

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS

Cinema de Animação



Trabalho de Conclusão de Curso

Os Lugares-Personagem na Animação

Dalton Lourence Pereira e Silva

Pelotas, 2019

Dalton Lourence Pereira e Silva

OS LUGARES-PERSONAGEM NA ANIMAÇÃO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Centro de Artes da
Universidade Federal de Pelotas como requisito parcial à obtenção do título de
Bacharel em Cinema de Animação.

Orientadora: Ana Paula Penkala

Pelotas-RS

2019

Resumo

SILVA, Dalton. Os Lugares-Personagem na Animação. 2019. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharel em Cinema de Animação) – Curso de Graduação em Cinema de Animação, Centro de Artes, Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2019.

Esse artigo se propõe a investigar se os lugares podem ser personagens e como estes são apresentados no cinema de animação. Para tal selecionamos algumas obras de animação onde o ambiente tem grande influência dentro das narrativas, e através de uma análise tanto do enredo quanto no visual tentar entender se esses lugares podem ser interpretados como personagens e de que forma eles são apresentados. Através dessa obras notou-se dois tipos de representação os Lugares-Personagem Antropomórficos, aqueles que assimilam características tanto humanas quanto de animais, e os Lugares-Personagem Simbólicos, aqueles que se mostram como uma entidade, e transparecem suas motivações e emoções através de símbolos visuais e narrativos. Por meio de uma análise fílmica comparamos o filme Tekkon Kinkreet (Arias Michael, 2006) e a série Aku no Hana (Hiroshi Nagahama, 2013) nos quais foram observadas características muito singulares de como esses lugares são apresentados e como eles se relacionam com os personagens através do contraste visual e nas técnicas de pintura, seu olhar ativo representado através da figura do olho, seu antagonismo para com os protagonistas e sua manifestação através de uma entidade.

Palavras-chave: Cenário, Lugar, Ambiente, Personagem, Personificação, Lugar-personagem

Abstract

SILVA, Dalton. Os Lugares-Personagem na Animação. 2019. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharel em Cinema de Animação) – Curso de Graduação em Cinema de Animação, Centro de Artes, Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2019.

This article aims to investigate how places can and how they are presented as characters within animation cinema. For this we selected some works of animation where the ambient has great influence within the narratives, and through an analysis of both the plot and visual try to understand if these places can be interpreted as characters and how they are presented. Through these works two types of representation were noted: the Anthropomorphic Character-Places, those that assimilate both human and animal characteristics, and the Symbolic Character-Places, those that show themselves as an entity, and show their motivations and emotions through symbols, visual and narrative. Through a film analysis we compared the movie Tekkon Kinkreet (Arias Michael, 2006) and the Aku no Hana series (Hiroshi Nagahama, 2013) in which we observed very unique how these places are presented and how they relate to the characters as its visual and technical contrast, its active gaze represented through the figure of the eye, its antagonism to the protagonists, and its manifestation through an entity.

Key-words: Scenery, Place, Ambient, Character, Personification, Character-Place

Lista de Figuras

Figura 1-Casa Monstro
Figura 2-Coraline
Figura 3-Coraline
Figura 4-Coraline
Figura 5-O Castelo Animado
Figura 6-O Castelo Animado
Figura 7-O Castelo Animado
Figura 8-O Castelo Animado
Figura 9-O Castelo Animado
Figura 10-Tekkon Kinkreet
Figura 11-Aku no Hana
Figura 12-Aku no Hana
Figura 13-Tekkon Kinkreet
Figura 14-Aku no Hana
Figura 15-Tekkon Kinkreet
Figura 16-Aku no Hana
Figura 17-Aku no Hana
Figura 18-Aku no Hana
Figura 19-Tekkon Kinkreet
Figura 20-Tekkon Kinkreet
Figura 21-Tekkon Kinkreet
Figura 22-Aku no Hana
Figura 23-Aku no Hana
Figura 24-Tekkon Kinkreet
Figura 25-Tekkon Kinkreet
Figura 26-Tekkon Kinkreet
Figura 27-Aku no Hana
Figura 28-Aku no Hana

SUMÁRIO

1 Introdução-----	7
2 Sobre Os Lugares e os Espaços no Audiovisual-----	9
3 Análise-----	17
3.1 Linguagem Visual-----	17
3.2 A Observação Ativa-----	22
3.3 Espaço Aberto Enquanto Liberdade-----	25
3.4 A Manifestação das Entidades -----	27
4 Considerações Finais-----	30
Referências Bibliográficas-----	32

1. INTRODUÇÃO

Grande parte da experiência humana se dá, não só em transitar por espaços, mas de se relacionar com eles, criando vínculos afetivos odiando ou amando, mas a todo momento mudando e sendo mudado por esses lugares. Em seu livro *As Flores do Mal*, Charles Baudelaire, poeta e teórico da arte francesa, já escrevia em seus poemas a cidade como protagonista algo vivo, biológico algo como uma criatura.

Nossas experiências profundas com esses lugares, que trazem consigo uma série de significados e símbolos, tantos pela sua história quando aqueles dados pelas pessoas que os habitam e se relaciona com eles, constroem em nosso imaginário um lugar que também é dotado de personalidade, com uma identidade própria. Dada a presença destes lugares na nossa vida e de suas influências na história, buscamos sempre representá los em nossas narrativas, no teatro e no cinema através da cenografia, que em síntese, abrange todo processo de criação do espaço cênico utilizando de cores, formas, texturas, luzes e de espacialidade para representar esses lugares.

No cinema em específico o cenário tem como função primordial posicionar a história no tempo e espaço, mas a cenografia vai muito além disso, para Décio Pignatari [...] *cenografia é a que participa também da ação narrativa, que não é apenas algo externo a ação, decorativamente, mas que se identifica até com o estado psicológico dos personagens ou o ambiente da cena*[...].

Entender como e quando esses lugares agem de modo a tomar forma de personagens dentro das narrativas nos possibilita uma maior compreensão do que aquela obra quer nos apresentar, ou até mesmo possibilitar um outro olhar, com diferentes interpretações diante da história.

Os cenários sozinhos já carregam uma série de prerrogativas que pode revelar muito sobre o enredo e seus personagens. Um exemplo, uma história onde tem como plano de fundo um velho Saloon, logo pensamos em personagens usando chapéus, botas de couro e uma arma na cintura. Mas de outra forma os cenários

também podem revelar camadas mais profundas e subjetivas, o mesmo Saloon do exemplo acima pode representar não apenas um espaço mas nos indicar, de forma subjetiva, uma projeção da personalidade do personagem, como alguém apegado a velhos costumes, ou também fornecer sinais do enredo, por exemplo representando este como um lugar de conflito.

Neste estudo iremos analisar como esses lugares dotados de identidade, sentimentos e personalidade são representados no cinema de animação, este que possibilita através da técnica, formas muito específicas de nos mostrar essa relação lugar personagem. É comum na animação os lugares e objetos ganharem vida, desenvolvendo sua personalidade através do apelo que a técnica possibilita, como no filme *Fantasia* (1940) onde as vassouras criam vida e saem limpando o castelo, ou em *A Bela e a Fera* (1991 Gary Trousdale, Kirk Wise) onde os objetos do castelo os talheres e móveis são personagens na história. Porém iremos analisar aqui obras onde podemos perceber outras formas, dentro da animação, que conseguem dar vida a esses lugares de maneiras mais sutis e mais profundas.

Num primeiro passo iremos fazer uma sondagem nas obras de animação, observando de que maneiras esses lugares nos são apresentados, traçando paralelos e criando categorias, para por fim focar em duas obras que apresentam de maneiras similares, com características bem definidas esses lugares personagens.

O filme *Tekkon Kinkreet* (Direção: Michael Arias, Produção: Eiko Tanaka, Studio 4°C, 2006) baseado no mangá de mesmo nome (adaptado no Brasil como 'Preto e Branco') escrito por Taiyo Matsumoto, que narra a vida de dois garotos órfãos que vivem pelas ruas da cidade fictícia *Treasure Town* (Cidade Tesouro), e dos conflitos vividos pelos moradores dessa cidade que se encontra em meio a várias mudanças, destruindo o antigo e abrindo espaço para o novo. E Também a série animada *Aku no Hana* (Direção Hiroshi Nagahama e produzida pelo estúdio Zexcs, 2013) com 13 episódios, adaptação do mangá de mesmo nome (Traduzido no Brasil como 'Flores do Mal') escrito por Shūzō Oshimi, que conta a história de Takao Kasuga um garoto colegial fascinado por livros que tem como sua obra preferida o livro de poemas *Flores do Mal* (Título original em francês: *Les Fleurs du Mal*) de Charles Pierre Baudelaire, e tem sua vida mudada drasticamente devido a

um roubo 'acidental' no qual ele tenta esconder ao máximo seu ato, com medo do julgamento que a sociedade daquela cidade fará dele. Porém esse segredo é ameaçado quando Sawa Nakamura o confronta, levando os dois a uma série de eventos como a fuga da cidade e o vandalismo, levantando uma série de questões sobre a relação daqueles personagens com o lugar onde vivem.

2. SOBRE OS LUGARES E OS ESPAÇOS NO AUDIOVISUAL

Em diversos filmes os cenários nos contam muitas informações sobre o enredo e os personagens, nos revelando pistas de quem são e pra onde a história vai. Não é difícil citar exemplos de cenários que não só marcaram a história do cinema como também dão nome a seus filmes, como Titanic (James Cameron, 1997), Cidade de Deus (Fernando Meirelles, Kátia Lund, 2002), Metrópolis (Fritz Lang, 1927) e o mais recente Bacurau (Kleber Mendonça e Juliano Dornelles, 2019). Em todas essas tramas o *lugar* é parte essencial que não só nos localiza no tempo e espaço, mas também nos marca com um certo tipo de personalidade.

Existe uma diferença, porém, entre um cenário que é um espaço, que delimita algo concreto, que contém elementos e etc., e o que passo agora a chamar de *lugar*, considerando os cenários que são mais que espaços, ganhando contornos de personagem em certo sentido. Para entendermos como os ambientes ou espaços também podem se comportar como personagens na animação foi necessário uma visita a algumas obras nas quais podemos perceber tal manifestação narrativa. Em um primeiro momento, esse mapeamento breve sobre algumas obras audiovisuais que tem essa característica serve de suporte a esta análise de modo que possa nos fornecer parâmetros a partir dos quais seja possível definir *lugares* que se manifestam como personagens. Dentre os filmes mapeados foram observados que esses ambientes/espaços podem se apresentar de distintas formas, o que me levou, em um segundo momento, a criar categorias de que formas esses ambientes eram construídos e como eles se portavam no enredo.

Entender como e quando esses ambientes agem de modo que tomam forma de personagens dentro das narrativas nos possibilita uma maior compreensão do que aquela obra quer nos apresentar, ou até mesmo possibilitar um outro olhar, com diferentes interpretações diante da história. Os cenários sozinhos já carregam uma série de prerrogativas que podem revelar muito sobre o enredo e seus personagens. Os cenários também nos revelam subjetividades, criando assim metáforas, analogias e até símbolos que ultrapassam o *espaço* concreto ou a mera descrição.

Para responder se os ambientes na animação podem ser interpretados como personagens e de que maneiras eles são apresentados nas narrativas, apresento algumas considerações sobre os títulos observados a partir do mapeamento, considerando suas categorias, para, em seguida, me voltar à análise comparativa que aqui proponho. Um primeiro passo para analisar essas peças é a necessidade de definir o que iremos tratar como ambiente/*espaço* e o que iremos tratar como personagens ou mesmo *lugares* dentro da narrativa.

Um cenário primariamente tem como função numa narrativa localizar o espectador no tempo e espaço onde a história se passa, também tem como função criar situações nas quais podem ajudar os personagens a avançar na história ou criar empecilhos e problemas para estes. *Lugares*, espaços que são pensados de forma mais subjetiva, que cumprem um papel próximo ou análogo ao de personagem, serão ativos considerando o conflito central da trama. Para Candida Vilares Gancho (2006), *ambiente* abrange tanto as características de localizar o personagem no tempo espaço como também ser uma projeção dos conflitos vividos pelos personagens. Ambientes também podem nos fornecer sinais do andamento do roteiro, indicando não só a passagem do tempo mas também mudanças no clima da história ou alterações nos personagens e suas relações. Podemos ver isso acontecer em *Coraline* (Henry Selick, 2009), onde a direção de arte, principalmente na luz e na mudança visual da casa nos sonhos dela, indicam em certos momentos um lugar aconchegante com luzes quentes e um ambiente muito confortável, em outros um momento agressivo com uma luz esverdeada e dura em um ambiente cheio de formas pontiagudas .

Gancho os caracteriza como *ambientes*, quando esses planos de fundo deixam de ser apenas um meio de se localizar, porém não deixando de ser uma de suas características, mas também um elemento narrativo que revela aspectos socioeconômicos, morais, religiosos e psicológicos da história e dos personagens. Podemos citar aqui o expressionismo alemão, um dos estilos cinematográficos onde os cenários tinham suma importância não só no visual, que é marca desse estilo, mas como um elemento muito importante na narrativa, refletindo com seus cenários distorcidos com formas irregulares, pontiagudas e longilíneas a angústia, inquietude e loucura dos personagens e como esses cenários surreais dialogavam diretamente com o enredo.

Dado a definição de ambiente é preciso também definir o que é um personagem e suas categorias dentro do enredo. Muitas vezes definimos de forma muito superficial o que é um personagem, como uma pessoa ou algo que se aproxima disso, quem pode conduzir o enredo através de suas falas e ou ações. Para Gancho, um personagem é um ser fictício responsável pela história, ou seja, quem faz a ação. Para ela o personagem só existe se este participa efetivamente do enredo, se age, fala e ou interage diretamente ou indiretamente com os outros personagens.

Sendo assim podemos dizer que personagens vão além da figura humana, podendo também ser um animal, uma coisa até mesmo se materializando em formas mais abstratas pois o que os define como personagem são suas ações dentro do enredo e pelo julgamento que se faz dele pelo narrador, os outros personagens podendo ser de forma direta ou indireta.

Assim, para que ambientes também sejam personagens estes devem ter ambas as características definidas acima. Porém, no audiovisual, como em outras áreas, o termo “ambiente” é usado como sinônimo de espaço físico, e considero importante separar de ambiente a noção espacial e de cenografia no sentido concreto dos termos. Sendo assim, o que Gancho define como “ambiente” passará a ser chamado de *lugar*, em adendo à “personagem”, o que busca definir um conceito, o *lugar-personagem* que se pretende analisar aqui. A noção de *lugar* substitui a de “ambiente” a partir do empréstimo do conceito de Marc Augé (1994).

Segundo Augé, um *lugar* é, entre outras coisas, identitário e histórico, além de ser caracterizado por uma linguagem e ter um discurso próprio. Outro autor, Michel de Certeau (1998), considera o lugar como estável, como uma rua, por exemplo. O espaço, para Certeau, é o uso que as pessoas fazem desse lugar (pedestres passando pela rua). Essas duas noções são interessantes para a análise que será apresentada mais adiante neste trabalho.

O que se nota num primeiro olhar sobre os títulos mapeados é que alguns desses cenários agem de forma mais ativa no enredo, com ações fisicamente próximas às humanas, como se mover, andar, comer e até mesmo falar; enquanto outros agem de forma passiva, podendo ter ações consideradas humanas, como observar os personagens, mas geralmente agindo de uma forma mais velada, sutil, como influenciando as ações dos personagens, criando situações, julgando, punindo, amando, odiando e “prendendo” os personagens metaforicamente.

No filme *A Casa Monstro* (*Monster House*, Gil Kenan, 2006) a mescla de personagem e espaço físico é mais evidente. Aqui o cenário, que a princípio é apenas uma casa velha e mal assombrada, é possuída pelo espírito de Constance, a falecida mulher de Epaminondas (*Nebbecracker*), dono da casa. Ao longo do filme a casa possuída mescla características de cenário com os de personagem, mostrada na figura abaixo, no fim do filme até mesmo andando e conversando com os outros personagens.



FIGURA 1: Ao longo do filme a casa vai cada vez tomando características humanas, ganhando olhos, boca e mãos. (Fonte: captura de tela.)

Em *Coraline* (Henry Selick, 2009), a personagem humana é levada a uma versão alternativa de sua casa. Aqui, apesar do ambiente não ser um personagem, ele funciona como uma extensão da personagem da outra mãe, se mostrando a princípio para Coraline como um útero materno como se nota na figura 3, aconchegante e receptivo, já que ela carecia dessa atenção de sua verdadeira mãe. Mas ao longo do filme essa outra casa se assume como o estômago dessa outra mãe (a mãe má), um lugar agressivo, querendo digerir Coraline, vide figura 4.



FIGURA 2: A entrada para essa outra casa, vista tanto como um canal até o útero como também a garganta em que Coraline está entrando para ser engolida pela outra mãe. (Fonte: captura de tela.)



FIGURA 3: Cores avermelhadas e quentes remetendo ao útero, como uma ideia de um lugar aconchegante e acolhedor, em oposição ao cenário frio da casa real de Coraline. (Fonte: captura de tela.)



FIGURA 4: Aqui a casa se mostra com tons de verde, além de ser uma cor que nos dá a ideia de algo maligno também pode ser vista como cores que remetem aos líquidos digestivos.(Fonte: captura de tela.)

Em O Castelo Animado (*Howl no Ugoku Shiro*, Hayao Miyazaki, 2005) o roteiro traça paralelos sobre o que acontece com *Howl* e o castelo, como seu isolamento da sociedade e o castelo estar sempre ao longe como vemos na figura 5, nunca em um lugar fixo, e sua busca pela liberdade que, quando finalmente alcançada, o castelo ganha asas e sai voando pelo céu, como é mostrado na figura 9. Visualmente podemos observar o fato do castelo ter diversos canhões que podemos observar na figura 6, onde a princípio são armas para guerra, assim como *Howl*, porém estes estão todos inutilizáveis.



FIGURA 5: Castelo vagando ao longe sempre distante da sociedade. (Fonte: captura de tela.)



FIGURA 6: Canhões do castelo meramente como ornamentos, mostrando o poder bélico de castelo porém que nunca é usado. (Fonte: captura de tela.)



FIGURA 7: A degradação do castelo a medida que Howl também é ferido. (Fonte: captura de tela.)

Outra analogia aqui é o fato do castelo ser movido pela chama que envolve o coração de *Howl*, e assim como Sophie tem acesso ao castelo e começa agir sobre ele, ela ao mesmo tempo entra no coração de *Howl* causando-lhe uma transformação.



FIGURA 8: Sophie conversando com Calcifar, a chama que move o castelo e que também envolve o coração de Howl.(Fonte: captura de tela.)



FIGURA 9: Castelo alçando voo , representando o momento em que Howl consegue sua tão sonhada liberdade. (Fonte: captura de tela.)

Em uma análise mais profunda através dos símbolos e signos presentes na direção de arte e também das metáforas que essas narrativas apresentam, pode se notar dois tipos de Lugares-Personagens: aqueles que representam um personagem apresentado durante a trama e outro que se assume como uma entidade, uma ideia. No primeiro caso, os lugares são aqueles que personificam um personagem já apresentado na trama, traçando características de como esses ambientes são apresentados e como eles representam esses personagens - como os apresentados até aqui. Notei que essa manifestação se dá através do visual, onde este ambiente pode ter semelhanças físicas no modo de agir ou em sua estrutura visual, ter símbolos que o ligam a outro personagem, rimas visuais e/ou no roteiro. Assim, acredito que possam ser chamados de Lugares-Personagem Antropomórficos.

No mapeamento, o filme *Tekkon Kinkreet* (Michael Ariais, 2006) e a série animada *Aku no Hana* (Hiroshi Nagahama, 2013) foram compreendidos como Lugares-Personagem Simbólicos, pois sua “personalidade” é a de uma entidade, algo mais relacionado a uma ideia, mas ainda assim manifesto a partir de um lugar. Diferente dos primeiros filmes observados aqui, estes têm características muito próximas entre si e materializam sentidos muito parecidos. Estes serão os objetos da análise desenvolvida a seguir

3. ANÁLISE

Os Lugares-Personagem Simbólicos são percebidos como um ser ou essência, um personagem que tem suas intenções e motivações, e cujas “emoções” são apresentadas através dos elementos da cenografia. Geralmente esses personagens agem como uma força da natureza ou uma divindade, exercendo influência nos outros personagens e na história. *Personagens* como esse contém no seu visual uma infinita gama de detalhes e símbolos, para que possamos entender toda a história daquele lugar, do que se trata e de certa forma sua “personalidade”, se é um lugar violento, acolhedor, alegre ou melancólico.

Para a análise de Lugares-Personagens do tipo simbólico na animação foram escolhidos o filme *Tekkon Kinkreet* e a série animada *Aku no Hana*. Através da análise dessas obras observamos uma série de características em comum entre os ambientes apresentados nas duas histórias.

3.1. Linguagem Visual

A primeira característica se dá na diferença visual dos personagens para com o ambiente nessas obras através da técnica de pintura e animação, com cenários

bem detalhados, fotorealistas e alguns com modelagem 3D ou fotos, em contraste com os personagens humanos apresentados com um visual mais simples sem sombras ou volume, apenas linha e cor e em alguns momentos apenas silhuetas sem quase nenhum detalhe como nas figuras abaixo.

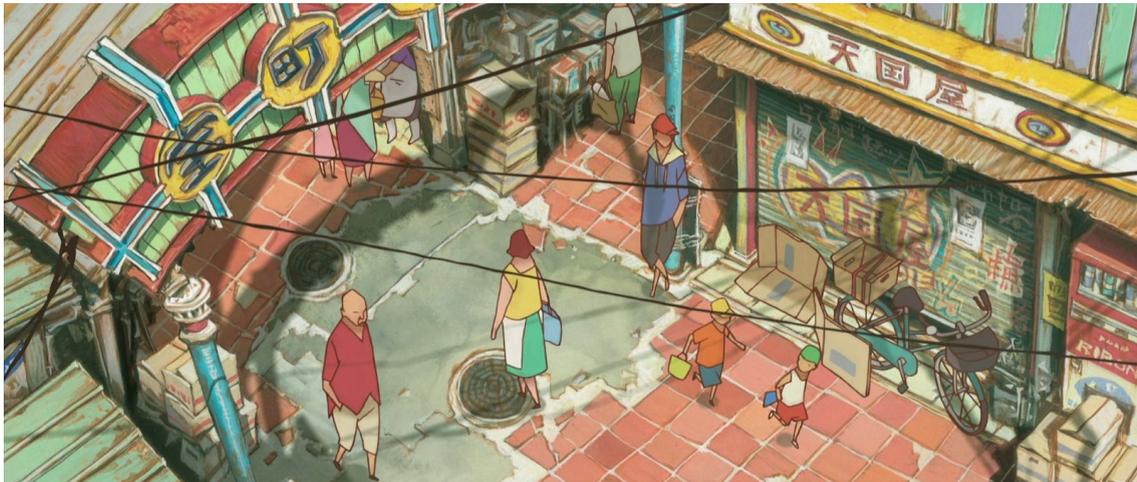


FIGURA 10: Personagens quase sem nenhum detalhe em contraste com cenário. (Fonte: Captura de Tela)



FIGURA 11: Personagens apenas como uma silhueta dentro do cenário. (Fonte: Captura de Tela)

Em Aku no Hana há um contraste da própria técnica como vemos na figura 12 aplicada no estilo dos cenários, fotorealistas, diferentes dos personagens humanos

em roscopia, pouco detalhados, o que sugere uma rigidez daquele lugar, que oprime os personagens que querem ser livres. A própria decupagem escolhe planos com câmeras inertes que mostram muitas vezes os personagens distantes, nos trazendo a sensação de distanciamento e de monotonia daquele ambiente para com as pessoas.



FIGURA 12: Personagens destacado do cenário. (Fonte: Captura de Tela)

Já em Tekkon Kinkreet este contraste se da quantidade de detalhes, na pintura complexa e volumétrica dos cenários e em alguns momentos são modelos 3D em relação aos personagens totalmente bidimensionais sem volume ou sombra como na figura 13. Aqui não observamos no ambiente apenas um antagonismo para com os personagens mas sim uma ideia de desigualdade e, assim como em Aku no Hana, de um não pertencimento dos personagens aquele lugar.



FIGURA 13: Personagem sem sombras e ou textura. (Fonte: Captura de Tela)

Essa rigidez dos cenários nos mostra um antagonismo dele para com os personagens, que assim como nas fotos onde de certa forma prendemos o momento, estes cenários fotorealistas tentam prender os protagonistas a um modelo imposto por aquelas sociedades.

A textura na arte desses cenários também é muito importante para entendermos esse contraste, na arte a textura tenta reproduzir através do visual uma sensação tátil, volume e peso que dá a esses lugares um sentido sólido, presente e duradouro como vemos nas figuras abaixo, contrário aos personagens que são lisos, fluidos e de certa forma etéreos. Por mais que esses personagens em suas respectivas narrativas de certa forma travam uma luta contra esses ambientes o visual nos mostra como eles são impotentes em relação a esses lugares.



FIGURA 14: Texturas dos cenários em Aku no Hana. (Fonte: Captura de Tela)



FIGURA15: Textura dos cenários em Tekkon Kinkreet. (Fonte: Captura de Tela)

Existe então por parte dos personagens um constante desejo de não só interagir mas de moldar esse lugar, em Aku no Hana no episódio 7 temos o único momento em que de fato os personagens conseguem ter algum poder sobre aquele lugar, onde eles bagunçam a sala da escola onde estudam como mostrado na figura 16 , nesse momento os personagens tem seu momento de maior libertação, dando movimento e fluidez aquele lugar até então rígido e sólido .



FIGURA 16: Takao e Nakamura sujando a sala de aula de tinta. (Fonte: Captura de Tela)

3.2. A Observação Ativa

Além do contraste visual com os personagens, esses lugares também observam e julgam os personagens. Este olhar é uma característica muito presente neste tipo de ambiente, talvez pelo fato de que o olho pode, visualmente, nos trazer empatia com os outros seres vivos e em muitas culturas o olho é tido como a porta para nossa alma ou essência, por onde revelamos quem somos, nossos segredos e fraquezas. O olhar também está relacionado ao julgamento, monitoramento e, por isso, cria-se um senso de superioridade de quem olha sobre quem é olhado - algo que está presente nas mitologias e narrativas religiosas, sobre deuses oniscientes e onipresentes; ou sobre os regimes políticos totalitaristas, que observam e controlam.

Esse olho está presente não só através de metáforas ou analogias, mas também através de um olho real imaginado ou sentido pelos personagens. Em *Aku no Hana* podemos ver esse olho representado pelo espelho de segurança, mostrado na figura 17, que vemos diversas vezes no cruzamento onde os amigos sempre se despedem, que nos dá a entender que este ambiente está sempre nos observando. Outro elemento visual muito forte é a flor com um olho, figura 18, que vemos muitas vezes ao longo da série.



FIGURA 17: Representação do olhar através do espelho de segurança.(Fonte: captura de tela.)



FIGURA 18: Cortes rápidos mostrando a flor abrindo os olhos. (Fonte: captura de tela.)

Em Tekkon Kinkreet este olhar do ambiente também está presente através de elementos do cenário e até mesmo no formato da cidade que no fim do filme se mostra como um grande olho. Aqui o olhar da cidade não julga como em Aku no Hana, mas é o olho que vê e ignora, que representa a sociedade que vê as crianças na rua, a desigualdade, a violência e a pobreza mas a ignora. Podemos ver também 21 na figura uma representação do ouvido, em que a cidade também ouve as reclamações das crianças mas que não vem ao seu socorro.



FIGURA 19: Olhos espalhados pelo cenário. (Fonte: captura de tela.)

Na Figura 19, tanto Preto andando pelos pátios do parque de diversão, perdido sem a presença de seu irmão Branco, quanto Kimura no bar bebado após ser dispensado de seu serviço, ambos se mostram em uma posição de fragilidade, onde o olhar desse lugar oprimi esses personagens em seus momentos mais vulneráveis.



FIGURA 20: Cidade com forma de um grande olho. (Fonte: captura de tela.)



FIGURA 21: Representação dos ouvidos.(Fonte: captura de tela.)

Essa característica moderna das cidades onde estamos em constante vigilância, com nossas imagens roubadas sem sabermos, onde as informações têm um poder gigantesco na vida dos indivíduos, que são representadas visualmente. Essa ideia do olhar não apenas representam uma posição ativa dessas entidades na história, mas também nos mostra o poder que essas exercem sobre a vida dessas personagens.

3.3 Espaço aberto enquanto liberdade

“A liberdade individual não tem grande significado em meios fechados, como costuma se dizer, e a sobrecarga de sentido tem por corolário essa ausência de liberdade, esse vazio” (Augé, 2006, pp. 127-128).

Outra característica comum às duas obras é a representação da liberdade dos personagens, que é sempre materializada pela ausência do cenário ou pela mudança significativa dos elementos dele ou estilo. Entretanto essa fuga não se dá apenas através destes elementos visuais, no enredo os personagens de ambas as obras tem um desejo ou objetivo de sair daquele lugar e de certa forma se reconectar com a natureza. A cidade, portanto, representa um lugar artificial, opressor, como uma máquina, sistema ou estrutura.

Em *Aku no Hana* o protagonista Takao Kasuga em seus momentos de autorreflexão ou de completude se vê flutuando no espaço ou pelos céus, como se vê na figura 22, onde o lugar desaparece e nos dá uma sensação de liberdade, porém ele é sempre puxado de volta para a rigidez daquele ambiente através de um chamado para suas obrigações sociais. Ao longo do enredo vemos que Takao através de Sawa Nakamura, começa a desejar cruzar a montanha que se cerca aquela cidade, figura 23.

Podemos entender pensando um pouco na relação da série com o livro *Flores do Mal* do poeta francês Charles Baudelaire. Na série Takao tem esse livro como sua base de pensamento e sua filosofia de vida, mas logo vemos que ele usa do livro apenas para se mostrar superior intelectualmente as pessoas daquela pequena cidade, reforçando cada vez mais seu desejo de distanciamento.

No livro *as Flores do Mal*, Baudelaire faz uma ligação profunda de seu eu com a cidade de Paris, no grupo de poemas *Tableaux Parisien* (Quadros Parisienses) ele se propõe a viver o máximo que a cidade o pode oferecer de experiências.

Assim como Baudelaire diz no poema “ O Cisne” a vida urbana moderna acaba por degradar a vida do homem, onde a tensão entre o antigo e o moderno, e as constantes mudanças, nos trazem sempre uma sensação de não pertencimento.

“[...]
*Paris muda ! Porém minha melancolia
É igual ! Palácios novos, andaimes, entulhos
Velhos subúrbios, tudo me é alegoria,
E as lembranças me pesam mais que pedregulhos.
Diante de um Louvre assim, uma imagem me oprime
Penso em meu grande cisne, com seu doido gesto.”*
(Baudelaire, 1857)



FIGURA 22 : Momentos em que Takao se imagina livre da cidade. (Fonte: captura de tela.)

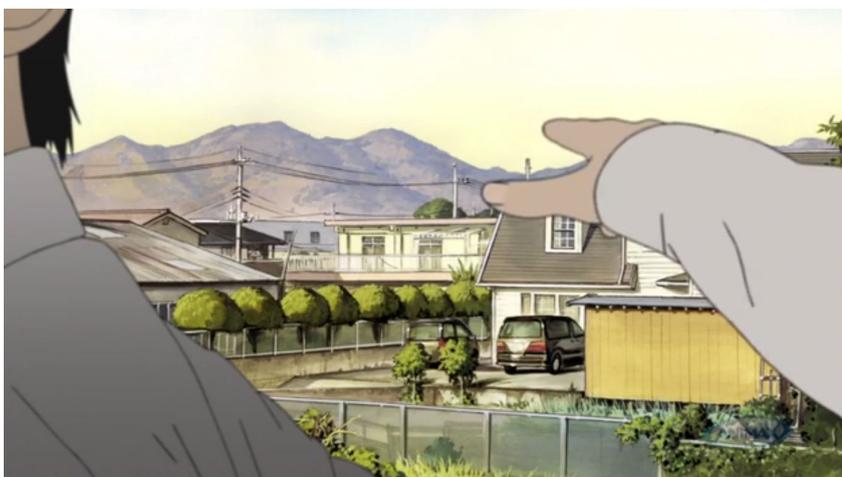


FIGURA 23: O desejo de Nakamura de cruzar as montanhas e deixar aquela cidade. (Fonte: captura de tela.)

Em Tekkon Kinkreet essa fuga é constantemente vista na figura do Branco, que sonha em morar a beira do mar, onde ele sempre foge da Cidade Tesouro, na sua imaginação, quando vislumbra seu próprio mundo. Este se distingue muito dos outros cenários visualmente, como vemos na figura 24, onde a pintura volumétrica e tridimensional dá espaço para um cenário mais abstrato com uma textura de aquarela sobre papel, deixando as formas rígidas daquele ambiente e se transformando em algo volátil e fluido.



FIGURA 24: O mundo segundo a imaginação de Branco. (Fonte: captura de tela)

3.4 A manifestação das entidades

A última característica observada nesta análise dos Lugares-Personagem simbólicos é que essas entidades que eles representam se manifestam de alguma forma durante a narrativa, assumindo formas místicas ou de elementos da natureza. Assim como muitos navegadores no início da navegação percebiam as rochas que afundavam seus navios a entidades marinhas poderosas, nesses filmes também são atribuídos a cidades uma identidade mística que se manifesta tanto no imaginário dos habitantes daquele lugar como na percepção dos personagens centrais.

O exemplo mais literal dessa característica está presente em Tekkon Kinkreet, onde nos é apresentado através da conversa entre os garotos de gangues diferentes a figura do Minotauro, este segundo eles é aquele que comanda a Cidade Tesouro através da violência.



FIGURA 25: Representação visual do Minotauro. (Fonte: captura de tela)

Porém nos minutos finais do filme o minotauro nos é apresentado se mostrando como uma representação do poder daquele lugar, tentando convencer Preto a aceitar o poder e aceitar a Cidade Tesouro como parte dele, como ele sempre desejou, porém para isso ele deveria se corromper e deixar seu irmão Branco de lado. Nessa sequência onde o Minotauro tenta persuadir Preto, é através do olho deste menino que podemos ver a figura do minotauro se transformar na Cidade Tesouro como vemos na figura 26, construindo essa ligação da cidade com essa entidade.

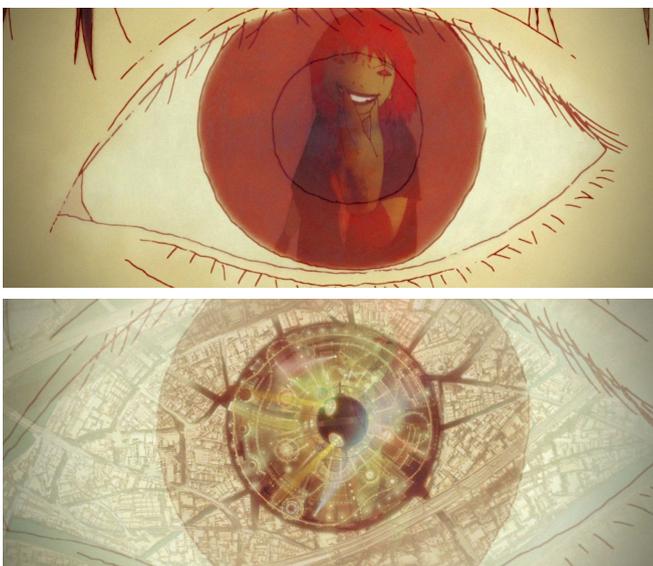


FIGURA 26: O reflexo do minotauro no olho de Preto se transforma na cidade. (Fonte: captura de tela)

O mesmo é percebido em *Aku no Hana*, porém neste de maneira mais sutil, onde ao longo da série vemos essa flor maligna crescendo e abrindo seu grande olho. Com isso a flor que comumente é apenas um ornamento que ganha um aspecto responsivo, através do seu olhar que vigia e julga os personagens.

No episódio 11 da série vemos num sonho de Takao a cidade ser aos poucos tomada por essas flores, porém aqui o personagem já não se importa com o julgamento que essa sociedade está fazendo sobre seus atos transgressores. Nessa sequência ele ignora as flores e corre em direção a Takamura, que aqui representa para ele o outro lado da montanha que cerca a cidade. Ou seja, aqui se percebe que ele já não se importa mais com os julgamentos que essa sociedade conservadora faz dele, ele apenas busca uma conexão tanto com Nakamura como com ele mesmo e uma fuga desse ambiente para assim alcançar sua completude.



FIGURA 27: Takao caminha enquanto as flores brotam. (Fonte: captura de tela)



FIGURA 28: As flores começam a desaparecer quando Takao se aproxima de Nakamura. (Fonte: captura de tela)

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através da análise fílmica e das imagens podemos ver a riqueza narrativa que esses cenários podem nos apresentar tanto em relação à história, quanto sua interação com os outros personagens.

Podemos então afirmar que, baseado em nosso referencial teórico, os lugares podem ser interpretados como personagens dentro das narrativas. Notou-se então num primeiro momento o que chamamos aqui de Lugares-Personagem Antropomórficos, aqueles pegam para si tanto características não só humanas como dos seres vivos em geral, como também esses lugares são tidos como uma representação de outro personagem presente na história. Uma característica muito comum observado aqui sobre esses Lugares-Personagem Antropomórficos é sua função de nos dar pistas sobre o andamento do roteiro como também nos revelar sobre a personalidade, os sentimentos e história pregressa dos protagonistas.

Porém nosso foco aqui se deu nos Lugares-Personagem Simbólico, que são personagens criados a partir de como os protagonistas vêem esse lugar como também interagem com ele. Através dessas duas obras podemos perceber algumas formas que estes são apresentados no cinema de animação, através do visual e o contraste de técnica para com os outros personagens. A observação ativa através de um olho metafórico e também literal, onde o lugar deixar de ser apenas olhado mas também passa a olhar deixando de ser um agente passivo nas suas ações.

Através dessa análise do visual se percebe que esses lugares são antagonistas nessas narrativas, que não se opõe os personagens apenas visualmente, mas no enredo esses cenários oprimem os protagonistas que em resposta sempre se imaginam livres dessas cidades, onde visualmente o cenário pode apenas desaparecer e deixar os personagens em destaque na tela, se

transformar apenas em um plano de fundo mostrando apenas o céu ou o espaço e também tomando uma forma abstrata que se relaciona com esses personagens.

Por fim esses Lugares-Personagem Simbólicos também podem se manifestar como um ser místico, hermético ou extranatural, onde essa figura no qual a cidade se assume é, de certa forma, a maneira em que os outros personagens percebem esse lugares. Mas não podemos confundir que essa manifestação é puramente a imaginação de um ou outro personagem, mas sim de um constructo coletivo, onde a história daquele lugar, seus símbolos e mitos, morais e costumes e seus habitantes e construções se misturam, e criam na narrativa a entidade que é este lugar.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AUGÉ, Marc. Não-Lugares - Introdução a uma Antropologia da Supermodernidade. Campinas, Papyrus, 1994.
- AUGÉ, Marc. Para que vivemos? 1. ed. francesa. Lisboa, 90 Graus, 2006.
- BORDWELL, David. THOMPSON, Kristin. Filme Art – An introduction, Mc Graw Hill, 8°ed, 2008.
- BAUDELAIRE, Charles. Quadros Parisienses. In:As Flores do Mal. Rio de Janeiro. Nova Fronteira, 2006.
- DARGIS, Manohla J. Orphan Superpower in the Realm of Anime. The New York Times. 13 de julho de 2007. Disponível em:
<<https://www.nytimes.com/2007/07/13/movies/13tekk.html>>. Acesso em: 30 abr 2019.
- GANCHO, Cândida Vilares. Como Analisar Narrativas, Série Princípios, 7°ed, 2006.
- PIGNATARI, Décio. Signagem da Televisão. São Paulo: Brasiliense, 1984.
- SHIEL, Mark; FITZMAURICE, Tony. Cinema and the city: Film and urban societies in a global context. Oxford: Wiley-Blackwell, 2009.

