

ANIMAÇÃO OU ANIMALIZAÇÃO? UMA ANÁLISE FÍLMICA DO LONGA-METRAGEM SOUL

Mayara Cruz Brito

Orientadora: Professora Valquíria Michela John

RESUMO: O presente artigo tem como objetivo compreender como ocorre a desumanização do negro nas cenas do filme *Soul* (2020), e em seguida compará-lo à presença de negros em tela utilizando a análise da minutagem de tela com *A Princesa e o Sapo* (2009) e *Um Espião Animal* (2019), outros filmes da Disney que possuem também protagonismo negro. A metodologia utilizada é a análise fílmica de Penafria (2009), e o eixo teórico principal é o de raça e representação de Hall (2016) fazendo o uso do conceito de desumanização com base na visão de Fanon (2008). Foi constatado que apesar de contemporâneo aos outros dois filmes, o objeto analisado ainda carrega traços de uma lógica colonial que vê o negro como não humano.

Palavras-Chave: Cinema de Animação, Representação, Animalização, Racismo.

ABSTRACT: This article aims to understand how the dehumanization of black people occurs in the scenes of the movie *Soul* (2020), and then compares the use of screen minutes with *The Princess and the Frog* (2009) and *Spies in Disguise* (2019), other Disney films that also feature black protagonism. The methodology used is the film analysis of Penafria (2009), and the main theoretical axis is Hall's race and representation, using the concept of dehumanization based on Fanon's vision. It was found that although the film is subsequent to the other objects, *Soul* (2020) still carries traces of a colonial logic that sees the black less than human.

KEYWORDS: Animation Cinema, Representation, Animalization, Racism.

1. INTRODUÇÃO

A Disney, mesmo depois de anos da morte de seu criador, continua como uma referência quando se trata de filmes de animação, acumulando 15 oscars de melhor longa-metragem de animação desde 2002, quando a categoria foi criada. É importante deixar claro que aqui estamos falando da Disney enquanto distribuidora. E além disso, quando se fala do impacto desse gênero cinematográfico, podemos destacar que filmes animados arrecadam bilheterias que batem recordes com frequência, por exemplo, *O Rei Leão* (2019), que possui o título de maior arrecadação mundial de uma animação de todos os tempos, e ainda está em oitavo lugar entre os longas de maior bilheteria independente de gênero. O filme da Disney arrecadou US \$1,6 bilhão.

Com isso, entende-se a magnitude da empresa nesse mercado, mas mais do que isso o impacto dessas obras nas audiências. A animação dentro da sétima arte é muito conhecida como um gênero de cunho infantil, apesar de existirem títulos que fogem dessa definição, os desenhos

animados são como os contos de fadas da atualidade e exercem um papel significativo no desenvolvimento da criança (MAGNANELLI, 2005). A Disney é uma empresa que vem participando do desenvolvimento das infâncias há bastante tempo.

Neste contexto, partimos do seguinte questionamento: “quando se trata de representação de minorias, como estão performando os filmes da Disney?” e ainda mais especificamente, quando falamos da representação de personagens negros, o quanto ela se faz presente, e quando se faz, ela é satisfatória? Essas foram as questões que nos interpelaram quando o trailer¹ do filme *Soul* (2020) foi lançado, já que era possível observar que o protagonista, um homem negro, se transformava em uma forma não-humana. A partir daí, passaram a surgir discussões nas redes sociais digitais sobre a desumanização dos protagonistas negros, uma vez que esta não foi a primeira vez que um filme da Disney representou seu protagonista negro dessa forma, tendo acontecido cenários parecidos em *A Princesa e o Sapo* (2009) e *Um Espião Animal* (2019). Vale lembrar também que estes três filmes citados são os únicos longas de animação com protagonismo negro da companhia, fato que torna essa ainda situação mais relevante.

O longa “*Soul*”, dirigido por Pete Docter e Kemp Powers, se faz emblemático nessa discussão pois a cultura negra² se faz presente na história contada pelos cineastas. O filme se desenvolve a partir da trajetória de Joe Gardner, um professor de música do ensino médio que sonha em ser um músico profissional de jazz. No caminho da sua tão esperada chance, ele sofre um acidente, tem a sua alma separada do seu corpo e acaba parando no centro do Além, onde todas as almas desenvolvem suas paixões que apresentarão em vida ao nascer. Disposto a não perder a oportunidade de uma vida inteira, Joe precisa trabalhar com 22, uma alma muito pessimista e que não tem vontade de voltar para Terra.

O objetivo geral desta pesquisa é compreender como é construída a desumanização do negro nas cenas do filme *Soul* (2020). Os objetivos específicos são (i) entender o papel do filme de animação atualmente e (ii) pensar como um filme contemporâneo à *Princesa e o Sapo* (2009), primeiro filme distribuído pela The Walt Disney Pictures com um protagonista negro, evoluiu em termos representação do negro.

¹ <https://www.youtube.com/watch?v=xOsLIiBStEs>

² Referência, sobretudo, à cultura negra do Estados Unidos, onde o filme foi produzido e onde ele se passa em termos espaciais.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 DO INÍCIO DA ANIMAÇÃO ATÉ THE WALT DISNEY COMPANY

Existem muitas abordagens do que é animação, ela não se limita a arte cinematográfica, mas no caso deste trabalho, o termo se aplica ao cinema de animação em específico. A arte de animar existe há muito tempo, e há quem concorde que o próprio cinema nasceu com o cinema de animação, Borges diz (2018, p. 9): “se para cada cinéfilo que discute sobre quem criou o cinema se os Lumière ou Edson, existe um animador que sabe que o cinema nasceu muito antes”.

Para Eisner (2005 *apud*. BORGES, 2018), mais do que representar, o grande desejo da humanidade sempre foi contar histórias, e com base nisso o ser humano passa a retratar seus rituais através de artes sequenciais. As pinturas rupestres, os hieróglifos do Egito, pinturas olímpicas na Grécia, tudo isso podemos encarar como a pré-história da animação.

Com a chegada da idade moderna na Europa, começa-se a enxergar um *boom* de invenções que viriam a se tornar pedra por pedra no caminho da criação, não somente da animação, mas também do cinema. Primeiramente, destaca-se a invenção da câmera escura de Leonardo da Vinci, que mais tarde deu origem a criação da fotografia, e no oposto se encontrava a lanterna mágica de Athanasius Kisher, que projetava o que estava dentro da lanterna por meio de espelhos e vidros. Apesar de ter sido criada em 1645, a primeira experimentação do seu uso para “animação” foi datada de 1735, quando Van Musschenbroek utilizou de slides para simular a imagem em movimento. No entanto, Lucena Júnior (2011) explica que a iniciativa se tratava de “uma novidade, um brinquedo tecnológico sem maiores aspirações artísticas. Se havia alguma arte, esta encontrava-se nas ilustrações dos slides projetados” (2011, p.31).

E assim, mais e mais objetos que davam a ilusão de movimento foram sendo criados, cada um aperfeiçoando o seu antecessor. Ainda antes do cinema de película ser inventado, um nome que apesar de muito esquecido, foi importantíssimo no desenvolvimento da história da animação e do cinema. Émile Reynaud criou, em 1877, um objeto chamado praxinoscópio, uma mistura de vários aparelhos ópticos, onde as imagens projetadas eram criadas em vidro, possuía frestas para servir de obturador, um disco duplo e mais de um projetor para dar a sensação de sincronia entre os quadros com movimento e o fundo.

Esta invenção culminou no mais famoso “teatro óptico” (Théâtre Optique) em 1892, mas ainda antes dele, Reynaud patenteou também o teatro praxinoscópio. O Théâtre Optique,

que muitas vezes é citado como apenas um dispositivo da proto-animação, projetava desenhos coloridos com uma trilha sonora sincronizada e um grande capricho na adaptação do movimento dos personagens do enredo ao cenário. Desde 28 de outubro de 1892 até a sua performance de encerramento em 28 de fevereiro de 1900, ocorreram 12.800 exibições para mais de 500 mil espectadores, e por essa magnitude, Bendazzi (*apud.* CHOLODENKO, 2017), em seu *Cartoons: Il Cinema d'Animazione 1888-1988* (1988), declara Émile Reynaud como o “inventor da animação” (*ibidem*, p. 6), cuja:

[...] contribuição única [...] expandiu a dimensão do tempo e teoricamente abriu ilimitadas possibilidades para imagens em sucessão rápida [...]. Daquele momento em diante, as imagens [...] iriam flutuar, contando uma história, formando um movimento narrativo (*ibidem*).

Em 1895, quando os irmãos Lumière finalmente conseguiram projetar suas imagens em movimento e o cinema de película foi criado, a animação não ficou para trás, e em 1908 Émile Cohle, que era conhecido por suas charges e ilustrações, lança o seu *Fantasmagorie*³, considerado por muitos o grande marco do início da animação como conhecemos hoje. Nesse período, outro grande nome se sobressai, o de George Méliès. Ele deu origem a uma técnica que é utilizada até hoje, a “substituição por parada da ação” (LUCENA JÚNIOR, 2011, p. 41 *apud.* BORGES, 2018), que consiste em filmar uma cena, e retirar ou inserir nela algum elemento.

Contudo, é sabido que ninguém foi marcado na história desse tipo de produção como Walt Disney. Nascido em 1901, Walter Elias Disney foi um produtor cinematográfico, diretor, roteirista e cofundador da The Walt Disney Company, uma das maiores companhias de mídia de massa existentes. Obras como *O Vapor Willie* (1928) e *Branca de Neve e os Sete Anões* (1937) marcaram o início do que viria a ser um dos nomes de maior prestígio do cinema e até hoje são lembradas por sua técnica e qualidade.

Após a sua era de ouro, em que Disney era considerado o produtor mais importante de Hollywood e a empresa lançou, além dos sucessos mencionados no parágrafo anterior, longas como *Fantasia* (1940) e *Pinóquio* (1940), a companhia começou a passar por dificuldades a partir da década de 50, segundo Bendazzi (2017):

³ Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=o1d28X0lkJ4&ab_channel=phantascience

Nos anos depois da morte de Walt Disney em 15 de dezembro de 1971, a companhia produziu menos e menos filmagens animadas. O departamento encolheu para cerca de 200 pessoas, e os animadores contavam com menos de 50 pessoas (BENDAZZI, 2017, p.103, tradução nossa).

Apesar de filmes como Cinderela (1950) e A Bela Adormecida (1959) que fazem parte desse período serem conhecidos por sua qualidade e carinho dos espectadores, durante esse período houve muitos fracassos e mesmo com uma produção considerável de longas, pouquíssimos são tão lembrados quanto os últimos citados. O maior fracasso da empresa foi O Caldeirão Mágico (1985), que na época custou em dinheiro e tempo de produção muito mais do que o retorno que o filme recebeu, quase levando o Studios Disney à falência.

Junto com a retomada ao sucesso da *The Walt Disney Company* veio também o desenvolvimento da tecnologia digital. Em 1986 é criado o *Pixar Animation Studios*, que viria a ser comprado pela companhia mais tarde, em 2006. Juntas, as duas empresas desenvolveram o CAPS (Sistema de Produção de Animação por Computador), que revolucionou o jeito tradicional de criar um filme de animação. Em 1991, foi estabelecido um contrato de longametragem entre as duas com objetivo de desenvolver, produzir e distribuir três longas-metragens conjuntamente, e assim nasceu Toy Story (1995), primeira animação parcialmente digital (os modelos usados não eram feitos digitalmente, e sim de bonecos de argila), mas essa parceria continuou se renovando, e o mundo ganhou Vida de Inseto (1998), Monstros S.A. (2001) e Os Incríveis (2004).

Vale lembrar que o filme analisado neste trabalho pertence a este estúdio também, e ganhou a premiação de melhor animação no Oscar 2021. Assim como este, muitos outros filmes desse estúdio também o fizeram, como Ratatouille (2008), Toy Story 3 (2011) e Divertidamente (2016) mostrando que a Disney se encontra novamente em um período próspero.

2.2 ANIMAÇÃO, INFÂNCIA E REPRESENTAÇÕES

Como dito antes, apesar do gênero de animação possuir mais filmes livres para todas as faixas etárias (deixando claro que isso não é uma regra), muitos se focam no público infantil. Portanto, desde 1923, a *The Walt Disney Company* vem criando produtos que participam do cotidiano das crianças e do desenvolvimento das infâncias, pois este público processa no seu dia-a-dia informações e imagens que circulam nas mídias (BUCKINGHAM, 2007; GOMES,

2012 *apud* NERY, REGO, 2020), as quais encontram-se repletas de narrativas elaboradas por grandes corporações, como a Disney.

Para Oliveira (2011 *apud* CASTRO, 2015) essas animações se relacionam com os modos de existência, já que são inseridas numa etapa de desenvolvimento de uma pessoa em sua formação do eu:

Os desenhos estão ligados diretamente à vida das pessoas, pois é durante a infância, uma das fases mais importantes para a construção da identidade e personalidade do sujeito, que eles passam a ser consumidos tornando-se comum a prática de assisti-los, o que também ocorre devido o grande poder de recepção que eles exercem sobre as crianças, uma vez que são tidos como a representação do real, trazendo na maioria das vezes aspectos lúdicos fantasiosos. (OLIVEIRA, 2011, *apud* CASTRO, 2015, p. 1437).

Existe uma facilidade de absorção desses conteúdos por parte da criança, pois eles são pensados para que assim ela o faça. Essas narrativas acabaram por se tornar os contos de fadas e fábulas da atualidade possuindo a mesma dimensão educativa que estes.

Os contos de fadas seriam a expressão mais simples do despertar da atenção das crianças, e, também, uma ajuda na tarefa de ensinar valores e atitudes indispensáveis na formação saudável de personalidade. (BETTELHEIM, 1985 *apud* CITOLIN, 2017)

Como esses “contos contemporâneos” – as animações - estão presentes midiaticamente no cotidiano não só de crianças, elas se tornam o que Fischer (2022) define como “dispositivo pedagógico da mídia”. Quando a autora fala sobre o estudo do dispositivo pedagógico da mídia, ela menciona a responsabilidade que os meios de comunicação possuem nessa relação entre as mídias e como são tratados aqueles que fogem de um padrão hegemônico, os “diferentes”:

Ora, todas as questões em torno do tratamento das diferenças (de gênero, de etnia, de geração, de condição social, de profissão, etc.) estão sobretudo relacionadas a modos de representação, de enunciação, a formas de interpretação e de comunicação. (FISCHER, 2002, p. 159)

A autora ainda indaga “em que medida esses ‘outros’ ganham visibilidade como diferença a ser reconhecida socialmente?” (2002, p. 159), ou seja, até que ponto pessoas de minorias representativas, como a população negra, são representadas nos produtos de comunicação de massa. É possível enxergar que através do escasso protagonismo negro presente nas animações da Disney que existe um interesse maior em representar personagens de fenótipos caucasianos.

A figura do negro, como protagonista em desenhos de animação, permanece em um número reduzido das produções animadas, em nível mundial, quando comparado com o número de produções com protagonistas de fenótipo branco. Para além do posicionamento do personagem negro nas tramas, vislumbra-se **a questão gráfica**, onde se nota a **dificuldade dos designers gráficos se aproximarem do fenótipo da população negra**. (CASTRO, 2015, p. 449, grifos nossos)

Mais do que a dificuldade em retratar a aparência das pessoas negras, faz-se aqui um paralelo com o último ponto abordado pela autora que é o fenômeno de animalização do corpo negro. A imagem do negro usada na mídia, sendo ela a ideal ou não, é criada e replicada dentro do que Hall (2016) denomina como regime de representação racial. Para ele,

O regime de representação é um conjunto de práticas representacionais classificatórias, organizadas para a construção da diferença nas políticas racializadas da representação, isto é, é um sistema organizado para construir estereótipos do negro fora do que o ocidente chama de humanidade. (REIS, 2020, p. 723)

A manutenção de ordem social e simbólica desse regime se faz através de “práticas representacionais conhecidas como estereotipagem” (HALL, 2016, p 190). E assim, numa sociedade colonial criaram-se estereótipos violentos e excludentes para violentar e excluir aquele que era o “outro” nessa lógica. Aos escravos negros era atribuído o status de não-humano, coisa, animal, como expressa Fanon (2008, p.26): “o negro não é um homem”.

Por meio da estereotipagem, o branco desumaniza, fazendo uso de argumentos baseado na anormalização de corporeidade negra:

O branco está convencido de que o negro é um animal; se não for o comprimento do pênis, é a potência sexual que o impressiona. Ele tem necessidade de se defender deste “diferente”, isto é, de caracterizar o Outro. O Outro será o suporte de suas preocupações e de seus desejos. (Ibid., p. 147).

As revoluções culturais deram um lugar de centralidade aos produtos midiáticos. Para Hall (2000, p. 109) as representações da mídia têm sérias implicações sobre as identidades, pois as mesmas dizem respeito a como se tem representado e como essa representação afeta a forma como nós podemos representar, surgindo das próprias narrativas do eu.

Quando, na atualidade, se vê no cinema a tão esperada primeira princesa negra da Disney, em A Princesa e o Sapo (2009), se transformar junto a seu príncipe em um sapo, a impressão que fica é de que esse pensamento colonialista que desumaniza ainda se estende até

hoje. E agora, mais de 10 anos depois, novamente um protagonista negro perde sua forma humana, nesse sentido se vê a necessidade de investigar o quanto se evoluiu em termos da representação desses corpos.

3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Para se debruçar sobre o filme escolhido a fim de entender como ocorre a desumanização do negro e quanto *Soul* (2020) se mostra um avanço comparado a seus antecessores, *A Princesa e o Sapo* (2009) e *Um Espião Animal* (2019), a metodologia utilizada é a análise fílmica proposta por Penafria (2009).

Para a autora, o objetivo de se analisar um filme é “o de explicar/esclarecer o funcionamento de um determinado filme e propor-lhe uma interpretação” (PENAFRIA, 2009, p. 1). Conforme propõe a autora, há quatro formas de o fazê-lo: análise textual, análise de conteúdo, análise poética e análise de imagem e som. Neste artigo faz-se uso da análise de conteúdo que

[...] considera o filme como um relato e tem apenas em conta o tema do filme. A aplicação deste tipo de análise implica, em primeiro lugar, identificar-se o tema do filme [...] Em seguida, faz-se um resumo da história e a decomposição do filme tendo em conta o que o filme diz a respeito do tema. (PENAFRIA, 2009, p. 6)

A decomposição foi realizada a partir do critério de levantar as sequências presentes no filme que melhor se enquadram no comportamento colonial de desumanizar o negro - categoria central de análise e entendida a partir de Fanon (2008) - que no filme é personificado por Joe Gardner, o protagonista.

Outro ponto muito importante da análise aqui realizada é a contagem de minutagem de tela, ou seja, quantos minutos o protagonista se faz presente em seu próprio corpo em comparação com o tempo que passa a ser representado por formas não-humanas. Aqui é importante frisar que, no filme, o corpo de Gardner continua a aparecer em tela (diferente dos outros dois filmes citados acima), só que quem controla seu corpo é a alma 22, e Joe se transforma ora em um personagem sem uma forma definida, ora em um gato. Essa contagem é feita a fim de tentar comparar o quanto progrediu “*Soul*” para uma representação menos invisibilizadora do protagonismo negro em relação a seus antecessores.

Penafria (2009) reafirma que a análise de filmes é uma atividade fundamental e só por meio dela

[...] será possível verificar e avaliar, efetivamente, os filmes naquilo que têm de específico ou de semelhante em relação a outros. Mas, a análise de filmes não é apenas uma atividade a partir da qual é possível ver mais e melhor o cinema, pela análise também se pode aprender a fazer cinema (2009, p. 9).

4. A PRESENÇA E A REPRESENTAÇÃO DO NEGRO EM SOUL

O filme *Soul* (2020) gira em torno da história de Joe Gardner, um professor de música que sonha em ter a chance de se tornar um músico profissional de *jazz*, mas ao estar prestes a alcançá-la sofre um acidente, e acaba tendo sua alma separada do seu corpo assumindo, assim, a forma de um fantasma. Na jornada para conseguir voltar ao seu corpo, se junta à personagem 22, outra alma do “além”, numa jornada em busca do propósito de sua vida. Durante o longa, Joe passa por diversas mudanças físicas, indo do corpo humano negro para uma forma de alma, e para o corpo de um gato, sendo alterada algumas vezes seu estado ao decorrer do filme. Como dito, o eixo teórico principal dessa análise é o conceito de raça e representação de Hall (2016) fazendo o uso do conceito de desumanização com base na visão de Fanon (2008).

No início do filme, ao sermos introduzidos ao personagem que protagoniza a história, encontra-se um professor de música de meia idade, uma figura intelectual, ao contrário do estereótipo criado como armadilha para o homem negro pela branquitude de ser sempre representado como hipermasculinizado e supersexualizado. A imagem de um “‘macho’ agressivo, mas que só serviu para confirmar a fantasia dos brancos sobre sobre a natureza sexual ingovernável e excessiva dos negros.” (HALL, 2016, p. 199)

FIGURA 1 - PRIMEIRA SEQUÊNCIA ANALISADA



FONTE: Frame do Filme *Soul* (2020)

Observa-se Joe, um homem de estatura e porte comum que se faz paciente, inspirador e apaixonado pela música, o contrário da ideia de um negro forte fisicamente e agressivo. Quando seus alunos falham ao seguir a música, e apenas sua aluna Connie surpreende ao tocar seu instrumento com maestria ao contrário do resto da sala, sendo assim motivo de piada, o personagem principal toca seu piano explicando a todos como a música é muito importante em sua vida, e que Connie está apenas se encontrando.

Outro avanço a ser apontado no longa-metragem é a forma como ele é carregado de referências da cultura negra dos Estados Unidos, desde cenas que mostram partes da cidade, lembranças de Joe, e em um dos seus assuntos mais importantes, o *jazz*, gênero musical conhecido por ter nascido com os afro-americanos.

O jazz se tornou uma música orquestral em New Orleans, por volta de 1900, quando algumas pessoas negras conseguiram adquirir alguns instrumentos e aprenderam a tocá-los, juntavam-se no então Congo Square (um tipo de resistência das confraternizações tradicionais do Oeste Africano) pessoas que eram pequenos lojistas, cabeleireiros e carregadores, tornavam-se músicos ocasionais (FRANCIS, 1987, p. 23 *apud*. CARDOSO, 2019).

FIGURA 2 - AMBIENTAÇÃO



FONTE: Frame do Filme *Soul* (2020)

Tais cenas se fazem importantes para situar Joe como um negro estadunidense, e dar um foco para tais narrativas que, como já mencionado, são bastante escassas. A obra traz representações de uma cultura que não se encontra como objeto central das histórias retratadas na grande mídia.

FIGURA 3 - AMBIENTAÇÃO



FONTE: Frame do Filme *Soul* (2020)

No entanto, a partir do minuto 9'20'' do filme, o professor sofre um acidente e perde sua corporeidade, se transformando assim num fantasma, sem seus traços negróides, sem a cor da sua pele, e trajando apenas objetos que fazem referência a sua forma humana, como um óculos e um chapéu. Nesse momento, constata-se a presença do negro negada, o tão difícil e limitado protagonismo da negritude é deturpado, já que segundo Faustino (2015, p. 26), para Fanon: “O corpo é o homem, e o homem, seu corpo, mas esse corpo, quando negado pelas adversidades coloniais, se torna uma presença negada, um ente que nem homem ou mulher chega a ser”.

FIGURA 4 - REPRESENTAÇÃO DO PERSONAGEM COMO HUMANO



FONTE: Frame do Filme *Soul* (2020)

FIGURA 5 - REPRESENTAÇÃO DO PERSONAGEM COMO FANTASMA



FONTE: Frame do Filme *Soul* (2020)

O negro se torna coisa, perde o que o difere do branco, já que todas as almas possuem a mesma tonalidade de azul, e não possuem outros traços que demonstrem qualquer indicação étnico racial. O processo de desumanização se faz presente, portanto, enxerga-se que a evolução da representação desse tal “outro” ainda não conseguiu se libertar totalmente de tal regime de representação racial, muito parecido quando Hall (2016) comenta sobre filmes de “blaxploitation”. Para ele, A mudança pode ser um progresso em relação à lista anterior e, certamente, é bem-vinda, mas o novo quadro não escapa das contradições da estrutura binária da estereotipagem racial. (Ibid., p. 215)

A situação da representação de Joe se complica ao decorrer do filme, pois como uma espécie de punição pelo seu egoísmo, sua alma vai parar no corpo de um gato, permanecendo assim entre o intervalo de tempo do minuto 36’10’’ até 68’46’’, trazendo um homem, que em sua originalidade é negro, passando por um processo de animalização, ou seja, para além de não-humano, ele também é um animal.

FIGURA 6 - REPRESENTAÇÃO DO PERSONAGEM COMO ANIMAL



FONTE: Frame do Filme *Soul* (2020)

Ao ser transformado em gato durante significativa parte do longa, Joe se transforma no que Reis (2020) chama de “corpo negro zoomorfizado”, isto é “[...] fixado e reduzido a uma condição de natureza, a uma animalização mortal, inumana [...]” (p. 721). Essa zoomorfização, conforme o autor, ancorado também no pensamento de Franz Fanon, tem origem histórica, nos processos de colonização e estabelece a “fixação de um freme mental do negro bestializado na construção do pensamento ocidental” (idem).

Ainda que um gato possa ser visto como um animal “fofo”, próximo do convívio, ele é um “não humano”. O uso de animais é, sem dúvida, um recurso das narrativas de animação. O que destacamos aqui é o tempo de visibilidade dos corpos negros e uma ênfase em zoomorfizá-los. Neste sentido, a animação aqui analisada vai se somar a outras narrativas imagéticas que, ao longo da história a partir dos processos de colonização, estabelece “[...] um acervo de imagens representadas na literatura, na pintura, no cinema, nas diversas mídias que espoliou o negro de sua ontologia, de sua possível “humanidade” (REIS, 2020, p. 721).

Quando um homem negro, dentro de tal contexto, perde sua forma original durante parte significativa do filme, passa-se a enxergar indícios de uma lógica colonialista que “[...] desumaniza o colonizado. A rigor, animaliza-o.” (FANON, 1968, p.31). Entende-se que para aqueles que dominam o sistema colonial o corpo negro precisa continuar a ser apresentado dentro desse regime de representação de uma forma em que sua humanidade é negada ou esquecida.

O processo de animalização ou zoomorfização, oposto à antropomorfização ou humanização, transforma o que é humano em bicho, animal. Surge disso, a denúncia feita por Fanon, em *Pele negra, máscaras brancas* (2008), de que o humanismo e o antropocentrismo ocidental não dá conta de extinguir tal visão do racismo de animalizar o corpo negro.

Por último, destaca-se a porcentagem de tempo de tela que Joe passa em cada forma que assume ao longo do filme, e além disso a comparação desses números com seus antecessores já citados para investigar dentro do nicho do objeto escolhido o progresso ocorrido com relação imagem do negro retratada com protagonismo.

QUADRO 1 - PORCENTAGEM DE TEMPO DE TELA EM QUE OS PERSONAGENS ESTÃO TRANSFORMADOS

Filmes da Disney com protagonistas negros	Porcentagem do tempo do filme em que ocorreu a transformação
<i>A princesa e o sapo</i> (2009)	62% do filme como sapo

<i>Um espião animal</i> (2019)	45% do filme como pombo ⁴
<i>Soul</i> (2020)	80% do filme com forma não-humana (44,4% como fantasma e 35,6% como gato) ⁵

Ao colocar lado a lado os dados levantados, percebe-se que o cenário não é promissor, apesar de ser apoiada pela história, a transformação de Gardner toma um tempo de filme ainda maior do que a de Princesa Tiana a de Lance Sterling, os outros protagonistas negros em questão. Fica claro o que Collins (2016, p. 103) sugere que “enquanto ambos os grupos são estereotipados, embora de maneiras diferentes, a função da imagem é a de desumanizar e controlar ambos”, isto é, as representações não somente perpetuam tanto para a forma como os estereotipados são tratados em sociedade, como para a continuidade da aparição desse tipo imagem na mídia.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conforme apresentado, entendeu-se que a animação tomou anos para se introduzir como produto midiático como existe hoje, e além disso estabeleceu seus próprios conglomerados de acordo com o cenário capitalista, como a *The Walt Disney Company*, que lidera esse mercado.

Tal gênero cinematográfico tem participação na infância, momento decisivo na formação de um ser humano, além do próprio cinema em si ser um meio de comunicação de tamanha importância e influência na criação dos modos de ser. Hall comenta em *Identidade cultural e diáspora* (2006) que o cinema é capaz de gerar identidades culturais:

Temos vindo a tentar teorizar a identidade como constituída, não a partir de fora mas a partir de dentro da representação; daí o cinema, não como um espelho de segunda ordem que ergue para reflectir o que já existe, mas como aquela forma de representação que é capaz de nos constituir como novos tipos de sujeitos e, dessa forma, permitir-nos descobrir lugares a partir dos quais podemos falar. (Ibid., p. 34)

Segundo os resultados observados, a representação do protagonismo negro continua longe de um processo de equidade. Uma animação lançada em 2020, tendo seu personagem principal na forma de um humano por apenas 20% do longa, traz à tona a falta de interesse por parte da Disney em representar tais identidades fora de um estereótipo que data de uma época colonial e escravocrata. A manutenção desse sistema tem grande apoio do cinema, visto que

⁴ Dados retirados do perfil do Instagram do artista Erden Zikibay. Link para acesso: https://www.instagram.com/p/B_QUx5AHVlc/?utm_source=ig_web_copy_link

⁵ Dado nosso.

"as imagens eletronicamente mediadas, especialmente a televisão e o filme, representam uma das armas mais potentes da hegemonia cultural no século XX". (GIROUX, 1995, p. 136)

É possível traçar um paralelo com o termo *queerbaiting*, que consiste em produtos que fazem acreditar que contarão com a presença de um conteúdo LGBTQ+, quando na verdade não possuem. Na mesma medida, *Soul* (2020) promete um protagonismo que na verdade se revela uma invisibilidade, como se quisesse fisgar uma audiência interessada numa representação que não existe.

Conforme Kilomba (2019, p. 72), “na maioria dos estudos, nos tornamos visíveis não através de nossas próprias autopercepção e autodeterminação, mas sim através da percepção e do interesse político da cultura nacional branca dominante”. A visibilidade do negro esteve e ainda está nas mãos da branquitude.

Por isso, a autora propõe a ação de se tornar sujeito, ela explica que escrever *Memórias da plantação* (2019) foi “ [...] uma forma de transformar, pois aqui eu não sou a ‘Outra’, mas sim eu próprio. Não sou o objeto, mas o sujeito. Eu sou quem descreve minha própria história e não quem é descrita. Escrever, portanto, emerge como um ato político”. (p.27)

Essa visão traz por fim que a esperança de uma representação mais adequada e menos estereotipada, não somente do negro, mas de qualquer minoria representativa, está na presença de tais grupos dentro da cadeia de produção. Para existirem filmes onde o negro deixe ser de o objeto, é preciso também existir roteiristas, diretores, produtores, entre outros profissionais negros que se façam sujeitos de suas histórias.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BENDAZZI, Giannalberto. **ANIMATION: A world History. Foundations - The Golden Age.** [S. l.]: Boca Raton: CRC Press., 2016. 239 p. v. 1. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1o9VhsqgNH6sk2tzGCcve9OVPwOoRvDFs/view?usp=sharing>. Acesso em: 12 out. 2021.

BENDAZZI, Giannalberto. **ANIMATION: A world History. The Birth of a Style - The Three Markets.** [S. l.]: Boca Raton : CRC Press., 2016. 477 p. v. 2. Disponível em: https://drive.google.com/file/d/18EgXD5ODEFD9UA_12_pM_GMeUDIM80Aj/view?usp=sharing. Acesso em: 12 out. 2021.

BENDAZZI, Giannalberto. **Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation.** London: John Libbey, 1994. (Tradução de *Cartoons: Il Cinema d'Animazione 1888-1988*. Venezia: Marilio Editori, 1988).

BETTELHEIM, Bruno. **A psicanálise dos contos de fada.** São Paulo: Editora Paz e

Terra, 1985.

BORGES, Luiz Antonio Dias. **História da Animação, Técnica e Estética**. REVISTA LIVRE DE CINEMA: UMA LEITURA DIGITAL SEM MEDIDA (SUPER 8, 16, 35, 70 MM, ...), [s. l.], v. 6, ed. 2, p. 1-17, 2018. Disponível em: https://drive.google.com/file/d/1vHPGu_8hX4bpGGRhsA2wcxDFL1j4UhHC/view?usp=sharing. Acesso em: 22 out. 2021.

BUCKINGHAM, David. **Crescer na era das mídias eletrônicas**. São Paulo: Edições, 2007.

CARDOSO, Wallace dos Santos. **O negro e o Jazz nos EUA**. Rio de Janeiro, 2019. Disponível em: https://www.researchgate.net/profile/Wallace-Cardoso/publication/351130623_CARDOSO_W_S_-_O_Negro_e_o_Jazz_nos_EUA/links/608990af299b1ad8d652f54/CARDOSO-W-S-O-Negro-e-o-Jazz-nos-EUA.pdf. Acesso em: 28 abr. 2022

CASTRO, Nadja de Sousa . **Desenhos de animação para pensar as relações étnico-raciais**. 2015. Disponível em: https://www.uern.br/controladepaginas/senacem-anais/arquivos/0850senacem_gd014.pdf. Acesso em 15 de abr. de 2022.

CHOLODENKO, Alan. **A Animação do Cinema**. Galáxia, São Paulo, ed. 34, p. 20-54, 30 mar. 2017. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/view/29575/22704>. Acesso em: 12 out. 2021.

CITOLIN, Michele Maria Crespi. **Representação da negritude: uma análise da primeira princesa negra da Disney em “A Princesa e o Sapo”**. Orientador: Nísia Martins do Rosário. 2017. 102 p. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharel em Comunicação Social – Habilitação em Publicidade e Propaganda) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2017. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/169528>. Acesso em: 13 abr. 2022.

COLLINS, Patrica, H. **Aprendendo com a outsider within***: a significação sociológica do pensamento feminista negro. Revista Sociedade e Estado – Volume 31 Número 1 Janeiro/Abril 2016.

DEMEROV, Barbara. **35 anos de Pixar: conheça a linha do tempo do estúdio de animação**. Veja São Paulo, [S. l.], p. 1-5, 10 jun. 2021. Disponível em: [conheça a linha do tempo do estúdio de animação](#). Acesso em: 30 nov. 2021.

EISNER, Will. **Quadrinhos e a arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

FANON, Frantz. **Pele negra, máscaras brancas**. Trad. de Renato da Silveira. Salvador: EDUFBA, 2008.

_____, **Os Condenados da Terra**. Rio de Janeiro, RJ: Editora Civilização Brasileira. 1968.

FAUSTINO, Deivison Mendes. **Por que Fanon? Por que agora?** Frantz Fanon e os fanonismos no Brasil. São Carlos. 260 p. Tese de Doutorado em Sociologia. UFSCar. 2015. Disponível em:

<https://repositorio.ufscar.br/bitstream/handle/ufscar/7123/TeseDMF.pdf?sequence=1&isAllo wed=y>. Acesso em: 21 abr. 2022.

FISCHER, R. M. B. **O dispositivo pedagógico da mídia: modos de educar na (e pela) TV**. Educação e Pesquisa, [S. l.], v. 28, n. 1, p. 151-162, 2002. DOI: 10.1590/S1517-97022002000100011. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/ep/article/view/27882>. Acesso em: 25 abr. 2022.

FRANCIS, Andre. **Jazz: Opus 86**. 1987.

GIROUX, Henry. **Memória e pedagogia no maravilhoso mundo da Disney**. In: SILVA, Tomaz Tadeu da (Org.). Alienígenas na sala de aula: uma introdução aos estudos culturais em educação. Petrópolis: Vozes, 1995, p. 132-158

GOMES, Lisandra Ogg. **Particularidades da infância na complexidade social** – um estudo sociológico acerca das configurações infantis. 2012. 190f. Tese (Doutorado em Educação) - Universidade de São Paulo, Faculdade de Educação, São Paulo.

HALL, Stuart. **Cultura e Representação**. Rio de Janeiro: Ed. PUC-RIO: Apicuri, 2016.

_____, Identidade cultural e diáspora. Comunicação & Cultura, Lisboa, v. 1, ed. 1, p. 21-35, 2006. Disponível em: <https://revistas.ucp.pt/index.php/comunicacaoecultura/issue/view/29>. Acesso em: 26 abr. 2022.

_____, **Quem precisa de identidade?** In: SILVA, Tomaz Tadeu da (org.). Identidade e diferença: a perspectiva dos Estudos Culturais. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

KILOMBA, Grada. **Memórias da plantação**. 1. ed. Rio de Janeiro: Cobogó, 2019. 248 p.

LUCENA JÚNIOR, Alberto. **Arte da animação: Técnica e estética através da história**. São Paulo: Senac, 2011.

MAGNANELLI, A. P. **Era uma vez... E ainda é: Contos de fada – possível resolução para os conflitos infantis**. Disponível em: <http://comciencia.br/reportagens/2005/12/10.shtml>. Acesso em: 08 de nov. de 2021.

MARIN, Jorge. **As 10 maiores bilheterias de todos os tempos no cinema**. Techmundo, [S. l.], p. 1-5, 6 fev. 2021. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/cultura-geek/210429-10-maiores-bilheterias-todos-tempos-cinema.htm>. Acesso em: 27 out. 2021.

NERY, Patrícia Gonçalves; REGO, Teresa Cristina. **Culturas da infância: Os modos como as crianças assistem e interagem com as séries de animação**. Educação em Revista, Belo Horizonte, v. 36, n. 1, p. 1-18, 2020. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/edrevista/article/view/21978>. Acesso em: 19 abr. 2022.

PENAFRIA, Manuela. **Análise de Filmes - conceitos e metodologia(s)**. VI Congresso SOPCOM, Lisboa, p. 1-10, abril 2009. Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/bocc-penafria-analise.pdf>. Acesso em: 17 nov. 2021.

OLIVEIRA, Pâmela R. R. Dias de et al. **Educação e entretenimento: uso do desenho**

as trigêmeas como ferramenta para o ensino de história. 2011. Disponível em:
https://www.uern.br/controldepaginas/senacem-anais/arquivos/0850senacem_gd014.pdf.
Acesso em 20 de abr. de 2022.

REIS, Davi Nunes dos. **Sistemas de representação e a zoomorfização do corpo negro na Bahia**. RevLet – Revista Virtual de Letras, Jataí, v. 12, n. 02, p. 720-730, 2020. Disponível em: <http://www.revlet.com.br/artigos/606.pdf>. Acesso em: 11 abr. 2022.