

A MAGIA DOS PIXELS

ESPELHOS ANIMADOS DA REALIDADE











A Magia dos Pixels: Espelhos Animados da Realidade

Lira Gomes, Breno; Reginato, Eduardo (org.)

1ª. Edição

Julho de 2023

ISBN 978-65-86448-18-4

Coordenação editorial Eduardo Reginato

Colaboração editorial Fabrício Duque

Revisão de textos Lillian Tufvesson

Projeto gráfico Folha Verde Design

Todos os direitos reservados.

É proibida a reprodução deste livro com fins comerciais sem prévia autorização dos organizadores.

Banco do Brasil apresenta e patrocina

A MAGIA DOS PIXELS

ESPELHOS ANIMADOS DA REALIDADE

CCBB BRASÍLIA

14 de julho a de 20 de agosto de 2023

CCBB BELO HORIZONTE

20 de setembro a 16 de outubro de 2023


CCBB RIO DE JANEIRO

20 de setembro a 16 de outubro de 2023

CCBB SÃO PAULO

4 a 30 de outubro de 2023



 Banco do Brasil apresenta e patrocina **A Magia dos Pixels: Espelhos Animados da Realidade**, mostra que reúne 28 animações e um documentário da Pixar Animation Studios. Além das projeções, também serão realizadas atividades como debate, sessão comentada e oficinas lúdicas para o público infantil.

A mostra traz as primeiras produções da Pixar, como os curtas-metragens *As aventuras de André e Wally B.* e *Luxo Jr.*, e grandes sucessos que se tornaram clássicos do cinema de animação e fazem parte da vida de crianças e adultos em todo o mundo.

Ao realizar este projeto, o Centro Cultural Banco do Brasil reafirma o compromisso de ampliar a conexão do brasileiro com a cultura, promovendo o acesso a produções culturais nacionais e internacionais com identificação e representatividade.

Centro Cultural Banco do Brasil



A magia dos pixels começou com o primeiro curta-metragem da Pixar, *Luxo Jr.* (1986), demonstrando que uma revolução estava se aproximando. Após dois anos, a Pixar surpreende novamente com *Tin Toy* (1988), o primeiro curta-metragem feito em animação digital a ganhar um Oscar na história do cinema.

Mas o melhor ainda estava por vir. Em 1995 surge *Toy Story*, o primeiro longa-metragem em animação digital, dirigido por John Lasseter, que se torna um marco da animação.

O cinema nunca havia projetado algo tão inovador como aquele filme digital, com elaboradas texturas de objetos e personagens, movimentação surpreendente dos modelos digitais e complexa incidência da luz sobre objetos e ambientes, além de um roteiro envolvente e maravilhoso.

A partir de *Toy Story*, o Estúdio Pixar seguiu revolucionando a animação com diversas obras-primas que encantam crianças e adultos no mundo todo. E então, finalmente, os espelhos animados da Pixar brilharão como prismas multicoloridos no cinema do Centro Cultural Banco do Brasil. O público do CCBB das cidades de Brasília, Rio de Janeiro, Belo Horizonte e São Paulo vai se encantar com a mostra *A Magia dos Pixels - Espelhos Animados da Realidade*, que terá uma programação toda especial com 22 longas-metragens, seis curtas-metragens e o documentário *A História da Pixar*, com todos os filmes dublados.

Há muito tempo as animações da Pixar acessam memórias afetivas do público e promovem importantes reflexões. Por isso, a mostra *A Magia dos Pixels - Espelhos Animados da Realidade* é uma oportunidade única para o público brasileiro fazer uma imersão no universo da Pixar, onde cada filme é uma jornada única, repleta de risos, lágrimas e lições de vida que tocam o coração de espectadores de todas as idades.

A Magia dos Pixels – Espelhos Animados da Realidade é a chance de se maravilhar com clássicos atemporais e, assim, falar *baleiês* em *Pro-*

curando Nemo e Procurando Dory, torcer por sustos em Monstros S.A., voar com balões em Up: Altas Aventuras, correr com a trilogia de Carros, dançar no espaço sideral em WALL-E, se deliciar de tanto comer com o rato Remy em Ratatouille e curtir uma boa aventura com uma turma de amigos em Toy Story, além de se emocionar com as histórias inspiradoras dos filmes Divertida Mente, Viva: a Vida é uma Festa e Dois Irmãos: Uma Jornada Fantástica.

Venham fazer parte dessa maravilhosa experiência e descobrir como os filmes da Pixar continuam a encantar gerações ao redor do mundo! Prepare-se para sorrir, se emocionar e criar memórias que durarão para sempre. Convidamos o público para ir ao infinito e além! Sejam muito bem-vindas e bem-vindos!

Eduardo Reginato e Fabrício Duque

Curadores



SUMÁRIO

- 12 **Origem da Pixar**
Eduardo Reginato
- 26 **Recordações registradas na história**
Daniel Pina
- 32 **Ao infinito e além, sempre!**
Fabrício Duque
- 40 **Para toda a família**
Lucas Salgado
- 44 **Dois lados do medo (e do afeto)**
Carlos Primati
- 50 **À procura de um legado**
Yasmine Evaristo
- 56 **Algo incrível**
Danilo Crespo
- 62 **Elogio da lentidão**
Luiz Baez
- 68 **Um prato que nasceu clássico**
Flávia Guerra
- 74 **A nostalgia das máquinas**
Eduardo Reginato
- 94 **Aos velhos de hoje e de amanhã**
Mirian Goldenberg

- 98 **A primeira de seu nome**
Cecília Barroso
- 104 **A cor das emoções**
Pablo Vilaça
- 108 **Vencendo o medo para crescer**
Breno Lira Gomes
- 112 **A fotografia essencial**
Lilian Tufvesson
- 128 **Jornada avante ao encantamento**
Alex Moura
- 136 **Galeria**
- 140 **Filmografia**
- 154 **Sobre os autores**
- 164 **Créditos**



A Origem da Pixar

Eduardo Reginato

As pessoas que trabalham com animação tendem a ser crianças. Nós não temos de crescer. Mas, além disso, os animadores são grandes observadores, e há essa curiosidade e esse interesse infantil pelo mundo: a observação das pequenas coisas que acontecem na vida.

John Lasseter

No início da década de 1930, Walt Disney vivia um dilema existencial e criativo, apesar de seu gigantesco sucesso com os curtas-metragens animados do Mickey Mouse e as *Silly Symphonies*¹. Disney acreditava que havia se acomodado em uma confortável qualidade técnica, que naquele momento ele dominava plenamente. Seu conceito de animação partia do princípio de transformar o universo da fantasia até torná-lo tão compreensível e coerente como extremamente realista. No entanto, essa expansão de qualidade dependia do desenvolvimento de novas tecnologias.

“Acho que Walt estava impaciente com as restrições do desenho animado”, disse Ken Anderson, um diretor de arte na época. “Ele lutava por mais e mais realismo, mais naturalismo nos filmes”. Anderson lembrou que tinha um caderno de ângulos de câmera dos filmes de ação que havia visto, e Walt ficou tão impressionado que ordenou aos outros que fizessem anotações semelhantes. “Seu objetivo era sempre exceder as limitações do meio”. Walt admitiu isso também. “Sentimos que havíamos ido o mais longe possível no campo do curta-metragem sem nos metermos em um beco sem saída”, escreveu em 1941. “Precisá-

vamos dessa nova aventura, dessa reprimenda, para liberar um novo entusiasmo e uma nova inspiração”².

Esse ímpeto criativo fazia de Disney um entusiasta da tecnologia. Não por acaso, o grande salto da animação na história do cinema chegaria alguns anos depois dessas agitações criativas. O implacável perfeccionismo de Walt impulsionava o experimentalismo dos animadores que trabalhavam em seu estúdio, lugar que se tornava cada vez mais um agregador de talentos, onde animadores insatisfeitos com outros estúdios eram recrutados tanto para as *Silly Symphonies* como para a grande empreitada que se iniciava com o desenvolvimento da obra-prima *Branca de Neve e os Sete Anões* (1937).

Mas Disney percebeu que não apenas recursos técnicos seriam necessários para uma evolução na animação em *Branca de Neve e os Sete Anões*. Segundo Neal Gabler, Walt percebeu que antes seria preciso uma evolução na narrativa e no desenvolvimento dos personagens:

Walt inspirou a equipe com a ideia de uma nova missão e, apesar disso, houve dúvidas e estremecimentos. “A princípio vimos aquilo como uma extravagância de Walt”, disse Joe Grant. Até Walt se perguntava, às vezes, se alguém iria querer assistir a um desenho animado de longa-metragem. Contudo, ao mesmo tempo em que Walt contava a história de *Branca de Neve*, ele e Roy também desestimulavam os exibidores a apresentar programas inteiros com desenhos de Mickey por medo de que, como Roy escreveu para um deles, “pudessem tirar o interesse pela ideia do filme animado e dar às pessoas a impressão de que um desenho de longa-metragem é, meramente, uma mistura heterogênea de assuntos conectados”. Havia também a questão sobre se as plateias se envolveriam emocionalmente com os desenhos – pois anos antes a preocupação de Walt era que a plateia sequer aceitasse que uma voz emanasse de um desenho –, envolvimento emocional que ele achava necessário para sustentar um filme. E dentro do estúdio também havia preocupação sobre se Walt, que tinha tantas responsabilidades, poderia

concentrar-se em um único filme em um período de um ano a 18 meses, tempo que disse ser preciso para completar o filme, enquanto outros debatiam se o seu estilo gerencial de, constantemente, dar novas ideias e mudar de opinião era compatível com a firmeza e a convicção que um longa-metragem exigia³.

Assim, Disney passou mais de um ano desenvolvendo o roteiro do primeiro longa-metragem de animação da história do cinema. Durante a criação da narrativa, ele percebeu que um longa não poderia ser apenas uma sequência de piadas encadeadas, mas precisava de “aura”, vida, a alma além da ação.

Por fim, *Branca de Neve e os Sete Anões* tornou-se um marco referencial para os futuros animadores na história e para o próprio Disney, pois a partir desse filme Walt passou a querer se superar técnica e narrativamente em cada produção que supervisionava ou dirigia – até que em 1966 ele se superou pela última vez.

Mogli, o menino lobo foi o último longa-metragem de Walt Disney, supervisionado por ele até sua morte, em dezembro 1966, e lançado nos cinemas em 1967. *Mogli* se estabeleceria como divisor entre a era de ouro e o período de decadência dos estúdios Disney, marcado pela queda na qualidade plástica e narrativa de suas monumentais animações. Não que o encanto estivesse desfeito, pois as animações do estúdio – do final da década de 1960 até a histórica retomada de qualidade com *A Pequena Sereia* em 1989 – continuavam marcantes, como nas produções *Aristogatas* (1970), *Bernardo e Bianca* (1977), *O Cão e a Raposa* (1981) e os subestimados *O Caldeirão Mágico* (1985) e *As Peripécias do Ratinho Detetive* (1986).

Esse período de crescente crise criativa no estúdio e seguidos fracassos de bilheteria forçou a Disney, no final da década de 1970 e durante toda a década de 1980, a pensar em outras formas de criar animações, investindo em diversos profissionais com novas ideias e pesquisas sobre diversas técnicas, como por exemplo o *stop motion* (técnica de fotografar *frame a frame* um objeto sendo movimentado milimetricamente), a *rotoscopia* (criação de sequências animadas ao desenhá-las sobre as imagens de uma película ou vídeo, quadro a quadro) e uma nova técnica que os executivos não achavam crível, mas parecia uma perspectiva que surgia no horizonte:

a animação digital criada através de programas gráficos de computador.

Muitos dos novos animadores que trabalhavam na Disney eram selecionados através de programas de formação em desenho e animação da *California Institute of Arts* (CalArts), instituição cofundada por Walt Disney. Em 1975, um dos alunos selecionados para a CalArts se chamava John Lasseter.

Lasseter era um jovem alegre e entusiasmado por estar recebendo aulas de gênios da era de ouro da animação e produzindo na incubadora de ideias, um trampolim para os animadores novatos trabalharem em grandes produções dos estúdios Disney. John era um excelente desenhista e amava desenhos animados desde criança, quando passava os dias diante da tela da televisão. Ainda menino, encontrou na biblioteca da escola uma antiga edição de *A Arte da Animação* – a história do animador Bob Thomas nos estúdios Disney –, e percebeu que sua aptidão era desenhar. Assim, Lasseter sempre se sentiu conectado ao criador do Mickey Mouse e estava radiante por ser aluno assistente de Jack Hannah, chefe do programa educacional e diretor de desenhos do Pato Donald. Ser assistente na CalArts proporcionou a John Lasseter acesso irrestrito ao “necrotério”, o imenso porão onde ficavam arquivados todos os desenhos de animação, planos de fundo e layouts de todos os filmes da Disney. Lasseter passou o verão vasculhando o rico e histórico material do “necrotério”, adquirindo um vasto conhecimento sobre as técnicas do estúdio.

16

Na CalArts, Lasseter recebia aulas de gênios da animação, como o diretor de arte e artista de *storyboard* Elmer Plummer, o artista diagramador Ken O'Connor, o diretor Jack Hannah e o animador/diretor T. Hee, além de aulas de *design* com Bill Moore, um instrutor veterano de uma das instituições predecessoras da CalArts, o Instituto de Arte Chouinard. Não menos espetaculares eram os colegas de classe: John Musker, que iria codirigir *A Pequena Sereia* (1989), *Aladdin* (1992) e *Hércules* (1997); Tim Burton, cuja experiência em animação marcaria seu trabalho em *Batman* (1988) e *O Estranho Mundo de Jack* (1993) – dirigido por Henry Selick, outro colega; Chris Buck, que seria codiretor de *Tarzan* (1999) e Brad Bird, futuro diretor da animação cult *O Gigante de Ferro* (1999).

Esse grupo eclético de alunos, que no futuro revolucionaria a história da animação, estava desenvolvendo projetos modernos com diversas técnicas inovadoras. Havia uma efervescência criativa transbordando desses jovens

artistas, e toda essa energia começou a ser frustrada pela prevalência de conceitos anacrônicos da antiga diretoria do estúdio Disney, conhecida entre os jovens como “Os Nove Anciões”: Woolie Reitherman, Milt Kahl, Les Clark, Marc Davis, Ward Kimball, Eric Larson, John Lounsbery, Frank Thomas e Ollie Johnston. Esse conservadorismo do estúdio Disney impedia que projetos mais ousados de artistas jovens fossem produzidos. Por isso, alguns desses artistas começaram a abandonar o estúdio, como Tim Burton.

John Lasseter ainda não sentia o impacto do entrave da Disney no seu trabalho, mas perceberia com clareza depois de descobrir o seu “ponto de mutação” ao assistir, em 1977, ao filme de um diretor ainda pouco conhecido, chamado George Lucas.

Star Wars fez a velocidade das ideias entrar no hiperespaço na cabeça de Lasseter. Ao ver os efeitos especiais óticos ou práticos do filme, imaginou o que George Lucas poderia fazer se aplicasse a computação gráfica para criar seus mundos fantásticos. Coincidentemente, não muito longe do cinema onde John Lasseter se deslumbrara com *Star Wars*, o maior dos mestres *Jedis*, George Lucas, pensava em como expandir o poder dos efeitos especiais através da computação gráfica.

Lucas ficara muito rico, depois de ter amargado muita insegurança quanto ao sucesso de seu filme enquanto o finalizava. Agora, mais tranquilo, queria empreender uma evolução na realização de efeitos especiais e, conseqüentemente, na forma de realizar um filme. Seu primeiro passo foi criar um setor na LucasFilm para o desenvolvimento de tecnologias de animação gráfica e, para isso, chamou um dos mais conceituados especialistas em animação digital daquele momento: Edwin Catmull.

Ed, como era chamado, havia ficado muito conhecido em Hollywood após sua curta-metragem universitário *A Computer Animated Hand*⁴ (1972) aparecer na cena de uma superprodução de ficção científica chamada *Futureworld*⁵ (1976). Catmull era apaixonado por cinema e um genial programador de computadores – não por coincidência, seus heróis de infância eram Walt Disney e Albert Einstein. Assim, Ed queria usar a computação gráfica para criar animação e, graças aos seus primeiros estudos na criação de superfícies curvas, desenvolveu três dos conceitos⁶ que se tornaram fundamentais para a elaboração de efeitos gráficos de computação e até hoje são essenciais aos efeitos visuais em CGI (*Computer Graphic Imagery*).

Na LucasFilm, Catmull criava sua divisão de gênios da computação gráfica, que ficaria conhecida como *The Graphics Group*, e escrevia as primeiras linhas de código de um software revolucionário, o *RenderMan*, que seria a base dos efeitos digitais da futura *Industrial Light & Magic* de George Lucas. No entanto, Ed não podia chegar à perfeição desejada aos filmes em animação digital sem resolver um dos graves problemas conceituais para que a computação gráfica simulasse a captação da imagem pela película: *o desfoque de movimento*.

Enquanto Ed tentava resolver várias questões para iniciar os trabalhos do *The Graphics Group* na LucasFilm, voltemos a John Lasseter, que, ao finalizar seus estudos na CalArts, produziu o rascunho visual de um curta-metragem em animação clássica⁷ chamado *Lady and the Lamp*, um estudo animado do movimento de uma luminária numa loja de abajures – ideia que será retomada no futuro e mudará para sempre a vida de Lasseter. O sucesso da animação entre professores e colegas de curso motivou o professor T. Hee, que era também um dos coordenadores da Academia de Artes e Ciências Cinematográficas, a inscrever o curta no *Student Academy Award*, o prêmio Oscar para estudantes de cinema e animação. Em 1979, quando estava se formando, Lasseter recebeu a notícia de que havia conquistado o prêmio de melhor animação de um estudante de artes visuais nos Estados Unidos. No ano seguinte ele ganhou novamente este prêmio, com a animação *Nitemare*, sobre um menino que não consegue dormir por ser aterrorizado por monstros que, na verdade, estão com medo do escuro.

Munido das melhores recomendações graças aos seus premiados curtas-metragens, John Lasseter começou a habitar o lugar dos seus sonhos, os Estúdios Walt Disney. Enquanto trabalhava com as animações tradicionais do estúdio, ele bisbilhotava outras produções – e foi assim que teve contato com o desenvolvimento de um filme chamado *Tron – Uma Odisseia Eletrônica*, que seria lançado em 1982. Dessa forma, John descobriu que a Disney não estava tão desatualizada como parecia e discretamente investia na criação de tecnologias de computação gráfica.

Tron – Uma Odisseia Eletrônica teria uma das mais elaboradas e ambiciosas sequências de animação digital daquela época, a antológica cena da corrida de motos digitais. Os efeitos gráficos digitais do filme ainda eram

poucos e não muito realistas – devido ao problema da falta do *desfoque de movimento* –, mas o resultado era espetacular para Lasseter e fez o jovem animador buscar algum projeto que utilizasse animação digital para trabalhar, conseguindo entrar no desenvolvimento da animação de uma adaptação do clássico livro infantil *Where the Wild Things Are*⁸, de Maurice Sendak. A arte do filme utilizava animação tradicional, que se movimentava em cenários criados com animação digital. Essa experiência fez John Lasseter desenvolver um projeto nos mesmos moldes de *Where the Wild Things Are*, chamado *The Brave Little Toaster*⁹. Porém, *The Brave Little Toaster* era um projeto de longa-metragem de animação extremamente ambicioso, que precisaria de uma tecnologia de renderização de imagens digitais muito avançada.

Certos encontros são históricos e redefinem rumos para grandes mudanças. Ed Catmull simpatizou imediatamente com John Lasseter. Ed encontrou sua “alma gêmea”, o amigo que o completava em interesses comuns como cinema, animação e computação gráfica. Ed era o cara dos computadores, e John o cara dos desenhos.

Catmull falou para seu novo amigo que tentaria colaborar o máximo possível e que John deveria continuar desenvolvendo o projeto *The Brave Little Toaster*. Além disso, apresentou Lasseter a George Lucas, que o convidou para trabalhar como freelancer para a LucasFilm enquanto apurava *The Brave Little Toaster* na Disney.

O destino muitas vezes pode parecer ingrato, mas em outras são bem-vindas suas maquinações. Alguns meses depois de Lasseter ter se encontrado com Catmull e desenvolver ainda mais o conceito de *The Brave Little Toaster*, um novo grupo de executivos da Disney, que havia sido remanejado devido à crise no estúdio, resolveu demitir, sem justa causa, John Lasseter e engavetar o projeto da torradeira valente.

Completamente desanimado, Lasseter perambulou por algum tempo e, como bom *nerd*, foi afogar as mágoas em uma conferência de computação gráfica. Assistindo a uma tediosa palestra sobre tecnologia, ele escutou um sonoro “Pssst!” e, olhando para o lado, viu Ed Catmull atrás de uma pilastra fazendo sinal para eles saírem daquele lugar.

John Lasseter contou para Catmull da “puxada de tapete” da Disney. Ed não pensou duas vezes e, com um sorriso de criança traquinas, convidou

John para trabalhar efetivamente na LucasFilm. Assim, contratando John como gerente do núcleo de pesquisa do *The Graphics Group*, Ed finalmente teria sua equipe definitiva para mudar a história dos efeitos especiais e da animação gráfica.

Lasseter trouxe para o *The Graphics Group* um novo olhar sobre cinema, animação e *design* de personagens. Brad Bird, amigo desde os tempos de CalArts e futuro colaborador, disse um dia:

“Além de ser talentoso e ter suas próprias grandes ideias, John é muito habilidoso ao provocar ideias em outras pessoas, depois agrupá-las e escolher quais opções usar e como usá-las. Dirigir não é apenas sobre ser capaz de escolher coisas boas; é saber quais coisas boas usar e quais coisas boas não usar, e como montá-las para criar um todo no melhor possível. John sempre pareceu fazer a escolha certa”¹⁰.

20

Um dos primeiros trabalhos que Lasseter comandou na LucasFilm foi uma animação inicialmente chamada *My Breakfast with André* – em homenagem ao clássico filme de Alain Resnais –, que contava a história de um androide. John começou a brincar com formas geométricas e chegou a uma forma de lágrima. Então, simplesmente, começou a imaginar um grande e rechonchudo zangão com pés gigantescos parecidos com balões pendurados e um grande ferrão de aço inoxidável: nascia o curta *As Aventuras de André & Wally B.* (1984).

O resultado positivo do curta de animação empolgou o *The Graphics Group*, e *As Aventuras de André & Wally B.* acabou se tornando um divisor de águas na própria LucasFilm, pois um grupo de *designers*, junto com John Lasseter e Ed Catmull, queria desenvolver tecnologias para a animação gráfica com a mesma prioridade que davam aos efeitos especiais, enquanto outro grupo, ligado a George Lucas, queria trabalhar no desenvolvimento de efeitos especiais utilizando a animação gráfica apenas como suporte.

Naquele momento, o *The Graphics Group* estava trabalhando em uma impressora óptica digital desenvolvida em duas partes: a parte física, que consistia no *scanner laser* que realmente gravaria a imagem em película, e a parte “abstrata”, que seria o “cérebro da máquina”: software e proces-

sador, um computador especialmente equipado para lidar com a complicada tarefa de manipular e montar os componentes da imagem em uma imagem pronta para impressão. Esse “cérebro” seria chamado de *Pixar Image Computer*.

Segundo Alvy Ray Smith, um dos gênios do *The Graphics Group*, o nome *Pixar* do computador foi um esforço conjunto que marcava, desde o início, o espírito da equipe chefiada por Ed Catmull e John Lasseter:

“Nós nunca poderíamos nos nomear – sempre fomos a equipe dos computadores. Mas veio a hora de nomear o computador que havíamos construído. E numa noite Loren Carpenter, Rodney Stock e eu estávamos num restaurante barato em Ignacio, uma cidade no condado de Marin. Cresci no Novo México, onde o espanhol é a segunda língua, e a forma infinitiva do verbo sempre termina em ‘er’, ‘ir’ ou ‘ar’. Sugerir *Pixar*, um verbo inventado em espanhol que significa ‘fazer fotos’. Acho que foi Loren quem disse: ‘Bem, a palavra radar termina em ‘ar’, e dá uma espécie de sensação de alta tecnologia para o aparelho. Por que não usamos ‘ar’ em vez de ‘er’?’. E é daí que veio a *Pixar*”¹².

21

O desenvolvimento dos efeitos especiais com computação gráfica pela LucasFilm estava cada vez mais avançando em qualidade. Depois da bem-sucedida utilização de animação digital em cenas pontuais do filme *Star Trek II – A Ira de Khan* (1982), Lucas preparou o próximo passo evolutivo no filme *O Enigma da Pirâmide*¹³ (1985), pois naquele momento o *desfoque de movimento*, aquele grande problema para simular a captação de imagem cinematográfica em animação digital, havia sido solucionado por Thomas Porter¹⁴, um dos gênios do *The Graphics Group*.

A cena de um cavaleiro vitrificado saltando de um vitral antigo para atacar uma pessoa em *O Enigma da Pirâmide* foi a primeira na história do cinema a utilizar um efeito especial criado em CGI – com *desfoque de movimento* –, organicamente mesclado ao interagir com o *live-action*. Esse também foi o último trabalho chefiado por Ed Catmull e John Lasseter na LucasFilm, pois, discordando das diretrizes de George Lucas, resolveram abrir uma empresa exclusivamente voltada para a animação digital. No en-

tanto, para terem autonomia e criarem sua empresa de tecnologia independente, eles precisavam de um investidor que comprasse o *The Graphics Group*, um “pacote” que consistia no passe da maioria dos profissionais e a tecnologia desenvolvida por eles.

Steve Jobs foi o investidor encontrado por Lasseter e Catmull, tornando o *The Graphics Group* independente após ser adquirido por um investimento de 10 milhões de dólares pela Apple, em 1986, e rebatizado com o nome Pixar – e nesse mesmo ano nasceria *Luxo Jr.*, o primeiro curta-metragem da Pixar.

Steve Jobs e Apple investiram muito no desenvolvimento de tecnologia em computadores próprios da Pixar e, em 1988, lançavam um novo curta-metragem chamado *Tin Toy*, que seria a primeira animação digital a ganhar o Oscar.

Assim, com a consagração da Pixar, a animação digital se estabelecia como uma arte legítima, e a Disney ficou imensamente empolgada com a renovação desse segmento que há muito tempo seduzia o estúdio. Então, com a crise financeira na casa do Mickey afastada devido ao sucesso de *A Pequena Sereia*, o estúdio fez uma proposta de parceria com Steve Jobs e a Apple: a Pixar ficaria com a criação e o desenvolvimento das animações digitais, e a Disney cuidaria do marketing e da distribuição dos filmes. O primeiro projeto seria a continuação do premiado curta-metragem *Tin Toy*; entretanto, houve muitos desentendimentos entre Pixar e Disney que, finalmente superados, resultaram em um marco da história da animação em 1995: *Toy Story*, o primeiro longa-metragem em animação digital da história do cinema.

Após *Toy Story*, muitos e muitos clássicos da animação entre curtas e longas-metragens coloriram as telas do cinema. Em 2012, a Disney adquiriu a Pixar e – até o momento – o estúdio da luminária Luxo Jr. conquistou 23 prêmios Oscar, 10 Globos de Ouro e 11 prêmios Grammy.

No final, curiosamente, tudo se volta para Walt Disney. O coração, o olhar, a mente e as mãos de todos os profissionais em artes gráficas, ilustrações e animações clássicas ou digitais, que nasceram desde as primeiras décadas do século XX, têm a memória afetiva ligada às produções de Disney.

Assim como a Disney, a Pixar não apenas cria beleza através da animação, mas também produz narrativas brilhantes sobre superação, amizade, amor, redenção, coragem e fraternidade. Os pioneiros da Pixar seguiram os



passos inquietos do criador do Mickey Mouse: nunca parar de pensar em inovações técnicas e, ao mesmo tempo, sempre cultivar o desenvolvimento de boas histórias.

Sem boas histórias não se vislumbra encantamento, e sem encantamento não há espelhos mágicos a serem criados para refletirem imagens animadas da realidade.

NOTAS

1 *Silly Symphonies* é uma série de 75 desenhos animados, começando com *The Skeleton Dance* em 1929. O compositor Carl Stalling sugeriu a Walt Disney uma segunda série de desenhos animados diferente da série Mickey Mouse, que era baseada na ação cômica centrada em um personagem. As *Silly Symphonies* seriam baseadas em temas musicais, e cada curta-metragem teria um elenco diferente de personagens. A série serviu como “campo de treinamento” para os animadores e outros artistas da Disney enquanto se preparavam para os longas-metragens.

2 GABLER, *Walt Disney: o triunfo da imaginação americana*, p. 372.

3 GABLER, *Walt Disney: o triunfo da imaginação americana*, p. 378.

4 *A Computer Animated Hand* é o curta-metragem criado por Ed Catmull em 1972, enquanto cursava a Universidade de Utah em computação gráfica. O curta é a primeira animação digital da história, onde vemos a mão virtual em movimento (para isso, Catmull precisou digitalizar um modelo feito em gesso de sua própria mão).

5 *Futureworld* recebeu o título brasileiro de *Ano 2003 – Operação Terra*. Essa produção é a continuação do filme *Westworld – Onde Ninguém tem Alma* (1973), de Michael Crichton, e foi dirigida por Richard T. Heffron, com Peter Fonda, Yul Brynner e Blythe Danner no elenco.

6 Os três conceitos da computação gráfica criados por Ed Catmull: o primeiro conceito é a ideia do *z-buffer*, que permite a um computador atribuir uma “profundidade” a um objeto em um espaço; o segundo conceito é a ideia de “mapeamento de textura”, que permite adicionar detalhes a um objeto tridimensional, cobrindo-o com uma imagem bidimensional; e o terceiro conceito é um novo tipo de superfície matemática chamada “superfície de subdivisão”, que possibilita a construção de estruturas curvas e modelos irregulares com diferentes resoluções geométricas ao longo do modelo.

7 Na CalArts, os alunos passam os primeiros dois anos concentrando-se no estudo da arte clássica e os últimos dois anos tendo aulas de estúdio e produzindo curtas-metragens.

8 No Brasil, o livro é conhecido pelo título *Onde Vivem os Monstros*.

9 No Brasil, o filme *A Torradeira Valente* foi lançado diretamente em VHS em 1987, pela Disney. O filme foi dirigido por Jerry Rees e não teve participação de John Lasseter, que havia criado todo o projeto, inclusive o *design* de todos os personagens, no início da década de 1980.

10 PAIK, *To Infinity and Beyond! – The Story of Pixar Animation Studios*, p. 56. Tradução de Eduardo Reginato.

11 Alvy Ray Smith utiliza a expressão em inglês *Greasy Spoon* que literalmente significa “Co-lher Gordurosa”, mas também é usada, como gíria, para denominar um restaurante pequeno, barato e muitas vezes anti-higiênico, geralmente especializado em frituras. Nota do Tradutor.

12 PAIK, *To Infinity and Beyond! – The Story of Pixar Animation Studios*, p. 74. Tradução de Eduardo Reginato.

13 *O Enigma da Pirâmide* é o título em português para o filme *Young Sherlock Holmes*, dirigido por Barry Levinson e produzido por Steven Spielberg em 1985.

14 Thomas Porter solucionou o problema do *desfoque de movimento* (ou *motion blur*) ao desenvolver um código de renderização que simulava o desfoque em uma imagem hiper-realista de objetos em movimento totalmente criada em computação gráfica. Essa imagem de cinco bolas de bilhar se chocando foi chamada de *1984*. O resultado dessa revolução tecnológica foi publicado no histórico artigo da revista *Siggraph* em 1984.

BIBLIOGRAFIA

GABLER, Neal. *Walt Disney: o triunfo da imaginação americana*. Tradução: Ana Maria Mandim. Barueri/SP: Novo Século Editora, 2016.

PAIK, Karen. *To Infinity and Beyond! – The Story of Pixar Animation Studios*. San Francisco/CA: Chronicle Books, 2007.

TELOTTE, J. P.. *Animating space: from Mickey to WALL-E*. Lexington/Kentucky: The University Press of Kentucky, 2010.

THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. *The Illusion of Life: Disney Animation*. New York: Disney Editions, 1981.

Disney · PIXAR

TIN TOY



Recordações registradas na história

Daniel Pinna

Minha história com a Pixar começou em uma sala do CCBB. Porém, não me refiro ao primeiro contato com as produções do multipremiado estúdio de animação estadunidense, que cresceu à sombra da Disney como uma frondosa árvore frutífera, protegida sob uma gigantesca sequoia.

Ainda garoto eu havia assistido a *Toy Story* (1995) no cinema, com direito a pipoca, refrigerante e toda a pompa que o evento exigia. Na época, contudo, tratava-se apenas de outro “desenho” da Disney, desses do período de férias. A seu favor contava o deslumbre visual das imagens geradas por computador, algo que ainda engatinhava na tela grande, com sucessos ocasionais aqui e ali pelo mundo. A assombrosa técnica de animação permitia acreditar que criaturinhas de plástico se moviam livremente pelo quarto do menino Andy quando ninguém mais estava olhando. A fórmula Disney estava ali presente: o mau comportamento é punido no final; o bom comportamento, recompensado; redenção é o prato do dia, e fortes laços de amizade são criados a partir de adversidades superadas. No entanto, algo de diferente escondia-se ali, no cerne da obra, mais sutil do que o espetáculo visual apresentado. A verdadeira Pixar estava lá, mas eu ainda não estava preparado para perceber.

Alguns anos depois, após meu primeiro emprego em um estúdio de animação, fui assistir a uma sessão de festival no CCBB que apresentava em sua programação os primeiros curtas-metragens da Pixar e também os filmes de Arnaldo Galvão¹. Com o apagar das luzes da sala, o logotipo da Lucasfilm preencheu a tela, antecipando a qualidade do que viria a seguir. Minha história com a Pixar, enfim, começava nesse segundo contato.

Vi, então, *As Aventuras de André & Wally B.* (1984), filme do *The Graphics Group*, subdivisão da empresa de George Lucas, ainda anterior à sua venda e transformação em Pixar. Em uma floresta que muito lembrava os gráficos de um videogame antigo, dois simpáticos personagens de formas

arredondadas e pouco detalhadas desempenham seus papéis em uma piada rápida que fatalmente culminaria em uma ferroada da abelha. Todo o academicismo da animação clássica estava ali: foram empregadas contrações e estiramentos, antecipações e exagerações. As personagens moviam-se em arcos fluidos, ainda que um pouco artificiais, mas bem diferentes dos manequins robóticos que estávamos habituados a ver desfilando nas obras de computação gráfica.

Confesso, um pouco envergonhado, ter ficado desapontado naquele momento, com aquilo que acabara de ver em *As Aventuras de André & Wally B.* Aquela obra tão simples não parecia fazer jus à potência criativa e técnica sobre a qual tanto já tinha ouvido falar. De fato, ela muito se assemelhava a breves experiências com CGI² que surgiam aqui e ali nos *campi* universitários e no cinema independente brasileiro na virada dos anos 2000. Faltava ainda um contexto, apresentado apenas na última linha dos créditos, sobre o ano de lançamento: 1984. Ou seja, a obra já havia transcendido seu contexto experimental original para se tornar um filme histórico, um marco do Cinema de Animação.

28

Todos os curtas desta sessão merecem lugar de destaque na história do cinema. A passagem da batuta do *The Graphics Group* para o sr. Steve “Apple” Jobs foi o pontapé inicial para a criação de algo ainda maior do que todos os envolvidos haviam imaginado. Os primeiros curtas-metragens desenvolvidos pela rebatizada Pixar tinham por objetivo a venda de tecnologia digital voltada para a produção audiovisual. Poderosas estações gráficas que permitiriam a estúdios e canais de TV realizarem seus próprios efeitos visuais, vinhetas, aberturas de programas e até mesmo exclusivas produções animadas.

No entanto, a principal inovação que as obras da Pixar traziam não estava em seus espantosos gráficos tridimensionais. Dentro desta bela embalagem estavam histórias de simpáticos heróis atípicos, com roteiros sensíveis e divertidos, contadas a partir de pontos de vista únicos e capazes de gerar imediata identificação e empatia.

Tomemos como exemplo o curta-metragem *Luxo Jr.* (1986). O filme nos apresenta duas luminárias de escritório basicamente idênticas, sendo uma delas um pouco maior do que a outra. A menor é hiperativa, pula, corre e brinca com uma bola enquanto a luminária maior, sossegada em seu can-

to, acompanha a cena. Em seu afã exagerado, a luminária menor estoura a bola, algo que parece motivar certa repreensão por parte da maior. Como a boa comédia silenciosa que é, a história termina com a pequena luminária brincando com uma bola ainda maior e a certeza de que ela não aprendeu nada com suas experiências recentes.

Luxo Jr. foi apresentado nas mais importantes feiras de computação gráfica dos Estados Unidos. Nos painéis de perguntas, a primeira indagação que se fazia nunca era sobre a tecnologia adotada ou sobre a qualidade dos gráficos exibidos na tela grande. O que aquela plateia especializada tinha curiosidade de saber era se a luminária maior seria a mãe ou o pai da pequena. Simples assim.

O que encanta em *Luxo Jr.* não é o suposto “realismo” de suas imagens. A visualidade – impressionante, sem dúvida – sobreviveria mal ao tempo, fazendo com que em cinco anos, no máximo, o curta se tornasse outro filme histórico, a exemplo de *André & Wally B.* Ainda que surpreendente, a computação poderia ter sido substituída ali por duas luminárias compradas em papelaria e animadas com a mais tradicional das técnicas: *stop motion*.

O que torna *Luxo Jr.* uma experiência única e emocional é justamente a animação de suas personagens: a capacidade de iludir o espectador de que aqueles objetos de nosso cotidiano possuem vida e *personalidade*. Personalidades bastante distintas, representadas não por diálogos, caracterização ou artimanhas da antropomorfização (pois são objetos como personagens, sem olhos, bocas, mãos ou braços para se comunicar com o espectador), mas sim pelas maneiras como se movimentam. Os animadores, talentosos ilusionistas, emprestam alma e personalidade para que duas luminárias tão parecidas comuniquem características, humores e até papéis sociais tão diferentes.

O público volta à infância, imbuindo de vida os objetos e brinquedos inanimados ao seu redor. Assim, a Pixar faz diferente de suas concorrentes do ramo da computação gráfica ao optar por priorizar o caminho do *illusionismo* e não do *realismo* (fotográfico ou hiper-real, tão almejado como o *Santo Graal* da CGI na época), aproximando-se dos bons contadores de histórias do Cinema de Animação como o próprio Walt Disney, que meio século antes defendia que sua equipe buscasse alcançar a *Ilusão da Vida*³ em suas criações cartunescas. A pequena luminária atualmente faz parte

da vinheta animada que abre todos os filmes da empresa e, não por acaso, o curta-metragem é sempre exibido em minha primeira aula de animação em cada semestre.

A chave para compreender o sucesso dos primeiros filmes da Pixar está em perceber que seus roteiros sempre nos convidam a enxergar o mundo de um ponto de vista inusitado. Pode ser o ponto de vista da luminária entediada em uma bancada de trabalho às escuras, de um monociclo abandonado em um canto de loja e nostálgico de seus dias de picadeiro (*O Sonho de Red*, 1987), a tensão de um brinquedo de lata que foge de um bebê de aspecto “ameaçador” (*Tin Toy*, 1988, protótipo do que seria *Toy Story* anos depois), as tentativas de um boneco de escapar de seu globo de neve (*Knick Knack*, 1989) ou até mesmo a visão subjetiva (será?) de um velhinho que joga xadrez solitário em uma mesa de praça (*O Jogo de Geri*, 1997).

Todos nós tendemos a torcer pelo *underdog*, pela personagem em desvantagem que, com muito esforço e contrariando as expectativas, supera as adversidades e triunfa no final. Os roteiros da Pixar nos fazem enxergar a realidade ao lado desses heróis, como o brinquedo sob o sofá ou mesmo a luminária pueril. Em seus primeiros curtas-metragens, a Pixar Animation Studio já se consolidava como uma grande fábrica de histórias envolventes e encantadoras – fábulas contemporâneas que serão revisitadas pelas próximas gerações e não ficarão restritas aos livros de história.

NOTAS

1 Arnaldo Galvão foi um dos primeiros animadores brasileiros. Iniciou sua carreira como cartunista e ilustrador para jornais e revistas, como *Folha de S. Paulo*, *Revista Movimento*, *Versus* e *O Pasquim*. Dedicou-se à animação a partir dos anos 1980. Trabalhou com Maurício de Souza e no programa *Castelo Rá Tim Bum*, da TV Cultura. É um dos fundadores da Associação Brasileira de Cinema de Animação (ABCA). (Nota da Revisão)

2 *Computer-Generated Imagery*, imagens geradas em softwares gráficos.

3 *A Ilusão da Vida* é o título do livro, publicado em 1981, que divulga os doze princípios de animação sintetizados pela equipe do estúdio de Walt Disney, a partir de seu incentivo aos estudos de movimento ao longo da década de 1930, visando ao aprendizado de como representar as ações de forma natural e verossímil. Resultados pioneiros desta pesquisa estão consolidados no filme *Branca de Neve e os sete anões* (1937). Os autores do livro, Ollie Johnston e Frank Thomas, trabalharam como animadores da Disney e integraram o grupo de pesquisas sobre representação dos movimentos. (Nota da Revisão)



Ao infinito e além, sempre!

Fabrizio Duque

Quando foi lançado às vésperas das férias infantis, *Toy Story* (1995) tornou-se um marco na história da animação. Um divisor de águas que iniciou um capítulo evolutivo na forma e no conteúdo desse gênero, especialmente por ser o primeiro longa-metragem totalmente criado por computação gráfica por uma subsidiária da Disney – a Pixar. O selo de qualidade foi cunhado pelas palavras de seu público na época: uma inovação técnica da animação, pela sagacidade e sofisticação temática do roteiro. Cada *frame* do longa-metragem levou de 4 a 13 horas para ser feito, sendo a maior bilheteria em seu fim de semana de estreia. Se obras anteriores imprimiam em tela apenas esboços, agora representavam uma personificação da realidade por espelhos idiossincráticos de subjetividades sociais. Para dirigir *Toy Story*, John Lasseter foi convidado. A escolha não poderia ser melhor, principalmente se observarmos que esse realizador havia sido contratado como designer de personagem, animando o curta-metragem *As Aventuras de André e Wally B.* (1984).

Toy Story ressignificou os traços animados, desenhando de forma mais realista. Seu tom ambiente conseguia evocar as memórias afetivas mais inconscientes da infância. A sensação era de existencialismo coloquial. De ser genuinamente orgânico, naturalista e humano. O filme trazia na essência a necessidade auto protetora que todo indivíduo social tem: a fuga da realidade no refúgio do passado, lugar imaginativo em que se encontra a pureza inabalável, o querer mitigando impossibilidades e a inocência quase perdida, porém conservada pela ingenuidade incondicional. Nessa infância, não há dúvida. Tudo pode ser vivido. Toda reação é uma aventura que não ouve o não contrário. *Toy Story* trouxe a tradução metafísica da transcendência emocional pelo artifício ficcional da identificação cognitiva, dotando brinquedos de crianças com a vida e o cotidiano dos adultos, com seus sentimentos controversos e inexplicáveis, além de características próprias,

únicas e personalíssimas, entre manias, gostos e atitudes. Nesse universo paralelo, tudo era possível, inclusive a conservação idealizada da amizade, cujas relações interpessoais respeitavam a individualidade de cada um.

Em seus quatro filmes, e em suas variações como histórias curtas, *Toy Story* focou plenamente na universalidade dos temas da humanidade. E é essa simplicidade sua maestria, porque assim consegue aprofundar o complexo com o intimista estudo de caso desses brinquedos animados, que se preocupam, acima de tudo, em cumprir os propósitos missionários que receberam quando foram criados. Sim, há uma “espetada” crítica contra a subserviência social quando o filme aborda que cada brinquedo sabe de suas funções “profissionais”, como estar sempre disponível para servir à criança que quiser brincar. Alguns brinquedos, mais confiantes, competem no quesito inteligência ao usar referências culturais, como, por exemplo, em um dos diálogos do filme: “Olha, sou um Picasso”, “Não entendi”, “Sai daí seu sem cultura”. Isso acaba fazendo com que esses seres se abriguem em uma interdependência para não se sentirem sozinhos no horário de seus “descansos”. Só que o filme também assopra positividade, quando instiga nossa consciência a algo de místico, a reencontrar a energia cósmica do motivo de estarmos na Terra. Seus roteiristas diluem conceitos psicanalíticos, filosóficos e neurocientíficos na mais direta estrutura popular. O resultado é um equilíbrio entre análise e ação, entre humor e emoção, destituindo todo padronizado clichê auto programado (e toda influência do moralismo tóxico politicamente correto) e recriando os valores mais básicos, com humor, perspicácia, sagacidade e referências aos símbolos culturais contidos no cotidiano de nossa sociedade – trocando em miúdos, uma experiência sensorial de vida acontecendo no instante vivido.

Cada *Toy Story* é uma análise terapêutica. Tudo porque potencializa a imersão em reações emocionais. Vamos entender! O protagonista Andy, que permeia a história da saga-franquia, é a criança “dona” desses seres animados, que externam vulnerabilidades, angústias e anseios (sofrem com o aniversário de Andy e o Natal, lidando com o medo humano e plausível do descarte, da substituição por um brinquedo melhor – o “perigo” maior é quando aparece a “ameaça” do novo). Mas esses brinquedos vivos também sentem felicidades desmedidas por altruístas missões cumpridas – entre aventuras, ciúmes, competições, mistérios, descobertas do crescimento ao

amadurecimento e perda da inocência ao descobrir o lado negativo dos adultos. Não é fácil ser um objeto de uso, ora opcional, ora momentâneo, ora ocasional, mas nunca permanente. E tudo isso é um prato cheio e bem servido aos psicanalistas de plantão. Mais um exemplo: o “patrulheiro espacial” Buzz Lightyear realmente acredita na condição em que se encontra, como uma criança que acredita em Papai Noel e Coelho da Páscoa. Os pais enganam, e, quando os pequenos descobrem, nasce o primeiro “baque” da vida. E o início das “reviravoltas”. E não para por aí, *Toy Story* insere consequências também: os estágios mais depressivos, por exemplo quando Woody, o caubói que se considera o preferido de seu “dono”, entende que não é imprescindível para ninguém e que decepções são naturais à existência humana. Todos então aprendem que, para transpassar limitações e vencer a culpa, precisam se ajudar mutuamente pelo carinho.

Mas se alguém pensou que que não haveria mais vida após *Toy Story*, precisou logo mudar de opinião quando as continuações da saga animada foram lançadas. *Toy Story 2* reverberou ainda mais os símbolos culturais que rodeiam o dia-a-dia de nossa sociedade, não só por colocar novas aventuras, novos presentes, novos medos, novos brinquedos, novos amigos, e sim por elevar o nível das referências, como, por exemplo, o jogo de computador em que Andy brinca logo no começo do filme, uma explícita referência aos filmes *2001: uma Odisseia no Espaço* (1968), de Stanley Kubrick, e *Star Wars* (1977), de George Lucas. E novas questões, mais maduras e pragmáticas, aparecem em uma das cenas sobre o rasgo na roupa de Woody, impedindo-o de acompanhar a criança ao acampamento de férias: “Brinquedos não duram para sempre”. Chega a ser surpreendente o teor adulto ao trazer o sentimento de rejeição. A metáfora serve para ilustrar que cada um é o que é, e que precisa ousar ao máximo para continuar vivenciando plenamente apesar das limitações pré-concebidas. “Você está quebrado, não quero mais brincar com você”, diz Andy. Isso é de cortar o coração, porque nós acessamos nossas próprias verdades internas que mascaramos para os outros. Se o primeiro filme trabalhava as ideias de Sigmund Freud sobre reencontrar o próprio eu pelo sofrimento individualista que alimentava culpas e submissões, neste segundo a psicanálise encontra Jacques Lacan, em que o problema está no outro, reverberando inclusive o filósofo Jean-Paul Sartre e sua máxima “o inferno são os outros”. Lacan é



famoso por simplificar os entendimentos. A ação é rápida e urgente. Por isso, *Toy Story 2* pode ser o ponto desse acorde à esperteza.

A sensação que temos é de que a cada nova obra da Pixar há uma atualização do mundo em que vivemos no momento e uma evocação de nosso passado, criando uma imersão vívida e total em nossa infância, como se fossemos transportados literalmente aos instantes do antes. É impossível, então, não se lembrar de casos específicos, pessoais e curiosos – inclusive conto aqui um deles. Quando criança, eu tinha um brinquedo de pelúcia: Snoopy, do *Charlie Brown*. Para onde eu ia, o Snoopy me acompanhava. Até mesmo escondido na minha mochila para a escola. Meus pais permitiam. Mas na escola, com medo de *bullying*, entre uma vergonha e outra de ser descoberto, acho que cresci e talvez tenha sido ali, naquele momento, que deixei que levassem minha fantasia e minha imaginação fértil, porque para mim aquele brinquedo era meu único companheiro, que brincava e falava comigo, e eu o escondi. A experiência provavelmente foi traumática. Mas eu não me lembrava direito dessa sensação até assistir a *Toy Story*, quando eu me dei conta de que tinha abandonado meu primeiro amigo. E que não teria mais volta. Precisaria lidar com isso e me proteger entre defesas adultas para a vida toda. A mesma coisa aconteceu em *Toy Story 3* (filme bem mais nostálgico, como uma caixa viva de memórias), quando Andy, prestes a ir para a faculdade, encerrou um ciclo e doou seus “amigos”. E agora percebi, escrevendo este texto e ouvindo um trecho da música tema, “Amigo estou aqui, amigo estou aqui, os seus problemas são meus também...”, que todos nós aceitamos perder nossa inocência a fim de “atender” a um mundo cada vez mais desumano, gerando “esquecimentos” em um “meio-fio”. “Ficar sem dono é ficar com coração partido”, lamenta-se uma das personagens.

Toy Story 3 talvez seja o mais metafórico e filosófico de todos, digamos que até apocalíptico, por estimular um futuro imaginado, que projeta a continuação da ideia tradicional de família e dos brinquedos “herdados”, seguindo os passos dos pais. É inserida a “pressão social”. Aqui, a mensagem dos brinquedos é, na verdade, para Andy, que “começa a andar sozinho” e tem que equilibrar a racionalidade, aprender rapidamente sobre a resolução de problemas que nunca teve e lidar com perdas. A mestria de *Toy Story 3* está em humanizar o abstrato e o converter em realidade trans-

mitida. É a sinestesia da imagem. Seus planos simétricos e organizados buscam a solução pela psicologia.

A Pixar sente prazer em nos surpreender. Os seguidores de *Toy Story*, os toystorianos, estavam satisfeitos com a trilogia apresentada, mas eis que uma reviravolta acontece, e um novo filme é lançado. Quase nove anos depois, *Toy Story 4* (2019) chega aos cinemas, mostrando-se o mais livre de todos os filmes da franquia, mais orgânico, espirituoso e espontâneo, por suas elipses temporais das histórias passadas e por inserir o novo brinquedo, o mais incomum, Garfinho. Cada um deles se adequa e modifica suas essências, usando a própria vida para expandir habilidades e conhecimento de mundo. E entender condições e reafirmar códigos específicos dos adultos: carência, abandono e a necessidade de ser amado, usando a consciência (“a voz interior”) que diz o que se deve realmente fazer. A narrativa é pautada por acasos. De novo, o mesmo processo de nosso caminho vital e inclusivo com novos paradigmas sociais, como a autossuficiência feminina. O longa-metragem é sobre solidão latente e sobre saber se safar dos perigos reais e imediatos de um universo selvagem, hostil e incompreendido. *Toy Story 4* é mais uma vez sobre a projeção da projeção e representa um grande final a essa saga responsável por nos emocionar e nos analisar, economizando anos de terapia. *Toy Story* e as outras animações da Pixar talvez sejam elos entre os elementos mais básicos de nossas existências em busca de reconfigurar essências, afastar verdades absolutas, escolher a diversão e a aventura e potencializar a mensagem de que um bom amigo sempre estará aqui.





Para toda a família

Lucas Salgado

Três anos após encantar e surpreender o mundo com *Toy Story* (1995), a Pixar lançou seu segundo longa-metragem: *Vida de Inseto* (1998). Dirigido por John Lasseter e Andrew Stanton, o filme acompanha Flik, uma formiga atípica, cheia de ideias, que muitas vezes se atrapalha e gera consequências desastrosas para sua colônia. Em sua última trapalhada, ele acaba jogando fora toda a colheita de alimentos que as formigas haviam feito para servir aos gafanhotos liderados pelo temido Hopper. Após o incidente, o líder dos gafanhotos dá um ultimato às formigas e promete retornar em breve para pegar seus alimentos. É quando Flik se voluntaria para buscar um grupo de guerreiros capazes de enfrentar os gafanhotos e libertar as formigas desta situação de exploração. É claro que, como tudo que Flik faz, a missão lhe escapa, e ele acaba escolhendo uma trupe de insetos de circo por pensar que seriam temidos guerreiros.

41

Livremente inspirada na fábula de Esopo *A Cigarra e a Formiga* e no cultuado filme *Os Sete Samurais* (1954) de Akira Kurosawa, a trama fala sobre enfrentar seus medos, combater a injustiça e a exploração, e, é claro, aceitar o diferente, tema muito recorrente nas obras do estúdio.

O roteiro escrito por Andrew Stanton, Don McEnery e Bob Shaw, a partir de história criada por Lasseter, também explora a temática social e as relações trabalhistas, não deixando de lado o debate sobre uma classe trabalhar para sustentar outra ou sobre como muitas vezes uma maioria fragilizada se sujeita às vontades de uma minoria poderosa.

A animação 100% computadorizada de *Vida de Inseto* já traz uma evolução ao visto em *Toy Story*, embora, hoje, a qualidade possa parecer baixa em comparação aos projetos mais recentes da companhia. À época, no entanto, era revolucionária, especialmente pela forma como trabalhava a miniaturização e a profundidade de personagens e cenários. Ao final da história, uma cena de chuva consegue passar para o espectador com preci-

são como é o impacto da água para criaturas tão pequenas como formigas, gafanhotos e joaninhas.

Para criar a voz de seus personagens, a Pixar buscou atores no mundo da comédia. Dave Foley é a voz original de Flik, enquanto que a multipremiada Julia Louis-Dreyfus, recém-saída de *Seinfeld*, assumiu a voz de Atta. O nome mais conhecido do elenco de vozes era Kevin Spacey, que assumiu a dublagem de Hopper. No Brasil, os personagens em questão foram dublados por Marco Ribeiro, Andrea Murucci e Márcio Simões, respectivamente.

Vida de Inseto pode não ser considerado um dos principais clássicos da Pixar. Na verdade, pode até ser apontado como uma espécie de “patinho feio” do estúdio, algo natural dentro de uma filmografia que dava seus primeiros passos. Mas há muito o que se valorizar na obra, de seu visual agradável e seus personagens carismáticos aos públicos infantil e adulto, à memorável trilha sonora composta por Randy Newman, que conquistou um Grammy e recebeu uma indicação ao Oscar pelo trabalho. Também merece elogios a montagem, que emprega um ritmo fluido à produção, realizada por Lee Unkrich – que viria a se tornar um dos diretores mais badalados da Pixar, com trabalhos como *Toy Story 3* (2010) e *Viva: A Vida é uma Festa* (2017).

O filme chegou aos cinemas poucas semanas após o lançamento de *FormiguinhaZ* (1998), razão pela qual as obras parecem atreladas até hoje. A animação da DreamWorks, que traz Woody Allen emprestando sua voz ao protagonista, conta a história de uma formiga que tenta defender sua colônia e acaba se apaixonando pela princesa. A produção simultânea das duas obras causou bastante polêmica à época e encerrou a amizade entre Lasseter e Jeffrey Katzenberg, que havia deixado a Disney para fundar a DreamWorks. No balanço da bilheteria, *Vida de Inseto* foi o vencedor ao faturar US\$ 363 milhões mundialmente, quase US\$ 200 milhões a mais que o formigueiro concorrente.

Hoje, faz pouco sentido analisar as duas obras simultaneamente, apesar da tentação, uma vez que ambas oferecem diferentes qualidades ao seu espectador. No caso de *Vida de Inseto*, o que se sobrepõe é que de fato é um filme para toda a família.





Dois lados do medo (e do afeto)

Carlos Primati

Crianças e monstros foram feitos um para o outro: não existe um petiz que não tenha um fascínio, encanto ou ao menos curiosidade pela criatura que se esconde no canto escuro do quarto... ou embaixo da cama. O “monstro do armário” que ameaça surgir das trevas em plena madrugada e atacar a criança que dorme desprotegida nada mais é do que um mecanismo de proteção no imaginário fantasioso do pequeno humano que está começando a descobrir suas vulnerabilidades quando deixado sozinho. Porém, a criança eventualmente pode se dar conta de que aquele ente assustador talvez seja seu amigo; que também tenha medos e fraquezas; que em vez de ser ameaçador e perigoso, possa estar tão confuso e apreensivo quanto ela. O monstro é o estranho, o divergente, o anormal; aquele que não é aceito, solto em um mundo para o qual não está preparado – muito semelhante à visão de um menino ou uma menina em seus primeiros anos de vida. Por isso, o monstro muitas vezes pode ser o melhor companheiro de uma criança.

O cinema logo descobriu essa relação complexa entre crianças e monstros, e filmes clássicos como *O Golem* (1920) e *Frankenstein* (1931) mostram criaturas que, embora causassem pavor nos adultos, eram tratadas com naturalidade e tolerância por menininhas fofas e dóceis. O desfecho nem sempre era feliz (a ingênua Maria acaba sendo morta acidentalmente pelo desengonçado monstro de Frankenstein), mas o recado é claro: a “monstruosidade” depende muito da maneira com que olhamos para quem é diferente de nós.

A produtora Pixar vinha de uma série respeitável de sucessos quando teve a ideia de abordar o mundo assustador de crianças e criaturas do armário em *Monstros S.A.*, lançado em novembro de 2001. O filme, comandado por Pete Docter, foi o primeiro longa-metragem do estúdio sem a participação na direção do fundador da empresa, John Lasseter – responsável pelos três

anteriores: *Toy Story* (1995), *Vida de Inseto* (1998) e *Toy Story 2* (1999). Docter foi um dos primeiros animadores contratados pela Pixar e um dos principais talentos na criação de *Toy Story*.

A história de *Monstros S.A.* imagina de maneira lúdica e instigante o motivo de tantas crianças afirmarem que monstros saem à noite do armário para assustá-las, mas os pais nunca encontram nenhum vestígio da criatura quando vistoriam o local. As visitas noturnas nada mais são do que monstros transportados de outra dimensão através de portas especiais que dão acesso aos quartos de dormir. E estão meramente fazendo seu trabalho cotidiano: os monstros são funcionários da empresa de fornecimento de energia da cidade de Monstrópolis. A energia é gerada pelos gritos das crianças e armazenada em cilindros como se fosse gás.

O funcionário mais eficiente da empresa é James P. Sullivan, ou “Sulley”, um monstro grandalhão e peludo, azulado com manchas rosadas, querido por todos. Ou quase todos: seu rival Randall Boggs, um arrogante e desprezível lagarto camaleônico, está disposto a qualquer trapaça para derrotar o oponente na produção de sustos. Sulley tem como melhor amigo o sempre otimista Mike Wazowski, uma bola verde com um único e enorme olho. Impossível não gostar dele e, mais ainda, dessa dupla.

Os habitantes de Monstrópolis são todos monstros e acreditam que o toque de uma criança humana é tóxico e que o mais singelo objeto que porventura acabe sendo trazido de seus quartos é suficiente para provocar pânico na cidade. Por isso, quando Sulley leva acidentalmente uma garotinha para o outro lado da porta, tem início uma busca alucinada pela “perigosa” invasora. Sulley logo percebe que a menina – a quem ele chama de “Boo” – não tem nada de venenoso; ela tampouco tem medo dele, e uma comovente relação de afeto entre monstro e criança se desenvolve. Como toda boa animação infanto-juvenil, o desenrolar da trama não traz grandes surpresas – os vilões são punidos, e nossos heróis ficam bem –, mas é gracioso acompanhar a história.

O êxito de *Monstros S.A.* (que custou cerca de US\$ 115 milhões e faturou quase US\$ 600 milhões nas bilheterias) motivou a criação do primeiro curta-metragem da Pixar derivado de um de seus longas-metragens. *O Novo Carro de Mike* (2002), com cerca de 5 minutos, começa com um empolgado Mike mostrando seu novo carro de seis rodas para Sulley, mas logo a

alegria se transforma em caos e frustração.

No finalzinho de 2012, *Monstros S.A.* foi relançado nos cinemas convertido para 3D, com razoável sucesso. O filme retornou às telas para preparar uma nova geração de crianças – afinal, uma década havia se passado – para a estreia de *Universidade Monstros*, lançado em junho de 2013 e com um orçamento robusto de cerca de US\$ 200 milhões (o faturamento final chegou próximo de US\$ 745 milhões). Mas também não faria tanta diferença assistir aos filmes fora da ordem: a história do novo longa-metragem, com direção do estreante Dan Scanlon, se passa antes dos acontecimentos do filme de 2001.

Na nova trama acompanhamos os anos de estudante de Mike, que tem o sonho de se tornar um “assustador” de sucesso, mas devido ao seu carisma e simpatia, ninguém acredita que ele tenha vocação para causar medo. O colega de quarto de Mike na universidade é Randall, com quem ele inicialmente se dá bem; ao contrário da primeira impressão que tem ao conhecer Sulley, um aluno prepotente e desleixado, arrogante e antipático. A graça do filme é acompanharmos como essas relações irão se desenvolver e se transformar, pois sabemos de antemão que Mike e Sulley se tornarão melhores amigos, e Randall o grande oponente de ambos.

47

O filme traz de volta os talentos vocais de John Goodman (Sulley), Billy Crystal (Mike) e Steve Buscemi (Randall), e apresenta um novo conjunto de personagens cativantes e engraçados, com destaque para os desajeitados membros da fraternidade Oozma Kappa (OK): Don, Art, Scott e Terri e Terry (um monstro de duas cabeças). Aubrey Plaza, conhecida por seu senso de humor um tanto desajustado, dá voz à adoravelmente estranha Claire Wheeler, apresentadora dos *Scare Games*. Outro reforço de peso no elenco é Helen Mirren, responsável pela figura mais aterrorizante do filme: a decana Abigail Hardscrabble. O grande número de personagens e um desenvolvimento um tanto repetitivo da trama faz desta continuação-preâmbulo um filme inferior ao original, mas não deixa de ser divertido e envolvente.

Foi o primeiro (e único) filme da Pixar a mostrar a origem de personagens de outro longa e, no mesmo ano, desdobrou-se no curta-metragem *Central da Festa*, com duração de 5 minutos, no qual Sulley e Mike ajudam seus antigos colegas de fraternidade a receber convidados em sua festa. Em um estilo mais caótico e ousado, mostra a festa de faculdade ficando

cada vez mais selvagem e explosiva, o que levou o curta a receber uma classificação etária maior do que o normal para os lançamentos da Disney. O clímax traz uma das personagens mais adoráveis de *Universidade Monstros*: Sheri Squibbles, a aparentemente pacata mãe de Scott, que se revela uma divertida festeira.

Completados vinte anos de seu lançamento original, *Monstros S.A.* ganhou uma continuação com a série animada *Monstros no Trabalho*, exibida na plataforma Disney+ e que em sua primeira temporada, em 2021, teve dez episódios de 22 minutos. A história se passa seis meses depois do final do primeiro longa-metragem, quando Monstrópolis começa a coletar energia dos risos (e não dos gritos) das crianças.

O universo animado de *Monstros S.A.* fez para o imaginário do “monstro do armário” o mesmo que *Toy Story* fez com a ideia de brinquedos terem sua própria vida secreta quando não estão sendo manuseados. Partindo do conceito da criatura assustadora que surge das trevas, e encontrando nesse trauma infantil uma possibilidade de desenvolver um afeto pelo monstro e descobrir a complexidade que forma sua essência, os animadores da Pixar construíram um simpático manual de iniciação às histórias de terror. Afinal, quando o monstro entra no seu convívio, ele será seu companheiro pelo resto da vida.





À procura de um legado

Yasmine Evaristo

Em meus quase quarenta anos de vida ainda está para existir uma animação que me provoque tantos sentimentos quanto *Procurando Nemo* (2003). A cada revisão me encontro envolvida em sorrisos e lágrimas, efeito que acredito tomar todos que se encontram diante dessa animação.

Tais sensações se devem a um fator comum nas produções da Pixar: o apelo às questões humanas. Suas animações estão sempre em busca de promover reflexões sobre relacionamentos, sejam familiares, fraternos ou amorosos. E não poderia ser diferente em *Procurando Nemo* e *Procurando Dory* (2016), filmes sobre aventuras em meio ao desconhecido, que falam sobre as difíceis relações familiares e o suporte emocional por meio da amizade.

Apesar dos treze anos que separam os dois filmes, eles dialogam entre si ao mostrar as jornadas de descobertas de seus protagonistas. No primeiro filme, o pai superprotetor Marlin atravessa oceanos para resgatar seu filho Nemo, ao mesmo tempo em que caminha por seus medos com o propósito de superar inseguranças e consolidar a relação com o filho. É uma caminhada em direção ao futuro. De maneira semelhante, no segundo filme, Dory também tem sua jornada motivada por laços familiares, porém fazendo o caminho inverso, em direção ao passado, pois é por meio do resgate de sua memória que existe a possibilidade de reencontrar seus pais.

Marlin carrega o trauma de ter visto sua companheira e seus filhotes serem assassinados por uma barracuda, em uma sequência de abertura repleta de estímulos emocionais. O filme, que inicialmente se apresenta como uma bela história de amor, rapidamente revela-se sobreposto por insegurança, pavor e dor diante das ameaças do fundo do mar. Como consequência do fatídico ataque, Marlin cria o único sobrevivente, Nemo, em uma redoma distante de qualquer perigo.

O protecionismo do pai é o gatilho para a confusão que impulsiona o pri-

meiro filme: Nemo atravessa o limite seguro estabelecido por ele e, como consequência, é capturado por um pescador. Assim, tal fato faz parte de uma série de dilemas pessoais e coletivos apresentados no decorrer da animação. Mas vamos nos ater apenas a algumas dessas questões. Em primeiro lugar, a dificuldade de Marlin em preparar seu filho para o mundo, deixando-o por muito tempo debaixo de suas nadadeiras. As escolhas do peixe-palhaço adulto estão diretamente ligadas à suposta fragilidade de Nemo, segundo dilema dessa explanação.

A parceira de Marlin em sua jornada de reencontro é Dory, uma *outsider* que sofre de perda de memória recente e é vista pelos demais moradores do oceano como alguém bem “fora da caixinha”. E neste encontro entre peixes diferentes surge um novo caminho tanto para Marlin quanto para Nemo, o da maturidade. Distantes um do outro, eles são obrigados a lidar com as demandas que surgem naquele momento de suas vidas fora das zonas de conforto. O peixe-adulto aprende a não tentar o controle sobre tudo, bem como a confiar nos outros e em suas distintas formas de resolverem situações. Já o peixinho eleva sua confiança, faz novos amigos e cria autonomia.

52

E não apenas a dupla passa por transformações, mas todos ao redor. Por exemplo, os animais do aquário em que Nemo vive, enquanto está na P. Sherman 42, voltam a crer na possibilidade de uma fuga de seu cativeiro; o tubarão Bruce muda seus hábitos alimentares; e Dory percebe que não é um ser deslocado do ambiente coletivo. E, a partir desse pertencimento a um grupo e do acolhimento que ela recebe de Marlin e Nemo, surge o estímulo para *Procurando Dory*, uma caminhada à procura da memória e do vínculo com a família biológica.

Ainda que a sequência de *Procurando Nemo* tenha demorado a chegar nos cinemas, conseguimos nos encantar e nos divertir com as aventuras de Dory e seus coadjuvantes tão carismáticos quanto os do primeiro filme. Em contraponto, enquanto vemos o drama de Marlin sendo absorvido e refletido nos coadjuvantes, provocando simbioses por onde ele passa, a experiência de Dory é marcada pela solidão, ao mesmo tempo em que também é caracterizada pelo autoconhecimento.

No fim, ambas animações abordam as dificuldades que enfrentamos ao longo da vida, especificamente as que envolvem outras pessoas e que nos

tiram da zona de conforto ao nos confrontar com o entendimento de que há diversidade fora do nosso universo particular. *Procurando Nemo* e *Procurando Dory* são um par cativante por, de maneira simples, propor diálogo sobre amadurecimento, respeito e amor. Seja qual for sua idade, as mensagens de incentivo que a Pixar construiu nessas produções vão te tocar.

Acredite em si, confie nos outros e continue a nadar.







Algo Incrível

Danilo Crespo

Bob: — O que você está esperando?

Garotinho: — Não sei, algo incrível, eu acho.

Todo filme de super-herói começa com o personagem no topo e logo depois, diante de uma derrota, descobrindo que não é bem assim. Peter Parker, por exemplo, descobre suas potências como Homem Aranha e está no auge da vida quando descobre quão frágil ela pode ser. Sua célebre frase é uma tese que ecoa: “com grandes poderes vêm grandes responsabilidades.” Vamos falar de *Os Incríveis*: o que acontece quando as responsabilidades vêm antes dos poderes?

O diretor Brad Bird recusou duas ofertas para trabalhar na Pixar antes de finalmente chegar ao estúdio bastante valorizado após dirigir *O Gigante de Ferro* (1999). Ele já havia pensado a história de *Os Incríveis* previamente e teve o aval para realizá-la. O filme relaciona o super-herói com a família, mostrando o que existe muito além do espetacular universo de heróis e vilões, como o cotidiano de um trabalho entediante ou a rotina de tomar conta de filhos e de um lar.

Sr. Incrível, o herói cuja verdadeira personalidade é Bob Parr, está dentro dos moldes tradicionais dos anos 1950, lutando contra o crime e salvando vidas. Assim como ele, a Mulher-Elástica, Helen, é uma heroína que cruza a cidade fazendo de tudo para salvar os cidadãos de vilões diversos. No entanto, a sociedade (ou quem toma a decisão por ela) não está satisfeita: no movimento de salvar vidas, quanto dinheiro público é gasto com pontes destruídas e tudo mais? Diante disso, super-heróis são forçados a se aposentar sob uma nova lei que os proíbe. Helen e Robert, então, passam a levar uma vida “normal”, casados e com três filhos.

Já nesse primeiro movimento é possível encontrar um dos questionamentos do filme, a partir da rejeição de heróis para algo abaixo da lei

que deve se esconder. Quem salva passa a ser considerado do mesmo nível de quem comete crimes – assaltantes, ladrões de banco etc. Uma inversão de valores sintomática da sociedade em que vivemos, na qual os mais vis não hesitam em rotular quem os enfrenta com o crime que eles mesmos cometem.

Em seguida, vemos o cotidiano normal da família Parr. Dash é um adolescente, ainda no ensino fundamental, que tem o poder da velocidade; Violeta é um pouco mais velha, no ensino médio e com grandes dúvidas, que pode ficar invisível e criar campos de força. Além deles, há Jack-Jack, um bebê cujos poderes abundantes e descontrolados são ponto principal do enredo de *Os Incríveis 2*. Helen é mãe e dona de casa, e Bob é o provedor clássico. Aquele que trabalha como corretor de seguros numa empresa que não valoriza suas qualidades para que ele seja apenas parte de um sistema burocrático e que dificulta a vida de pessoas que têm direitos a benefícios, manifestando questões verossímeis à realidade prática do mundo corporativo regido pelo capital.

58

Os Incríveis brilha quando consegue trazer as complexidades dos personagens para seus espectadores. É claro que ninguém é elástico ou possui superforça, mas é fácil se enxergar na vida normal que os antigos super-heróis agora levam. Para além disso, é comum uma nostalgia em relação a um momento no passado em que éramos muito mais do que somos. O que aconteceu? Fomos procrastinando e nos distanciando do que éramos, para nos ver completamente paralisados numa rotina entediante e despropositada? Bob junto de Lucius, o herói Frozone, busca vislumbres de sua carreira como super-herói salvando pessoas à noite.

O ato seguinte do primeiro filme apresenta Síndrome, fã número um do Sr. Incrível que se torna um homem muito rico com a venda de armas. Quando Bob é demitido, uma nova oportunidade aparece nas mãos desse ricoço. O que a princípio dá novo sentido à vida do protagonista logo se torna um problema: ele é capturado, e resta à família salvá-lo. O plano do vilão da história é de um garoto sem poderes que cria o superpoder da riqueza.

Síndrome: — Você tem que admitir que isso é maneiro! Como num filme: o robô vai emergir dramaticamente, causar algum dano, arremessar algumas pessoas gritando. E quando toda

esperança estiver perdida? Síndrome salvará o dia! Eu serei um herói maior do que você já foi!

Sr. Incrível: — Quer dizer que você matou heróis de verdade para você fingir que é um?

Síndrome: — Ah, eu sou real. Real o suficiente para te derrotar! E eu o fiz sem seus preciosos talentos, seus poderes tão especiais. Eu lhes darei um espetáculo. Eu darei ao público o show mais incrível que eles já viram! E quando eu estiver velho e tiver me divertido, venderei minhas invenções para que qualquer um possa ser um super-herói! E quando todos forem super-heróis (ri), ninguém será!

Isto é, o garoto mimado se irrita e se vinga de quem admirava: sem se importar com a vida humana, ele quer fazer com que “todos” tenham superpoderes por meio do uso de armas especiais. Muitas vezes, ter dinheiro é mais fácil do que ser herói de verdade. Não à toa, o vilão do filme perde o controle sobre o monstro que criou, e os heróis de verdade, agora uma família inteira, salvam o dia.

59

Edna: — Feito propriamente, ser mãe/pai é um ato heroico. Feito propriamente.

A responsabilidade de cuidar de uma família equipara-se ao desafio de salvar uma cidade. Em *Os Incríveis 2*, apesar de 14 anos entre os filmes, o enredo desenrola-se na sequência imediata da história. Os jovens mantêm seus problemas: garotos, matemática... superpoderes. Os pais partem para novos desafios. Novamente, a chance lhes é concedida – agora por um par de ricos, irmão e irmã, que tentam tornar o ofício de super-herói legalizado, assim como antigamente.

Agora, os papéis culturais consolidados pelo patriarcado se invertem: Helen é a heroína que faz o ganha-pão e Bob é o dono de casa que deve cuidar dos filhos. O que chama atenção é que enquanto a Mulher-Elástica impede um vilão de executar seu plano maligno, o Sr. Incrível em casa toma uma surra da tarefa tripla que era de sua esposa até então.

Bob: — Eu tenho que conseguir, para ela conseguir, para que a gente consiga!

O personagem, de fato, consegue quando deixa de lado o machão que resolve tudo na força para acolher a ideia de se tornar o melhor pai possível. O que se destaca aqui é a vontade de cuidar com habilidade, fazer propriamente o trabalho doméstico que lhe foi atribuído, algo tão frequentemente “relegado” às mulheres e desvalorizado com os rótulos de amor e parabenizações ocas de atitude.

No decorrer do filme, o protagonismo passa primeiramente à mãe, depois aos filhos. Por outro lado, a vilã é uma mulher que acredita que se as pessoas não esperassem que os heróis as salvassem, elas se salvariam sozinhas. Ora, e o cinema? Não é possível fugir dos heróis, e que bom que eles nos salvam! *Os Incríveis* mostram como nós não somos tão diferentes assim dos super-heróis.





Elogio da lentidão

Luiz Baez

Seria desnecessário explicitar os mecanismos pelos quais as histórias infantis (em geral) e as obras da Pixar (em particular) atribuem não só a animais, mas também a objetos, características demasiadamente humanas. De tão sólida na cultura popular, essa constatação gerou um meme que, sob a simples fórmula “e se...?”, resumia as narrativas produzidas pelo estúdio. Partindo da pergunta “e se brinquedos tivessem sentimentos?” – *Toy Story* (1995) – e culminando na piada “e se sentimentos tivessem sentimentos?” – *Divertida Mente* (2015) –, uma curta genealogia lembrava animações lançadas ao longo de duas décadas. Nesse processo de crescente antropomorfismo, *Carros* (2006) ocupa papel de destaque, reconhecido até mesmo pelo próprio filme. A primeira evidência de um discurso autorreferente encontra-se no número 95 – clara alusão ao ano de *Toy Story* – desenhado na lataria do protagonista, Relâmpago McQueen. Nas cenas exibidas durante os créditos, por sua vez, um drive-in mostra versões interpretadas por automóveis de *Toy Story*, *Monstros S. A.* (2001) e *Vida de inseto* (1998).

À diferença dos três filmes parodiados, porém, *Carros* suprime por completo a presença de personagens humanos – e até mesmo animais. Se, antes, brinquedos se escondiam de seus donos, monstros assustavam crianças, e insetos mencionavam – ainda que superficialmente – a existência de pessoas, agora só há automóveis. Atletas são carros. Torcedores são carros. Jornalistas são carros. Isto é, carros são humanos. E, como tais, vivem os problemas do seu – do nosso – tempo: no começo do século XXI, contexto da estreia do longa-metragem, o fenômeno da globalização. McQueen é uma estrela internacional, cujo nome (“relâmpago”) já se constituiu como marca registrada, ocultando todo o trabalho coletivo de sua equipe – que, não sem motivo, pede demissão. Enquanto milhares de fãs projetam a imagem do ídolo, seu preconceito de classe não o deixa sequer se aproximar dos veículos enferrujados, mesmo lucrando como porta-voz

da campanha de um produto removedor. Como visto, portanto, carros são humanos, com todas suas vicissitudes; mas não se pode ignorar que são *também* carros. Por quê?

Automóveis e cinema convergem com frequência em filmes de ação e espionagem, cujas imagens aceleradas contribuem para a tensão. Em outro registro, mais raro, a relação é invertida: signo da velocidade do mundo contemporâneo, carros se transmutam em espaços de interioridade. Neste sentido, a animação da Pixar faz inesperada companhia a cineastas como o iraniano Abbas Kiarostami (1940–2016) e o português Manoel de Oliveira (1908–2015) no uso paradoxal do automóvel para ralentar o tempo. Tal embate entre um impulso modernizador e a preservação de tradições marca a história da pacata Radiator Springs, onde o passar dos segundos se mede pelas luzes intermitentes dos semáforos. A cidade fictícia, outrora ponto de parada para abastecer e contemplar a paisagem, foi largada à própria sorte sob o pretexto de reduzir distância e tempo (apenas dez minutos) com a construção de uma nova autoestrada.

64

A chegada acidental e repentina de Relâmpago – fazendo jus ao nome –, no entanto, promove um choque menor nos habitantes se comparado ao impacto exercido sobre o forasteiro, forçado a experimentar o animato em região apartada dos meios massivos de comunicação. Desde o primeiro momento, quando colide em alta velocidade com a estátua do fundador, Stanley – que permanece intacta –, a força dos costumes locais resiste à sua rapidez. De nada adianta acelerar: McQueen é um produto da indústria cultural e logo será descartado para o surgimento de novas vedetes – como aprende com Hudson Hornet, uma lenda do esporte forçada a se aposentar. A transformação gradual do personagem se conclui somente no terceiro filme, quando transmite os ensinamentos a uma nova corredora, Cruz Ramirez. Além de reafirmar o valor da experiência – são os exemplos vívidos, e não a mais eficiente tecnologia de simuladores e realidade virtual, que levam à vitória –, *Carros 3* (2017) adiciona ao repertório da franquia os recortes de gênero e da identidade hispânica.

Seis anos antes, contudo, *Carros 2* (2011) tornava ainda mais patente a função paradoxal dos automóveis que perpassa toda a trilogia. Em um hibridismo de gêneros cinematográficos, a animação se apropria da estrutura de um filme de espionagem para subvertê-la: em vez dos ágeis detetives



e seus aparatos, quem melhor resolve o mistério é Mater, o mais caricato morador de Radiator Springs. Dotado do saber adquirido em anos de trabalho como reboque, o “homem” lento – que se recusa a consertar sua lataria para deixar as marcas do tempo agirem sobre a sua “pele” – faz-se confundir com um agente secreto e assume o protagonismo da narrativa. É ele, um sujeito de *inteligência média* – como diz em jogo de palavras não intencional –, que aponta a saída para a *Inteligência Britânica* quando, em cena que serve de epítome à franquia, os espões Finn McMissile e Holley Shiftwell invertem o sentido do relógio para escapar da morte nas engrenagens do Big Ben. Contra os ponteiros de um tempo implacável, que ameaça nos destruir, eis o elogio da lentidão.





Um prato que nasceu clássico

Flávia Guerra

Raras vezes nos deparamos com o nascimento de um clássico e, quando isso ocorre, é mais raro ainda que se perceba a dimensão desse momento especial. Quando *Ratatouille* foi lançado nos cinemas em 2007, era mais um filme da Pixar, o estúdio que já tinha dado aos apaixonados pela animação obras como *Toy Story* (1995), *Monstros S.A.* (2001), *Procurando Nemo* (2003), *Os Incríveis* (2004), e que havia entrado para a história da animação com filmes que uniam o melhor do universo lúdico com trajetórias complexas de seus personagens, assim encantando tanto o público infantil quanto o adulto com sua técnica impecável, para não dizer revolucionária.

A Pixar foi comprada pela Disney em 2006 e, na época, muito se discutia sobre o futuro do estúdio. Manteria seu caráter ousado e criativo? Seria diluído em meio à nova grande casa? Em 2007, era natural especular como seria o novo filme da recém adquirida companhia, que trabalhava no projeto de *Ratatouille* há anos. Concebido pelo animador Jan Pinkava, *Ratatouille* foi concluído por Brad Bird (que havia dirigido o bem-sucedido *Os Incríveis* e assumiu o projeto em 2005). Foi uma estreia boa, mas não estrondosa como sucessos anteriores.

Com ar de fábula contemporânea em sua forma de reconstruir a atmosfera de Paris e trazendo um animalzinho como protagonista, *Ratatouille* funcionou como uma história que se conta de geração para geração, que ganha – ao longo do tempo e com calma – o coração de crianças e adultos. Enfim, um verdadeiro clássico. Dezesesseis anos depois de seu lançamento, é impossível pensar na história da animação e da própria Disney-Pixar sem a maravilhosa história de Remy, um ratinho que sonha ser um *chef* de cozinha.

Ainda que a técnica seja impecável, com uma combinação de animação e realismo (além de estudar e filmar exaustivamente os hábitos e movimentos dos ratos, a equipe de animadores viajou para Paris e fez

milhares de fotos, estudou a cidade, cada ângulo seu), é a narrativa que se destaca em *Ratatouille*.

A premissa de *Ratatouille* (a começar pelo nome) é tão improvável quanto genial. Para fazer um bom filme, seria preciso “apenas” equilibrar todos os ingredientes, com perdão do trocadilho infame. Era só não estragar a receita simples, mas não banal, que conta a trajetória de um ratinho que, no fundo, quer encontrar seu lugar no mundo, fazer o que ama na vida, mas para isso tem de chegar à vida adulta com a compreensão de que é melhor ser odiado pelo que se é do que amado pelo que não se é.

A propósito, em tempo recorde, Bird enxugou a trama, que tinha muitas subtramas, concentrou a história na relação de Remy e o jovem Linguini e usou muito bem as sombras da Cidade Luz, com seus becos, vielas e telhados, para construir um filme em que os pontos de luz são essenciais para se iluminar momentos cruciais da trama e da personalidade de seus personagens. O trabalho da diretora de fotografia Sharon Calahan é impecável, capaz de retratar a textura da Paris real sem perder o fantasioso da animação e nos transportar para um típico dia parisiense.

70

Mas vamos à trama, basicamente Remy é um ratinho cinza típico, desses que enchem de nojo e medo os humanos. Ele mora com seu clã (uma bela ninhada de ratos de cores, tamanhos e personalidades diferentes) no sótão de uma pequena casa no interior da França. Vivem de roubar a comida que a dona da casa joga no lixo. Ela é uma senhora apaixonada por cozinhar, que passa os dias entre cochilos e programas de culinária na TV. Remy, que tem olfato e paladar sofisticados, contrariando os conselhos de seu pai Django, o chefe da rataria, frequenta a cozinha da casa e assiste a programas em que o grande *chef* Auguste Gusteau, o maior da França, defende que “todo mundo pode cozinhar”.

Também apaixonado pela gastronomia, Remy está convencido de que ele pode cozinhar e de que os ratos podem e devem comer comida boa, e não lixo. Em um dia de inspiração, ele quer pegar um açafraão emprestado da cozinha, mas é descoberto. Não só ele, mas toda a rataria, em uma sequência divertidíssima, são obrigados a fugir às pressas. Mas Remy fica para trás e se separa de seu clã e vai parar em Paris, a cidade que abriga vários dos melhores restaurantes do mundo.

É então que a real aventura de Remy inicia, pois, mais uma vez perse-

guido, ele acaba caindo na cozinha do restaurante de Gusteau e começa a cozinhar. Isso porque, ao ver o jovem aprendiz de cozinha Linguini estragar uma receita de sopa, o ratinho decide consertar o prato e acaba por ser descoberto pelo desajeitado e inocente humano.

Tão improvável quanto verossímil na trama, a parceria de Remy e Linguini rende ao humano a fama de grande e promissor *chef*. De “garoto da limpeza” na cozinha de Gusteau, Linguini se torna uma estrela, mas seu segredo está próximo de ser descoberto pelo *chef* Skinner, que herdou o restaurante depois que Gusteau morreu repentinamente, amargurado por perder uma das cinco estrelas que definiam seu restaurante, após receber uma avaliação ruim do temido crítico Anton Ego. Assim, Skinner transformou a cozinha de Gusteau em um lugar eficiente e sem alma, com funcionamento quase militar – obedecendo regras rígidas e com uma estrutura hierárquica. No entanto, Skinner – o pequeno e irritante *chef* cheio de inveja – está determinado a desmascarar Linguini, mas é surpreendido por uma notícia que pode mudar tudo.

Em meio a isso, Remy se divide entre viver como um humano e cozinhar sob a sombra (e o chapéu) de Linguini, a quem ele “conduz” na cozinha, e admitir que, no fundo, é só um rato e jamais vai ser aceito pelos humanos. De fato, como aceitar que um rato seja o grande nome da gastronomia francesa?

Ratatouille funciona como uma grande metáfora da busca pelo sonho, da crença de que é possível que pessoas (ou seres) tão diferentes se aceitem umas às outras e de que o talento deve prevalecer em detrimento dos preconceitos e das convenções. Evitando didatismo e sem fazer discursos sobre a moral, o roteiro conduz a um desfecho que prioriza a honestidade, a criatividade e a valorização do que se ama.

E para quem ama comer e/ou que acredita que cozinhar é, ainda que clichê, uma arte e uma forma de amor, *Ratatouille* é um prato cheio. Novamente, é simples, mas não é nada banal o momento “em busca do tempo perdido” vivido por Anton Ego. No filme, em vez da *madeleine* de Marcel Proust, temos a combinação certa de tomate, abobrinha, berinjela, cebola, entre outros, para que a memória traga a epifania que o sisudo crítico tem ao provar o prato simples, campesino, famoso da região da Provença (daí o provençal, um estilo de vida simples, mas charmoso, que valoriza a

tradição), o *ratatouille*. Imediatamente, ao experimentar a versão moderna do prato criado por Remy, Ego é transportado para a cozinha de sua casa na infância, para o prato *comfort food* preparado por sua mãe em um dia que ele chega com joelhos ralados e choroso. São os temperos, os ingredientes ou as lembranças do carinho de mãe que tornam o *ratatouille* “um gosto de infância” na memória do crítico?

Jamais saberemos. E não é esta a magia de um grande prato? Seja a receita preparada pela mãe na infância ou o prato mais sofisticado de um *chef* premiado, é este sabor intangível, mas presente na memória que emociona e quebra a arrogância dos mais céticos. Assim, *Ratatouille* é um convite acessível a todos os paladares dos espectadores que, com o coração aberto, podem encontrar o verdadeiro umami¹ em um filme que, a exemplo de um prato clássico, merece ser visto, revisto e apreciado em cada um de seus detalhes.

NOTAS

¹ Nota da Revisão: Umami é um dos cinco gostos básicos do paladar humano, assim como ácido, doce, amargo e salgado. Palavra de origem japonesa que significa “gosto saboroso e agradável”.





Disney • PIXAR

WALL·E

A nostalgia das máquinas

Eduardo Reginato

*E é só você que tem a cura pro meu vício
de insistir nessa saudade que eu sinto
de tudo o que eu ainda não vi.*

“Índios”, Renato Russo

Em 1995, o estúdio Pixar – até aquele momento conhecido por pequenos filmes experimentais – lançava, em parceria com a Disney, o primeiro longa-metragem em animação digital da história do cinema. *Toy Story* abordava as relações de convívio entre um grupo de brinquedos que adquiriria vida (quando sua criança não estava brincando com eles) e experimentava dilemas e sentimentos como merecimento, perda, inveja, amor e medos diversos, em especial do futuro.

75

John Lasseter, diretor de *Toy Story*, costumava dizer que a escolha por objetos inanimados prevaleceu por ser mais fácil animá-los e dar-lhes texturas realísticas com a tecnologia disponível na época do que criar figuras humanizadas mais definidas, pois imagens menos caricaturais seriam rejeitadas pelo público devido à condição chamada “vale da estranheza”, uma percepção do cérebro que não assimila naturalmente figuras que parecem demasiado humanas, mas não são humanas – como humanoides, bonecos de ventríloquos e andróides, entre outros.

Brinquedos são citados em obras artísticas desde a Antiguidade, nos textos gregos de Alcibíades (431-404 a.C.), que desdenhou Sócrates como indigno por montar um cavalo de pau para seus filhos, e de Plutarco (46-120 d.C.), que escreve tristemente sobre as bonecas de sua falecida filha. Porém, o primeiro registro da palavra inglesa *toy* (brinquedo) surge – com significado de trivialidade, vaidade, ilusão – na obra devocional em versos *Handling Sinne* (1303), de Robert Brunne, e somente séculos depois a pa-

lavra passa a ser usada para designar brinquedos infantis. O mesmo ocorre com a palavra inglesa *doll* (boneca), derivada do diminutivo de Dorothy e registrada pela primeira vez em 1700 com o significado de marionete, e também associada às ideias de pequenez, trivialidade e vaidade¹.

A partir do século XVI as palavras começam a designar mais precisamente os objetos de brincar: brinquedos (*toys*); bonecos, fantoches ou marionetes (*puppets*) e bonecas (*dolls*). Dessa época em diante, bonecos, bonecas, marionetes e brinquedos (aqueles com formas diferenciadas da humana, como animais, instrumentos musicais, casas, carruagens, carroças etc.) já figuram no imaginário popular e passam a fazer parte de narrativas orais, contos de fadas e peças teatrais. Em especial, o teatro de fantoches era uma das técnicas que aproximava o público à ideia de um objeto inanimado possuir vida.

No entanto, muito antes das definições atribuídas aos brinquedos e bonecos nos séculos XVI e XVII, a humanidade vinha tentando criar seres artificiais, não apenas passivos, mas semoventes. A ideia de bonecos se movimentando por contra própria é um fascínio de que se tem registro desde a Antiguidade, através de manuscritos sobreviventes da destruição da Biblioteca de Alexandria, como *A Enciclopédia de Herão* (1 a.C.), escrita por Herão, o Mecânico. Herão criou as primeiras clepsídras – relógios movidos à água para medir o tempo –, que foram a base tecnológica para o advento do relógio mecânico movido a pesos e, posteriormente, do relógio movido por polias, molas e engrenagens. Essas construções mecânicas dos relógios serviram como estrutura para os primeiros autômatos da história e, futuramente, para robôs e andróides.

A extraordinária jornada tecnológica do relógio d'água aos robôs é narrada no livro *Histórias de Autômatos – Da Grécia Clássica à Belle Époque*, escrito pelo professor italiano de cálculo Mario G. Losano:

A relação entre Deus e sua criação é comparada àquela entre o relojoeiro e seu relógio. A harmonia do universo é explicada pela regularidade do relógio. O corpo do animal é concebido como um autômato movido por mecanismos, enquanto a técnica dos autômatos promete a realização de um antigo sonho: a criação de uma vida artificial².

Assim, nos séculos XVII e XVIII começam a surgir em toda a Europa autômatos construídos por relojoeiros, mecânicos, físicos e matemáticos. Eram criaturas artificiais que simulavam humanos, animais e seres míticos que, através de complexos mecanismos semelhantes aos de um relógio, podiam se mover, escrever ou tocar instrumentos de sopro³.

Um dos maiores inventores de autômatos foi o francês Jacques de Vaucanson, que criou algumas das mais extraordinárias figuras artificiais do século XVIII, tais como o *Pato Digeridor*⁴ – um pato mecânico que simulava todos os movimentos físicos de um pato, além de comer alimentos, digerir e excretar – e o *Pífano Provençal*, que tocava um galubé (tipo de flauta com três furos), exigindo um complexo mecanismo pneumático para as diversas variações de sopros que precisavam ser sincronizadas com os movimentos mecânicos para simular a *performance* do boneco⁵.

No início do século XIX, Mary Shelley publica o marco da ficção científica *Frankenstein* (1818). O livro conta a aventura do cientista Victor Frankenstein, que cria um ser artificial com partes de corpos humanos e lhe dá vida através de uma enorme descarga elétrica. Essa história acirrou uma série de questionamentos que são feitos pela humanidade desde as primeiras criações de brinquedos e autômatos: poderiam esses seres artificiais ter alma? As máquinas poderiam um dia desenvolver sentimentos? Esses autômatos não teriam um conflito existencial por parecerem humanos, mas não o serem? Esses seres artificiais seriam capazes de sentir amor ou formar memórias e, assim, sentir saudade e, conseqüentemente, sofreriam de nostalgia?

No século XIX – em meio a tantos desenvolvimentos tecnológicos e invenções revolucionárias –, uma expressão de luz, sombras e imagens em movimento advindas de uma máquina foi o veículo para muitas das fantasias especulativas da humanidade se manifestarem e antigos questionamentos sobre a nostalgia das máquinas se ressignificarem através de um novo meio de comunicação. Desde seu princípio, o cinema reservou películas para os seres criados artificialmente: *Gugusse et l'Automate* (1907) – o curta-metragem perdido de Georges Méliès – foi a primeira aparição de um autômato no cinema⁶; *Dreams of Toyland* (1908), de Arthur Melbourne-Cooper, foi a primeira animação em *stop motion* a narrar uma história sobre um grupo de brinquedos que adquire vida, um precursor de *Toy Story*;

e, por fim, o seriado cinematográfico *The Master Mystery* (1919) com um herói, interpretado pelo ilusionista Harry Houdini, que lutava contra o vilão “Q”, o primeiro “robô” da história do cinema.

Máquinas, desde o princípio do cinema, são retratadas como ameaça ou como força de trabalho para servir aos humanos e substituí-los em suas funções. Em *Metrópolis* (1927), Fritz Lang desenvolveu a versão cinematográfica do romance de Thea von Harbou e apresentou a primeira androide do cinema, ou como é chamada no livro alemão: a *maschinemensch*, uma mulher máquina-humana chamada Maria⁷.

Não por acaso, a palavra “robô” nasceu de uma peça teatral chamada *R.U.R – Os Robôs Universais de Rossum*⁸ escrita, em 1920, pelo dramaturgo tcheco Karel Capek sobre uma revolta mundial de autômatos trabalhadores, que exterminam seus criadores e a raça humana que os escravizava. A palavra robô tem ligação etimológica com a raiz do eslavo eclesiástico *rob* (escravo), com o substantivo feminino em tcheco *robota* (trabalho forçado ou trabalho físico extenuante) e com o verbo *robotit* (matar-se trabalhando)⁹.

78

As máquinas no cinema e na literatura não querem ser apenas repositórios de engrenagens e escravizadas pelos humanos. A princípio, as máquinas são a expressão de sonhos e ambições dos seus criadores e, conforme evolui a inteligência artificial, podem vir a ser detentoras de seus próprios “sonhos elétricos”. Assim, a vida das máquinas não seria apenas uma reprodução mecânica, mas a própria vida, por ter consciência e alma.

Muitos autômatos e robôs da ficção buscam a humanidade, como Pinóquio, o boneco de madeira que deseja ser uma criança de verdade ou o Homem de Lata que pede um coração ao Mágico de Oz. Seria a experiência humana uma coletânea de experiências e memórias e, por isso, as máquinas da ficção precisam tanto acessar e sentir lembranças?

Esse questionamento remete ao replicante Roy Batty, um androide modelo *Nexus 6* em *Blade Runner: O Caçador de Androides* (1982), murmurando o marcante monólogo de despedida improvisado pelo seu intérprete Rutger Hauer:

Eu vi coisas que vocês, humanos, nem iriam acreditar. Naves de ataque pegando fogo na constelação de Órion. Vi Raios-C resplandecendo no escuro perto do Portão de Tannhäuser. Todos



esses momentos ficarão perdidos no tempo, como lágrimas na chuva. Hora de morrer.

Sob a iminência da morte, o replicante toma a memória como uma das características humanas mais importantes para que ele, como máquina, seja merecedor de respeito por ter existido. O diferencial do humano em relação à máquina é o fato de que lembrar não é apenas buscar um dado visual ou documental em um diretório de arquivos, mas sentir, apreender e se emocionar com o acesso a uma informação abstrata do seu passado.

Mas o que seria a nostalgia em termos sensoriais e imagéticos? Em seu livro *The Future of Nostalgia*, Svetlana Boym escreve que

Nostalgia (de *nostos*, voltar para casa, e *algia*, saudade) é a saudade de um lar que não existe mais ou nunca existiu. A nostalgia é um sentimento de perda e deslocamento, mas também é um romance com a própria fantasia. O amor nostálgico só pode sobreviver em um relacionamento à distância. Uma imagem cinematográfica de nostalgia é uma dupla exposição, ou uma sobreposição de duas imagens – de casa e do exterior, passado e presente, sonho e vida cotidiana. No momento em que tentamos forçar a ser uma única imagem, o *frame* se rompe ou queimam a superfície¹⁰.

80

Então, as máquinas poderiam um dia ter nostalgia? A resposta a essa pergunta na vida real é hipoteticamente “sim, no futuro”, segundo programadores e engenheiros de robótica¹¹. Porém no cinema, boa parte das máquinas desenvolveram sentimentos diversos, inclusive a nostalgia: além de *Blade Runner*, com seu nostálgico replicante Roy Batty, temos muitos outros filmes como *Edward Mãos de Tesoura* (1990), *O Homem Bicentenário* (1999), *Her* (2013) e, em especial, *WALL-E* (2008), filme dirigido por Andrew Stanton para os estúdios Pixar.

WALL-E (**W**aste **A**llocation **L**oad **L**ifter-**E**arth **C**lass)¹² é um tipo de robô construído para trabalhar na compactação de detritos terrestres, após o planeta ser abandonado pelos humanos devido à destruição de todos os biomas com o acúmulo de lixo doméstico e industrial.

Nos minutos iniciais da animação, conhecemos a última unidade WALL-E, que há 700 anos compacta resíduos. Devido ao constante contato com o lixo terrestre, ele passou a ser um colecionador de memorabilia humana, vivenciando um processo de sensibilização ao assimilar a cultura da humanidade.

Como é característico na ficção científica, os robôs estão sempre relacionados a questões de trabalho. Não por acaso, o solitário robzinho vive uma repetitiva rotina ao empilhar lixo compactado em enormes torres que se confundem com as ruínas de arranha-céus da metrópole abandonada. A única companheira de WALL-E é uma barata chamada Hal, que se comunica por pequenos silvos e o segue no percurso de casa (uma estação de carregamento de energia) ao trabalho (pilhas de lixo) e do trabalho para casa. Nesse caminho, o robô vai coletando tranqueiras humanas que seu inocente desconhecimento e sua incessante curiosidade transformam em tesouros.

Essa solitária existência mecânica dedicada ao trabalho lembra o extraordinário capítulo “Chegarão Chuvas Suaves”, da obra-prima da ficção científica *As Crônicas Marcianas*, escrita por Ray Bradbury. No livro, assim como em *WALL-E*, todos os humanos deixaram o planeta Terra em razão de acúmulo de lixo, guerras e escassez de alimentos, restando em solo apenas edifícios e casas que vão se arruinando com o tempo. Esse texto narra o último dia de uma casa automatizada e o fim de todos os seus robôs que cuidam dos afazeres domésticos. A técnica narrativa de Bradbury em criar empatia pelas máquinas é fabulosa. Poucas vezes os robôs sem consciência – apenas programados para repetirem trabalhos em determinadas horas do dia – foram tratados de forma tão digna e comovente. Tal técnica narrativa é aplicada em *WALL-E*. Porém, não são necessários muitos artifícios para gerar simpatia por robôs, pois na consciência coletiva essas máquinas recebem mais afeição do que desafeto¹³.

Assim, na literatura, no cinema e na vida real, a criação de robôs parte do conceito da evolução da máquina passiva à especulação da máquina senciente¹⁴. Na animação da Pixar, WALL-E passou por uma transformação em sua Inteligência Artificial, de mera máquina programada para um ser mecânico senciente. O robzinho desenvolveu afetos através do contato com restos da humanidade, ao transformar sua mera curiosidade sobre os humanos na compreensão de que também integra esse coletivo por ser o

portador de lembranças que não eram suas, mas com as quais se identificou e, por isso, passou a sofrer de nostalgia. Assim, essa assimilação forçou seu sistema a se desprogramar, permitindo o nascimento do seu livre arbítrio como indivíduo.

Portanto, quando WALL-E chega na estação de armazenamento depois de um dia de trabalho – antes de se conectar ao carregador de bateria e “dormir” –, ele vislumbra seu museu de obsolescências e atualiza sua coleção de lembranças humanas, tais como um isqueiro oxidado, uma calota de pneu, um garfo e um cubo *rubix*. Por fim, como parte de seus hábitos (outro fator humano que só uma máquina senciente poderia desenvolver), o robzinho tira de dentro de uma tostadeira uma fita VHS e a coloca em um videocassete para rever uma cena do musical *Hello, Dolly!* (1969), dirigido por Gene Kelly, em que vemos os atores Michael Crawford e Marianne McAndrew cantando em dueto *It Only Takes a Moment*: “Leva apenas um momento/ Para seus olhos se encontrarem e, em seguida/ Seu coração sabe naquele instante/ Você nunca estará sozinho novamente”¹⁵.

82 Ao vermos essa cena, descobrimos que WALL-E é uma máquina solitária e romântica, que vive em nostalgia por algo que nunca viveu: o sentimento do amor. Ao flexionar suas pinças mecânicas, ele imagina como seria segurar a mão de uma parceira apaixonada e depois suspira ao vislumbrar uma nesga de estrelas entre as nuvens tóxicas que cobrem a atmosfera. O robzinho, assimilando por centenas de anos os humanos através de seus vestígios, criou uma idealização tocante e ingênua dos seres de carne e osso.

Outro dia surge e mais outro, WALL-E segue sua infinita rotina de trabalho até topar com algo extraordinário: uma planta nascendo no solo árido da metrópole devastada. O robô colecionador pega com cuidado a nova descoberta e usa uma bota velha como vaso. De repente, surge uma imensa nave do céu que deixa na superfície uma forma ovoide branca e reluzente que demonstra ser *uma* robô. Uma linda robô¹⁶ aos olhos de WALL-E, que passa a tentar conquistá-la de todas as formas possíveis.

Desse momento em diante, a animação que seguia um caminho pela ficção apocalíptica se transforma em uma das mais adoráveis comédias românticas que o cinema já proporcionou através do subgênero – que talvez não exista e eu tenha inventado agora – romance de robôs, que não é tão abrangente, mas tem títulos de respeito na história do cinema: *Blade*



WALL-E

Runner com o amor *noir* entre o replicante enrustido Rick Deckard e a androide *femme fatale* Rachel ou o tóxico romance do robô *nerd* Sheldon e a robô *borderline* Francesca no genial média-metragem *I'm Here* (2010), de Spike Jonze. Segundo Andrew Stanton sobre as escolhas de narrativa feitas com John Lasseter:

É engraçado, mas tanto John quanto eu tínhamos o instinto de que deveria ser uma história de amor. Há algo cativante sobre uma máquina que se apaixona por outro tipo de máquina que nunca viu antes. Nós queríamos seguir com a história porque WALL-E era o personagem mais solitário que já tivemos.

John sempre curtiu essa ideia de uma história de amor entre dois opostos, daí veio WALL-E: ele é terrestre. Ele é pesado. Ele é um pequeno trator sujo. Então, lá está um anjo leve, lindo e arejado. Eles são de dois mundos. E você sabe? Eles se apaixonam¹⁷.

84

A proposta dos realizadores da Pixar é ainda mais sofisticada nessa esfera de comédia romântica. O roteiro de Andrew Stanton e Jim Reardon inspira-se em obras de grandes gênios do cinema da pantomima¹⁸, como Charles Chaplin, Buster Keaton, Harold Lloyd e Jacques Tati. Aliás, todos esses mestres do cinema se viram envolvidos em imbróglis com máquinas: Charles Chaplin em *Tempos Modernos* (1936) engolido por uma máquina em uma linha de montagem; Buster Keaton em um trem desgovernado em *A General* (1926); Harold Lloyd lutando com os ponteiros de um relógio gigante em *O Homem Mosca* (1923); e Jacques Tati¹⁹ perdido em uma cidade automatizada em *Play Time – Tempo de Diversão* (1967).

Andrew Stanton relata que a decisão de usar a pantomima foi marcante desde o início da produção. Todos os dias, durante os vários anos de elaboração de *WALL-E*, a equipe assistia a filmes da época do cinema mudo:

As tradições da pantomima remontam às raízes do cinema puro. Os contadores de histórias da era do cinema mudo inventaram uma linguagem pictórica de montagem que ainda define como assistimos a filmes. Esses primeiros artistas do cinema tornaram-se mestres da encenação, composição, corte e atuação es-

tilizada por meio da expressão facial e da linguagem corporal. Histórias épicas foram contadas sem uma linha de diálogo.

Embora os primeiros *talkies*²⁰ emulassem peças teatrais, mudando a ênfase para a palavra falada, os jovens diretores que cresceram com os filmes mudos continuaram a explorar um caminho visual na era moderna do som. Os animadores, em particular, sempre buscaram inspiração nos comediantes silenciosos, pois seu ofício também depende da clareza da pose, do tempo e da atitude²¹.

Máquina, objetos, mecânica, física e matemática sempre fizeram parte da “composição da dinâmica” nos filmes mudos. Não obstante, as máquinas eram também inspiração para a expressão corporal dos geniais atores e diretores da arte do cinema. Segundo o filósofo francês Jacques Rancière, “por obra do cinema, a arte se apresenta no frenesi da pantomima ou da coreografia, tornando inseparáveis a precisão maquina e as ilusões do desvario”²².

Buster Keaton e Jacques Tati foram os cineastas que mais utilizaram a máquina como base de sua composição corporal.

Buster Keaton era obcecado por conjuntos mecânicos, corrediças, armadilhas, ganchos, polias, parafusos. O crítico francês André Martin, em seu ensaio “O Mecânico da Pantomima”, compara Keaton a um relógio, com sua mecanicidade complexa:

Keaton professa um gosto verdadeiro pelos princípios da mecânica e pelos jogos de bielas, de alavancas e de contrapesos. A antessala de seu bangalô na MGM era cheia de aparelhos estranhos e desconcertantes, *gadgets* mecânicos como quebra-nozes e distribuidores de cigarros automáticos que ele não cessava de aperfeiçoar.

[...] “Todas as *gags* são tiradas das leis do espaço e do tempo”, ele afirmava. “Usando moedas como personagens, fazemos com que avancem de acordo com os jogos de cena, obrigando-as a adotarem nosso passo. Uma boa cena cômica tem mais cálculos matemáticos que um livro de mecânica”²³.





Por outro lado, Jacques Tati utiliza a pantomima mecânica em seu filme *Play Time* para fazer uma hilária crítica à modernização e à tecnologia que desviam o ser humano de uma natureza coletiva para uma atrofia cognitiva, crítica e sinestésica:

A visão declarada de Tati sobre a modernização, no entanto, era mais nuançada e contraditória do que esse consenso crítico pode levar alguém a esperar. Para ter certeza, ele frequentemente protestava contra o que via como a uniformidade e o autoritarismo de ambientes modernos; o anonimato e a falta de comunicação que estes promoviam; a passividade e a padronização gerada pela automação da vida cotidiana; e até mesmo o comportamento mecânico das pessoas modernas. Ele também expressava com frequência uma marcante nostalgia do passado²⁴.

88

Assim, WALL-E é a versão robótica de mestres como Jacques Tati e Buster Keaton. E como os heróis do cinema mudo, o robzinho apaixonado não possui nenhum traquejo com o objeto de seu desejo. As inúmeras tentativas para conquistar a robô – que descobrimos chamar EVE (**Ex**traterrestrial **V**egetation **E**valuator)²⁵ – são hilárias e movem toda a narrativa de forma extraordinária. EVE²⁶, diferente do sensível e atrapalhado pretendente, é uma robô empoderada, altiva e elegante.

EVE procura algo por todos os lugares da metrópole devastada. Na tentativa de ser interessante para a robô, WALL-E apresenta seus tesouros, incluindo a planta dentro de uma bota velha. Imediatamente EVE pega a planta e guarda numa cápsula interna, demonstrando que o objetivo de sua diretriz era encontrar qualquer vida vegetal remanescente no planeta. De repente, a robô se encapsula e entra em *stand by*.

No segundo ato da aventura de *WALL-E*, vemos a consolidação do romance entre os robôs e a continuidade da missão de EVE com a planta encontrada na Terra. EVE é resgatada por uma nave espacial, e WALL-E se agarra na fuselagem para seguir seu amor. Seguindo a receita das comédias do cinema mudo com sua “mecânica da pantomima”, haverá muitos desencontros, confusões extraordinárias, mal entendidos e perigos. E

como toda comédia romântica desde o princípio dos tempos, EVE vai se apaixonando pelo fofo e desengonçado WALL-E, culminando em uma das sequências mais lindas da história das animações: o casal de robôs dança pelo espaço e se “beija” pela primeira vez através de um pulso elétrico.

O novo cenário é a imensa nave Axion, uma “arca de Noé” futurista que há 700 anos espera um sinal de que o planeta Terra se recuperou, para que os humanos sobreviventes possam retornar. A Axion foi construída pela *Buy and Large*, o maior conglomerado terrestre e responsável direto pelo acúmulo de lixo. Assim, uma pequena parte da humanidade vive na nave espacial e, séculos depois, todos os descendentes dos primeiros refugiados estão morbidamente obesos devido à infinita disponibilidade de alimentos ultraprocessados e à completa alienação diante de telas de computador.

EVE entrega a planta ao comandante da Axion e faz com que ele descubra um passado esquecido nos bancos de dados da nave: o planeta Terra com sua fauna, flora e humanidade²⁷ em plena exuberância. Novamente, vemos um personagem descobrindo a nostalgia por algo não vivido. O comandante, numa decisão envolta de muita coragem, aciona a nave Axion para voltar à Terra.

Por fim, durante o processo de aterrissagem da Axion em solo terrestre, WALL-E sofre um acidente que “reseta” sua “alma” para o modo de fábrica, uma máquina programada e sem sentimentos. Dentre muitos momentos comoventes, ver a carismática máquina senciente se tornar apenas uma máquina nos faz refletir sobre as questões da Inteligência Artificial. O receio diante das máquinas não seria mais a projeção de um receio humano de se repetirem com as máquinas as falhas da humanidade, com seu histórico de egoísmo e barbárie contra o próximo e o Planeta, tão grandes quanto os acertos de compaixão e altruísmo?

Polêmicas à parte, WALL-E é salvo pelo amor de EVE. Nada melhor para desprogramar uma máquina que serve a um líder – seja uma *big-tech* ou um sistema ditatorial, como tradicionalmente a ficção nos mostra –, do que ser lembrado que é possível viver suas escolhas existenciais sem medo de ser feliz, como um incentivo para abandonar a servidão e experimentar a liberdade. Finalmente, o adorável robozinho ama aquilo que viveu, e sua nova pulsão de vida é o desejo de ter mais daquela sensação – pois agora suas pinças mecânicas têm os dedos robóticos de EVE para entrelaçar.

NOTAS

1 KUZNETS, Lois Rostow. *When Toys Come Alive: Narratives of Animation, Metamorphosis and Development*. London: Yale University Press, 1994. pp. 10-11. Tradução: Eduardo Reginato.

2 LOSANO, Mario G.. *Histórias de Autômatos: da Grécia antiga à Belle Époque*. Tradução: Bernardo Joffily. São Paulo: Companhia das Letras, 1992. p. 68.

3 Essas joias da mecânica eram primeiramente concebidas como presentes para grandes monarcas, estadistas ou ricos comerciantes. Depois passaram a ser construídas para entreter o público e proporcionar recursos financeiros aos seus inventores, para sustento e criação de mais invenções.

4 *O Pato Digeridor* foi uma das inspirações para o romance *Do Androids Dream of Electric Sheep?* (Andróides Sonham com Ovelhas Elétricas?), de Philip K. Dick, no qual um detetive, que sonha comprar uma ovelha de verdade – em um futuro que os animais orgânicos são raros e caríssimos, sendo mais acessíveis os animais artificiais –, aceita caçar um grupo de andróides renegados em troca de uma polpuda recompensa. Esse livro inspirou o filme *Blade Runner – O Caçador de Andróides* (1982).

5 LOSANO, Mario G.. *Histórias de Autômatos: da Grécia antiga à Belle Époque*. Tradução: Bernardo Joffily. São Paulo: Companhia das Letras, 1992. p. 79.

6 A história do autômato Gugusse é o tema central do livro *A Invenção de Hugo Cabret*, de Brian Selznick, que o cineasta Martin Scorsese adaptaria para o cinema em 2011.

7 A Maria, do filme *Metrópolis*, será uma das peças para deflagrar a revolta de pobres trabalhadores da cidade subterrânea industrial que fornece energia para a metrópole da superfície, onde estão os "homens privilegiados". Os conflitos trabalhistas sempre estiveram intrinsecamente ligados às máquinas e aos autômatos, como em *Tempos Modernos* (1936), onde Carlitos é engolido pelas engrenagens de uma imensa máquina em uma linha de montagem.

8 R.U.R. é a corporação mais lucrativa do mundo, que fabrica um tipo sintético a fim de substituir toda a mão de obra humana. Dessa forma, pessoas de todo mundo fizeram deles seus criados domésticos; empresas grandes e pequenas trocaram os trabalhadores por autômatos baratos e sem salário e governos tiranos ampliaram seus exércitos com esses humanoides incansáveis e obedientes. Fonte: <https://coletivonerd.com.br/robos-universais-de-rossum/>

9 CAPEK, Karel. *A Fábrica de Robôs*. São Paulo: Hedra, 2012. p. 15.

10 BOYM. Svetlana. *The Future of Nostalgia*. New York: Basic Books, 2001. pp. 13-14. Tradução: Eduardo Reginato.

11 Os livros *Machines of Loving Grace: The Quest for Common Ground Between Humans and Robots*, de John Markoff e *Entre o filósofo e o cientista: poderá uma máquina sentir saudade?*,

de Nivaldo Machado e Gustavo Leal-Toledo, abordam estudos sobre as probabilidades de as máquinas adquirirem sentimentos e livre arbítrio.

12 Robô de carga de resíduos da Terra.

13 Robôs, autômatos, andróides, ciborgues e inteligências artificiais virtuais sempre foram abordados pela ficção científica, desde o poema épico francês *Le Voyage de Carlos Magno à Jérusalem et à Constantinople* (A Viagem de Carlos Magno a Jerusalém e a Constantinople), escrito por Charels de Fraunce em 1140, passando pelos marcos *Frankenstein*, de Mary Shelley, e "O Homem de Areia", de E.T.A. Hoffmann, num século XIX repleto de descobertas científicas e chegando aos séculos XX e XXI com as revistas *pulps* americanas *Weird Tales* e *Amazing Stories* (marcos da literatura de ficção científica publicadas entre as décadas de 1920 e 1950) e a obra canônica *Eu, robô*, escrita por Isaac Asimov, até os contemporâneos "Superbrinquedos duram o Verão Todo", escrito por Brian Aldiss; *Westworld*, de Michael Crichton; *Klara and the Sun*, de Kazuo Ishiguro; ou *Robopocalypse*, de Daniel H. Wilson, além de milhares de outras obras nas centenas de anos em que a ideia de um ser artificial com vida mecânica vem fascinando a imaginação e a escrita da humanidade.

14 Aquele que tem a capacidade de sentir.

15 Tradução livre de um trecho da canção *It Only Takes a Moment: It Only takes a moment/For your eyes to meet and then/youheart knows in a moment/You will never be alone again.*

16 O design de EVE foi criado por Jonnathan Ive, vice-presidente sênior da Apple e um dos responsáveis pela criação do design do iPod, que foi convidado para ajudar a desenvolver a personagem.

17 HAUSER, Tim. *The Art of WALL-E*. San Francisco: Chronicle Books, 2009. p. 10. Tradução: Eduardo Reginato.

18 Pantomima é uma representação artística que se realiza através de gestos, mímica e atitudes, sem a intervenção ou utilização de palavras.

19 O ator e cineasta francês Jacques Tati não faz parte do período do cinema mudo, mas utiliza a arte da pantomima e cria em seus filmes algo completamente novo com seu personagem que não pronuncia palavra alguma e só se comunica por movimentos em um mundo barulhento e cada vez mais imerso em tecnologias supérfluas e alienantes.

20 Gíria em inglês para se referir aos filmes com falas sonoras que surgiram depois da era do cinema mudo.

21 HAUSER, Tim. *The Art of WALL-E*. San Francisco: Chronicle Books, 2009. p. 9. Tradução: Eduardo Reginato.

22 RANCIÈRE, Jacques. *Aisthesis: Scènes du régime esthétique de l'art*. Paris: Galilée, 2011. p. 239.

23 MARTIN, André. "O Mecânico da Pantomima". Tradução: Aicha Barat. In: GARDNIER, Ruy; CA-
VOUR, D. (ORG.). *Buster Keaton – O Mundo é um Circo*. Rio de Janeiro: CCBB, 2018. p. 52.

24 TURVEY, Malcolm. *Play Time: Jacques Tati and comedic modernism*. New York: Columbia University Press, 2019. Pp. 175-176. Tradução: Eduardo Reginato.

25 Avaliador de Vegetação Extraterrestre.

26 Curiosamente, as robôs estão presentes na história dos seres mecânicos há tempos. Um dos primeiros filmes sobre autômatos é com outra Eve: um curta-metragem baseado no livro simbolista de Auguste Villiers de l'Isle-Adam, *The Future Eve*. Produzido em 1896, conta a história de um inventor que cria Eve, uma robô-noiva para um amigo quando sua amante humana se mostra muito problemática emocionalmente. *Eva do Futuro* é um marco da ficção científica e inspirou uma gama de obras-primas, incluindo a magnífica animação japonesa *Ghost in the Shell* (1995).

27 *WALL-E* surpreende com sua narrativa e a forma como aborda temas delicados e complexos. A industrialização do mundo e o impacto de ações capitalistas devastadoras causando a pasteurização da vida e, conseqüentemente, a progressiva destruição da natureza suscitam discussões sobre questões atuais como a mudança do marco temporal em que a era atual da humanidade, Holoceno, dá passagem para o Antropoceno, a era geológica marcada pela ação humana. Cientistas alertam que, caso medidas ambientais não sejam tomadas imediatamente, talvez o Antropoceno seja a última era geológica da humanidade.





Aos velhos de hoje e de amanhã

Mirian Goldenberg

Up: *Altas Aventuras* (2009) aborda com delicadeza temas que são tabus na nossa sociedade: morte, luto, perda, velhice, doença, solidão e saudade. É a encantadora história de amor do tímido e calado Carl, que sonha ser aviador, com a aventureira e tagarela Ellie. O filme revela o sonho do casal de conhecer *Paradise Falls* na América do Sul; as dificuldades financeiras que impediram a realização do sonho; a tristeza por não poder ter filhos; a doença e a morte de Ellie; a ganância de empresários que querem destruir a casa de Carl e Ellie para construir um edifício.

Carl é um velho rabugento, amargo e solitário que, para fugir da internação compulsória em um asilo, cria uma espécie de dirigível com milhares de balões para fazer sua casa flutuar no céu até chegar em *Paradise Falls*. No caminho para realizar o sonho de sua amada Ellie, ele descobre que Russell, um pequeno escoteiro que queria ajudar um idoso, estava escondido na casa.

Obrigado a conviver com o indesejado companheiro de viagem, Carl desliga o aparelho auditivo para não ouvir a tagarelice irritante do menino. E é exatamente neste momento que chega a terrível tempestade que ameaça destruir sua casa, seu sonho e todas as suas memórias.

Quase chegando ao seu destino, Carl precisa ainda caminhar para levar a casa até *Paradise Falls*. No caminho, Russell fica amigo de uma ave gigante e colorida, que batiza de Kevin. Só depois descobre que a ave tropical é uma fêmea que está tentando proteger seus filhotes. Em seguida, Russell fica amigo de Dug, um cão *golden retriever*, que tem uma coleira que permite que ele fale.

O quarteto passa a ser inseparável, apesar da resistência do velho rabugento, e vai viver muitas aventuras e enfrentar obstáculos e perigos provocados pelo explorador Charles Muntz, que havia sido o herói de Carl e Ellie.

A amizade inesperada de Carl com Russel, Dug e Kevin prova que, em

diferentes idades, podemos encontrar novos projetos, alegrias, amigos e amores. Mas, para isso acontecer, é preciso abrir as portas e janelas dos nossos corações, nunca desistir dos nossos sonhos e respeitar a autonomia dos mais velhos.

Com a morte da sua amada companheira, Carl achou que sua vida havia perdido o sentido. As perdas machucam e são inevitáveis, mas, como o filme mostra, o luto não significa que estamos condenados ao isolamento, à tristeza e à dor dilacerante para o resto das nossas vidas. Apesar da tristeza e da saudade, Carl, junto com seus amigos extraordinários, teve a coragem de escolher um novo caminho e, assim, descobriu o sabor de uma deliciosa aventura que deu significado à sua vida.

Up: Altas Aventuras é sobre o poder dos nossos sonhos e da importância de seguir em frente em todas as fases das nossas vidas. Revela que nunca é tarde para transformar a perda em aprendizado, a solidão em amizade e a saudade em projeto de vida.

Não vou contar aqui toda a história, pois caso você ainda não tenha assistido ao filme... E mesmo que já tenha assistido, aproveite para ver novamente junto com seus filhos, netos, pais, avós ou amigos. *Up: Altas Aventuras* é uma lição de vida para todas as idades.

Há mais de trinta anos venho pesquisando a questão do envelhecimento e felicidade. Já escutei mais de 5.000 homens e mulheres de mais de 60, 70, 80 e 90 anos. Em todos os meus livros, artigos e palestras, procuro alertar às crianças, aos jovens e aos adultos, que os mais velhos não são invisíveis, descartáveis e inúteis. E que precisamos, todos os dias, lutar contra os preconceitos, estigmas e violências físicas, verbais e psicológicas que moram dentro de nossas casas e famílias.

Não me canso de repetir como uma espécie de mantra: “O jovem de hoje é o velho de amanhã”. *Up: Altas Aventuras* transmite uma mensagem poderosa para os velhos de hoje e para os velhos de amanhã: se quisermos construir uma “Bela Velhice”, precisamos respeitar a autonomia e os sonhos dos mais velhos; prestar atenção, enxergar, escutar e cuidar com carinho das pessoas que amamos; aprender a conviver com as diferenças; descobrir e realizar os nossos projetos de vida e, mais importante do que tudo, cultivar as amizades.

Como o emocionante filme mostra, e como descobri em mais de três

décadas de pesquisas, o nosso corpo pode envelhecer com a idade, mas o nosso coração e a nossa alma nunca envelhecem: eles desabrocham e florescem com o passar do tempo. Nunca deixamos de ser a criança que um dia nós fomos: nunca paramos de sonhar, de brincar, de rir, de chorar, de aprender, de amar e de sentir saudade. E nunca podemos deixar de nos emocionar com a beleza da velhice e da amizade.



A primeira de seu nome

Cecília Barroso

Era um universo dominado por homens. Algo que vinha de sua gênese: não há como negar que a origem da Pixar é cheia de testosterona, um ambiente criado e composto por *nerds* que sonhavam fazer o primeiro longa-metragem em computação gráfica do mundo da animação – espaços onde a presença de mulheres, historicamente, é restrita. A familiaridade com o universo masculino, naturalmente, acabou transferida para as histórias que chegavam às telas, como *Toy Story* (1995), *Vida de Inseto* (1998), *Monstros S.A.* (2001), *Procurando Nemo* (2003), *Os Incríveis* (2004), *Carros* (2006), *Ratatouille* (2007), *WALL-E* (2008) e *Up: Altas Aventuras* (2009). Todos são filmes protagonizados por personagens masculinos, com temáticas e realidades que, de alguma maneira, refletem vivências e experiências próprias de homens em diferentes fases da vida.

99

Desde que Luxo Jr. brincou pela primeira vez com a bola colorida até que uma mulher aparecesse como centro de uma trama, foram 26 anos. Essa jovem mulher é Merida. Se em outros famosos estúdios, como Disney e Ghibli, os primeiros filmes inspiravam-se em conhecidas figuras de contos de fadas e do folclore, como Branca de Neve e Nausicaä, os meninos da Pixar preferiram ficar com seus brinquedos por mais de duas décadas, ainda que encantando e impressionando a cada nova experiência.

Quando *Valente* (2012) chega, quebra um paradigma. Sua história trata, basicamente, da ruptura com a tradição patriarcal. Sua princesa não tem interesse em seguir os padrões do clã escocês comandado por seu pai, encontrar um herdeiro e casar-se. Exímia atiradora de arco e flecha, vagando livremente pelo campo, ela quer ser livre. Em camadas mais profundas, o filme fala sobre a complexa relação maternal, sobre identificação e construção de personalidade. O momento em que uma menina se transforma em mulher e rompe com seu maior símbolo de identificação, considerando todas as especificidades de sua realidade.

Em contraponto à inovação temática, em tela está toda a comunicação visual que já havia feito a Pixar se destacar com suas marcas autorais, como a fácil identificação gráfica de personagens humanos até o detalhismo dedicado à composição de animais e a perfeição ao recriar locações, como as Terras Altas da Escócia. Há ainda a inserção estética de elementos mágicos no desenvolvimento fabular da narrativa e nos agitados momentos de luta.

É um espaço conhecido, com pontos já explorados e domínio de técnicas. Porém, voltando à história em si, tematicamente falando, ela jamais poderia ser contada por nenhuma das habituais mentes criativas do estúdio. Há realidades e minúcias na trama de *Valente* que tornaram imprescindível a presença de uma mulher à frente da produção, melhor ainda se fosse aquela que a tinha imaginado. Esta era Brenda Chapman. Animadora de dezenas de episódios para séries televisivas, integrante da equipe de roteiro dos novos clássicos da Disney *O Rei Leão* (1994) e *A Bela e a Fera* (1991), e codiretora da aventura bíblica *O Príncipe do Egito* (1998), ela se inspirara nas paisagens, na aura lendária e mítica das Terras Altas e do povo celta para falar sobre a sua relação de mãe e filha, que também é aquela de filha e mãe, e não é única.

Valente recria de forma lúdica o que é de todas as mulheres, pois sua abordagem ultrapassa em léguas os sempre referenciados Freud e Lacan, chegando a psicanalistas como Nancy Chorodow e Juliet Mitchell por tratar da visão de mulheres para mulheres, falando da formação de identidade por associação e ruptura, e levando em consideração expectativas e influências sociais e culturais. A pequena Merida, que brincava com sua cúmplice mãe no acampamento, aquela que acreditava em magia assim como ela, vê a rainha Elinor transformar-se em algo do qual ela gostaria de se afastar, devido às imposições para uma adequação patriarcal que a transformaria no que ela passa a enxergar antagonicamente.

Quando chega a ruptura, ela vem marcada por elementos que demonstram a dualidade e a complexidade da relação. É o caso, por exemplo, dos fogos-fátuos que aparecem em diferentes momentos do filme, para demonstrar a ligação entre as duas personagens e aquilo que representa a real ruptura entre elas. Há também algo que chega sob a forma de outra criatura da floresta ainda encantada, mas em forma menos visualmente mágica: o urso. De uma primeira assustadora criatura àquela segunda que

sugere a transformação não só pessoal, mas também de um padrão estabelecido, transferido de Elinor para todos os personagens que a cercam.

A ideia por trás de *Valente* e, de certa forma, aquilo que chega com o filme são avanços incríveis para o cinema de animação feito até então, considerando sua realização no início dos anos 2010. Toda sua trama foi concebida para tratar da descoberta, libertação e afirmação de Merida, com suas consequências na comunidade escocesa. Porém, era uma iniciativa muito ousada e fora dos padrões da época, mesmo para a Disney e a Pixar. Em constante *manterrupting* cinematográfico, depois de muitas interferências, Brenda Chapman desligou-se do processo e foi substituída por Mark Andrews. A animação ganhou mais cenas de ação e teve sua trama adequada ao padrão tradicional das narrativas maravilhosas, como definido por Tzvetan Todorov¹ (1975), ainda que com todas as modernas atualizações contextuais da Disney.

O *know how* dos dois estúdios fez com que o filme não deixasse a desejar na forma, por mais que seja, ainda hoje, um dos mais subestimados da Pixar – responsável posteriormente por *Red: Crescer é uma Fera* (2022), *Divertida Mente* (2015) e pelas sequências *Procurando Dory* (2016) e *Os Incríveis 2* (2018), importantes longas relacionados ao universo temático do filme *Valente*. Mas ainda é pouco, principalmente se levado em conta que apenas o primeiro é assinado por uma diretora, a chinesa Domee Shi. O grande questionamento que fica é: foram as interferências do estúdio que provocaram o afastamento da idealizadora Brenda Chapman ou é o incômodo com o contexto e com tudo que trate de questões que sejam próprias das mulheres? O que definiu o destino do filme? Será o patriarcado sentindo que *Valente* poderia ser algum tipo de ameaça?

NOTA

1 TODOROV, T. Introdução à literatura fantástica. Tradução: Maria Clara Correa Castello. São Paulo: Perspectiva, 1975.







A Cor das Emoções

Pablo Villaça

A liberdade criativa que a animação proporciona é ilimitada – e poucos estúdios a exploram com tanta consistência quanto a Pixar, que por anos vem se especializando em criar narrativas *high concept*¹: e se os brinquedos criassem vida quando não observados? E se uma criança fosse parar em um universo de monstros que usam o susto como energia? E se a única criatura consciente no planeta fosse um robô compactador de lixo?

Depois de algum tempo, porém, os executivos da empresa pareceram guiá-la na direção de continuações e premissas mais óbvias, e mesmo obras notáveis como *Valente* (2012), *Up: Altas Aventuras* (2009) e *Toy Story 3* (2010) pareciam colorir dentro de limites pré-estabelecidos. Até que, em 2015, os diretores Pete Docter e Ronnie Del Carmen, junto aos roteiristas Meg LeFauve e Josh Cooley, trouxeram à vida um longa repleto de imaginação, energia e ideias complexas, resultando em uma das produções tematicamente mais ambiciosas da filmografia da Pixar.

Iniciando com o nascimento de Riley e dos elementos principais que atuam em sua consciência – a Alegria, a Tristeza, o Medo, a Repulsa e a Raiva –, *Divertida Mente* é fascinante ao representar visualmente conceitos como imaginação, personalidade, memórias e até mesmo pensamentos abstratos, trazendo um prólogo tão eficiente que, a partir dali, somos capazes até mesmo de imaginar como seria a Central Emocional de uma pessoa tomada pela depressão ou com distúrbio bipolar (embora a história não trate disso).

Em seguimento às intenções da Pixar para criar personagens femininas fortes, o roteiro não só representa o sentimento-protagonista, Alegria, como uma mulher, mas também ancora todos os demais personagens no núcleo emocional de uma garotinha que foge do estereótipo de “frágil” ou “princesinha”, já que Riley gosta de jogar hóquei, é relativamente independente apesar de ter apenas 11 anos e demonstra uma maturidade admi-

rável. Suas emoções são desafiadas a fazer uma jornada interna – literal e metafórica, o que transforma o projeto também em uma espécie de *road movie* psicológico. Se torcemos para que os afetos se resolvam, é porque nos importamos com Riley e seus sentimentos (como conceitos abstratos e também como personagens). E se um dos prazeres do longa é ver as Emoções reagindo aos estímulos externos, não menos instigante é testemunhar como o excelente *design* de produção encontra maneiras criativas de representar visualmente o temperamento de cada personagem.

No entanto, este não é simplesmente um espetáculo visual; é também um filme de *ideias* – e complexas. Assim, quando vemos a Alegria tentando argumentar com a Tristeza, é impossível não perceber que a cena na tela é uma projeção externa de diálogos internos que todos já protagonizamos em momentos de melancolia, quando tentamos nos erguer através de uma racionalização algumas vezes fadada ao fracasso. Da mesma forma, ver a Tristeza contagiando memórias até então felizes, mesmo sendo alertada para não o fazer, é constatar como é difícil controlar a Tristeza – uma observação bastante madura para um título supostamente infantil que, de quebra, ainda cria uma representação esteticamente deliciosa ao trazer globos de memórias que assumem as cores dos sentimentos que as inspiram.

Igualmente brilhante é a forma como Docter enfoca as mudanças de paradigma que surgem com o amadurecimento (e particularmente com a adolescência), que obrigam as Emoções a uma readaptação rápida e confusa enquanto os sentimentos se descontrolam. Neste sentido, algumas das sequências mais divertidas do filme são aquelas que trazem os Centros Emocionais de Riley e de seus pais reagindo uns aos outros, sendo também curioso (e revelador) reparar como, nos adultos, a líder não é a Alegria e como suas Emoções trabalham de maneira bem mais organizada do que numa criança que está aprendendo a reagir ao mundo (algo representado também pela complexidade cada vez maior da mesa de operações).

Entre tantas virtudes da produção, a maior e mais importante talvez seja sua persistência em destacar que a tristeza é um elemento tão essencial à condição humana quanto o êxtase. Pois vivemos em uma sociedade cada vez mais obcecada por uma alegria colossal e constante – não por acaso, a base da publicidade, grande incentivadora desta filosofia perversa, é a venda eterna de um ideal inalcançável de felicidade (condição que só po-

deria ser conquistada se comprássemos este ou aquele produto). Com isso, passou-se a temer a melancolia e qualquer sentimento que não seja o de (auto)satisfação irrefreável, como se precisássemos experimentar alegria o tempo inteiro.

E o que *Divertida Mente* demonstra para seu público (pequeno e grande) é que a beleza da vida reside precisamente na natureza multicolorida e complexa de nossas experiências, memórias e sentimentos.

NOTA

¹ “Narrativa *high concept*” é um termo utilizado por roteiristas e cineastas, principalmente na indústria de cinema de Hollywood. Esse conceito refere-se basicamente a uma ideia de filme extremamente original e brilhante, com grande apelo comercial e potencial para atrair imensas quantidades de público. (Nota da Revisão)



Vencendo o medo para crescer

Breno Lira Gomes

*“Às vezes você precisa ir além do medo,
para ver a beleza que há do outro lado”*

Papai Henry

O *Bom Dinossauro* (2015) é a aventura do estúdio Pixar no mundo pré-histórico, ideia que em algum momento nasceria da imaginação e do extraordinário talento de seus animadores para encantar o público ansioso por mais uma produção transbordante de afeto, além da costumeira elegância visual. O filme não decepciona em nenhum quesito, mesmo após oito anos de sua realização e apesar de algumas críticas desfavoráveis. Então, não tenham medo de ver a beleza de sua exibição, pois é pura Pixar.

109

Na animação, acompanhamos a saga do jovem dinossauro Arlo em seu amadurecimento. Traumatizado com a perda repentina do pai, ele se vê perdido em um mundo bem diferente daquele em que vivia com a família, sem saber voltar para a fazenda onde moram. Sim, pessoal, os dinossauros do filme são fazendeiros.

Curiosamente, a trama imagina o que teria acontecido com a Terra se o temível asteroide que dizimou os dinossauros há milhões de anos não tivesse colidido com o planeta. Resumindo, os dinossauros teriam continuado e quem sabe até evoluído. Como em muitas animações do selo Disney, há aqui a humanização dos animais, para que a história se torne mais lúdica para os pequenos.

Então, voltando ao filme, Arlo se vê perdido em um mundo onde teme tudo e todos. E como companhia ele tem apenas uma criatura, um pequeno garoto das cavernas que será chamado de Spot. Juntos, dinossauro e criança, embarcam em uma viagem de volta para casa, em que irão aprender muitas coisas, mas principalmente a vencer o medo. Essa é a grande

lição de *O Bom Dinossauro*.

Quantas vezes nós deixamos de fazer algo, de arriscar, de dar um passo à frente por temer o que não conhecemos. A epígrafe desse artigo é dita pelo pai de Arlo quando leva o filho para passear no campo à noite. Papai Henry quer mostrar para Arlo que é preciso encarar as coisas sem medo, para não perder momentos e oportunidades incríveis como, por exemplo, uma bela revoada de vaga-lumes em plena escuridão da noite. Talvez uma das cenas mais belas de *O Bom Dinossauro*.

À primeira vista, o filme mais parece uma colagem de referências de outras tramas clássicas da Disney. O trauma da perda de um ente querido de forma drástica (*Bambi* e *O Rei Leão*), o amadurecimento forçado de um jovem protagonista (*Dumbo*), o aprendizado sobre convivência e respeito às diferenças (*Lilo & Stich*), entre outros. O filme agrada bastante aos pequenos, que se identificam com a figura de Spot, o garotinho das cavernas que desperta diferentes sentimentos em Arlo ao longo do filme, desde o temor inicial, passando pela aversão temporária, até o afetuoso acolhimento como família. Spot é mostrado de forma bastante interessante. Ele parece mais um cachorrinho do que um humano: às vezes um cão de guarda para proteger Arlo, outras vezes um cachorrinho arredio diante de uma ameaça e também um filhotinho triste, como na bela cena em que diz a Arlo (sem usar nenhuma palavra) que é sozinho no mundo e que também perdeu quem mais amava.

O Bom Dinossauro também absorve outra fonte de inspiração do cinema de Hollywood: o *western*. Elementos desse gênero tão marcante estão presentes principalmente nos cenários da produção. Quem conhece os filmes de John Ford e John Wayne com certeza irá reconhecer as montanhas nevadas, as vastas planícies e o Monument Valley. O caminho de Arlo e Spot é cruzado por três Tiranossauros Rex que representam autênticos cowboys. A princípio são figuras ameaçadoras, mas depois se mostram companheiros e ajudam o jovem dinossauro a encontrar seu caminho para casa.

Outra característica interessante é que se trata também de um road movie. A jornada de Arlo e Spot na volta para casa, os percalços que enfrentam, os encontros casuais, os conflitos em sua relação, tudo isso é bem típico desse gênero de filme. Por sinal, é um recurso narrativo bastante recorrente nas produções da Pixar, como *Toy Story* (1995), *Vida de Inseto*

(1998), *Procurando Nemo* (2003), *Divertida Mente* (2015), *Dois Irmãos: Uma Jornada Fantástica* (2020), entre outros. Já que o amadurecimento durante uma jornada é tema recorrente em suas animações, ter a estrutura de um *road movie* para contar essa história só enriquece a produção.

Um detalhe cativante é ver a trajetória da relação dos personagens até perceberem o quanto são parecidos ou têm histórias semelhantes. O Arlo e o Spot do começo de *O Bom Dinossauro* não serão os mesmos no final do filme. Tudo que terão vivido juntos vai contribuir para uma transformação profunda. Arlo, o protagonista, sai dessa aventura como um dinossauro mais decidido, proativo e independente, sem deixar de ser o adorável Arlo tão amado pela família.

É preciso ressaltar a riqueza e a verossimilhança nos detalhes dos cenários do filme. A incrível visualidade resulta do investimento em tecnologia e excelentes animadores. O espectador fica em dúvida se o que está diante de seus olhos é algo desenhado pela mão humana ou uma imagem filmada diretamente da natureza. A textura da água do rio é particularmente notável, pois a água é um grande desafio para uma animação 3D, por ser o elemento mais difícil de ser representado, exigindo muito esforço tanto dos animadores quanto dos computadores.

Além do mais, dinossauro é algo que a garotada ama. Todo mundo conhece uma criança que durante uma fase da infância só quer saber de dinossauros. E eles sempre estiveram presentes no cinema, principalmente nas animações. Um dos primeiros filmes animados, inclusive, tinha um dinossauro: *Gertie, o dinossauro* (1914), de Winsor McCay. O que só comprova como o fascínio por esses seres acompanha as pessoas há muito tempo. Em pleno 2023, a garotada que assistir ao filme pela primeira vez ficará maravilhada com *O Bom Dinossauro* e todas as aventuras vividas por Arlo e Spot. E os adultos também, podem ter certeza.



A fotografia essencial

Lilian Tufvesson

*Fotografia – é o codinome
da mais aguda percepção
que a nós mesmos nos vai mostrando
e da evanescência de tudo
edifica uma permanência,
cristal do tempo no papel.*

Carlos Drummond de Andrade¹

*[...] é por meio do futuro guardado nas ima-
gens que os vestígios do passado nos visam e
ainda nos dizem alguma coisa. Todo “achado”
em uma imagem [...] é um olhar correspondido
que atravessa as eras, o reencontro de um porvir
que o passado sonhara – e que somente nossos
próprios sonhos de futuro permitem perceber.*

Mauricio Lissovsky²

Do fundo do oceano ao espaço intergaláctico, a Pixar parecia ter explorado os azuis de todos os mundos. Até que um menino mexicano de 12 anos, após dois vidros quebrados e uma ponte dourada transcendental, refletiu em seus olhos a encantadora paisagem de milhões de luzes e cores da terra dos ancestrais.

O primeiro vidro foi quebrado ao acaso³ e despertou a curiosidade de Miguel sobre os segredos ocultados na antiga fotografia de sua família

naquele porta-retrato. A consequência imediata foi o segundo vidro quebrado, intencionalmente, quando o menino decidiu buscar o violão descoberto na foto, cuja extremidade exibia uma particularidade: a caveira desenhada, diferencial que lhe permitiu saber exatamente onde estava o instrumento – justamente o violão de seu ídolo Ernesto de la Cruz, guardado em um mausoléu cercado de vidraças.

Convencido de que o grande astro da música e do cinema era seu trisavô, Miguel justifica, diante do grande retrato de Ernesto de la Cruz, a iminente atitude de subtrair o violão do mausoléu, pois precisava do instrumento para se apresentar em um concurso musical naquela noite na praça da cidade, já que Abuelita havia destruído o seu violão para impedir que o neto desviasse seu caminho das pegadas dos sapatos de seus antecessores.

“Rivera – Família de Zapateros”: a placa na casa de Miguel indica mais do que uma atividade laboral escolhida pelos moradores. Fazer sapatos era tão imperativo quanto a música era interdita a todos os descendentes de Mama Amelia, a jovem que não sorria dentro do porta-retrato quebrado, na foto em que tinha no colo a pequena menina de cabelos trançados, futura bisavó⁴ de Miguel, e ao lado o vazio deixado pelo rasgo da imagem outrora ocupada pelo homem que desapareceu, primeiro da vida e depois da fotografia. Após o desaparecimento sem justificativa do marido, que saíra para fazer apresentações com seu violão e nunca mais voltara, Mama Amelia iniciou a maldição da música e a tradição de fazer sapatos.

Entretanto, quando consegue sair da redoma restritiva familiar, Miguel caminha com leveza, rodopiando eventualmente ao som de acordes musicais oriundos de instrumentos tocados nas ruas e sorrindo a certeza de seu dom. O entusiasmo imprime em seus pés a velocidade e em suas mãos o ritmo da percussão batucada ao acaso nos *alebrijes* expostos para venda sobre uma barraca. Miguel se distancia do olhar matriarcal rumo à praça de Santa Cecília, nome do vilarejo que habita e, precisamente, da padroeira dos músicos.

Os *alebrijes*, que colorem as ruas e a imaginação popular, são peças artesanais tradicionalmente feitas com papelão moldado sobre um “esqueleto” de arame e depois pintado de branco como base para receber cores vibrantes e estampas detalhadas. Foram criados em 1936 por Pedro Linares López, que havia sonhado com figuras mágicas, híbridas e aladas durante um período de convalescência em sono profundo. As coloridas quimeras



combinam elementos fisionômicos de vários animais, reais ou não, e integram o imaginário cultural mexicano, de tal forma que muitas famílias se dedicam a fazer *alebrijes*, que passaram a ser também talhados em madeira. Embora considerados seres místicos e protetores, os *alebrijes* não costumam ter conexão com o *Día de los Muertos*, mas justamente essas esculturas encantaram tanto os integrantes da Pixar quando estiveram em Oaxaca, que eles decidiram incluí-los na história como espíritos guardiões na Terra dos Mortos.

Famílias artesãs são tradicionais no México. Dedicam-se a elaborar diversos produtos da cultura nacional, como o papel picado, que consiste em fazer dobras de papel com recortes específicos que mostram figuras ao desdobrá-las. No *Día de los Muertos*, o papel picado é visto nos altares e também nas ruas – como no início do filme, quando a história dos antepassados de Miguel é contada em animações dentro dos quadrados coloridos de papel, em uma sequência que conduz ao olhar da matriarca Mama Amelia, no retrato pousado no topo do altar da família Rivera. Visitar famílias de artesãos, em especial sapateiros, permitiu à equipe da Pixar observar, além dos espaços físicos, uma estrutura comum de produção caseira, uma linha de montagem não industrial e permeada de afetos, em que cada integrante tem sua função definida.

As viagens de pesquisa da equipe, em busca de autenticidade e verossimilhança para o filme, possibilitaram a percepção de cores, luminosidades e texturas do México. Cineastas e animadores observaram traços fisionômicos e comportamentais para os personagens do filme e absorveram atmosferas de paisagens para desenhar nos cenários digitais a aura mística e estética da celebração mexicana aos mortos. Sentiram aromas e sabores, vivenciaram tradições locais. Presenciaram desfiles nas ruas e vigílias nos cemitérios. Alguns registraram suas percepções em cadernos de desenho, outros fotografaram intensamente. Harley Jessup⁵, designer de produção, conta que fez mil fotos por dia e que posteriormente, no período de realização do filme, consultava as fotos para observar a incidência do sol nas texturas das ruas ou a formação de nuvens típicas daquele céu. Adrian Molina⁶, codiretor, ressalta que “as trilhas de calêndulas que guiam os entes queridos para casa, os cemitérios à luz de velas... não são coisas da fantasia, mas ícones de uma tradição bela e real”.

Verossimilhanças conectam o público à história projetada em tela. Para Walt Disney, o que sustenta um filme é justamente o envolvimento emocional entre público e personagens. Não se trata de parecer real, mas sim credível, através de cor, textura e iluminação realistas, inventando variações da forma e da luz para contar uma história. A estética de *Viva: a Vida é uma Festa* (2017) é uma animação realista não exatamente nas formas, mas nos movimentos dos personagens (como os dedilhados perfeitos nas cordas do violão). Mesmo as formas dos esqueletos são inspiradas no artesanato mexicano, mais esculpidas à mão do que realistas. Centenas de peças de roupas foram criadas para vestir os moradores da vila de Santa Cecília e os esqueletos da Terra dos Mortos, com cores vibrantes e bordados típicos da cultura mexicana. No Departamento de Encontros Familiares, que faz a mediação entre o mundo dos vivos e a Terra dos Mortos, as regras da burocracia criam um senso de lugar verossímil, com alusão a um grande arquivo fotográfico que contém os registros de retratos colocados em cada oferenda.

De volta ao estúdio da Pixar, os viajantes evocaram sensações do México durante o processo criativo da animação, com memórias visuais dos elementos mais característicos do *Día de los Muertos*, como as onipresentes calêndulas. As flores *cempasúchil* adornam altares, cemitérios, ruas e praças. Suas pétalas quase douradas traçam caminhos em cores e aromas para conduzir as almas de volta às suas famílias na noite da celebração.



Por isso, as pétalas de calêndula no chão do mausoléu de Ernesto de la Cruz brilham de forma intensa e breve como vagalumes no exato momento em que Miguel pega o instrumento utilizado por seu ídolo. Quando o menino toca o violão pela primeira vez, as cordas vibram o tom de seu sonho, e as pétalas no chão, novamente iluminadas, fazem uma revoada. Como flores da transição entre mundos, as calêndulas estavam avisando que Miguel havia ultrapassado a fronteira, tornando-se invisível aos vivos e vidente dos mortos, como ele percebe ao encontrar a primeira mulher-esqueleto, que usava um grande chapéu florido – figura conhecida como Catrina, uma das mais populares na cultura popular mexicana, criada por José Guadalupe Posada (1852-1913).

Catrina, com seu vestido da moda e grande chapéu adornado, representa a tradição de crítica política e social presente nos traços satíricos de Posada, cujas gravuras foram inspirações para os desenhistas da Pixar. O designer Harley Jessup⁷ reconhece que a iconografia atual do *Día de los Muertos* é fortemente inspirada pela arte de José Guadalupe Posada e por isso há uma estética vitoriana como fio unificador que percorre o filme, com influência direta nos desenhos de personagens esqueléticos e seus figurinos, e também de locais antigos, como a *Marigold Grand Central Station*⁸. A estética oitocentista do Departamento de Encontros Familiares foi inspirada em locais mexicanos como o *Palacio de Correos*, uma arquitetura de ferro e vidro muito característica do século XIX.

Posada e outro artista, Manuel Manilla (1830-1895), produziram imagens gráficas para acompanhar os textos populares de folhetos noticiosos. Ambos fizeram centenas de gravuras sobre o *Día de los Muertos*, com esqueletos em trajes modernos da época, zombando das vicissitudes e idiossincrasias dos vivos:

As gravuras de José Guadalupe Posada são parte indissociável da construção do imaginário popular mexicano durante a passagem do século XIX para o século XX. O artista produziu aproximadamente 20 mil gravuras utilizando especialmente as técnicas da litografia e da xilografia. [...] Dentre ilustrações e caricaturas, o que mais chama a atenção na obra do artista são suas ilustres e divertidas *calaveras*. [...] Posada ilustrou a varie-

dade de tipos populares de uma sociedade que passava por um momento de influências imperialistas, modernização e cultura política. Entende-se que a criação de personagens-caveiras tem a intenção em retomar uma característica essencial da cultura do México: a relação do mexicano com a morte, herança dos povos nativos, especialmente maias e astecas, que ocupavam o território antes da chegada dos espanhóis.

Para o *Día de los Muertos*, havia folhetos especiais conhecidos como as *calaveras* (literalmente, “caveiras”), com versos supostamente escritos pelos mortos como “obituários” zombeteiros para os vivos. Eram ilustrados por figuras de esqueletos em todos os estilos e posturas derivados em parte do imaginário do século XVIII [...], que por sua vez remontam às tradições da arte medieval¹⁰.

Na tradição pictórica ocidental figuram esqueletos e caveiras desde a Antiguidade, com significados diversos. Há o mosaico de Pompeia (século I d.C.), com um crânio sobre uma borboleta (efemeridade) que pousa sobre uma roda (instabilidade da fortuna). Tempos depois, em meados do século XIV, a peste negra devastou a Europa e provocou a eclosão de imagens com esqueletos que representavam a ameaça da morte sempre à espreita. No século XVII holandês, as caveiras inseridas em naturezas-mortas caracterizaram o tipo de pintura chamado *vanitas*¹¹, por evocarem a fugacidade da vida em oposição às vaidades ilusórias. Essa estética era também representada por elementos como bolhas de sabão ou flores murchando, mas seu elemento mais simbólico é a caveira. As imagens conhecidas como *vanitas* proliferaram inicialmente no contexto do barroco europeu, em alegorias ligadas à questão religiosa e com intenção moral contra uma vida de pecados. No século XX, guerras motivaram a presença de esqueletos em muitas obras críticas à violência e à destruição, como as pinturas e gravuras de Otto Dix e Oswaldo Goeldi¹², ambos com temática antibélica em estilo expressionista.

As reflexões suscitadas pela aparição de caveiras e esqueletos em imagens pictóricas como símbolo da impermanência da vida têm duas proposições bastante distintas, sintetizadas nas expressões latinas *carpe diem*¹³ (“aproveite o dia”) e *memento mori* (“lembre que você é mortal”). Enquanto

na antiguidade clássica a caveira era relacionada ao sentido do termo *carpe diem* (lembança da morte como estímulo ao pleno viver), nos séculos de prevalência da retórica cristã a caveira evocava o sentido do *memento mori* (lembança da morte como advertência contra os prazeres mundanos, concepção próxima à ideia de *vanitas*).

A longa tradição visual de *vanitas* e *memento mori* conecta-se a outra imagem icônica que perpassa os séculos na arte ocidental: os esqueletos na *dança macabra*, uma representação visual de origem medieval, também relacionada à devastação da epidemia de peste. Considera-se que a matriz das representações de *danças macabras* seja um afresco de 1424 em uma igreja de Paris, de autor desconhecido e destruído cerca de dois séculos depois. Há também uma série de xilogravuras sobre dança macabra feitas em 1538 por Hans Holbein, em que um esqueleto zombeteiro convida reis, cardeais e pessoas simples do povo para um baile rumo à morte. A mensagem é clara: não importam riquezas materiais ou posição social; todos terão o mesmo destino. Portanto, *vanitas*, *memento mori* e *danças macabras* são diferentes alegorias compostas por esqueletos ou caveiras sobre a relação entre morte e vida.

120

No cinema, a citação mais explícita da dança macabra talvez seja *O Sétimo Selo* (1957), de Ingmar Bergman, ao mostrar um artista que pinta um afresco em uma capela (justamente um esqueleto conduzindo uma *dança macabra*) e explica a intenção religiosa dessa imagem para impulsionar a devoção em massa. O filme projeta também uma das cenas mais icônicas da história do cinema, quando nobres e camponeses são levados pela morte como silhuetas dançando de mãos dadas pela colina rumo ao céu. No cinema de animação, os esqueletos também dançam, desde os filmes pioneiros de Walt Disney.

A Dança dos Esqueletos (1929) é o primeiro curta-metragem da série *Silly Symphony*¹⁴, com breve sinopse: esqueletos assustadores emergem de suas tumbas à meia-noite e dançam sob a lua cheia, apavorando animais noturnos. Ossos de esqueletos se desmontam e remontam, cabeças saem e voltam a se encaixar – exatamente como acontece em *Viva: a Vida é uma Festa* (2017). Quatro esqueletos fazem coreografias em círculo, como um ensaio da *dança macabra*. Ao amanhecer, o cantar do galo apressa a corrida dos esqueletos de volta aos túmulos.

No mesmo ano de 1929, Disney realiza *A Casa Assombrada*, em que Mickey Mouse entra em uma casa para se abrigar de uma tempestade noturna. Os esqueletos surgem novamente assustadores e ameaçadores. Um deles obriga Mickey a tocar piano, enquanto todos dançam uma coreografia muito semelhante àquela de *A Dança dos Esqueletos*. Alguns fazem percussão em seus próprios ossos. Ao redor do piano e dos dançarinos macabros, há uma trilha sonora muito marcada pela sonoplastia e pela sincronia com os movimentos em tela, naquele momento em que os filmes experimentavam as possibilidades do ainda novato cinema sonoro.

Ao contrário dos esqueletos que aparecem nos filmes pioneiros da Disney, aqueles de *Viva: a Vida é uma Festa* não são personagens assustadores, mas pessoas queridas cujas fotografias habitam nossas casas. Por isso, criar esqueletos com personalidades e sentimentos foi um desafio para a Pixar: desenhistas e animadores passaram meses estudando os ossos do corpo humano e convivendo com caveiras. Para caracterizar a individualidade dos esqueletos, adicionaram roupas, adereços, lábios moventes e olhos expressivos de afetos.

Assim, Miguel reconhece rapidamente cada integrante de sua família na Terra dos Mortos, ao perceber a semelhança dos esqueletos com os retratos do altar de sua casa. Esses personagens resultam da composição de múltiplas inspirações, principalmente a cultura popular mexicana – desde as gravuras de José Guadalupe Posada até a artesanaria das *calaveras* coloridas que integram a iconografia contemporânea do *Día de los Muertos*. No filme, as caveiras estão em lugares cotidianos no espaço dos vivos e na Terra dos Mortos. Assim como a fotografia habita os dois mundos.

A fotografia é essencial para o ritual das *ofrendas* e para o roteiro do filme. Imagem técnica que resulta de pesquisas ópticas, químicas e físicas, a fotografia é também magia. Fotografia é o assombro e o encanto da presença dos ausentes. O retrato é existência póstuma, legado do olhar do passado que se direciona ao presente sem tê-lo mirado, sempre atualizado pelo afeto.

Ao circular pela superfície, o olhar tende a voltar sempre para elementos preferenciais. Tais elementos passam a ser centrais, portadores preferenciais do significado. Deste modo, o olhar vai estabelecendo relações significativas. O tempo que circula

e estabelece relações significativas é muito específico: tempo de magia¹⁵.

No ritual cultivado pelas famílias mexicanas, um dos pilares fundamentais é a composição de um altar em que as imagens essenciais são os retratos das pessoas amadas que partiram desta vida. Conhecemos a família de Miguel assim como ele, através das fotografias e da narrativa oral transmitida às novas gerações.

Na animação da Pixar, a fotografia é ainda mais essencial, pois é justamente o passaporte para a transição entre mundos, prevista pela tradição para ocorrer uma vez ao ano, no *Día de los Muertos*. Pois a autorização de viagem para o mundo dos vivos depende de ter sido lembrado, fato que se comprova por seu retrato colocado no altar da família e olhado em rememoração afetiva. Na Terra dos Mortos, o Departamento de Encontros Familiares é um espaço burocrático semelhante a um aeroporto com regras de entrada e saída, onde os esqueletos-funcionários verificam se aquele que pretende atravessar a ponte para o mundo dos vivos teria sido lembrado por eles – a única possibilidade de atravessar. Quando Hector tenta passar, escuta mais uma vez o impasse: “sem fotos em *ofrendas*, ninguém cruza a ponte”.

No filme, a memória como pensamento não é suficiente para trazer a visita dos entes queridos; é preciso que esta memória seja materializada na forma de retratos que sejam olhados e possam retribuir esse olhar. A fotografia nas *ofrendas* como condição de prova documental da rememoração faz lembrar que uma das questões pioneiras despertadas pelo advento da fotografia foi sua dimensão como prova de verdade.

Herdeiros de uma genealogia na tradição pictórica, os retratos têm longa história na experiência fotográfica popular, desde que, ainda no século XIX, o pequeno formato *carte-de-visite* popularizou o gênero ao torná-lo financeiramente mais acessível do que os pioneiros daguerreótipos – placas de metal, guardadas como joias em caixas, com os retratos dos mais abastados. A progressiva popularização da fotografia possibilitou costumes como a organização de álbuns de família e, no México, a colocação de retratos dos familiares no altar de *ofrendas*. Abuelita leva Miguel à sala florida e o ensina: “O *Día de los Muertos* é a única noite em que nossos ancestrais nos visitam. Colocamos as fotos na *ofrenda* para que seus espíritos

atrassem. Isso é muito importante. Se não pusermos as fotos, eles não conseguem vir”. Fotografia, passaporte de travessia, limiar entre espaços e tempos. Diante das imagens como cristais de temporalidades, o historiador Mauricio Lissovsky¹⁶ vislumbra que

as fotografias [...] nunca estão inteiramente no passado ou no presente. São seres que habitam o limiar entre passado e presente, entre vivo e morto, exatamente como os fantasmas. [...] As fotografias atravessam os tempos como os fantasmas atravessam paredes, ambos condenados a fazer a incessante mediação entre o que foi, o que é, e o que será.

O encontro de temporalidades é também característico do *Día de los Muertos*, cujos altares são epítomes de diferentes tempos históricos (com elementos pré-hispânicos e influências católicas) e familiares (com gerações representadas em retratos como folhas de árvores genealógicas). Uma dialética de tradições em dinâmicas atualizações.

A celebração tem origem indígena. Com a ocupação dos espanhóis no século XVI, os povos originários do México transferiram a veneração de seus mortos para o calendário cristão no início de novembro. Entre os astecas, havia imagens de deuses, banquetes, danças, flores, incenso e música. A mitologia mexicana antiga já considerava a existência de um mundo dos mortos chamado Mictlan, para onde as almas eram guiadas. E como seria sua paisagem?

A inspiração da Terra dos Mortos também aconteceu durante as viagens da equipe da Pixar ao México. A paisagem de Guanajuato, com suas casas coloridas sobre a colina, despertou a ideia de construir linhas de arquitetura para simbolizar períodos históricos, com construções maias, espanholas e contemporâneas: “As primeiras camadas são pirâmides e, à medida que ficam cada vez mais altas, as camadas sucessivas tornam-se cada vez mais modernas. A ideia é que as almas vêm da terra dos vivos e constroem acréscimos às torres existentes, no estilo atual da época em que viveram”, explica Darla K. Anderson¹⁷, produtora do filme. Além da arquitetura, as cores da paisagem também localizam onde estamos: a paleta mais suave nos dias da vila Santa Cecília é diferente da paleta de cores exuberantes na noite da



Terra dos Mortos. E atravessando os dois universos, um pequeno músico sonhador e seu fiel companheiro.

Miguel chama seu cachorro de Dante, em referência ao cavalo de um filme de Ernesto de la Cruz. Dante é um *Xoloitzcuintli*, raça típica mexicana mais conhecida como Xolo, cujo nome é uma homenagem ao deus asteca Xolotl, que representa o fogo e a luz para guiar as almas. Na cultura asteca, acreditava-se que cães Xolo conduziam as almas através de sua jornada para a vida após a morte. Por isso, em *Viva: a Vida é uma Festa*, Frida Kahlo encontra Dante na Terra dos Mortos e diz entre afagos: “o poderoso cão Xolo, guia dos espíritos errantes”. E foi justamente a partir de uma travessura de Dante que o porta-retrato no topo do altar da família Rivera se estilhaçou no chão, revelando um violão escondido pela dobra na imagem que sobreviveu aos tempos e segredos. E “como toda sobrevivente, cada fotografia guarda em si a difícil pergunta sobre o propósito de sua sobrevivida, a pergunta sobre o que nela, a despeito de tudo o que passou, ainda será”¹⁸.

Quando o vidro do porta-retrato se quebra, a imagem começa se libertar da moldura de maldição nas mãos de Miguel, que percebe os vestígios da biografia daquele retrato em sua materialidade: a mesma fotografia foi rasgada, dobrada e guardada.

Atualmente não se rasgam mais fotos: basta deletar sua aparição digital. Mas quando a fotografia ainda encontra o papel, fica sujeita às intervenções manuais impulsionadas por afetos que irrompem: rasgar ou cortar, para excluir alguém de um retrato e quiçá do pensamento, ou talvez guardar amorosamente um pedaço da imagem. No entanto, afastar uma imagem dos olhos não exclui a sua memória; talvez apenas a intensifique com as tintas opacas da mágoa ou o brilho secreto da saudade. As fronteiras irregulares improvisadas pelo ato de rasgar denunciam um ímpeto distinto daquele que delimita linhas de ruptura na imagem com a precisão lógica e fria da lâmina ao cortar. O rasgo no retrato da família de Miguel emitiu o ruído seco e brusco do abandono, e a dor se fez silêncio como um segredo durante gerações. Mas havia uma esperança naquela fotografia: a dobra que não eliminava, mas apenas ocultava o violão.

Em outro gesto, guardar uma fotografia, mesmo que seja um fragmento, como fez Mama Inês, é ato amoroso e mesmo devocional, quando a imagem é tudo que resta da pessoa amada. Pois, como escreveu o poeta An-

tonio Cicero¹⁹, “guardar uma coisa é vigiá-la, isto é, fazer vigília por ela, isto é, velar por ela, isto é, estar acordado por ela, isto é, estar por ela ou ser por ela”. E a menina, futura bisavó de Miguel, guardou não apenas a imagem proibida, mas também a melodia que cantava junto ao olhar de seu pai: *remember me*, lembre-se de mim, somente com o seu amor eu posso existir.

E a existência possível é a reconstrução do vínculo afetivo como uma relação simbólica com aquela pessoa amada, que viverá dentro de você, através de sua memória e dos retratos diante de seus olhos. No México, a vivência dessa transformação existencial é plena de imagens, sons, aromas, sabores e alegrias, como lembra John Lasseter²⁰:

Muitas culturas têm ocasiões especiais em que as famílias honram a memória dos mortos, muitas vezes em tom sombrio e quieto. Mas no *Día de los Muertos*, aqueles que faleceram são lembrados com exuberância e felicidade. [...] Esperamos que *Coco* possa inspirar famílias ao redor do mundo a ter um momento para lembrar seus ancestrais com alegria e gratidão.

Ao voltar do México plenos de cores afetivas, os viajantes da equipe decidiram vivenciar o seu próprio ritual, levando retratos de seus antepassados para compor um altar no estúdio da Pixar, com velas, flores e *calaveras* sobre tecidos coloridos, para ativar memórias e compartilhar histórias. Como uma melodia que atravessa os tempos e subitamente pode ser cantada por um menino junto ao olhar de sua bisavó: *remember me*... somente com o seu amor eu posso existir.

NOTAS

1 Trecho do poema *Diante das Fotografias de Evandro Teixeira*.

2 Trecho do artigo *Dez proposições acerca do futuro da fotografia e dos fotógrafos do futuro*.

3 Miguel esconde Dante sob o altar da família, mas o cachorro não resiste aos aromas e se lança a devorar os alimentos postos como oferendas. Quando Miguel puxa Dante, toda a estrutura do altar balança, e justamente o porta-retrato no topo da pirâmide familiar vem ao chão.

4 Na versão brasileira, a bisavó de Miguel chama-se Mama Ines, enquanto na versão em inglês seu nome é Coco (título original do filme).

5 Documentário *Mil fotos por dia*, disponível na Disney+.

6 LASSETER, John et al. *The Art of Coco*, 2017. Tradução: Lilian Tufvesson.

7 LASSETER, John et al. *The Art of Coco*, 2017. *The Art of Coco*. Tradução: Lilian Tufvesson.

8 No filme, a *Marigold Grand Central Station* é o centro de transporte da Terra dos Mortos, com bondes antigos e teleféricos. Toda tecnologia é antiquada e obsoleta, como os computadores em que aparecem (ou não) os retratos nas oferendas daqueles que desejam atravessar a ponte para o mundo dos vivos.

9 LUZ, Ana Carolina. *Lembranças, pedaços, carcaças: Las Calaveras de José Guadalupe Posada e a arte como proposta comunicativa de crítica social*.

10 ROTHENSTEIN, Julian. J. G. *Posada: Master of Mortality*, Londres, 1989. Tradução: Lilian Tufvesson.

11 As principais influências de *vanitas* são o texto bíblico, a filosofia estoica e a iconografia medieval da morte.

12 LEITE, Arley Gomes. *O sorriso da caveira: genealogia de uma representação da morte nas artes visuais*. Dissertação de mestrado em Pós-graduação em Artes – Universidade Federal de Uberlândia, 2012.

13 BERBARA, Maria. *De Pompeia a Mapplethorpe: considerações sobre a representação da vanitas na cultura ocidental*. Revista do Programa de Pós-graduação em Artes, Cultura e Linguagens – Universidade Federal de Juiz de Fora, 2017.

14 *Silly Symphony* é uma série de 75 animações realizadas pela Disney entre 1929 e 1939.

15 FLUSSER, Vilém. *Filosofia da Caixa Preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*, 2002.

16 LISSOVSKY, Mauricio. *Dez proposições acerca do futuro da fotografia e dos fotógrafos do futuro*.

17 LASSETER, John et al. *The Art of Coco*, 2017. Tradução: Lilian Tufvesson.

18 LISSOVSKY, Mauricio. *Dez proposições acerca do futuro da fotografia e dos fotógrafos do futuro*.

19 CICERO, Antonio. *Guardar*, 1998.

20 LASSETER, John et al. *The Art of Coco*, 2017. Tradução: Lilian Tufvesson.



Jornada avante ao encantamento

Alex Moura

A jornada fantástica que inspira o subtítulo brasileiro de *Dois Irmãos* transcende a trama e encanta com referências à década de 1980, que povoam a aventura e despertam memórias afetivas de quem viveu a época – como eu, um genuíno representante da geração X.

Como não lembrar as tardes daqueles anos ao assistir, neste filme da Pixar, o falecido Sr. Wilden Lightfoot caminhando, meio vivo, meio não – como o morto muito louco Bernie Lomax¹ –, apoiado por seus filhos depois que apenas a metade de baixo de seu corpo é materializada em um momento mágico de conjuração que nada fica devendo a Gary Wallace e Wyatt Donnelly quando criam Lisa, sua mulher nota 1000²?

Acerca das conexões críticas do filme com o mundo contemporâneo, chama a atenção a opacidade da sociedade de seres mitológicos, devida ao fato de a magia não ser mais, como antes, o fio condutor das ações sociais. Assim, a homogeneização do pensamento e dos movimentos dessa sociedade sem magia sugere um tipo de alienação semelhante àquela que percebemos atualmente. A sociedade desencantada faz com que a população de seres mitológicos não se reconheça nas atividades que desenvolve e desempenhe ações mecanizadas, sem compromisso com o bem-estar e a realização pessoal.

A reificação do que é vivo torna as pessoas meras executoras de tarefas, distantes de sua essência vital e mesmo espiritual, restando apenas a dimensão de um campo produtivo no materialismo e na reprodução mecânica contínua e repetitiva, provocando gradualmente um apagamento da humanização. Assim, como um reflexo mitológico da realidade, os irmãos Ian e Barley Lightfoot vivem neste mundo determinado pelo desencantamento da beleza, da poesia, da arte e da magia – desprezadas por fatores como tecnologia, mecanização, intolerância, preconceito, capitalismo e, por fim, o medo da vida.

As relações comportamentais estão bem representadas na figura de Ian, cuja personalidade é marcada pela falta de confiança, por ser um jovem elfo fragilizado por um sistema que se ocupa em minar a individualidade, tornando as pessoas cópias pasteurizadas umas das outras e anestesiadas por telas em que informações inúteis são bombardeadas em suas retinas o tempo todo.

Porém, o comportamento de Barley, irmão mais velho de Ian, apresenta um contraponto na trama. Sua personalidade confiante é o terreno fértil em que características libertárias contra o *status quo* se manifestam: defesa de ancestralidades como o estudo da magia e o culto aos antepassados; interesse histórico na preservação de documentos e monumentos que remontam às raízes culturais; disposição aguerrida a serviço da militância contra a alienação à qual a sociedade está submetida.

Barley exibe características entusiasmadas e motivadoras durante sua jornada no filme. Estudioso das tradições da magia, ele orienta em forma e conteúdo como realizá-las de acordo com a necessidade. No entanto, em um mundo onde a ação das tradições mágicas havia cedido espaço físico e mental para a automação de corpos e mentes, suas ações e discursos eram considerados inúteis. Porém, para este historiador que aqui escreve, suas ações de proteção a elementos históricos e sua fama de “subversivo” perante um regime homogeneizador rapidamente foram percebidas e admiradas.

Além disso, o caráter existencial da trama é o que mais evoca reflexões sobre a linha entre fantasia e realidade, onde habitam o desejo e a vontade. Arthur Schopenhauer observou no século XIX a existência daquilo que chamou de Vontade Irracional. Ao perceber o mundo, o filósofo alemão atribuiu esse conceito ao percurso vital em direção à finitude. Uma força propulsora, incontrolável pelos seres humanos, responsável pelo movimento vital e envelhecimento daquilo que é vivo:

A vontade não é apenas energia que impulsiona o poder, o ódio e o egoísmo, mas também os atos de amor e entrega. Em tudo a vontade é força motriz. Por isso, Schopenhauer denunciou a fragilidade da razão: ela nunca esteve no controle. A razão é venerada pelos que pouco amaram ou pouco odiaram, pelos que

nunca desejaram ardentemente. A vontade irracional é o que verdadeiramente nos agarra à vida³.

Ao analisar esse fenômeno, Schopenhauer identifica a vontade humana de permanecer viva, segura e íntegra. Todavia, consciente de sua finitude, a humanidade experimenta a angústia do devir e do fim:

[...] a natureza nunca se engana: os seus passos são seguros, ela nunca vacila. Cada ser está todo inteiro nela; ela está toda inteira em cada um. Em cada animal ela tem o seu centro; cada animal encontrou, sem se enganar, o seu caminho para chegar à existência, e do mesmo modo o encontrará para sair dela; no intervalo, ele vive sem medo de nada, sem preocupação, sustentado pelo sentimento que tem de ser apenas um com a natureza, e, como ela, de ser imperecível. Só o homem tem, sob a forma abstrata, a certeza de que morrerá e desaparecerá e caminha levando-a com ele. Pode portanto acontecer – o fato é, aliás, raro – que, por instantes, quando este pensamento, reavivado por qualquer acidente, se oferece à sua imaginação, o faça sofrer⁴.

131

Apesar da consciência da finitude, seguimos vivendo. Podemos pensar na palavra em inglês *onward*, título original da animação *Dois Irmãos*, que traduzido seria algo como *avante*. Avante seria uma ordem ou um pedido? Mais certo ser uma direção, uma direção irrefreável à frente pois o destino é inevitável – e, como em todos os filmes da Pixar, há uma análise complexa da realidade através da fantasia, nesse caso uma jornada de dois jovens elfos através dos estágios do luto.

Avante seguimos guiados pela Vontade e se enganam aqueles que acham que não se encontra a vida ao confrontar o luto. É através do reconhecimento da finitude que a pulsão de vida se torna ainda maior em seguir adiante e buscar, com ou sem razão, alívio e conforto junto aos entes que permanecem, amam e compartilham suas jornadas.

Assim, na aventura dos irmãos Ian e Barley, que ao tentarem conjurar a presença de seu falecido pai através de um encanto têm uma péssima surpresa quando apenas a metade de baixo do pai se manifesta e precisam

se unir para desfazer o feitiço – temos numa primeira camada uma aventura juvenil com matizes oitentistas, e também outras camadas profundas que nos fazem refletir e emocionar. O filme faz pensar em reagir diante da imposição de uma alienação empreendida por forças políticas, midiáticas e econômicas que nos afastam da simplicidade, contemplação, silêncio e respeito ao próximo e, mais profundamente, faz pensar na vida e na morte e na jornada que podemos aproveitar.

Por isso, no ritmo, forma e conteúdo da trama se localizam as forças da Vontade contínua dos personagens: o ímpeto de Barley e Ian na tentativa de rever seu pai; a determinação de Laurel e Mantícora na busca dos jovens elfos; e, sobretudo, a possibilidade da família Lightfoot de reencontrar o patriarca e subverter o percurso da Vontade natural e amenizar sua angústia frente à inevitabilidade da morte, suavizando sua saudade; esta, talvez, a maior das idealizações para criar imortalidades.

NOTAS

1 Referência ao filme *Um Morto Muito Louco* (1989), sobre dois amigos que precisam manter uma farsa para simular que seu falecido chefe está vivo durante um fim de semana. (Nota da Revisão)

2 Referência à comédia *Mulher Nota 1000* (1985), sobre dois adolescentes gênios da computação que criam um programa capaz de materializar uma mulher dos sonhos. (Nota da Revisão)

3 <https://www.netmundi.org/filosofia/2020/arthur-schopenhauer-a-irracionalidade-da-razao/>

4 SCHOPENHAUER, Arthur. *O mundo como vontade e representação*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2001. p. 296.







SHARD GRAM

1-800-555-0108



GALERIA

POR RODRIGO TANNUS

“Quando penso em Pixar, é quase impossível não lembrar da minha infância. Um dos primeiros filmes que pude ver em um cinema de verdade foi *Procurando Nemo*. De certa maneira, acho que todos que cresceram assistindo aos filmes da Pixar tiveram um pouco da influência das histórias ali contadas, com impactos positivos em sua vida. São filmes que divertem o público infantil e fazem o público adulto refletir! E é isso o que mais adoro na Pixar: a abordagem de assuntos complexos dentro de uma visão lúdica e divertida. É pura magia! Para a ilustração, quis trazer uma união desses personagens tão familiares interagindo entre si. O conceito parte da ideia de que a Luminária (que aparece no logotipo da Pixar) é a mãe criativa de todos. Contemplando desde os primeiros curtas até filmes recentes, a arte que elaborei para este catálogo busca transmitir a alegria, a diversão e a magia encontradas nesses incríveis filmes!”











FILMOGRAFIA

FILMOGRAFIA COMPLETA

CURTAS-METRAGENS

As Aventuras de André e Wally B. (*The Adventures of André and Wally B.*, 1984, EUA, 2 minutos, Cor, Livre). Dirigido por Alvy Ray Smith.

Luxo Jr. (1986, EUA, 2 minutos, Cor, Livre). Dirigido por John Lasseter.

O Sonho de Red (*Red's Dream*, 1987, EUA, 4 minutos, Cor, Livre). Dirigido por John Lasseter.

Tin Toy (1988, EUA, 5 minutos, Cor, Livre). Dirigido por John Lasseter.

Knick Knack (1989, EUA, 4 minutos, Cor, Livre). Dirigido por John Lasseter.

O Jogo de Geri (*Geri's Game*, 1997, EUA, 4 minutos, Cor, Livre). Dirigido por Jan Pinkava.

Coisas de Pássaros (*For the Birds*, 2000, EUA, 3 minutos, Cor, Livre). Dirigido por Ralph Eggleston.

Pular (*Boundin'*, 2003, EUA, 5 minutos, Cor, Livre). Dirigido por Bud Luckey, Roger Gould.

A Banda de Um Home Só (*One Man Band*, 2006, EUA, 4 minutos, Cor, Livre). Dirigido por Mark Andrews, Andrew Jimenez.

Quase Abduzido (*Lifted*, 2006, EUA, 5 minutos, Cor, Livre). Dirigido por Gary Rydstrom.

Presto (2008, EUA, 5 minutos, Cor, Livre). Dirigido por Doug Sweetland.

Parcialmente Nublado (*Partly Cloudy*, 2009, EUA, 6 minutos, Cor, Livre). Dirigido por Peter Sohn.

Dia & Noite (*Day & Night*, 2010, EUA, 6 minutos, Cor, Livre). Dirigido por Teddy Newton.

A Lua (*La Luna*, 2011, EUA, 7 minutos, Cor, Livre). Dirigido por Enrico Casarosa.

O Guarda-Chuva Azul (*The Blue Umbrella*, 2013, EUA, 7 minutos, Cor, Livre). Dirigido por Saschka Unseld.

Lava (2014, EUA, 7 minutos, Cor, Livre). Dirigido por James Ford Murphy.

Os Heróis de Sanjay (*Sanjay's Super Team*, 2015, EUA, 7 minutos, Cor, Livre). Dirigido por Sanjay Patel.

Piper: Descobrimdo o Mundo (*Piper*, 2016, EUA, 6 minutos, Cor, Livre).

Dirigido por Alan Barillaro.

Lou (2017, EUA, 7 minutos, Cor, Livre). Dirigido por Dave Mullins.

Bao (2018, EUA, 8 minutos, Cor, Livre). Dirigido por Domee Shi.

LONGAS-METRAGENS

Toy Story (1995, EUA, 81 minutos, Cor, Livre). Dirigido por John Lasseter.

A Vida de Inseto (*A Bug's Life*, 1998, EUA, 95 minutos, Cor, Livre). Dirigido por John Lasseter, Andrew Stanton.

Toy Story 2 (1999, EUA, 92 minutos, Cor, Livre). Dirigido por John Lasseter, Ash Brannon, Lee Unkrich.

Monstros S.A. (*Monsters, Inc.*, 2001, EUA, 92 minutos, Cor, Livre). Dirigido por Pete Docter, David Silverman, Lee Unkrich.

Procurando Nemo (*Finding Nemo*, 2003, EUA, 100 minutos, Cor, Livre). Dirigido por Andrew Stanton, Lee Unkrich.

Os Incríveis (*The Incredibles*, 2004, EUA, 115 minutos, Cor, Livre). Dirigido por Brad Bird.

Carros (*Cars*, 2006, EUA, 117 minutos, Cor, Livre). Dirigido por John Lasseter, Joe Ranft.

Ratatouille (*Ratatouille*, 2007, EUA, 111 minutos, Cor, Livre). Dirigido por Brad Bird, Jan Pinkava.

WALL-E (*Wall-E*, 2008, EUA, 98 minutos, Cor, Livre). Dirigido por Andrew Stanton.

Up: Altas Aventuras (*Up*, 2009, EUA, 96 minutos, Cor, Livre). Dirigido por Pete Docter, Bob Peterson.

Toy Story 3 (2010, EUA, 103 minutos, Cor, Livre). Dirigido por Lee Unkrich.

Carros 2 (*Cars 2*, 2011, EUA, 106 minutos, Cor, Livre). Dirigido por John Lasseter, Bradford Lewis.

Valente (*Brave*, 2012, EUA, 93 minutos, Cor, Livre). Dirigido por Mark Andrews, Brenda Chapman, Steve Purcell.

Universidade Monstros (*Monsters University*, 2013, EUA, 104 minutos, Cor, Livre). Dirigido por Dan Scanlon.

Divertida Mente (*Inside Out*, 2015, EUA, 95 minutos, Cor, Livre). Dirigido

por Pete Docter, Ronnie Del Carmen.

O Bom Dinossauro (*The Good Dinosaur*, 2015, EUA, 93 minutos, Cor, Livre). Dirigido por Peter Sohn.

Procurando Dory (*Finding Dory*, 2016, EUA, 97 minutos, Cor, Livre). Dirigido por Andrew Stanton, Angus MacLane.

Carros 3 (*Cars 3*, 2017, EUA, 102 minutos, Cor, Livre). Dirigido por Brian Fee.

Viva: A Vida é uma Festa (*Coco*, 2017, EUA, 105 minutos, Cor, Livre). Dirigido por Lee Unkrich, Adrian Molina.

Os Incríveis 2 (*Incredibles 2*, 2018, EUA, 118 minutos, Cor, Livre). Dirigido por Brad Bird.

Toy Story 4 (2019, EUA, 100 minutos, Cor, Livre). Dirigido por Josh Cooley.

Dois Irmãos: Uma Jornada Fantástica (*Onward*, 2020, EUA, 102 minutos, Cor, Livre). Dirigido por Dan Scanlon.

Soul (*Soul*, 2020, EUA, 100 minutos, Cor, Livre). Dirigido por Pete Docter, Kemp Powers.

Luca (*Luca*, 2021, EUA, 95 minutos, Cor, Livre). Dirigido por Enrico Casarosa.

144

Red: Crescer é uma Fera (*Turning Red*, 2022, EUA, 100 minutos, Cor, Livre). Dirigido por Domee Shi.

Lightyear (*Lightyear*, 2022, EUA, 105 minutos, Cor, Livre). Dirigido por Angus MacLane.

Elementos (*Elemental*, 2023, EUA, 93 minutos, Cor, Livre). Dirigido por Peter Sohn.

DOCUMENTÁRIO

A História da Pixar (*The Pixar Story*, 2007, EUA, 87 minutos, Cor, Livre). Dirigido por Leslie Iwerks. Com John Lasseter, Brad Bird, John Musker.

FILMES EXIBIDOS NA MOSTRA

CURTAS-METRAGENS

As Aventuras de André e Wally B.

The Adventures of André and Wally B., 1984, EUA, 2 minutos, Cor, Livre. Dirigido por Alvy Ray Smith.

André encontra o zangão Wally B. no meio de uma floresta, e a história vira uma perseguição hilariante.

Luxo Jr.

1986, EUA, 2 minutos, Cor, Livre. Dirigido por John Lasseter.

Um pequeno abajur tenta se divertir com um novo brinquedo, mas não consegue entender direito como ele funciona. Enquanto isso, o abajur maior se diverte observando.

O Sonho de Red

Red's Dream, 1987, EUA, 4 minutos, Cor, Livre. Dirigido por John Lasseter.

Um monociclo esquecido no canto de uma loja de bicicletas sonha com uma vida de sucesso circense.

Tin Toy

1988, EUA, 5 minutos, Cor, Livre. Dirigido por John Lasseter.

A rotina diária de um brinquedo de lata é interrompida por um bebê introduzido que o persegue.

Knick Knack

1989, EUA, 4 minutos, Cor, Livre. Dirigido por John Lasseter.

Knick é um mal-humorado boneco de neve que vive em um globo de cristal. Certo dia ele é convidado a participar de uma festa de brinquedos, mas para curtir a festa ele precisa se libertar do globo.

O Jogo de Geri

Geri's Game, 1997, EUA, 4 minutos, Cor, Livre. Dirigido por Jan Pinkava.

Um homem idoso está numa praça, jogando uma partida de xadrez contra ele mesmo. Geri move as peças brancas e pretas de um lado para outro. No decorrer do jogo, os dois lados do senhor tornam-se jogadores diferentes: um pensativo e o outro agressivo.

LONGAS-METRAGENS

Toy Story

1995, EUA, 81 minutos, Cor, Livre. Dirigido por John Lasseter.

A animação conta as aventuras do caubói Woody e do astronauta Buzz Lightyear, que competem pela atenção de Andy, o dono dos brinquedos. Quando se envolvem numa imensa confusão, Woody e Buzz precisam trabalhar juntos para voltar à casa de seu amigo Andy, antes que seja tarde demais.

Vida de Inseto

A Bug's Life, 1998, EUA, 95 minutos, Cor, Livre. Dirigido por John Lasseter, Andrew Stanton.

Flik é uma formiga cheia de ideias que sempre causam problemas em sua colônia. Após um incidente com um grupo de gafanhotos ameaçadores, Flik precisa recrutar um grupo de insetos justiceiros para enfrentar os gafanhotos, mas se atrapalha e chama um grupo de insetos de circo.

Toy Story 2

1999, EUA, 92 minutos, Cor, Livre. Dirigido por John Lasseter, Ash Brannon, Lee Unkrich.

Woody é roubado por um colecionador e levado para um mundo de brinquedos raros e valiosos. Buzz e o resto da turma de Andy partem em uma atrapalhada operação de resgate para salvar seu amigo antes que ele seja vendido a um colecionador estrangeiro.

Monstros S.A.

(Monsters, Inc., 2001, EUA, 92 minutos, Cor, Livre. Dirigido por Pete Docter, David Silverman, Lee Unkrich.

A história de Sully, um monstro assustador com pelo azul e chifres, e de seu assistente e melhor amigo Mike, um monstro verde de um olho só. Eles têm a missão de assustar crianças, mas Mike e Sully conhecem a menininha Boo.

Procurando Nemo

Finding Nemo, 2003, EUA, 100 minutos, Cor, Livre. Dirigido por Andrew Stanton, Lee Unkrich.

Em seu primeiro dia de aula, esquecendo os conselhos do pai protetor, Nemo, um peixinho palhaço, é capturado por um mergulhador e acaba no aquário de um dentista. Enquanto Nemo tenta bolar um plano para escapar, seu pai cruza o oceano junto com a divertida Dory para resgatá-lo.

Os Incríveis

The Incredibles, 2004, EUA, 115 minutos, Cor, Livre. Dirigido por Brad Bird.

Depois de o governo banir o uso de superpoderes, o maior herói do planeta, Sr. Incrível, vive de forma pacata com sua família. Infeliz com a vida doméstica, o Sr. Incrível sente falta dos tempos de super-herói. Sua grande chance de retorno surge quando um velho inimigo volta a atacar.

147

Carros

Cars, 2006, EUA, 117 minutos, Cor, Livre. Dirigido por John Lasseter, Joe Ranft.

Ao viajar para a Califórnia, o famoso carro de corridas Relâmpago McQueen se perde e vai parar em Radiator Springs, uma cidadezinha na Rota 66. Ele conhece novos amigos e aprende lições que mudam sua forma de encarar a vida.

Ratatouille

Ratatouille, 2007, EUA, 111 minutos, Cor, Livre. Dirigido por Brad Bird, Jan Pinkava.

Remy mora em Paris e possui um sofisticado paladar. Seu sonho é se tornar um chef de cozinha e revolucionar a arte culinária. O único problema

é que ele é um rato. Quando se encontra dentro de um dos restaurantes mais finos de Paris, Remy decide transformar seu sonho em realidade com a ajuda de Linguini, um ajudante de cozinha.

WALL-E

Wall-E, 2008, EUA, 98 minutos, Cor, Livre. Dirigido por Andrew Stanton.

Após poluir o planeta com lixo e a atmosfera com gases tóxicos, a humanidade deixou a Terra para viver em uma gigantesca nave, com o plano de que robôs limpassem o planeta em poucos anos, o que não aconteceu. Wall-E, o último destes robôs, um dia encontra a bela robô Eva e se apaixona.

Up: Altas Aventuras

Up, 2009, EUA, 96 minutos, Cor, Livre. Dirigido por Pete Docter, Bob Peterson.

Carl Fredricksen é um vendedor de balões que, aos 78 anos, está prestes a perder a casa em que sempre viveu com sua esposa, a falecida Ellie. Para evitar o despejo, Carl põe milhões de balões em sua casa, fazendo com que ela levante voo, e junto com um adorável intruso, o escoteiro Russel, parte para uma grande aventura.

148

Toy Story 3

2010, EUA, 103 minutos, Cor, Livre. Dirigido por Lee Unkrich.

Andy está prestes a ir para a faculdade e precisa decidir o que fazer com seus antigos brinquedos. Woody, Buzz e seus amigos são doados para uma creche, onde enfrentam novos desafios e fazem novas amizades. Porém os pequenos são incontroláveis, e Woody e sua turma decidem planejar uma grande fuga.

Carros 2

Cars 2, 2011, EUA, 106 minutos, Cor, Livre. Dirigido por John Lasseter, Bradford Lewis.

O astro das corridas Relâmpago McQueen e o carro-guincho Mate viajam para disputar o primeiro Grand Prix Mundial, que irá revelar o carro mais veloz do planeta. Nessa jornada imperdível, Mate se envolve com um grupo de espionagem e vive grandes aventuras com seus novos amigos.

Valente

Brave, 2012, EUA, 93 minutos, Cor, Livre. Dirigido por Mark Andrews, Brenda Chapman, Steve Purcell.

O filme conta as aventuras da jovem Merida, filha do rei Fergus e da rainha Elinor. A princesa desafia as tradições e o destino imposto por sua mãe. Para mudar seu futuro, Merida precisa usar suas habilidades de arqueira, enfrentar ferozes criaturas místicas e descobrir a verdadeira valentia.

Universidade Monstros

Monsters University, 2013, EUA, 104 minutos, Cor, Livre. Dirigido por Dan Scanlon.

Mike e Sulley, alunos promissores da Universidade Monstros, são forçados a se unirem quando sua disputa acirrada pelo posto de aluno mais assustador da turma foge ao controle e eles acabam sendo expulsos da faculdade.

Divertida Mente

Inside Out, 2015, EUA, 95 minutos, Cor, Livre. Dirigido por Pete Docter, Ronnie Del Carmen.

Com a mudança para uma nova cidade, as emoções de Riley, que tem apenas 11 anos de idade, ficam extremamente agitadas. Uma confusão na sala de controle do seu cérebro deixa a Alegria e a Tristeza de fora, afetando a vida de Riley radicalmente.

O Bom Dinossauro

The Good Dinosaur, 2015, EUA, 93 minutos, Cor, Livre. Dirigido por Peter Sohn. Depois que um evento traumático perturba o animado dinossauro Arlo, ele parte em uma jornada de volta para casa. No caminho, ganha um companheiro improvável: um pequeno humano chamado Spot.

Procurando Dory

Finding Dory, 2016, EUA, 97 minutos, Cor, Livre. Dirigido por Andrew Stanton, Angus MacLane.

Um ano após ajudar Marlin a reencontrar seu filho Nemo, Dory relembra sua amada família. Com saudades, decide fazer de tudo para reencontrá-

-los. Ela acaba encontrando amigos do passado e caindo nas perigosas mãos dos humanos.

Carros 3

Cars 3, 2017, EUA, 102 minutos, Cor, Livre. Dirigido por Brian Fee.

Durante mais uma disputa eletrizante nas pistas, o campeão Relâmpago McQueen acelerou demais e acabou perdendo o controle e alterando sua vida para sempre. O acidente foi tão grave que McQueen talvez precise se aposentar de vez.

Viva: A Vida é uma Festa

Coco, 2017, EUA, 105 minutos, Cor, Livre. Dirigido por Lee Unkrich, Adrian Molina.

O filme conta a história de Miguel, um menino mexicano que sonha ser um músico famoso, mas sua família proíbe a música em sua vida. Ele acaba entrando na colorida Terra dos Mortos, onde precisa encontrar um parente falecido para obter a bênção da família e realizar seu sonho.

150

Os Incríveis 2

Incríveis 2, 2018, EUA, 118 minutos, Cor, Livre. Dirigido por Brad Bird.

A família Pêra enfrenta novos desafios quando Helena é escolhida como líder de uma campanha para trazer os super-heróis de volta. Enquanto isso, Beto fica em casa cuidando das crianças, incluindo o bebê Zezé, que começa a manifestar seus próprios poderes.

Toy Story 4

2019, EUA, 100 minutos, Cor, Livre. Dirigido por Josh Cooley.

Woody, Buzz Lightyear e o resto da turma embarcam em uma viagem com Bonnie e um novo brinquedo chamado Garfinho. A aventura logo se transforma em uma reunião inesperada quando um ligeiro desvio de Woody o leva ao encontro de um amigo há muito tempo perdido e um antigo amor.

Dois Irmãos: Uma Jornada Fantástica

Onward, 2020, EUA, 102 minutos, Cor, Livre. Dirigido por Dan Scanlon.

No mundo em que criaturas mitológicas não dependem mais da magia

para viver, dois irmãos elfos recebem de seu falecido pai um cajado de bruxo, capaz de trazê-lo de volta à vida. Inexperientes, Ian e Barley não conseguem executar o feitiço como desejavam e acabam invocando seu pai pela metade, precisando então concluir uma longa jornada em busca de reverter o feitiço.

DOCUMENTÁRIO

A História da Pixar

The Pixar Story, 2007, EUA, 87 minutos, Cor, Livre. Dirigido por Leslie Iwerks. Com John Lasseter, Brad Bird, John Musker.

O estúdio Pixar nasceu em 1986, quando uma subdivisão da Lucasfilm foi comprada por Steve Jobs, da Apple. Este filme conta a trajetória do estúdio através de vários depoimentos de colaboradores.





SOBRE OS AUTORES

ALEX MOURA

Professor de história, filósofo entusiasta, poeta carioca e guitarrista frustrado. Povo a dimensão entre a história e a poesia para tentar construir conhecimento histórico através da linguagem poética. Pós-punk, partideiro e agitador cultural em potência. Entre o quando e o quase, foi o apanhado de poemas que entregou para o mundo na tentativa de revelar sua maior qualidade: ser imaturo.

BRENO LIRA GOMES

Jornalista, produtor e curador de mostras e festivais de cinema. Também é diretor da BLG Entretenimento.

CARLOS PRIMATI

Pesquisador de cinema, crítico (membro da Abraccine), curador, tradutor e editor, especializado no gênero fantástico. Ministra cursos e palestras sobre horror, ficção científica e fantasia em instituições como o MIS-SP (Museu da Imagem e do Som) e unidades do Sesc. Desenvolve pesquisas em diversas vertentes do fantástico, tendo colaborado com artigos para inúmeras publicações, incluindo catálogos de mostras e livros, como os volumes sobre Animação Brasileira, Curta-Metragem e Cinema Fantástico, organizados pela Abraccine. Colaborou em mostras organizadas por Eduardo Reginato dedicadas à obra da produtora inglesa Hammer e do cineasta Terry Gilliam, assinando artigos e participando como debatedor e palestrante. Em parceria de Breno Lira Gomes, foi curador da mostra MacaBRo, e participou de outros eventos da BLG, sobre Monstros no Cinema, a atriz Ruth de Souza, as adaptações da obra Stephen King e o universo fantástico de Tim Burton.

CECÍLIA BARROSO

Jornalista e crítica de cinema. Em 2001 fundou o site Cenas de Cinema, do qual é editora e redatora. Integrante da Associação Brasileira de Críticos de Cinema (Abraccine), da Critics Choice Association - CCA, da Online Film Critics Society - OFCS e das Elviras - Coletivo de Mulheres Críticas de Cinema.

DANIEL PINNA

Designer, animador, professor e pesquisador do curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Federal Fluminense. Mestre em Design, curador de mostras de animação, coordenador da área de Cinema e Animação da Academia de Cultura Japonesa do Instituto Cultural Brasil-Japão. Fã incondicional dos filmes da Pixar e do Studio Ghibli, desenvolve pesquisas em Design, Animação Japonesa e Imagem em movimento.

DANILO CRESPO

Poeta, dramaturgo, roteirista, tradutor e crítico de cinema. Formado em Letras – Inglês (UFF), também é professor do ensino médio e pesquisador de literatura e cinema ingleses. Publicou os livros Memórias de Abacate e outras histórias (2011) e Zen-budistas e furiosos (2021). Em 2017, roteirizou e codirigiu os curtas-metragens A entrada é a saída é a entrada e O começo de mim. É autor das peças Entre (2016) e da adaptação de Alice no País das Maravilhas, Somos Todos Loucos Aqui (2019). Um dos curadores da mostra Estúdio Hammer – A Fantástica Fábrica de Horror (2021) no CCBB.

EDUARDO REGINATO

Diretor, produtor, roteirista, escritor e crítico de cinema. É formado, mestre e doutorando em Literatura pela Universidade Federal Fluminense, pesquisando cinema e literatura de horror e fantasia. Na televisão, foi diretor e roteirista do programa Cinema Mundo (2006) do extinto canal Cine Brasil TV e produtor dos programas (Re)corte Cultural e Arte com Sérgio Britto da TVE (atual TV Brasil). Foi um dos curadores das mostras Bertrand Blier e a Comédia da Provocação (2017) na Caixa Cultural SP, Mel Brooks – Banzé no Cinema (2020), Estúdio Hammer – A Fantástica Fábrica de Horror (2021), Terry Gilliam – O Onírico Anarquista (2022) e Frank Capra (2023) no CCBB, entre outras.

FABRÍCIO DUQUE

Jornalista e pós-graduado em Cinema, membro da Abraccine (Associação Brasileira de Críticos de Cinema), filiado à Fipresci (Federação Internacional de Críticos de Cinema). Em 2009 fundou o site Vertentes do Cinema, para o qual cobre os principais festivais do mundo, como Cannes, Berlim, Sun-

dance, Festival do Rio, Brasília, Mostra de São Paulo, Tiradentes, Gramado, entre outros. Publicou textos nos catálogos das mostras Stephen King: o medo é seu melhor companheiro; Fábrica de Sonhos; Mel Brooks – Banzé no Cinema e O Cinema de Tim Burton, todas do CCBB, e Nos Embalos de Uma Parceria, do MAM-RJ, entre outras. Escreveu capítulo no livro publicado Um Porto no Purgatório sobre a obra do cineasta maranhense Frederico Machado. Realizou a curadoria da mostra Truffaut em 35mm: uma semana de cinefilia, na Cinemateca do MAM-RJ, e das mostras: Semana Vertentes Online; Festival Recine de Cinema de Arquivo; da edição de 30 anos do Curta Cinema; do Festival Estação Virtual 35 Anos; da I Mostra de Cinema de Maricá, em 2020 e 2021, além de participar de debates sobre Ingmar Bergman, na PUC-Rio e no SESC.

FLÁVIA GUERRA

Jornalista, documentarista, roteirista, curadora e apresentadora. Tem mestrado em direção de documentário e cinema (Screen Documentary - MA) pela Goldsmiths – University of London. Produziu e dirigiu Karl Max Way (premiado no Festival É Tudo Verdade). Colunista de cinema da Band News FM, criadora do podcast Plano Geral. Há 20 anos cobre cinema e os principais festivais do mundo, como Cannes, Berlim, Veneza e Sundance para diversos veículos, como Estadão, Canal Brasil, CNN, TV Bandeirantes, Canal Like. Na última década, integrou júris e comissões de curadoria de concursos, editais e festivais no Brasil e no exterior.

LILIAN TUFVESSON

Doutora em Comunicação e Cultura pela Escola de Comunicação da UFRJ. Pesquisa relações entre cinema, fotografia, memória e história.

LUCAS SALGADO

Jornalista e repórter de cinema do jornal O Globo. Foi editor do site AdoroCinema e colaborou com publicações como CinePOP, Omelete e Metrôpoles. Curador do Festival CineMúsica. Crítico de cinema filiado a Associação Brasileira de Críticos de Cinema (Abraccine) e Associação de Críticos de Cinema do Rio de Janeiro (ACCRJ).

LUIZ BAEZ

Mestre e Doutorando em Comunicação, bolsista nota 10 da FAPERJ, e Bacharel em Cinema pela PUC-Rio. Escreve para o Críticos.com.br, site do qual é um dos editores, e tem textos publicados em catálogos de mostras como Fábrica de sonhos, O medo é seu melhor companheiro e O cinema de Tim Burton, do CCBB, e El Deseo, da Caixa Cultural. Compõe a equipe editorial da ALCEU, revista oficial do PPGCOM PUC-Rio.

MIRIAN GOLDENBERG

Mirian Goldenberg é antropóloga, professora da Universidade Federal do Rio de Janeiro e autora de A Invenção de uma Bela Velhice.

PABLO VILLAÇA

Escritor e crítico de cinema. Seu site Cinema em Cena é o mais antigo do gênero no Brasil, criado em 1997. Autor dos livros O Cinema Além das Montanhas e Os Filmes da Sua Vida Têm Muito Mais para Contar, ministra cursos sobre linguagem cinematográfica há mais de 20 anos – o mais recente se dedica à filmografia de Martin Scorsese.

157

YASMINE EVARISTO

Yasmine Evaristo é crítica e pesquisadora de cinema. É redatora e cofundadora do site Longa História, podcaster no Podcast Feito Por Elas, associada à Abraccine, integrante do Coletivo Elviras e votante do Globo de Ouro.

SOBRE O ILUSTRADOR

RODRIGO TANNUS

É ilustrador profissional desde 2018. Apaixonado por filmes de terror, atua no mercado de capas de filmes, pôsteres e livros. Além do mercado nacional, já teve a oportunidade de desenvolver projetos para outros países, como Polônia, Coréia do Sul e EUA.

SOBRE OS CURADORES

EDUARDO REGINATO

Diretor, produtor, roteirista, escritor e crítico de cinema. É formado, mestre e doutorando em Literatura pela Universidade Federal Fluminense, pesquisando cinema e literatura de horror e fantasia. Na televisão, foi diretor e roteirista do programa Cinema Mundo (2006) do extinto canal Cine Brasil TV e produtor dos programas (Re)corte Cultural e Arte com Sérgio Britto da TVE (atual TV Brasil). Foi um dos curadores das mostras Bertrand Blier e a Comédia da Provocação (2017) na Caixa Cultural SP, Mel Brooks – Banzé no Cinema (2020), Estúdio Hammer – A Fantástica Fábrica de Horror (2021), Terry Gilliam – O Onírico Anarquista (2022) e Frank Capra (2023) no CCBB, entre outras.

FABRÍCIO DUQUE

Jornalista e pós-graduado em Cinema, membro da Abraccine (Associação Brasileira de Críticos de Cinema), filiado à Fipresci (Federação Internacional de Críticos de Cinema). Em 2009 fundou o site Vertentes do Cinema, para o qual cobre os principais festivais do mundo, como Cannes, Berlim, Sundance, Festival do Rio, Brasília, Mostra de São Paulo, Tiradentes, Gramado, entre outros. Publicou textos nos catálogos das mostras Stephen King: o medo é seu melhor companheiro; Fábrica de Sonhos; Mel Brooks – Banzé no Cinema e O Cinema de Tim Burton, todas do CCBB, e Nos Embalos de Uma Parceria, do MAM-RJ, entre outras. Escreveu capítulo no livro publicado Um Porto no Purgatório sobre a obra do cineasta maranhense Frederico Machado. Realizou a curadoria da mostra Truffaut em 35mm: uma semana de cinefilia, na Cinemateca do MAM-RJ, e das mostras: Semana Vertentes Online; Festival Recine de Cinema de Arquivo; da edição de 30 anos do Curta Cinema; do Festival Estação Virtual 35 Anos; da I Mostra de Cinema de Maricá, em 2020 e 2021, além de participar de debates sobre Ingmar Bergman, na PUC-Rio e no SESC.

SOBRE A PRODUTORA

BLG ENTRETENIMENTO

A BLG Entretenimento é uma produtora voltada para a realização e promoção de mostras e festivais de cinema, além de espetáculos teatrais. Fundada em 2012 pelo jornalista Breno Lira Gomes, produziu e/ou coproduziu as seguintes mostras: El Deseo – O apaixonante cinema de Pedro Almodóvar; Cacá Diegues – Cineasta do Brasil; Simplesmente Nelson; A luz (imagem) de Walter Carvalho; Irmãos Coen – Duas mentes brilhantes; Claudio Pazienza, o encontro que nos move; John Waters – O papa do trash; Cine DocFr – Mostra de Cinema Documentário Francês Contemporâneo; David Lynch – O lado sombrio da alma; O maior ator do Brasil – 100 anos de Grande Othelo; Pérola Negra: Ruth de Souza; Tim Burton e suas histórias peculiares; Monstros no Cinema; Fábrica de Sonhos – Mostra de Animação; A beleza sombria dos monstros: 10 anos de A arte de Tim Burton; Stephen King – O medo é seu melhor companheiro; macaBRo – Horror Brasileiro Contemporâneo; Steve McQueen – The king of cool, e Terry Gilliam: O onírico anarquista. Em 2019 assinou a produção da mostra Os Melhores Filmes do Ano, organizada pela Associação de Críticos de Cinema do Rio de Janeiro. Realizou a produção local no Rio de Janeiro das mostras Retrospectiva Carlos Hugo Christensen e Jean-Luc Cinema Godard. Fez a produção de cópias das mostras África, Cinema e Cine Design, edição Rio de Janeiro e Florianópolis, e do 10º Festival Cine Música em Conservatória. No teatro, atuou na produção dos espetáculos Chopin & Sand – Romance sem palavras; O Gato de Botas – O Musical; Vertigem Digital e Agnaldo Rayol – A alma do Brasil. Foi responsável pela produção local no Rio de Janeiro da exposição imersiva Monet à beira d'água. No momento produz o documentário Cacá Diegues – Cineasta do Brasil, com direção de Léo Barros.





AGRADECIMENTOS

Agradecimentos especiais

Disney/Pixar
Filmbankmedia/BV Licenciamentos
Aisha Reginato
Café Girondino
Cavídeo
Metropolitan Hotel Brasília
Lilia Café
Lilian Tufvesson
Lindaura Rodrigues
Romeu Reginato

Agradecimentos

Alex de Oliveira Moura
Cátia Castilho
Carlos Prinati
Catharina Attema
Cavi Borges
Cecília Barroso
Daniel Pina
Danilo Crespo
Flávia Guerra
Karen Lima
Leo Francisco Rolim
Lucas Salgado
Luiz Baez
Mirian Goldenberg
Miriam Ficher
Pablo Villaça
Renato Bissa
Yasmine Evaristo



CRÉDITOS

Idealização Fabricio Duque

Curadoria Eduardo Reginato e Fabricio Duque

Coordenação Geral Breno Lira Gomes

Produção Executiva Daniela Barbosa

Produção Atividades Paralelas Ricardo de Aquino

Assistente de Produção Gregory Baltz

Produção Local

Villa-lobos Produções | Brasília

Karina Francis Urban e Mauricio Maia | São Paulo

Yasmini Costa | Belo Horizonte

Monitoria

Sandra Tavares | Brasília

Fátima Almeida | Rio de Janeiro

Mauricio Maia | São Paulo

Gabriel da Silva Martins | Belo Horizonte

164

Projeção Digital André Yanckous | Belo Horizonte

Interpretação em Libras e Audiodescrição Video Shack

Intérprete de Libras Agrega Libras | Belo Horizonte

Técnico Montagem Richard Zaira | Belo Horizonte

Design Gráfico Folha Verde Design

EQUIPE CATÁLOGO

Organização Breno Lira Gomes e Eduardo Reginato

Coordenação Editorial Eduardo Reginato

Colaboração Editorial Fabrício Duque

Revisão de Textos Lilian Tufvesson

Ilustração Rodrigo Tannus

Assessoria de Imprensa

Um Nome Comunicação e Produção | Brasília

Khora Produção & Comunicação | Rio de Janeiro

Sinny Assessoria | São Paulo

Agenda Comunicação | Belo Horizonte

Redes Sociais Comunicanti Produções

Produção e Edição de Vinheta Eduardo Reginato

Produção e Edição de Vídeos de Divulgação Baltazar Produção e Conteúdo

Registro Videográfico

Estúdio Carbono - Thiago Sabino | Brasília
Joaquim Delphim e Urion Castilho | Rio de Janeiro
Ana Florença e Luiz Silva - Espiral21 | São Paulo
Gleisson Amaral | Belo Horizonte

Transporte de Filmes e Material Fênix Cargo

Impressão Catálogo Gráfica Qualytá

Coordenação Administrativa Fomenta Consultoria – Mariana Sobreira e Felipe Valle

Contador ABMCONT Serviços de Contabilidade – Alexandre Barros de Mesquita

Debates

Brasília | Cecília Barroso e Lino Meirelles. Mediação: Fabricio Duque
Rio de Janeiro | Luiz Baez e Miriam Ficher. Mediação: Eduardo Reginato
Belo Horizonte | Pablo Villaça e Yasmine Evaristo. Mediação: Fabricio Duque
São Paulo | Carlos Primati e Flávia Guerra. Mediação: Eduardo Reginato

165

Sessão Comentada

Eduardo Reginato | Brasília e Belo Horizonte
Fabricio Duque | Rio de Janeiro e São Paulo

Oficina

I.A.A.M – Instituto de Arte Amilcar Mendes | Brasília
Alexandre Juruena | Rio de Janeiro
ATELIÊ PHONTE88 | Belo Horizonte
LEVA - Laboratório Experimental de Vivências Artísticas | São Paulo

COSPLAY

Brasília | Glow Produções
Rio de Janeiro | Ravena, Karem Star e Carmo
Belo Horizonte | Personagens Vivos BH Word
São Paulo | Babi Sparrow, Jessy J Cosplay e Giacomo Biaggio

Os artigos publicados, assim como conteúdo e opiniões expressadas contidas neles, são de responsabilidade de seus autores.

Créditos imagens:

©2012 Disney/Pixar: pg 1, 98, 102 e 103 | ©1998 Walt Disney Motion Pictures: pg 40, 43, 168 | © Disney/Pixar: pg 62, 65 e 67 | ©2016 Disney/Pixar: pg 23 | © MMIII. Disney Enterprises, Inc / Pixar Animation Studios.: pg 50, 54, 55, 138 e 139 | © 2014 Disney/Pixar: pg 108, 160 e 161 | © Disney/Pixar: pg 56 | © 2018 Disney/Pixar: pg 61 | ©2015 Disney Enterprises, Inc./Pixar: pg 9 e 104 | © DISNEY ENTERPRISES, INC. /PIXAR ANIMATION STUDIO: pg 44 e sobrecapa | © 2013 Disney Enterprises, inc. /Pixar: pg 49 | © Disney/Pixar. All Rights Reserved: pg 128, 133, 134 e 135 | © 2007 Disney Enterprises, Inc. and Pixar Animation Studios. All Rights Reserved.: capa, pgs 68, 73 e 167 | © Pixar Animations Studios: pg 6 e 32 | © 2019 Disney/Pixar: pg 39 | © 2009 Disney/Pixar. All Rights Reserved.: pg 94, 140, 141, 152, 153 | © Disney/Pixar: pgs 4, 6, 12, 26, 36, 74, 79, 83, 86, 87, 93, 114, 115, 117, 124 e 163.













ISBN: 978-65-86448-18-4 Distribuição gratuita. Venda proibida.

Produção

blg
CULTURAL



GOVERNO FEDERAL
BRASIL
UNIÃO E RECONSTRUÇÃO