UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS
CENTRO DE ARTES
COLEGIADO DOS CURSOS DE CINEMA

YASSER MONÇÃO ANDRELLA

A LUZ E A FÍSICA E ONTOLOGIA DA IMAGEM NA CONSTRUÇÃO DO CGI EM REI LEÃO (2019)

Pelotas/RS
2019

YASSER MONÇÃO ANDRELLA

A LUZ E A FÍSICA E ONTOLOGIA DA IMAGEM NA CONSTRUÇÃO DO CGI EM REI LEÃO (2019)

Artigo científico apresentado como requisito para a obtenção do grau de Bacharel em Cinema e Audiovisual no Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas.

Orientador: Prof. Guilherme Carvalho da Rosa

Pelotas

2019

YASSER MONÇÃO ANDRELLA

A LUZ E A FÍSICA E ONTOLOGIA DA IMAGEM NA CONSTRUÇÃO DO CGI EM REI LEÃO (2019)

Artigo científico apresentado como requisito para a obtenção do grau de Bacharel em Cinema e Audiovisual no Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas.

Banca Examinadora:

_____

Prof. Guilherme Carvalho da Rosa (orientador)

_____

Prof. André Luis Porto Macedo

_____

Prof. Michael Kerr

RESUMO:

O estudo tem como propósito a discussão crítica da ontologia da imagem no filme O Rei Leão (2019). Tal interesse, tem como foco duas características escolhidas para tratar dessa ontologia que pertencem a duas naturezas de imagens distintas: a luz como categoria presente na discussão do realismo, feita pelo crítico André Bazin, e a física dos corpos e elementos como assunto pertinente à imagem animada. A pesquisa parte de uma revisão teórica sobre a luz no realismo e a física nos princípios da animação e visa eleger cenas onde é flagrante a presença desses elementos para, depois, realizar uma análise crítica à luz da teoria.

Palavras-chave:
O Rei Leão; Ontologia da Imagem; Realismo; CGi; Animação

ABSTRACT:

The purpose of the study is the critical discussion of the image ontology of The Lion King movie (2019). This interest is focused in two chosen caracteristics in which this ontology is going to be treated and they belong to two distinct natures of imagery: the light as a category presented in realism, as established by the critic André Bazin, and the phisics of the bodies and elements as pertinent subject of the animated image. The research starts from a theoretical revision about the light in realism and about the phisics in the animation principles and aims the elect scenes in which is noticible the presence of these elements and then perform an analysis.

Keywords: The Lion King; Image ontology; Realism; CGi; Animation

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Exemplo do princípio exagero na série Tom e Jerry p. 15

Figura 2 - Exemplo do princípio antecipação na série Tom e Jerry p. 16

Figura 3 - Exemplo do princípio comprimir e esticar na série Tom e Jerry p. 17

Figura 4 - Exemplo do princípio antecipação na série Tom e Jerry p. 17

Figura 5 - Linha do tempo do filme com a localização das cenas escolhidas. p. 18

Figura 6 - Alvorecer e animais na savana africana p. 20

Figura 7 - A luz solar como única fonte de luz p. 21

Figura 8 - Comparação das expressividades dos personagens entre as versões p. 23

Figura 9 - Diferença dos eixos de gravidade entre as versões da cena de elevação de Simba p. 24

Figura 10 - Diferença de iluminação na caverna entre as versões p. 26

Figura 11 - Diferença de expressão facial e comportamento p. 28

Figura 12 - Diferenças na interação entre os animais. p. 29

Figura 13 - Coreografia da performance dos animais. p. 30

SUMÁRIO

Introdução	p. 7
1. A luz no realismo e a física na animação	p. 10
1.1 O realismo e a luz	p. 10
1.2 A física na animação	p. 13
1.2.1 Princípios da animação	p. 14
2. Luz e Física em O Rei Leão	p. 18
2.1 Ciclo da Vida	p. 18
2.2 Se Preparem	p. 25
2.3 O que eu quero mais é ser rei	p. 27
Conclusão	p. 30
Referências	p. 33

INTRODUÇÃO

Em 1994, os estúdios Disney lançavam o longa-metragem *O Rei Leão*. O filme, junto com outras produções, representou o que a historiadora Maureen Furniss (2017) define como o "renascimento" dos estúdios: animações 2D feitas com células com *timing* expressivo que remontam os primeiros clássicos da década de 1930. Vinte e cinco anos depois, os mesmos estúdios realizam um *remake* de *O Rei Leão* de uma maneira "surpreendente" em relação ao primeiro. O filme atual não mais carrega os traços estilísticos de uma animação 2D e, à primeira vista, traz ao olho do espectador uma imagem que remete ao registro cinematográfico da luz nas cenas.

Depois do anúncio desta versão *live-action* muito se foi especulado sobre a viabilidade de realização de um filme como este. A memória das pessoas sobre a versão original era suficiente para que houvesse uma desconfiança sobre a possibilidade da Disney usar animais reais que, por mais treinados que fossem, não conseguiriam trazer as características da animação. Com o surgimento dos primeiros pôsteres e informações e posteriormente um trailer, essa possibilidade foi se tornando mais clara: não seriam usados animais reais e sim digitais. Então outra onda de questionamentos atingiu a internet: se são digitais, porque seria um *live-action*? O diretor do filme, Jon Favreau, argumenta dessa maneira sobre isso:

> As pessoas costumam me perguntar se é *live-action* ou se é animação e eu acho que a melhor resposta é que são os dois. Porque nós fizemos um filme animado, mas então fomos na animação e fizemos um *live-action* ao redor da animação. É uma questão difícil de responder, mas eu gosto que as pessoas estão perguntando porque significa que eles vão olhar pra ele [o filme] e vão coçar a cabeça e deliberar sobre o que parece para elas (2019, online)[1].

Pela primeira vez no cinema a separação não é clara para o juízo de quem produz e, consequemente, dos espectadores, mesmo os que não têm proximidade com o audiovisual, e abre-se uma possibilidade de estudo relacionada a ontologia dessas imagens. Em um sentido mais direto, é possível responder que se trata de uma animação. Afinal, todos os elementos, animais, luz e texturas, foram criados

[1] Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=WIiUukRyrIQ. Acesso em 27/8/2019.

virtualmente e sem recorrer às gravações. Mas não é simples entender o que causa o estranhamento.

O uso de *CGi* (*Computer-Generated Imagery*) no audiovisual vem aumentando com os anos e pode-se dizer que sua presença nas grandes produções é inevitável, seja para trazer às telas algo que seria impossível de forma prática, para dar mais segurança ao elenco ou mesmo por razões puramente econômicas, minimizando os custos de produção.

A questão ontológica sobre esta estética hiper-realista da imagem computadorizada vem sendo levantada com mais afinco entre profissionais do cinema, pesquisadores e admiradores da arte desde o *remake* de *Mogli: O Menino Lobo* (*The Jungle Book*, 2016) do mesmo diretor. Neste filme, o único elemento de imagem-câmera era o garoto protagonista que interagia com animais completamente virtuais[2]. Até então ainda existia algum elemento na tela que pudéssemos enxergar como fazendo parte de nosso cotidiano, com o uso de câmeras e material gravado. Assim, nosso cérebro inevitavelmente faz comparações entre o menino, os animais e o cenário para tentar estabelecer uma relação de verossimilhança. O que não é mais o caso de *O Rei Leão* (2019). No sentido lógico, sabemos que animais falantes não fazem parte do nosso mundo. Mas a estética hiper-realista do filme nos faz questionar o limite da ontologia das imagens até o ponto em que não mais conseguimos distinguir o que é capturado por câmera daquilo que é animado e gerado por computador.

Tendo isso em vista, o projeto tem como objetivo trazer à tona a discussão sobre a origem dessa ontologia dúbia das imagens do filme, tentando entender a quebra de paradigma causada por ela ao desestabilizar quadros de referência relativamente estáveis das imagens animadas e capturadas por câmera e a transformação nas futuras produções de cinema e audiovisual. Também como pode-se estudá-la e classificá-la a fim de contribuir na compreensão deste fenômeno inédito, levando em conta dois parâmetros para análise: o elemento da luz como oriundo de uma imagem semelhante ao “real” e a simulação da física como algo

[2] A respeito disso, há um TCC sobre o filme desenvolvido no âmbito dos cursos da UFPEL intitulado Efeitos Visuais em Mogli: O Menino Lobo (2016) no curso de cinema de animação do estudante Vinícius Fernandes.

pertencente ao fazer das imagens animadas. Tais parâmetros, de certa maneira, estão contidos na configuração de duas possíveis ontologias das imagens-câmera e imagens animadas. A apreensão da luz foi o grande objeto de desejo das imagens técnicas, antes mesmo da invenção da fotografia e do cinema, com o uso da câmera-escura pelos renascentistas. Esta herança inscreveu-se na historiografia do cinema ao também ser parte de um arranjo do que se pode chamar de "realismo revelatório" (XAVIER, 2005), por meio do trabalho de André Bazin. Por outro lado, as imagens animadas tiveram como um de seus grandes vetores a simulação de movimento e características advindas de uma experiência do "real" e do gravitacional em relação aos corpos e objetos. Estas são traduzidas pelo animador através de, como observa Marina Estela Graça, "uma capacidade humana para perceber movimento" (2014, p. 45).

O filme passa a causar uma reação comum a quem o assiste: pessoas vão aos cinemas e saem confusas sem saber distinguir um tipo de imagem do outro. Diante do estranhamento coloca-se as questões de pesquisa do presente trabalho. A primeira delas é sobre a origem deste estranhamento causado pela estética hiper-realista de O Rei Leão, pois, afinal, trata-se de uma questão confusa para realizadores e público. A segunda pergunta é sobre como podemos tratar e discutir a ontologia das imagens de um filme como O Rei Leão. Apesar de ser construído com uma base animada, empregando animadores e técnicas já conhecidas, o filme aplica elementos de produções *live-action* de forma simulada, principalmente em relação à cinematografia, passando por escolha de lentes, posição de luzes com a presença do diretor de fotografia Caleb Deschanel para criar o visual desejado. A terceira pergunta ocorre no sentido de um interesse na possibilidade futura de alteração nos quadros de referência estáveis das imagens-câmera e imagens animadas tal qual as conhecemos. Ou seja, em um futuro próximo, o surgimento de *O Rei Leão* poderia ser considerado um sintoma de mudança no discurso ontológico desses dois tipos de imagem?

A presente pesquisa tem como justificativa o fato de que o filme surge como um possível marco na discussão sobre ontologia das imagens na medida em que há uma "confusão" quase proposital por parte da produção em definir o tipo de imagem utilizado. Tal indefinição coloca a investigação diante de uma zona cinzenta entre

imagens animadas e imagens-câmera que, a exemplo do filme, precisa ser explorada pela pesquisa em cinema e audiovisual. Em diferença a objetos que possuem uma seara técnica em sua percepção, o “incômodo” diante das imagens de *O Rei Leão* é de natureza estilística: parte da textura das imagens que é percebida por todos. O estudo soma-se a outras possíveis iniciativas nesse sentido e intenta também contribuir com a discussão ao provocar novos questionamentos.

Como possível caminho metodológico, a pesquisa inicia com uma revisão teórica sobre a luz, partindo do estudo do realismo segundo o teórico André Bazin (1991), e a física na prática da animação, trazendo elementos e fundamentos da animação com base no livro *The Animator´s Suvirval Kit* de Richard Williams (2001). Posteriormente será realizada uma seleção de cenas pontuais em que são marcantes a presença dessas características de origem e descritas de forma a ilustrar os pontos apresentados. Finalmente será feita uma análise crítica dessas cenas, sob a perspectiva teórica adotada buscando aprofundar uma pesquisa da ontologia desta forma de imagem presente no filme.

A pesquisa, a seguir, apresenta uma parte de revisão teórica acerca da configuração das ontologias das duas imagens. Após, há uma descrição e análise das cenas escolhidas no filme O Rei Leão e, por fim, as considerações finais do trabalho.

1. A luz no realismo e a física na animação

A presente revisão inicia pelo olhar sobre a teoria do realismo revelatório de André Bazin no que tange sua relação com a presença da luz. Após, o itinerário inclui a observação da física dentro da animação: as técnicas de simulação do movimento que se relacionam com aspectos cinéticos.

1.1 O realismo e a luz

A luz, em produções audiovisuais consideradas *live-action*, é o elemento responsável por criar a imagem. É a partir do domínio de seu uso que obtemos como resultado uma imagem do “real”. Entende-se como imagem “aquilo que a

representação na tela pode acrescentar à coisa representada" de acordo com Bazin (1991, p. 22). Ele ainda agrega que, diferentemente da luz simulada na pintura, a fotografia possui uma objetividade que "confere-lhe um poder de credibilidade ausente de qualquer obra pictórica [...] somos obrigados a crer na existência do objeto representado" (ibidem).

Tendo isso em vista, a luz fotografada deixa de ser uma simulação aos olhos do espectador e toma uma forma realista, sendo que o realismo é atribuído "à construção de espaço cujo esforço se dá na direção de uma reprodução fiel das aparências imediatas do mundo físico" (XAVIER, 2005, p. 41). Adquirindo, assim, uma distinção em relação à pintura, ela quebra a barreira do instrumento e convence seu espectador de que a tela não passa de uma janela, criando a "ilusão de que a plateia está em contato direto com o mundo representado, sem mediações, como se todos os aspectos de linguagem utilizado constituíssem de um dispositivo transparente" (ibidem).

Quando esta ilusão é criada, deixamos de enxergar a imagem como uma simulação subjetiva do artista e passamos a entendê-la como réplica do mundo que, como coloca Ismail Xavier, "constitui uma rede consistente de fatos que parecem contar-se a si mesmos" (2005, p. 62). Este fenômeno é observado no cinema tal qual o conhecemos e tornou-se intrínseco às observações e percepções humanas que tomam como verdade as imagens-câmera, mesmo que estas tenham forte influência de quem as captou. Com o surgimento da fotografia no século XIX, perde-se em boa parte a noção da influência do artista por trás da obra, criando um senso de objetividade às imagens.

Dentro da produção cinematográfica podemos fazer o mesmo tipo de comparação em relação à fotografia, sendo sua diferença a adição da noção de tempo criada pela duração e sucessão dos planos na montagem. À parte dessas diferenças, para desenvolver esta percepção realista dentro da situação em que se quer acrescentar mais credibilidade à imagem simulada, devemos então construí-la "evitando acréscimos, de modo a que cada coisa responda por si mesma, ocupando o seu lugar que marca sua presença na realidade bruta", ou seja, segundo o realismo baziniano, devemos imprimir as leis naturais dos objetos e não dar-lhes mais características do que têm.

A luz opera como agente da imagem. Sem ela não há a duplicidade do objeto para sua cópia; não há uma ilusão realista sem que haja sua presença para criar o fenômeno da visão. A luz é ainda o elemento natural cujo controle escapa das mãos humanas. Portanto, ao referir-se às artes da fotografia e do cinema, estamos assumindo como verdadeiras as imagens que nos são passadas. Ao contrário disto, a pintura tenta simular a luz, mas desconfiamos do artista. Como explica a cineasta e teórica Maya Deren:

> Uma pintura não é, fundamentalmente, algo semelhante [...]; ela é algo semelhante a um conceito mental, o qual pode […] carregar nenhuma relação visível com um objeto real. A fotografia, entretanto, é um processo pelo qual um objeto cria sua própria imagem pela ação da luz (apud XAVIER, 2005, p. 17).

O surgimento da fotografia e o uso da luz como a “tinta” que pinta o quadro trouxe às artes um meio de alcançar a ilusão de realidade tão almejada por pintores, não mais a necessidade de representá-la, mas agora usá-la *in natura* para compor suas obras, compreendendo, em sua totalidade, a capacidade de ser objetiva, mesmo quando sob projeção do olhar de quem a concebe. De acordo com Bazin, a fotografia:

> [...] libertou as artes plásticas da sua obsessão pela semelhança, porque a pintura esforçava-se a fundo e em vão por nos dar a ilusão [...] enquanto a fotografia e o cinema são descobertas que satisfazem definitivamente, e na sua própria essência, a obsessão do realismo. Por muito hábil que o pintor fosse, a sua obra estava sempre hipotecada por uma inevitável subjetividade (BAZIN, 1992, p.16 apud BEZERRA, 2018, p.106).

Tendo isto como base, podemos inferir que a luz pode converter em “real” aquilo que retrata, mesmo quando o objeto representado é simulado enquanto ilusão. Assim, o artista consegue gerar uma imagem subjetiva que então passa a ser interpretada como objetiva. Ainda de acordo com Bezerra, “uma imagem fotográfica é feita de luz. Ela emprega uma física da luz em vez da luz espiritual. [...] A luz que a câmera recebe da realidade é um material que pertence à coisa representada” (2018, p.107). A luz registrada, entretanto, é distinta da luz de seu objeto. Enquanto a luz do objeto é fenômeno “imanente” e ocorre sem que haja qualquer ação necessária, a luz presente no registro não é de fato luz, mas uma

marca. A imagem recebe o que Bazin chama de “transferência de realidade” (apud BEZERRA, 2018, p. 107) da coisa representada para sua própria imagem.

A luz acaba assumindo assim um papel determinante. É com base nela que o “juízo” de quem vê se baseia, mesmo que de forma irrefletida, para determinar a ontologia das imagens assistidas e decidir se cremos nelas ou as descartamos. Como explica o filósofo Merleau-Ponty:

> Se o reflexo se parece com a própria coisa [...] ele engana o olho, gera uma percepção sem objeto, mas que não afeta a nossa ideia do mundo.[...] No mundo, há a própria coisa, e fora dela há esta outra coisa, que é o raio de luz refletido, e que tem com a primeira uma correspondência regulada, dois indivíduos, portanto, ligados de fora pela causalidade. A semelhança entre a coisa e a sua imagem especular [...] pertence ao pensamento. A ambígua relação de semelhança é nas coisas uma clara relação de projeção. A sua "imagem" no espelho é um efeito da mecânica das coisas; se ele se reconhece nela, se a acha "parecida", é seu pensamento que tece esse vínculo (1960, p. 284).

1.2 A física na animação

As produções animadas vêm seguindo os chamados “princípios” básicos da animação desde que a atividade começou a estabelecer formas e métodos compartilhados entre os animadores. No entanto, esses foram inventariados nos primórdios dos anos 1980 quando Ollie Johnston e Frank Thomas, ambos animadores clássicos da Disney, descreveram tais fundamentos no livro *The Illusion of Life: Disney*. A obra passou a reger as “regras” para criar movimento em imagens, que logo foram disseminadas por outros animadores, e os princípios estabelecidos por eles definem técnicas e ferramentas auxiliares para que animadores pudessem criar figuras mais cativantes, expressivas e para que os personagens transmitissem maior aparência de algo “vivo” e, dentro disso, tivessem pensamentos, atitudes e consciências próprias, quase independentes de seu criador.

É preciso entender, entretanto, que a movimentação percebida em animações é, de fato, uma ilusão em estado absoluto: uma sequência imagética que faz com que o espectador baseie sua experiência no movimento. Marina Estela Graça explica que “A ilusão de movimento que percebemos em documentos animados tem origem na forma como o animador manipula a relação gráfica entre

dois fotogramas adjacentes" (2014, p.45). Podemos depreender, a partir disto, que não há ilusão de movimento e simulação da física na animação sem que haja alguém para notar e criar, em sua própria imaginação, a ideia da ação estimulada pelo animador. Não se trata do movimento, mas das experiências prévias e do imaginário daquele que vê.

Os direcionamentos de Johnston e Thomas estabeleceram, portanto, não os princípios do movimento, mas convicções dos mesmos sobre a percepção e comportamento humano a fim de impulsionar o olhar do espectador para que a ilusão funcionasse. De acordo com Graça, "animar significa saber compor movimento aparente a partir de sequências de imagens processadas individualmente" (2014, p. 45). Ou seja, o animador deve tomar a posição de "entender como funciona a percepção humana de movimento a fim de saber construir os elementos formais e estratégia de articulação adequados" (2014, p. 46).

1.2.1 Princípios da animação

Dentre os princípios estabelecidos por Johnston e Thomas, este trabalho usa como base quatro elementos que, considerando a versão de 2019 de *O Rei Leão*, manifestam-se de maneira mais presente no comparativo com a versão em Animação 2D, são eles: exagero, comprimir e esticar, antecipação e apelo. Tal comparação não é exatamente uma proposição metodológica, mas, nesse caso, um balizamento para a escolha de categorias que possam ser úteis para a análise das cenas pelo lado das imagens animadas.

Na animação é muito comum que os objetos e personagens representados não obedeçam clara e exatamente às mesmas leis naturais que obedeceriam na "vida real". Suas representações tendem a ser mais caricatas e buscam mais personalidade e expressividade através de uma série de detalhes que procuraram atrair o olhar do observador e dar a impressão de ação mediada pelo desenho. Estas técnicas já tornaram-se intrínsecas aos espectadores que, mesmo sem conhecê-las, conseguem entender seu funcionamento e propósito. Quando suprimimos estes detalhes comuns à animação, somem com eles toda a amplitude e intensidade do universo do desenho, provocando em quem assiste a impressão de

algo mais material e “menos animado”. A falta destas ações típicas afasta, dentro da imagem em movimento, as características previamente conhecidas pelos espectadores relacionadas com a animação, e deixa a “consciência ontológica”, antes clara, em um terreno arenoso.

O primeiro princípio é o exagero. Ações cotidianas obedecem as determinações físicas dos corpos que as executam e tais corpos, por consequência, sofrem reações. Em um mundo meramente “representacional”, alguém com fome abre a boca e morde um hambúrguer, mas há um limite do tamanho de sua mordida. Na animação, menos formalista, o tamanho dos dentes e a abertura da boca de forma inumana e exagerada transmite a ideia de alguém extremamente faminto, Como dito pelo animador Richard Williams:

> Quando nós traçamos o caminhar em *live-action* [...] [a ação] não funciona muito bem. Obviamente funciona em *live-action*, mas quando você desenha precisamente, ela [a animação] flutua [...] então nós aumentamos as subidas e descidas - acentuamos ou exageramos as subidas e descidas - e funciona (2001, p. 106).[3]

O exagero auxilia o espectador a compreender a ação como um todo, sua importância narrativa e, mais profundamente, as necessidades e intenções do personagem. Sem ele, as ações tendem a ser menos notáveis e perder o caráter de relevância. A animação torna-se menos expressiva e, possivelmente, mais confusa, pois uma ação não se destaca em relação às outras ao seu redor.

Figura 1 - Exemplo do princípio exagero na série *Tom e Jerry.*

Fonte: imagens capturadas pelo autor.

[3] Tradução própria. Texto original: “When we trace off live action walk [...] it doesn’t work very well. Obviously, it works in the live action - but when you trace it accurately, it floats. [...] so we increase the ups and downs - accentuate or exaggerate the ups and downs - and it works”.

Os outros três princípios revisados decorrem a partir do exagero. A antecipação traz ao observador maior percepção quanto a ação a ser executada. Em momentos em que os movimentos são muito sutis ou então muito próximos, um ao outro, é difícil notar que a ação está acontecendo. Neste momento, a animação não é clara e os movimentos confusos. Criando-se uma ação contrária à principal, o espectador se prepara para os próximos instantes e direciona seu olhar para o ponto principal da cena. Como expresso por Williams, “a audiência vê o que vai acontecer - eles vêem a antecipação e então eles antecipam com a gente” (ibidem, p. 274).[4]

Figura 2 - Exemplo do princípio antecipação na série *Tom e Jerry.*

Fonte: imagens capturadas pelo autor.

Há na antecipação também o efeito de expectativa. Richard Williams interpreta a antecipação como “a preparação para a ação” (ibidem). Quando se cria um movimento de antecipação formamos em nossa mente o resultado esperado, podendo ele ser atendido de acordo com nossa imaginação ou quebrado, causando surpresa. Em ambos os casos “antecipação é a expectativa do que vai ocorrer. A audiência espera algo acontecer antes dela de fato acontecer” (ibidem, p. 281).[4]

Na sequência de princípios há duas ações utilizadas para dar materialidade e peso às animações: comprimir e esticar. Estas, utilizadas em conjunto, podem causar o exagero e criar a antecipação necessária. Por exemplo, podemos ver uma bola reagir de distintas formas ao cair no chão e cada dessas formas diz algo a respeito do objeto. Se a bola cair esticando e atingir o chão “amassando”, seu material é maleável como borracha, mas se ela não se distorcer ou se a distorção for baixa, pode ser que se trate de uma bola de boliche, dura e pesada. A simples mudança de comprimir e esticar faz com que a percepção do objeto seja diferente.

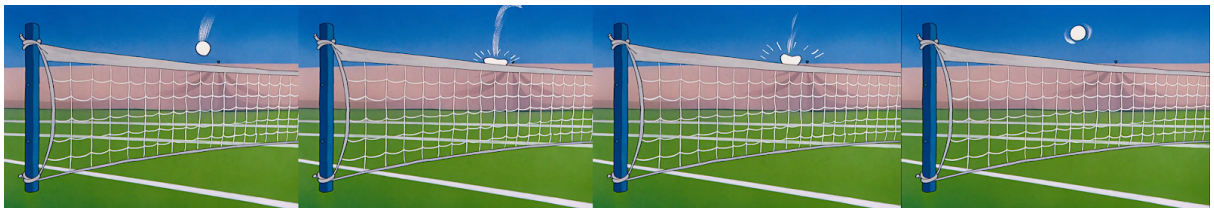

Figura 3 - Exemplo do princípio comprimir e esticar na série *Tom e Jerry.*

Fonte: imagens capturadas pelo autor.

Esta técnica pode ser empregada também para simular mais força aos movimentos de impacto do que de costume, criando exagero. Williams descreve que "para dar ainda mais impacto, nós pegamos o desenho e [...] esticamos [...] Nós não veremos, mas sentiremos e será um impacto muito mais forte" (ibidem, p. 93).[4]

O último princípio a ser visto é o apelo. O apelo é toda característica e comportamento criado a partir dos outros princípios que podem dar ao personagem mais carisma e "vida". Através dele, o espectador forma laços emocionais com os personagens da trama, podendo identificar-se com o protagonista e suas causas, criando traços de personalidade. Para isso, é necessário que animador "veja dentro do personagem. O que ele quer? E ainda mais interessante - por que o personagem quer?" (ibidem, p. 316)[5]. Entendendo estes motivos é possível dar ao personagens mais traços e mais elementos que acentuem suas ações e tragam ainda mais sensações a quem assiste.

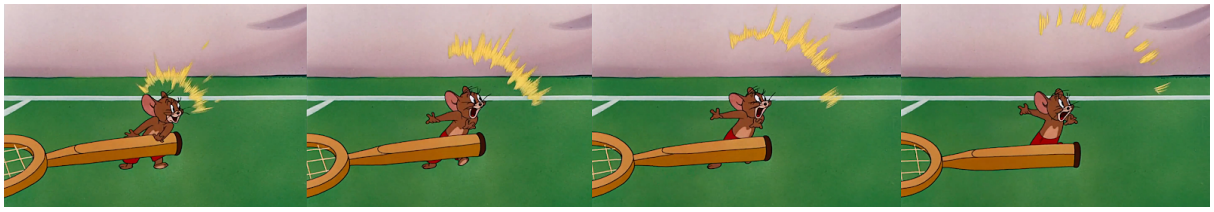

Figura 4 - Exemplo do princípio antecipação na série *Tom e Jerry.*

Fonte: imagens capturadas pelo autor.

[4] Tradução própria. Textos originais em ordem de aparição:"the audience sees whats is going to happen - they see the antecipation and so they antecipate it with us"; "antecipation is an expectation of what will occur. The audience expects something to happen before it actualy happens."; "to give it yet more impact, we take out the drawing [...] and stretch out [...] We won't see it, but we'll feel it and it will give a much stronger impact"

[5] Tradução própria. Texto original: "got to get inside the character. What does he/she/it want? And even more interesting - why does the character want?"

2. Luz e Física em O Rei Leão

A partir da revisão dos principais elementos a serem considerados no presente trabalho, inicia-se a análise de cenas do filme *O Rei Leão.* São escolhidas três cenas que melhor representam o elemento a ser estudado, sendo uma para avaliar luz e realismo, outra para a física da animação e uma terceira que contempla os dois elementos. Cada uma das cenas é descrita e analisada dentro do mesmo movimento de pesquisa. Na estrutura temporal do filme, as cenas situam-se nos momentos apontados na Figura 5. Abaixo, estes momentos são revisados nesta ordem, considerando a estrutura narrativa do filme.

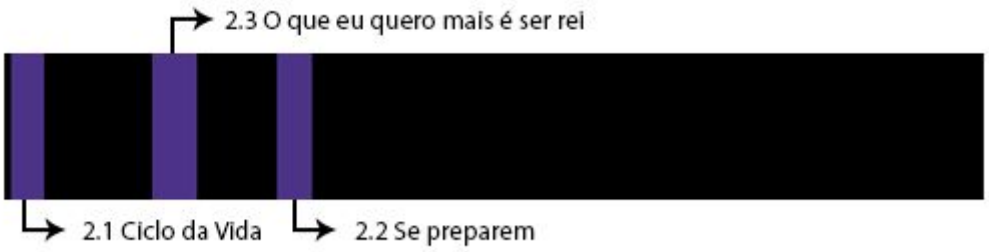

Figura 5 - Linha do tempo do filme com a localização das cenas escolhidas.
Fonte: imagem produzida pelo autor

2.1 *Ciclo da Vida*[6]

A escolha da cena que abre o filme deve-se ao fato de que esta traz consigo a tarefa de demonstrar aos espectadores, logo nos primeiros minutos, a dimensão do panorama levantado pela nova versão. Recriando, quase plano a plano, a sequência equivalente do filme de 1994 e unindo a simulação da luz que recorta os animais com um conjunto de movimentações e comportamentos destes, tal cena denota uma função de causar impressão, logo de início, àqueles que assistem. A cena manifesta aqui, em igual peso, o uso da luz simulada e a física replicada e empregada aos animais virtuais.

Nos primeiros planos já observa-se alguns animais espalhados pela savana africana enquanto comem ou descansam, mas algo chama-lhes a atenção e

[6] Os nomes das cenas escolhidas foram dados pelo autor do trabalho.

começam a se levantar, olhar e esperar pelo que pode acontecer. Nestes primeiros segundos, já é possível notar como a dúvida ontológica que cerca o *remake* dissolve-se tão rapidamente e logo somos imersos na ideia de que aquilo é uma imagem-câmera captada por algum canal de vida selvagem, com algumas diferenças na estrutura da imagem. O fato de haver apenas uma fonte de iluminação, "o sol", e as superfícies em que ele rebate, faz com que a luz que banha estes cenários e animais crie sombras, penumbras e áreas iluminadas de forma bastante natural. No arranjo, há a única presença de imagem captada por câmera no filme[7]: o plano de abertura do alvorecer que logo dá lugar a totalidade de imagens CGi, como pode ser visto na Figura 6.

Tudo faz parte de um mesmo plano, todos os elementos presentes estão submersos pelas mesmas regras e limitações da luz: não há destaques ou obstruções sem que estes sejam correspondentes diretos da luz do "sol". Quem vê a tela estaciona diante de uma natureza aparentemente intocada que não se oferece, totalmente, como algo espetacular do ponto de vista luminoso, mas profundamente naturalista[8] ao deixar quase exclusivamente para o "sol" a tarefa de iluminar as cenas. Essa apresentação "aurática" é o convite para o espectador penetrar em um mundo onde o olho humano ainda não chegou e que, uma vez introduzida, estará presente em todo o filme.

---

[7] Informação divulgada pelo próprio diretor em seu *Instagram*. Disponível em: https://bit.ly/2ORdCim.

[8] O termo naturalismo aqui obtém significado diferente do que conceitua o gênero literário. Como apontado por Ismail Xavier, naturalismo refere-se "à construção de espaço cujo esforço se dá na direção de uma reprodução fiel das aparências imediatas do mundo físico, e à interpretação dos atores que busca uma reprodução fiel do comportamento humano, através de movimentos e reações naturais" (2005, p.41).

Figura 6 - Alvorecer e animais na savana africana.

Fonte: Imagens Capturadas pelo autor.

Em cruzamento com a revisão teórica, cabe observar alguns pontos em relação a esta primeira cena. Percebe-se que a dúvida ontológica da versão de 2019 se dá justamente pela existência prévia da imagem animada anterior que causa sensação de familiaridade ao espectador. Sem esta distância entre os filmes não haveria, na percepção de quem assiste, uma noção de nostalgia necessária para criar uma memória afetiva essencial para que o *live-action* funcione. O *remake* não funciona inteiramente de forma autônoma e depende do espectador e sua relação com o primeiro filme para entregar aquilo que se propõe.

Em relação a esta familiaridade existem dois pontos a serem observados. O primeiro deles é quanto a apresentação de uma narrativa já conhecida, porém com distinção luminosa que difere da experiência pregressa. Ou seja, o primeiro filme utiliza luzes e efeitos cênicos para criar dramaticidade às cenas e construir uma história que tenta atrair o olhar e imergir o espectador na narrativa proposta mesmo que para tal empregue a falta de sentido lógico imediato da presença e comportamento das luzes. Já a nova versão abstém-se de criar quaisquer luzes auxiliares ou cênicas e se limita a contar apenas com a luz “natural” do “sol”. Desta forma, se os personagens estão embaixo de árvores ou atrás de morros, estes

estarão em penumbra, sem luz de recorte, ou estão completamente iluminados pelos raios que os atingem. Deixa de existir a forma de narrativa visual através da luz que poderia auxiliar na maneira como a história é contada e esta passa então a depender completamente da única fonte de luz do ambiente. A emoção e construção de cena deixa a mão dos produtores e fica à mercê exclusivamente do “acaso” da “luz solar”.

Figura 7 - A luz solar como única fonte de luz.
Fonte: Imagens Capturadas pelo autor.

Existem também diferenças de decupagem entre as experiências familiares dos espectadores. O filme conta com planos que simulam lentes teleobjetivas, bastante comuns em filmagens da natureza selvagem em que quem capta está há uma distância segura e cria-se enquadramentos mais fechados e fundos desfocados. Porém, utiliza também planos abertos de lentes do tipo grande -angular, com distância focal curta, completamente inviáveis considerando-se o perigo de se aproximar de animais selvagens. Esta estética de planos mais amplos e próximos diferem bastante do que se espera de registros audiovisuais do tipo e são os momentos em se passa a desconfiar da ontologia destas imagens. O uso de planos aproximados e primeiros planos dos animais é bem limitado e aparece em

alguns poucos momentos, muito provavelmente a fim de demonstrar detalhes técnicos. Mas não têm longa duração e são evitados já que a exposição prolongada destas imagens poderia passar a revelar aos olhos do espectador imperfeições e suas diferenças de seu conhecimento prévio.

A criação do “sol” em *CGi,* e seu comportamento perante às cenas de forma matemática, demonstra uma vontade de controle sobre o sol e a luz de maneira completa e, com isso, pode pensar-se em uma destituição da ideia de imanência de Bazin. Ao mesmo tempo em que o realismo baziniano está presente na construção do filme ele também é alterado. Não se trata mais da materialidade e do aproveitamento fenomenológico da luz existente e seu registro momentâneo, mas a recriação e domínio completo de sua forma e intensidade. Para Bazin, a fotografia é a expressão de uma “objetividade essencial” que desvela “uma imagem do mundo exterior [que] se forma, automaticamente, sem a intervenção criadora do homem, segundo um rigoroso determinismo” (1991, p.22). Tal afirmação, diante do objeto aqui visto, tem seu quadro de referência completamente alterado, uma vez que o “sol” de Rei Leão não é o mesmo que ilumina a fotografia a qual refere-se Bazin: um dispositivo de câmara escura, geralmente dependente do sol, que é suplantado por uma luz completamente controlada, calculada e distante do uso regular da luz artificial dentro do cinema.

Na movimentação, há um compromisso igualmente persistente com a regência numérica do mundo. Os princípios da animação, tão evidentes outrora, tornam-se discretos ou inexistentes nesta primeira cena. A expressividade é mínima e as reações neutras. Os animais andam e se comportam como suas versões “naturais” e não criamos com eles vínculo algum. Na sequência da cena quando *Rafiki*, o babuíno responsável pela apresentação de *Simba*, o protagonista, levanta-se sobre a Pedra e passa a mão sobre o rosto de *Mufasa* não obtemos nenhuma impressão quanto ao sentimento ou intenções dos personagens. O caminhar e limite físico de seus movimentos respeitam as “regras”, mas retiram a carga emocional e a importância de seus atos. Temos a sensação física do peso e da musculatura em funcionamento, a reação dos pelos ao vento e dos movimentos involuntários das orelhas e respiração dos animais. Não há qualquer insinuação de uma movimento de antecipação que nos indica as intenções do personagem e

quaisquer movimentos que façam são contidos, em uma interpretação humana. Não há emprego do exagero para maior representação de seu estado emocional.

Figura 8 - Comparação das expressividades dos personagens entre as versões.
Fonte: Imagens Capturadas pelo autor.

A falta de emprego aparente destes princípios na estrutura básica para realização deste filme acabou por tornar a experiência emocional e a conectividade com o espectador mais baixa do que na versão original. Isso mostra que há uma necessidade arqueológica do filme em ser apresentado ao público como *remake* e, mais do que isso, contar com a memória afetiva de quem assiste esta versão e lembra-se das cenas que mais lhe marcaram. Foi preciso contar os sentimentalismo e sensação de nostalgia para criar a conectividade que a física empregada não trouxe ao se tornar “natural” demais, como explica o diretor Jon Favreau: “o truque é fazer as pessoas sentirem que viram o filme antigo quando você mostra o novo”[9].

Mais adiante na cena, Rafiki segura Simba em suas mão e o levanta diante dos animais para mostrar-lhes seu futuro rei. Neste trecho há um desacordo na física empregada: ao segurar Simba, o babuíno fica fora de seu eixo de gravidade para esticar seus braços e, por consequência, o peso do filhote de leão o faria cair para frente. Na versão animada, este desacordo entre o centro de gravidade e a falta da queda passa de maneira despercebida, isso porque as divergências na física são postas em segundo plano, no estilo da imagem, a fim de dar continuidade à história já que os usos de exagero e principalmente do apelo no caso desta cena são comuns à linguagem animada. Porém, na versão de 2019 estamos diante de um contexto diferente em que foi nos apresentado uma imagem que respeita a física

[9] Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=WIiUukRyrIQ. Acesso em 27/8/2019.

dos objetos e da natureza onde essa divergência poderia quebrar uma crença na transparência da imagem. Por isso neste ponto foi feito um truque de câmera: antes de conseguirmos enxergar o centro de gravidade somos apresentados a um plano aproximado de Simba evitando que a vista por completo do corpo do macaco. Durante o plano aproximado temos a impressão de que os braços do babuíno estão muito esticados e a frente de seu corpo, mas, novamente, quando o plano se afasta, vemos um movimento muito mais contido, com braços dobrados e mais próximo do corpo, com o centro de gravidade correto. Como o próprio diretor comenta:

> Infelizmente o centro de gravidade não funcionaria dessa maneira com a anatomia do Rafiki [...] Sempre que o posamos dessa maneira parece falso e física é algo em que todos são especialistas. Percebendo, conscientemente ou não, que parece errado. Então este [trecho] é um daqueles que queremos que você pense que viu exatamente o que estava no filme antigo, mas o corte ocorre de maneira esperta bem quando ele é levantado [...] então você nunca vê que o centro de gravidade está errado. (2019, online)[8]

Figura 9 - Diferença dos eixos de gravidade entre as versões da cena de elevação de Simba.

Fonte: Imagens Capturadas pelo autor.

Tendo em mente o que foi observado na revisão teórica sobre a física na animação e os princípios elencados é possível observar que a proposta de animação de O Rei Leão em sua versão remake quase exclui por completo a possibilidade de uma interpretação do movimento por parte do animador, o que pode ser relacionado com o princípio do *timing*. Como aponta Richard Williams (2001, p. 34), a animação consiste em obter uma “credibilidade”, mais do que um “realismo”. Tal objetivo, significa não o movimento tal qual ocorre, mas uma interpretação desse movimento por parte do animador.

2.2 *Se Preparem*

A próxima cena foi escolhida para representar as diferenças de iluminação entre as versões do filme e analisar como o uso da luz em *O Rei Leão* se distingue dos usos tradicionais da luz no cinema, principalmente em relação aos tipos de luz simbólico, dramático e atmosférico indicados por Jacques Aumont.

De acordo com o autor, a luz simbólica, de modo direto, é aquela que dá significado à presença da luz. A partir dela podemos visualizar símbolos concretos empregados na imagem e aprofundar um maior entendimento à cena. Seu uso evoca um senso prévio do espectador que associa o significado daquela luz específica e o projeta sobre o que assiste. Já o uso dramático da luz está conectado com o uso do espaço e liga-se "mais precisamente à estruturação desse espaço como cênico" (AUMONT, 2004, p. 174). Ou seja, nesta função a luz passa a servir à narrativa de forma a aprofundar o conhecimento dos espaços e principalmente salientar formas e figuras para que elas desempenhem seu papel dramático. É o olhar seletivo que mostra aquilo que o espectador deve ou não se interessar. Por fim, o efeito atmosférico é, entre eles, o que causa efeito de ambientação. Tal luz é rarefeita e não destaca nem traz atenção para si, sendo sua função "iluminar o quadro, inteiro ou por zonas, de uma luz cuja conotação levará à apreciação do conjunto do quadro" (ibidem, p.175).

Levando em conta esses três usos, podemos observar a cena em questão com certas distinções de sua versão original. A cena abre em uma caverna onde um conjunto de hienas discute até que são interrompidas por *Scar*, irmão de *Mufasa*, que tenta convencê-las a matar seu irmão. Até aqui pouco acontece em termos de ações, mas é no uso das luzes que o verdadeiro significado está e é também o ponto em que as versões do filme começam a diferir de forma latente. Na animação a caverna adquire tons de verde, uma luz simbólica que expressa a característica vilanesca dos personagens, no contexto dos estúdios Disney. A luz passa, aos poucos, a adotar maior dramaticidade com o desenrolar da conversa e destacar maiores sombras, texturas e grandiosidade, tanto da caverna, quanto do próprio *Scar* que deseja tomar o lugar de seu irmão como rei.

Já no *remake*, pela necessidade de manter-se atrelado a uma luz “natural do sol”, a cena assume um novo tom. O ambiente é extremamente escuro, com sombras duras, e poucos detalhes dos personagens são visíveis por completo. Na sequência, com *Scar* contando seu plano às hienas enquanto sobe os rochedos, perde-se ainda detalhes ao deixar de lado a luz simbólica e dramática que a versão animada trazia. Enquanto no filme original a luz era bastante mutável e dinâmica, transitando entre as cores verde, amarela e vermelha para expressar os sentimentos de apatia e raiva dos personagens, o *remake* mantém-se neutro e constante durante todo o discurso de *Scar*, utilizando-se apenas da função atmosférica da luz de um modo radical. Essa configuração, marcada tradicionalmente no cinema pela iluminação do ambiente e do cenário, apresenta-se em *Rei Leão* como uma câmera que observa de forma intrometida a cena: não há uma luz que serve a estrutura da imagem, mas uma captação que ocorre quase na ordem da “intromissão”, novamente como em programas televisivos documentais sobre a vida selvagem, a despeito da relevância narrativa da cena. A expressividade do personagem, seu plano e o modo como se dirige aos seu futuros súditos soam fracos e sem emoção, perdem sua significância perante à magnitude que este momento representa para a narrativa.

Figura 10 - Diferença de iluminação na caverna entre as versões.

Fonte: Imagens Capturadas pelo autor.

A imagem, nesse regime adotado pelo filme, passa a ser ditada por expressões matemáticas e maquínicas e assume uma forma nunca antes vista. A luz deixa de ser um instrumento narrativo e manifesta-se no papel, pura e simplesmente, de iluminar com indiferença. Esta imagem calculada construída por

outro mundo que não o da naturalidade revela uma ambivalência entre o controle absoluto e a expressão de uma “naturalidade” que não é imanente, como aponta Bazin (1991). Há nisso um paradoxo: ao mesmo tempo em que se cria um sistema controlado que coloca a imagem sob total poder de customização de seus criadores, este mesmo domínio, propositalmente, não é utilizado para produzir efeito dramático. Esta situação cria um questionamento sobre a real necessidade de um controle completo do “sol” para simular uma luz em que não se pode interferir. Parece, a quem assiste, que os produtores ficaram tão focados e imersos na criação de uma “luz” perfeita que esqueceram totalmente o propósito pelo qual estavam criando. Ao invés de ajudar a potencializar a narrativa a ganhar força, desenvolver a personalidade e intenções de seus personagens e dar mais apelo à história, a luz “real” tornou o filme em uma narrativa branda e impassível.

2.3 O que eu quero mais é ser rei

A última cena selecionada traz, em maior evidência, as diferenças da movimentação e da interação entre os personagens do filme. O modo como eles andam e reagem aos outros animais ao seu redor e aos elementos do ambiente não causam a mesma impressão que a animação causa. Novamente, estas diferenças tornam-se mais evidentes se comparadas lado a lado com o filme de 1994.

Nesta cena, Simba e sua amiga Nala pedem aos pais para irem passear. Simba deseja conhecer o cemitérios de elefantes, um local cuja visita foi proibida por seu pai. Entretanto, não contavam com a presença de Zazu, o pássaro que os acompanha para mantê-los seguros e isso atrapalha seus planos de irem até o local. Neste momento inicial da cena há apenas um curto diálogo e poucas ações, porém existem mudanças nas feições faciais dos personagens que dão pistas de seus estados internos. Na versão em animação 2D, Simba está entusiasmado para a sua aventura e, enquanto caminha saltitando, sorri e demonstra empolgação para Nala. Segundos depois, ao saber que Zazu viria junto, o sorriso se fecha e seu rosto forma uma expressão de extremo desapontamento com a condição imposta por sua mãe.

Figura 11 - Diferença de expressão facial e comportamento.

Fonte: Imagens Capturadas pelo autor.

No *remake*, a cena adota ações mais contidas. Pela impossibilidade auto imposta de não fugir das regras “naturais”, as expressões de empolgação e desapontamento são substituídas por movimentos diferentes. Ao entrar em cena, Simba anda mais rápido e se movimenta mais, dá pequenos saltos e rola no chão. Tais movimentos tentam transmitir maior ideia de felicidade do personagem. Logo após receber a condição de sua mãe, os movimentos passam a ser lentos, sem grandes oscilações, como um caminhar comportado. Foram deixados de lado os sorrisos e sobrancelhas erguidas para evitar essas deformações pertinentes ao princípio do exagero na animação e permitir que a anatomia de um leão fosse mais próxima da imagem que existe no senso comum dos espectadores.

Em sequência, os dois passam a caminhar pela savana enquanto Zazu os observa. Neste ponto, Simba tenta perder-se do vigia para ir ao cemitério de elefantes. Aqui, o filme animado em 2D deixa de lado o formalismo e adota uma característica diferente, trazendo um festival de cores distintas e vários dos animais formando linhas e criando passos de dança sincronizadas. Muitos deles juntam-se um em cima do outro, criando uma pirâmide. Simba causa e usa essa confusão, da velocidade e tamanho de alguns animais, para confundir Zazu e poder sair sem ser visto. A cena toda transforma a vida comum da savana em uma apresentação de espetáculo, envolvendo música, dança e coreografia. Por vezes, animais que nunca interagiriam, por suas diversas diferenças, passam a ser suporte para outro enquanto realizam sua performance.

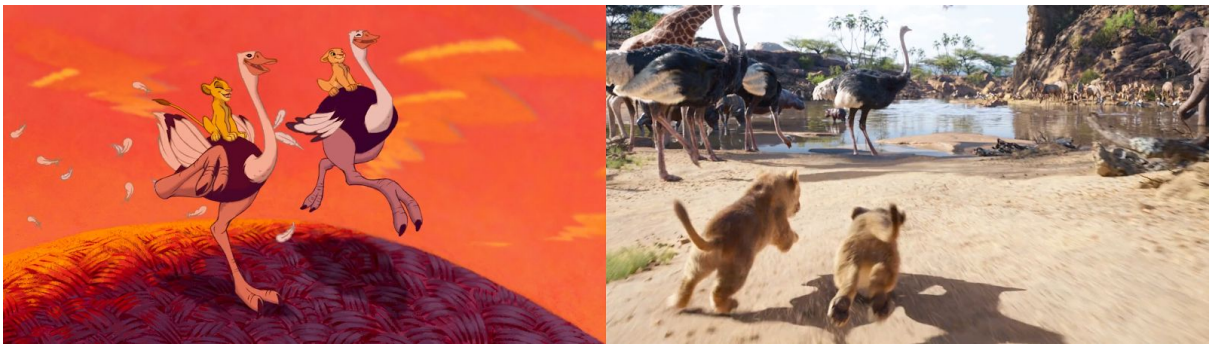

Figura 12 - Diferenças na interação entre os animais.

Fonte: Imagens Capturadas pelo autor.

No *remake*, a cena muda o tom de forma considerável ao retirar por completo o lado espetacular da performance dos animais que ajudam Simba e Nala a fugirem (Figura 13). Deste modo, espectadores novos que não possuem a memória do filme anterior ficam limitados a uma cena bastante inexpressiva. Isso se dá justamente por existir uma falta de carga afetiva e emocional com os personagens que é criada a partir do exagero e do apelo empregado a uma situação que, analisada friamente, pode parecer estranha dentro do paradigma representacional da tela como uma janela, com animais cantando e dançando em formação coreografada. No entanto, são justamente esses elementos que fizeram a cena original ter um peso narrativo do espetáculo, e do musical, como formas presentes no cinema oriundas de uma configuração espetacular que não se traduzem no *remake*.

Se retomarmos as referências de animação utilizadas, como Richard Williams (2001) e Marina Estela Graça (2014), podemos perceber que os princípios da animação são aplicados em uma interpretação do movimento feita pelo animador. Não há movimento na imagem sem que haja uma intenção prévia do animador em criar uma expectativa a quem assiste e sem que exista a presença de um espectador para percebê-la e, baseado em sua experiência, assimilar os movimentos ao seu conhecimento anterior. No entanto, o que se oferece na cena do *remake* é uma série de possibilidades que fogem desse paradigma, uma vez que os personagens, pela “programação” de seus polígonos, têm limites sempre respeitados e ligados com a experiência do “real”, sobretudo a “representação” da movimentação do corpo em seus aspectos fisiológicos.

Figura 13 - Coreografia da performance dos animais.

Fonte: Imagens Capturadas pelo autor.

Todas essas mudanças fazem com que a cena por completo adote um novo clima. Sem alguns exageros ou movimentos de antecipação, principalmente em relação ao comprimir e esticar, elimina-se o apelo e há uma forte recaída na presença de emoção. Enquanto, por um lado, a animação busca emocionar e aproximar quem assiste daqueles personagens e seus motivos de uma forma alegre, descontraída e intensa, a versão de 2019, por si, não parece ser capaz de reter características do entretenimento e do espetáculo.

CONCLUSÃO

Apesar de buscar uma perfeição da imagem, tentando construir um mundo que se passe por aquele no qual vivemos, o cinema cria, na realidade, um universo completamente a parte. Como Flusser explica,

> as imagens são mediações entre homem e mundo. [...] Imagens têm o propósito de representar o mundo. Mas, ao fazê-lo, entrepõem-se entre mundo e homem. Seu propósito é serem mapas do mundo, mas passam a ser biombos. O homem [...] passa a viver em função de imagens (1985, p.7)

Ou seja, ao invés de criar uma janela pela qual vemos o mundo conhecido e nos identificamos e aprendemos com ele, o filme funciona como um “biombo” onde somos inseridos em um contexto novo, muito próximo daquilo que imaginamos ser real, mas ainda assim um mundo criado e que se pode vivenciar apenas durante o tempo em que a experiência durar. Como um quadro da pintura renascentista,

tomamos por “real” algo que, intimamente, sabemos ser apenas uma versão subjetiva daquilo representado pela imagem. O quadro da pintura perspectivista, bem como a tela do cinema, simula uma janela, mas se comporta como um divisor de mundos distintos.

O Rei Leão (2019), entretanto, parece abrir este biombo, criando uma linha difusa em que não é possível distinguir bem onde começam ou terminam estes dois mundos separados pela janela. Sabemos que é um filme animado, mas usa-se e mistura-se diversas técnicas e elementos da imagem-câmera como nunca antes feito, de modo a causar uma prolongada discussão a respeito da forma como devemos lidar e tratar este filme. O próprio diretor afirma que:

> Tecnicamente é animado, mas quando você olha parece *live-action*, então [...] eu acho que ele faz parte dos dois, mas não acho que você pode realmente entender até assistir e até ver como foi que fizemos. A parte boa é que não importa, o que importa é que você assista o filme, seja imerso e vai ver algo que nunca viu antes (2019, online).

No cinema, há também o forte desejo do controle sobre a produção. Na animação, o controle é rígido e possibilita que se crie exatamente conforme a imaginação permite. Em produções *live-action*, diversas limitações podem ocorrer e um filme terá resultados diferentes de acordo com as condições no momento em que se grava. Este desejo de domínio absoluto da situação e dos elementos vem tornando-se mais presente a medida em que a qualidade e facilidade do uso do CGi cresce. Com o surgimento deste *remake*, o controle sobre uma produção “*live-action*” torna-se mais plausível e pode permitir que grandes produções tenham mais autonomia para criar sem a preocupação das mudanças ocorridas no *set* por condições externas. Ou seja, para os produtores, pode significar a não necessidade de regravações, de mudanças, ou mesmo da criação de grandes cenários ou efeitos especiais de alto custo e provavelmente estes não seriam tão precisos quanto gostariam.

Porém, a capacidade de tornar toda a produção em algo tão preciso e um controle tão absoluto pode acabar engessando grandes histórias justamente pelo risco de serem precisas demais. São diversas as histórias que tornam-se melhores quando pequenos “erros” acontecem. Atores mudam suas falas ou o personagem

por acreditarem que podem agregar mais valor a seus papéis, pequenos “acidentes” podem mudar a forma como um cena se constrói e esses detalhes dão mais profundidade à narrativa. Ao eliminar essas variações exclui-se também toda a dinamicidade de criar algo único e cheio de vida, com a subjetividade e criatividade daqueles que participaram. O Rei Leão é tão preciso em sua construção imagética que parece esquecer-se que o filme traz animais falantes para a tela e que por isso poderia explorar mais o uso da luz para maior dramaticidade ou mesmo exagerar em movimentos e expressões para estreitar os laços emocionais com o espectador. É difícil justificar o extremo controle sobre a luz para obedecer quaisquer comandos da direção para simplesmente não usar o domínio espetacular ao seu favor.

O Rei Leão (2019) torna-se um marco na história do audiovisual. Talvez não em um sentido virtuoso e elegante como uma grande inovação que mudará os rumos do que conhecemos por cinema, mas por propor questões que, ainda que considerem a imagem a serviço da história, interpõem-se na própria ontologia, na dúvida do espectador diante do que Bazin definiu como realismo. O filme põe-se bem ao meio das duas formas conhecidas da produção visual, imagem-câmera e animação, e pode ser um grande divisor de águas ao tratarmos do assunto. Pode ser que, a partir daqui, surja uma onda de produções que trilham esse caminho no cinema e audiovisual e seja finalmente necessário uma terceira categoria para classificar tais filmes.

Esta pesquisa tinha a ideia de focar a análise apenas na versão de 2019 que, em termos de contribuição narrativa, quase perderia o sentido de ser produzida por apresentar exatamente a mesma estrutura do primeiro filme. Percebeu-se, no entanto, que, ao longo do caminho, o retorno à primeira versão tornou-se inevitável devido a grande necessidade do conhecimento da história em sua expressividade imagética para lastreamento da cena do *remake*. Sem contar com a busca anterior e apresentação de uma memória afetiva prévia e partilhada dos espectadores, o filme simplesmente não funciona como deveria, em termos imagéticos. O apelo emocional do primeiro filme e a nostalgia, depois de mais de 25 anos da criação original, é imprescindível para que o *remake* funcione como experiência. A comparação foi necessária com o propósito de demonstrar como essa abordagem hiper-realista, com controle extremo, pode acabar limitando o filme em termos

narrativos. Apesar de esteticamente agradável e inovador, a narrativa perdeu grande parte de sua força dentro da imagem. É provável que o filme não cause o mesmo efeito e nem crie uma conexão tão forte com os novos espectadores como aconteceu com a versão original e a grande legião de fãs que ele construiu que, mesmo após tantos anos, ainda encanta muita gente. Também é ponderável que, a versão de 2019, cative novos espectadores para a narrativa original, considerando toda sua expressividade.

REFERÊNCIAS

AUMONT, Jaques. **O Olho Interminável**: cinema e pintura. [S. l.]: Casac & Naify, 2004.

BAZIN, André. **O Cinema**: Ensaios. 1. ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 1991.

BEZERRA, Julio. **Bazin e Merleau-Ponty**: o cinema e sua aposta ontológica. Poliética: Revista de Ética e FIlosofia Política, [s. l.], 2018. Disponível em: https://bit.ly/2OEbtG8. Acesso em: 9 set. 2019.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da Caixa Preta**: Ensaios para uma futura filosofia da fotografia. Sâo Paulo. Editora Hucitec,1985

GRAÇA, Marina Estela. **Articulações de linguagem em animação**. I SIMPÓSIO: A FUSÃO DAS ARTES NO CINEMA, Coimbra - Portugal, 2015. Disponível em: https://core.ac.uk/download/pdf/61522783.pdf. Acesso em: 10 set. 2019

MERLEAU-PONTY, Maurice. **O Olho e o Espírito**. [S. l.: s. n.], 2014.

WILLIAMS, Richard. **The Animator's Survival Kit**: A Manual of Methods, Principles, and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion, and Internet Animators. [S. l.]: Faber and Faber, 2001.

XAVIER, Ismail. **O discurso Cinematográfico**: a opacidade e a transparência. 3. ed. rev. e aum. São Paulo: Paz e Terra, 2005