

**UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS
UNIDADE ACADÊMICA DE GRADUAÇÃO
CURSO DE REALIZAÇÃO AUDIOVISUAL**

VICTORIA FARINA MEYER

**DON'T HUG ME I'M SCARED:
O horror disfarçado de fofura**

**São Leopoldo
2019**

VICTORIA FARINA MEYER

**DON'T HUG ME, I'M SCARED:
O horror disfarçado de fofura**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado como requisito parcial para
obtenção do título de Bacharel em
Comunicação Social, pelo Curso de
Realização Audiovisual da Universidade do
Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS

Orientador: Prof. Ms. James Zortéa Gomes

São Leopoldo
2019

AGRADECIMENTOS

À minha família e amigos, em especial àqueles que me inspiraram e me incentivaram no processo dessa pesquisa: Bernardino Fendt, Denise Farina, Julia Flores, Marcos Moraes, Ottoni Bastos, Pedro Valadão e Tamires Garcia. A todos os professores do Curso de Realização Audiovisual da UNISINOS. Ao meu orientador prof. James Zortéa. E, finalmente, à Jim Henson pela criação de um universo lúdico ao qual me identifico e que inspirou essa pesquisa e o início da minha jornada como realizadora.

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo investigar como *Don't Hug Me, I'm Scared* utiliza o universo infantil para criar um conteúdo de horror. A investigação é realizada a partir dos conceitos acerca da dramaticidade e do uso de bonecos no audiovisual, bem como a partir da identificação de padrões e convenções dos gêneros infantil e *gore*. Sendo assim, o trabalho abrange o estudo acerca dos gêneros cinematográficos e suas manifestações para que no capítulo final haja uma análise fílmica da obra elegida. Dessa forma, a análise buscará identificar os padrões de gênero presentes em DHMIS a fim de compreender o problema de pesquisa.

Palavras-chave: Gênero cinematográfico. Horror. *Gore*. Infantil. Teatro de Bonecos. *Don't Hug Me, I'm Scared*.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	1
2 MANIPULAÇÕES PARA AS CÂMERAS - RELAÇÕES ENTRE O TEATRO DE BONECOS E O AUDIOVISUAL.....	5
2.1 A tradição do teatro de formas animadas.....	5
2.2 Aproximações do teatro de bonecos com a animação audiovisual	8
3 O MONSTRO QUE ENGOLIU A CRIANÇA - CONVENÇÕES DO GÊNERO INFANTIL E GORE.....	16
3.1 Entendendo os gêneros cinematográficos.....	16
3.2 Nuvens de algodão-doce: algumas abordagens do gênero infantil	20
3.3 Vísceras expostas: a violência no gênero <i>gore</i> e na animação	25
4 DA FOFURA AO DESESPERO - DON'T HUG ME, I'M SCARED	29
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	47
REFERÊNCIAS.....	49

1 INTRODUÇÃO

O teatro de bonecos sempre me fascinou e, com o tempo, percebi que o meu contato com este quase sempre ocorreu através de produtos audiovisuais, como *Muppet Show* (1976) e *Família Dinossauro* (1991). No período final do curso de Realização Audiovisual da Unisinos, redescobri essa paixão e, com isso, percebo uma espécie de adaptação do chamado “teatro de formas animadas” para novas mídias.

Além disso, no terceiro ano do curso elegi a cadeira de especialidade de animação dentro de outras possibilidades. Com essa escolha, tive a oportunidade de conhecer mais o universo da animação que sempre me encantou. Ao investigar e entrar em contato com diversas técnicas de animação, confirmei para mim mesma que o stop-motion¹ era a minha favorita.

Também no terceiro ano do curso, realizei com meus colegas um curta chamado “Silhueta”, onde aproveitei a oportunidade para explorar narrativas experimentais. Utilizando o teatro de sombras como referência, o filme foi todo produzido pensando no protagonismo das sombras projetadas pela personagem principal. Pouco tempo depois fiz a conexão na minha cabeça: o que me encanta tem suas raízes no teatro de formas animadas, desde o uso de bonecos às sombras projetadas na parede.

No meu repertório de formação, um modelo de realização audiovisual que é referencial no uso de bonecos, ou *puppets*², é *Don't Hug Me, I'm Scared*, DHMIS, de Becky Sloan e Joseph Pelling (2011). *Websérie*³ que conta com aproximadamente 57 milhões de visualizações e possui episódios de aproximadamente 4 minutos, publicados na plataforma online *Youtube*.

O primeiro episódio da série tem como tema principal a criatividade. Red Guy, Yellow Guy e Duck Guy, os personagens principais, estão sentados silenciosamente na mesa da cozinha, tomando café da manhã. De repente um Bloquinho de Notas surge e começa a cantar para eles uma canção sobre como ser criativo. Ele estimula os três personagens a utilizarem suas cabeças para se divertir, propondo exercícios de criatividade. Aos poucos o ritmo do episódio vai se tornando cada vez mais frenético e os exercícios criativos cada vez mais bizarros. Vísceras e cores escuras

¹ técnica de animação quadro a quadro realizada a partir de fotografias.

² termo em inglês para fantoche - também apropriado por outras línguas

³ websérie ou web show é uma série audiovisual com episódios lançados na internet em plataformas como YouTube e Vimeo.

se misturam com materiais artesanais como glitter. Os personagens Yellow Guy e Duck Guy envelhecem. A música se torna caótica. Por fim, o Bloquinho conclui em "nunca mais serem criativos de novo".

DHMIS é uma obra audiovisual que propõe uma adaptação singular da linguagem do teatro de bonecos, e, ao mesmo tempo, cria uma abordagem inusitada, misturando técnicas de animação - como animação de fantoches, animação 2D e 3D - e recursos narrativos, como a transgressão de gênero. DHMIS faz uma espécie de paródia do universo infantil, já que posteriormente a obra faz referência ao gênero *gore* de horror, que é marcado, principalmente, pela violência gráfica e exagerada. Dessa forma, a escolha de *Don't Hug Me, I'm Scared* como objeto de estudo pretende buscar compreender o uso do teatro de bonecos como ferramenta de criação audiovisual e como uma forma de variação do que reconhecemos como convenções do gênero de horror.

A pesquisa busca compreender como a *websérie* desenvolve sua linguagem audiovisual explorando o gênero infantil para criar um conteúdo adulto e perturbador, assim percebendo como *Don't Hug Me, I'm Scared* pode simbolizar um modelo de inovação nas abordagens estratégicas de concepção do gênero de horror.

No primeiro capítulo, "Manipulações para as câmeras - relações entre o teatro de bonecos e o audiovisual", trato sobre a animação de bonecos, tanto no teatro quanto no audiovisual. Fazer um recorte histórico do teatro de animação e conceituá-lo é essencial para o início desta pesquisa, estando presente justamente no primeiro subcapítulo, intitulado "A tradição do teatro de formas animadas". O suporte teórico para conceituar o teatro de animação parte dos apontamentos da pesquisa de Ana Maria Amaral (2007 e 2011). Seus estudos sobre o teatro de bonecos e outras formas animadas embasam alguns interesses desta pesquisa e se demonstram de extrema relevância para a área, como a dramaturgia do teatro de bonecos, por exemplo.

A seguir, no segundo subcapítulo intitulado "Aproximações do teatro de bonecos com a animação audiovisual", é necessário traçar um breve histórico sobre a presença do teatro de bonecos no audiovisual, sendo *Muppet Show*, de Jim Henson (1976) provavelmente o principal exemplo para esta pesquisa, já que foi um dos mais relevantes mundialmente por adaptar essa linguagem para a televisão e é uma forte referência no audiovisual até hoje. A partir disso, apresento os conceitos de ator e ator-manipulador, trazendo reflexões perante a adaptação do teatro para o audiovisual

no que diz respeito à animação. Neste subcapítulo, trabalharei, principalmente, com as ideias de Paulo Balardim (2018), Ed Hooks (2003) e Miguel Vellinho (2005).

O segundo capítulo deste trabalho, "O monstro que engoliu a criança: convenções dos gêneros infantil e gore" é dedicado a explorar o conceito dos gêneros cinematográficos. Em 3.1 "Entendendo os gêneros cinematográficos", exponho as ideias dos autores Andrew Tudor (2012) e Luís Nogueira (2010) acerca de como e por que é realizada a classificação das obras. Também, explorarei junto aos autores a respeito das variações de gêneros, que colaboram para o surgimento de subgêneros e híbridos. Sendo relevante para identificar como *Don't Hug Me I'm Scared* se insere no mundo dos gêneros cinematográficos e, também, análise dos gêneros infantil e de horror nos próximos subcapítulos.

Em 3.2 "Nuvens de algodão-doce: algumas abordagens do gênero infantil", pretendo dar um breve panorama acerca dos atributos e alegorias do gênero infantil. Estabelecerei como foco as obras voltadas para crianças em fase pré-escolar, já que é essa estética e narrativa que interessam à pesquisa. Pretendo, também, identificar produtos audiovisuais que fazem parte deste gênero para entender quais elementos são mais presentes e recorrentes. Assim, buscarei semelhanças na linguagem audiovisual, como paleta de cores, temas e sonorização. Neste segmento da pesquisa, trabalharei com os autores Carlos Augusto Nazareth (2010), para conceituar a infância e o teatro infantil, Amanda Fonseca (2017), para abordar a colorização, e Luís Nogueira (2010), para caracterizar o gênero musical.

Em 3.3 "Vísceras expostas: a violência no gênero gore" busco entender o gênero de horror, porém mais específico o subgênero *gore* ou *splatter*. Com isso, trabalharei com as conceituações de Luís Nogueira (2010), Caroline Tavares (2009) e Margarita Cuéllar Barona (2008). Além disso, irei abordar a ideia de grotesco e feiura utilizando as reflexões de Umberto Eco (2007) e Felisberto Sabino da Costa (2016). O conceito de *hurt gags*, explorado pelo teórico Sébastien Denis (2007), se faz de extrema importância para perceber como a área da animação retrata a violência. Munida destes conceitos, buscarei compreender alguns atributos recorrentes do que pode ser chamado de gênero *gore* na animação.

Por fim, no terceiro e último capítulo, com apoio das teorias acerca do uso de fantoches no audiovisual e das convenções dos gêneros infantil e *gore*, a pesquisa propõe uma abordagem qualitativa. A partir de objetivos exploratórios por um viés de caráter experimental, buscarei uma contribuição científica para o debate de gênero

audiovisual. Em relação aos procedimentos metodológicos, trabalho com pesquisa bibliográfica e documental sobre os conceitos que cercam o assunto, para, por fim, operar uma análise fílmica como estudo de caso sobre o primeiro episódio de *Don't Hug Me, I'm Scared*. Me baseando nos estudos teóricos de Francis Vanoye (2008), pretendo descrever aspectos do episódio em questão para desconstruí-lo e reconstruí-lo com novos significados.

2 MANIPULAÇÕES PARA AS CÂMERAS - RELAÇÕES ENTRE O TEATRO DE BONECOS E O AUDIOVISUAL

2.1 A tradição do teatro de formas animadas

A definição do teatro de animação ou teatro de formas animadas é o que inicia este capítulo de contextualização da pesquisa. Ana Maria Amaral (2007), professora e encenadora, explica que o termo "teatro de animação" se trata de um tipo de teatro onde o objeto inanimado é o personagem principal. O teatro de sombras, bonecos, marionetes, objetos, figuras e formas são exemplos do que constitui essa definição. Acredita-se que esta é uma das artes mais antigas, considerando a nossa natureza de contar e ilustrar histórias.

Segundo Amaral, a origem do teatro está relacionada diretamente às manifestações ritualísticas em que o foco não era o ser humano em cena (ator) e sim o objeto segurado e manipulado por este, quase sempre considerado sagrado (totens, máscaras, imagens). No Egito, há registros de que antes mesmo de haver a estrutura conhecida pelo teatro clássico (palco, plateia), a cena acontecia em altares, onde imagens de deuses contracenavam com os sacerdotes em 2000 a.C.

Com o tempo o teatro começou a passar por um período racionalista, em que o principal para a cena era o seu realismo. Ana Maria Amaral (2011) explica que isso se inicia com o uso da perspectiva e que coincide com a construção de espaços especiais para os espetáculos. Assim, iniciava-se um período de desenvolvimento tecnológico no que diz respeito a "materialidade" do teatro.

Ainda segundo Amaral, o uso de cenários realistas e efeitos especiais, como chuva, fizeram com que as grandes produções valorizassem principalmente o espaço cênico ao invés de puramente o drama e desempenho da atuação. Este período realista fez com que o *objeto* fosse deixado de lado.

Amaral também explica que este período racionalista é uma característica do Ocidente e que começou a decair com as inovações de Alfred Jarry⁴, que gerou uma série de ideias com influências orientais, dando origem aos simbolistas e trazendo o *objeto* de volta à cena. Com outros movimentos de escolas teatrais, o teatro italiano

⁴ Alfred Jarry foi um poeta, romancista e dramaturgo simbolista francês, mais conhecido por sua obra Ubu Rei. (fonte: Wikipedia)

sofre modificações, sendo a principal delas a tentativa de aproximação com o público, pretendendo integrá-lo ao espetáculo.

Tais modificações não foram muito bem aceitas pelos espectadores, pois nelas há o confronto do real com o não-real, o público *versus* o personagem. Dessa forma, além do ator precisar se distanciar da pessoa que é e incorporar plenamente o personagem, o público também precisa fazer este esforço para enxergar o personagem ao invés do ator em si. Ainda segundo Amaral, esse esforço vindo do público torna-se menor quando o personagem é um boneco, ou objeto, já que a plateia logo o assume como não-real, percebendo sua natureza inanimada. Ana Maria Amaral define que:

"De maneira geral, o teatro de bonecos, por essência, é anti-realista. A ilusão da realidade que nele se busca é muito mais em relação aos mecanismos de manipulação do que em relação às situações que se colocam." (AMARAL, 2007, p. 29)

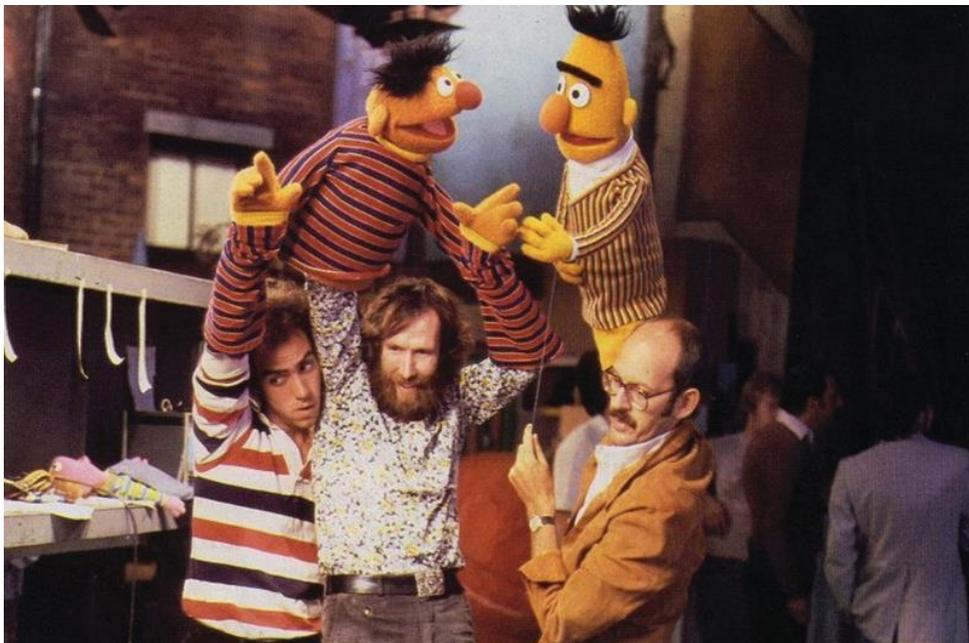
Assim, confere-se ao teatro de formas animadas uma natureza de não-realismo e fantasia. Bogatyrev, citado por Amaral, destaca dois tipos de teatro de bonecos: o que busca copiar o realismo e o que não busca formas realistas. O primeiro caso, busca imitar a realidade - seja no uso do movimento, imagem ou voz - mas devido à técnica, acaba resultando em uma performance que gera um estranhamento do público. Uma vez que, o boneco logo de início é encarado como não-vivo, inanimado. Performances assim, segundo o autor, tendem a pender para o grotesco, cômico, caricato (Bogatyrev apud AMARAL).

O segundo caso enfatiza o aspecto da forma, assim assume-se a técnica como não realista e busca-se a aproximação da essência do que se pretende representar. Desde início o que é colocado na cena (o boneco) é encarado como não-real, e justamente por isso, cria-se uma impressão de realidade. É um paradoxo, pois sabe-se sobre a não-vida do objeto de cena, mas ao assisti-lo sendo animado, temos a impressão deste ter vida própria. Emile Copfermann, citada por Ana Maria Amaral, observa que:

"O ator é; sua essência é ser." Mas ele não é o personagem, apenas representa um papel. "O boneco, ao contrário, não é, essência é o não-ser." "Mas ele não interpreta um papel, ele é o personagem o tempo todo" Disse ainda Copfermann: "Um ator imóvel na cena é um corpo, um boneco imóvel na mesma cena é apenas um objeto." (AMARAL, 2011, pg 73)

Da mesma forma que distinguimos o boneco do ator, também pode-se separar os conceitos de ator e ator-manipulador. O ator do teatro clássico, segundo Amaral (p.73, 1996), quando é visto no palco tem a presença do personagem que ele mesmo incorpora. Por outro lado, o ator-manipulador quando visto em cena causa uma ruptura, um estranhamento, pois ele não pertence àquela linguagem. Cabe ao ator-manipulador utilizar o boneco como uma espécie de "extensão" do seu corpo, transferindo a ele o gesto e os movimentos pretendidos na atuação. Ele jamais é o personagem, ele trabalha para dar vida à este. Inclusive muitas vezes trabalhando em conjunto com outros manipuladores para animar um único personagem, como mostra figura abaixo.

Figura 1 - Richard Hunt, Jim Henson e Frank Oz manipulando os personagens Ênio e Beto.



Fonte: Los Angeles Magazine (2018)

Segundo Ana Maria Amaral (2011), a dramaturgia do teatro de bonecos não reside em ações e palavras, mas muito mais no gesto e nos momentos de não ação, movimento e pausas, silêncio. Amaral ainda afirma que o teatro de bonecos é, por essência, imagem e movimento. É ilusão. Essa afirmação se relaciona com o conceito e origem da animação audiovisual, como veremos a seguir no próximo subcapítulo.

2.2 Aproximações do teatro de bonecos com a animação audiovisual

Ilusão é palavra-chave quando se trata da origem da animação. George Méliès foi um dos pioneiros em aproximar recursos da ilusão do teatro para o cinema, experimentando essa nova linguagem com a que já dominava: a mágica ilusionista.

Segundo Luís Nogueira (2010), o fascínio de Méliès pela mágica na época estava além da performance, também era sobre dar vida ao inanimado. Como em *Un homme de têtes* (1898), no qual Méliès tira sua própria cabeça do corpo diversas vezes e as coloca em uma mesa onde elas continuam interagindo com ele. O que para nossa época é considerado um truque de montagem, na dele era um truque de mágica. Ilusão.

Figura 2: Un homme de têtes.



Fonte: Captura de tela (2019)⁵

Assim, a animação em sua origem começa a ser encarada por muitos como macabra, já que fornecia o poder de dar vida a coisas inanimadas, ou até mesmo mortas. Como é o caso de Wladyslaw Starewicz que fazia filmes, utilizando a técnica de *stop-motion* com bonecos que representavam animais, ou até com insetos taxidermizados. Como mostra figura abaixo.

⁵ Disponível em: <https://youtu.be/IKQRV4XKZt4>. Acesso em: novembro de 2019.

Figura 3: The Cameraman's Revenge (1912)



Fonte: Captura de tela (2019)⁶

Podemos identificar em ambos exemplos, a semelhança e adaptação da linguagem teatral e suas vertentes. Seja ela de espetáculo de mágica ou com cenários bidimensionais que propõem perspectiva pintados à mão. Dessa forma, já podemos identificar nas primeiras animações uma ligação direta com o teatro e sua linguagem, bem como uma espécie de referência estética e narrativa.

Mais tarde na história, parte da animação audiovisual continua bebendo na fonte do teatro. Jiri Trnka foi um criador de marionetes tcheco que desenvolveu um interesse maior para a animação *stop motion*, do que propriamente os espetáculos de teatro de bonecos. Apesar disso, podemos ver claramente seu passado teatral em seus filmes de animação. Em *The Hand* (1965), Jiri Trnka aborda a história de um artesão que trabalha com esculturas, seu trabalho é constantemente interrompido por uma mão gigante que o impõe a fazer esculturas dela. Os conflitos entre a mão e o artesão se intensificam, até que a mão o aprisiona e o força a cumprir a tarefa que ela o impôs.

⁶ Disponível em: <https://youtu.be/pkFW8kXK1lw>. Acesso em: novembro de 2019.

Figura 4: The Hand (1965)



Fonte: Reader (2018)

A estética e movimentação do boneco no curta se assemelham muito com a linguagem do teatro de animação. Principalmente porque não vemos as expressões do personagem principal mudarem diante da tela, todo sentimento é passado através do gesto. Sendo este, segundo Ed Hooks (2000), um dos principais fundamentos da animação.

Hooks também afirma que os atores do teatro clássico procuram justificar movimento com emoção, enquanto os animadores buscam justificar a emoção com o movimento. O trabalho dos atores vem de dentro para fora, buscar o interior dos personagens para descobrir como estes se comportam fisicamente. Enquanto na animação o trabalho vem de fora para dentro, o jeito que um personagem é moldado e movimentado procura transparecer o interior deste. A emoção tende a gerar uma ação, pois o universo da animação preza as ênfases e exageros do gesto e movimento.

Paulo Balardim (2018) afirma em seu artigo "Bonecos e audiovisual: uma proposição pedagógica" que o boneco é além de uma extensão do corpo do ator, pois no audiovisual parte dessa autonomia do ator é conferido à imagem, à virtualização dessas ações. Assim, o ator não é o único manipulador do objeto inanimado, mas também o editor, que realiza a manipulação da imagem do boneco e pode, através da

montagem, dar ênfases e novos significados para a forma. Ainda acrescento aqui o realizador em si como um manipulador, já que possui poder de seleção desde a decupagem, com escolhas de enquadramento, por exemplo.

Andre-Charles Gervais, citado por Balardim, explica que o boneco possui os gestos e movimentos limitados e que, portanto, não consegue imitar a realidade humana. O autor explica que nesses casos o espectador participa ativamente da obra, já que ele funciona como uma peça fundamental para a atuação e credibilidade do boneco. (Gervais apud BALARDIM, 2018). O poder da imaginação é o que completa a parte que falta devido a limitação do objeto.

A materialidade também se faz relevante para esta discussão, visto que é a partir de materiais banais, tais como feltro, madeira, lã, que se cria a ligação da realidade que vivemos com a credibilidade da imagem do boneco. Ao apresentar ao espectador uma nova linguagem, referenciamos algo que já lhe é conhecido, ou compreendido através das suas próprias vivências, para que haja uma aproximação maior com seu próprio universo.

Muppet Show, de Jim Henson (1976) foi uma série televisiva de comédia que trouxe o teatro de bonecos para o audiovisual. Contudo, por se tratar de um produto audiovisual, havia uma preocupação com decupagem, para que o programa fosse dinâmico e enfatizasse a fantasia e o cômico. Inclusive, muitas vezes eram utilizados *storyboards*⁷ para a criação do quadro exatamente como imaginado, atividade que, de certa forma, vai em direção oposta a movimentação do teatro de bonecos, ao ter um ambiente "hermético" - controlado, planejado e, principalmente, sujeito a repetição.

A decupagem, segundo Ismail Xavier (2005), é o processo de decomposição do filme em planos. O plano por sua vez corresponde à extensão do filme que se encontra entre dois cortes, ainda segundo o autor. Além disso, observamos na decupagem as características de cada plano, ou em outras palavras, como a câmera se relaciona com o objeto filmado.

A decupagem audiovisual proporciona uma dinâmica e construção do encanto do teatro em *Muppet Show*. Esse encanto dificilmente seria alcançado se fosse filmado apenas com um plano geral, com intuito de documentação e registro. Sendo distanciado das ações e proporcionando um aborrecimento, uma falta de exuberância

⁷ decupagem ilustrada, esboçada - permite melhor visualização e determinação dos limites visuais do quadro.

da obra. As ações dos bonecos para o enquadramento da câmera relacionam-se diretamente com essa dinâmica planejada do teatro, como destaca Miguel Vellinho (2005):

"Normalmente, na maioria dos espetáculos de teatro de animação, não é difícil acontecer de todas as possibilidades cênicas já estarem entregues ao espectador antes mesmo de o espetáculo ter começado. Vê-se um cenário com uma portinha: certamente um personagem vai sair dali; uma janela: alguém deve aparecer por ali; reconhecemos o balcão: onde todos os personagens irão se encontrar; e pronto: o terceiro sinal nem tocou ainda e não há surpresa alguma à vista. Ao término do espetáculo, esta sensação se confirma." (VELLINHO, 2005, p. 171)

Muppet Show, portanto, proporciona uma linguagem única e dinâmica possibilitada através da decupagem em relação às performances das ações dos bonecos manipulados por Jim Henson. Causando uma espécie de preservação do fator revigorante da narrativa e permitindo que os criadores variem entre cenários e possibilidades cênicas. Evitando que o espectador tenha expectativas similares às citadas por Vellinho.

Ao mesmo tempo, o espectador ao assistir o programa tende a acreditar naquela *mise en scène*⁸, sendo apresentado logo de início à fantasia proporcionada pelo universo dos bonecos. Uma porção dessa relação do espectador com a construção de uma ideia de realidade dos bonecos, também parte da decupagem que apresenta elementos cenográficos como o palco, a plateia, o camarim, a banda e o camarote.

Assim, podemos observar que *Muppet Show* sempre faz questão de mostrar esses elementos teatrais, como as cortinas de veludo vermelho, poltronas da primeira fileira, cenários diegéticos de tapadeiras bidimensionais pintadas, entre outros. Dessa forma, é como se em cada plano fosse ressaltado o fato de estarmos assistindo a um espetáculo teatral. Além disso, os bonecos estão inseridos em toda parte - eles são atores, *staff*, apresentadores e plateia. Dessa forma, *Muppet Show* também propõe um fortalecimento do vínculo entre os bonecos e o espectador, para que este acredite na vida própria dos fantoches.

Outra porção desse vínculo, vem do próprio design dos personagens. A simplicidade da forma dos bonecos facilita a relação de identificação do espectador com o objeto imagético. O fato de jamais vermos os manipuladores ou sistemas de

⁸ expressão francesa que está relacionada com encenação ou o posicionamento de uma cena.
Fonte: Significados (2015)

sustentação como fios e varas estabelece o universo dos bonecos e fantoches como universo narrativo próprio.

Jim Henson explica em entrevista⁹ que a forma simplificada de Kermit, o boneco que representa um sapo, um dos personagens principais de *Muppet Show*, colabora para a transmissão de diferentes expressões com apenas uma mudança de ângulo em seu posicionamento. Essas sutis mudanças na posição e voz do personagem são facilmente lidas pelo espectador como diferentes sentimentos concretos e válidos. Ver figuras 5, 6 e 7.

Figura 5: Kermit em sua posição tradicional de apresentador



Fonte: Interview with Jim Henson, Frank Oz, and Michael Frith - FULL

Figura 6: Kermit triste



Fonte: Interview with Jim Henson, Frank Oz, and Michael Frith - FULL

⁹ Interview with Jim Henson, Frank Oz, and Michael Frith - FULL. Disponível em <<https://youtu.be/y9hoGTszGBQ>>. Acesso em 26 de outubro de 2019.

Figura 7: Kermit pensando



Fonte: Interview with Jim Henson, Frank Oz, and Michael Frith - FULL

A forma de cada personagem transparece muito o interior pretendido na história. Este é um dos principais fundamentos para a concepção de bonecos para a televisão e teatro. Os personagens precisam ser construídos de forma caricata e simplificada para serem legíveis pelo espectador, como afirmado por Jim Henson e Frank Oz, criadores de *Muppet Show* (1976), em entrevista.

O grupo Giramundo, criado em 1970, em Belo Horizonte, pelos artistas plásticos Álvaro Apocalypse, Tereza Veloso e Madu, também merece seu reconhecimento por trazer os bonecos para o audiovisual. O grupo é reconhecido nacionalmente pela propagação e alimentação da cultura brasileira através de seus espetáculos com teatro de bonecos, sendo um dos principais nomes do teatro brasileiro. Além disso, segundo o site do grupo, a partir dos anos 2000 Giramundo começou a produzir conteúdo audiovisual, propondo a virtualização daquilo que já dominavam como linguagem: o teatro de manipulação dos bonecos. O grupo Giramundo afirma em seu site¹⁰ que:

Todas as formas de marionetes servem ao propósito de produzir imagens em movimento, por isso, a matéria de trabalho do marionetista ao fundo é a criação de uma linguagem cinética e o boneco é um dos seus instrumentos para isso. (GIRAMUNDO)

A afirmação realizada pelo grupo Giramundo se relaciona diretamente com as reflexões e pensamentos expostos no decorrer deste subcapítulo. Sendo o boneco uma ferramenta para a criação de uma linguagem única tanto para o teatro quanto para o audiovisual. Estando sujeita aos mais diversos gêneros e abordagens técnicas. Através do boneco e sua linguagem cria-se uma ligação entre o espectador e o

¹⁰ Disponível em <<http://giramundo.org/animacao/>> Acesso em 26 de outubro de 2019.

universo próprio de ilusão da animação, gerando o encanto e o fator revigorante da técnica.

3 O MONSTRO QUE ENGOLIU A CRIANÇA - CONVENÇÕES DO GÊNERO INFANTIL E GORE

3.1 Entendendo os gêneros cinematográficos

A compreensão dos gêneros cinematográficos e reflexões acerca do assunto se demonstram de extrema importância para esta pesquisa. Possibilitando uma maior compreensão acerca dos gêneros infantil e gore e suas representações na animação audiovisual. Assim, proponho levantar teorias acerca do termo que virão a ser ferramentas indispensáveis, principalmente para o último capítulo desta pesquisa.

Andrew Tudor (2012) define que os gêneros cinematográficos são uma forma de classificação de vários filmes que possuem uma característica em comum. Assim, acredita-se que os filmes seguem uma espécie de tradição - uma série de convenções, maneirismos, ações e temáticas já conhecidas no gênero. O autor percebe que apesar disso filmes podem ter características em comum, mas intenções diferentes. Ele conclui então que por esta razão deve-se classificar um filme não pelos seus atributos, mas sim por suas intenções.

Tudor também afirma que antes de classificar um filme, este precisa ser analisado, para que assim possa-se identificar suas características em comum com o gênero. Porém, o autor ressalta que há um dilema a respeito desta colocação, visto que a criação deste agrupamento de filmes nasce apenas quando todos são analisados individualmente e agrupados em determinado gênero. Segundo Tudor há apenas duas maneiras de solucionar este dilema:

- a) classificar os filmes com um critério principal, que poderá ser alterado conforme as intenções críticas;
- b) classificar os filmes de acordo com o senso comum a respeito de um gênero e analisá-los.

Este segundo item parte do preceito de que o espectador comum possui expectativas, ideias e premissas sobre um determinado gênero, ou "tipo" de filme. Partindo deste princípio, Tudor ressalta que a crítica cumpre o papel de definir que certo filme deve ser reconhecido universalmente por tal gênero. Assim, Tudor chega a conclusão de que o que difere os gêneros cinematográficos não parte somente de uma análise de características fílmicas, mas também da recepção e a cultura em que este está inserido. Não se pode garantir que um filme terá a mesma recepção em

culturas e, até mesmo, em indivíduos diferentes. Levando a exemplos radicais: um filme pode ser considerado comédia para algumas culturas e horror para outras. As noções de gênero são, portanto, séries de convenções culturais e sociais, variando muito na forma como cada cultura recebe e interpreta o produto assistido.

Para realizar uma análise fílmica, Tudor explica que precisamos entender qual a perspectiva do realizador em questão a respeito de determinado gênero, bem como a perspectiva do espectador. O filme funciona de certa forma porque o realizador e espectador possuem ideias prévias a respeito deste gênero em questão. Da mesma forma, pode-se dizer que um realizador optou por quebrar certas regras de gênero, somente quando se sabe que ele conhece quais são essas regras. E essa transgressão somente terá consequências se o espectador também reconhecer as regras do jogo.

Em resumo, Tudor defende que o gênero será melhor empregado quando for analisado em um grupo de filmes e no contexto cultural em que este foi concebido e exibido. Assim, pode ser útil para análises sociológicas e psicológicas do determinado filme. Ele ainda ressalta que qualquer afirmação feita a respeito das premissas do diretor com as convenções de gênero são inválidas, já que para isso precisamos conhecer as intenções e noções do realizador e do espectador. Bem como, a expectativa de recepção a que se propõe o diretor e o espectador em relação ao filme.

Luís Nogueira (2010) também disserta sobre gênero. O autor define que a delimitação e caracterização dos gêneros está em constante mudança, inclusive gerando híbridos e subgêneros. Ele afirma que o gênero cinematográfico é uma categoria em que congregamos obras a partir de intersecções de diversas ordens, em que as mais determinantes tendem a ser narrativas ou temáticas. Não completamente contraposto ao pensamento de Tudor, Nogueira relativa mais o processo de classificação das obras.

Nogueira acrescenta três ideias ao seu raciocínio: a de que uma dada característica em comum implique na classificação de um filme a um gênero; a de que toda obra pode ser integrada a um determinado gênero; e, a de que uma obra pode se encaixar com os elementos e características de diversos gêneros ao mesmo tempo. Dessa forma reconhece-se que é a partir das diferenças e semelhanças de determinados atributos que se estabelece um índice de pertencimento, ou não, de um filme com determinado gênero.

Nogueira conclui que um gênero é, portanto, uma categoria classificatória que estabelece relações de semelhança e identidade entre os filmes pertencentes a este grupo. Ele ainda explica que:

Desse modo, será possível, seguindo o raciocínio genérico, encontrar a gênese comum de um conjunto de obras, procurando nelas os sinais de uma partilha morfológica e ontológica – assim, através da ínfima comunhão de determinadas características por parte de um conjunto de obras, poderemos sempre proceder a genealogia mais remota das mesmas, o que haverá de permitir compreender melhor o seu processo criativo e efectuar a arqueologia das ideias fundamentais que veiculam ou das situações que retratam. (NOGUEIRA, 2010, p. 3)

Ou seja, um esquema genético será inevitável para a identificação de um determinado gênero. O autor ainda explica que aspectos como: tipo de personagens retratados, tipos de situações encenadas, temas recorrentes, elementos cenográficos, princípios estéticos, são exemplos do que compõe esse chamado esquema genético. Em outras palavras, é importante conhecer a "bagagem" do gênero em questão - quais outros filmes e características estão presentes na história dos gêneros.

Nogueira explica que a reflexão acerca de critérios mais vastos e diversos permite que haja uma identificação da pluralidade de gêneros que se distanciam das classificações mais estritas. Com isso, pode-se expandir a ideia de gênero com outros grupos de obras audiovisuais. Dessa forma podemos classificar filmes com relação à técnica, por exemplo, reconhecendo assim o cinema de animação como um gênero, mesmo englobando diversos tipos de técnicas e narrativas.

O autor ainda explica que as possibilidades de categorizações são inesgotáveis, visto que o cinema está constantemente sofrendo mutações técnicas e criativas. Assim, a tendência é que cada vez mais se torne complexo o debate a respeito das organizações das obras em gêneros. Nogueira ressalta essa complexidade citando os cruzamentos entre cinema, televisão e internet. Acrescento aqui também os jogos que cada vez mais tendem a se fundir com o audiovisual tradicional, gerando obras interativas. O autor ainda afirma que, mesmo com os estudos sobre classificações, sempre poderá haver exceções, desvios e contradições com relação aos gêneros.

Nogueira também se aprofunda a respeito das funções dos gêneros. Segundo o autor, essa classificação das obras possui um papel vital em pelo menos seis contextos, são eles: produção, consumo, criação, crítica, análise e divulgação.

Em relação à produção e ao consumo, Nogueira afirma que os gêneros possibilitam buscar uma espécie de repertório de elementos instituídos que geram um

sentimento de familiaridade no espectador e em suas respectivas expectativas. Com isso, é possível gerar fórmulas e padrões para uma perspectiva prévia a respeito da recepção industrial e comercial. Esses dados podem antecipar possibilidades de sucesso e, também, controlar o risco de investimento de um produto. Desse modo, se um filme está atrelado a um certo gênero e possui semelhanças com outras obras audiovisuais, ele provoca determinadas expectativas para o espectador. Assim, os gêneros podem servir para que o espectador organize, ou determine, sua experiência de recepção através da identificação, discriminação e arrumação das obras em categorias.

Em relação à criação, Nogueira afirma que os gêneros funcionam como uma espécie de mediação entre as intenções do realizador e as expectativas do espectador. Ao reconhecer convenções de gênero, um realizador pode destacar sua obra ao homenagear a tradição ou ao causar rupturas com a mesma. Muitas vezes, assim, podendo se destacar como autor.

As funções do gênero na crítica, segundo Nogueira, agem como uma espécie de ferramenta para apoiar o discurso crítico - que busca confrontar, avaliar e julgar cada obra em relação às demais. A crítica se constitui de premissas e critérios reconhecidos e instituídos, assim, os gêneros permitem que haja uma espécie de parâmetro para avaliação de cada obra.

Quanto à análise, o autor declara que os gêneros são um importante fundamento para àqueles que buscam refletir, compreender e explicar as diferentes obras e abordagens audiovisuais. Em função da análise, Nogueira explica que o gênero age como uma espécie de repertório, possibilitando comparações entre obras e premissas criativas. Bem como a própria análise do agrupamento de diversas obras em uma determinada categoria.

Por fim, o autor discorre sobre a distribuição, onde, segundo Nogueira, os gêneros revelam-se de grande utilidade em diversos aspectos: na visibilidade midiática do filme, através de posters, *trailers*, *merchandising*, etc; nas programações e circuitos, sendo muitas vezes selecionado a partir de determinado critério para a grade de exibição em festivais, cinemas e mostras; e no contexto cotidiano, onde os debates opinativos entre espectadores comuns é facilitado devido a concisão dos atributos dos gêneros e ao senso comum em reconhecê-los.

Nogueira também aborda em seu livro as mutações morfológicas que os gêneros cinematográficos podem sofrer. O autor observa uma propensão de repetição e

conservadorismo, seja temático, estilístico, narrativo ou cultural. Tornando, assim, notório o risco de esgotamento. Daí, segundo Nogueira, que surgem as mutações.

Nogueira identifica três modalidades de mutação dos gêneros, que funcionam como três níveis distintos de desvio em relação aos atributos de cada gênero, são elas: a revisão, a derivação e a hibridização. A revisão se trata de uma espécie de homenagem aos princípios criativos do gênero, geralmente propondo uma revitalização. A derivação age de forma subversiva sobre os atributos criativos do gênero, alterando o tom e o sentido das convenções, como em paródias, ou age de forma seletiva, apropriando-se de certas características e excluindo outras, como acontece nos subgêneros. Por fim, Nogueira destaca a hibridização que consiste na apropriação de atributos criativos e estilísticos de um gênero por um outro. O que pode ocorrer em diversos níveis, desde as pequenas insinuações pontuais a influências estruturais. Nogueira também ressalta que essas três modalidades podem convergir, muitas vezes, em uma mesma obra audiovisual.

Nogueira reconhece que os gêneros sofrem mutações morfológicas ao longo do tempo, mesmo com a propensão de repetição e conservadorismo. O autor ressalta que os gêneros surgem, mudam e decaem, e que "sua existência deve ser assumida como uma instância de enorme relevo na criação, no consumo, na produção e na análise das obras fílmicas." (2010, p.14). Ainda segundo o autor, essa dinâmica pode possibilitar uma maior compreensão da história do cinema e suas formas.

3.2 Nuvens de algodão-doce: algumas abordagens do gênero infantil

Como visto no subcapítulo anterior, Luís Nogueira (2010) afirma que há uma enorme variedade de derivações e particularidades de categorização dos gêneros. Essas infinitas possibilidades fazem com que haja uma vasta quantidade de subgêneros, que por sua vez originam-se devido inúmeros fatores: narrativo, temático, estilístico, duração, produção, público alvo, etc. O gênero infantil, portanto, surge a partir da classificação de obras que pretendem ter a criança como público alvo. Para isso, sabendo que a infância é um vasto conceito e assunto de diversos estudos e teses, proponho um breve histórico do que o autor Carlos Augusto Nazareth (2010) define como mundo infantil para entender como geramos conteúdo para este tipo de espectador.

A infância na Idade Média, segundo Nazareth, não era muito conceituada, ou dividida do mundo adulto. Naquela época era estabelecido que ao completar sete anos a criança passava a ser um homem, porém sem o poder de transar ou guerrear. Assim, havia uma falta de espaço para a criança na sociedade. Também no sentido literal, já que era comum que elas frequentassem lugares como bordéis e bares.

Nazareth ressalta esse grande contraste da Idade Média com a Modernidade, onde há uma diferença explícita entre o mundo infantil e o mundo adulto. Contudo, isso não exclui o fato de haver debates e discussões no contemporâneo a respeito do que pertence, ou é permitido, em cada um desses mundos. Dessa forma, Nazareth pontua que o mundo adulto guarda segredos e revela-os aos poucos conforme eles são psicologicamente assimiláveis para a criança, ou, de uma forma mais verossímil, quando o próprio adulto define que é o momento de a criança saber sobre os segredos que a vida adulta reserva.

A situação da infância começa a mudar no século XVI com a potencialização da imprensa e a alfabetização, ainda segundo Nazareth. Com isso, estabelece-se uma nova visão a respeito das crianças: a inocência. A partir desse período, a infância passa a ser uma fase protegida e livrada de assuntos como sexo, por exemplo (NAZARETH, 2010).

Ainda segundo Nazareth, somente no século XVIII que se difundiram dois conceitos acerca da infância: o de que as crianças eram como uma folha de papel em branco que precisava ser preenchida. Atingindo a maturidade, ou fase adulta, quando a folha estivesse completa. O outro conceito, explicado por Nazareth, alega que a criança é importante em si mesma, é completa em sua própria fase, e não deve ser podada pela educação. Essas duas linhas de pensamento podem ser observadas até hoje na modernidade, não sendo as únicas nem as mais adequadas, visto a polarização dos dois conceitos.

Por fim, Nazareth conclui que as crianças detêm regras próprias no quesito do desenvolvimento, demonstrando possuir uma natureza única e própria. Assim, torna-se evidente que ao existir um mundo, universo infantil, existe também uma linguagem e forma de fazer produtos audiovisuais para este tipo de público.

Nazareth também aborda a perspectiva do teatro. Segundo o autor, para servir o público infantil é realizado uma trama de linguagens diversas. Dentro dessas diversas abordagens, o teatro de formas animadas se faz muito presente, principalmente com o uso do boneco e marionetes (NAZARETH, 2010), que, segundo Nogueira (2010), já

é considerado, por si só, um subgênero da animação. Dessa forma, reconhece-se o frequente uso da animação para representar o lúdico, como visto no capítulo anterior, sendo a técnica muitas vezes relacionada, no senso comum, exclusivamente ao público infantil.

Também se torna muito abrangente pensar em um gênero infantil ao todo, visto que podemos dividir as obras e os públicos em diversas categorias, como faixa etária, tema e técnica, e que a infância, como fase de desenvolvimento, engloba diversas espécies de "subfases" de maturidade em um curto período de tempo. Sendo uma criança de quatro anos extremamente diferente, física e psicologicamente, de uma de oito, por exemplo. O que faz com que elas possivelmente tenham interesses distintos e, portanto, preferência em consumir diferentes tipos de produtos audiovisuais. Assim, irei me aprofundar mais nos estudos a respeito da fase que mais interessa nesta pesquisa: a pré-escolar.

A fase pré-escolar atende a faixa etária de 2 a 6 anos de idade. Essa fase, segundo seminário apresentado na faculdade de medicina de Ribeirão Preto (2017), é marcada pela curiosidade de explorar o mundo ao seu redor. Também é a fase em que as crianças são inseridas, pela primeira vez, na sociedade através do ambiente pré-escolar. Assim, considera-se uma importante fase para o desenvolvimento cognitivo, motor, afetivo e social da criança.

Jordan Schildcrout (2008) afirma que na década de 1970 obras direcionadas à audiência pré-escolar tendiam a apresentar caráter educativo junto ao entretenimento. O autor também afirma que o programa *Vila Sésamo*¹¹ (1972), possuía explicitamente em seu contrato o dever de utilizar sua potência em criar conteúdo infantil como ferramenta educativa para crianças. Assim, percebo uma tendência nas obras audiovisuais voltadas para essa faixa etária (de 2 a 6 anos) de abordar temas educativos, como sustentabilidade, alfabetização, matemática e cultura. Além de *Vila Sésamo* programas como *Dora, a aventureira* (1999), *As Pistas de Blue* (1996) e *Doki* (2013) são exemplos de obras deste gênero que possuem conteúdo educativo.

Além disso, também observo o uso frequente da animação em suas diversas técnicas e estilos como forma de potencializar o lúdico e o dinâmico que condizem ao

¹¹ Jim Henson, criador do *Muppet Show*, é um dos responsáveis pela criação de Vila Sésamo, sendo inclusive produzido pela mesma companhia.

universo infantil. Acredito que isto se relaciona com o afirmado por Nazareth acerca do teatro infantil e suas múltiplas linguagens e abordagens.

Ana Maria Amaral (2011) também afirma que o uso de bonecos normalmente é atrelado com a figura da criança. Ela explica que há diversas razões que sustentam essa afirmação e tenta sintetizá-las. A autora defende que as crianças naturalmente são animadoras, elas dão vida a tudo. Falam sozinhas, falam com objetos, plantas, insetos, amigos imaginários, etc. Assim, a autora confirma que o teatro de bonecos possui uma relação direta com esse pensamento animista infantil. Segundo Amaral o uso de bonecos: "[...] tem todas as condições para satisfazer os anseios e transformações que a criança tem de tornar real os seus sonhos de poder. Torna fantástico o mundo real.". Assim, entendemos que a animação e a criança dividem a mesma linguagem: a de dar vida ao inanimado, de ver movimento e interação onde supostamente não há.

Amaral também explica a terminologia do uso de bonecos, que será de extrema utilidade para essa pesquisa e este capítulo em específico. A autora explica que chamamos de fantoche aquele que o manipulador veste ou calça, de marote aquele que o manipulador veste e com sua mão articula a boca do personagem e quando o ator veste a fantasia do boneco pode ser chamado de máscara-corporal.

Adam Savage entrevista¹² a guia da exibição em homenagem ao criador dos *Muppets*, Jim Henson, em vídeo. Ela explica que Henson teve um importante papel na criação do visual dos bonecos que acabaram influenciando outras obras mais tarde. Junto aos construtores de bonecos, Henson explorou diversos materiais e formas para a criação dos personagens. A partir de materiais simples como espuma, feltro e plumas, Henson e equipe criam um universo lúdico de criaturas que atraem e entretém o público infantil.

Em outro momento, Adam Savage também entrevista¹³ um construtor de bonecos para o audiovisual, Rick Lyon. Ele afirma que um dos atributos mais importantes desenvolvidos pela equipe de Jim Henson foi a noção da inércia de movimento nos materiais utilizados. Assim, mesmo parado, um personagem ainda demonstraria movimento e animação. Dessa forma, Lyon afirma como uso de materiais como

¹² Disponível em: <https://youtu.be/IdaX96pv11E>. Acesso em: novembro de 2019.

¹³ Disponível em: <https://youtu.be/JYwNuP7cwJs>. Acesso em: novembro de 2019.

plumas e pelos foi popularizado e valorizado pelos manipuladores, principalmente por enfatizar o movimento dos bonecos.

Sobretudo, também percebo a presença da música com grande relevância nas obras audiovisuais infantis, funcionando como elemento usual e vital na morfologia narrativa. O gênero musical é assim agregado para a linguagem do público infantil. Segundo Luís Nogueira, o gênero musical:

[...] atribui à banda sonora uma extrema importância, que em nenhum outro gênero encontra paralelo. A música é aqui assumida não apenas como um complemento dramático das situações ou da caracterização das personagens, mas como um dispositivo narrativo em si mesmo – a música não se sobrepõe à trama a partir do seu exterior, mas surge a partir da própria vivência das personagens e determina os seus comportamentos. (NOGUEIRA, 1997, p. 34)

Sendo assim, percebe-se o uso da música como elemento diegético e não somente sobreposto a trama. Nogueira afirma que isto faz com que haja um desafio de identificação com a realidade, com “vida como ela é”, já que muitas vezes os personagens começam a cantar e dançar inusitadamente. Apesar disso, acredito que os números musicais acabam funcionando como uma ferramenta crucial para a dinâmica e colaboração do fantástico e lúdico nos programas de televisão infantis. Visto que a fantasia e abstração fazem parte da realidade do psicológico infantil. Sendo a verossimilhança menos importante, visto que as crianças possuem um olhar mais apurado para a criatividade e criação de um próprio universo imaginário. Sendo assim, Alícia Maria Almeida Loureiro (2001) afirma que:

A música é cada vez mais usada para alfabetizar, resgatar a cultura e ajudar na construção do conhecimento de crianças carentes. Projetos que envolvem a música na integração social se espalham por todo o país e são exemplos de sucesso. (Fernanda Krakovics apud LOUREIRO, 2001, p.19)

A partir da afirmação citada acima, podemos reconhecer o valor da música como ferramenta para a educação e, portanto, também para o desenvolvimento de obras direcionadas ao público infantil pré-escolar. Fazendo com que o musical seja uma convenção recorrente do gênero infantil.

As cores também são uma característica importante na observação dos atributos que compõem os programas pré-escolares. Segundo Amanda Fonseca (2017), a intensidade das cores se demonstra muito importante para o contexto em que estas serão utilizadas. Fonseca também destaca que o público alvo influencia diretamente na forma em que a intensidade será manuseada na colorização e conceito das cenas.

Guimarães (2003) citado por Fonseca explica que as crianças tendem a preferir cores de grande saturação e variedade, devido a motivações de caráter biofísico. Assim, podemos perceber que o gênero infantil, geralmente trabalha com cores contrastantes e salientes.

Fonseca também afirma que essas características são facilmente identificadas nos programas voltados apenas para o público infantil. Ela explica que quando o produto é classificado como "para toda família", por exemplo, pode apresentar mais variações de tons e saturações. Além disso, Fonseca destaca que há outros fatores que podem influenciar na escolha cromática, como: orçamento, finalidade comercial, duração, entre outros.

Em resumo, algumas características que acredito que se aplicam ao gênero infantil, mas em específico aos produtos que visam crianças em fase pré-escolar como público alvo são: temática educativa, trilha sonora musical como elemento narrativo, cores saturadas e variadas e o uso de animação em suas mais diversas modalidades.

3.3 Vísceras expostas: a violência no gênero *gore* e na animação

Neste subcapítulo buscaremos compreender os conceitos acerca do gênero de horror, bem como o subgênero *gore*. Assim, proponho levantar algumas teorias acerca dos atributos deste gênero e suas manifestações na animação audiovisual.

Dentro dos estudos acerca dos gêneros, identifica-se uma distinção entre o termo horror e terror. Margarita Barona (2008) explica a diferença entre os termos. Horror, segundo a autora, é tudo aquilo que é grotesco, repulsivo, monstruoso, assustador. É o conteúdo. Terror, por outro lado, é o sentimento que o espectador sente ao assistir conteúdo de horror. A autora também explica algumas convenções desse gênero: câmera frenética, iluminação contrastante, ações fora de quadro, presença de sangue, morte, cores escuras, celebração do mal, entre outras (BARONA, 2008).

Caroline Tavares (2009) complementa a conceituação do gênero horror afirmando que é aquilo que não compreendemos. É um elemento que não conseguimos explicar de forma satisfatória, por isso é gerado estranhamento e temor.

Após a cessação do Código de Produção¹⁴ que ocorreu na década de 1960, vários cineastas aproveitaram a liberdade da ausência de censura para realizar filmes de

¹⁴ O Código Hays foi uma lei de censura que ocorreu em Hollywood entre os anos 1930 e 1968. Fonte: Obvious.

conteúdo explícito (NOGUEIRA, 2010). Com essa liberdade, Nogueira explica que se origina o cinema *gore* ou *splatter*. O gênero é caracterizado pela violência extrema e, portanto, tem como objetivo criativo a busca pelo mórbido, sanguinário ou abjeto inusitado (NOGUEIRA, 2010).

Nogueira também explica que o gênero de horror possui sua centralidade narrativa e dramática na vítima. Dessa forma, o autor afirma que o gênero *gore* possui, exclusivamente, uma tendência de apresentar ao espectador cenas explícitas e exageradas dos efeitos físicos e psíquicos da violência causada às vítimas. Assim, o gênero *gore* busca na reação do espectador um sentimento de repulsa e horror, diferentemente dos clássicos filmes do gênero de horror que buscam causar medo e angústia psicológica. George Romero, diretor de *A Noite dos Mortos Vivos* (1968) e criador do termo *gore* ou *splatter*, afirma que:

Nos meus filmes sobre zumbis, os mortos que voltam à vida representam uma espécie de revolução, uma reviravolta radical num mundo que muitos dos personagens humanos não conseguem entender, preferindo marcar os mortos vivos como o Inimigo, quando na realidade eles são nós. Utilizo o sangue em toda sua horrenda magnificência para que o público entenda que meus filmes são antes uma crônica sociopolítica dos tempos do que (...) aventuras com molho de terror. (George Romero apud ECO, 2007, p. 422)

Podemos perceber o uso do gênero como ferramenta de crítica e até mesmo paródia. Assim, algumas obras utilizam convenções e atributos do horror como símbolo de um sentimento maior a respeito da realidade que vivemos. Criando uma realidade alternativa, violenta ou sobrenatural para abordar assuntos mundanos.

Na animação a violência exagerada geralmente carrega consigo um tom de comédia, ou paródia. Daí surge o termo *hurt gags*, explicado por Sébastien Denis (2007), que consiste na violência cômica contra os personagens da trama, mas sem gerar as devidas consequências. *Coiote e Papa-léguas* (1949) é, provavelmente, uma das obras mais reconhecidas por utilizar esse tipo de comédia física. A trama sempre gira em torno de Coiote perseguindo Papa-léguas para devorá-lo. Ele cria os planos mais mirabolantes, mas nunca obtém sucesso e sempre acaba se dando mal. Apesar disso, Coiote nunca desiste e, com apenas um corte de edição do programa, já está "novinho em folha".

Figura 8 - Coiote se explode.



Fonte: Coyote Productions (2019)

Como podemos ver na figura acima, o personagem Coiote acaba de falhar em seu plano de explodir uma dinamite em Papa-léguas. As consequências para seu ato falho estão longes de verossímeis. Nada de sangue e nenhum pedaço a menos.

Diferentemente do exemplo citado, novas animações começam a surgir e extrapolar o conceito de *hurt gags*. Nessas obras, as consequências exageradas e sangrentas são o que realmente interessa ao realizador e espectador. *Happy Tree Friends* (1999) é, provavelmente, um dos exemplos mais conhecidos mundialmente para esse gênero, já que sua estreia foi na internet e em pouco tempo já havia sido viralizado. Ver figura 9.

Figura 9 - Limonada



Fonte: Captura de Tela (2019)¹⁵

Como podemos observar na figura 9, a personagem acaba de ser esmagada por uma placa de madeira. Diferentemente de Coiote, a personagem é retratada com dor

¹⁵ Disponível em: <https://youtu.be/165VjNKRNdW>. Acesso em: novembro de 2019.

e sofrimento. Se aproximando mais de uma violência extrema e sangrenta característica do gênero gore, como vimos anteriormente neste subcapítulo. O espectador, ao assistir *Happy Tree Friends*, provavelmente, tem uma reação mais voltada para a repulsa do que o medo propriamente dito, já que os personagens são fofos e estão inseridos em uma ação cotidiana qualquer.

A respeito da fofura e feiura dos personagens, Umberto Eco (2007) afirma que os conceitos de belo e feio são relativos à cada cultura e tempo, mas que essa afirmação não elimina o fato de que há tentativas padronizá-los em relação a um modelo estável. Padrões de beleza e padrões de feiura.

Contudo, o que interessa este subcapítulo é justamente a feiura. Eco cita Nietzsche para afirmar que o feio é compreendido como sinal e sintoma de depravação. Assim, segundo Nietzsche, consideramos feio aquilo que é deformado, apresenta cansaço, convulsões, paralisia, entre outros. Ainda segundo Nietzsche, citado por Eco, o ser humano odeia o declínio da própria espécie.

Eco elabora o conceito do que ele chama de feio formal. Para explicar, o autor exemplifica com a seguinte situação: uma pessoa desdentada. O motivo da feiura desse indivíduo se deve, segundo Eco, ao fato de sabermos que os dentes deveriam estar ali em sua boca, não porque a boca da pessoa é esteticamente desagradável.

Acredito que essas colocações de Umberto Eco se relacionam diretamente com o afirmado por Felisberto Sabino da Costa (2016) a respeito da ligação do teatro de bonecos com o grotesco. Segundo o autor, essa relação está na essência dos bonecos, pois eles apresentam a natureza do ser humano, mas de uma forma inverossímil. Deformado, inacabado, monstruoso. Além disso, o autor afirma que o grotesco também se encontra no signo visual, através da movimentação e ações dos personagens, das situações em que são submetidos e na linguagem em si.

A partir dos conceitos e convenções explorados neste capítulo a respeito dos gêneros e das manifestações do infantil e gore, poderemos estabelecer relações com a obra analisada a seguir. Assim, analisaremos como o universo infantil é utilizado para a criação de uma atmosfera perturbadora.

4 DA FOFURA AO DESESPERO - DON'T HUG ME, I'M SCARED

Na introdução desta pesquisa, citei a obra *Don't Hug Me, I'm Scared* como minha inspiração pessoal e a escolha do primeiro episódio como objeto de estudo para a questão do gênero de horror na animação. Sendo assim, este capítulo é dedicado a realização de uma análise fílmica, baseada nos estudos do teórico Francis Vanoye (2008). Assim, pretendo descrever, desconstruir e reconstruir o primeiro episódio da série agregando novos significados e interpretações pessoais acerca da narrativa e linguagem audiovisual. Relacionando com os estudos de gênero realizados no decorrer desta pesquisa.

Relembrando o episódio em questão: Red Guy, Yellow Guy e Duck Guy, os personagens principais, estão sentados silenciosamente na mesa da cozinha, entediados durante café da manhã. De repente um personagem representado na forma de um Bloquinho de Notas surge e começa a cantar para eles uma canção sobre como ser criativo e como usar sua mente para se divertir. Ele propõe diversos exercícios de criatividade, como observar as nuvens no céu e coletar gravetos no quintal para escrever o nome da sua cor favorita. Aos poucos, percebemos cada vez mais o tom passivo agressivo do Bloquinho, principalmente contra o personagem Yellow Guy. O ritmo do episódio vai se tornando cada vez mais frenético, conforme os personagens utilizam mais sua "criatividade". Após um plano que gera uma grande ruptura na linguagem de DHMIS, vísceras e terror tomam protagonismo. Órgãos se misturam com materiais artesanais como glitter e papel crepom. Os personagens Yellow Guy e Duck Guy envelhecem. O céu ensolarado passa a ser um céu tempestuoso. A música se torna cada vez mais caótica. Por fim, o Bloquinho conclui em "nunca mais serem criativos de novo". Ver figura 10.

Figura 10 - Red Guy, Bloquinho, Yellow Guy e Duck Guy (da esquerda para direita)



Fonte: Captura de tela da série *Don't Hug Me, I'm Scared* (2019).

Don't Hug Me, I'm Scared, DHMIS, é uma série britânica criada por Becky Sloan e Joseph Pelling. A série é composta por seis episódios publicados no *YouTube*. O primeiro episódio foi ao ar em julho de 2011 e hoje possui, aproximadamente, 57 milhões de visualizações e 135 mil comentários. Cada episódio apresenta um tema educativo para a audiência: criatividade, tempo, amor, tecnologia, alimentação saudável e sonhos. Sendo o tema do primeiro episódio - criatividade - o foco desta pesquisa.

Joseph Pelling comentou em entrevista¹⁶ que ocasionalmente eles recebem mensagens de famílias dizendo que a criança ficou traumatizada depois de assistir o programa pensando que era conteúdo infantil. Com essa afirmação prosseguindo, o que em DHMIS parece pertencer ao gênero infantil?

Como vimos nos capítulos anteriores, o protagonismo de bonecos e fantoches no audiovisual geralmente é atrelado aos programas de gênero infantil. Sabendo que bonecos podem ser construídos de infinitas maneiras e abordagens diferentes, percebemos que a Companhia Jim Henson revolucionou a estética do boneco no audiovisual. Criando um estilo próprio para seus *puppets*, ou *muppets*. Ver figura 11.

¹⁶ Entrevista para o site METRO em <https://metro.co.uk/2015/10/26/dont-hug-me-im-scared-interview-with-creators-becky-joe-5462591/>

Figura 11 - Beto, de Vila Sésamo, e Yellow Guy, de DHMIS



Fonte: figura elaborada pela autora a partir de imagens dos personagens Beto, de Vila Sésamo, e Yellow Guy, de DHMIS (2019)

Como podemos observar na figura acima, o personagem Yellow Guy possui uma semelhança estética com Beto, personagem da Vila Sésamo - programa de televisão infantil (pré-escolar). Tom de pele amarelado, nariz laranja arredondado, olhos esféricos com pupilas pretas, orelhas em forma de meia-lua nas laterais, cabelo no topo da cabeça. Aparentemente, os dois são fabricados a partir dos mesmos materiais¹⁷: feltro, tecido e pelos, ou plumas. Apesar disso, conseguimos observar a diferença de personalidade dos dois personagens, somente analisando suas formas. Enquanto Yellow Guy passa um sentimento de insegurança e incerteza, Beto se mostra confiante e disposto. Além disso, podemos perceber uma diferença de idade entre os dois personagens, sendo Beto um adulto e Yellow Guy uma criança. Característica que podemos assumir a partir das vestimentas e da presença de pelos faciais mais exuberantes em Beto - sobrancelhas. Yellow Guy também demonstra um ar de inocência, característica que, segundo Carlos Augusto Nazareth (2010) em capítulo anterior, atribuímos à infância.

¹⁷ Cito alguns materiais convencionais para o acabamento, visual final, dos bonecos. Desconsidereei nesta parte materiais para os mecanismos, como espuma, arame, papelão, madeira, etc.

Figura 12 - Gonzo, de Muppet Show, e Duck Guy, de DHMIS



Fonte: figura elaborada pela autora a partir de imagens dos personagens Gonzo, de Muppet Show, e Duck Guy, de DHMIS (2019)

O mesmo pode ser observado na figura acima com os personagens Duck Guy e Gonzo, de *Muppet Show*. Apesar de apresentarem expressões diferentes, podemos perceber semelhanças em suas formas. O mesmo estilo de olhos (brancos e com pupilas pretas) dos personagens citados anteriormente, vestimenta mais sofisticada, presença de bico, pálpebras e uso de pelo (*fur*). Além disso, os dois são bonecos que representam um animal, mais específico, uma ave.

Figura 13 - Cookie Monster, de Vila Sésamo, e Red Guy, de DHMIS



Fonte: figura elaborada pela autora a partir de imagens dos personagens Cookie Monster, de Vila Sésamo, e Red Guy, de DHMIS (2019)

Diferentemente dos outros personagens, Red Guy não é performado como um fantoche, ele é uma fantasia. Seu tamanho é maior em relação aos outros dois personagens de DHMIS. Além disso, Red Guy não busca representar um humano ou um animal, apesar da simplicidade para identificarmos um ator fantasiado com um figurino vermelho e usando uma máscara com fios de lã. Mesmo com sua aparência humanoide, ainda podemos buscar semelhanças com outros personagens infantis. A figura acima mostra Cookie Monster, de Vila Sésamo, um personagem que também representa um ser simplificado, que destaca a aplicação dos olhos. Podemos observar em ambos a presença de uma cor predominante e a dominância da textura de pelos, com ausência de vestimenta. Além disso, os dois possuem os olhos similares aos citados anteriormente e posicionados no topo da cabeça, colaborando para essa identidade sobrenatural de ambos.

Com isso, podemos concluir que a formação do *design* dos personagens principais de *Don't Hug Me, I'm Scared* referenciam o estilo *Muppet* desenvolvido pela Companhia Jim Henson. Assim, dependendo do repertório, o espectador logo pode relacionar a forma dos personagens com o gênero infantil.

Outro fator que colabora com as convenções conhecidas do gênero infantil é a cor. Como vimos no capítulo anterior, um dos atributos das obras voltadas para o público infantil é o uso de cores saturadas. Os personagens principais são representados, majoritariamente, em vermelho, amarelo e verde. Colaborando com a noção infantil de utilizar cores vibrantes e sólidas para atrair atenção e interesse da audiência. Apesar disso, Duck Guy, representado em verde, é o único que utiliza cores mais escuras. O que segundo a autora Amanda Fonseca, identificada no segundo capítulo, revela que o programa pode ter um planejamento que cobiça um público alvo diferente do exclusivamente infantil. O que se torna verdade a partir do momento que DHMIS resgata uma nostalgia com o design de personagens próximos de realizações anteriores, assim como os *Muppets*, mas complica a trama para alçar um público para além do juvenil. No cenário, percebemos o uso majoritário de cores neutras e pastéis com cores vibrantes e primárias pontuais, que recebem destaque no uso de planos mais fechados. Prática comum no uso de bonecos no audiovisual para buscar uma conexão com a realidade e, assim, tornar o cenário mais verossímil. Ver figura 10.

Outro ponto relevante para a discussão é o signo de representação da felicidade que está presente na parte inicial de DHMIS e no gênero infantil. Esse signo vem da tradição de retratar objetos com personalidades amistosas e até mesmo com vida

própria, como por exemplo os personagens Mochila e Mapa de Dora, a Aventureira. Ver figura 14.

Figura 14 - Mochila e Mapa, de Dora, a Aventureira, e Bloquinho de Notas, de DHMIS



Fonte: figura elaborada pela autora a partir de imagens dos personagens de Dora, a Aventureira e Bloquinho de Notas, de DHMIS (2019).

Podemos observar na figura acima, uma estratégia comum no gênero infantil, a tendência de dar vida ao inanimado, tanto na forma técnica (a própria animação) quanto na narrativa. Assim, os personagens citados acima existem ou surgem somente quando convém. Explico em detalhes: a personagem Mochila e Mapa de Dora, a Aventureira aparecem como seres de vida própria somente quando são invocados por Dora, quando não são requisitados agem como objetos de cena e não apresentam traços faciais. O mesmo ocorre com Bloquinho, de DHMIS, que se torna animado de repente, surpreendendo os personagens principais. Essa animação do inanimado na diegese ocorre outras vezes no decorrer do episódio. Utilizando diferentes técnicas de animação para gerar esse efeito de gerar vida própria e, também, para fazer uma conexão com o tema do episódio: criatividade. Ver figura 15.

Figura 15 - Laranja animada



Fonte: figura elaborada pela autora a partir de capturas de tela da série *Don't Hug Me, I'm Scared* (2019).

O recurso da animação 2D causa uma ruptura na linguagem até então estabelecida pelo uso de bonecos. Assim, *Don't Hug Me, I'm Scared* proporciona uma mistura de linguagens de animação que coexistem e se relacionam, potencializando simbolismos e significados. A laranja em DHMIS é utilizada para demonstrar aos personagens principais como ser criativo. A partir disso, utiliza-se uma diferente técnica (animação 2D) para transmitir a ideia de que algo se passa a partir da perspectiva do personagem em questão. Além disso, o uso de linguagens diversas potencializa a dinâmica do programa de gênero infantil, como afirmado por Carlos Augusto Nazareth no capítulo anterior.

A partir da análise de *Don't Hug Me, I'm Scared* podemos perceber como as imagens funcionam como uma ilustração do que está sendo comunicado pela música e diálogos dos personagens. Funcionando como uma espécie de reação ao som. Assim, acredito que o som é o fio que guia e determina o ritmo das ações e reações dos personagens, trazendo parte do gênero musical para a obra. É a partir da música que nos situamos no que parece ser um seriado infantil educativo como Vila Sésamo, por exemplo.

Contudo, diferentemente das convenções do teatro de bonecos, o gesto em DHMIS é minimizado, os personagens demonstram uma postura *blasé*¹⁸, possuindo pouca movimentação física. A linguagem de câmera também se demonstra majoritariamente neutra no início do episódio, alternando entre planos fechados dos personagens sem movimentações muito explícitas como panorâmica, *travelling* ou *zoom*. Dessa forma, o ritmo da música é o fator que funciona como potencializador da dinâmica do episódio.

¹⁸ que expressa indiferença em relação aos demais; que é indiferente a tudo: comportamento blasé; aparência blasé. Fonte: Dicio

Apesar de todas essas evidências que apontam *Don't Hug Me, I'm Scared* para o gênero infantil, aos poucos vamos percebendo algumas nuances e rupturas de linguagem que nos direcionam para o sentido contrário.

No decorrer da parte inicial apesar da estética do universo infantil e dos personagens cantantes, podemos perceber que o suposto conteúdo educativo em realidade não ensina nada realmente. O trio, Red, Yellow e Duck, parecem estar desinteressados e não entender o que o personagem Bloquinho pretende lhes ensinar. Apesar de verbalizarem que não estão entendendo, Bloquinho insiste em seu método de ensinamento. Utilizando frases como "para ser criativo você precisa pensar criativamente", o que não funciona como uma lição didática para a audiência ou para os personagens. Aos poucos, conforme o Bloquinho vai dando exemplos de ações criativas, o trio entende o que é criatividade e começa a pô-la em prática. Depois de certo ponto, o Bloquinho afirma que o trio está "pegando o jeito" de como usar a criatividade para se divertir. A primeira quebra nítida no suposto gênero infantil ocorre quando o personagem Yellow Guy faz uma pintura de um palhaço e, ao mostrar para o personagem Bloquinho, este derruba uma lata de tinta preta na pintura e diz para Yellow Guy ir mais devagar. Ver figura 16.

Figura 16 - Bloquinho derrama tinta na pintura



Fonte: Captura de tela da série *Don't Hug Me, I'm Scared* (2019).

Assim que a tinta começa a escorrer sobre a pintura, a música é cessada e temos a presença do silêncio e da imobilidade dos personagens. Tudo fica completamente

estático. Somente vemos e ouvimos o som da tinta escorrendo. Essa quebra abrupta - tanto sonora, quanto imagética - no ritmo do episódio faz com que tenhamos uma primeira incerteza a respeito do gênero da obra que estamos assistindo. A abundante presença da cor preta no quadro também fortalece essa estranheza, já que não condiz com a linguagem que foi estabelecida pela arte do programa. Fugindo assim da paleta de cores convencional do gênero infantil. Além disso, a ação do personagem Bloquinho é um gesto rude, pois estraga o desenho que o amigo fez. Suas ações não são reprimidas ou corrigidas por outro personagem, algo diferente do que comumente se aguarda em uma narrativa audiovisual infantil, que ensina uma lição sobre boas maneiras. Após esse acontecimento, não há nenhum plano acerca da reação dos outros personagens. A música é retomada, como se continuasse de onde havia parado, assim como a atitude dos outros personagens.

A seguir, Bloquinho sugere outro exercício criativo. Dessa vez, ele incentiva o trio a coletar galhos e folhas para escreverem o nome de suas respectivas cores favoritas. O exercício em si, sugere uma ideia educativa para a alfabetização da audiência e dos personagens. Red Guy escolhe a cor "azul", Duck Guy o "vermelho" e Yellow Guy o "verde". Após todos escreverem suas cores, Bloquinho novamente reprime o personagem Yellow Guy ao dizer que verde não é uma cor criativa. Ver figura 17.

Figura 17 - Verde não é uma cor criativa.



Fonte: Captura de tela da série Don't Hug Me, I'm Scared (2019).

Assim, novamente o personagem Bloquinho se demonstra rude contra Yellow Guy. Não há nenhum motivo evidente, ou racional, para verde não ser uma cor criativa. Novamente o quadro é tomado por uma abundante quantidade da cor preta, que agora relacionamos com a negatividade. Visto que a cor está atrelada aos momentos rudes e à negação - devido a presença de um X enorme preenchendo o quadro. Diferentemente do momento que chamamos de primeira ruptura, este não é destacado pela mudança no ritmo do episódio. O personagem Bloquinho nunca deixa de cantar e seguir adiante com suas "lições". Além disso, percebemos que Bloquinho age de forma contraditória, pois ao ensinar algo tão subjetivo quanto a criatividade, ele impõe normas a respeito do que é, ou não é, criativo. Colaborando assim para a noção de que o programa em questão não é educativo como parecia ser, devido às ironias com as canções e temática.

Após esse acontecimento, Yellow Guy reage com frustração, mas logo desvia sua atenção para os novos conselhos de Bloquinho: escute seu coração, escute a chuva, escute as vozes no seu cérebro. Novamente os conselhos a respeito da criatividade são subjetivos, contradizendo as atitudes tomadas pelo personagem em questão anteriormente. Além disso, quando Bloquinho se refere ao coração, a imagem exibida é a de um coração anatomicamente realista. Diferentemente das convenções usuais que utilizam um símbolo romantizado do órgão.

O Bloquinho, a seguir, indica que é a hora de colocar em prática o que aprendemos sobre criatividade. A partir desse momento o trio começa a criar com materiais artesanais, como cola, *glitter* e tinta. A câmera muda para um *plongée* absoluto para mostrar os artesanatos de cada personagem, referenciando a linguagem dos programas infantis que promovem o *D.I.Y.*¹⁹, como *Art Attack* (1990). Ver figura 18.

¹⁹ D.I.Y. significa "do it yourself" em inglês. Promove tutoriais de algo para que o espectador faça em casa sozinho.

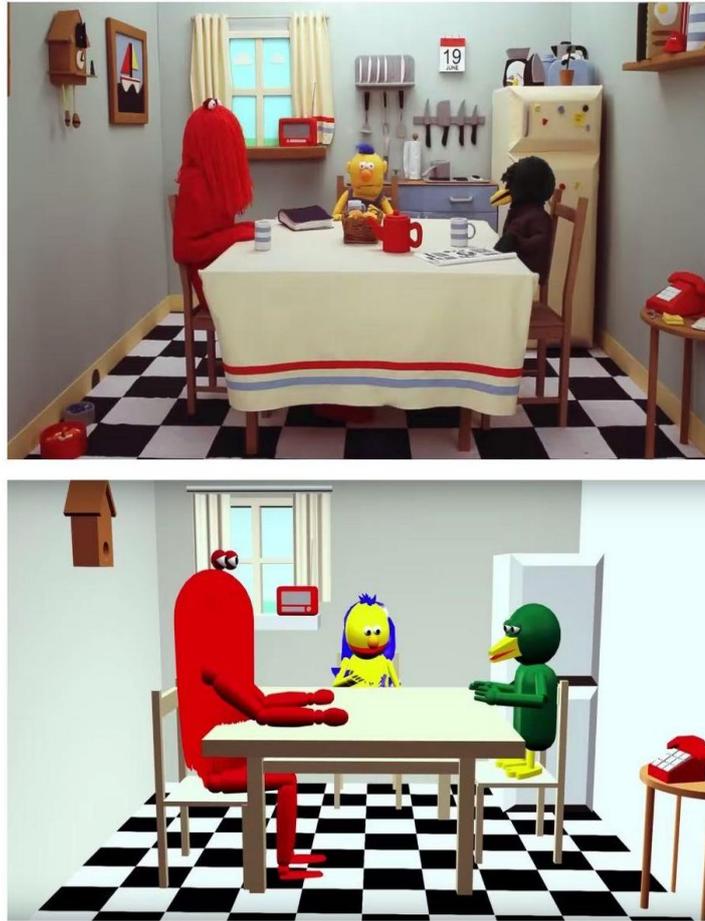
Figura 18 - Yellow Guy, *Do it yourself*

Fonte: Captura de tela da série *Don't Hug Me, I'm Scared* (2019).

Como podemos ver na figura acima, as mãos do boneco foram substituídas pelas mãos - em fantasia - do manipulador. Técnica que permite maior mobilidade para executar movimentos com as mãos, sem causar uma grande ruptura para o espectador. Apesar disso, o objeto sendo manipulado por Yellow Guy não se demonstra muito didático, é um aglomerado de materiais jogados ao acaso, remetendo as ações experimentais das artes plásticas. É claro que a proposta pode parecer verossímil, uma criança provavelmente também experimentaria com os materiais, prezando mais a experiência do que o produto final. Todavia, existe uma carga irônica, pois geralmente a ideia de um programa de televisão infantil mostrar a confecção de artesanato, algum utensílio que sirva para ensinar e motivar o espectador a fazer o mesmo. Esse fator aliado com o ritmo de montagem acelerado, sendo a duração do plano citado acima quatro segundos, causa uma nova ruptura no que ainda poderíamos supor ser um programa de gênero infantil.

A seguir, após mostrar os artesanatos de cada personagem, acontece a ruptura que considero mais significativa e que divide completamente a linguagem do episódio. Um plano geral dos personagens sentados na mesa oscila freneticamente entre o live-action e a animação 3D (uma cópia exata da posição de câmera e dos personagens). Causando assim, não somente uma ruptura no ritmo de montagem, mas também na estética até então estabelecida por DHMIS. Ver figura 19.

Figura 19 - live-action versus animação 3D



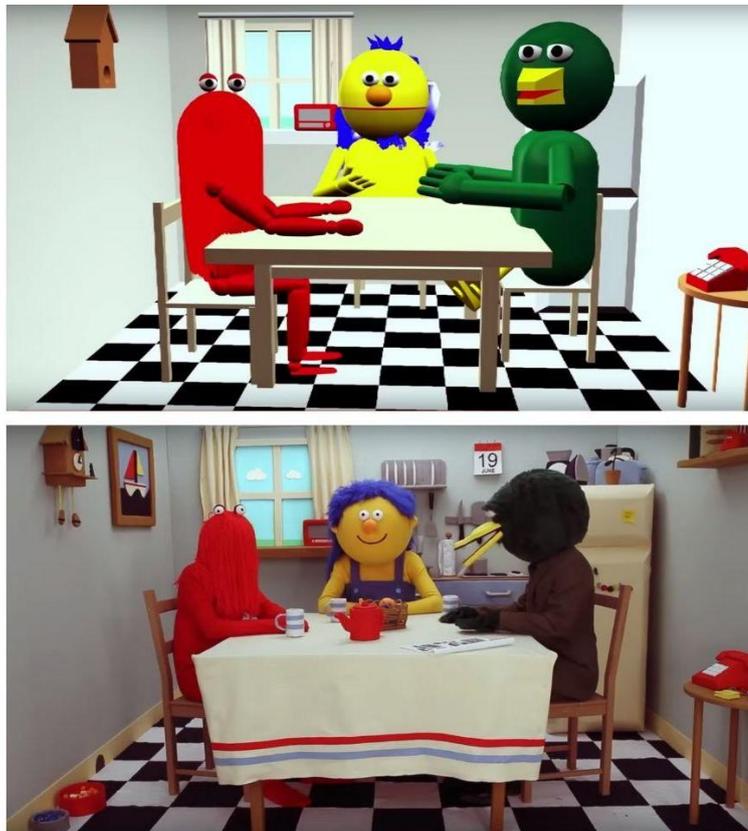
Fonte: figura elaborada pela autora a partir de capturas de tela da série *Don't Hug Me, I'm Scared* (2019).

Como podemos observar na figura acima, a utilização da animação 3D com cores vibrantes e hiper saturadas gera um estranhamento, por ser uma linguagem e estética que jamais foram referenciadas antes no episódio. Este é o momento em que DHMIS subverte quaisquer expectativas de gênero infantil do espectador. A linguagem de câmera também muda radicalmente, fazendo um *travelling* de contorno²⁰ por trás dos personagens. Até então, em DHMIS, nenhum movimento muito saliente de câmera havia sido performado. A linguagem que havia sido estabelecida era de planos estáticos e fechados. Ao fazer esse movimento, DHMIS propõe uma quebra radical e bruta nos quesitos visuais da obra. O som também sofre alterações. O ritmo sonoro

²⁰ o termo *travelling* de contorno refere-se ao movimento que a câmera realiza ao se deslocar pela cena ao redor dos personagens com o uso de trilhos ou grua. Na animação o movimento pode ser replicado digitalmente.

acelerado dos planos anteriores se transforma em uma espécie de transição, ao quebrar a linguagem com o uso de sons digitais de carácter virtual. Esses sons mais "robóticos" fazem um crescente acompanhando o movimento de câmera. Além disso, os personagens Yellow Guy e Duck Guy crescem no decorrer do plano - em animação 3D. Quando a câmera retorna ao seu ponto de partida, os dois personagens estão completamente diferentes. Ver figura 20.

Figura 20 - animação 3D versus *live-action*



Fonte: figura elaborada pela autora a partir de capturas de tela da série *Don't Hug Me, I'm Scared* (2019).

Ao propor o crescimento de Yellow Guy e Duck Guy, DHMIS estabelece uma divisão nítida entre o mundo infantil e o mundo adulto. Se o que foi assistido até então parecia pertencer ao universo infantil, agora podemos prever que o que segue na narrativa pertence ao mundo adulto. Essa grande ruptura na linguagem de DHMIS acontece em apenas seis segundos de duração, potencializando o choque e a brutalidade dessa quebra. A seguir, voltamos para o *live-action*. O corte de volta é marcado pelo som do que parecem ser pratos de bateria sendo tocados. Evidenciando esse ponto de transformação inesperado da obra. Ainda no decorrer do que

chamaremos aqui de plano de transição, a câmera, ao passar por trás dos personagens, revela a presença de uma equipe de gravação diegética. Ver figura 21.

Figura 21 - Por trás das câmeras



Fonte: Captura de tela da série Don't Hug Me, I'm Scared (2019).

Microfone, claquete, luzes e câmera são evidenciados nessa transição, realizando uma irônica metalinguagem. Ao mesmo tempo, não vemos os manipuladores dos bonecos serem representados nessa equipe. O que sugere que a presença do equipamento de filmagem faz parte da diegese. Os personagens nesse momento não são bonecos, eles são reais, agindo como atores em um set de filmagem. Dessa forma, DHMIS sugere que os personagens principais realmente estavam participando de um programa audiovisual infantil que estava sendo gravado. Assim, a série abre espaço para diversas interpretações e especulações dos espectadores.

Após a retomada do *live-action* em DHMIS, toda linguagem desenvolvida até este ponto é contraposta com uma nova. O que antes referenciava o gênero infantil agora passa carregar traços do horror e do *gore*. Neste sentido, irei destacar alguns elementos audiovisuais já citados antes, mas agora sob essa nova perspectiva narrativa, destacando: enquadramentos e movimentos de câmera, atuação dos bonecos, direção de arte, montagem e som.

Como visto anteriormente, a direção de fotografia de DHMIS trabalhava majoritariamente com planos fixos e sem movimentação. No período pós-ruptura a

fotografia salienta o movimento e a frenesi da narrativa com o uso de câmera na mão, *dutch angles*²¹ e baixa profundidade de campo. O uso de planos fixos não é abolido. Contudo, eles apresentam uma duração menor do que no início de DHMIS, colaborando com a criação do sentido caótico. Além disso, a direção de fotografia passa a trabalhar com enquadramentos inusitados, como o uso de *plongée* e de planos mais fechados. Referenciando alguns dos atributos descritos por Margarita Barona (2008) no capítulo anterior. Ver figura 22.

Figura 22 - Plano fechado e plongée de Yellow Guy.



Fonte: Captura de tela da série Don't Hug Me, I'm Scared (2019).

Além da movimentação de câmera, podemos observar diferenças na atuação e movimentação dos personagens. Primeiramente percebemos a perda de protagonismo do uso de bonecos, que agora é substituída pelo uso de fantasia. Seguindo o mesmo estilo do personagem Red Guy, que se mantém visualmente idêntico ao início do episódio, com a mesma silhueta adulta. Ver figura 23.

²¹ Ângulo holandês, ângulo inclinado ou oblíquo.

Figura 23 - O trio dançando



Fonte: Captura de tela da série Don't Hug Me, I'm Scared (2019).

Assim, podemos perceber que os personagens, antes retratados como *blasé*, agora convulsionam, dançam aleatoriamente e se movimentam de forma inusitada. Causando um sentimento perturbador, já que não compreendemos completamente o motivo pelo qual os personagens se movimentam dessa forma. Além disso, Yellow Guy sempre demonstra a mesma expressão de felicidade, uma vez que, agora, ela não é manipulada, mas uma expressão facial estampada no tecido. Se anteriormente o personagem esboçava expressões com o movimento da boca por fantoche, agora temos um estranho sorriso congelado sobre as ações do personagem.

O momento pós-ruptura também resgata alguns elementos e símbolos estipulados anteriormente. O céu azul e ensolarado torna-se preto e tempestuoso e o artesanato iniciado pelos personagens agora demonstra características perturbadoras. Red Guy cobre um coração de verdade com glitter. Yellow Guy agressivamente joga vários pedaços de papel crepom cortados em uma bagunça com diversos elementos artesanais. Duck Guy carimba a palavra "DEATH"²² com algumas caveiras na cor preta em uma cartolina. Ver figura 24.

²² significa "morte" em inglês

Figura 24 - Artesanatos



Fonte: figura elaborada pela autora a partir de capturas de tela da série *Don't Hug Me, I'm Scared* (2019).

O uso de vísceras e sangue é uma das convenções utilizadas pelo gênero de horror, mais específico o subgênero gore. A carne sangrenta se demonstra presente em diversos momentos nessa parte de DHMIS, fazendo referência ao gênero. Além disso, a carne funciona como um elemento extremamente contrastante, visto a ausência de elementos realistas na obra. A direção de arte em nenhum momento trabalha com a representação do real como ele é, por exemplo: a geladeira presente no cenário não é feita dos mesmos materiais do que a que possuímos em casa. É uma representação de geladeira, feita a partir de tecido, não é operante. O mesmo acontece com todos os outros objetos de cena. Dessa forma, outra ruptura na linguagem da obra é realizada, com o fim de causar estranhamento, terror e repulsa.

Figura 25 - Bolo de carne



Fonte: figura elaborada pela autora a partir de capturas de tela da série *Don't Hug Me, I'm Scared* (2019).

Na cena citada acima, os personagens principais aplaudem para o bolo que Duck Guy está cortando. Quando ele levanta a fatia para servir no prato, os personagens não reagem com surpresa, terror ou repulsa. Eles mantêm sua excitação acerca do bolo. Dessa forma, percebemos que os personagens enquanto representados como

crescidos celebram o horror e o caos. Enquanto quando representados como no universo infantil, estão sofrendo. São vítimas do horror presente. Assim, é como se os personagens, em seu estado inicial, não acompanhassem a normalização do horror que ocorre nesse segundo momento.

O som também sofre mudanças radicais após a transição. A música se torna desafinada e caótica. Elementos sonoros vão sendo agregados à trilha, criando uma poluição sonora crescente. Colaborando assim para o intenso ritmo de imagens realizado pela montagem. Bem como, para a criação dessa inusitada atmosfera conturbada que pertence ao gênero de horror.

O som também cumpre o importante papel de salientar o retorno para a realidade da diegese. Novamente o som de pratos da bateria é tocado evidenciando o corte de volta para o universo que conhecemos no início do episódio. Agora a música volta ao normal e o personagem Bloquinho canta: "agora vamos concordar em nunca mais sermos criativos de novo". Os personagens parecem confusos e exaustos, pois não expressam nenhuma reação diferente, ou sequer uma movimentação relevante. Passando a ideia de que estão em choque, sem reação. O personagem Bloquinho, após sua fala, se fecha novamente, passando a ser um objeto de cena qualquer. E assim termina o episódio.

Com isso, podemos perceber como a parte de horror em *Don't Hug Me, I'm Scared* se manifesta explicitamente em um tempo de tela menor, durando cerca de 25 segundos de um total de 3 minutos e 24 segundos de duração da obra completa. Apesar disso, ela se demonstra predominante no significado e recepção do conteúdo narrativo do episódio. Assim, percebemos a predominância do perturbador e repulsivo em contrário ao conceito de *hurt gags*, descrito anteriormente na pesquisa. Diferentemente das *hurt gags*, *Don't Hug Me, I'm Scared* não gera comédia através da violência. A série gera perturbação e terror ao parodiar o universo infantil. Trazendo o inesperado como elemento fundamental para a revelação do horror na obra. Dessa forma, o cômico é deixado de lado e resgatado novamente no final com a fala de Bloquinho a respeito de "nunca mais sermos criativos de novo".

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Inicialmente meu objetivo com essa pesquisa era investigar como *Don't Hug Me, I'm Scared* transgrede o gênero infantil e torna-se de horror. No decorrer dos meus estudos e reflexões com os teóricos de gênero cinematográfico, percebi que o gênero infantil é classificado a partir de seu público alvo: crianças. Com isso, percebi que DHMIS jamais priorizou este público, devido ao seu conteúdo gráfico e perturbador. Dessa forma, passei a investigar como a obra utiliza as convenções de gênero ao fazer a criação de um universo infantil como recurso para inovação do gênero de horror.

Don't Hug Me, I'm Scared apresenta uma narrativa que joga com as expectativas do espectador. Pressupõe uma identificação com as obras infantis, no início, e, depois, surpreende ao dirigir em outra direção. Assim, representando uma inovação nas convenções do gênero de horror, já que utiliza um universo completamente contrário como "isca" para o espectador, potencializando seus momentos perturbadores. Relaciono essa conclusão com uma afirmação realizada anteriormente por Umberto Eco (2007) acerca do feio: *Don't Hug Me, I'm Scared* não apresenta uma trama complexa de horror psicológico ou físico contra as vítimas. Ele é perturbador, principalmente, porque sabemos que ele não deveria estar presente naquele universo infantil.

Considerando as inúmeras formas e manifestações do gênero de horror, acredito que *Don't Hug Me, I'm Scared* se demonstra, principalmente para mim, como uma abordagem inusitada tanto para o uso de bonecos no audiovisual quanto para a criação de uma atmosfera de terror. Contribuindo para a inesgotável forma de ruptura de algumas convenções de gênero que acabam sendo replicadas por diversas obras.

Além disso, conclui ao realizar essa pesquisa, que DHMIS não se relaciona necessariamente com o conceito de *hurt gags*, explicado anteriormente. O uso da violência gráfica se propõe para a criação do perturbado e não da comédia. O cômico em DHMIS está muito mais presente na última fala de Bloquinho: “nunca mais sermos criativos de novo”.

A partir da minha análise, crio hipóteses a respeito da recepção da série como um todo, visto que a fórmula de utilização do universo infantil para o perturbador perdura na série como um todo. Dessa forma, acredito que o espectador já cria expectativas

para o momento de ruptura do “fofo” ao assistir os próximos episódios. A questão ética também se torna relevante visto que a série pode acabar atraindo um público que se difere completamente do almejado pelos criadores. Assim, novas pesquisas poderiam ser realizadas a partir da obra a fim de explorar essa e outras possíveis questões acerca da recepção da série.

REFERÊNCIAS

Adam Savage's One Day Builds: Making a Puppet!. 2016. Disponível em: <<https://youtu.be/JYwNuP7cwJs>>. Acesso em: 22 de novembro de 2019.

Adam Savage Tours the Jim Henson Exhibition!. 2017. Disponível em: <<https://youtu.be/IdaX96pvl1E>>. Acesso em: 22 de novembro de 2019.

AMARAL, Ana Maria. **Teatro de Formas Animadas: Máscaras, Bonecos, Objetos**. 3. ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2011.

AMARAL, Ana Maria. **Teatro de Animação: Da Teoria à Prática**. 3. ed. São Paulo: Ateliê Editorial, 2007.

BALARDIM, Paulo. Bonecos e audiovisual, uma proposição pedagógica. In: **Urdimento**, v.2, n.32, p. 125-142, 2018

BARONA, Margarita Cuellar. **La figura del monstruo en el cine de horror**. Universidad ICESI: CS en Ciencias Sociales, 2008, p. 227-246.

COSTA, Felisberto Sabino da. **A Poética do Ser e Não Ser: Procedimentos dramatúrgicos do teatro de animação**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2016.

DENIS, Sébastien. **O Cinema de Animação**. 1. ed. Lisboa: Editora Texto & Grafia, 2010.

Don't Hug Me, I'm Scared. 2011. Disponível em: <https://youtu.be/9C_HReR_McQ>. Acesso em: 22 de novembro de 2019.

"Don't Hug Me I'm Scared: Interview with creators Becky & Joe". **METRO**, 25 outubro de 2015. Disponível em: <<https://metro.co.uk/2015/10/26/dont-hug-me-im-scared-interview-with-creators-becky-joe-5462591/>>. Acesso em: 22 de novembro de 2019.

ECO, Umberto. **História da feiúra**. Tradução Eliana Aguiar. Rio de Janeiro: Record, 2007.

FONSECA, Amanda Miyuki. **Geração de alternativas cromáticas para colorização de cenários de animação com foco em mood e narrativa**. 2017. 154 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharel em Design) - Curso de Design, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2017.

GIRAMUNDO. **Animação**. Disponível em: <<http://giramundo.org/animacao/>>. Acesso em: 22 de novembro de 2019.

Happy Tree Friends - Eyes Cold Lemonade (Ep #33). 2007. Disponível em: <<https://youtu.be/165VjNKRNdW>>. Acesso em: 22 de novembro de 2019.

HOOKS, Ed. **Acting for Animators**. 4. ed. Nova Iorque: Routledge, 2017.

Interview with Jim Henson, Frank Oz, and Michael Frith - FULL. 2014. Disponível em: <<https://youtu.be/y9hoGTszGBQ>>. Acesso em: 22 de novembro de 2019.

LOUREIRO, Alícia M. Almeida. **O ensino da música na escola fundamental: um estudo exploratório.** 2001. Dissertação (Mestrado) – Universidade Católica de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2001.

NOGUEIRA, Luís. **Manuais do Cinema II: Géneros Cinematográficos.** Livros Labcom, 2010. Disponível em: <http://www.labcom-ifp.ubi.pt/ficheiros/nogueira-manual_II_generos_cinematograficos.pdf>. Acesso em: novembro de 2019.

SCHILDCROUT, Jordan. **The Performance of Nonconformity on The Muppet Show - or, How Kermit Made Me Queer.** Journal of Popular Culture, v. 41, n. 5, p. 823-835, 2008.

TAVARES, Caroline. **Cinema de horror: o medo é a alma do negócio.** 2010. 10 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharel em Jornalismo) - Curso de Jornalismo, Universidade Federal de Alagoas, Maceió, 2010.

The Cameraman's Revenge (1912). 2015. Disponível em: <<https://youtu.be/pkFW8kXK1lw>>. Acesso em: 22 de novembro de 2019.

TUDOR, Andrew. Genre. in: GRANT, Barry Keith. **Film Genre Reader IV.** Texas, EUA: University of Texas Press, 2012. p. 3-11.

Un homme de têtes (or The Four Troublesome Heads) by Georges Melies, 1898. 2014. Disponível em: <<https://youtu.be/lKQRV4XKZt4>>. Acesso em: 22 de novembro de 2019.

UNGARO, Ana Paula. et. al. **Desenvolvimento pré-escolar (2-6 anos) e as questões de identidade de gênero dentro da pré-escola.** Disponível em: <https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/3403999/mod_resource/content/1/seminario%20pre%20escolar.pdf>. Acesso em: 22 de novembro de 2019.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica.** 5 ed. Trad. Marina Appenzeller. Campinas: Papyrus, 2008.

VELLINHO, Miguel. Ação! Aproximações entre a linguagem cinematográfica e o teatro de animação. In: **Móin-Móin Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas**, ano 01, n. 01, p. 169-186, 2005.

XAVIER, Ismail. A decupagem clássica. in: **O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência.** São Paulo: Paz e Terra, 2005, p. 27-39.