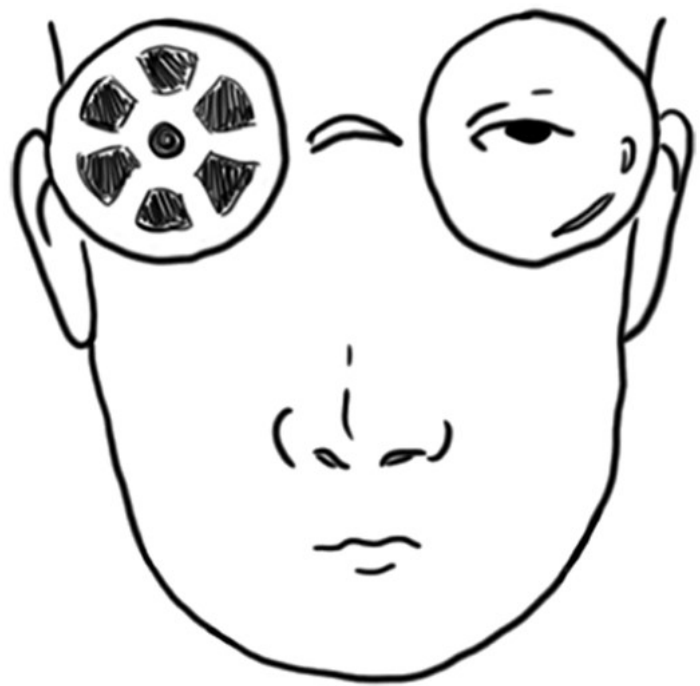


XXI SOCINE

o estado da crítica



ANAIS DE TEXTOS COMPLETOS

17 a 20 de Outubro | 2017
UFPB - João Pessoa

Sociedade Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual – SOCINE

ANAIS DE TEXTOS COMPLETOS DO XXI ENCONTRO DA SOCINE

Capa

Gelson Pereira a partir de arte gráfica de Rebeca Linhares

Projeto gráfico e Diagramação

Gelson Pereira a partir do tema criado por Rebeca Linhares

SÃO PAULO

1ª edição digital junho de 2018



E828

Estudos de Cinema e Audiovisual Socine (11., 2017: João Pessoa, PB)

*Anais de textos completos do XXI Encontro da SOCINE [recurso eletrônico] /
Organização editorial Cezar Migliorin... [et al.]. São Paulo: SOCINE, 2018.*

748 p.

Tema: O Estado da Crítica

*Evento realizado no período de 17 a 20 de outubro de 2017 na Universidade Federal
da Paraíba - UFPB*

ISBN: 978-85-63552-23-5

*1. Cinema. 2. Cinema brasileiro. 3. Cinema latino-americano. 4. Documentário
(Cinema). 5. Cinema -Produção e direção. I Título.*

CDD 791.43

E o desenho animado foi à Bienal de Veneza¹

And cartoon went to Venice Biennale

Annateresa Fabris²
(Professora Titular – USP)

Resumo:

Análise de *Imitation of life*.

Palavras-chave:

Animação, Poledna, Disney.

Abstract:

Analysis of *Imitation of life*.

Keywords:

Cartoon, Poledna, Disney.

O visitante do pavilhão austríaco da 55ª Bienal de Veneza (2013) deparava-se com uma surpresa: a projeção de um singelo desenho animado, protagonizado por um burro e um pássaro, que retomava a melhor tradição do estúdio Disney nos anos 1930 e 1940. Passada a surpresa provocada pelo curta-metragem simplório, cuja duração não ultrapassava os 3 minutos e cuja paleta de cores se inspirava na do estúdio norte-americano, o público mais avisado percebia que a chave de acesso à proposta conceitual de Mathias Poledna residia no segundo espaço da instalação, no qual estava agrupado todo o processo de produção do filme. Além disso, um cartaz apresentava o elenco dos participantes da operação, o que levou Eduardo Socha (2016, p. 54-55) a afirmar que Poledna parecia enfatizar a existência de um vínculo estrutural entre o imaginário de Disney e a organização industrial necessária à sua realização.

O autor vai além em sua argumentação, lembrando que os primeiros desenhos animados de Disney eram pautados por um esquema fixo e repetitivo e por uma gestualidade maquinal e simétrica, que não deixava de evocar as coreografias sincronizadas das *Tiller Girls*. Uma vez que a vida dos personagens das animações obedecia a uma mecanização precisa, fazendo com que a fantasia estivesse subordinada a um esquema fixo, Socha conclui que elas podem ser consideradas um prolongamento do mundo do trabalho, não obstante sua aparente irreabilidade e sua infinita plasticidade. Em sua “inocência

1 - Trabalho apresentado no XXI Encontro Socine de Estudos de Cinema e Audiovisual na sessão Interseções cinema e arte.

2 - Professora aposentada da ECA/USP. Autora de *Fotografía y artes visuales* (2017).

programada”, os desenhos norte-americanos representavam “não só a mecanização da vida reduzida à ordem do trabalho, mas também a naturalização do sofrimento social, convertido em pretexto para o riso” (SOCHA, 2016, p. 56-57).

A operação de *Poledna* é, porém, bastante ambígua, despertando a possibilidade de outro tipo de leitura que leve em conta a recepção do universo disneiano nas décadas de 1930 e 1940. Socha tem razão quando associa as *Tiller Girls* à lógica industrial, mas a racionalidade abstrata, que rege as “demonstrações matemáticas” (KRACAUER, 1982, p. 100) do grupo de dançarinas, não é a marca distintiva das primeiras animações de Disney. Embora dotados de corpos elásticos, Mickey e outros protagonistas das pequenas histórias filmadas entre fins da década de 1920 e meados dos anos 1930, não se caracterizam por movimentos harmoniosos e bem coordenados. Mickey e Minnie, por exemplo, pinoteiam e dançam, mas suas exhibições não lembram em nada a regularidade e a “exatidão geométrica” atribuídas por Siegfried Kracauer (1982, p. 103) às *Tiller Girls*.

Leandro Sarmatz (2017, p. 55) não é tão incisivo. Ao mesmo tempo em que aproxima os desenhos de Disney do fordismo a partir da constatação que neles “as situações são exploradas ao máximo”, num acavalamento vertiginoso e com uma montagem que tudo aproveita, reconhece que nas primeiras fitas protagonizadas por Mickey existem situações que apontam para o absurdo e para ações que se situam além de qualquer lógica. Sem deixar de lado as implicações político-econômicas que podem estar na base dos desenhos animados, é possível, no entanto, propor outras possibilidades de leitura para as transformações abruptas e absurdas que os caracterizam. O próprio Sarmatz aponta para isso, quando busca uma das fontes das primeiras animações em *A book of nonsense* (1846), de Edward Lear.

Além de Lear, poder-se-ia lembrar o interesse dos surrealistas pelos desenhos animados, vistos como o território do burlesco, do *nonsense* e da transformação de objetos e situações do cotidiano em manifestações da mais pura poesia por meio de uma imaginação desenfreada e de uma irracionalidade capaz de apagar toda fronteira entre realidade e fabulação. A ideia de metamorfose, implícita nessa leitura do cinema de animação, está também presente nas considerações de Serguei Eisenstein (2013, p. 23-29), que fala de “um mundo saído fora de si”, regido pela busca de “outra coisa” e do “impossível”. Nesse mundo, mãos, pescoços e rabos se esticam desmesuradamente; atributos animais e vegetais das *Silly simphonies* se contorcem e se enroscam “no tom da melodia e no tempo da música”, numa “recusa da forma imobilizada uma vez por todas – a liberdade em relação à rotina, a faculdade dinâmica de assumir qualquer forma”.

Tomados em si os filmes de animação permitem análises que vão além da linha taylorismo-fordismo aventada por Socha e Sarmatz. Seu sistema de produção, no entanto, tem claras relações com

o universo industrial. Por sua própria natureza, o desenho de animação requer um trabalho de equipe, como demonstra a fundação da Bray Production por volta de 1913, seguida pelo estúdio de Raoul Barré (1914) e pelo International Film Service (1915). Essa estrutura industrial, que Poledna retoma em sua instalação por meio da exibição dos créditos, havia impressionado Eisenstein (2013, p. 10-11) quando de sua visita ao estúdio Disney em 19 de setembro de 1930. Embora modestas, as instalações surpreendem por sua “estrutura coletiva” e técnica.

A operação de Poledna, no entanto, vai além de Disney, abarcando outros aspectos da indústria norte-americana do entretenimento. É o que demonstra a título da animação, *Imitation of life*, que remete ao romance homônimo de Fannie Hurst (1933), do qual foram derivados os filmes de John M. Stahl (1934) e Douglas Sirk (1959), os quais, em diferentes graus, lidavam com a questão do disfarce e da negação da própria identidade numa sociedade racista. É o que demonstra também a canção interpretada pelo burrinho, *I've got a feeling you're fooling* incluída na trilha sonora do filme *Broadway Melody of 1936* (1935), no qual o disfarce desempenhava igualmente um papel central. É o que demonstra por fim o traje de marinheiro vestido pelo burro, que não evoca apenas o Pato Donald, mas também películas como *The navigator* (1924, Buster Keaton), *Star spangled rhythm* (1942, George Marshall) e *On the town* (1949, Gene Kelly/Stanley Donen).

O fato de Federica Polidoro (2013) evocar as películas de Keaton e Donen/Kelly para situar o personagem de Poledna nada mais faz do que remetê-lo novamente ao universo da animação. Disney e seus colaboradores inspiram-se frequentemente no cinema de ficção, ora para caracterizar algum tipo, ora para reeditar, em chave jocosa, cenas e situações. Em 1931, Disney afirma, por exemplo, que a concepção de Mickey era devedora de Chaplin, pois ele fora idealizado como um “pequeno camarada tentando dar o melhor de si” (APGAR, 2015, p. 51). Ao analisar a questão do antropomorfismo no filme de Poledna, Dietrich Diederichsen estabelece uma distinção entre este e Disney. Ao contrário do realizador norte-americano, cujas animações eram construídas sobre estereótipos, Poledna concebe um asno absolutamente alheio aos padrões literários europeus, que o apresentavam como um animal desgraçoso, pouco ágil, impassível e teimoso. Federica Polidoro (2013), que cita esses argumentos, retoma-os e amplia-os, falando da presença de um elemento perturbador no desenho, que apresenta um animal totalmente distanciado da iconografia “da estupidez, da teimosia, da impassibilidade e da fleuma”.

A argumentação dos dois críticos é bastante falaciosa, pois eles ignoram as transformações a que Disney submete, via de regra, os animais humanizados dos desenhos. Bastaria lembrar Mickey, que não possui nenhum dos atributos geralmente associados ao rato: criatura temível, impura, esfomeada, prolífica, ladra, propagadora da peste etc. Além disso, Socha (2016, p. 57) detecta um elo

entre o antropomorfismo e um padrão maquinal nos personagens de Disney, nos quais o “elemento propriamente humano se volatiliza”, restando apenas a caricatura de “um traço já destituído de qualquer organicidade”. Uma leitura totalmente diferente das de Diederichsen, Polidoro e Socha havia sido proposta por Eisenstein (2013, p. 56, 66), o qual via nos animais antropomórficos de Disney “metáforas plásticas em sua essência”, próximos do pensamento sensível e, por isso mesmo, definidos “uma reação natural do pré-lógico” à América e “à lógica formal de standardização”.

Polidoro e Socha apontam outro aspecto na obra de Poledna: seu questionamento da indústria cultural. A crítica italiana detecta em *Imitation of life* a interrupção de um processo de idealização de um produto aparentemente inocente. Socha, por sua vez, calça sua argumentação no ensaio “A indústria cultural: o iluminismo como mistificação de massas”, publicado por Max Horkheimer e Theodor Adorno em 1947, destacando o trecho em que os autores apresentam as desventuras do Pato Donald como um adestramento para as “sovas” que os espectadores recebiam na vida.

O texto, no entanto, é citado de maneira parcial, pois Horkheimer e Adorno (s.d., p. 174) estabelecem dois momentos na trajetória do cinema de animação. A princípio, os desenhos eram “expoentes da fantasia contra o racionalismo. Faziam justiça aos animais e às coisas eletrizadas pela sua técnica, pois, embora os mutilando, lhe conferiam uma segunda vida”. Num segundo momento, que os autores situam na década de 1940, a animação muda de natureza, confirmando “a vitória da razão tecnológica sobre a verdade”. Suas relações temporais são deslocadas. Sabe-se, desde o início, o motivo da ação, alicerçada na destruição e nos maus-tratos contínuos infligidos aos personagens.

Outra possibilidade de leitura é oferecida, a princípio, por Walter Benjamin, que se debruça sobre a figura de Mickey. No artigo “Experiência e pobreza” (1933), o personagem surge como uma nova possibilidade de narrativa. O camundongo é um dos sonhos do homem contemporâneo, pois por seu intermédio é possível compensar o desânimo e a tristeza da experiência cotidiana, Sua vida é “cheia de milagres, que não somente superam os milagres técnicos como zombam deles”. Graças a metamorfoses contínuas configura-se uma existência autônoma, na qual “um automóvel não pesa mais que um chapéu de palha, e uma fruta na árvore se arredonda como a gôndola de um balão” (BENJAMIN, 1994a, p. 118-119).

Mickey é citado novamente na primeira versão do ensaio “A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica”, escrita entre outubro e dezembro de 1935. Personagem de um “sonho coletivo”, o camundongo representa um alívio nas tensões que a tecnicização provocou nas massas. Os filmes de Disney e as fitas grotescas “produzem uma explosão terapêutica do inconsciente”. As massas ganham, assim, uma imunização contra as psicoses engendradas pelo desenvolvimento tecnológico.

A hilaridade coletiva produz um “desenvolvimento artificial de fantasias sadomasoquistas”, impedindo “seu amadurecimento natural e perigoso” (BENJAMIN, 1994b, p. 190). A questão é retomada na segunda versão do ensaio, redigida entre dezembro de 1935 e fins de janeiro de 1936. Nela, a reflexão anterior é retomada quase *pari passu*, mas vem acompanhada de uma nota na qual Benjamin (2012, p. 102) destaca o “sentido contraditório” dos filmes de animação. O autor detecta neles a existência de situações que “têm efeito tanto cômico como de horror”, apontando para uma tendência a “acatar comodamente a bestialidade e a violência como fenômenos concomitantes da existência”.

Benjamin (2012, p. 102) acaba por colocar os filmes de Disney sob o signo de um fascismo que se apropria de “inovações ‘revolucionárias’”, matizando, assim, as primeiras observações. Eisenstein (2013, p. 13-15, 18-20), ao contrário, vê neles “uma reestruturação do mundo”, “uma revolta contra o desmembramento e a legalização, contra a lividez e a desolação”. Num universo dominado pela “precisão matemática do tempo”, pela cultura do dinheiro e pela uniformização, os filmes de Disney introduzem “uma revolta lírica”, alicerçada no “devaneio” e destituída de consequências no dia a dia. Apesar dessa limitação, que não permite derrotar a realidade capitalista, tais filmes dão a ver outro mundo, liberto de qualquer critério, trazendo um consolo para as vítimas do “inferno social de penas, de injustiças e de sofrimentos”. Se Disney “não denuncia nem condena”, isso não significa que ele não será lembrado por “aqueles instantes de pausa na luta contínua pela vida e pela sobrevivência, que aliviavam os espectadores” nos anos da grande crise econômica.

Estas várias possibilidades de leitura são uma prova evidente de que o cinema de animação não se encerra em interpretações monolíticas, que retiram dele uma dose expressiva de significados. O curta de Poledna deve ser inserido nesse contexto problemático para que o alcance de sua proposta seja compreendido de maneira mais dialética. Seu *nonsense* pode ser analisado à luz de algumas considerações de Eisenstein (2013, p. 11-12) sobre Disney. Ele parece apontar para um “paraíso” concretizado por meio do desenho, para uma volta “ao mundo de liberdade total – e é por isso que ela é fictícia –, um mundo liberado da necessidade, sua outra extremidade primária”.

Inconsequente e brincalhão, o burrinho de *Imitation of life* não pode ser reduzido nem a uma operação nostálgica nem a um feroz requisitório contra as insídias da indústria cultural. Sua natureza de reencenação de um modelo anterior, do qual assume todas as características – ingenuidade da narrativa, *nonsense*, atitude citacionista e grande dispêndio de trabalho para a produção de uma obra concisa em sua duração – coloca-o num patamar problemático. Enquanto reencenação, *Imitation of life* pode ser visto como “uma tomada de posição em relação ao sistema da arte, mas também à cultura de modo geral”. Aplicando a Poledna esse argumento de Fernando Oliva (2008, p. 9), é possível detectar no trabalho uma proposta de discussão das categorias da criação, da autoria e da originalidade, postas em

xeque desde a década de 1960. A recuperação voluntária de técnicas manuais de produção evoca não tanto uma dimensão nostálgica quanto um comentário sobre o espetáculo da tecnologia mais avançada aplicada a obras de qualidade cultural duvidosa. A produção da indústria cultural hodierna e o gosto do público parecem estar no cerne desse comentário por meio de um deslocamento sutil: a substituição do grandiloquente pelo singelo e primitivo.

Reencenar, por outro lado, “é também interpelar o original, ressignificá-lo e abrir caminho para uma desejada eclosão de leituras, talvez eclipsadas pelo tempo e a história”. Esse aspecto, assinalado por Oliva (2008, p. 21), é igualmente central na operação de Poledna, que pode ser considerada deflagradora de um contexto crítico. *Imitation of life*, com efeito, não se configura como uma obra autossuficiente, como aquele organismo autônomo tão prezado por Clement Greenberg. Seu significado último reside nas leituras e releituras que ela deflagra, permitindo fazer do desenho animado um espaço aberto de discussão e recodificação. O cinema de animação deixa de ser, assim, um produto codificado e alienante de antemão para ganhar novas possibilidades de análise, entre as quais a de uma forma de apreensão crítica do real por meio da ficção e de seus mecanismos lúdicos.

Referências

- APGAR, G. *Mickey Mouse: emblem of the American spirit*. San Francisco: The Walt Disney Family Foundation Press, 2015.
- BENJAMIN, W. “Experiência e pobreza”. In: *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. São Paulo: Brasiliense, 1994a, p. 114-119.
- _____. “A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica – Primeira versão”. In: *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. São Paulo: Brasiliense, 1994b, p. 165-196.
- _____. *A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica*. Porto Alegre: Zouk, 2012.
- EISENSTEIN, S. *Walt Disney*. Belval: Éditions Circé, 2013.
- HORKHEIMER, M.; ADORNO, T. “A indústria cultural: o iluminismo como mistificação de massas”. In: LIMA, L. Costa (org.). *Teoria da cultura de massa*. Rio de Janeiro: Editora Saga, s.d., p. 157-202.
- KRACAUER, S. “La massa come ornamento”. In: *La massa come ornamento*. Napoli: Prismi, 1982, p. 99-110.
- OLIVA, F. “Freeze-frame”. In: *Cover = reencenação + repetição*. São Paulo: Museu de Arte Moderna de São Paulo, 2008, p. 9-24.
- POLIDORO, F. “L’asinello e l’uccellino. Per una lettura iconografica del cartone di Mathias Poledna”. Disponível em: <www.artribune.com/arti-visive/arte-contemporanea/2013/06/lasinello-e-luccellino-per-una-lettura-iconografica-del-cartone-di-Mathias-Poledna>. Acesso em: 27 fev. 2017.
- SARMATZ, L. “Let it go: o pai, o filho e o desenho animado”. *Piauí*, Rio de Janeiro, n. 126, mar. 2017, p. 54-56.

SOCHA, E. "Política de *cartoon*". *Cult*, São Paulo, n. 218, dez. 2016, p. 54-57.