



XVII Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação (XVII ENANCIB)

GT 10 – Informação e memória

## FILME DE ANIMAÇÃO BRASILEIRO COMO UM DOCUMENTO DA MEMÓRIA SOCIAL

### *BRAZILIAN ANIMATION MOVIE AS A DOCUMENT OF SOCIAL MEMORY*

Admeire da Silva Santos Sundström<sup>1</sup>

Modalidade da apresentação: Pôster

**Resumo:** O filme de animação está presente na vida das pessoas e contribui para a formação de percepções em torno do mundo. Ao pensar o filme de animação na perspectiva da Ciência da Informação, percebe-se que existem informações implícitas mediadas por essa mídia, assim, questiona-se: os filmes de animação podem ser entendidos como um documento de memória? Partindo dessa problemática, o objetivo geral consiste em: apresentar os caminhos pelos quais o filme de animação pode ser compreendido como um documento da memória social. Utilizou-se como metodologia a pesquisa bibliográfica, nesta comunicação apresenta-se como resultados as primeiras considerações fruto desta pesquisa, que permeiam: o contexto histórico dos filmes de animação, o processo de construção da identidade no contexto pós-moderno e a relação encontrada entre o filme – enquanto documento – a construção da identidade na pós-modernidade e a memória social.

**Palavras-chave:** Filme de animação. Identidade. Memória social. Documento.

**Abstract:** *The animated film is present in the lives of people and contributes to the formation of perceptions around the world. When thinking the animated film from the perspective of Information Science, it is clear that there are such media mediated by implicit information, and wonders: the animated films can be understood as a memory document? Starting from this issue, the overall objective is to: present the ways in which the animated film can be understood as a document of social memory. The methodology used was literature. And this communication is presented as results of the first considerations fruit of research that pervade: the historical context of animated films, the identity building process in the post-modern context and the*

<sup>1</sup> Mestra em Ciência da Informação, Unesp (2015). Graduada em Biblioteconomia, UFMT (2010). Docente da UNISEP/FAED. Pesquisador externo do grupo de pesquisa Organização da Informação e do conhecimento de Recursos Imagéticos da Universidade Estadual de Londrina, UEL.

*relationship found between the film – as document – the construction of the identity in postmodernity and social memory.*

**Keywords:** *Animated film. Identity. Social memory. Document.*

## 1 INTRODUÇÃO

Compreende-se que o conceito de identidade é muito complexo e que o sujeito moderno torna o processo de construção da identidade algo momentâneo, devido à multiplicidade ideológica em que se encontra submerso. Hall (2005, p. 12) afirma que “Não há identidade fixa; a identidade é assumida de acordo com o momento”.

Vários fatores contribuíram para a multiplicidade de identidades, entre elas as lutas de classes, a emancipação da mulher e os movimentos operários. Cada fenômeno entende o sujeito por meio de características singulares e correspondentes à generalidade do grupo em questão. Nesse panorama, o autor afirma que a identidade se tornou politizada e que se modifica de acordo com a representação do sujeito e de como este se identifica.

Hall (2005) entende que existem três tipos de concepção de identidade. A primeira é o sujeito do iluminismo, em que o indivíduo é compreendido como um ser unificado; a segunda é o sujeito sociológico, em que existe um processo dual entre o “eu” interior e o exterior; e a terceira é o sujeito pós-moderno, como já mencionado, em que o indivíduo assume a identidade de acordo com o contexto.

A modernidade interfere na construção da identidade do sujeito devido à descontinuidade existente. Pois a identidade é um processo em constante construção, e no decorrer desse processo, sofre influências do espaço (HALL, 2005). Pensando a mídia<sup>2</sup> como uma das influenciadoras no processo de (re)produção de identidades, Gregolin (2007) constrói uma reflexão em torno desse processo e apresenta algumas considerações.

Um dos pontos ressaltados pela autora pauta-se em Foucault, mais especificamente na obra *Arqueologia do saber*. Ela afirma que em determinados momentos da história algumas coisas precisam ser ditas e outras silenciadas, afirmativa que salienta a existência de uma seleção. Assim, a mídia surge como uma forma de mediar aquilo que pode ser dito aos receptores. Para a autora, “[...] o que os textos da mídia oferecem não é realidade, mas uma construção que permite

---

<sup>2</sup> Nesta pesquisa *mídia* é a palavra portuguesa para a palavra *media*. Está sendo usada para abordar os meios de comunicação.

ao leitor produzir formas simbólicas de representação da sua relação com a realidade concreta” (GREGOLIN, 2007, p. 16).

Essa construção transmitida ao sujeito, além de pautada na realidade, “[...] reproduz modelos, reconstrói, reformata e propõe novas identidades” (GREGOLIN, 2007, p. 23). O indivíduo, que sofre influência da mídia, carrega toda essa subjetividade para a vida real e agrega informações ao social, cultural e político de sua vida. Para analisar seus dados ela traz o conceito de governamentalidade de Foucault que é: “[...] governo de si e do outro por meio de técnicas e dispositivos que produzem identidades”. O conceito é utilizado para compreender a relação mídia/sujeito (GREGOLIN, 2007, p. 20).

Mesmo em sua fluidez a mídia influencia a construção da identidade e pode descrever o passado, bem como modelar o futuro (GREGOLIN, 2007). Sob esse pressuposto se inicia a reflexão em torno do cinema como mídia auxiliadora na construção da identidade; ao se compreender isso, propõe-se a interpretação deste como um documento da memória social.

Para tanto, será apresentado um histórico sobre a origem do cinema com foco nos filmes de animação; segue-se com a exposição de alguns estudos que analisaram estes filmes e a influência no social; finaliza-se com as discussões em torno dos filmes de animação sob a perspectiva do documento e da memória.

## **2 CINEMA**

O cinema surge em 1833 em laboratórios de física e basicamente se resumia a imagens projetadas dentro de caixas de papelão. No entanto, para que o cinema evoluísse, Sadoul (1963) afirma que foi preciso o surgimento da fotografia. Intitulada *A Mesa Posta*, de Niepce (SADOUL, 1963, p. 10), a primeira fotografia exigiu uma pose com 14 horas de duração. Com o passar dos anos, o tempo de pose foi se reduzindo, e em 1840 o tempo mínimo chegou aos 20 minutos.

Em 1851 surge a primeira fotografia animada, em que para obter uma imagem movimentada era preciso fotografar o personagem executando todos os movimentos. Em 1888 surge a primeira filmagem sobre película (SADOUL, 1963), e em 1896 o cinema se emancipa dos laboratórios de física e passa a ser compreendido como um lazer rentável. O cinema se assemelhava ao teatro, porém filmado. As cenas passavam sem corte de imagem e mudança de cena. Ao inserir corte, foco e outros, o cinema foi adquirindo características próprias (SILVA, 2004).

No âmbito da animação, em 1877, Emile Reynoud aperfeiçoa o aparelho chamado Zootrópio criado por Horner, inserindo no fundo do aparelho um tambor de espelhos ao qual deu o nome de Praxinoscópio. Partindo desse aperfeiçoamento Reynoud inaugura o chamado Teatro Óptico, primeiro mecanismo utilizado para apresentar desenhos animados em cores e projetados em tela (SADOUL, 1963).

Em média, os desenhos de Reynoud duravam de 10 a 15 minutos e as técnicas utilizadas eram “[...] dissociação das figuras animadas e da cenografia, decalques sucessivos sobre folhas transparentes, trucagens, bucles, etc.” (SADOUL, 1963, p. 12).

Os primeiros desenhos de Reynoud foram *Le Clown et ses Chiens* (O palhaço e seu cão), *Un bom bock* (Uma cerveja gostosa) e *Le Buveur* (O homem bebendo). Dentre os desenhos criados por Emile Reynoud, Saudoul (1963) considera *Autor d'une cabine* (Em torno de uma cabine) uma das obras mais engenhosas e cita algumas características que ele afirma ainda estarem presentes nos desenhos modernos:

[...] certa duração (o desenho *Autor d'une cabine* dura em média quatro horas), um roteiro engenhoso, personagens bem caracterizados, efeitos cômicos, trucagens, uma história bem desenvolvida e bem contada, música sincronizada, bonita cenografia e todo o encanto da cor (SADOUL, 1963, p. 17).

Saudoul (1963) pontua que os EUA dominaram os desenhos animados e influenciaram quase todos os que vieram depois. Afirma que Walt Disney fomentou a criação de outros derivados para incentivar a comercialização juntamente com a promoção dos personagens. Por animação, compreende-se: “[...] uma simulação de movimentos criados a partir da exposição de imagens, ou quadros. Como nossos olhos só conseguem registrar 12 imagens por segundo, sequências com mais de 12 imagens criam a ilusão de movimentos no desenho” (GOMES, 2008, p. 5).

No contexto brasileiro, a animação teve início com os *cartoons*, e em 1907 Raul Pederneiras elabora algumas charges animadas com técnicas experimentais e muito improvisado (GOMES, 2008). Em 22 de janeiro de 1917 é lançado *Kaiser*, o primeiro filme brasileiro de animação, criado por Álvaro Marins. Tratava-se de “[...] uma charge animada em que o líder alemão Guilherme II sentava-se em frente a um globo e colocava um capacete representando o controle sobre o mundo. O globo então crescia e engolia o Kaiser” (GOMES, 2008, p. 6).

De acordo com Gomes (2008), nos primeiros anos da ascensão da animação no Brasil os animadores brasileiros tiveram muita dificuldade, pois não havia nenhuma escola que fornecesse curso de capacitação para o desenvolvimento de técnicas de animação. Assim, aprender e obter aperfeiçoamento dava-se por meio dos filmes estrangeiros exibidos no Brasil.

Através de uma parceria com profissionais canadenses, foi possível desenvolver e aperfeiçoar técnicas de animação no Brasil, dessa forma as construções de animação entraram na televisão e em outros setores da mídia brasileira da época. Aos poucos, os personagens de desenhos foram ganhando características da sociedade brasileira, no entanto, ainda baseados em aventuras de personagens de outras nacionalidades.

## 2.1 SOBRE ALGUMAS ANÁLISES EM ANIMAÇÃO

Os autores Mattelart e Dofman (1978) em uma análise sobre os personagens da Disney apresentam os significados implícitos nos desenhos e as representações das ações dos personagens em determinadas passagens dos gibis. A análise elaborada pelos autores, em algumas passagens, demonstra uma postura radical, no entanto é de grande contribuição, pois além de despertar o olhar crítico para alguns elementos, apresenta também um método de análise construtivo.

Sob a leitura da obra *Para ler o Pato Donald*, cabe destacar alguns pontos. Os autores afirmam que a Disney produz e incentiva o consumismo, pois todas as suas criações se transformam em algum produto que pode ser comercializado. Assim, para Mattelart e Dofman (1978), a Disney cria um personagem, emprega-o de valores e representações, assim, a pessoa adquire o produto pensando, mesmo que inconscientemente, que os valores representados pelo personagem serão adquiridos com a compra do produto.

Mattelart e Dofman (1978) afirmam que os desenhos são criados por adultos e fundamentados em suas frustrações, uma vez que eles conhecem os defeitos existentes na sociedade e no indivíduo, o que torna os desenhos uma forma de esperança, pois estes não apresentam os problemas sociais reais. Os desenhos são entendidos também como uma forma de nostalgia e cumprem o papel de disfarce do homem contemporâneo. Para os autores “[...] penetrar esse mundo é destruir seus sonhos e revelar sua realidade” (MATTELART; DOFMAN,

1978, p. 19). Portanto, entender o desenho é o mesmo que entender os defeitos que a sociedade quer esconder; sendo assim, os desenhos são criados para que as crianças superem as falhas existentes e construam um futuro melhor.

Existem vários artigos que analisam desenhos animados no contexto televisivo e cinematográfico tais como: Nunes (2004), Carvalho e Momo (2011), Kindel (2003) e Wenzel (2002). As pesquisas abordam a influência que os desenhos animados exercem na construção da identidade do sujeito, o discurso ideológico transmitido pelo desenho, a representação dos personagens e a reprodução de discursos institucionalizados, como: sociedade patriarcal, interiorização e submissão da mulher, consumismo entre outros.

### **3 RESULTADOS E DISCUSSÕES**

Pollak (1992) afirma que a memória é um fenômeno construído e que está em constante mudança, pois os fatores sociais e individuais influenciam sua constituição. Tudo que está relacionado à vivência do sujeito e do grupo influencia a memória. O autor fala também da memória herdada, que diz respeito aos acontecimentos passados de geração para geração e também a valores morais. É na questão da herança, seja ela material ou imaterial, que o autor estabelece a ligação entre a memória e a identidade, pois afirma que identidade, entendida em seu trabalho, é a imagem que o sujeito constrói “[...] de si para si e de si para os outros” (POLLAK, 1992, p. 5).

Assim, todo o sentimento de continuidade, de coerência, de pertencimento que constroem a identidade tem como constituintes a memória (POLLAK, 1992). Como explanado em outras pesquisas aqui apresentadas, os desenhos e filmes de animação são representações dos elementos que compõem a identidade da sociedade e abordam aspectos que definem o homem contemporâneo. É compreendido que tais elementos, quando analisados, podem responder a questões pertencentes ao passado e projetar o futuro, entendidos então, como lugares de memória.

Por meio da leitura de Le Goff (1994), compreende-se que os materiais de memória podem ser concebidos sob dois fenômenos: “[...] monumentos (herança do passado) e documentos (escolha do historiador)” (p. 535). Em uma abordagem etimológica, o autor define a origem da palavra documento: “O termo latino *documentum*, derivado de *docere* (ensinar), evoluiu para o significado de 'prova' e é amplamente usado no vocabulário legislativo” (LE GOFF, 1994, p. 535). Tal conceituação de documento é insumo para investigações históricas,

partindo com a escola do *Annales*, na qual o conceito de documento foi ampliado e voltando para o objetivo da pesquisa do historiador.

As discussões sobre o conceito de documento foi motor propulsor para aquilo que o autor denominou de “revolução documental” (LE GOFF, 1994, p. 541), em que apresenta alguns fatores consequentes, dentre eles a unidade de informação: “O documento não é qualquer coisa que fica por conta do passado, é um produto da sociedade que o fabricou segundo as relações de forças que aí detinham o poder” (LE GOFF, 1994, p. 545).

No âmbito da Ciência da Informação a definição de documento permeia o seu potencial informativo, pois o conceito na área tem fundamento na teoria de Paul Otlet sobre documentação, a qual define documento como: “Documento é o livro, a revista, o jornal; é a peça de arquivo, a estampa, a fotografia, a medalha, a música; é, também, atualmente, o filme, o disco e toda a parte documental que precede ou sucede a emissão radiofônica” (OTLET, 1937).

#### 4 CONSIDERAÇÕES PARCIAIS

Na perspectiva de Otlet é possível olhar as mídias enquanto um documento. E, ao lançar esse olhar para o filme de animação, percebe-se o poder de mediação e as variedades de efeitos que podem causar no sujeito as informações mediadas por esse canal. O que faz esse tipo de filme ser um documento abarca dois pontos: por ter sido fabricado pela sociedade, o que demonstra as forças de poder vigentes nas informações mediadas; e a capacidade de perpetuar a informação para outras gerações.

Sobre o primeiro ponto percebe-se a interferência na identidade, de modo intencional e/ou indireto, através das influências que tal mídia pode causar. O segundo ponto remete à questão da memória, pois esta, enquanto um fenômeno construído, fragmentado, que necessitada do agente humano para existir, se utiliza também de tais eventos para voltar ao presente carregando o passado.

#### REFERÊNCIAS

- DORFMAN, Ariel; MATTELART, Armand. **Para ler o pato Donald**: comunicação de massa e colonialismo. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1978.
- LE GOFF, Jacques. **História e Memória**. 3ª ed. Campinas: Ed. UNICAMP, 1994. p. 535-553.
- FERRO, Marc. **Cinema e História**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1992.
- GOMES, Andréia Prieto. **História da animação brasileira**. Universidade do Estado do Rio de Janeiro: Rio de Janeiro, 2008. Disponível em: <<http://www.cenacine.com.br/wp-content/uploads/historia-da-animacao-brasileira1.pdf>>. Acesso em: 26 jun. 2016.
- GREGOLIN, Maria do Rosário. Análise do discurso e mídia: a (re)produção de identidades.

**Revista Comunicação, mídia e consumo.** São Paulo, vol. 1, n. 4, p. 1-25. Nov. 2007. Disponível em:<<http://200.144.189.42/ojs/index.php/comunicacaomidiaconsumo/article/viewFile/6865/6201>>. Acesso em: 11 de ago. 2014.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade.** . Rio de janeiro: DP&A; 2005.

HALBWACHS, Maurice. **A memória coletiva.**SãoPaulo: Centauro, 2003.

OTLET, Paul. Documentos e documentação. Disponível em:

<<http://www.conexaorio.com/bit/otlet/>>. Acesso em: 13 de ago. 2015.

POLLAK, Michael. Memória e identidade social. **Estudos Históricos**, Rio de Janeiro, v. 5, n. 10, 1992, p. 200-212.

SADOUL, Georges. **História do cinema mundial:** da origem a nossos dias. São Paulo: Martins, 1963.

SILVA, Priscila Aquino. Cinema e história: o imaginário norte americano através de Hollywood.

Revista Cantareira, n. 1, v. 1, ano 2, 2004. Disponível em:

<<http://www.historia.uff.br/cantareira/novacantareira/artigos/edicao5/cinema.pdf>>. Acesso em: 11 de ago. 2014.