

Os personagens animados de *Bizarros peixes das fossas abissais*

The Animated Characters of The Bizarre Fish from the Abyssal Zone

Los personajes animados de Peces extraños de el reino abisal

Marcelus Gaio Silveira de Senna

Universidade Federal do Rio de Janeiro

E-mail: marcelusgaio@eba.ufrj.br

ORCID: <https://orcid.org/0009-0006-8499-3063>

Eliane Muniz Gordeeff

Universidade de Lisboa

E-mail: gordeeff@campus.ul.pt

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3762-1463>

RESUMO

O longa-metragem animado *Bizarros peixes das fossas abissais*, de Marcelo Marão, apresenta uma narrativa baseada em experiências pessoais do autor. O objetivo deste artigo é analisar os personagens principais do filme nas dimensões narrativa e estética. No campo da narrativa, apresenta-se o filme e seus personagens, suas funções, atuações, personalidades e significados na história. Quanto à estética, realiza-se estudo formal do estilo e do design de personagens, bem como de seus movimentos. É feito um paralelo com filmes que narram jornadas semelhantes, considerando questões simbólicas e se conclui que os personagens formam um tripé arquetípico, representando a luta contra a natureza inexorável do curso da vida, de forma estética e diegética coerente com o senso criativo do autor.

Palavras-chave: *animação; design de personagens; Marcelo Marão.*

ABSTRACT

The animated feature film *The Bizarre Fish from The Abyssal Zone* by Marcelo Marão presents a narrative based on the author's personal experiences. The objective of this article is to

SENNA, Marcelus Gaio Silveira de; GORDEEFF, Eliane Muniz. Os personagens animados de *Bizarros peixes das fossas abissais*.

PÓS:Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG. v. 15, n. 33, jan. 2025
ISSN: 2238-2046. Disponível em: < <https://doi.org/10.35699/2238-2046.2025.53842> >

analyze the main characters of the film in the narrative and aesthetic dimensions. In the field of narrative, the film and its characters, their functions, performances, personalities and meanings in the story are presented. Regarding aesthetics, a formal study of the style and design of characters, as well as their movements, is carried out. A parallel is made with films that narrate similar journeys considering symbolic issues and it is concluded that the characters form an archetypal tripod, representing the fight against the inexorable nature of the course of life, in an aesthetic and diegetic way consistent with the author's creative sense.

Keywords: *animation; character Design; Marcelo Marão.*

RESUMEN

El largometraje de animación *Peces extraños de el reino abisal* de Marcelo Marão presenta una narrativa basada en las experiencias personales del autor. El objetivo de este artículo es analizar a los personajes principales de la película en las dimensiones narrativa y estética. En el ámbito de la narrativa se presenta la película y sus personajes, sus funciones, actuaciones, personalidades y significados en la historia. En cuanto a la estética, se realiza un estudio formal del estilo y diseño de los personajes, así como de sus movimientos. Se hace un paralelo con películas que narran viajes similares considerando cuestiones simbólicas y se concluye que los personajes forman un trípode arquetípico, representando la lucha contra la naturaleza inexorable del curso de la vida, de una manera estética y diegética acorde con el sentido creativo del autor.

Palabras-clave: *nimación; diseño de personaje; Marcelo Marão.*

Data de submissão: 02/08/2024
Data de aprovação: 27/11/2024

1. Introdução

Bizarros peixes das fossas abissais (BPdFA) é o primeiro filme longa metragem de animação do premiado animador brasileiro Marcelo Marão, cineasta brasileiro reconhecido por seu trabalho em animação, especialmente em curtas-metragens e que tem se destacado por sua abordagem criativa e inovadora, utilizando animação para contar histórias com humor e crítica social. O filme teve a sua estreia no *Festival Internacional de Animação de Lisboa*, o Monstra 2023, sendo premiado na *Categoria Panorama*. Seguindo o histórico do cineasta, apresenta um título enigmático que não esclarece o mote da narrativa. Este respeita a característica do animador, apresentando uma narrativa baseada em experiências pessoais através da animação tradicional.

SENNA, Marcelus Gaio Silveira de; GORDEEFF, Eliane Muniz. Os personagens animados de *Bizarros peixes das fossas abissais*.

PÓS:Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG. v. 15, n. 33, jan. 2025
ISSN: 2238-2046. Disponível em: < <https://doi.org/10.35699/2238-2046.2025.53842> >

Esse filme é o objeto de estudo para este artigo, que tem por objetivo analisar seus personagens (a Tartaruga, a Nuvem e a Mulher), suas formas, movimentos, personalidades, funções e atuações dentro da história.

Para tanto, apresentamos, primeiramente, uma descrição sobre o filme, detalhes sobre sua produção e análise de sua narrativa. Na sequência, faz-se a análise das funções e atuações dos personagens, seguida da descrição e análise da jornada apresentada, fazendo um paralelo com outros filmes que narram jornadas semelhantes – *Shrek* (2001) e *O Mágico de Oz* (1939), em que um grupo de personagens formam uma espécie de time com um objetivo comum. Em um quarto momento, é feita uma análise estética, formal e de movimentos dos personagens. Na parte seguinte, é desenvolvida a questão simbólica. Nesse processo, os trabalhos de Thomas Frank e Ollie Johnston (1981), Luigi Pareyson (1993), Ed Hooks (2000), Janson Surrel (2007), Christopher Vogler (2006), Mark Vernet (2008), Kathleen Martin (2010) e Carl Jung (2014) foram norteadores. Ao final, concluímos que a Mulher, a Tartaruga e a Nuvem formam um tripé arquetípico, no qual, metaforicamente, representam a inadequação do ser e sua necessidade de superar e aceitar os limites comuns aos seres humanos. No entanto, são apresentados de forma estética e diegeticamente coerente com o senso criativo e *nonsense* de Marão.

2. *Bizarros peixes das fossas abissais*: mas que filme é esse?

Definitivamente, as histórias de Marcelo Marão não são identificáveis pelos títulos de seus filmes. A resposta à pergunta apresentada acima, não é simples ou objetiva – como aliás, é comum nos filmes de Marcelo Marão. Como o filme resulta de uma produção com várias vertentes que merecem atenção, iniciaremos falando desse aspecto em si, da sua narrativa e, posteriormente, de seus personagens, porém, contextualizando o filme em termos temporais, sociais e estético-narrativos. Isso será desenvolvido com excertos de depoimentos do próprio diretor.

2.1. A produção do filme

Bizarros peixes das fossas abissais é um filme fora da curva, principalmente em termos produtivos. “O filme não teve roteiro, storyboard, e foi realizado na ordem das cenas, ele foi sendo definido ao longo da produção” (Marão, 2023, n.p.). Tal situação é algo impensável para uma produção animada

que demanda financiamento, equipe, longo tempo de trabalho e gerenciamento financeiro, entre outros detalhes, considerando tratar-se de um longa-metragem de animação. Todavia, essa foi a intenção do diretor, que tinha a ideia do filme “somente na sua cabeça”. Portanto, podemos considerá-lo uma produção experimental de longa-metragem.

Para que tal proeza pudesse se realizar, o diretor transformou seu apartamento em Copacabana em um estúdio de animação, no qual ele reuniu um time seleto de dez profissionais. Segundo Marão, “foram pessoas em que eu confio” (Marão, 2023, n.p.) – amigos de faculdade e de trabalho de outros filmes. E devido à outra estratégia de Marão (2023, n.p.): “Eu paguei às pessoas dignamente, até mais que alguns estúdios brasileiros. Fomos basicamente apenas três pessoas a animar todo o longa, mas acumulando as funções de decupagem de *storyboard*, *design* dos personagens, interação e às vezes até os cenários”.

O filme teve financiamento da ANCINE (2015), sete anos de produção e um orçamento total de apenas dois milhões de reais, o que é impensável em termos de produção de longa-metragem animado. Durante esse intervalo de tempo (2015-2023), a produção foi atravessada por doenças no âmbito familiar, dois anos de pandemia e parceiros de trabalho mudando-se para o exterior, o que torna *BPdFA* um ato heroico.

Além disso, o filme foi, em grande parte, animado em papel, pois, como afirma Marão (2023, n.p.), “eu prefiro o papel, já estou acostumado”. Todavia, o filme também foi animado digitalmente, com *brushes* que imitam o traço de lápis, tendo pintura e edição digitais.

A banda sonora original merece destaque à parte, pois varia no uso instrumental, nas cenas de ação, de suspense nas fossas abissais, até à emotividade do encontro de família. Os alunos e professores da Escola de Música de Tatuí (interior de SP) foram responsáveis por este trabalho, “onde cada instrumento se alternava individualmente” (Marão, 2023, n.p.), isto é, na edição de som, os instrumentos foram “dobrados” para se criar o impacto de uma orquestra maior.

Para as vozes dos personagens, foram convidados o dublador e amigo do diretor, Guilherme Brigs, e os atores brasileiros Natália Lage e Rodrigo Santoro, cujas vozes se adequaram aos personagens – respectivamente, a Mulher, a Nuvem e a Tartaruga.

3. A narrativa do filme

"Uma Mulher com esdrúxulos super-poderes, uma Tartaruga com transtorno obsessivo-compulsivo e uma Nuvem com incontinência urinária em uma insólita jornada até as profundezas do oceano" (Maraofilmes, 2021, n.p.). A sinopse torna difícil a apreensão da narrativa e distancia o leitor do seu verdadeiro mote. Porém, de forma objetiva, é exatamente o que mostra a história:

uma Mulher ("o adulto") com uma bunda que se transforma em um gorila (que consegue comer dois mil m² de grama para evitar que uma cidade seja destruída), que tem amizade com uma pequena Tartaruga ("o pai") que tem TOC e uma Nuvem ("a criança") com um paixão platônica pela Mulher, e que não consegue controlar o seu poder de fazer chover. E Marão explica: "Conceitualmente é um *road movie* com a estrutura simples e básica da jornada do herói de Joseph Campbell para eu me divertir com inúmeras situações *nonsense* onde eu poderia animar cenas bisonhas e alucinadas" (Gordeeff, 2023, n.p., tradução nossa).¹

O insólito grupo empreende uma jornada para encontrar uma planta para curar o Alzheimer do avô da Mulher, passando por Nilópolis, na Baixada Fluminense – cidade natal do animador –, pelo interior do estado de São Paulo (região da família de Marão), e pela Sérvia (que lhe chamou a atenção), até as fossas abissais.

Pela própria característica de seus personagens, o filme apresenta ações absurdas e inverossímeis, o que é coerente e facilmente desenvolvido com a técnica animada do desenho – através da aplicação dos *princípios fundamentais da animação* (Johnston; Thomas, 1981, p. 47). Apesar de ser percebido, ao longo do filme, o seu cunho autobiográfico, ainda assim o filme assume e encarna a surrealidade 'original' da animação – tendo em vista, as *fantasmagories* de Émile Cohl. Como por exemplo, os poros da pele da heroína, que se transformam em mil vacas, o que também se apresenta como um ponto de sedução da narrativa. Apresentado como *nonsense*, *BPdFA* é um filme emotivo, que evoca as memórias e as relações familiares. Como declara Marão (2023, n.p.):

Abissal tem ligação com os relacionamentos. [...] Embora não seja óbvio nem explícito, toda e cada cena do filme cita, fala, expõe tudo que aconteceu na minha vida e declara momentos familiares, pessoais e profissionais – mesmo que para quem está assistindo pareça apenas um peixe abissal lutando.

3.1. Os personagens e as suas jornadas

Como o próprio Marão afirma, o filme é uma jornada do herói. Tal expressão tornou-se comum nos meios de comunicação com os trabalhos de Christopher Vogler (2006), que simplificou a jornada do herói como um rito de passagem do protagonista, composto de 12 etapas,² a partir do trabalho de Joseph Campbell, no seu livro, *O herói de mil faces* (2007).

A jornada da Mulher, da Tartaruga e da Nuvem não atravessa os 12 estágios de Vogler, mas eles vivem o contexto de uma travessia desafiante para alcançar um objetivo. Por exemplo, em *BPdFA* não há a etapa da “recusa do chamado” para a jornada. O filme se inicia com a jornada da Mulher em curso, quando já procura pelos pedaços de um jarro que formarão um mapa com indicações de onde poderá encontrar o remédio para o seu avô.

O trio vai se formando ao longo da narrativa, e lembrando, esse apresenta comportamentos diferenciados de adulto (a Mulher), de criança (a Nuvem) e de pai (a Tartaruga), que se completam. Essa nomenclatura tem sua origem na *Análise transacional* (Eric Berne, 1985) como estados do ego humano: que pode ter comportamentos lógicos e racionais (adulto), infantis e inconsequentes (criança), ou protetor e responsável (pai). Trata-se de uma situação, aliás, totalmente alinhada com a afirmação do próprio diretor, “eles, sou eu mesmo” (Marão, 2024, n.p.).

No filme, cada personagem se comporta coerentemente com seu estado egóico, mas formando uma equipe. A Mulher é a protagonista principal, sendo ela quem procura a planta para o avô. A Nuvem, ainda não é ciente de suas potencialidades e do seu auto-controle – ela tem incontinência pluviométrica³ –, mas tem muita carga emotiva e mutabilidade. A Tartaruga, por sua vez, um animal lento por natureza, é o personagem que dá sustentação à insegurança da Nuvem e apoio moral na procura da protagonista, apesar do comportamento obsessivo-compulsivo.

Em termos de papéis assumidos na narrativa, a Mulher é a *heroína*, em que desde as primeiras cenas, apresenta um comportamento combativo, com poderes surreais (como o de transformar a própria bunda em um gorila), tendo um objetivo a cumprir (Vogler, 2006, p. 37). Já a Nuvem e a Tartaruga são os *aliados* (Vogler, 2006, p. 40) que estão presentes para auxiliar a Mulher na sua

jornada. É no processo dessa parceria que esses dois personagens são confrontados com situações em que são obrigados a escolher: manterem-se nas suas limitações ou superá-las para ajudar a amiga.

Além de aliada, a Tartaruga também pode ser considerada um *mentor* (Vogler, 2006, p. 39), pois questiona a vergonha da Nuvem em chover em público e guia o grupo para as profundezas abissais, ao ter visto o mapa com a indicação de onde encontrar a almejada planta. A Nuvem também assume o papel de herói, no momento em que faz uma tempestade e ajuda os seus companheiros em um combate. Assim, a classificação dos personagens, segundo Marc Vernet (2008, p. 129),⁴ também se alinha à narrativa, pois os personagens assumem diferentes funções ao longo da trama. No entanto, em geral, a Mulher é o *sujeito*, a heroína; a Nuvem e a Tartaruga, são os *adjuvantes* (os que ajudam o herói), a planta é o *objeto* (o objetivo a ser alcançado), o *destinatário* é o avô (a quem se destina a ação), e o *oponente* são os Rinocerontes-Ets e o Peixe-Monstro (que impedem a heroína de alcançar o seu objetivo).

A relação emotiva entre os três personagens também é evidente. Como mencionado, a cena do primeiro contato da Nuvem com a Tartaruga é interessante, pois percebe-se, na linguagem corporal dos personagens, as suas emoções. A Nuvem, de forma curiosa e preocupada, segue e questiona a Tartaruga na sua tentativa de corrigir a posição de uma letra em um letreiro de loja. A Tartaruga é irredutível e focada no seu objetivo, o que coloca sua vida em risco ao cair sobre um ônibus. Ou quando o grupo se protege e se ajuda ao lutar contra um Peixe-Monstro enorme nas fossas abissais. A relação entre os personagens em termos de ação e interação, cumpre os *Sete conceitos de atuação*,⁵ de Ed Hooks (2000, p. 7, tradução nossa). “O pensamento leva ao movimento e à emoção”⁶ (1) (Hooks, 2000, p. 7, tradução nossa), o que nos informa que o movimento e a ação do personagem nos mostram que “ele pensa”, que percebe as situações, sente-as e, assim, toma as suas atitudes – as cenas de combates do filme mostram isso. Que “toda atuação é uma reação a algo”⁷ (2) (Hooks, 2000, p. 9, tradução nossa). Hook também afirma que o “personagem precisa ter um objetivo”⁸ (Hooks, 2000, p. 10, tradução nossa) – como em BPdFA – que “ações sem um objetivo é somente algo mecânico”⁹ (3) (Hooks, 2000, p. 10, tradução nossa). A cena da Tartaruga na loja de ferramentas é um bom exemplo para esses dois conceitos. Já a sequência nas fossas abissais e a interação dos personagens com os elementos desse novo meio ambiente é a aplicação do conceito

"seu personagem deve representar uma atitude até que algo aconteça e o faça atuar diferente"¹⁰ (4) (Hooks, 2000, p. 13, tradução nossa). A dinâmica do filme em si, segue que "toda ação começa com um movimento"¹¹ (5) (Hooks, 2000, p. 14, tradução nossa). O olhar em uma direção antes de se movimentar, dentre outros pequenos movimentos pregressos a uma ação dos personagens, está presente na atuação do grupo. Além disso, o comportamento dos três personagens provoca empatia na audiência, corroborando com o conceito "empatia é a chave, a audiência simpatiza com a emoção"¹² (6) (Hooks, 2000, p. 15, tradução nossa). Ou seja, a Tartaruga com TOC, a Nuvem que tem vontade de urinar a toda hora, a preocupação da Mulher com seu avô e suas reflexões sobre a memória criam, aos poucos, esse elo emotivo com o público. Entretanto, ao mesmo tempo, o filme mostra cenas insólitas, como a bunda da Mulher se transformando num gorila. Assim, o sétimo conceito de Hook, "a cena é uma negociação"¹³ (7) (Hooks, 2000, p. 16, tradução nossa) também se encontra presente, pois Marão cria uma negociação com o público na variação do que apresenta à audiência: a representação do real – as cidades, o armário da família –, com o irreal, o *nonsense* – Rinocerontes-Ets, peixes que brigam fora d'água etc.

3.2. Comparação de jornadas e personagens

O modelo da jornada do herói é uma forma conhecida de criação de roteiro, inclusive utilizada pelo cinema *mainstream* em muitas obras de sucesso como *Hércules* (1997), "Star Wars ou O Senhor dos Anéis" (Surrel 2009, p. 78). O filme de Marão também é composto pelas três forças dominantes na criação dos longas-metragens da Disney (apesar de ser uma obra autoral): a trama (achar a planta), os personagens (já citados) e o tema (a perda da memória).

Neste ponto, é oportuno fazer um paralelo desses personagens com os de outros dois longas-metragens: *Shrek* (2001) e *O Mágico de Oz* (1939). Essas obras também apresentam uma jornada, trilhada por personagens bem característicos, na qual cada qual possui seus dramas internos. Tal como no filme de Marão, são assumidos e resolvidos nos seus percursos, através do enfrentamento dessas subtramas (Surrell, 2009, p. 99), que, ao mesmo tempo, impedem a narrativa de chegar ao seu fim e a fazem andar. Apesar de cada uma ter o seu mote principal, esses dramas enriquecem a história: a "ligação íntima entre os personagens de uma história e os pontos da trama é a marca de uma boa subtrama" (Surrell, 2009, p. 103). É exatamente o que ocorre com os três filmes citados, como apresentamos na Tabela 1.

Filmes	Personagens	Dramas
<i>Bizarros Peixes</i>	Mulher	Possui poderes estranhos
	Nuvem	Sofre de incontinência urinária
	Tartaruga	Sofre de transtorno obsessivo-compulsivo
<i>O Mágico de Oz</i>	Dorothy	Precisa voltar para casa
	Espantalho	Quer ter um cérebro
	Homem-de-Lata	Quer ter um coração
	Leão	Quer ter coragem
<i>Shrek</i>	Shrek	É um ogro solitário
	Burro	Figura aborrecida e verborrágica
	Fiona	É uma ogra mas parece ser uma princesa

Tabela 1. Correlação entre filmes, personagens e dramas.

Este “paradigma do herói funciona especialmente bem nos filmes porque está muito próximo da estrutura em três atos que, [...], orienta a construção da maioria das histórias mais convencionais da telona” (Surrell, 2007, p. 97). Esse é o caso dos três filmes, nos quais a narrativa se desenvolve de forma clássica, dividida nos três atos, os quais Todorov (1972, p. 88) nomeia como, “equilíbrio”, “desequilíbrio” e “retorno ao equilíbrio” da narrativa.

Observando a Tabela 1, verificamos que os personagens *aliados*, encontram-se em uma categoria de intriga, '*personagem x ele mesmo*'. Enquanto a Mulher se encontra, em alguns momentos do filme, em um conflito '*personagem x outro personagem*' (com Rinocerontes-Ets), o mote é '*personagem x natureza*', pois, de fato, ela luta contra o Alzheimer do avô. Já Dorothy e Shrek enfrentam o dilema '*personagem x sociedade*', pois a menina é obrigada a encarar o mundo de Oz, enquanto o conflito de Shrek é a sua aceitação pelo grupo social. Ou seja, essas são as subtramas dos protagonistas, que estão intimamente ligadas ao andamento da trama principal.

Neste ponto, observamos que a narrativa do filme utiliza enormemente a forma e as ações dos seus personagens como uma estética "completa", o que demanda uma análise mais profunda.

4. Algumas características estéticas de *Bizarros peixes*

Inicialmente, vale contextualizar Marão esteticamente. Segundo Brethé, Marão fundamenta o seu desenho "nas convenções do estilo *cartoon*" (Brethé, 2019, p. 154) sendo um "entusiasta da técnica tradicional de desenho a lápis grafite sobre papel" (Brethé, 2019, p. 154) e, continua o autor, tem seu estilo pessoal "marcado pelo acabamento rústico, traço solto e rabiscado, figuras inacabadas [...]" (Brethé, 2019, p. 154). Os elementos formais destacados por Brethé podem ser verificados em BPdFA e fornecem uma base para as análises que serão feitas mais adiante.

Esteticamente, o filme foge ao comum, assim como o faz em termos narrativos. Adotando o desenho como base fundamental das representações, esses não foram "limpos" totalmente, pois o diretor gosta "dos riscos e das marcas do desenho", ou seja, o acabamento rústico citado por Brethé, o que visualmente resulta, em certos momentos, em uma movimentação diferenciada dos personagens, como ecos dos movimentos.

O colorido também tem um papel importante na narrativa, sendo simbólico e marcando sua emotividade. Está vinculado aos estados emotivos da "Mulher" ou de Marão, ao longo de suas próprias memórias. As cores variam de imagens somente em traço preto – destinadas ao avô –, as monocromáticas e as totalmente coloridas – quando retrata a cidade de Nilópolis e o armário do pai, no qual passou boa parte de sua infância, informando que é uma lembrança feliz.

A técnica de *BPdFA* é a “animação desenhada”, acompanhando McLaren em sua já clássica frase “a animação não é a arte dos desenhos que se movem, mas do movimento que é desenhado” (McLaren *apud* Aumont, 2012, p. 21). O desenho animado é a técnica principal de Marão, o que implica em limitações, mas igualmente, em diversas possibilidades estéticas. Elaborar a forma a partir de uma determinada técnica e de um material específico, abordando um determinado conteúdo, é um processo de escolha do artista.

Para refletir sobre a técnica, traremos um conceito do filósofo Luigi Pareyson: *formatividade*. Para Pareyson, a *formatividade* é sempre uma operação determinada e parece impossível que se desligue dessa operação ou que possa se exercer por conta própria, pois “formar significa realizar obras determinadas e específicas [...]” (Pareyson, 1993, p. 29) e que “[...] não pode haver arte que não seja arte de uma atividade determinada nem forma que não seja o resultado de alguma operação específica” (Pareyson, 1993, p. 29). Mais ainda, “à arte propriamente dita torna-se então necessária uma matéria a formar, na qual possa dar existência à forma” (Pareyson, 1993, p. 30).

Obviamente, pode haver críticas sobre tal pensamento, quanto à relação entre conteúdo, técnica e forma. Mas seu conceito é instrumental uma vez que a animação, enquanto expressão artística, constrói-se no entroncamento de diversas técnicas e linguagens. Sébastien Denis (2007, p. 7) entende que a animação é “uma ferramenta multiforme e inconstante, em função dos desejos do realizador e do produtor” e propõe que o “quadro a quadro”, pelo seu enorme tempo de produção, rompe radicalmente com o que ele chama de “reprodução mecânica do real” – ou seja, a captura fotográfica da realidade – e propõe que a animação produz “uma representação artesanal que se constrói na duração longa” (Denis, 2007, p. 7). Assim, evidencia-se que são as escolhas estéticas e técnicas feitas pelo realizador.

Marina Estela Graça, por sua vez, utiliza o termo enunciação,¹⁴ que adiciona sentido na discussão aqui levantada. Afirma Graça: “A designação configuração (aproximação ao termo inglês *shaping*) será usada no sentido de mostrar claramente o recorte intencional realizado na substância gráfica, por detrás do processo de enunciação” (Graça, 2022, p. 417).

Graça (2022, p. 417) continua sua argumentação, afirmando que a enunciação, que designa o ato de produção de um enunciado, tem sua concretização material no discurso. O discurso é produzido a partir desse mecanismo – denominado enunciação – e se faz em função das formas e dos processos disponíveis em uma dada tecnologia. É essa tecnologia que suporta e conforma os procedimentos técnicos no momento em que são trazidos para o processo de enunciação, ou seja, de produção do discurso. Essa produção do discurso “contribui para a instituição da norma enquanto abstração desses mesmos procedimentos” (Graça, 2022, p. 417).

Graça (2022, p. 417) informa ainda que, geralmente, “[...] no processo convencional de enunciação em animação, a linguagem gráfica decorre da decisão do estúdio/autor e é escolhida na fase de desenvolvimento”. No entanto, adverte a autora: “em alguns casos [...], o processo de enunciação começa pela investigação gráfica, de modo a inquirir e tornar visíveis os elementos materiais necessários à sua expressão. O desenho é a ferramenta que permite pensar, conceber e organizar todo o projeto” (Graça, 2022, p. 417).

É importante uma pausa para refletirmos fazendo uso dos conceitos trazidos até aqui. O processo de enunciação é constrangido pela tecnologia utilizada para que se realize a materialização do discurso. Nesse caso, a técnica está também limitada pelo material de escolha do realizador para desenvolver o discurso. Assim, o material é dotado de uma determinada formatividade, que será trabalhada por determinados procedimentos técnicos trazidos pelo realizador durante a fase de desenvolvimento, em um diálogo constante entre o sujeito que constrói o discurso e os procedimentos técnicos que, exceto em casos de inovação disruptiva, estão disponíveis no conjunto de procedimentos socialmente aceitos e/ou conhecidos. No interior desses procedimentos conhecidos, está obviamente a técnica do quadro a quadro, a representação artesanal do movimento e do tempo que se desenvolve na duração longa em oposição à captura mecânica da realidade.

Denis fala de desenhos animados e os relaciona diretamente com os *animated cartoons* estadunidenses, que estão na raiz da indústria da animação daquele país. Gênero por excelência, ou seja, dotado de constância estética e narrativa, os *cartoons* animados estadunidenses são baseados na caricatura, no absurdo, no delírio devastador de personalidades fora da norma (Denis, 2007, p. 115). Cada um desses elementos estético-narrativos se encontra na maneira como Marão constrói os personagens de *BPdAF*, e obviamente, influencia nas escolhas estéticas¹⁵.

SENNA, Marcelus Gaio Silveira de; GORDEEFF, Eliane Muniz. Os personagens animados de Bizarros peixes das fossas abissais.

PÓS:Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG. v. 15, n. 33, jan. 2025
ISSN: 2238-2046. Disponível em: < <https://doi.org/10.35699/2238-2046.2025.53842> >

Graça (2022, p. 420) afirma que “o modo pelo qual a imagem é configurada”¹⁶ depende dos procedimentos escolhidos para produzir fisicamente os sinais que serão interpretados visualmente e isso, continua a autora, é aquilo que habitualmente se designa como “técnica de animação”.¹⁷ Conclui a autora que as escolhas têm “consequências tanto sobre o aspetto gráfico pretendido quanto sobre as opções formais ao nível da qualidade dos movimentos animados” (Graça, 2022, p. 420) e, mais ainda, as formas assumidas pela matéria gráfica estão de acordo com a linguagem e ocorrem em função do suporte escolhido.

Fialho propõe enunciado interessante para aprofundar o tema:

A funcionalidade do desenho para animação envolve características específicas na organização das formas que constituem o projeto visual de um personagem a ser animado, exatamente por essa figura ser elaborada para materializar uma percepção de movimento aparente (Fialho, 2023, p. 65).

Assim, a partir dos autores e conceitos trazidos até este ponto, em perspectiva geral podemos finalmente pensar como Marão articula seu discurso fílmico. Em primeiro lugar, Marão transita por uma linguagem que é capaz de produzir significados de maneiras que lhe são intrínsecas, e que nenhuma outra mídia é capaz de realizar da mesma maneira. A partir da escolha desta técnica Marão insere o seu filme na tradição dos *animated cartoons*, ou seja, fazendo humor mesmo quando o assunto possui certo peso dramático – o drama da perda da memória, que é desenvolvida de maneira não humorística em certos momentos. Marão faz uso da caricatura, do exagero, da simplificação da forma e sua escolha técnica – o desenho animado realizado a lápis – implica uma determinada materialidade fruto da formatividade que lhe é peculiar. Ou seja, a forma como Marão articula seu discurso é determinada pelas suas escolhas narrativas – conforme analisado anteriormente –, estéticas e materiais. Seu processo de enunciação é marcado por essas decisões. O aspecto gráfico de seus personagens tem que levar em consideração também a maneira como se moverão ao longo do filme, porque suas características e organização formais específicas terão impacto direto na materialização do movimento aparente.

Neste sentido, é interessante trazer outra reflexão: “o desenho animado é muito gráfico e primário, e simultaneamente cerebral, com duplo sentido e o subsentido sempre a postos” (Denis, 2007, p. 115). Marão explora essa ambiguidade da técnica quando, por exemplo, a protagonista está encar-

cerada e empreende um monólogo sobre o drama da perda de memória.¹⁸ Mesmo com uma figuração “cartunizada”, Marão desenvolve a dramaticidade da cena e o conflito da personagem com a redução da luminosidade na cena; o escurecimento da paleta cromática; e o enquadramento que posiciona a personagem no canto direito da tela, reforçando a sensação de solidão – assim como a expressão corporal da personagem, com as costas arqueadas e cabisbaixa que denotam desânimo e abandono.

Portanto, *BPdFA* é um desenho animado 2D à lápis em *full animation*. Tal definição implica em uma série de características que devem ser contextualizadas, pois a matéria utilizada no processo de realização da imagem interfere diretamente no resultado e no processo de construção de significado.

4.1. O traçado

A animação comercial contemporânea segue a tradição do filme de animação 2D comercial tradicional desenvolvido pela indústria estadunidense, desde a primeira metade do século XX. A limpeza do traçado – conhecida no meio por *clean up* e, por muito tempo, realizada com pincéis, bicos de pena ou canetas técnicas –, é uma das características que foi mantida nas animações comerciais após o surgimento da animação digital. Ou seja, uma linha totalmente íntegra que emula e incrementa a precisão e fluidez do traçado a nanquim, sem falhas, texturas ou variações cromáticas.

Entretanto, Marão escolhe outro caminho. A ação do lápis sobre a textura do papel resulta em uma linha por vezes inconstante, dotada de imperfeições. Essa “sujeira” do traçado – em oposição à limpeza resultante do *clean up* –, deixa o seu rastro, assim como a granulação do grafite e sua textura. Esse traçado sujo e solto fornece, ao filme, uma aparência de esboço, estética que combina com o processo experimental de realização do filme, conforme mencionado.

Ainda mais interessante é o fato de que esse rastro pode ser lido como uma indicação do processo animado, do caminho seguido pelo animador, uma animação que não busca ocultar o traçado original, mas deixar evidente o registro do movimento empreendido pelo animador durante o ato de animar. Trata-se de um registro do gesto:

A arte plástica, tanto a pictural como escultural, é antes de mais nada gesto do corpo, gesto do braço. E é em segundo lugar que é reivindicada pelo olho. Antes de ser uma coisa a “ver”, a realidade ou a expressão pictural é, portanto, gesto e movimento do corpo [...], pelo qual se define o espaço e o tempo [...] (Saint-Martin apud Graça, 2006, p. 32).

Um exemplo dessa assunção de Marão é a Figura. 2. Neste *still*, a Tartaruga está desmaiada, mas é perceptível a textura do lápis no traçado, com áreas mais claras ou mais escuras, conforme o nível de aglutinação dos grãos de grafite no papel. Também é evidente a descontinuidade do contorno, composto por traços de tamanhos e espessuras variados, deixando, assim, pistas do caminho que o animador traçou com o lápis, para construir a circunferência da cabeça da Tartaruga.

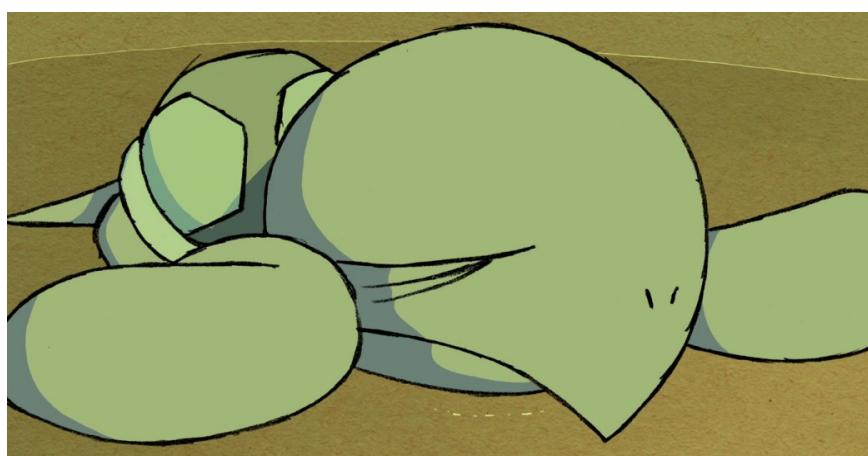


Figura 1: *Still* do filme com a Tartaruga e seu traço.

Na Figura 3, temos outro exemplo. Além dos elementos destacados anteriormente, o traçado de construção da configuração formal da Mulher não foi apagado, deixando evidente as suas linhas de construção. Esse contexto, ou seja, a percepção da granulação do traço feito a lápis, empresta, ao quadro, uma sensação de esboço, criando um distanciamento ainda maior da estética da animação comercial.

Retomemos, nesse ponto, a questão do termo configuração. Rudolph Arnheim (1980) afirma que se determina a forma física de um objeto pelas suas bordas. Porém, a sua forma não é determinada apenas pelos seus limites, mas é representada pelas características espaciais consideradas essenciais. Anteriormente, vimos que Graça (2022) trata da configuração como um recorte intencional realizado na substância gráfica, por detrás do processo de enunciação. É interessante fazer colidir

com os sentidos dados ao termo porque, no contexto aqui pretendido, tais sentidos podem ser considerados complementares. O processo de configuração formal do personagem, ou seja, a construção de seus limites e de suas características formais consideradas essenciais passa claramente pelo recorte intencional da matéria gráfica para a construção do enunciado, porque, como vimos em Fialho (2023), a organização formal que constitui visualmente um personagem a ser animado deve levar em conta a funcionalidade do desenho. Ou seja, a configuração formal deve possuir as características consideradas essenciais para que aquele personagem evoque um determinado discurso por meio do processo de enunciação, sendo que esse personagem deve ser também funcional com o tipo de animação a ser realizada. As características formais de cada um dos personagens de *BpdFA* se relacionam com a natureza discursiva de cada um deles, bem como com a maneira como são animados.



Figura 2: Still do filme com a Mulher e as suas linhas de construção.

É importante destacar que o filme de Marão se filia a um estilo de animação que não pretende esconder a realização por mãos humanas. Neste ponto, destacamos outro cineasta de animação, Bill Plympton, figura declaradamente importante na história pessoal do animador.¹⁹

Ele [Plympton] não seguia as regras de design nem de público-alvo infantil e nem mesmo as regras de 12 ou 24 desenhos por segundo. Os desenhos eram a lápis, sem arte final limpa e asséptica. Ao contrário: a animação preservava os traços e rabiscos de construção do personagem, embutindo cada desenho de muito mais força. E não pintava cores chapadas com tinta; ele pintava com lápis de cor (Marão, 2016, p. 7)

O diretor destaca, ainda, as temáticas bizarras de Plympton, além de ser o único responsável por produzir milhares de desenhos para os curtas e para os longas (Figura 4). Mais importante, declara a inspiração que Plympton representou para ele: “para o jovem animador que eu era nos anos de 1990, isso era uma alavanca, um estímulo, um endosso colossal para eu ter coragem de fazer meus filmes também a lápis [...]” (Marão, 2016, p. 7).

Assim, retornamos a Pareyson, que afirma que nenhum artista começa do nada, porque todos se formam filiando-se à escola de alguém: “certa comunhão ou afinidade de modo de pensar, viver, sentir, e estabelece uma continuidade de estilo entre mestre e discípulo” (Pareyson, 1993, p. 36). Marão expressa essa filiação e afinidade: na técnica e na estética de seu filme, no estilo independente de produção que adotou e na realização de grande parte dos desenhos presentes no filme, mantendo, no entanto, a identidade formativa de seu trabalho.

4.2. Animação 2D *full*

Dependendo do material utilizado e da técnica empregada, o desenho proporciona alto nível de controle no traçado, ao mesmo tempo que mantém a plasticidade da forma: que se expande, que se abre e que se reconfigura sob o controle do realizador. Na animação 2D *full* – animada a 24 fps quando batida por 1 ou a 12 fps quando batida por 2²⁰ –, o controle sobre a forma é tão importante quanto a plasticidade.

Segundo Furniss (2012), a animação *full* faz uso de movimento constante com um mínimo de ciclos de animação,²¹ ou seja, com cada desenho sendo usado apenas uma vez. As imagens em um filme em 2D *full*, tendem a ser altamente metamórficas, o que torna o processo de desenho complexo. Essa propriedade pode ter como finalidade refletir algo sobre os sentimentos ou reações do personagem e para criar o efeito de aproximar ou afastar o personagem da câmera alterando a escala (Furniss, 2012, p. 133).

No entanto, Paul Wells fala sobre uma metamorfose ainda mais radical, aquela na qual uma imagem literalmente se transforma em outra completamente diferente. A metamorfose seria um dispositivo específico e exclusivo da forma animada que, para alguns, é o próprio núcleo constituinte da animação (Wells, 1998, p. 69).

Obviamente, Marão lança mão daquela potência metamórfica da animação a que Furniss se refere. No entanto, essa pode ou não se manifestar dependendo do desejo do realizador, das escolhas estéticas e do material utilizado. Em *BPdFA*, Marão faz uso também da metamorfose no sentido especificado por Wells, ou seja, uma transformação de uma imagem em outra. A personagem da Mulher tem esse poder. Ela diz uma frase como “meus poros são mil vacas” (Bizarros..., 2023, n.p.) e, na sequência, há a transformação conforme o enunciado.

4.3. Construção dos personagens e de seus movimentos

Os três personagens principais são, evidentemente, *cartoons* e apresentam formas eminentemente arredondadas e suas proporções variam. A maleabilidade é uma característica fundamental e Marão faz uso constante do *squash and stretch* (compressão e distensão), para que os personagens possam ter a expressividade exigida pelas cenas. Porém, destaca-se que eles apresentam graus diferentes de maleabilidade de acordo com o *design*.

Vejamos a Tartaruga: na Figura. 6, é possível perceber sua forma geral, com uma altura de pouco mais que duas cabeças. Há uma predominância de linhas curvas que lhe fornecem uma aparência suave e maleável, mas há retas na construção do casco. Apesar do aparente mau humor, o personagem tem apelo. Para Johnston e Thomas (1981, p. 68), o *appeal* (apelo) do personagem não significa que esse deve ser “fofo”, mas que tenha charme e um *design* agradável, dotado de simplicidade, capacidade de comunicação e magnetismo. A Tartaruga, sem dúvida, apresenta essa simplicidade e a animação lhe empresta grande capacidade de comunicação.

O que Marão realiza coincide com o que Fialho (2023) defende em termos de aspecto gráfico, ou seja, uma construção simples e eficiente que favoreça as mudanças formais que possibilitam o movimento que se pretende realizar na animação. Fialho complementa que as formas exageradas – que, conforme vimos, Denis (2007) vincula quase exclusivamente às questões narrativas e estilísticas –, têm função também na construção eficiente do movimento, uma vez que esse movimento do personagem é registrado em desenhos fixos mas em posições sequenciais e constituído por formas exageradas. Esse procedimento, finaliza o autor, “expande o conceito ilusório de animado” (Fialho, 2023, p. 65).

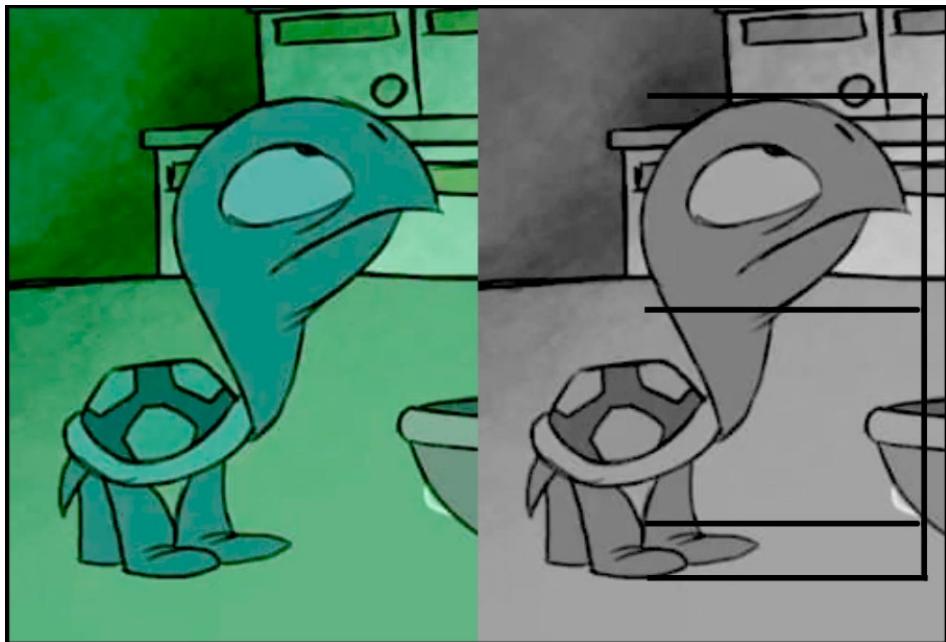


Figura 3: *Still* do filme com a Tartaruga e suas proporções.

A forma arredondada adotada no seu *design* favorece a utilização do *squash and stretch*. Segundo Johnston e Thomas (1981, p. 47, tradução nossa), “quando uma forma fixa é movida no papel de um desenho para outro, há uma rigidez acentuada que é enfatizada pelo movimento”²² Esse problema é resolvido pelo *squash and stretch* da forma, no qual a posição comprimida representa a forma achatada por grande pressão. A posição esticada mostra a forma muito estendida, porém, em ambos os casos, sem alteração de volume (Johnston; Thomas, 1981, p. 49). Na Figura 4, vemos a Tartaruga se esticando para acertar a posição de um rolo de pintura. É possível perceber a silhueta deformada e esticada, para representar o esforço que o personagem deve fazer para alcançar o seu alvo. No entanto, podemos reconhecê-la perfeitamente, pois suas características formais são preservadas. Essa é uma das características específicas da *formatividade* do material lápis grafite: a maleabilidade em conjunto com a precisão. O animador alia grande capacidade de deformação e expressividade e, ainda assim, preserva a identidade do personagem. Marão, é perceptível, não está submetido rigidamente ao *model* do personagem, variando a forma conforme a sua intenção expressiva.

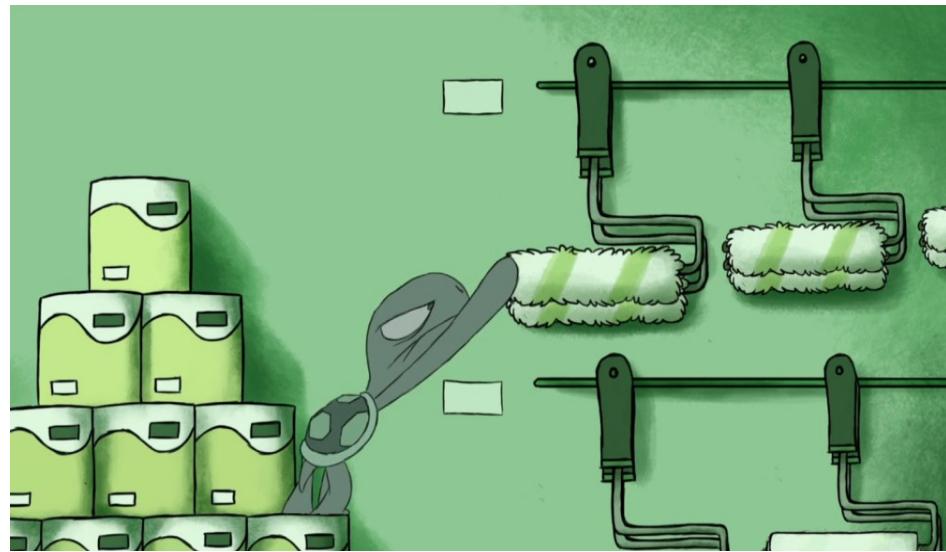


Figura 4: Still do filme com o achatamento e a distensão da Tartaruga.

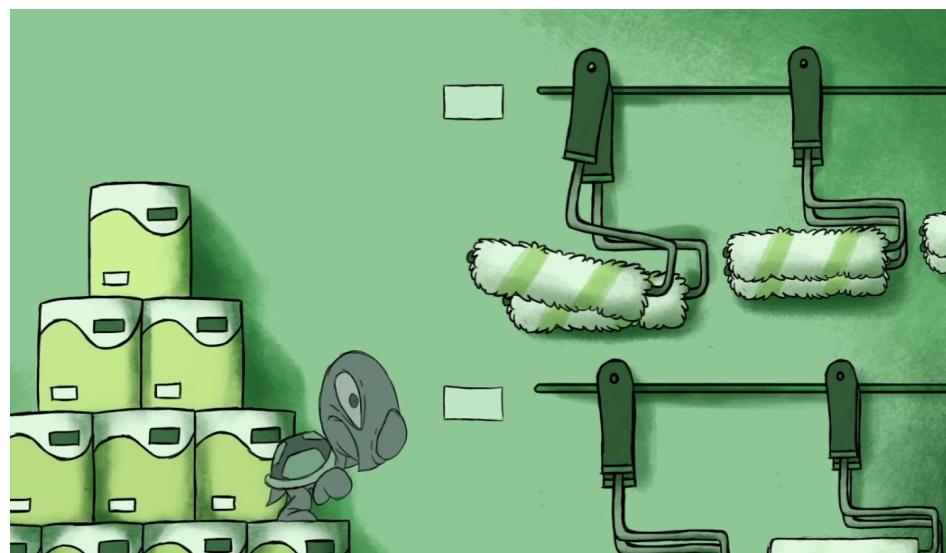


Figura 5: Still do filme com a antecipação da Tartaruga.

Vejamos, agora, um dos elementos fundamentais no processo de animação: *anticipation* (antecipação). Segundo Johnston e Thomas (1981, p. 51), a *anticipation* auxilia a plateia a compreender os acontecimentos na tela, encadeando, de maneira planejada, ações que as conduzam claramente de uma ação para outra, antes que ela ocorra. Esta é a antecipação, sendo “conseguido precedendo cada ação importante com um movimento específico que antecipa para o público o que está

prestes a acontecer” (Johnston; Thomas, 1981, p. 51, tradução nossa).²³ Eles concluem: “essa antecipação pode ser tão pequena quanto uma mudança de expressão ou tão grande quanto uma ação física mais ampla” (Johnston; Thomas, 1981, p. 51, tradução nossa).²⁴ É exatamente o que Marão cria com o ‘tique’ nervoso da Tartaruga. Conforme seu comportamento obsessivo-compulsivo, a cada vez que se depara com algo que está desalinhado, ela faz um movimento de esfregar a cabeça (Figura 5), o que antecipa as ações que irá realizar.

Já o *Staging* (encenação), segundo Johnston e Thomas (1981, p. 53, tradução nossa), é “a apresentação de qualquer ideia de forma que fique completa e inequivocamente clara”.²⁵ *BPdFA* é um filme no qual a ação física dos personagens é muito explorada, particularmente a da protagonista. Exímia lutadora e aventureira destemida, a personagem é capaz de acrobacias e movimentos extremamente complexos. Entretanto, o *staging* é realizado de maneira que a ação sempre fique claramente compreensível e os personagens identificáveis. Na Figura 6, observamos uma ação complexa – a Tartaruga tenta salvar a Mulher do ataque dos Rinocerontes-Ets, arremessando-se como uma bola. Nessa cena, participam seis personagens: a Mulher, a Tartaruga e quatro Rinocerontes. O correto domínio do *staging* faz com que tanto os personagens quanto suas ações sejam ambos devidamente identificados.



Figura 6: *Still* do filme com uma cena complexa e o *staging*.

Johnston e Thomas também atribuem ao *staging* a comunicação de uma expressão do personagem que possa ser vista e inequivocamente identificada pela plateia (Johnston; Thomas, 1981, p. 53), e Marão recorre ao *staging* e ao *exagero* para comunicar claramente o estado de espírito dos personagens. Um exemplo é o contraste nas expressões faciais da Nuvem, com o exagero na expressão de raiva, acentuando o sentimento tanto por meio das linhas arqueadas dos olhos e da boca, como pela sombra ao redor dos olhos (Figura 10). Tal expressão contrasta com o seu espírito amigável. O exagero não é uma simples questão de distorcer o desenho, mas sim de torná-lo convincente (Johnston; Thomas, 1981, p. 65). Nesse sentido, Marão fez uso do exagero e do *staging* para comunicar corretamente a ideia ao longo de todo o filme.

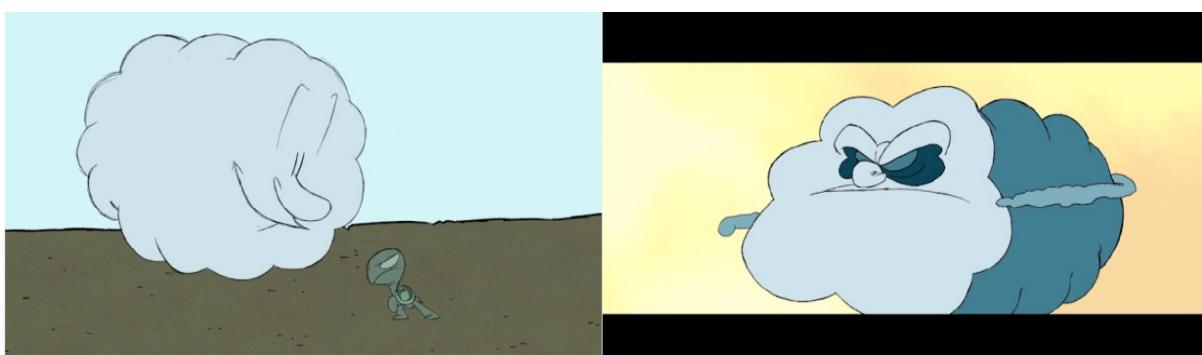


Figura 7: *Still* do filme com a Nuvem em dois momentos, com o *staging* e o exagero.

Finalmente, trataremos de dois conceitos que Marão aplica com exímia precisão: *timing* e *secondary action* (ação secundária). Segundo Johnston e Thomas (1981, p. 64), “o número de desenhos usados em qualquer movimento determina quanto tempo a ação levará na tela”, assim como o *timing* da ação.

A ação secundária é uma ação que acontece em decorrência de outra (ação principal). Para abordar esses *princípios*, analisaremos a sequência dos personagens nas *Fossas abissais*. A ação exige que Marão adote um *timing* diferente de quando os personagens se movem na superfície, para que seus movimentos pareçam mais lentos e suaves. No entanto, apenas a redução da velocidade de seus movimentos não é suficiente. É importante dar a ideia da resistência que a água impõe aos movimentos e uma das estratégias de Marão foi utilizar a ação secundária. Observando a Mulher se movendo nas profundezas, mesmo quando se encontra “parada”, o seu cabelo se move, sempre

mais lentamente que seu corpo. O cabelo também segue o movimento da Mulher, mas quando ela para, o cabelo desacelera imediatamente, assumindo um *timing* diferente do corpo. Ou seja, o cabelo segue o movimento principal, em uma *ação secundária* e com um *timing* diferente, mostrando que o cabelo se move mais lentamente.

5. O simbólico em *Bizarros peixes*

A arte da animação é um universo para representações e metáforas, uma vez que se utiliza de imagens para mostrar ideias e mensagens. Trata-se de um ressignificar objetos, ações e os mais variados elementos apresentados. Nesse aspecto, o desenho animado *Britannia* (2009) de Joanna Quinn, em que, através de um buldogue, fala-nos da decadência do Reino Unido, é um exemplo. Como conta Surrell (2009, p. 155):

há maneiras sutis de sinalizar e deixar pistas a respeito do que giram a sua história e os personagens – e é aqui que a velha arte do simbolismo pode ajudar a transmitir toda a mensagem da sua história: os significados ocultos, e os nem tão ocultos, entendidos em pessoas, lugares e coisas que povoam o seu filme [...].

É este olhar que trazemos nessa etapa da análise de *BPdFA*, na qual as informações gentilmente cedidas por Marão, foram cruciais. Para tanto, faremos uso de estudos de Carl Jung e de Kathleen Martin, sem aprofundamentos fora da análise proposta.

O fato de Marão se representar como uma Mulher (a), uma Nuvem (b) e uma Tartaruga (c), é explicado por ele:

- a) "tem relação com um monte de mulheres que eu conheci na minha vida. Mulheres fortes, que mesmo às vezes sem família, sem dinheiro, sem apoio, tiravam força de algum lugar que eu não sabia como, e que para mim, era um super poder [...] E que me inspiraram e me fizeram o que eu sou também" (Marão, 2024, n.p.);
- b) "A Nuvem era uma época minha, mais jovem. Essa personagem eu desenhava quando era criança. [...] É muito prazeroso redesenhar esse personagem na vida adulta" (Marão, 2024, n.p.);
- c) "Eu tentava evidenciar as minhas facetas mais condenáveis de mau humor, de ser sistemático" (Marão, 2024, n.p.).

Analizando os três personagens, a Mulher é a protagonista que não ataca, mas é reativa aos ataques recebidos. O fato de sua bunda virar um gorila, não deixa de ter uma conotação sexual, na qual o instinto humano se transforma em um animal poderoso²⁶ em sua defesa.

A Nuvem, por sua vez, é aquele elemento que verte água, pois é água em estado gasoso. É o mais emotivo dos personagens; é a criança/jovem segundo Marão, o que faz sintonia com a emotividade ligada ao elemento água.

As nuvens fazem parte de uma interminável e recíproca troca entre o etéreo e o terrestre, a alternância entre forma e a ausência de forma. [...] Simbolicamente, a nuvem também evoca as imagens mentais, sempre em mudança que pairam na natureza intermédia, entre o espírito e a matéria, da psique (Martin, 2012, p. 58).

Enquanto a Tartaruga, personagem mais velho e com comportamento obsessivo-compulsivo, foi escolhido por Marão porque “pode chegar aos 100 anos” (Marão, 2023, n.p.).

Os mitos e as lendas representam-na como a imensa antiguidade, solidez, continuidade e sabedoria da terra [...]. A etimologia popular atribui a origem do nome tartaruga, à expressão *Tarturus*, do latim, significando o submundo, transmitindo a ideia de psique subterrânea que acolhe todas as formas de vida e de consciência em ascensão (Martin, 2012, p. 192).

No filme, é a Tartaruga que toma conhecimento do local em que está a planta. O caráter simbólico de temporalidade que esse animal carrega está embutido no personagem, assim como na própria situação da narrativa, já que o personagem do avô sofre com a perda progressiva da memória com o tempo. A Tartaruga, de certa forma, simboliza essa resistência ao tempo, apesar de se deixar marcar por ele, já que sofre de TOC.

Observamos que o uso simbólico de animais está presente nas mais diversas culturas, inclusive nas judaico-cristãs, como o *agnus dei*.

a profissão de símbolos animais na religião e na arte de todos os tempos não acentua apenas a importância do símbolo: mostra também o quanto é vital para o homem integrar em sua vida o conteúdo psíquico do símbolo, isto é, o instinto. [...] O homem é a única criatura capaz de controlar por vontade própria o instinto [...] (Jung, 2014, p. 321).

Além de tentar modificar as limitações impostas pelo tempo e pela natureza das coisas.

Conclusões

Como animar é “brincar de ser Deus”, a “divisão de Marão” em três personagens, cria um paralelo com o Pai (Tartaruga), o Filho (Mulher) e o Espírito Santo (a Nuvem), remetendo às várias trindades divinas, como Vishnu-Krishna-Shiva e Osíris-Isis-Hórus.

Pareyson nos ensina que o conteúdo da arte, e o que o compõe, são produzidos pelo artista: sua experiência concreta, sua vida interior, sua espiritualidade, sua reação pessoal ao ambiente histórico em que vive, seus pensamentos, costumes, sentimentos, ideais, crenças e aspirações, ainda que a arte não seja, *per si*, expressão, ou retrato, ou imagem da pessoa do artista (Pareyson, 1993, p. 30). Marão lança mão de sua perícia como animador para construir uma obra extremamente pessoal e simbólica. Não transita na obviedade, animando, ao mesmo tempo, cenas “bisonhas e alucinadas” – segundo ele mesmo –, também constrói um discurso sensível sobre uma Mulher que deseja travar a perda de memória do avô. Ao mergulhar nas fossas abissais, Marão nos brinda não apenas com uma animação primorosa, mas também com uma metáfora talvez não intencional da própria memória, esse universo profundo e, ao mesmo tempo, tão volátil que pode ser completamente perdido. Ao representar a si mesmo em seus personagens, Marão se transforma no conteúdo de sua obra sem, no entanto, renunciar à criatividade e à competência técnica.

A sequência das fossas abissais foi incluída na história, pois Marão assistiu a vários documentários sobre essa região, ficando fascinado por seus habitantes. Todavia, tal ambiente carrega uma simbologia em si: é misterioso, local em que entra pouca ou nenhuma luz, além de ser dominado por seres ‘feios’ e estranhos. Esse é justamente o local em que está a planta salvadora e de onde sai o pior inimigo dos heróis da história, com quem travam o último embate, fora d’água, o que danifica a planta-remédio. Ou seja, não há *happy end*.

Considerando o que Jung afirma sobre a sombra (o lado negro da psiquê humana), podemos considerar que a entrada dos heróis nos abissais pode simbolizar o ato de encarar a própria sombra, por parte de Marão (ele é os três personagens). Percebe-se, então, que há limitações e que não há como lutar contra a natureza (o Peixe-Monstro) e a degradação da memória com o envelhecimento (a doença). É possível criar mundos, mas é impossível deter a natureza.

Portanto, concluímos que, com uma criatividade singular e simbologia própria, Marão nos apresenta generosamente uma obra que resulta de experiências pessoais. Por meio do uso da farsa (tanto na narrativa quanto na arte animada), do *nonsense* e do lúdico, ele dá forma à reflexão sobre a perda da memória, as limitações do ser humano, seu caráter racional e instintivo, bem como sua incapacidade de modificar, ou seja, de metamorfosear o curso natural da vida.

REFERÊNCIAS

- ARNHEIM, Rudolf. **Arte e percepção visual**: uma psicologia da visão criadora. Pioneira: São Paulo, 1980.
- AUMONT, Jacques. **As teorias dos cineastas**. 3. ed. Campinas: Papirus Editora, 2012.
- BERNE, Eric. **Análise transacional em psicoterapia**. São Paulo: Summus Editorial, 1985.
- BIZARROS Peixes das Fossas Abissais**. Direção: Marcelo Marão. Rio de Janeiro: MARAOFILMES. 2023. (75 minutos).
- BRETHÉ, Simon Pedro. **A Singularidade Gráfica no Desenho de Animação de Marcelo Marão** in GINO, Maurício Silva, TAVARES, Mariana Ribeiro. Pesquisas em animação: cinema e poéticas tecnológicas. Belo Horizonte: Ramalhete, 2019.
- BRITANNIA. 2 nov. 2009. 1 vídeo (5 min. 4 segs.). Publicado por **BerylProductions**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=jKh-DP89FPY>. Acesso em: 15 mar. 2024.
- DENIS, Sébastien. **O cinema de animação**. Lisboa: Texto e Grafia, 2007.
- FIALHO, Antonio. Formas animadas: o movimento desenhado na animação cartunesca. **PÓS: RESPM-Rio**, Rio de Janeiro, v. 8, n. 24, p. 64-78, set./dez. 2023. Disponível em: <https://dialogo.espm.br/revistadcec-rj/article/view/471> Acesso em: 23 nov. 24.
- FURNISS, Maureen. **Art in Motion: Animation Aesthetics**. United Kingdom: John Libbey, 2012.
- GORDEEFF, Eliane. Bizarre Fish and Abyssal Zone, But What Film Is This Anyway? **Zippy Frames**, 26 abr. 2023. Disponível em: <https://www.zippyframes.com/feature-animation/reviews/bizarre-fish-from-the-abyssal-zone>. Acesso em: 29 ago. 2024.
- GRAÇA, Marina Estela. **Entre o olhar e o gesto**: elementos para uma poética da imagem animada. São Paulo: Editora Senac, 2006.
- GRAÇA, Marina Estela. Fundamentos para a análise das formas e opções enunciativas gráficas em animação. **PÓS: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG**, v. 12, n. 24, jan.-abr. 2022. Disponível em <https://doi.org/10.35699/2237-5864.2022.37100>. Acesso em: 23 nov. 2024.

HOOKS, Ed. **Acting for animators**: a complete guide to performance animation. Portsmouth: Heineman, 2000.

JOHNSTON, Ollie; THOMAS, Frank. **The Illusion of Life**: Disney Animation. New York: First Hyperior Edition, 1981.

JUNG, Carl G. **O homem e seus símbolos**. 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2014.

MARAOFILMES. **Bizarros peixes das fossas abissais**. Rio de Janeiro, 2021. Disponível em: <https://maraofilmes.com.br/filmes/bizarros-peixes/>. Acesso em: 2 abr. 2024.

MARÃO, Marcelo. Apresentação. In: CAIXA CULTURAL. **Bill Plympton**: o rei da animação independente. Catálogo de mostra cinematográfica. Rio de Janeiro, 2016.

MARÃO, Marcelo. **Entrevista sobre o filme Bizarros peixes das fossas abissais**. Arq. MA4, 30 min. 2023.

MARÃO, Marcelo. **Entrevista sobre o filme Bizarros peixes das fossas abissais**. Arq. MA4, 10 min. 2024.

MARTIN, Kathleen (ed.). **O livro dos símbolos**: reflexão sobre imagens arquetípicas. Köln: Taschen. 2010.

O MÁGICO DE OZ. Direção: Victor Fleming e King Vidor. California: MGM. 1939. Cópia digital. (102 minutos).

PAREYSON, Luigi. **Estética**: teoria da formatividade. Rio de Janeiro: Vozes, 1993.

SHRECK. Direção: Andrew Adamson e Vicky Jenson. California: Dreamworks Animation. 2001. Disco Blue Ray. (90 minutos).

SURRELL, Janson. **Os segredos dos roteiros da Disney**. São Paulo: Panda Books, 2009.

TODOROV, Tzvetan. **As estruturas narrativas**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1972.

VERNET, Marc. Cinema e narração. In: AUMONT, Jacques **A estética do filme**. 6. ed. São Paulo: Papirus Editora, 2008.

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor**: estruturas míticas para escritores. 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

WELLS, Paul. **Understanding Animation**. London: Routledge, 1998.

NOTAS

-
- 1 a woman (“the adult”) with a butt that turns into a gorilla (who manages to eat two thousand square meters of grass to prevent a city from being destroyed). She befriends a small turtle (“the father”) who has OCD and a cloud (“the child”) with a platonic crush on the woman, and who cannot control his power to do to rain.
- 2 Mundo comum (1); Chamado à aventura (2); Recusa do chamado (3); Encontro com o mentor (4); Travessia do primeiro limiar (50); Testes, aliados, inimigos (6); Aproximação da caverna oculta (7); Provação (8); Recompensa (apanhando a espada) (9); Caminho de volta (10); Ressurreição (11); Retorno com o elixir (12).
- 3 O que faz alusão à incontinência urinária, comum às crianças e jovens.
- 4 Citando A. J. Greimas e seu modelo de actantes, no qual os personagens podem exercer “papéis” diferenciados, dependendo do momento da narrativa (Vernet, 2008, p. 129).
- 5 Que tem sintonia com os *princípios fundamentais de animação*, já mencionados e melhor analisados mais à frente.
- 6 Thinking leads to movement and emotion.
- 7 Acting is a reacting.
- 8 [...] character needs to have an objective.
- 9 An action without objective is just a mechanical thing.
- 10 Your character should play an action until something happens to make him play a different action.
- 11 All action begins with movement.
- 12 Empathy is the magic key. Audiences empathize with emotion.
- 13 A scene is a negotiation.
- 14 Graça toma o termo enunciação emprestado da linguística, mais especificamente de Émile Benveniste, mas defende o uso do termo nesse contexto, desde que se considere as devidas adaptações.
- 15 No entanto, é importante destacar que animação não é sinônimo de *cartoon*, nem de desenho animado.
- 16 O termo configuração aparece mais uma vez. Trataremos dele mais adiante.
- 17 Grifo da autora.
- 18 Em *Bizarros peixes das fossas abissais* (2023): 39 minutos e 34 segundos.
- 19 Em 2016, a Caixa Cultural promoveu a Mostra Bill Plympton: o rei da animação independente, no Rio de Janeiro e São Paulo, que contou com a presença do animador e a curadoria de Marão. No catálogo oficial, Marão declara na Apresentação, que era impossível tratar de maneira isenta e equilibrada sobre a carreira de Bill Plympton, pois ele, Marão, é um animador, e, nessa condição, foi influenciado pelos filmes de Plympton desde que os assistiu em festivais de animação.
- 20 A animação 2D pode ser dividida, grosso modo, em *full animation* e *limited animation*. Por regra, para representar o movimento é necessária uma taxa de 24 quadros por segundo. O animador pode optar por realizar 24 ou 12 desenhos, e nesse caso, fotografá-los duas vezes, atingindo assim, a taxa de 24 quadros por segundo. Na animação 2D *full*, o animador redesenha o personagem e seu movimento por inteiro, enquanto na animação limitada, o redesenho é apenas da parte do personagem que se move, permanecendo o resto do corpo inerte.
- 21 O ciclo de animação foi um recurso muito usado no estilo *Rubber hose animation*, na primeira metade do século XX, mas que, ainda hoje, pode ser utilizado com objetivos expressivos. Consiste em um movimento específico realizado em *looping* por um personagem, enquanto esse personagem permanece em cena.
- 22 When a fixed shape is moved about on the paper from one drawing to the next, there is a marked rigidity that is emphasized by the movement.
- 23 This is achieved by preceding each major action with a specific move that anticipates for the audience what is about to happen.
- 24 This anticipation can be as small as a change of expression or as big as the broadest physical action.
- 25 [...] it is the presentation of any idea so that it is completely and unmistakably clear.
- 26 Um primata, considerado por Charles Darwin, como um ancestral do ser humano.