

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL – JORNALISMO

BIANCA MUNDIM FELIX

VIVA! A VIDA É UMA FESTA:
UMA ANÁLISE NARRATOLÓGICA MUSICAL

UBERLÂNDIA, MINAS GERAIS

2018

BIANCA MUNDIM FELIX

**VIVA! A VIDA É UMA FESTA:
UMA ANÁLISE NARRATOLÓGICA MUSICAL**

Monografia apresentada ao Curso de Comunicação com habilitação em Jornalismo da Universidade Federal de Uberlândia (UFU), como requisito parcial para a obtenção do título de bacharel em Comunicação Social – habilitação em Jornalismo.

Orientação: Prof. Dr. Rafael Duarte
Oliveira Venancio

UBERLÂNDIA, MINAS GERAIS

2018

BIANCA MUNDIM FELIX

VIVA! A VIDA É UMA FESTA:
UMA ANÁLISE NARRATOLÓGICA MUSICAL

Monografia apresentada ao Curso de Comunicação com habilitação em Jornalismo da Universidade Federal de Uberlândia (UFU), como requisito parcial para a obtenção do título de bacharel em Comunicação Social – habilitação em Jornalismo.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Rafael Duarte Oliveira Venancio
(Orientador – FACHED/UFU)

Doutoranda Ana Beatriz Tuma
(Examinadora – USP)

Prof. Dr. Marcelo Marques de Araújo
(Examinador – FACHED/UFU)

Uberlândia, 10 de dezembro de 2018

AGRADECIMENTOS

Primeiramente agradeço a Deus por me dar a oportunidade de estar aqui hoje e conseguir superar meus limites para então chegar a finalização desta pesquisa.

Agradeço ao meu orientador, Rafael, por toda a paciência e compreensão. O meu muito obrigada por acreditar desde o primeiro momento na minha escolha de tema e me ajudar a colocar tudo em ordem.

Agradeço minha mãe por sempre me colocar em suas orações, a me apoiar em tudo desde o início, agradeço meu pai por estar ao meu lado sempre, pelas tardes de fim de semana recheadas de debates sobre a minha temática, agradeço por todo apoio desde o início também.

Agradeço a minha irmã Brenda por sempre acreditar em mim.

Agradeço ao meu noivo, William, que além de nunca me deixar desistir, me emprestou seu computador para a realização de pesquisas e escrita em grande parte desta trajetória.

Agradeço aos meus veteranos, Sérgio e Jhonatas Elyel, por me darem o melhor presente que pude receber durante a construção desta pesquisa, o livro foi de muita ajuda, de coração, muito obrigada.

Agradeço ao meu veterano Victor Albergaria por sempre me tirar dúvidas, não importando a hora que fosse.

Agradeço a Thalita Judice, por me tirar dúvidas sobre a formatação e sobre a tradução.

Em um geral, à amigos e família, agradeço a todos que estiveram comigo nos altos e baixos desta jornada, a vocês, de coração, meu muito obrigada!

FELIX, Bianca Mundim. **Viva! A vida é uma festa: Uma análise narratológica musical**. 2018. 64 p. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação Social: Habilitação em Jornalismo) – Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2018.

RESUMO

Este trabalho consiste em apresentar a história da animação, juntamente ao início do som no cinema, com base nos estudos de Michel Chion, e em paralelo a jornada de Walt Disney na construção de seu próprio estúdio, este, reconhecido por revolucionar o cenário do desenho animado de sua época, tem suas obras mesmo depois de sua morte, reconhecidas e premiadas. Ao notar uma predominância da música nos filmes da Disney, a análise da pesquisa será feita com a finalidade de entender a importância desta, dentro da recente animação produzida por seu estúdio, “Viva! A vida é uma festa”. A partir do modelo actucional proposto pelo semiótico e narratólogo Algirdas Julius Greimas, é possível caracterizar a música, dentro do roteiro, como Objeto, a qual se relaciona com todas as demais categorias dentro da proposta narratológica.

Palavras-chave: Música, narrativa, animação, Disney, Viva! A vida é uma festa, Greimas, modelo actucional.

FELIX, Bianca Mundim. **Viva! A vida é uma festa: Uma análise narratológica musical.** 2018. 64 p. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação Social: Habilitação em Jornalismo) – Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2018.

ABSTRACT

This work is to present the history of animation, along with the beginning of sound in cinema, based on the studies of Michel Chion, and in parallel the journey of Walt Disney in the construction of his own studio, this, recognized for revolutionizing the scenery of Cartoon of his time, has his works even after his death, recognized and rewarded. Noting a predominance of music in Disney films, the analysis of the research will be done in order to understand the importance of this, within the recent animation produced by his studio, “Coco”. From the actuational model proposed by the semiotacist and narratologist Algirdas Julius Greimas, it is possible to characterize the music, within the script, as object, which relates to all other categories within the narrative proposal.

Keywords: Música, narrativa, animação, Disney, Viva! A vida é uma festa, Greimas, modelo actuacional.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1: Modelo Atucional de Greimas	45
FIGURA 2: Modelo Atucional de Greimas adaptado por Venancio.....	51

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	8
2 A MÚSICA NO CINEMA	10
2.1 A Trilha Sonora	13
2.2 O Filme Musical	15
3 O CINEMA DE ANIMAÇÃO	18
3.1 As Primeiras Invenções	18
3.2 Os Primeiros Desenhos Animados	21
3.3 Os Primeiros Personagens Famosos	23
3.4 Animação digital	25
4 DISNEY	27
4.1 Um pouco sobre Walt Disney	27
4.2 As eras Disney	35
4.3 Disney Pixar	37
5 REFERENCIAL METODOLÓGICO	39
5.1 Narratologia por Propp e Souriau	39
5.2 O Modelo Actuacional de Greimas	43
5.2.1 O Sujeito	44
5.2.2 O Desejo	45
5.2.3 O Objeto	46
5.2.4 O Destinador	48
5.2.5 O Destinatário	49
5.2.6 O Adjuvante	50
5.2.7 O Oponente	51
6 ANÁLISE DA POSIÇÃO DAS MÚSICAS NO FILME	53
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS	60
REFERÊNCIAS	62

1 INTRODUÇÃO

Walt Disney revolucionara o modelo de fazer animação, enquanto essa, ainda estava em sua primeira era, a do cinema mudo. O desenhista, que, tivera uma vida difícil, experimentou a falência algumas vezes e teve de superar obstáculos que o impediam de trilhar seu caminho, nunca desistira, e sua persistência e paixão pelos desenhos animados, mais tarde, o levaria até o sucesso.

Seja falando sobre filmes, músicas ou séries de tv, a companhia multinacional estadunidense leva o título de maior conglomerado de mídia e entretenimento do mundo por receita. Com tantos anos já, no mercado midiático o estúdio, que começou pelas animações, conta atualmente com mais de 50 títulos de longa-metragem, conquistando todo ano um grande número de prêmios com suas obras.

Os estúdios de Walt Disney carregam em seu histórico longas-metragens de animação onde pode-se notar um estilo de padrão, além do conhecido final feliz, presente em todos os seus filmes, nestes, também, há uma carga notável de música. Mesmo depois do falecimento do fundador do estúdio, este padrão, após, uma difícil era para os estúdios devido a sua morte, voltou à tona e permanece até os dias atuais, fazendo com que a maioria de seus filmes sejam lembrados pela música tema destes. São filmes onde, as canções aparecem contracenando diretamente com o enredo, a levando então, a ter um papel de destaque dentro da narrativa.

Suas produções agradam, não apenas o público infantil, mas também várias gerações desde a fundação do estúdio. A música esteve em posição de destaque, a partir de seu primeiro longa-metragem, “A Branca de Neve e os Sete Anões” estreado em 1937, isto se, não contarmos aqui, com os curtas produzidos anteriormente. Portanto, é interessante observar os estudos de Michel Chion, em seu livro sobre a audiovisão, neste, o autor escreve sobre a importância do som no cinema, o qual, acabou por demarcar uma nova era para as produções cinematográficas, além de, destacar também a relevância dos efeitos sonoros, desde sons de fundo, até canções presentes no enredo, estes, em conjunto, formam a produção de sentido e identidade midiática de uma obra.

Logo, o cinema de animação, que começara mudo, teria então sons sincronizados integrados aos seus roteiros. O que fez, então, com que, suas produções tomassem um novo rumo, e mudassem a forma de serem construídas, pode-se dizer que,

o som trouxera uma maior proximidade da realidade, consequentemente, atraindo mais olhares para as produções cinematográficas, o que incluiu, os desenhos animados.

A área da comunicação social abrange um leque de variedades teóricas, contudo, a pesquisa tratará de um tema o qual há um silenciamento, sobre trabalhos de cunho acadêmico, ao pesquisar sobre relacionados a mesma temática, e devido a isso, esta análise será realizada, mostrando-se relevante para compreensão do papel da música, dentro do modelo narrativo, na construção de um enredo.

Portanto, a ideia do trabalho proposto nesta monografia é analisar o papel das canções dentro do modelo Actuacional projetado pelo semioticista e narratólogo, Algirdas Julius Greimas, e desvendar, assim, qual a importância da música dentro do roteiro narrativo cinematográfico, tal modelo fora selecionada por conter a carga de informações necessárias e satisfatórias para se tratar de produções cinematográficas.

O longa-metragem escolhido para a análise foi, a mais recente animação lançada dos estúdios da Disney Pixar: “Viva! A vida é uma festa”. O filme dirigido pelo estadunidense Lee Unkrich e com as composições de Michael Giacchino, fora lançado no fim de 2017, o longa ganhou o título de melhor animação na premiação do Oscar e é considerado um filme da “segunda renascença Disney”, a estória tratada no enredo é constituída por várias composições musicais, sendo assim atendendo a demanda da pesquisa.

Por fim, a monografia tratará, além da importância do som no cinema, a trajetória das animações, assim como também, um pouco sobre a história de Walt Disney em paralelo a indústria dos desenhos animados, para enfim, descrever sobre o modelo Actuacional de Greimas, a qual, será a metodologia utilizada para a realização, e, construção da análise da posição da música dentro do filme antes mencionado, o que será, então analisado os resultados desta nas considerações finais a fim de concluir o trabalho então proposto.

2 MÚSICA NO CINEMA

Ao assistir um filme, ou qualquer que seja a mídia audiovisual, é de senso comum perceber que, o som está sempre presente, e sem ele, a obra assistida não iria transmitir a mesma mensagem ao receptor. Mesmo no cinema mudo, já haviam artistas que tocavam enquanto o filme era transmitido nas telonas em preto e branco. Desde 1920, o som aproximava o cinema do teatro, aumentava a sua dose de realismo e consequentemente atraía mais o público segundo Baptista (2007). Portanto, o uso da música começou a ser algo inevitável na indústria cinematográfica, no entanto, estas não foram tratadas com a relevância que deveriam, segundo Carrasco, em seu artigo sobre as trilhas sonoras no cinema.

Houve, e de certa maneira ainda há, uma noção equivocada de que a música seria um complemento da peça audiovisual. Em outras palavras, de que um filme seria uma peça completa sem sua música, que a música seria um complemento adicionado ao filme. Ao longo do tempo essa noção foi se mostrando cada vez mais como um equívoco, cujas raízes históricas remontam ao período do cinema mudo, quando a música era executada ao vivo durante as projeções. O cinema teria se formado, portanto, em um contexto em que fazer um filme significava captar e editar imagens silenciosas, construindo com elas um discurso dramático/narrativo acabado, tendo na música um elemento variável de projeção para projeção. (CARRASCO, 2018)

Logo, visto que, para que se entenda a importância da música no cinema atual, é necessário conhecer sua história passada e sua relevância desde o início. Já nos primórdios das produções cinematográficas, desde os curta-metragens mudos, em preto em branco, já existia a ideia de tocar uma música enquanto o filme era mostrado, para entender de onde surgiu os primeiros idealizadores do som no cinema, mesmo com poucos recursos tecnológicos, Michel Chion em “Audiovisão” traz, em sua obra, uma série de análises bem formuladas sobre até os mais baixos barulhos que podemos ouvir em uma produção midiática, podendo ser aplicadas seja o filme atual ou da era “muda”. Para o autor, tudo em uma produção cinematográfica tem sua devida relevância e propósito, para Chion, as músicas contidas no enredo são de tamanha importância, notando que, são elas que levam o espectador a criar fortes emoções diante uma cena, a chamada empatia com as personagens, podendo “mexer” até com os mais críticos e céticos. O autor menciona a relação de som e imagem e a relevância desta sincronização para atingir um bom resultado final e atuar na “imersão” do telespectador enquanto assiste ao filme.

Para mostrar a importância do som em sincronia com uma cena cinematográfica o autor faz uma experiência, primeiramente, Chion assiste a uma parte de um filme em sua versão original e logo relata o que viu e sentiu, posteriormente, assiste a mesma cena sem som e destaca o quão diferente ficou, muda completamente o sentido da cena e o faz notar coisas que antes, devido a trilha sonora, passaram despercebidas. No entanto, sua análise não terminou aí e ele se permitiu apenas ouvir a cena, tirando toda a sua imagem e deixando apenas o som. A ideia era perceber se o filme continuava com o mesmo impacto para o receptor sendo exibido destas três formas diferentes, logo, Chion chega a conclusão de que a percepção sobre a obra audiovisual muda completamente nestes três estágios de exibição e também destaca quem, tudo que é apresentado para o espectador, independente do gênero midiático, depende do valor que se é acrescentado sobre aquele produto.

Por valor acrescentado, designamos o valor expressivo e informativo com que um som enriquece uma determinada imagem, até dar a crer, na impressão imediata que dela se tem ou na recordação que dela se guarda, que essa informação ou essa expressão decorre <naturalmente> daquilo que vemos e que já está contida apenas na imagem. E até dar a impressão, eminentemente injusta, de que o som é inútil e de que reforça um sentido que, na verdade, ele dá e cria, seja por inteiro, seja pela sua própria diferença com aquilo que se vê./ Este fenómeno de valor acrescentado funciona, sobretudo, no âmbito do sincronismo som/imagem, pelo princípio de *sincrise* que permite estabelecer uma relação imediata e necessária entre qualquer coisa que se vê e qualquer coisa que se ouve.[...] em primeiro lugar, ao nível mais primitivo, o valor acrescentado é o do texto sobre a imagem. (CHION, 2011 p.12)

Entretanto, escolher a trilha perfeita para o momento da sincronização com a cena é indispensável para a produção de sentido do produto final cinematográfico. Por “*sincrise*”, termo utilizado por Chion (2011), entende-se que seja “um efeito psicofisiológico, considerado como ‘natural’ ou ‘evidente’, em virtude do qual dois fenômenos sensoriais e simultâneos, aqui a imagem e o som, são percebidos imediatamente como um só evento, procedente da mesma fonte.” (BAPTISTA, 2007: 23). Ou seja, a sincronização de som e imagem, mesmo que este não seja exatamente proveniente daquela situação vista em cena, e sim, fora resultado de uma sobreposição no momento certo com a imagem na tela, acaba por levar o espectador a crer, de fato, que tudo aquilo está correto, e que aquela ação resultou no som que ele ouviu. Portanto, cria uma espécie de ilusão, a qual é necessária para prover sentido na cena. Por exemplo, nas antigas novelas de rádio a sonoplastia era indispensável para a narrativa, o clássico bater de dois objetos fazia o som parecido com o galopar de um cavalo, e assim, ao ouvir o som e relacioná-lo a

narração ouvida se criava um sentido e uma certa imersão onde, levava o público do programa a imaginar um cavalo de fato naquela cena. No cinema acontece o mesmo, segundo Chion (2011), o som de uma explosão, o som de naves espaciais, todos eles são gravados usando objetos terceiros, que, não tem relação alguma com aquela situação, mas, ao sincronizá-los dá a sensação para o telespectador de que aquilo é real e o som realmente corresponde ao que está acontecendo, mesmo a pessoa nunca tendo passado por uma situação igual ou escutado o barulho na vida real.

O som não tem uma só fonte, mas pelo menos duas, até mesmo três ou mais ainda. Consideremos o rangido da caneta de feltro com o qual é escrito o rascunho deste teto, as duas fontes do som são a caneta e papel – mas também o gesto de escrever e também nós que escrevemos e assim sucessivamente. Se esse som for gravado e ouvido num gravador, a fonte do som será também o altifalante, a fita magnética na qual o som foi registrado, etc. (CHION, 2011: 28-29)

Ademais, Chion (2011), também destaca que, em um primeiro nível, assim como ele nomeia, há um valor do texto se sobrepondo a imagem, o que leva o cinema a ser verbocentrico e vococentrico. Por ser verbocentrico entende-se que, o texto tem um valor maior acrescentado sobre a imagem em si, a produção tem como centro a palavra falada, já o vococentrico é onde a voz é centrada. Entretanto, num outro nível, o valor acrescentado é dado pelo som sobre a imagem, o qual, de uma forma empática, cria uma ambientação onde a música se liga emocionalmente ao momento da personagem no longa-metragem. Porém, não é via de regra, também existem momentos onde o som por si só não tem relação alguma com o que está acontecendo na trama, se tornando então algo anempático, considerando então, uma separação de sentidos na questão onde se nota um som anempático em uma cena.

Como Chion (2011) diz, mesmo que o som seja em si anempática a cena, este tem sua relevância na construção de sentido final da narrativa do filme. Voltando a sua experiência antes mencionada como exemplo, em uma cena onde há silêncio total, mesmo não havendo um se quer ruído de fundo, se esta situação se passa, por exemplo, em um filme de terror, o conjunto do silêncio na cena criará então um momento de suspense, de tensão, já, quando se inicia uma trilha sonora ao estilo de orquestra, num conjunto de fortes notas tocadas, cria um certo sentimento de desespero no ar, sendo considerada as duas situações sendo empáticas para com o telespectador, este se sentira colocado na situação onde ele fica apreensivo, e pode se assustar como se sentisse na pele o que se passa na cena, a agonia, ou seja, a atenção toda se aumenta dependendo da trilha que se

escuta em determinada cena, e esta observação segundo Chion (2011), isto, seria a empatia.

2.2 A trilha sonora

O som também se torna uma marca, quase como um logotipo, como por exemplo, para os grandes fãs da saga Harry Potter de JK Rowling, ao ser introduzido o título do filme, as letras que compõe o nome da saga vão surgindo na tela com uma trilha sonora característica de fundo, este determinado som, oficial da franquia, traz um certo tipo de emoção aos fãs mesmo depois de anos, a música é marcante, e, por questão de associação, quando é tocada, grande maioria das pessoas a reconhece. A marca acaba-se por se tornar conjunto com uma trilha sonora específica, as duas trabalhando juntas com o mesmo objetivo final.

Um filme não é o mesmo filme quando trocamos sua música. A totalidade de um filme compreende a sua trilha musical e o resultado desse filme enquanto obra artística é único. Com outra música, seria outro filme, pois sua trilha musical é parte de sua articulação poética. A música deixa de ser vista, portanto, como um adereço e passa a ser entendida como parte de sua composição, articulando-se com todos os outros elementos que o compõe, sonoros e visuais, em uma peça unitária. (CARRASCO, 2018)

Esta dada associação logo por ouvir um tema sonoro de um filme, pode ser vista por consequência das repetidas vezes em que a música fora tocada em vários momentos da trama em sua narrativa total. A repetição de uma música num filme, e, devido a isso a logo associação desta com a obra de onde foi primeiramente ouvida, pode ser reconhecido como o *Leitmotiv*, em português, motivo condutor. Num primeiro momento, fora uma técnica muito utilizada por Richard Wagner o qual, aplicara esta, em suas óperas, porém, mesmo que tenha feito um papel importante em sua obra musical, a técnica do leitmotiv não se originou com ele propriamente, podendo ser possível achar evidências que, esta, esteve presente em diversas composições do fim do século XVIII, segundo Venancio (2017).

O leitmotiv, independente do fato de poder representar um som preciso e fixo, identificável por um nome (o tema de Casanova, o tema da solidão), encarna o real movimento da repetição, que, dentro da sequência de imagens e sons próprios ao cinema, desenha e delimita pouco a pouco um objeto, um centro. Ele garante ao tecido musical um tipo de elasticidade e de fluidez, característica dos sonhos. (BAPTISTA, 2007)

Ou seja, é uma técnica que pode ser facilmente percebida ao assistir qualquer produção audiovisual, porém, não é reconhecida popularmente pelo seu nome de fato. Chion (2011), também caracteriza os tipos de escuta, afinal não se trata apenas da produção do som, mas também de sua recepção, ele as denomina então em três fases: a escuta causal, a escuta semântica e a escuta reduzida. Sobre a escuta causal, o autor relata que esta é constantemente manipulada no cinema, se trata do processo de *sincrise*, assim como explicado nos primeiros parágrafos deste capítulo, ou seja, o sincronismo cria um momento de ilusão onde somos levados a crer que tal som é referente a consequência da ação feita em tela. Já a escuta semântica, seguindo a linhagem de pensamento do autor, é reconhecida como aquela que se atribui um código, o qual é usado para interpretar o sentido de uma imagem, um exemplo para um melhor entendimento desta seria o código Morse, onde há um sistema de codificação onde apenas pessoas que possuem o conhecimento prévio dele podem decodificar. E por fim, a escuta reduzida, onde, apresentada primeiramente por Pierre Schaeffer em *Traité des object musicaux* (1966), acredita ser de nível poética, pois esta é focada no som e não em produzir um significado para este, sendo algo independente, assim levando sua interpretação para além das relações de sentido, portanto, se tornando poesia.

Cada elemento sonoro estabelece com os elementos narrativos contidos na imagem – personagens, ação -, assim como com os elementos visuais de textura e de cenário, relações verticais simultâneas muito mais diretas, fortes e claras do que as que esse mesmo elemento sonoro pode estabelecer paralelamente com os outros sons. (CHION, 2011: 38).

Portanto, com bases no estudo do autor, é possível compreender que, a imagem no cinema não trabalha sozinha, sendo esta, dependente de um conjunto de fatores sonoros para ter seu real sentido passado para o consumidor do produto midiático final. É importante destacar também que, a música contida na trilha-sonora de um filme, ou sons que podem ser ouvidos durante a reprodução da mídia, tem seu sentido dado nem sempre como literal, ou seja, que ele esteja provindo daquela situação em que se mostra, o que pode chegar a confundir o telespectador, trazendo elementos fictícios e misturando-os com a realidade, o importante sempre será a *sincrise* nesse contexto para criar a ilusão de sentido na cena construída e ao final tudo ficar o mais próximo do realístico possível.

A peça audiovisual é entendida como uma composição complexa, percebida pelo espectador como uma unidade em que sons e imagens não se apresentam como dois conjuntos dissociados, mas como uma mensagem única. Essa interação foi chamada de "contrato audiovisual", pelo teórico Michel Chion (CARRASCO, 2018)

Portanto, há uma pequena mudança no gênero da produção audiovisual, quando esta se trata da construção de uma narrativa composta por composições de artistas de renome e, dentro de um contexto, dialogadas, junto a um roteiro cinematográfico formam uma espécie de espetáculo musical. Entendido, portanto a importância e a correlação do som no cinema, passaremos a observar a construção da música enquanto canção presente no filme.

2.3 O Filme Musical

Ademais, após entender um pouco, mesmo que brevemente, das particularidades dos sons e escutas de produções midiáticas audiovisuais num dado geral, baseados nos conhecimentos de Michel Chion, destacando em parte o cinema, passaremos agora para entender um pouco mais da história de um gênero deste, o filme musical. Sabendo que, o surgimento do som no cinema de fato se deu ao final da década de 1920, pode-se imaginar as inúmeras mudanças que sofreram os filmes após esta novidade. O som, foi favorável na indústria cinematográfica, assim, resultando nas mudanças na forma de como eram produzidos os filmes, que a partir deste, passaram a trazer em suas composições, uma ideia de naturalismo, uma proximidade ao real, tudo graças a sonoridade agora presente nos filmes. Devido a essa nova aquisição tecnológica surge também consigo, um novo gênero, o musical, visto como tipicamente norte americano, segundo Souza (2005), afinal, pode-se observar que, quando algum produto tem maior destaque em certa região, é notório que este fique reconhecido com características desta.

A ideia de incluir performances e canções dentro dos longas-metragens se deu a fim de afastar os filmes da realidade, ou seja, algo contrário à original intenção da inclusão do som no cinema, assim, quando as personagens começavam a cantar e dançar em meio a diálogos e situações corriqueiras dentro das tramas, é possível assim, notar tal afastamento pela forma de, por se tratar de algo, momentos, que não acontecem normalmente no cotidiano comum das pessoas, segundo Souza (2005). Tal distanciamento da realidade “trouxe para o cinema de entretenimento uma maior liberdade e flexibilidade criativa, acarretando inúmeras descobertas e contribuições para a linguagem cinematográfica”. (SOUZA, 2005: p.7). Portanto, os primeiros anos de som na história do cinema, não ficaram presos a apenas uma, naquela época, nova forma de fazer filme, mas, sim, de tentar e se aventurar num novo formato. Fora afinal, uma época

de experimentos, produtores com dinheiro o suficiente arriscaram o fazer diferente, e o que ao fim funcionava de fato, se tornava o novo sucesso de bilheterias.

A história do musical norte-americano foi marcada pela criatividade e ousadia de diferentes realizadores, artistas, técnicos e produtores. Cada um contribuiu para a criação de um estilo original de filme musical. Dentre os primeiros diretores que apontaram novos caminhos para o cinema sonoro, através do gênero musical, destacaram-se: King Vidor, Rouben Mamoulian e Ernst Lubitsch. Vidor e Lubitsch vieram de uma sólida formação no cinema mudo e, juntamente com o estreante Mamoulian, souberam tirar proveito da nova tecnologia sonora, incorporando requinte e estilo ao gênero em ascensão. O norte-americano King Vidor (1894 – 1982), em toda a sua filmografia, realizou apenas um filme musical chamado “Hallelujah” (EUA – 1929), seu primeiro filme falado. Dirigiu também algumas das seqüências musicais, em preto-e-branco, do filme “O Mágico de Oz” (The Wizard of Oz – EUA – 1939), de Victor Fleming, incluindo a famosa seqüência em que Judy Garland canta Over de Rainbow (SOUZA, 2005: p.20)

Seguindo esta seqüência de novos filmes no cinema, agora reconhecidos como musicais, a narrativa, segundo Souza (2005) fora algo fundamental para a construção deste novo gênero, no intuito de, cativar o espectador na fantasia e liberdade musical e para isso, o canto e a dança deveriam fazer parte do contexto, fazendo então sentido na seqüência, dando a continuidade no enredo. No passar dos anos, ainda segundo Souza (2005), e no desenvolvimento das técnicas utilizadas tanto quanto a tecnologia disposta para isso, os produtores tiveram que se moldar e criar novas fórmulas onde conseguiam envolver o público de forma a convidar estes para se sentir parte da estória da personagem, ou seja, como visto acima, de forma empática, podendo assim, ser levado para um mundo onde tudo pode acontecer, o mundo fictício e cinematográfico onde o enredo se passa.

Quando se trata de enredos e lugares onde tudo pode acontecer, logo, podemos lembrar das animações, onde, até mesmo estas tomaram um rumo musical desde as primeiras a aderirem o som em suas produções, logo não tardou para que músicas performadas pudessem também fazer parte de seu corpo midiático.

O final da década de 1930 foi marcado pelo início da fase das produções musicais originais da MGM e pela reutilização das estratégias do filme musical em outro gênero, a animação. Com o advento do som, no final da década anterior, paralelamente ao desenvolvimento do musical, a animação passou a expandir suas possibilidades. A animação e o musical passaram, então, a explorar, cada gênero a seu modo, as possibilidades da nova tecnologia sonora. Em 1937, Walt Disney (1901 – 1966) estabeleceu a relação entre o musical e a animação, ao lançar seu primeiro longa-metragem “Branca de Neve e os sete anões” (The Snow White and the Seven Dwarfs – EUA). A partir desse filme, todas

as animações de seu estúdio, até os dias de hoje, passaram a ter pelo menos uma grande seqüência musical. Da mesma forma que Berkeley e Astaire, Disney, através da animação, possibilitou ao gênero musical renovar suas fórmulas. (SOUZA, 2005 p.53)

Ou seja, mesmo no ramo do gênero musical, Walter Elias Disney, se sobressaiu e se destacou com suas animações, ou seja, sua especialidade. Mas, nem sempre fora assim, o criador do Mickey Mouse, teve de abrir mão de muita coisa para chegar onde chegou, num patamar de destaque, como, por exemplo, para conseguir produzir a animação musical “Branca de Neve e os sete anões” que estreou em 1937 teve de hipotecar sua própria casa. No entanto, trataremos mais deste assunto no capítulo sobre a Disney.

3 O CINEMA DE ANIMAÇÃO

3.1 As Primeiras Invenções

A palavra animação vem, do latim animo, que significa: “dar vida a”. Para Jacques Aumont e Michel Marie (2006) apud Fossatti (2009) a animação é uma derivação da tomada de cenas analógicas recheadas de movimento. Porém, ao contrário do que muitos pensam, a ideia de criar um desenho que se movimenta, assim como, se fosse um ser e estivesse vivo comum, veio antes mesmo do cinema. Segundo Ball (2008) apud Ehrlich (2017), existem algumas peças históricas datadas 3.000 a.C encontradas na região do atual Irã, que, apresentam em sua pintura, imagens que sugerem já um movimento, se trata de, tigelas cuja a forma em que um animal fora pintada, sugere uma sequência, e assim este, ao girar a tigela é possível perceber o animal saltando para a frente, além deste, há registros de que, pinturas e gravuras semelhantes já foram encontrados também em artefatos datados da Grécia Antiga. Ou seja, pode-se perceber que, a vontade de criar um movimento para uma figura, um desenho ou pintura, era visto antes mesmo de inventarem as tecnologias necessárias para fazer de fato a animação, ou mesmo, pensarem em criar as grandes salas de cinema. Porém, já pensando nos precursores dos desenhos animados, há, algumas invenções importantes a serem citadas aqui para entender o contexto histórico desta.

A história do cinema pode ser contada a partir da busca do homem em reproduzir a imagem em movimento. Há 12 mil anos, o homem das cavernas já desenhava animais com oito patas na tentativa de representar o movimento. Muitos séculos se passaram até que o alemão Athanasius Kircher (século XVIII) inventasse a “lanterna mágica” – uma caixa composta de uma fonte de luz e lentes que enviavam imagens fixas para tela –, invento considerado como verdadeiro precursor do cinema. Desse ponto, bastava criar um mecanismo de apresentação sequenciada de imagens para produzir a sensação de movimento, o que levou, posteriormente, à captação da imagem em movimento. (CUNHA; GIORDAN, 2008 p.9).

Entretanto, a primeira invenção que, de fato fazia a ilusão óptica onde se conseguia ver uma imagem em movimento, por assim dizer, fora o *thaumatrópio*, o qual fora inventado entre 1820 e 1825 segundo o autor Claudio Campacci, em seu livro “A história dos primeiros 120 anos do cinema” (2010), por Peter Mark Roget. Este, consistia em duas imagens desenhadas uma em cada lado de um artefato e, quando girada rapidamente, causava a impressão de sobreposição, formando um rápido e simples movimento.

No entanto, apenas com o *Fenacistoscópio*, ou no original, *phenakistoscope* criado pelo Joseph Plateau em 1829, segundo Campacci (2010), é que conseguia-se ver de fato uma pequena cena animada. O dispositivo consistia em, uma espécie de disco, sobreposto a um espelho, onde, existia uma sequência de um mesmo objeto, no caso uma gravura, em pequenos movimentos diferente, quando este disco era girado, criava-se, a ilusão de ação, formando assim uma cena parecida com os atuais gifs, um tipo de formato de imagens, encontrados na internet.

Logo após, nos anos 1834, segundo Campacci (2010), é inventado o *zootropo* por Will George Horner, este consistia em ter as imagens sequenciais dentro de um tambor com pequenas frestas em sua lateral, para que ali, pudesse ser visto seu interior, ao girá-lo também criava a ilusão de uma curta animação, e assim, segundo Campacci (2010), Will George Horner exibiu esta sequência de imagens por 10 anos no *Musée Grévin*, museu parisiense localizado no *Boulevard Montmartre*. Já em 1876, Eadweard Muybridge fez uma experiência com câmeras fotográficas para estudar o movimento real de um cavalo.

Primeiro colocou 12 e depois 24 câmeras fotográficas ao longo de um hipódromo e tirou várias fotos da passagem de um cavalo. Ele obteve assim a decomposição do movimento em várias fotografias e através de um zoopraxiscópio pode recompor o movimento. Em 1882, Étienne-Jules Marley melhorou o aparelho de Muybridge. Em 1888, Louis Aimée Augustin Le Prince filmou uma cena de cerca de 2 segundos, mas a fragilidade do papel utilizado fez com que a projeção ficasse inadequada. (CAMPACCI, 2010 p. 9,10).

Ainda assim, em 1888, acredita-se, segundo Rosenfeld na sua obra “Cinema: Arte e Indústria” (2002), que, Reynaud também tenha patenteado, o que ele chamou de “Teatro Óptico”, o qual, consistia em uma mistura da sua obra anterior, o *praxinoscópio*, com o *epidascópio*, ou, popularmente conhecido como lanterna mágica, invenção que já fora aqui neste capítulo citada. A invenção do *praxinoscópio*, antes mencionado, se deu no ano de 1877, este, fora montado com um sistema onde se uniam espelhos e lentes, e assim, os desenhos eram projetados sobre a tela, assim, segundo Fossati (2009), acabara por criar a base da tecnologia usada no cinema. A junção desta invenção com a lanterna mágica, que, conseqüentemente, deu início ao Teatro Óptico, permitira agora, segundo Rosenfeld (2002), produzir um desenho animado muito perfeito para a época.

Além destes, segundo Fossati (2009) ainda existiu o denominado flipbook, conhecido como livro mágico, este, criado em 1868, consistia em, desenhar uma mesma

figura em cada página, de forma que, na sequência, fossem mudadas pequenas posições desta, onde, ao final, no ato de folhear rapidamente o livro, criava-se a ilusão de uma figura em movimento. Segundo Fossati (2009) este artefato fora considerado de grande inspiração narrativa para os desenhistas.

A animação revela-se mais antiga que o próprio cinema, criado pelos irmãos Lumière em 1895, ano de que data sua primeira apresentação, com o cinematógrafo. Este amplo aparato de invenções, envoltas por estudos e experimentações, contribuiu para a sustentação da magia cinematográfica. (FOSSATI, 2009 p: 4-5)

A grande demanda de trabalhos se deu devido a ascensão das animações entre as décadas de 1910 e 1940 segundo Fosatti (2009), e assim, era indispensável criar novas fórmulas e equipamentos, para, enfim facilitar o trabalho dos desenhistas e animadores. Em 1915 a *rotoscopia* era idealizada por Max Fleischer e Dave Fleischer, este, permitia que, os desenhistas pudessem usar de movimentos reais, fossem esses, de animais ou humanos, antes capturados, como base para seus desenhos. Logo, também fora apresentado por Earl Hurd o acetato, para facilitar o trabalho de produção de imagem de fundo, onde, com este, e uma celuloide transparente, não precisara mais, repetir sempre o desenho e sim apenas sobrepor a figura principal.

Já em 1921, surgia como efeito estético a animação elástica, onde está, segundo Fossati (2009) aderida a forma que a imaginação do artista pedisse, podendo esticar e encolher quando quisesse seu desenho. Ademais, a partir da animação de nome “Os três porquinhos” lançada em 1933, pelos estúdios de Walt Disney, que a técnica do storyboard fora aderida aos trabalhos, a qual, se trata de uma forma de pensar a narrativa fazendo uma série de sequências imagéticas onde, são fixadas suas legendas e assim, segundo Thomas (1969) apud Fossati (2009), melhoravam a visualização e uma melhor noção fílmica final para o autor. Também idealizada por Walt Disney, nascia a técnica da câmara de múltiplos planos.

A técnica de animação com a câmara multiplano revelava-se trabalhosa, visto que cada fase do movimento dos personagens envolvidos na cena devia ser desenhada em cinco lâminas transparentes, representantes de planos distintos. Na sequência, tais lâminas eram sobrepostas, respeitando uma distância máxima de trinta e cinco centímetros entre uma e outra. Tais lâminas eram filmadas simultaneamente com uma câmara capaz de abarcar, de uma única vez, os cinco níveis de profundidade. A sensação de profundidade e de tridimensionalidade obtidas comparavam-se àquela conquistada através de filmes com imagens reais. (FOSSATI, 2009 p.7)

Apesar do trabalho a qualidade comparada a outras obras era notória. Cada filme produzido por Walt Disney, segundo Fossati (2009) trazia em sua história algum tipo de inovação e superação tecnológica, e assim, em o primeiro filme deste estúdio a utilizar da técnica da fotocopiadora fora “101 Dálmatas” (1961). Segundo, Fossati (2009) com o passar dos anos, a televisão necessitava cada vez mais de diminuir os prazos para as produções serem finalizadas, e esta, teve também sua participação como fator para a mudança na forma em que as animações iam evoluindo. Logo após esta era, os desenhos feitos por computação gráfica foram aparecendo dando início a animação digital.

3.2 Os primeiro desenhos animados

Aspirantes a animadores, pesquisadores e inventores, seguiram o exemplo da invenção de Horner para estudar então os movimentos que eram ali possíveis criar com tal maquinário. Não se sabe ao certo qual foi de fato o primeiro curta animado, pois testes utilizando máquinas de animação parecidas com estas, eram feitos a todo momento no mundo inteiro, mas, ao pesquisar sobre em artigos acadêmicos em geral, há de fato, um consenso predominante.

O crédito pela invenção do desenho animado é controvertido, mas atribui-se ao inglês residente nos Estados Unidos James Stuart Blackton a confecção das primeiras figuras animadas: *Humours Phases of Funny faces*, com 3 mil desenhos fotografados quadro a quadro. Em 1907, com o sucesso de *The Haunted Hotel*, consagrou-se o francês Émile Cohl, que é considerado o pai do desenho animado. Cohl introduziu a primeira técnica do cartum, desenhando uma série de figuras com traços negros em folha de papel branco e fotografando-as. Na tela, utilizou o negativo e conseguiu um movimento executado por figuras brancas sobre o fundo escuro. Cohl produziu mais de cem desenhos. (Nader, 2009 p. 49).

O francês Cohl, segundo Nader (2009), morreu miserável em 1909, enquanto, em mesmo ano, Winsor McCay, apresentava sua obra nomeada “Gertie, the Trained Dinosaur”. Segundo Nader (2009), este fora praticamente o criador, de fato, da animação, sua obra era exibida no teatro Hammer, de Nova York. Na época, esta era cidade na qual, a grande parte das empresas cinematográficas ficavam e não, a conhecida, Hollywood. A criação de Winsor McCay tratava-se das aventuras do dinossauro Gertie, e essa, atraía os olhares do público para as grandes telas, conseqüentemente, este personagem, considerado o primeiro de desenho animado, segundo Nader (2009), fora o mais famoso de McCay.

Logo, entre 1908 e 1911, o desenhista francês, produzia um clássico do mundo das animações, chamado, *Little Nemo in Slumberland*. Segundo Nader (2009), McCay sempre se gabava por ter sido ele o inventor das bases para os modernos desenhos animados. O que seria, então, o primeiro passo para a criação das animações que, atualmente, todos estão acostumados a assistir, seja pela televisão, em séries, filmes ou pela internet, na época, por não possuir a tecnologia avançada como nos dias atuais, tudo era novidade e acabava por chamar a atenção de todos os públicos, porém, devido a falta de ferramentas avançadas o modelo de McCay acabava por se tornar complicado para a produção sem uma equipe para ajudar nesta.

A produção de McCay exigia que cada fotograma, cada cenário e cada personagem fossem inteiramente redesenhados, um trabalho enorme e inviável nos dias de hoje. Os animadores que o sucederam não mudaram muito seu estilo; apenas introduziram o trabalho de equipe, necessário para completar todo o processo de animação. Surgiram assim os primeiros estúdios de desenhos animados. (Nader, 2009 p. 51)

Como antes mencionado, era em Nova York que, as maiores organizações que produziram os desenhos animados estavam concentradas, estas eram, segundo Nader (2009), a International Film Service, os estúdios, pertencentes separadamente, a Raoul Barré e John Radolph Bray. Embora, segundo Nader (2009) a técnica para animar seus desenhos fossem a mesma usada por McCay, o resultado destes trabalhos era inferior aos do desenhista, devido ao baixo orçamento dedicado às animações, estas, eram exibidas apenas como um complemento para filmes de longa-metragem feitos com atores reais. Ademais, somente em 1913, segundo Nader (2009) que, de fato, os desenhos trariam novidades para seu público e, no ano seguinte, em 1914 Earl Hurd facilitaria o trabalho de sua equipe ao utilizar uma folha de acetato transparentes que, permitira sobrepor as figuras dos personagens em fundos imóveis, descartando assim o trabalho de redesenhar sempre o mesmo plano de fundo utilizados na construção das cenas.

A primeira serie animada que atingira a maior bilheteria fora: *Fazendeiro Alfafa*, criada por Paul Terry, este, segundo Nader (2009) contava a estoria do típico caipira americano, esta, se manteve viva por mais de cinquenta anos, a qual, só perdera seu posto, de maior bilheteria, para as animações, cuja, a principal personagem era a criação de Walt Disney, o Mickey Mouse.

O início do século XX, como pode ser visto, existia uma certa demanda, com a principal intenção de produzir mais conteúdo de entretenimento para a população, isto

acabou por demarcar o nascimento das salas de cinema, em cujas telas, segundo Fossatti (2009), as animações com os personagens conhecidos como “o Gato Félix”, “Betty Boop” e “Mickey”, através de trabalhos e enredos bem montados de seus criadores, ganhavam visibilidade e fama.

3.3 Os Primeiros Personagens Famosos

Em 1929 nascia Popeye, este teve sua estreia em um dos trabalhos desenhados por Elzie Segar, segundo Nader (2009), seu papel era secundário mas logo ganhou fama e tornou-se o personagem principal, com ele, nasceram também a sua parceira Olivia Palito, seu rival Brutus entre todos os personagens da sua série. Sua fama acabou por chamar a atenção dos irmãos Fleischer, que, como produtores de desenho animado, colocaram o icônico marinheiro numa série onde a protagonista era a personagem Betty Boop, segundo Nader (2009) devido ao tremendo sucesso, Popeye continuou nas telonas assim como também nos jornais e revistas. A título de curiosidade, segundo Nader (2009) o personagem ganhou até mesmo estatuas em sua homenagem, uma situada em Crystal City no Texas e outra em Chester localizada no Illinois cidade natal de Elzie Segar.

Já Betty Boop, criada pelos irmãos Fleischer fora inspirada na atriz Mae West e segundo Nader (2009) os grandes olhos arredondados da personagem, serviram como inspiração para os desenhos em quadrinhos japoneses, conhecidos como mangás, e as animações denominadas como anime. Quando a personagem fora criada, era a imagem de um cachorro, pelo fato de, na época, precisarem de uma namorada para o cachorro Bimbo do filme *Dizzy Dishes* lançado em 1930, porém, sua aparência logo se modificou para humana em 1932. Já em 1933, antes do longa-metragem de sucesso de Walt Disney, Betty Boop protagonizara um curta-metragem, segundo Nader (2009), fazendo o papel de Branca de Neve.

Ademais, segundo os estudos de Nader (2009) na era do cinema mudo, o Gato Félix, conhecido por ser a primeira personagem a ser dona de uma única personalidade, era quem protagonizava as séries animadas transmitidas nas telas. Sua primeira aparição segundo Nader (2009) fora na produção denominada *Felinefolle*, no ano de 1919, de autoria pertencida a Otto Messner e Pat Sullivan, este, ficara conhecido por ser o empreendedor precursor da estratégia de criar uma marca para o trabalho que produzira. Porém, este não sobrevivera a era do som no cinema, pois, segundo Nader (2009), Sullivan se recusara a mudar a fórmula muda da criação que lhe trazera fama, portanto,

ao recusar a mudança, a animação do gato Felix, fora superada pelas animações que aderiram a tecnologia do som, ao que levou o gato a continuar aparecendo apenas em de tirinhas de jornais e quadrinhos, segundo informações contidas na obra de Nader (2009).

No entanto, surgira também, outro personagem na época, as animações onde o Ursinho Puff ou *Winnie the Pooh* em seu original, protagonizara. Este, segundo Nader (2009) teve seu nascimento em 1920 a partir de um poema denominado *Vespers* escrito por Alan Alexander Milne para a revista *Vanity*, sua inspiração se deu a partir de um brinquedo, o urso de pelucia de seu filho, após o sucesso, Milne escrevera um livro de contos inspirado em seu personagem. A fama de Pooh chamou a atenção do irmão empreendedor de Walt Disney. Roy Disney, segundo Nader (2009) vira potencial na personagem para uma animação e assim fizera um acordo de divisão de lucros com o detentor dos direitos autorais de imagem da personagem, esta, que segundo Nader (2009) se estendera de 1937 a 1961, mas fora em 1966 que Roy finalmente fechara um acordo com a viuva de Slesinger, o antigo detentor dos direitos da personagem. Em 1966 Walt Disney fizera dois filmes em que a personagem estrelara, sendo eles, *Winnie the pooh and the honey tree* e *Winnie the pooh and the Blustery Day*. Porém, fora apenas no ano de 2001, que o acontecimento ficou reconhecido como “o maior trato literário da Inglaterra” (Nader, 2009 p. 56). Apesar do tempo, fora uma personagem que se destacou devido a este fato.

Outra personagem fora *Oswald the lucky rabbit*, criado em 1926 por Walt Disney e Ubbe Iwerks devido a uma demanda de um dos maiores estúdios do momento, A Universal Pictures, logo este, segundo Nader (2009) ganhou fama e Walt Disney logo fora pensando em aumentar o valor de suas produções para o estúdio. Porém, devido ao ato de não ler o contrato firmado, Walt Disney fora pego de surpresa e ao se recusar a unir-se a Universal Studios, esta, que detinha de todos os direitos da personagem, acabou perdendo Oswald para a empresa a qual estava vendendo trabalhos. Segundo Nader (2009) fora devido a este acontecimento que a criação mais famosa de Walt Disney, o ratinho Mickey, nascera.

Mickey Mouse nasceu em 1928 e, fora inspirado em tempos difíceis de seu autor, onde, a única companhia de Disney, era um rato que habitava seu escritório, segundo Nader (2009). O primeiro nome pensado para a personagem fora, Mortimer, porém, fora a esposa de Walt Disney que mudara para o nome que este é mundialmente conhecido. Porém, este, não obtivera tamanha fama assim de início como seu precursor.

Mickey, no entanto, não teve a mesma aceitação pública que o coelho “Oswald - The lucky rabbit”. Disney precisou enfrentar a negação daqueles a quem ofereceu a produção. Em 1928, a animação “Mickey, o navegador”, alcançou notoriedade, ficando reconhecida como a precursora da animação sonora, tamanha a perfeição alcançada (THOMAS, 1969 apud FOSSATI, 2009 p. 6)

Atualmente, devido a inovação que Walt Disney propôs ao cinema de animação ao inserir som a sua obra, o cenário em que sua principal personagem, a qual é dona de uma personalidade inspirada, segundo estudos sobre Walt Disney de Nader (2009), em Charles Chaplin, grande ídolo de Disney, é de tremenda fama. Com a criação do Mickey, logo este, tivera toda um conjunto de personagens elaborados para formar sua turma e assim tiveram o lugar em vários curtas de animação.

Todos esses personagens tiveram papel importante em inspirar outros desenhistas a publicarem suas histórias, assim, após o início da era da animação em cores e som sincronizado surgiram, além desses, diversos outros personagens no mercado da animação. Logo, este, teve que seguir evoluindo durante os anos, paralelamente as progressões tecnológicas, os desenhos animados também se modificaram.

3.4 Animação digital

Como pode ser notado baseando-se desde os primeiros personagens de desenhos animados feitos, as animações devem sua fama ao presente exagero na construção de seus movimentos. Segundo Luz (2009), a forma como são feitos, desafiam as leis da gravidade, posições impossíveis de serem feitas na realidade, expressões em excesso, presença de magia, duendes, fadas, bichos falantes, tudo isso formam a liberdade presente na forma de criar um mundo de acordo com a vontade do autor, o que ao final, chama a atenção do público consumidor na área do entretenimento e assim movimenta o mercado de animação.

Com o passar dos anos, a tecnologia seguiu evoluindo, e esta, dentro do mercado dos desenhos animados, promoveu várias possibilidades de melhorar a forma como as animações eram produzidas. Tal transformação nas técnicas, para Fossatti (2009), comparadas as anteriormente utilizadas, melhorava a forma de animar os desenhos e diminuía o tempo de produções destes, atraindo cada vez mais, o público consumidor desta mídia. Segundo Fossatti (2009) a chegada da animação digital teve, realmente, seu impacto nas produções.

A partir da década de 1980, as técnicas de computação apresentadas pelos irmãos Whitney fizeram-se determinantes para o futuro da animação. A experiência com novas possibilidades técnicas e com formas gráficas traçava o caminho para era a digital. A animação, desde seus primórdios, foi sustentada pela pesquisa, viabilizando novas possibilidades expressivas e firmando seu viés comercial (LUCENA JR, 2001, apud FOSSATTI, 2009 p.11).

Portanto, a partir destas novas tecnologias e possibilidades de transformar a animação em tridimensional, é que começam a surgir novos títulos e estúdios. Para Luz (2009), todos os personagens que foram desenvolvidos nasceram das mentes criativas dos seus desenhistas em conjunto a forma de serem animadas, com o advento da tecnologia a produção de animação adquiria uma nova técnica de ser feita, esta, segundo Luz (2009) utiliza-se de elementos exclusivos do novo procedimento digital de animar as produções, ou seja, sendo de formas inviáveis, estas, serem produzidos a fim de ter a mesmo resultado, por outras técnicas, sem ser, a qual, se dá pelo computador com suas distintas ferramentas.

No entanto, o primeiro longa-metragem, apresentado pelos estúdios de Walt Disney a adquirir a nova técnica da computação gráfica fora “Tron” em 1982, segundo Fossatti (2009), porém este não era integralmente animado, sendo incorporado de animação em personagens reais. No entanto, fora apenas em 1980 que nascera a Pixar Image Computer, idealizada por um departamento das Lucasfilm, que, segundo Fossatti (2009), tinha envolvimento com o *ILM, Industrial Light and Magic*.

A Pixar envolveu-se desde o princípio com o projeto de especialização artística, preocupando-se com a manipulação, com o processamento gráfico, bem como com o aprimoramento de técnicas de digitalização para efeitos especiais de suas películas e de outras cinematografias. Em 1984, a presença de John Lasseter, na Lucasfilm, determinou uma importante etapa da computação gráfica. O ano de 1985 marcou um significativo avanço junto à animação digital com o controle de figuras articuladas (LUCENA JR, 2001 apud FOSSATTI, 2009 p.12).

A perspectiva tridimensional criava um novo aspecto dentro das animações, segundo Fossatti (2009). Nos primórdios, após o advento do som e da cor nas animações e antes da computação gráfica, o processo de finalização desta se dava a apenas ao trabalho da pós-produção, que era, segundo Luz (2009), integrar o som sincronizado e fazer a reparação da cor. Portanto com a nova tecnologia, as animações que utilizam destas passam por um processo diferente.

Hoje, quando o guião é aprovado, a primeira pessoa que pega no texto e inicia o processo de produção é o visual effects supervisor. É ele que vai identificar no texto os planos que requerem animação 3D, composição vídeo ou vídeo real. A partir desse momento são definidas estratégias que implicam que as cenas sejam filmadas de acordo com os gráficos e personagens 3D que serão introduzidas em pós-produção. É hoje técnica comum animar os storyboards em duas fases: 1) animação dos desenhos dos planos (animatic 2D); 2) animação da construção simplificada em 3D de toda a cena (animatic 3D). No final, já poderá ser idealizado como filmar os ambientes reais, identificar quais os objectos 3D a modelar/animar e quais os objectos ou personagens a serem filmados em sobre ciclorama (chroma).

Os primeiros filmes a serem produzidos inteiramente com a animação digital, segundo Fossatti (2009) fora, Luxo Jr e Tin Toy, ambos da Pixar lançados no ano de 1986. O segundo, vencera, o Oscar de Melhor curta-metragem animado, sendo, segundo Fossatti (2009) o primeiro a conseguir este prêmio. “Esta produção representou um divisor no gênero cinema de animação, pois, a partir de então, a computação gráfica passou a participar incisivamente das produções, contribuindo com a formação de personagens complexos” (COELHO, 2004 apud FOSSATTI, 2009 p. 13).

Portanto, conclui-se que, segundo Fossati (2009), a integração da nova tecnologia, colaborou para a evolução do cinema de animação, desde a sua forma de pensar os movimentos, construção de roteiro, interferindo até mesmo na sua narrativa, e por fim, criando uma nova categoria dentro do mercado dos desenhos animados, devido às novas possibilidades que a computação gráfica trazia.

4 DISNEY

Quando se trata de contos de fadas logo vem à mente os clássicos produzidos e adaptados por Walt Disney, afinal, foi a partir dos trabalhos dele, que esses enredos se difundiram mais, e principalmente, atraiu o público infantil. A caminhada para a construção deste império no ramo de entretenimento não fora fácil, segundo a obra “A Magia do Império Disney” de Ginha Nader (2009) escrito segundo seus estudos sobre o estúdio e sobre as próprias palavras de Diane Disney Miller, filha de Walt, este, viera de uma família humilde, com um pai rígido que não o aprovava como artista. Porém, é pelo fato de Disney não ter deixado de acreditar em si que atualmente seu negócio tem um grande destaque na história das animações e longas-metragens. Além de, suas produções agradarem não apenas o público infantil, mas também várias gerações.

4.1 Um Pouco Sobre Walt

Walter Elias Disney, mais conhecido como Walt Disney, nasceu no dia 5 de dezembro de 1901, na cidade de Chicago, Illinois. Seu pai, Elias Disney, era rígido e nas biografias sobre Walt, os autores sempre o descrevem como “reservado” e “difícil de lidar” (GABLER, 2009: 17 apud BRODA, 2015: 3). Elias preocupado com a segurança da família em uma cidade tão perigosa como era Chicago antigamente, vendeu seu negócio local e migrou em 1905 para uma fazenda localizada em Marceline no Missouri, ali começaram a cultivar maçã e ameixa, e como na época era comum os filhos ajudarem no serviço braçal, ele já tinha em mente que não iria precisar contratar empregados para tal, segundo Nader (2009).

Walter cresceu com 4 irmãos mais velhos e 1 irmã mais nova, dos meninos ele era o caçula e mesmo assim começara a trabalhar cedo em sua vida para ajudar no trabalho pesado da fazenda. De todos os 4 irmãos, Roy, 8 anos mais velho que Walt era seu mais chegado. Segundo Nader (2009), Walt sempre fora apaixonado por desenhos, na sua infância nos intervalos de seu trabalho na fazenda, ele sempre arrumava um jeito de desenhar um pouco. Fora uma criança sozinha e reservada, pois não tinha outras crianças de sua idade para brincar ali, portanto, com tamanha imaginação, conversava com os animais presentes na fazenda, fazia amizade até com as árvores e flores. Segundo Nader (2009), Marceline representava os anos felizes de Walt, tanto que, a construção do “*Main Street*” na Disneylândia foi inspirada em suas lembranças daquele local, além de, desde seus primeiros curtas de animação existiam árvores, flores com rostos sorridentes

e animais falantes. Além do desenho, Walt também gostava de ler, sua inspiração na infância foram as obras de Mark Twain.

Os irmãos mais velhos de Walt, Roy e Hebert, insatisfeitos com o trabalho na fazenda fugiram de casa, Roy com 16 anos na época, não daria conta de todo o trabalho praticamente sozinho, vendo isso, Elias, leiloou a fazenda e com o dinheiro arrecadado juntou a família e se mudou para Kansas City, onde ali comprou os direitos de distribuição de um famoso jornal da cidade, o Kansas City Star, e novamente, seus filhos iriam trabalhar, sem receber um salário, afinal o pai já achava que comida e lar já era o suficiente como pagamento segundo os estudos de Nader (2009).

Roy e Walt, este, na época com apenas 9 anos de idade, acordavam bem cedo, fosse debaixo de chuva ou frio, não podiam esquecer uma sequer casa, se não, o pai os castigava. Roy com pesar, porque sabia o que o irmão mais novo iria sofrer caso partisse, estava em seu limite, e, fizera assim como seus dois irmãos, Hebert e Ray, deixara a família para seguir seus próprios passos segundo Nader (2009).

Entre as entregas de jornal e ir para a escola, Walt também fazia entregas de manteiga para sua mãe e em um certo dia, Walt que nunca havia entrado em uma sala de cinema, se desviou um pouco do caminho, o que fez a manteiga estragar, e fora assistir ao filme “Branca de Neve” estrelado por Marguerite Clark, segundo Nader (2009), Elias descobrira onde o filho estava e o retirou no meio da sessão para dar-lhe uma surra no meio da rua mesmo, Walt, não se importou, afinal, aquilo teria valido a pena. Roy em uma das visitas que fazia a família presenciou o pai castigando seu irmão mais novo, agora com 14 anos de idade, então o aconselhara a não deixar aquilo acontecer, pois o irmão já conseguia enfrentar o pai, e Walt, segundo Nader (2009), cansado também das surras que levava, acatou o conselho e em um dia segurou o braço do pai, que, ao ver a situação compreendeu que o filho já era homem e a partir daquele momento segundo a autora, Nader (2009), nunca mais o pai batera no filho.

Nos tempos de guerra, era o sonho da maioria dos jovens se alistar para ir representar seu país, Roy entrara para Marinha, porém, Walter tinha apenas 17 anos, e pela idade, não conseguiria ir. Na época, morando em Chicago com a família, devido a mudança de negócios do pai, Walt se matriculara na McKinley School, onde ali, segundo Nader (2009) desenhava para o jornal da escola, e após as aulas estava fazendo um curso de desenho, pago pelo seu pai, na tentativa de o manter ali por perto, não por aprovar o lado artista do menino. Walt também havia conseguido um trabalho nos correios, além de, ser vigia noturno na fábrica de seu pai. Porém, como os outros meninos da sua faixa

de idade, queria muito servir ao exército, uma situação onde, segundo Nader (2009) forçara o menino a falsificar seus documentos e com uma assinatura de sua mãe autorizando, começou a fazer parte da cruz vermelha, onde dirigia as ambulâncias, e mesmo ali, Walt estava sempre desenhando quando possível segundo estudos da autora Nader (2009). A guerra terminou com Walt ainda nos Estados Unidos da América, porém, ainda haviam tropas que precisavam de ajuda na Europa, e assim ele acabou tendo a oportunidade de viajar com a cruz vermelha.

Entusiasmado, embarcou para a França, onde passou quase um ano dirigindo ambulâncias, caminhões e , como sempre, fazendo aquilo de que mais gostava: desenhar. Desenhou pôsteres para as barracas em que vivia com seus companheiros; pintou as insígnias da Cruz Vermelha sobre as lonas dos caminhões e conseguiu, também, um meio de ganhar algum dinheiro extra, desenhando condecorações e medalhas nos uniformes dos companheiros. Foi assim que formou seu primeiro capital. Economizando o salário e o dinheiro que recebia pelas pinturas, conseguia mandar para os Estados Unidos, todos os meses, uma certa quantia, que sua mãe depositava no banco. Quando voltou, tinha economizado US\$ 600. (NADER, 2009 p: 36, 37)

Walt agora com 19 anos, voltara para sua casa em Chicago no outono de 1919 e com o capital que juntara partiu para Kansas City, contra a vontade de seu pai, em busca de um emprego como caricaturista, segundo Nader (2009) certo de que conseguiria achar o que procura fez as malas, e, se precisasse de algo Roy morava na cidade e certamente o ajudaria como sempre o fazia.

Chegando na cidade, fora admitido, segundo Nader (2009) com um salário mensal de US\$ 50 na Gray Advertising Company, ali ele criaria desenhos de implementos agrícolas, o que não era seu objetivo de fato, mas o confortava poder desenhar animais. Foi neste local que Walt fizera amizade com Ubbe Iwerks, ele ajudara Walt a aprimorar seu traço e suas técnicas. Os dois rapazes, de mesma idade, foram dispensados do trabalho após passar o fluxo das festas de fim de ano, o que os levou a querer montar o próprio negócio, a Iwerks-Disney Commercial Artist, a sala comercial com duas escrivaninhas onde eles abriram o estúdio de desenho ficara nos escritórios do restaurante News, o aluguel era pago com troca de serviços. Os negócios iam bem, apesar de Walt não ter boa noção de administração assim como seu irmão Roy dominava, ele se viu um ótimo vendedor pois ali conseguiu vários clientes, segundo Nader (2009).

Para Walt não importava os meios, ou as dificuldades que passara, mas sim sempre focara em realizar seu sonho “Eu não precisava de travesseiro ou de uma grande

cama com colchão de penas. Não me incomodava onde tinha de comer. Tudo era uma experiência. ” (Walt Disney apud Ginha Nader, 2009. p: 39).

Em 1920 Walt conseguiu um emprego no *Kansas City Film Ad Company*, local onde, segundo Nader (2009) era responsável de produzir desenhos de curta metragens para empresas dali, empolgado com o novo salário, que seria US\$40 por semana, logo tentou convencer seus empregadores de também chamar Ubbe, porém, sem sucesso. O amigo então aconselhou Walt a seguir com este novo emprego e ele a partir dali tocava as atividades do Iwerks- Disney sozinho. Foi nessa empresa onde Walt se dedicou a aprender a arte da animação. As técnicas que eram utilizadas não o agradavam, foi então que, ao fazer pesquisas nos livros da biblioteca da cidade, encontrou uma técnica melhor para animar um desenho e ao fazer amizade com um fotógrafo dali, pegou sua câmera emprestada e começou a observá-la para assim, segundo Nader (2009) utilizando materiais de segunda mão, criar a sua própria.

Os negócios da Iwerks-Disney não iam bem, Walt mais uma vez tentou convencer aos seus chefes de que precisavam de Ubbe e finalmente obteve êxito, os dois desenhistas então logo tiveram a ideia de fazer um desenho animado, Walt fazia os rascunhos e segundo Nader (2009) Ubbe logo apresentava uma pilha de desenhos bem feitos e planejados. Com um estúdio improvisado na garagem de Roy, Walt e Ubbe ficavam toda noite após a jornada de trabalho, aperfeiçoando suas técnicas e com a câmera de Walt, filmavam e animavam suas criações.

O primeiro desenho produzido pela dupla de amigos iniciou uma série popular satirizando o mau estado das ruas de Kansas City. Walt vendeu o filme a Milton Feld, que dirigia uma cadeia de cinemas chamada Newman. Feld sugeriu outras ideias e em pouco tempo outros desenhos curtos eram exibidos nos cinemas da cidade, tornando-se tão populares a ponto de fazer Walt uma celebridade local.(NADER, 2009 p: 41)

Porém, mais uma vez, a dificuldade para fazer negócios de Walt foi mostrada, era um ótimo vendedor, mas, sua ansiedade o atrapalhava, ao ficar animado para vender logo sua nova obra para o empresário Milton Feld, acabou por vender pelo preço que lhe custou, não obtendo nada de lucro e nem ao menos pagando a sua mão de obra. “O que importava era que estava, finalmente, produzindo seus desenhos. E quem saberia o que o futuro lhe reservava! ” (Nader, 2009 p:41). Assim, A *Kansas City Film*, aprovava seus filmes, mas não a ideia de começar a produzir os desenhos animados, entretanto, aumentara, segundo Nader (2009) o salário de Walt para US\$ 60 por semana. Logo, faria um ano que Walt entrara para a equipe, e foi nessa época em que seu irmão Roy contraiu

a doença tuberculose, teria então de se mudar para o Novo México a fim de se tratar. Em sua despedida, acabou por deixar para o irmão mais novo um ano de aluguel adiantado e US\$100.

Com 21 anos de idade, Walt queria produzir filmes mais longos, e, após um anúncio feito num jornal acabou por encontrar 5 artistas com idades parecidas com a sua e dispostos a se arriscarem nesse ramo de animações, logo o primeiro filme produzido por eles fora “Chapeuzinho Vermelho” onde segundo Nader (2009) fizera tamanho sucesso que, Walt convenceu Ubbe a sair também da *Kansas City Film* e se juntar a *Laugh-O-Gram Films*. Foi com ajuda de financiadores locais que Walt comprou o equipamento necessário para as suas produções.

Dentre dificuldades financeiras após pararem de receber da empresa que haviam fechado negócios, os funcionários se viram obrigados a deixar Walt, até mesmo Ubbe, que ali não via como se sustentar mais, e, voltou para seu emprego antigo na *Kansas City Films*. Walt se mudou para seu escritório onde sua única companhia se tornou a de um pequeno rato que aparecia em sua mesa. Para tomar banho e usar o vaso sanitário Walt tinha de ir até a estação de estrada de ferro de Santa Fé. Eram tempos difíceis segundo Nader (2009). O que lhe salvara nesta época fora um trabalho que havia feito para um dentista, assim conseguira US\$ 500, e com esse pagamento, se arriscou mais uma vez em uma obra. Entrou em contato com uma criança que havia sido modelo da *Kansas City Films*, Virginia Davis, e com a ideia de uma produção que misturava o *live-action*, ou seja, gravação de pessoas reais com a animação conseguiu chamar a atenção de Margaret Winkler, responsável na época de distribuir a série “*Out of the Inkwell*” de Max Fleischer.

Com a resposta animadora que recebera, Walt mais uma vez chamou seus colegas para produzir o filme “*Alice in Cartoonland*”, porém, segundo Nader (2009) mais uma vez o dinheiro acabara antes de finalizarem a produção. Teve então, mais uma vez, como única saída recorrer ao seu irmão Roy para ajuda financeira. Segundo Nader (2009) o irmão mais velho enviou um cheque que pedira para Walt preencher em até US\$30, o mais novo assim o fez com o limite máximo, porém, não foi o suficiente e logo entrou em contato com Roy para avisá-lo que estava falido.

Roy fora transferido para Los Angeles, e era para lá que Walt iria agora, antes, segundo Nader (2009), o artista deixara o rato, que fora sua companhia em meio aos tempos complicados, no bosque e seguiu para a estação junto a seus colegas de trabalho. Ali levava apenas sua câmera, as filmagens de Alice, uma troca de roupa e US\$ 40. Seu

plano era seguir os passos agora de Charles Chaplin, sua grande inspiração, e assim ser diretor de filmes cômicos em Hollywood.

Walt, segundo Nader (2009) morou um tempo na casa do tio enquanto ia incessantemente aos estúdios de Hollywood procurar pelo seu ídolo, porém, suas andanças não obtiveram sucesso e ele, sem dinheiro, não poderia ficar ali morando com o tio. Apesar da descrença nas animações devido a tudo que tinha lhe acontecido, Walt, segundo Nader (2009) ficou eufórico quando Margaret Winkler lhe pediu mais 12 filmes da série em que Walt lhe havia apresentado, Alice, e esta estaria disposta a pagar uma quantia de US\$ 1,5 mil por produção no ato da entrega. Animado com a proposta Walt convenceu seu irmão a começarem um negócio juntos e com uma quantia de US\$ 500 que pegaram emprestado com o tio e mais US\$ 250 das economias de Roy deram início na garagem mesmo da casa de seu tio a *Disney Brothers Productions*, logo Walt chamou o amigo Ubbe para participar e aceitando receber US\$ 10 a menos do que seu emprego lhe fornecia, foi mais uma vez produzir ao lado do amigo, segundo informações da obra de Nader (2009).

Logo, Margaret se casou com Charles B. Mintz, que assumiu a direção de seus negócios segundo Nader (2009), este não estava interessado em qualidade, mas sim com os prazos, coisa que Walt raramente acatava, pois estava sempre fazendo novos experimentos para a melhoria das animações. Os irmãos seguiam então apostando nas ideias de Walt enquanto Roy corria atrás do dinheiro

Roy se casou com Edna Francis, e após 3 meses o irmão mais novo, contrariando os planos que ele mesmo fez, que seriam, apenas casar quando tivesse US\$ 10 mil na conta e depois dos 25 anos, se viu casando pela mulher da sua equipe que havia se apaixonado, Lilian Bound. Segundo Nader (2009) alguns dias antes do casamento de Walt, os irmãos teriam usado as economias para comprar um terreno na Hyperion Avenue próximo ao centro de Los Angeles e logo então se deu a construção do local onde abrigaria a empresa, agora, segundo Nader (2009), batizada de The Walt Disney Studio, e era neste local onde viriam a nascer os personagens Mickey Mouse, Minnie, Pateta, Pato Donald, Pluto e onde foi produzido o primeiro longa-metragem do estúdio “Branca de Neve e os sete anões”.

Walt Disney produziu numa certa época, para a Universal Studios, Oswald o coelho sortudo, o qual fizera bastante sucesso e consequentemente, a própria Universal retira todos os direitos do personagem do estúdio Disney logo após. Abalado, Walt procura outra mascote para substituir o coelho em suas futuras animações, e neste

momento que, seu bom amigo Ubbe Iwerks lembra de uns rascunhos que o próprio Walt havia feito sobre um ratinho, baseado no seu companheirinho que o acompanhara em seus momentos de dificuldades no passado, e com a ajuda da sua equipe, eles recuperaram o personagem, o melhoram e o nomeiam de Mickey, principal imagem da marca Walt Disney até hoje segundo Gabler (2009, p. 129) apud Broda (2015, p. 3)

Após a popularidade de seus curtas animados no cinema, Walt Disney resolveu apostar na criação do primeiro longa-metragem de animação, segundo Zanoni e Ferreira (2014), na época, Walt, teve até mesmo que hipotecar sua casa a fim de fazer um empréstimo para a realização do filme, que logo, se tornou um clássico e consequentemente um sucesso de bilheteria “A Branca de Neve e os sete anões” de 1937. Ao entender um pouco como fora a vida do criador de Mickey Mouse, é possível enxergar e relacionar em suas obras, traços de sua própria personalidade. O filme demorou cerca de três anos para ficar pronto, e, várias vezes, precisou ser refeito, pois Walt era muito perfeccionista, e prezava qualidade sempre. O orçamento inicial foi de US\$ 500 mil, mas chegou a US\$ 1,7 milhões, segundo Zanoni e Ferreira (2014). Walt Disney foi conhecido também por suas inovações tecnológicas nas suas animações.

É a Disney que são atribuídas diversas técnicas de animação, como o pencil test (isto é, desenhar primeiro a sequência à lápis antes de produzi-la no acetato), a introdução do som nos desenhos, em 1928, o primeiro uso do Technicolor, em 1932, e o multi-plane camera, quando se usa figuras e fundos desenhados em três superfícies distintas, o que causa maior sensação de profundidade no desenho. Foi, também, o desenhista quem colocou as animações no mesmo patamar e lógica de produção dos grandes estúdios de Hollywood, rivalizando criativa, técnica e economicamente com os demais. Seu sucesso permitiu que a “estética Disney” se consolidasse no imaginário comum, transformando o cinema de animação e a marca Walt Disney praticamente em sinônimos. (NOGUEIRA, 2010 apud BRODA, 2015)

Walt Disney, assim como citado ao longo deste capítulo, fora uma pessoa perfeccionista além de criativa, ao ponto de, fazer experimentos para melhorar cada vez mais suas animações, chegando a um ponto, onde, este começara a mudar a forma como os desenhos costumavam a ser animados antes da sua entrada no ramo do entretenimento.

Ao versar sobre Walt, com franca admiração, o autor faz saber que os reconhecimentos ao produtor cinematográfico nascido no Illinois não se restringiram aos seus feitos em Branca de Neve. Disney é o maior vencedor de Oscar da história. Segundo informações oficiais do Walt Disney Family Museum, foram 32 Academy Awards, os quais, hoje, repousam no museu da Família Disney, em São Francisco (KORKIS,

2015, p. 146). Só em 1954, foram quatro estatuetas, obtidas nas categorias melhor curta animado (Toot, Whistle, Plunk and Boom), melhor documentário de curtametragem (The Alaskan Eskimo), melhor documentário (O drama do deserto), e melhor curta de dois rolos (Bear Country) (p. 145). Em meio à coleção, consta ainda uma estatua especial pela criação de Mickey Mouse, concedida em 1932 (p. 140). (KORKIS, 2015 apud ZAIDAN, 2015 p. 223).

Seu sucesso e sua marca no cinema não vieram facilmente, como visto neste capítulo sobre um pouco da vida de Walt Disney e começo de sua história na indústria da animação assim como pode ser visto com base nos estudos de sua biografia, e, a marca do estúdio também não se manteve sempre na frente, quanto às suas produções, existiram tempos de popularidade e também eras onde a marca dos clássicos filmes de animação teve seu tempo de baixa no mercado cinematográfico.

4.2 As Eras Disney

Jornalistas ao redor do mundo ao estudar o mundo de Walt Disney e suas obras lançadas ao longo dos anos desde sua criação, viram um certo padrão, e uma certa fórmula que este utilizara para a produção de seus filmes, porém, mesmo que, em muitas épocas a Disney teve seu auge, da mesma forma, houveram épocas de baixas no estúdio, mesmo depois de grandes títulos lançados, isto se deu devido ao momento em que este era produzido, seja por um contexto cultural, parcerias, tempos de guerra ou apenas uma arriscada forma de mudar o modo criado por Walt de fazer suas produções saírem do papel e irem para a tela do cinema, tudo afetara no resultado final numa questão de aceitação do público e bilheteria.

Sendo então, estas etapas do estúdio, catalogadas jornalisticamente por “eras”, estas, são formadas por um conjunto de filmes de uma determinada data. Atualmente, no histórico do estúdio de Walt Disney, existem 7 diferentes eras que contam um pouco da trajetória que a empresa passou até chegar aos tempos modernos atuais. Há um certo consenso de pesquisadores deste assunto ao separar estes conjuntos de filmes por eras, porém, será utilizado aqui como fonte, o trabalho de Amani Jones (2016) que listou todos os filmes.

A primeira, segundo Jones (2016), chamada de “Era de Ouro” é formada pelos primeiros filmes em cor e som da Disney, Branca de Neve e os Sete Anões (1937), Pinóquio (1940), Fantasia (1940), Dumbo (1941) e Bambi (1942). Seguidos pela segunda era “Tempos de Guerra” com os filmes: Alô Amigos (1942), Você Já Foi à Bahia? (1944),

Música, Maestro (1946), Como é Bom Se Divertir (1947), Tempo de Melodia (1948) e As Aventuras de Ichabos e Sr. Sapo (1949), lançados em meio a segunda guerra mundial. Segundo Jones (2016), nesta época o estúdio havia cortado o investimento em longas-metragens, devido aos anos difíceis, e começou a trabalhar com uma equipe reduzida, outro detalhe fora a política de boa vizinhança, a qual, esses filmes tinham como objetivo passar com seu enredo.

Logo após, se seguiu para a “era de bronze”, uma das mais tristes, segundo Jones (2016) devido a eventos como a morte de Walt Disney, em 1966. O estúdio começou a focar em novos enredos e fugir dos contos de fadas, filmes como: Aristogatas (1970), Robin Hood (1973), As Aventuras do Ursinho Pooh (1977), Bernardo e Bianca (1977), O Cão e a Raposa (1981), O Caldeirão Mágico (1985), As Peripécias do Ratinho Detetive (1986) e Oliver e Sua Turma (1988), foram lançados nesta época, mas não obtiveram o retorno esperado segundo Jones (2016).

Após esta era ruim, para Jones (2016) se tratando de recepção do público e bilheteria, eis o “Renascimento Disney” com os filmes: A Pequena Sereia (1989), Bernardo e Bianca na Terra dos Cangurus (1990), A Bela e a Fera (1991), Aladdin (1992), O Rei Leão (1994), Pocahontas (1995), O Corcunda de Notre Dame (1996), Hércules (1997), Mulan (1998) e Tarzan (1999). Para Jones (2016), com os contos de fadas voltando o estúdio também voltou a andar nos trilhos, ou seja, voltou a receber bons números nas bilheterias e foi salvo graças ao sucesso dessa era.

Já o “pós-renascimento” contou com uma leve recaída, segundo Jones (2016) inclusive, por ter se afastado de novo dos contos de fadas, os filmes desta era foram: Fantasia 2000 (1999), Dinossauro (2000), A Nova Onda do Imperador (2000), Atlantis: O Reino Perdido (2001), Lilo & Stitch (2002), Planeta do Tesouro (2002), Irmão Urso (2003), Nem Que a Vaca Tussa (2004), O Galinho Chicken Little (2005), A Família do Futuro (2007) e Bolt – Supercão (2008).

Entretanto, após a compra do estúdio Pixar, pela companhia Disney, assunto a ser tratado no próximo subcapítulo, fez com que o universo de Walt Disney conseguisse enfim, se superar, segundo Jones (2016) a então atual, “Era da Renovação” ou “Segundo Renascimento”, esta, conta com os filmes: “A Princesa e o Sapo (2009)”, “Enrolados (2010)”, “Detona Ralph (2012)”, “Frozen: Uma Aventura Congelante (2013)”, “Operação Big Hero (2014)”, “Zootopia (2016)”, “Moana(2016)” e “Viva! A vida é uma festa (2017)”. Assim, chegando ao cenário atual.

4.3 Disney Pixar

No ano de 1990 a Disney, segundo Nader (2009), entra em contato com seu ex-funcionário para uma parceria entre seus estúdios. John Lasseter, saiu dos estúdios de Walt Disney em 1984 para então, trabalhar na Lucas Film, empresa responsável por fazer efeitos especiais, a qual, anos mais tarde, seria comprada por Steve Jobs, mais especificamente em 1986.

A Pixar, segundo Rego (2011), teve seu início sendo uma divisão da Lucas Film, e, fora apenas em 2004, que, o estúdio, finalmente, se estabeleceu sendo uma empresa fixa de animação, logo mais, em 2006, esta empresa era comprada pela Disney.

Porém, o início que acabara nesta compra fora em 1990, quando, John Lasseter como co-fundador, vice-diretor da Pixar e ex funcionário da Disney, firma uma parceria entre as duas empresas. O resultado fora o filme animado digitalmente com efeitos tridimensionais *Toy Story*, lançado em 1995, segundo Nader (2009) o filme fora sucesso de bilheteria e teve sua continuação *Toy Story 2*, lançada nos cinemas em 1999, porém, este não estava dentro do contrato firmado, sendo reconhecido então pelas produções referentes apenas a Pixar.

Em 1997, o então diretor executivo da *Walt Disney Company*, Michael Eisner fecha a parceria por 10 anos com a Pixar, por um contrato, segundo Nader (2009), o qual fora de caráter milionário. No documento, contava que, a Pixar cuidaria do roteiro e parte técnica deixando a Disney com a função de distribuição, custo de produção e promoção dos filmes em escala mundial. Os lucros ficaram em 70% para a Disney e 30% para a Pixar.

Os filmes que foram produzidos a partir desta parceria foram de grande sucesso, segundo Nader (2009), estes foram respectivamente, *Vida de Inseto* (1998), *Monstros S. A.* (2001), *Procurando Nemo* (2003), *Os Incríveis* (2005) e *Carros* (2006), assim sendo, traduzidos para o português brasileiro.

Fora em 2004 que a Pixar resolvera romper as ligações com a Disney, sendo acordados então a terminar o contrato após a entrega do filme *Carros*.

No início da parceria, a Pixar precisava muito mais da força da Disney, e não o contrário. A distribuição, a promoção e o *marketing* caberiam à Disney, e a produção dos filmes, à Pixar. Na época, a associação entre técnicas de animação CGI (computação gráfica) da primeira e o *know-how* e poder de distribuição da segunda foi considerada uma aliança perfeita, porém o sucesso estrondoso de todas as produções fez a situação se modificar. Jobs propôs mudar a relação comercial, ficando responsável por toda a produção e com os lucros, e a Disney receberia

uma taxa inferior a 10% dos ganhos em troca da distribuição, ao que Eisner esbravejou: “ É impossível negociar com Steve Jobs. Ele é um xiita muçulmano, e não alugamos nada de ninguém...”. (NADER 2009, p.301)

Portanto, o contrato se rompera na época, e, após anos se passarem, houveram mudanças no cenário da direção da *Walt Disney Company*. Em 2005 Robert Iger assume como presidente e CEO a empresa, segundo Nader (2009). Este mostrara bom desempenho em seu cargo e assim, acabou se aproximando novamente de Steve Jobs, e, segundo Nader (2009) levou menos de dois meses para fechar um acordo considerado histórico.

No dia 24 de janeiro de 2006, segundo Nader (2009), a *Walt Disney Company* compra a Pixar. “Em uma operação de troca de ações avaliada em US\$ 7,4 bilhões - 2,3 ações da Disney foram trocadas para cada uma das ações da Pixar, o que transformou Jobs no principal acionista da *Walt Disney Company*”. (NADER, 2009 p. 309). E fora assim, a partir deste negócio, que, iniciou-se uma nova era para as produções da empresa.

5 REFERENCIAL METODOLÓGICO

5.1 Narratologia por Propp e Souriau

A narratologia, assim como o nome já sugere, é o estudo das narrativas, estas, podendo ser ficcionais, assim como pode ser visto na construção do enredo para uma telenovela, filmes de cinema, séries para televisão, radionovelas, desenhos animados, histórias em quadrinhos, peças de teatro e até mesmo livros de ficção científica ou contos de fadas. Entretanto, o universo da narratologia não abrange apenas as produções ficcionais, podendo ser aplicada também a produtos que mostram conteúdos sobre a realidade, estes, sendo então, não ficcionais, como em telejornais, jornais impressos, matérias para revistas, documentários e programas de rádio, ou seja, para Zatti (2010), a narratologia em si, é simplesmente a ciência que estuda a estrutura dos elementos da narrativa.

Os discursos narrativos midiáticos se constroem através de estratégias comunicativas (atitudes organizadoras do discurso) e recorrem à operações e opções (modos) lingüísticos e extralingüísticos para realizar certas intenções e objetivos. A organização narrativa do discurso midiático, ainda que espontânea e intuitiva, não é aleatória, portanto. Realiza-se em contextos pragmáticos e políticos e produzem certos efeitos (consciente ou inconscientemente desejados). Quando o narrador configura um discurso na sua forma narrativa, ele introduz necessariamente uma força ilocutiva responsável pelos efeitos que vai gerar no seu destinatário. (Motta, 2007 p. 2)

Inicialmente, esta escola teórica surgira na França, apesar de, as origens de fato desta, tenham sido datadas um pouco antes, no formalismo russo, segundo Rudrum (2002 apud ZATTI 2010). Entretanto, o primeiro estudioso a elaborar um modelo de cunho teórico-científico para assim serem possíveis os estudos e as análises, no objetivo de, comprovar a necessidade deste, fora Vladimir Propp segundo Mesquita Filho (2013).

O modelo de Propp, fora apresentado em 1928, na sua obra de nome “Morfologia do Conto”. Nesta, segundo Zatti (2010), o autor estabelecia e identificava ali em seu contexto os elementos da narrativa, os quais, em sua opinião como estudioso do tema, eram, de fato, os básicos para a construção e estruturação da mesma. Com base nos contos folclóricos russos, local de onde veio, Propp identificou, segundo Zatti (2010), 7 tipos de personagens, o qual ele chama de agentes, seis fases do progresso narrativo e, por fim, 31 finalidades narrativas dos acontecimentos durante a dramaturgia.

As 07 classes de personagens – ou sete *dramatis personae* – de acordo com sua esfera de ação propostas por Propp (PEÑA TIMÓN, 1994: 91; PRINCE, 1983, apud SILVA, 2009) são: 1. Esfera do Agressor (ou Vilão) – o que faz mal; 2. Esfera do Doador (ou Provedor) – o que dá o objeto mágico ao herói; 3. Esfera do Auxiliar (ou Ajudante) – que ajuda o herói no seu percurso; 4. Esfera da Princesa (objeto da busca) e o Pai – não tem de ser obrigatoriamente o Rei; 5. Esfera do Mandador (ou Mensageiro) – aquele que manda; 6. Esfera do Herói – perseguidor ou vítima; 7. Esfera do Falso Herói. (ZATTI, 2010 p.2).

Ou seja, na primeira esfera, a chamada esfera do agressor ou vilão, assim, segundo o modelo de Propp, seria o grande antagonista de uma dramaturgia, seja esse, contra os planos do mocinho e está ali para concluir seu plano maligno. Já na segunda, é possível relacionar o Doador ou provedor, a partir da entrega do, objeto, assim como Propp nomeia, segundo Zatti (2010), é que o enredo se desenrola e evolui, já a terceira esfera traz um ajudante, este podendo ser amigo do protagonista ou simpatizante, a quarta esfera traz a imagem da princesa, não necessariamente precisando ser uma, pode ser visto como simples nomenclatura para um determinado objeto ou pessoa, o qual, o mocinho está em busca, Zatti (2010) traz ainda a nomenclatura “Pai” também não sendo necessariamente o Rei no caso. A quinta esfera pertence ao mensageiro, segundo o texto de Zatti (2010) o qual aplica a função dada pela sua nomenclatura, enfim, a sexta, a esfera do mocinho, o protagonista, o herói do enredo, podendo ser também a vítima deste segundo Zatti (2010) e, a última esfera é a esfera do falso herói, o anti-herói, não necessariamente o vilão. A partir destas Propp analisava discursos dramáticos e sustentava sua teoria.

Logo mais, surge a Semântica Estrutural, datada de 1966, onde, o estudioso Algirdas Julius Greimas, aprofunda o conceito da narratologia, se apoiando nos modelos e estudos de Propp e Étienne Souriau. O foco do estudo presente aqui, será, de fato, analisado com base no modelo Atucional de Greimas, porém, é importante trazer as informações que constam de quem foram as primeiras ideias e de onde ele, Greimas, baseou o seu modelo num primeiro momento.

Portanto, agora se tratando da proposta de Souriau, este, segundo Malhadas (2000), delimita, logo, de início a apenas, a arte do teatro, onde nestas, ele estuda os tipos de situações, segundo Malhadas (2000) tal delimitação a apenas um tipo de apresentação se apoia ao fato de que esta, para o autor, teria uma grande importância na invenção dramática. Portanto, diferentemente do modelo antes proposto, este se aplicaria a apenas

narrativas da construção dramatúrgica das peças de teatro. A proposta, segundo Malhadas (2000) se divide num primeiro momento em 4 etapas, sendo estas:

1 - Distinguir (...) as grandes funções dramatúrgicas; 2 - estudar dessas funções as principais combinações; 3 - buscar dessas combinações as razões das propriedades estéticas; 4 - observar como as situações, pelo encadeamento e por modificações, fazem caminhar a ação teatral (Souriau, 1950 apud MALHADAS, 2000 p. 149).

O estudo do filósofo, Souriau, em *As duzentas mil situações dramáticas*, é destinado diretamente a aquelas pessoas que trabalham com dramaturgia, autores de peças de teatro em si, porém, seu modelo também pode ser, mesmo que não tenha sido primeiramente pensado para isso, aplicado a qualquer enredo narrativo que, use como base, esta arte que nasceria no teatro.

Ademais, entendido as 4 primeiras etapas para o início de sua análise, é importante descrever aqui como fora o modelo que, Souriau, a partir destas observações, desenvolveu de fato. Segundo Malhadas (2000) para então conceituar esta arte do teatro, Souriau traz a importância da correlação entre os macrocosmo/microcosmo. O segundo sendo entendido como tudo que acontece em cena e o primeiro representa o universo desta, segundo os estudos de Malhadas (2000) sobre a teoria deste filósofo. No entanto, Souriau (1950) destaca também o interesse artístico como fator importante na conceitualização.

As peças podem ser esteticamente importantes - ter interesse artístico mesmo quando se classificam no que Souriau nomeia "teatro parcial": teatro de caráter ou de ambiente, de idéias ou de situação. As peças que reúnem todos esses pontos de vista constituem as obras-primas do teatro. Souriau propõe, então, que o estudo das situações se aplique, às obras dramáticas em que as situações é que constituem o valor artístico predominante, às obras-primas em que, se as situações não são responsáveis por todo o interesse artístico, "são, no entanto, um dos fatores autênticos e importantes desse interesse". (SOURIAU, 1950 apud MALHADAS, 2000 p. 150).

Visto estes, como, importantes fatores para a idealização de seu modelo de análise dramatúrgico, Souriau (1950) relata que, é de suma importância, destacar, a quão necessária é a "ação" interagir com a "situação" em cena, e por fim, no contexto desta interação, trazer assim as "forças" que geram estas, segundo Malhadas (2000) Souriau classifica estas denominadas forças como funções dramatúrgicas. Sendo elas: a força temática orientada, o representante do bem desejado, o obtentor do bem, o oponente, o árbitro e por fim, o Adjuvante.

Ou seja, para entender estas funções é necessário ter conhecimento destes na linguagem de Souriau, portanto, a primeira, a força temática orientada seria a função que, em si, é o início de toda narrativa dramatúrgica, e esta, que gera toda a situação encenada, segundo Malhadas (2000), está é difícil de se ausentar numa peça.

Já a segunda função, é chamada pelo filósofo Souriau (1950) por, o representante do bem desejado, está é reconhecida por ser o caminho em que a temática se desenvolve e evolui, esta por si, segundo Malhadas (2000) não precisa, necessariamente estar encarnada em uma personagem, a tornando então, apenas dramatúrgica, Malhadas (2000) também acrescenta que esta pode ser de investimento pessoal ou impessoal, esta, traz como exemplo para o primeiro investimento a imagem de Deus e para o segundo, a liberdade.

Portanto, chegando a terceira função, a chamada, o obtentor do bem. Este, segundo Malhadas (2000) se subentende como sendo aquele que, tem a função de ser o receptor do bem desejado.

Quem encarna a Força temática orientada pode desejar o bem para si ou para outro. No primeiro caso, ele concentra em si duas funções dramatúrgicas: Força temática orientada e Obtentor do bem - como no caso do tema do amor erótico. No segundo, cada uma dessas funções é exercida por um personagem - como no caso do tema do amor materno. Ambos os casos são considerados dramaturgicamente válidos, e mesmo grandes potências teatrais (MALHADAS, 2000 p. 153).

O oponente guarda a quarta função, este como o nome já pode informar é aquele que se opõe a força temática assim como Malhadas (2000) apresenta. Sendo este, detentor de uma das mais importantes tarefas no enredo, afinal, sem uma oposição a ideia original não teria sentido em contar uma estória onde está não teve obstáculos a serem superados de formas heroicas como de fato acontece nas dramaturgias.

Já a quinta função traz o árbitro, o qual tem o papel de, como se fosse, um juiz de fato, construído pela narrativa em que se encontra. “Para Souriau, o valor dramatúrgico mais intenso do Árbitro se mostra quando este atua em relação com a Força temática orientada e com o Oponente, mesmo que não intervenha necessariamente como árbitro entre dois rivais”. (MADALHAS, 2000 pg.154).

A sexta função, e até então, última, é o papel do Adjuvante. Este se entende como, auxiliador, co-operador, ou seja, é interessado também no decorrer do contexto onde o enredo se apresenta, portanto, é importante o seu papel na construção da narrativa, podendo ser como um personagem que auxilia o mocinho ou apenas o rumo da estória em si, o que o leva também a poder ter uma forma de duplicação do seu sentido original.

O Adjuvante, por sua condição de duplicação de uma força, não se constitui como indispensável, ocorrendo até que sua supressão revele-se um recurso dramático importante, com efeitos artísticos tais como: carência de Salvador (Obtentor do bem); sozinho, defesa, contra todos (Oponente); sozinho, na ofensiva, contra todos (Força temática orientada); desamparo na decisão (Árbitro); solidão (Representante do bem desejado). (MALHADAS, 2000 p:155-156).

Ao final da explicação, ao terminar de apresentar todos as funções presentes no contexto de “forças” de Souriau, Malhadas (2000) ainda destaca algo que poderia ser chamado e reconhecido também como parte do modelo do filósofo assim, entrando neste, como uma nova função.

Esta seria reconhecida como o ponto de vista. “Devemos fazer dele uma função à parte? Inicialmente tínhamos pensado nisso. ” (Souriau 1950, apud MALHALAS, 2000 p. 156). Porém, isto, como pode ser notado, não acontecera, pois, o filósofo, segundo Malhadas (2000) notou que este, que seria a sétima função, não é algo passível de ser isolado e sempre estaria atribuído a um personagem cujo era promovido por outras forças. “Para determinar o ponto de vista, Souriau chama a atenção para as indicações cênicas. A encenação, segundo suas palavras, é capaz de reforçar, precisar o que o texto implica. ” (MALHADAS, 2000 p. 157).

E assim, por fim, é com esta última nota, a qual quase tornara-se um tipo de função também ligada a dramaturgia, porém, acabou por ficar de fora do modelo, mas ainda assim, permaneceu com certo grau de importância e, portanto, fora citada, que conclui-se aqui o modelo de Souriau que, fora usado como base, para os estudo de Greimas e a formulação de seu próprio modelo.

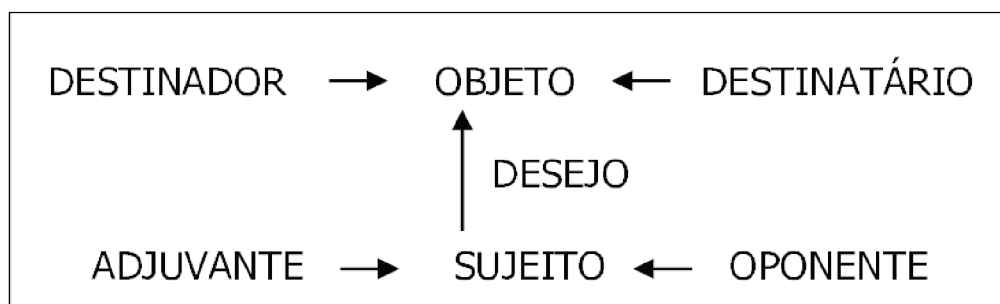
5.2 O Modelo Atucional de Greimas

Como antes mencionado no texto anterior, nos estudos da semiótica, Greimas em 1966, em Semântica Estrutural, segundo Zatti (2010), utiliza os modelos de Propp e Souriau como base para o aprofundamento de análise narratológica, e, por conseguinte, a realização da construção de seu próprio modelo, este que pode ser reconhecido, conforme for a tradução onde este seja citado, pelo nome de modelo atucional ou modelo actanciais.

Para Venancio (2017), o próprio filósofo, ao observar a forma de construção de seu modelo, via uma possibilidade em desenhá-lo para melhor visualização deste. “ele é um todo inteiramente fundado sobre o objeto do desejo do sujeito e situado, como objeto

de comunicação, entre o destinador e o destinatário, sendo o desejo do sujeito, por seu lado, modulado em projeções do adjuvante e do oponente”. (GREIMAS, 1973 apud VENANCIO 2017 p. 12).

Figura 1: Modelo Atuacional de Greimas



Fonte: Greimas (1973, p. 236)

Neste, podemos observar pelas categorias, assim como Greimas as chama, segundo Venancio (2017), que estas estão focadas ao desejo, peça central, a qual faz, a narrativa caminhar, Já na parte superior do desenho, é possível observar traços do modelo de análise proposto por Souriau. “Francamente marcada como a oposição entre o Árbitro, atribuidor do bem, e o Obtenedor virtual desse Bem. ”(GREIMAS, 1973 apud VENANCIO 2017 p. 14).

Portanto, para a análise presente nesta pesquisa, será utilizado este modelo, e assim, sendo de importância o conhecimento de cada termo e utilidade deste para chegar ao objetivo final da proposta.

5.2.1 O Sujeito

Este, o qual, segundo o modelo de Propp, pode ser visto também como o herói, é a peça central do enredo, conhecido também como o mocinho, este protagonizará a história a ser contada. Segundo Venancio (2017) o protagonista, o sujeito do enredo, sempre estará ligado ao sentimento de perda e o seu caminho estará, de forma predestinada, a tentar reparar esta. Toda narrativa tende a ser centrada num determinado sujeito e o caminho desta, será a busca deste, por reparação de algo importante, segundo Venancio (2017) isto acontece desde a conto de fadas até a filosofia de fato. O sentimento de perda precisa existir para dar caminho a história, para esta valer a pena ser contada “ O dia usual não é uma narrativa. O dia atípico é”. (VENANCIO, 2017 p. 18). Ou seja, é possível, através deste modelo atuacional, destacar o sujeito em qualquer narrativa, que seja de fato, reconhecida como uma.

Segundo Venancio (2017) os estudos das narrativas, a Narratologia, serve para, proporcionar um estudo afundo do universo do Sujeito, não se prendendo a apenas noção de “sujeito-audiência” e sim estudando de fato o sujeito dentro de um contexto especial, do seu mundo, este, chamado por Venancio (2017) de diegese, está podendo ser formada como o autor da obra imaginar, podendo ser feita de um mundo fictício onde os animais falam ou apenas uma representação do real.

Porém, Venancio (2017) levanta uma questão em relação a aplicação do termo sujeito a um personagem no estudo de análise, e, se a obra a ser analisada, na verdade possuir um grupo de protagonistas e não apenas um? Neste caso, Venancio (2017) através de estudos sobre Sartre traz a importância de saber diferenciar o grupo de um coletivo.

Coletivo e Grupo não constituem um mecanismo dinâmico onde os conceitos se relacionam entre si. Coletivo é o signo da passividade, da massa “clássica”. Já Grupo é a massa com “consciência” de classe, revolucionária e ativa. No entanto, sempre há o risco de uma se transformar na outra, tal como bem descreve Sartre. (VENANCIO, 2017 p. 22)

Portanto, é possível, analisar os protagonistas de um enredo, enquanto, estes sejam vistos como um grupo de sujeitos e, também, como um coletivo, porém, é importante a diferenciação destes ao analisá-los enquanto sujeito narrativo, segundo o modelo de Greimas (1973). Segundo Venancio (2017) o sujeito enquanto coletivo, individualmente separados porem, vistos como uma unica entidade, não perturbam a fluidez da narrativa. Segundo Venancio (2017) bons exemplos de sujeitos coletivos está nos filmes “Gordo e Magro” e também, em “Batutinhas”.

Já o sujeito grupo, o qual o coletivo antecede, traz como característica de enredo segundo (Venancio) a escolha de protagonista pelo próprio público, afinal, nesta categoria, todos se tornam protagonistas. “A montagem do modelo atuacional com um Sujeito Grupo causa uma multidimensionalidade, que o fã da série apenas vê uma dimensão. Assim, é possível quase montar um modelo atuacional geral e modelos atuacionais para cada arco narrativo. ” (VENANCIO, 2017 p. 25:26). Afinal, com tantas individualidades de personalidades e destinos dentro da narrativa, estes, acabam formando narrativas múltiplas e desordenadas, assim, segundo Venancio (2017).

5.2.2 O Desejo

Segundo Venancio (2017) este é, o único das sete categorias funcionais do

Modelo Atuacional de Greimas, que, não é de fato um personagem propriamente dito, mas, sim, tendo seu papel dentro da narratologia como vetor que faz a união do objeto ao seu sujeito e vice-versa.

Como antes mencionado, a narrativa se constrói a partir do sentimento de perda do Sujeito e a busca para esta reparação, portanto, a busca, seria então, o desejo, para que esta reparação aconteça. “Podemos assim dizer que o desejo, mesmo que não identifiquemos como aquilo que usualmente denominamos “desejo”, é o que move a ação da narrativa”. (VENANCIO, 2017 p. 32).

O desejo em um jogo de videogame, como Venancio (2017) traz como exemplo, seria o ato de jogar, isto faz mover a narrativa, este pode ser entendimento como ausência, por não ter presença definida dentro do enredo, neste exemplo, porém, quando visto em narrativas clássicas, este tem, de fato, uma presença definida dentro da diegese.

Portanto, com o objetivo de trazer e exemplificar a função do Desejo dentro de uma narrativa clássica, Venancio (2017) traz o exemplo do livro “*Os Miseráveis*”.

Enquanto o modelo da história é mesmo nos cinco volumes do livro, o desejo, enquanto investidora temática, é o que modifica entre eles. Em cada volume, Jean Valjean tenta a Justiça por meios diferentes, seja pela vingança no primeiro volume até o altruísmo do último volume. (VENANCIO, 2017 p. 35).

Portanto, são estes meios, mencionados acima, onde, mostra a personagem, ou já dentro do modelo Atuacional, conhecido como o Sujeito da narrativa, a sua busca, se torna seu Desejo, dentro do modelo greimasiano. Segundo Venancio (2017), colocar o Desejo como vetor tem sido uma grande dificuldade entre os autores, porém, aqueles que conseguem fazer um bom trabalho com este, podem observar depois bons resultados e respostas vindo do público de seu trabalho.

5.2.3 O Objeto

Assim como podemos observar na figura 1, este é fundamental no modelo greimasiano, pois assim como Venancio (2017), é a força, ou seja, o desejo que move o sujeito para o objeto.

Pensando a construção do Sujeito e do Desejo nos termos postos anteriormente, com influência lacaniana e, com isso, de acordo com a tradição estruturalista de Greimas, é importante ressaltar que, para haver a noção lúdica, o Sujeito na narrativa posta pelo tabuleiro vivencia uma perda, uma quebra do status quo, sua saída do Destinador e busca uma reparação, um retorno a um novo status quo que, apesar

de não ser o anterior, se coloca enquanto completude, que é o Destinatário. A resolução de perda em reparação é feita pelo objeto e a busca por ele é o desejo. (VENANCIO, 2017 p. 37)

Algo importante a ser destacado no Objeto, quanto a sua função dentro da narrativa, é que este, tem seus diferentes modos a depender do enredo em questão. Portanto, sendo estes modos distinguidos em dois: a objetividade ordinária e a objetividade científica, de acordo com Venancio (2017).

A Objetividade ordinária seria reconhecida, além de, ser diferente da científica, por manter uma noção de fidedignidade através de sua referência, segundo Venancio (2017) tal como acontece no jornalismo. Já a objetividade científica seria, literalmente o que seu nome quer dizer, promovida pela ciência.

No entanto, há mais algumas variações do Objeto dentro da narrativa greimasiana, um deles é o *MacGuffin*, aquele objeto que na realidade não é nada, sendo assim, segundo Venancio (2017) o qual tornaria a narrativa a que faz parte, sem um contexto a se fazer sentido, construindo então no enredo, apenas a busca falha do Sujeito a seu desejo.

Outro a ser destacado por Venancio (2017) baseando-se nos estudos de Greimas, é o *Deus ex machina*, este, quando aparece em uma narrativa, é o tipo de objeto que por si só finaliza a trama, solucionando o enredo principal, não sendo apoiado pela busca do Sujeito em questão.

No entanto, não são apenas estas categorias de objetos que existem dentro do modelo greimasiano, há também o chamado de *arenque*, este, é conhecido como falha do Sujeito para Venancio (2017), desta forma, pode-se perceber um tipo de objeto arenque quando, na narrativa é passado para o público sendo determinada coisa, para no final, mudar completamente, se revelando e mostrando que não era aquilo que fora passado do início da história ou estória.

Por fim, Venancio (2017) traz o último modelo da categoria Objeto, sendo ele, a chamada Arma de Chekhov. Este pode ser determinado dentro de uma narrativa quando, no início é mostrado algum objeto, de fato, que será completamente necessário para o fechamento da trama, este mostrado no começo do enredo é utilizado mais a frente com a finalidade de aquela aparição não fora em vão.

Para Venancio (2017) é de extrema importância o aprofundamento, na questão do estudo, sobre a construção narrativa do Objeto nos enredos, estórias e

histórias, para de fato entender a sua relação e o seu eixo que é vinculado com o Sujeito destas.

5.2.4 O Destinator

Assim como antes mencionado, o Sujeito faz uma caminhada, a qual é movida pelo seu desejo para um objeto, este caminho tende a ser chamado de tripé Sujeito-Desejo-Objeto, segundo Venancio (2017), e o Destinator, aqui destacado seria, muitas vezes confundido com o início do enredo, onde seu papel seria de fato dar um pontapé inicial para a estória.

Venancio (2017) cita os estudos do narratólogo Umberto Eco, para uma melhor explicação do Destinator, Eco fora alguém que questionara se, era possível falar de outros mundos dentro da narrativa e assim, trazera também, o conceito de leitor-modelo, o qual, é nomeado desta forma, pelo fato da situação onde é colocado, como por exemplo, segundo Venancio (2017) o autor que está a escrever uma obra, um texto, é logo levado a pensar e a supor como o seu público irá acatar aquelas informações colocadas daquela forma, ou seja, o leitor na mente do autor, passa a ser passível de ser previsível pelo autor, ou seja um leitor-modelo.

Porém, o narratólogo também atenta ao ponto: “Prever o próprio Leitor-Modelo não significa somente ‘esperar’ que exista, mas significa também mover o texto de modo a construí-lo. O texto não apenas repousa numa competência, mas contribui para produzi-la” (ECO, 2008 apud VENANCIO, 2017 p. 49). Ou seja, para melhor explicar como o destinator se coloca em meio a narrativa é interessante observar este seguinte modelo:

Seguindo a metodologia de Eco, temos um W_0 , que é a nossa realidade enciclopédica (como vemos o nosso mundo real, que Umberto Eco chama de mundo de referimento); um W_N , que é o mundo construído pela narrativa de uma obra focado nas expectativas de um leitor-modelo (mundo narrativo para Umberto Eco); e um W_R , que é como o leitor empírico prevê que seja o W_N . Além disso, para cada personagem C há como ele vê o W_N , denominado W_{NC} . Bem como, o leitor empírico pode prever como é que um dado personagem C vê o W_N , montando assim um W . E esse mesmo RC leitor pode prever como determinado personagem imagina como outro personagem vê o W_N configurando um W_{RCC} . O W_N é composto por um conjunto sequencial de estados de coisas (que vai do primeiro estado s_1 até s_n) e uma ordenação por intervalos temporais (que vai de t_1 até t_n). O mesmo se aplica para os demais mundos, sendo que os estados de coisas e a ordenação temporal são isomórficos entre os mundos. Por fim, há de se notar que o texto em seu conjunto não é um mundo possível: trata-

se de uma parcela de mundo real, afinal, ele é fruto de seu W_0 , e é no máximo uma máquina para produzir mundos possíveis, ou seja o da fábula (W_N), os das personagens da fábula (W_{NC}) e os das previsões do leitor empírico (W_R , W_{RC} , W_{RCC}). Esse conjunto de inúmeros W , no modelo atuacional, é o campo do Destinator. (ECO, 2008, apud VENANCIO 2017 p. 51:52).

Ou seja, a partir destes estudos, é possível compreender, que, o Destinator, dentro do modelo greimasiano, é na verdade, segundo Venancio (2017) uma construção de mundo colaborativa, entre autor e suas previsões para com os receptores. Portanto, “o Destinator representa a parte mais tipificante da diegese, muitas vezes se confundindo com ela mesma [...] o Destinator é sempre uma condição primeira encerrada apenas pelo Destinatário”. Termo, qual, será explicado na próxima parte.

5.2.5 O Destinatário

Este, dentro do modelo atuacional de Greimas, assim, como parte também essencial para a produção deste, segundo, antes visto, conforme na figura 1. Diferente do Destinator, que às vezes se confunde com o próprio mundo da narrativa, o Destinatário tende a ser confundido com o final desta. Segundo Venancio (2017) este, não é em si o final da estória de fato, mas sim a personificação desta, vendo que, se o sujeito do enredo, movido pelo seu desejo, leva o objeto ao destinatário, a narrativa termina.

Para Venancio (2017) o Destinatário pode ser entendido ao observar o exemplo de jogos de tabuleiro, onde, em alguns casos, tem a casa final demarcada, assim sendo óbvio o seu fim e também onde, em jogos de estratégia, o fim é demarcado conforme as regras. Para Venancio (2017) o final do caminho sempre será imaginário, em qualquer tipo de mundo, ou seja, em qualquer tipo de diegese. Porém, este ainda pode fazer parte de um enredo que acaba sem ter uma condição imposta, ou, está ser iniciada pelo final, assim como acontecem em filmes que começam com a resolução e no seu roteiro vão apresentando o caminho que levou a esta.

Agora, esta linearidade foi quebrada nas narrativas fragmentadas e nos impõe uma dificuldade maior em achar o sentido, pois o quebra-cabeças não vem mais montado. A montagem desse quebra-cabeças para encontrarmos o sentido cabe agora a nós. Fragmentos podem ser confusos, frágeis, mas fragmentos relacionados com outros fragmentos e ordenados por nós produzem sentidos mais duráveis. Podem não ser definidos, mas também não são impossíveis de serem construídos. No filme *Amnésia*, por exemplo, a linearidade temporal do filme é quebrada, mas quem o assiste consegue, apesar disso, colocar os pedaços no lugar, pois já viu o quebra-cabeça montado: passado, presente e futuro. (BRUSC; GUARESCH, 2007 apud VENANCIO, 2017 p. 59)

Portanto, o Destinatário é o fechamento final, é o ponto de encerramento de um enredo, este podendo ser com um final feliz, ou uma quebra deste clichê. De qualquer forma, Venancio (2017) explica que, o mundo como fora dado pelo Destinador nunca será o mesmo ao chegar no Destinatário, este na verdade será completamente destruído e mudado pelo sujeito no seu caminho. Afinal, depois de uma jornada, a visão de mundo muda completamente seja este, em qualquer tipo de diegese.

5.2.6 O Adjuvante

Numa história, estória ou conto qualquer que seja, mesmo num monólogo, segundo Venancio (2017) este nunca será contado apenas com o protagonista, na jornada deste, sempre haverá adjuvantes, sejam eles como mentores, que ensinam algo, ou como *sidekicks*, como por exemplo, o Robin, conhecido como o garoto prodígio, fiel companheiro de Batman e melhor exemplo de *sidekick* para Venancio (2017). O herói do enredo estará sempre acompanhado de outras personagens, na qual estas, terão papel importante na construção do roteiro, para apoiar e ajudar o Sujeito em sua jornada até o Destinatário.

Há produtos midiáticos, em que, o adjuvante ganha tamanha fama, que, é compensatório para seus produtores, produzirem, uma obra em que estes ganhem o papel de Sujeito, assim invertendo o conceito de onde estes estiveram em um primeiro momento, assim, segundo Venancio (2017) nasce o universo dos *spinoffs*, pequenas estórias, onde estes adjuvantes viram: Sujeitos, e os Sujeitos das obras originais se tornam adjuvantes dependendo do caminho que o roteiro, desta, seguir.

Isso reside no fato de que, para Greimas, cada narrativa possui uma existência em separado [...] Assim, cada um possui o seu modelo independente e deve ser analisada separadamente. No entanto, não podemos deixar de notar que isso chama atenção para histórias tal como Star Wars onde não só Adjuvantes se tornam Sujeitos, mas também o Oponente, nominamente Anakin Skywalker e Darth Vader, pode ser caracterizado enquanto o Sujeito da narrativa dependendo de como consideramos a história. (VENANCIO, 2017 p. 72).

Ou seja, dependendo do contexto onde se encontra, um mesmo personagem, conhecido de outras obras em que era Sujeito pode ser a vir um Adjuvante ou mesmo um Oponente em outros *spinoffs*, não ficando preso assim, a apenas sua colocação de estreia.

5.2.7 O Oponente

Como o próprio nome diz, este será o personagem reconhecido como, o principal oponente do Sujeito, sendo onde, este, estará em total oposição ao caminho que o Sujeito deseja seguir, seja para com o Desejo e Objeto ou para com o Destinatário, o objetivo principal deste, é atrapalhar a trajetória do Sujeito na narrativa em que se encontra, segundo Venancio (2017), o oponente não é sempre algo negativo, mas em todo o contexto será nomeado assim pois sua trajetória na trama é de total oposição para com os demais presentes no roteiro.

O Oponente pode ser, em alguns casos de estudos, chamado até como Sujeito negativo, o qual, quando colocado assim, causa mudanças na forma de análise “pensar no Sujeito Negativo é realizar uma torção no modelo atuacional greimasiano que coloque o Oponente enquanto centralidade narrativa. ” (VENANCIO, 2017 p. 80). Desta forma, portanto, assim como o modelo que Venancio (2017) propõe, é possível analisar de forma sucinta os tipos de narrativa onde este tipo de Sujeito, aparece, com mais frequência.

Encontramos, cada vez mais, situações onde o falso herói, ou mesmo aquele que vinculamos uma ideia de anti-herói, ganha seu protagonismo. Se originalmente no modelo de Greimas - como o era também no dos seus antecessores tal como Propp e Souriau -, ele era relegado à condição de antagonista comum, o modelo de Sujeito Negativo busca reformular isso ao separar o Oponente em dois e, com isso, separar o Desejo em dois. (VENANCIO, 2017 p. 82)

O modelo greimasiano juntamente com as propostas de Venancio (2017) para incorporar o Sujeito Negativo fica, de forma ilustrada para melhor visualização, fica da seguinte forma:

Figura 2: Modelo Atuacional de Greimas adaptado por Venancio



Fonte: Venancio (2017, p.80)

Portanto, é possível, separar o oponente nestes dois modos, no primeiro, assim como visto nas narrativas clássicas, sendo aquele que pode ser visto, na maioria das vezes neste contexto, como um vilão, alguém que queira atrapalhar os planos do mocinho protagonista dentro do enredo em sua diégese.

Como também, este, num primeiro momento que fora Oponente, é passível de se tornar um Sujeito Negativo, dependendo da obra a qual a personagem faz parte, podendo ser analisado dentro do modelo greimasiano com algumas alterações feitas por Venancio (2017) assim como pode ser vista na Figura 2 deste capítulo.

6 ANÁLISE DA POSIÇÃO DAS MÚSICAS NO FILME

O objeto a então ser analisado dentro do modelo greimasiano, explicado no capítulo anterior, é o filme produzido pelos estúdios Disney-Pixar, lançado no dia 22 de novembro de 2017 com o título “Coco” nos Estados Unidos da América, e, no Brasil apenas dia 4 de janeiro de 2018, com seu título alterado para “Viva! A Vida é uma Festa”. A mudança se deu, segundo a matéria jornalística de Martínez (2018) no site El País, devido ao jogo de palavras e mudança de sentido que este título poderia permitir, segundo o jornalista, fora a informação que o blog Pixar Brasil afirmou sobre tal mudança. Porém, os próprios produtores, quando questionados, segundo Martínez (2018) informaram que, o título teria sido mudado, como forma de aproximar da realidade do público brasileiro.

O filme que, fora vencedor do Oscar de melhor animação no ano de 2018, neste capítulo será utilizado o nome adaptado em português do Brasil, assim sendo, a versão do filme a ser analisada, pretendendo com isto, uma melhor visualização deste, dentro do modelo greimasiano, devido aos termos que serão utilizados e, também, por ser o país de origem desta pesquisa.

Sobre a ficha técnica do filme, este que, tem a duração de 105 minutos, segundo o site oficial do filme na Pixar Animation Studios, fora dirigido por Lee Unkrich e co-dirigido por Adrian Molina. Seguidos pelo corpo de profissionais: Produção por Darla K. Anderson, P. G. A, John Lasseter como produtor executivo, Mary Alice Drumm como produtora associada, história original por Lee Unkrich, Jason Katz, Matthew Aldrich, Adrian Molina. Roteiro por, Adrian Molina e Matthew Aldrich. Canções originais por Kristen Anderson - Lopez e Robert Lopez, Germaine Franco e Adrian Molina. *Original Score* por Michael Giacchino, Jason Kats fora o supervisor da história, Steve Bloom como editor do filme. Harley Jessup como designer de produção, David Ryu como diretor técnico de supervisão, David Parks como gerente de produção, Gini Cruz Santos, Michael Venturini formam a supervisão de animadores. Na direção de fotografia temos, Camera por Matt Asbury e Iluminação por Danielle Feinberg.

Ainda sobre a ficha técnica, Christian Hoffman como supervisor de personagens (caracteres), Chris Bernardi como *Sets Supervisor*, na simulação de roupas a responsável fora Christine Waggoner. O supervisor de feitos fora Michael K. O'Brien, Jane Yen como supervisor técnico, responsável pela segunda unidade da animação e

supervisor ficara, Paul Mendoza. Como supervisor de tecnologia global ficara J.D. Northrup, Susan Fisher fora a supervisora de renderização, Nat Mclaughlin como diretor do conjunto de artes, Daniel Arriaga como diretor de arte de personagem. Bryn Imagine e Bert Berry foram diretores de arte de sombreamento, Chris Boyes como *Sound Designer*, Tom Macdougall como produtor executivo de música, a qual, teve o elenco por Natalye Lyon, C. S. A. Kevin Reher, C. S. A. Carla Hool, C. S. A.

Após o conhecimento sobre a produção que completa a ficha técnica, apresentada pelo site oficial do filme, é importante ter uma breve apresentação do enredo do filme de animação gráfica. A matéria, a qual o resumo se encontra, fora feita pelo jornalista Soto (2018) no site de notícias G1.

A animação é dirigida pelo veterano Lee Unkrich (“Toy Story 3”) e pelo novato Adrian Molina, também roteirista. Nela, o garoto Miguel (voz de Arthur Salerno na versão brasileira) se rebela contra sua família, na qual todas as formas de música são proibidas. Ele acaba preso no Mundo dos Mortos, lugar onde habitam seus antepassados, e precisa retornar ao mundo real. Para isso, o menino forma uma aliança com Héctor (Leandro Luna), um malandro em busca de ajuda para poder visitar seus entes queridos ainda vivos uma última vez. (SOTO, 2018).

Durante toda a estória contada, é possível notar, a música se destacando em vários pontos do filme, o que leva a pensar nesta, como adjuvante dentro do enredo. O objetivo principal desta análise, e, o que movimenta essa pesquisa de fato, é a pergunta norteadora: Qual é o papel da música, dentro do modelo narratológico de Greimas no filme: Viva! A vida é uma festa produzido pela Disney Pixar.

Portanto, para a realização da análise é importante observar num primeiro momento, o filme como um corpo só, em sua versão completa, e, dentro do modelo greimasiano, este ficará da seguinte forma: Ao entender o que é o Sujeito de Greimas (1973), este é, dentro do enredo, possível ser percebido como o personagem que protagonizará dentro de sua diegese, para Venancio (2017) será, o qual, partirá do sentimento de perda e irá em busca da reparação, em Viva! A vida é uma festa, este personagem é o Miguel, um menino de 13 anos o qual é o dono de um talento nato para música, mas, nunca fora permitido de tocar livremente devido a tradição de sua família.

Esta tradição se tornara o que é, devido a matriarca da família, Mamá Amélia, ter sido abandonada com sua filha Ines, que ainda era muito nova, pelo marido por consequência das viagens de sua carreira musical, o que gerou assim, tremenda tristeza e por efeito, levou a mulher a apagá-lo, junto de toda a música, de sua vida. Amélia construiu então, uma nova tradição, a de fazer sapatos, e assim passara para sua filha, que,

depois fora passada de geração para geração. Inês, filha de Mamá Amélia, assim chamada no filme, ainda é viva durante grande parte do longa-metragem, porém, se apresenta já bem idosa e com Alzheimer. Portanto, a tradição de viver sem música é vista, dentro do modelo de Greimas (1973) como sendo o Destinator do enredo, este, é o pontapé inicial, é devido a proibição da música que, move Miguel para sua trajetória.

No entanto, já pode-se notar, que, o Objeto, segundo o modelo greimasiano, é a música. Miguel, é inserido desde cedo na tradição dos sapatos dos Riveras, nome de sua família, seu trabalho, por ser ainda novo, é apenas de engraxar sapatos nas ruas, o que para o menino, lhe permite conhecer pessoas novas, e assim, ele acaba por conhecer um Mariachi, onde o incentiva a tocar, porém, logo é interrompido por sua *Abuelita*, termo utilizado no filme para se tratar da avó.

A estória se inicia na véspera do dia dos mortos, e, como é celebrado, devido a tradição mexicana, sempre há muita festa em Santa Cecília, cidade fictícia baseada nas cidades tradicionais do México, segundo o site oficial do filme. Miguel então constrói, ele mesmo, um violão, o qual ele aprendera a usar apenas assistindo a vídeos de Ernesto de la Cruz, cantor, já falecido na trama, mas de muito sucesso, o menino faz tudo isso em seu esconderijo.

Miguel é amigo de Dante, um cachorro vira-lata, que ao fazer bagunça, impressionado pelas comidas colocadas como oferenda aos mortos no altar dos Riveras, família de Miguel, acaba puxando a toalha de mesa, o que leva o porta-retrato onde continha a foto da matriarca da família, Mamá Amélia, ao chão. O menino, instintivamente pega o porta-retratos para consertá-lo e, acaba vendo que, na verdade, a foto estava dobrada, o que o leva a revelar a foto de seu tataravô, porém, nesta só aparece do pescoço para baixo, tendo a parte da cabeça na fotografia, rasgada. Miguel reconhece o violão que aparece na fotografia, e deduz, que era o mesmo usado por Ernesto de la Cruz, seu grande ídolo, num estado de euforia o menino tenta convencer a família ao escutá-lo tocar, mas logo tem seu violão destruído por sua *Abuelita*.

A trama continua com a teimosia do menino em querer participar do show de talentos de *lo dia de los muertos*, porém, sem um violão, ele não conseguiria participar. Em plena tristeza, sem conseguir provar a sua família que seu tataravô fora realmente Ernesto de la Cruz, Miguel corre até chegar ao cemitério, que já estava todo preparado para o feriado, e ali, encontra o mausoléu de seu suposto tataravô. No interior deste, o menino consegue ver o violão que era usado pelo artista, Miguel então, arromba a entrada

e toca no violão, onde, esta ação, acaba por criar um portal entre o mundo dos vivos e o mundo dos mortos.

Tudo isso fora movido pelas ações decorrentes do desejo do menino em provar que seu talento teria vindo de família, e que, um grande músico era seu tataravô. Portanto, o Desejo, segundo o modelo greimasiano, seria a busca pela verdade, ou seja, verdadeira identidade do tataravô, o que, só assim, com essa informação, Miguel, que é o Sujeito, conseguiria permissão de sua família para tocar livremente, ou seja, a música, dentro do modelo greimasiano vista como Objeto.

Durante a busca por seu tataravô dentro do mundo dos mortos, Miguel faz amizade com Héctor, um esqueleto, que buscara incessantemente uma forma de atravessar para o mundo dos vivos no dia dos mortos, para assim, poder ver sua filha mais uma vez, porém, para conseguir isso, era necessário que alguém colocasse sua foto num altar de oferendas. O acordo fora fechado com o menino Miguel quando, Hector lhe prometera levar até Ernesto de la Cruz. O que faz então do personagem sempre presente, ajudando o Sujeito em sua caminhada para alcançar seu objetivo, ou seja, Héctor é o Adjuvante, segundo o modelo greimasiano.

No entanto, através do Objeto, da música, os parceiros de viagem, assim por se dizer, conseguem chegar até a mansão do músico famoso, o qual, apenas cantando, Miguel consegue despertar a atenção de Ernesto. O menino lhe revela que ele seria seu tataravô, o que os leva a um momento de felicidade, porém, logo é quebrado, graças a Héctor, que descobrira finalmente, que sua morte não fora acidental, mas sim, fora envenenado pelo próprio antigo amigo de carreira, Ernesto. O músico, temendo então, que Miguel pudesse voltar para o mundo dos vivos sabendo a verdade, o joga num poço, junto com Héctor. Ao observar a construção do personagem Ernesto, é possível considerá-lo então como o grande vilão do enredo. Ao prender Miguel no mundo dos mortos, este atrapalha a jornada do Sujeito, o colocando então, segundo o modelo greimasiano como Oponente.

Porém, como qualquer filme que leva o nome dos estúdios de Walt Disney, este não poderia ser diferente, tendo então seu final feliz. O longa-metragem é finalizado com a derrota de Ernesto, do então Oponente, segundo Greimas (1973), por Miguel em conjunto com a sua família no mundo dos mortos. É também revelado que a verdadeira identidade do tataravô de Miguel, o qual, era o Adjuvante do personagem em toda trama, o esqueleto Héctor, o qual, ao final, consegue se reconciliar com sua ex-esposa, Amélia, mesmo que no mundo dos mortos.

Miguel então volta para o mundo dos vivos, onde corre para tentar, através do Objeto, da música, recobrar a memória de sua bisavó, Mamá Ines, com o objetivo de fazê-la lembrar de seu pai, para que este, não desapareça também do mundo dos mortos, por consequência de não ser lembrado por ninguém. Miguel então canta a canção mais presente durante o enredo, a qual, no início é passada como sendo de autoria de Ernesto de La Cruz, mas ao final, se revela a verdade, onde, a música original teria sido escrita por Héctor para sua filha Inês. Miguel, quebra toda a tradição ao cantar para a bisavó, a qual, se emociona e se recorda de seu pai, mostra-lhe as cartas que ele escrevera para ela quando criança, nestas, continham as letras das canções que foram roubadas por Ernesto.

Por fim, a verdade é revelada a cidade de Santa Cecília, e a real identidade da pessoa que esteve por trás de todo o sucesso do músico Ernesto também é trazida a tona, Héctor fica reconhecido graças às cartas que Mamá Ines guardara. Esta, falece ao final do filme, porém, se encontra com seus pais no mundo dos mortos. Já a família de Miguel, muda completamente a tradição para então, a música sendo algo permitido agora. Portanto, o Destinatário segundo Greimas (1973) é aquele que dá fechamento ao enredo, este, no longa-metragem de animação, Viva! A vida é uma festa, fora a mudança da tradição da família.

Portanto, em tabela para melhor visualização:

SUJEITO	Miguel	Personagem central do enredo.
DESEJO	Verdade	A busca pela verdade.
OBJETO	Música	Presente em todo o enredo, é levada pelo sujeito ao destinatário.
DESTINADOR	Tradição	A tradição da família onde a música é banida.
DESTINATÁRIO	Mudança na tradição	A quebra da tradição onde a música é permitida.
ADJUVANTE	Héctor	Companheiro de jornada do protagonista, ajuda este a levar o objeto ao destinatário.
OPONENTE	Ernesto de la Cruz	Personagem que atrapalha o Sujeito a levar o objeto até o destinatário.

Ou seja, através dessa análise utilizando o modelo proposto por Greimas (1973) a partir de estudos anteriores de filósofos e narratólogos Propp e Souriau, é possível identificar o papel da música, dentro do enredo de um filme, este sendo, Viva! A Vida é uma festa. Portanto o papel desta, dentro do modelo escolhido, é a de Objeto, sendo de extrema importância na construção de sentido para este longa-metragem.

O Objeto tem relação com todos presentes dentro do modelo actuaional de Greimas, como por exemplo, sendo visto no filme utilizado para análise, o Objeto é a música, esta é o motivo pelo qual nascera a tradição dos sapatos pelos Riveras, antes, Amélia e Héctor cantavam juntos, assim como revelado em uma parte no filme, porém o abandono do marido causou a raiva pela música em Amélia, o que a levou a começar a trabalhar com sapatos para sustentar sua família. Portanto, pode-se observar neste ponto, a relação do Objeto para com o Destinador.

Porém, num outro ponto de vista, Héctor fizera amizade com Ernesto, o qual o convenceu a partirem juntos numa jornada de músicos, onde, Héctor escrevia as canções e Ernesto às apresentava. De la Cruz tinha certa dependência e interesse no amigo, se assim pode se dizer, compositor, porém, o fim da jornada dos dois estava com os dias contados, a saudade da família era imensa em Héctor, e, no dia em que finalmente resolvera voltar para casa, fora envenenado.

Ernesto não poderia viver, em sua concepção, sem as famosas letras de seu aliado, e ao ver que este iria o deixar, o matou, para assim, conseguir ficar com a autoria das canções, o que funcionou durante todo seu tempo de vida, ganhou monumentos, era adorado por onde passava, porém, em uma de suas apresentações grandiosas, por um acidente no cenário, ele acabara sendo esmagado por um sino.

Ou seja, como visto acima, pode-se observar a relação do Objeto com o Adjuvante e Objeto com o Oponente num primeiro momento da estória dos personagens que ocupam o modelo greimasiano. Outro momento em que pode ver está relação, é quando Miguel sobe ao palco com a ajuda de Héctor, que o ensina a perder o medo e a relaxar, logo também, é visto cantando ao lado do menino. Por outro lado, é devido o medo de perder a fama que a música lhe trouxe, que leva o Oponente, Ernesto, a atrapalhar a caminhada de Miguel, além de ser, literalmente através da música, que o confronto final acontece.

Miguel, como já visto, é o Sujeito, este tem grande paixão pela música, o Objeto, e, como no início do filme é mostrado, este tende a se esconder para poder cantar e tocar as canções que via nos vídeos de Ernesto de la Cruz. Portanto é notória a relação

de Sujeito e Objeto, outra relação quase que explícita é a do Objeto com o Desejo, afinal, é por consequência deste ser proibido, que leva, o menino Miguel a uma busca para enfim revelar a verdadeira identidade musical de seu tataravô, e trazer a música a sua família.

Portanto, toda a caminhada do menino juntamente com Héctor, fora regada pelo Objeto, este, a música, pode ser vista durante todo o roteiro cinematográfico, no início do filme, Miguel assistia as grandes performances de Ernesto de la Cruz cantando “Lembre de mim”, na sua versão mais animada.

Dentro do mundo dos mortos, o primeiro momento em que a música aparece é quando Héctor a canta para seu amigo, que como último pedido, antes de desaparecer por completo, pede uma performance da música “Nunca esqueci Juanita” para o querido amigo.

Logo mais, Miguel canta em conjunto com Héctor a música “Un poco loco” em sua apresentação no show de talentos, o qual, esta, era a fim de conseguirem entradas para a festa de Ernesto. Outro momento em que a música protagoniza a cena, é quando, Amélia canta um trecho de “Chorona” para seu tataraneto, o qual se espanta por saber que sua tataravó também sabia cantar.

Miguel também chama a atenção de toda a festa na mansão de Ernesto ao cantar “*El mundo es mi Familia*”. Logo após as revelações da trama, Hector conta a Miguel que a música “Lembre de mim” fora feita para sua filha, assim a canta na versão lenta. Portanto, logo que resgatados, estes, partem para o confronto final ao som de “Chorona”, cantada por Mamá Amélia e Ernesto de la Cruz, enquanto estão em confronto em cima do palco.

Ademais, o momento de grande comoção é protagonizado por Miguel cantando junto com a sua Bisavó Ines a versão de “Lembre de mim” feita por Héctor. Por fim, num espaço tempo de 1 ano, depois de todos os acontecimentos, o filme se encerra com a família tendo mudado toda a sua tradição e Miguel cantando para todos a música “Harmonia do meu coração”. Portanto, é possível ver a importância da música na construção deste filme.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O trabalho proposto, conforme mencionado inicialmente, teve como objetivo principal, considerar uma das vertentes da comunicação social, o estudo da narrativa. Dentro deste, fora possível ir além das análises feitas comumente, dentro do meio acadêmico, acerca da narratologia, a pesquisa trouxe a música como objeto central e, assim, fora possível o estudo destas enquanto analisadas dentro de um modelo narratológico. Portanto, buscando um melhor resultado, referente a carga informativa, fora utilizado o modelo de semioticista Algirdas Julius Greimas para a realização do trabalho anteriormente proposto.

O filme escolhido para a referente análise fora o mais recente trabalho do maior conglomerado de mídias do mundo, pertencente então aos estúdios de Walt Disney, o longa-metragem Viva! A vida é uma festa, fora premiado com o Oscar de melhor filme de animação em 2018. Este, produzido pela Disney Pixar, contém a carga musical satisfatória para a pesquisa proposta, seu roteiro conta com a música em destaque em diversos momentos, o que leva esta, a ter certa importância na narrativa.

Ademais, a monografia contempla uma historicidade do tema referido, fazendo um trabalho do registro histórico das primeiras formas de animação, como pôde ser visto no capítulo: Cinema de Animação, assim é possível ver a evolução da animação até chegar no aos dias atuais, tal reflexão fora necessária para enfim entender um pouco sobre os bastidores do mercado da animação, categoria a qual o objeto de pesquisa pertence.

No entanto, o referido trabalho também traz registros da biografia de Walt Disney, sua trajetória até o mercado dos desenhos animados e seus primeiros feitos dentro deste. Além de, relatar os altos e baixos do estúdio, durante várias etapas, chamadas então como mencionado no capítulo sobre a Disney, de eras. Ao tratar destas eras, abre-se uma reflexão acerca do assunto, pois, esta começara em seu auge do sucesso, depois de tamanha persistência de Walt, e devido a acontecimentos globais, como a segunda guerra mundial, tivera de mudar a forma de fazer animação, aderindo então a política de boa vizinhança com a finalidade de mostrar empatia para com outros países americanos no momento em que estavam. Outra mudança notável fora depois da morte de seu fundador, Walter Elias Disney, este, que havia já construído a sua fórmula do sucesso para seus filmes de longa-metragem, teve, com sua morte, uma mudança nas mesmas, algo que, levou as produções do estúdio feitas após seu falecimento, a uma baixa na bilheteria, portanto ao reconhecerem que a fórmula deveria permanecer para continuar com bons

resultados, logo os responsáveis a registaram e com isso, a bilheteria voltara a subir em suas produções.

O que nos leva a então a entender um pouco mais de onde surgiu a ideia do modelo de Greimas, este como fora mencionado no capítulo sobre a metodologia teve sua inspiração principal nos trabalhos feitos anteriormente ao seus, dos narratólogos Propp e Souriau, ao estudar os dois modelos, Greimas montou o seu próprio, o qual além de conter todas as informações necessárias para análise, existe na forma gráfica, um modelo sucinto desta, permitindo assim melhor observação do quadro ao analisar uma produção cinematográfica.

Por fim, chegando a então, análise de: Viva! A vida é uma festa. No capítulo selecionado para tratar do tema, é apresentado o longa-metragem de animação, com um sucinto resumo de seu enredo, sua ficha técnica e também o corpo profissional que trabalhara no desenvolvimento desta animação, e assim, também é revelado o motivo da mudança do nome original, Coco, para: Viva! A vida é uma festa, o qual, segundo os produtores do estúdio, seria para aproximar o público brasileiro da atmosfera da animação, sem contar, evitar o possível jogo de palavras.

Ao analisar o longa-metragem dentro do modelo greimasiano, fora possível identificar os elementos contidos no filme, responsáveis por formar sua narrativa. Retomando, Miguel sendo o Sujeito, a busca pela verdade como Desejo, a tradição familiar como Destinador, a mudança desta como Destinatário, Héctor como Adjuvante, Ernesto de la Cruz como Oponente e por fim, identificando o papel da Música no filme dentro do modelo narratológico, esta é centrada como Objeto.

A qual leva a uma reflexão final, onde podemos notar a extrema importância na construção do filme, sem ela, não existiria narrativa e consequentemente uma história a ser contada, o enredo ficaria raso e sem sentido. A música fora Objeto central dentro do longa-metragem de animação Viva! A vida é uma festa, a qual, ao ser analisada dentro do modelo greimasiano, conclui que, sua existência fora de extrema importância. Tal análise mostra, que algo que normalmente passa despercebido, tem seu papel de destaque dentro de uma mídia.

REFERÊNCIAS

BAPTISTA, André. *Funções da música no cinema - Contribuições para a elaboração de estratégias composicionais*. 2007. 174f. Dissertação de Mestrado (Música e Tecnologia). Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Música, Belo Horizonte, 2007.

BRODA, Paula. *Um Pato na guerra: a propaganda do exército estadunidense em Donald gets drafted (1942), Sky trooper (1942) e Commando Duck (1944)*. 2015. Disponível em: <http://www.snh2015.anpuh.org/resources/anais/39/1434423614_ARQUIVO_anaisanpuh2015.pdf> Acesso em: 15 nov. 2018

CAMPACCI, Claudio. *História dos primeiros 120 anos do cinema*. Clube dos Autores, 2010.

CARRASCO, Ney. *Trilhas: o som e a música no cinema*. 2010. Disponível em: <http://comciencia.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1519-76542010000200009&lng=e&nrm=iso&tlng=pt>. Acesso em: 9 out. 2018

CHION, Michel. *A Audiovisao: Som e imagem no cinema*. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2011.

CUNHA, Marcia; GIORDAN, Marcelo. *A imagem da ciência no cinema*. 2008. Disponível em: <http://qnesc.sbq.org.br/online/qnesc31_1/03-QS-1508.pdf> Acesso em: 15 nov 2018

COCO. DISNEY. PIXAR. Disponível em: <<https://www.pixar.com/feature-films/coco/>> Acesso em: 20 nov. 2018.

EHRLIC, David. *Análise comparativa da animação brasileira: Estudo das características estilísticas a partir das transformações tecnológicas de produção*. 2017. 73f. Trabalho de conclusão de curso. Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2017.

FOSSATTI, Carolina. *Cinema de animação: Uma trajetória marcada por inovações*. 2009. Disponível em: <<http://www.ufrgs.br/alcar/encontros-nacionais-1/encontros-nacionais/7o-encontro-2009-1/CINEMA%20DE%20ANIMACaO%20Uma%20trajetoria%20marcada%20por%20inovacoes.pdf>>. Acesso em: 10 nov. 2018.

JONES, Amani. *The 9 Eras of Disney Animation: The evolution of Disney animation over the years*. 2016. Disponível em: <<https://www.theodysseyonline.com/nine-eras-disney-animation>> Acesso em: 10 out. 2018

GREIMAS, Algirdas. *Semântica Estrutural*. São Paulo: Cultrix/ Edusp, 1973.

LUZ, Filipe. *Animação Digital: Reflexos dos novos médias nos conceitos tradicionais de animação*. 2009. Disponível em:
<https://www.researchgate.net/profile/Filipe_Luz/publication/255629763_Animacao_Digital_Reflexos_dos_novos_medias_nos_conceitos_tradicionais_de_animacao/links/02e7e5371d73b84792000000.pdf> Acesso em: 23 nov. 2018

MALHADAS, Daisi. *Por que Souriau*. 2000. Disponível em:
<<http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/aletria/article/viewFile/1225/1311>>
Acesso em: 20 nov. 2018

MARTÍNEZ, Héctor. Disney muda título de animação no Brasil para evitar um incômodo jogo de palavras: Coincidência linguística faz com que o filme, que estreia quinta, passe a se chamar 'Viva - A vida é uma festa!'. 2018. Disponível em:
<https://brasil.elpais.com/brasil/2017/12/28/cultura/1514464940_565744.html>. Acesso em: 21 nov. 2018

MOTTA, Luiz. *Análise pragmática da narrativa jornalística*. 2007. Disponível em:
<<http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/105768052842738740828590501726523142462.pdf>>. Acesso em: 20 nov. 2018

NADER, Ginha. *A magia do império Disney*. São Paulo: Editora Senac, 2009.

REGO, Beatriz. *Steve Jobs e Pixar: uma parceria de sucesso*. 2016. Disponível em:
<<https://www.techtudo.com.br/artigos/noticia/2011/10/steve-jobs-e-pixar-uma-parceria-de-sucesso.html>> Acesso em: 23 nov. 2018

SOURIAU, Etienne. *As duzentas mil situações dramáticas*. Trad. Maria Lúcia Pereira. São Paulo: Ática, 1993.

SOUZA, Christine. *O show deve continuar: O gênero musical no cinema*. 2005. 300f. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Belas Artes, Belo Horizonte, 2005.

VENANCIO, Rafael. *Elementos de pragmática musical: A ação linguística do leitmotiv e da fórmula*. 2017. Disponível em: <<https://www.periodicos.ufop.br/pp/index.php/raf/article/view/477>> Acesso em: 10 nov. 2018

VENANCIO, Rafael. *O Modelo de Greimas: Entendendo a ação na narrativa*. Uberlândia, 2017. E-book. ISBN 9781520817347.

VIVA! *A Vida É Uma Festa*. Direção de Lee Unkrich. Estados Unidos da América: Disney Pixar, 2017. 1 DVD (105 min.), son., color.

ZAIDAN, Tiago. *Walt Disney: histórias de bastidores com relevância para o mercado cinematográfico*. 2015. Disponível em:
<<http://www.periodicos.ufpb.br/index.php/tematica/article/view/27033/0>> Acesso em:
11 nov. 2018

ZANONI, Heitor; FERREIRA, Eliane. Muitas formas de amar: *A noção de amor nos filmes infantis*. 2014. Disponível em:
<<http://www.seer.ufu.br/index.php/neguem/article/viewFile/29899/16390>> Acesso em:
11 nov. 2018

ZATTI, Angela. *Quando o Mocinho é um Bandido: Análise da Inversão das Esferas dos Personagens nas Produções Audiovisuais*. 2010. Disponível em:
<<http://www.bocc.ubi.pt/pag/bocc-zatti-cinema.pdf>> Acesso em: 18 nov. 2018