



ARTIGO

PARTE III

CINEMA DE ANIMAÇÃO E ARTES VISUAIS: ENCONTROS E DESENCONTROS

**ANNATERESA FABRIS
ABCA/SÃO PAULO**

RESUMO: A análise das relações entre desenho animado e artes visuais terá como epicentro dois longas-metragens do Estúdio Disney (Branca de Neve e os sete anões e A Bela e a Fera) e duas produções inspiradas nos universos pictóricos de Vincent Van Gogh (Com amor, Van Gogh) e Tarsila do Amaral (Tarsilinha)

PALAVRAS-CHAVE: ilustração; pintura; escultura; desenho animado.

ABSTRACT: The paper will analyze the relationships between cartoon and visual arts through two features of Disney Studio (Snow White and the seven dwarfs and Beauty and the Beast) and two productions inspired by the artistic universe of Vincent Van Gogh (Loving Vincent) and Tarsila do Amaral (Tarsilinha).

KEYWORDS: illustration; painting; sculpture; cartoon.

Para Disney era fundamental que os animadores de seu estúdio tivessem conhecimento de história da arte, o que o leva a desenvolver várias ações para incrementar esse aspecto de sua formação profissional. Além de constituir uma biblioteca, focada principalmente na ilustração europeia oitocentista, promove conferências, cujo objetivo era estabelecer uma ponte entre o universo das artes visuais e aquele do cinema de animação. A viagem à Europa no verão de 1935 representa o marco inicial da constituição da biblioteca. Disney adquire livros infantis, obras de ilustradores famosos e de arquitetos do século XIX na Inglaterra (81), França (90), Alemanha (149) e Itália (15). Atraído pela atmosfera “estranha” dos livros infantis ilustrados, o realizador pensa logo na possibilidade de realizar “alguma pequena história que incorporasse todos esses personagens atraentes”, tendo como referência obras de Charles Perrault (*A bela adormecida* e *Cinderela*), J. M. Barrie (*Peter Pan*), Lewis Carrol (*Alice no País das Maravilhas*), Carlo Collodi (*As aventuras de Pinóquio*), Felix Salten

(*Bambi*) e dos irmãos Grimm (*Branca de Neve*), dentre outros.

Aconselhado por Albert Hurter e Joe Grant, Disney que, no momento, estava trabalhando na produção do primeiro longa-metragem de animação, *Branca de Neve e os sete anões*, inclui entre suas aquisições obras que servirão de inspiração aos animadores do estúdio: uma edição alemã dos contos dos irmãos Grimm ilustrada por Adrian Ludwig Richter (1857); livros com ilustrações de Hermann Vogel (1894), Friedrich August Moritz Retzsch, Wilhelm Busch, John Bauer e Arthur Rackman, só para citar alguns exemplos. Além disso, adquire obras ilustradas por Gustave Doré, Honoré Daumier, Grandville, Benjamin Rabier, Heinrich Kley, Attilio Mussino, John Tenniel, Charles Folkard e livros dedicados ao arquiteto Eugène Viollet-le-Duc.

O pintor francês Jean Charlot, que tinha trabalhado anteriormente no México, incumbe-se, em 1938, de proferir o ciclo de oito conferências *Imagens e feitura de imagens*, no qual, de acordo com Reuel Denney, assegurava a seus ouvintes que eles poderiam

ser considerados “*modernos muralistas que projetavam grandes desenhos não em muros, mas numa tela de cinema*”. Embora faça essa afirmação, Charlot não desconhece a diferença entre os tipos de movimento captados pela pintura e pela animação. É o que demonstra um artigo publicado no verão do mesmo ano¹, em que ele lembra que o gesto do Cristo da Capela Sixtina é belo em virtude do “*movimento parado*”; o Pato Donald, ao contrário, nada ganharia ao ser “*congelado na arquitetura*”. Há uma razão para isso: a animação deve lidar com um gesto contínuo, ao passo que Michelangelo buscava a “*apoteose*” de seus heróis. Em outros momentos, porém, o cinema de animação pode superar a pintura. O artista escolhe como exemplo a espiral desenhada no espaço para evocar os músicos apanhados pelo ciclone em *The band concert* (1935). Na “*realidade tridimensional*” do curta-metragem, “*foi atingida aquela Linha da Beleza, aquela forma em S que, com as técnicas imperfeitas da pintura, Hogarth tentou enredar no espaço, enrolando ao seu redor um cone supérfluo. Essa espiral, que o pintor pode apenas sugerir e*

que o escultor pode apenas congelar, é trazida à vida pela animação”².

Os paralelos entre cinema de animação e artes visuais não param por aí. Além de afirmar que *“o homem das cavernas que ‘animou’ o javali de Altamira teria abraçado com reverência esse outro animalista, Disney”*, pela habilidade em contar uma história, Charlot destaca uma característica fundamental do cinema de animação, a capacidade de fundir a visão cômica com a beleza funcional: *“As criações de Disney não são extravagâncias. São formas estritamente modeladas de acordo com as linhas de sua função, e sua função floresce na beleza”*. Tendo em vista essa característica, é possível dizer que seus personagens são *“tão plenamente compatíveis com o cinema quanto uma Virgem de Rafael é compatível com a pintura”*.

A questão do desenho animado como forma contemporânea de muralismo volta a ser abordada pelo pintor, antecedida por uma reflexão sobre a busca de uma forma de arte coletiva por parte da vanguarda, representada pelo cubismo. Este sonhou com uma

arte impessoal, capaz de substituir o desenho à mão livre e a pincelada franca com padrões apropriados à régua e ao compasso. Uma vez que obras semelhantes poderiam ser multiplicadas por meios mecânicos, o mundo estaria livre da idolatria do *“original”*, podendo ressuscitar as antigas tradições coletivas egípcias e góticas. O cubismo, no entanto, foi obrigado a desistir do sonho de construir uma catedral, pois seus objetivos não foram bem vistos por galeristas e colecionadores.

Apesar de pressionado por motivos financeiros, coube ao desenho animado representar *“o florescimento inesperado da semente cubista. A animação capturou a impessoalidade de uma obra de arte e esmagou o culto do ‘original’”*. Isso deriva de seu processo de produção: os desenhos animados são manipulados por muitas mãos - desde a concepção do enredo até o entintamento da linha -, tendo como resultado a compressão da personalidade e a perda do *“sabor humano”*. A conclusão a que Charlot chega é bastante apoteótica: *“Verdadeira arte para todos, esses grandes murais*

em movimento são os favoritos do povo. Os gigantescos cavaleiros de Uccello tornaram-se uma forma verde numa parede manchada; os afrescos antigos estão sepultados em museus vazios. É de todo apropriado que os novos murais surjam naqueles lugares nos quais a vida se reúne. Os novos temas ilustram a nítida fissura entre nosso racionalismo e nosso impulso imaginativo. Nós trabalhamos, amamos, comemos e dormimos no interior de uma ciranda de atividades financeiras e nossos cérebros transbordam senso comum. Reverenciamos esse panteão recentemente criado de deidades animais, Mickey e companhia, pois eles são diferentes de nós, divinos, irracionais”.

Se, como escreve Denney, as considerações de Charlot levantaram o moral de pessoas que se consideravam destinadas a desenhar *“partes intercambiáveis da anatomia animal e humana”*, dando-lhes a ideia de que integravam uma guilda voltada para o entretenimento de milhões de pessoas, outro aspecto deve ser levado em conta, pois ele permite compreender de maneira adequada as

escolhas artísticas do Estúdio Disney. Charlot afirma enfaticamente que o desenho animado é “*um microcosmo estilístico completo em si*”. Embora sua evolução siga o diagrama traçado pela história da arte, ele o faz a seu bel prazer, numa temporalidade que, em poucos anos, se apossou dos mais diversos estilos que a pintura levou séculos para investigar: “*primitivo, clássico, barroco, decadente*”.

Wolf Burchard, curador da mostra *Inspirando Walt Disney: a animação das artes decorativas francesas* (2021), numa conversa com Jacqui Palumbo, lembra que o Estúdio Disney se parecia com um ateliê europeu de artes decorativas, no qual se reuniam centenas de artistas para criar algo que deveria dar a ideia de ter sido desenhado e feito por uma única pessoa. Artistas “*de pleno direito*”, os animadores do Estúdio Disney não copiavam nenhum estilo particular, mas sintetizavam suas inspirações em vívidas narrativas visuais. Aos exemplos citados por Burchard - os trabalhos de Mary Blair para *Cinderela* e a visão medieval proposta por Eyvind Earle para *A bela adormecida*, que teve como fontes de inspiração o ciclo de tapeçaria *O unicórnio* (criado nos Países Baixos no século XVI), os manuscritos iluminados dos irmãos Limbourg e a pintura de Jan van Eyck - podem ser acrescentados muitos outros, pois o método de composição das referências visuais de um filme é justamente o descrito pelo curador da mostra.

Branca de Neve e os sete anões, Arthur Rackham, 1909.



Isso é muito evidente em *Branca de Neve e os sete anões*, cuja visualidade se inspira basicamente nas ilustrações dos livros infantis adquiridos durante a viagem de 1935. Sabe-se que Hurter deriva o protótipo da cabana dos anões de uma ilustração de Richter e das aquarelas coloridas de Vogel para o conto dos irmãos Grimm. A caracterização da figura de Branca de Neve baseia-se na pintura pré-rafaelita e nas ilustrações de Retzsch, Richter e Rackham.³ O corvo da rainha tem como modelos os desenhos concebidos por Wilhelm Busch para ilustrar *Hans Huckebein, der Unglücksrabe* (1867). O aspecto dos anões é derivado das ilustrações dedicadas aos gnomos pelo sueco John Bauer. A figura do príncipe é derivada das ilustrações de Vogel.

Os animadores recorrem a outras imagens, além das ilustrações de contos de fada, para definir os personagens. No caso dos anões, eles veem filmes de pessoas com acondroplasia e transformam as imagens observadas em pequenas esferas colocadas em cima de esferas grandes. O aspecto sombrio dos subterrâneos do castelo da

Rainha⁴ tem como fontes referenciais gravuras de Doré para *A Divina Comédia* (1861, 1868) e de Giovanni Battista Piranesi para *As prisões* (1750). A caracterização da Rainha tem diversas fontes de inspiração, mas nem todas são reconhecidas pelo estúdio. Sabe-se que Disney sugeriu usar as máscaras de papel machê de Vladislav Theodor Benda para desenhar o rosto da personagem. É possível que outra fonte de inspiração tenha sido um quadro do pintor *Art Nouveau* Georges de Feure, *A mulher de chapéu preto* (1898), em virtude de algumas semelhanças fisionômicas. A vestimenta e a silhueta geral da Rainha remetem a uma escultura gótica, realizada pelo Mestre de Naumburg entre 1243 e 1249, que representa Uta von Bellenstedt, esposa do margrave Ecardo II de Meissen, que viveu entre c. 1000 e 1046. Uta integra um grupo de doze estátuas erguidas na Catedral de São Pedro e São Paulo, em Naumburg, e se destaca pela beleza nobre e serena, pelo aspecto enigmático e inatingível e pelo uso de uma vestimenta simples e sofisticada ao mesmo tempo: porta na cabeça uma coroa de flores de lis,

tem o rosto envolvido numa touca de linho, traja um vestido vermelho e um manto de gola levantada, forrado com a mesma cor e preso por um broche dourado.

Como justificar a transformação de uma figura tão nobre numa encarnação do mal? Para Brianna Lagacé, a explicação deve ser buscada na transformação da escultura numa “encarnação da essência germânica” no período da Primeira Guerra Mundial. A representação disneyana enfatizaria a percepção norte-americana dessa essência, já que a estátua passa a ser vista como a personificação do mal atribuído à Alemanha durante o primeiro conflito mundial. Existe uma explicação mais próxima da realização do filme, que ajuda a compreender melhor a transformação da obra numa figura maligna. O reconhecimento público da estátua deve ser atribuído a Walter Hege que, na década de 1920, fotografa as obras da catedral de Naumburg, popularizando-as entre os especialistas. O regime nazista apropria-se de Uta em diversas ocasiões: uma réplica da obra é apresentada na *1ª Grande Exposição*



de *Arte Alemã* (1937); na mostra *Arte degenerada* (1937), uma fotografia da estátua é usada como contraponto às realizações dos artistas modernos; no documentário de propaganda *O eterno judeu* (*Der ewige Jude*, 1940), dirigido por Fritz Hippler, a escultura volta a representar o papel que lhe havia sido atribuído pelo regime: ser o paradigma da mulher ariana, pura, obediente e forte para resistir a tudo ao lado do marido.

Os animadores do Estúdio Disney não corroboram a ideia de que uma das referências na concepção da figura da Rainha seria a atriz Helen Gahagan, protagonista de *Ela - A feiticeira* (1935, Lansing C. Holden e Irving Pichel), em virtude do traje bem próximo da estátua medieval e da animação de 1937. Também não há evidências de que eles endossam a tese de que o rosto da personagem seria uma combinação dos traços de Hedy Lamarr, Katherine Hepburn e Gale Sondergaard. Joan Crawford, ao contrário, é reconhecida como possível inspiração para a “*máscara hollywoodiana*” da personagem, particularmente no desenho dos lábios e dos olhos.

Outras referências cinematográficas são admitidas pelos realizadores do filme. É o caso de *Romeu e Julieta* (1936, George Cukor), que serviu de inspiração para a sequência do ataúde

Uta von Bellenstedt, Mestre de Naumburg, 1243-1249.

de cristal⁵; de algumas películas expressionistas, como *O gabinete do doutor Caligari* (1920, Robert Wiene) e *Nosferatu* (1922, F. W. Murnau), que sugeriram a criação de uma atmosfera pesada nos subterrâneos do castelo e de visões angustiadas na fuga de Branca de Neve pela floresta⁶; e de *O médico e o monstro* (1931, Rouben Maomulian), que esteve na base da transformação da Rainha em bruxa, ao lado dos desenhos da velha de *João e Maria* dos irmãos Grimm, concebidos por Rackham (1909).

A escolha de uma ambientação essencialmente oitocentista não é casual; ela permitia fazer de Branca de Neve uma heroína moldada pelas normas da sociedade vitoriana: dotada de uma moral “clara e nobre” e de um ideal “virginal e altamente sanitizado”, nos dizeres de Esther Leslie. Não deixa de ser significativa nesse sentido a transformação do final do conto dos irmãos Grimm levada a cabo pelo Estúdio Disney, pois ela sublinha a submissão da personagem ao poder patriarcal. No conto, o príncipe apaixonava-se pela jovem deitada num caixão de vidro transparente e

oferece de tudo aos anões para levá-la consigo. Estes acabam por ceder a seus rogos e os criados do príncipe iniciam o transporte do ataúde. O solavanco provocado por um tropeço dos serviçais num arbusto faz com que o pedaço de maçã envenenado entalado na garganta da jovem se solte. Ela volta à vida e aceita o pedido de casamento do príncipe. No longa-metragem disneyano, há uma apropriação do final de *A bela adormecida*, também dos irmãos Grimm, que transforma o acidente num gesto proposital. Ao deparar-se com a garota adormecida, o príncipe curva-se e a beija. O roçar dos lábios desperta Rosa da Urze, “que abriu os olhos e sorriu docemente para ele. Desceram juntos a escada. [...] O casamento de Rosa da Urze e do príncipe foi celebrado com grande esplendor e os dois viveram felizes para sempre”.

Por ter sido publicado em 1757, o conto *A Bela e a Fera*, de autoria de Jeanne-Marie Leprince de Beaumont⁷, leva o Estúdio Disney a optar pela estética rococó na transposição para o desenho animado homônimo. Dirigido por Gary Trousdale e Kirk Wise, *A Bela*

e *a Fera* (1991), distingue-se pela introdução de diversos personagens inexistentes no conto setecentista. A roteirista Linda Woolverton, a partir do argumento desenvolvido por dez colaboradores, acrescenta as figuras da feiticeira que transforma o príncipe numa criatura monstruosa e seus serviçais e o cão do castelo em objetos domésticos antropomórficos; do arrogante caçador Gaston, que tenta conquistar Belle, e de diversos aldeões; do lacaio LeFou e do médico Mr. D’Arque; das trigêmeas Bimbettes (Cláudia, Laura e Paula), garçonetes de cabelos loiros e olhos verdes, belas e provocadoras, apaixonadas por Gaston. As duas irmãs e os três irmãos de Belle são, por sua vez, excluídos do enredo, assim como a fada que premia Belle no final da história por ter feito a escolha acertada: “você preferiu a virtude à beleza e à inteligência, portanto merece encontrar todas essas qualidades reunidas numa mesma pessoa”.

Os objetos domésticos antropomórficos constituem o núcleo cômico do enredo: o chefe da criadagem, Lumière, é um candelabro; o mordomo Horloge, um

relógio de mesa; a governanta Madame Samovar, um bule de chá; seu filho Zip, uma xícara de chá; a criada Espanadora, o cozinheiro Fogão e a roupeira Senhora Guarda-roupa são literalmente um espanador, um forno e um guarda-roupa... O cachorro Sultão, por fim, é convertido num escabelo. A mostra *Inspirando Walt Disney: a animação das artes decorativas francesas* tenta propor um itinerário plausível para a concepção desses objetos e da atmosfera geral do filme, usando como instrumento crítico a comparação entre a visualidade desenvolvida pelos artistas do Estúdio Disney e objetos de artes decorativas produzidos entre fins do século XVII e o século XVIII: relógios, candelabros, tapeçarias, mobiliário e peças de porcelana Meissen e Sèvres, dentre outros.

Para o curador da exposição existe uma razão para a escolha desse período. “*Animar o inanimado*” era a diretriz central do rococó e abarcava as artes visuais como um todo. É nesse pressuposto que Burchard situa o ponto de encontro entre o século XVIII e o século XX: “*Criar a ilusão*

de vida e movimento é o objetivo que os artistas do Estúdio Disney e aqueles da Europa rococó partilham”⁸. Isso não significa afirmar que *A Bela e a Fera* é produto de uma pesquisa acadêmica profunda, pois não corresponde à verdade. Do mesmo modo que os marceneiros, os ourives e os ceramistas do período rococó, os artistas de Disney “*usaram a liberdade criativa e procuraram expandir os limites do desenho e da invenção*”. É preciso ter cautela na análise da arte da animação para não correr o risco de “*forçar retrospectivamente a história na realização dos filmes de Disney*”. O que pode (e deve) ser feito é outro movimento: destacar o que há em comum entre os artesãos do século XVIII e os animadores do século XX. Isto é, ter consciência de que ambos estavam/estão interessados em “*entreter e encantar seus espectadores. Dar alegria ao público era o principal objetivo desses artistas*”.

Se as aproximações sugeridas por Burchard são hipotéticas, existem, porém, evidências do uso de diversas fontes visuais. Numa entrevista concedida a Rachel High, o produtor

de *A Bela e a Fera*, Don Hahn, lembra que o animador Glen Kean inspirou-se em *Os burgueses de Calais* (1884-1885), de Auguste Rodin, ao trabalhar na anatomia da Fera enquanto se transforma em príncipe, e que os artistas do estúdio levaram em consideração quadros de François Boucher e Jean-Honoré Fragonard.⁹ Ele próprio viajou pelo vale do Loire para escolher o modelo de castelo no qual residiria a Fera e o vilarejo em que morava Belle. O exterior do castelo de Chambord¹⁰ foi escolhido por seu telhado com três tipos de chaminé, pois permitia encenar o duelo entre Gaston e a Fera. O vilarejo, porém, acabou sendo forjado a partir de livros de arte e fotografia, pois não havia um correspondente na França do século XX. Uma observação de Hahn é importante, pois permite definir o método empregado pelo estúdio na escolha das fontes visuais: não cabia ao filme apresentar aos espectadores uma “*fotografia precisa da França. Na realidade, nem penso que quiséssemos isso. Queríamos apresentar ao público uma impressão da França*”.

Outras referências visuais podem

ser detectadas no filme. No salão de entrada do castelo da Fera estão expostos dois quadros do Século de ouro holandês: *O cavaleiro sorridente* (1624), de Frans Hals, e *Moça com brinco de pérola* (1665), de Jan Vermeer. Brianna Lagacé chama a atenção para três momentos em que as obras de arte evocadas assumem uma dimensão anacrônica. A sequência em que Belle anda pelo vilarejo entretida na leitura de um livro e bate numa tabuleta com a mão para evitar molhar-se com a água que escorre de uma calha evoca, quase de relance, um quadro de René Magritte, *A traição das imagens* (1929). O cachimbo representado na tabuleta está bem próximo daquele da obra do pintor belga, interessado em contestar as convenções linguísticas e o conceito de representação e em criar um estado de tensão entre realidade e artifício. Durante o jantar de Belle com a Fera, os copos dispostos por Lumière junto com alguns pratos formam uma torre Eiffel (1889) para sublinhar o local da ação - a França - e mostrar a tentativa de sedução da jovem, por meio de um símbolo fálico: afinal, esperava-se que ela se



A Bela e a Fera, Walter Crane, 1875.

apaixonasse pelo anfitrião e salvasse os habitantes do castelo da maldição. Horloge e Madame Samovar protagonizam um *tableau vivant* inspirado no quadro *Gótico americano* (1930)¹¹, de Grant Wood, no momento em que manifestam o desejo de voltar à forma humana.

A Galeria dos espelhos de Versalhes (1678) serviu de inspiração para o salão de baile do castelo. A figura

da Fera dá a impressão de ser uma combinação de diversas ilustrações e da caracterização concebida para o filme homônimo de Jean Cocteau (1946). Em fins do século XIX e no começo do século XX, a Fera recebeu interpretações grotescas de Crane (1875), Warwick Goble (1913), Lancelot Speed (1913) e Batten (1916), o qual já tinha dedicado uma têmpera ao personagem em 1904. A ideia de “*impressão*”, defendida por Hahn, aplica-se não só à ambientação, mas a todas as referências visuais utilizadas pelos animadores para recriar um passado, que é fruto, a um só tempo, de determinados registros históricos e estilísticos e da criatividade dos artistas do estúdio, empenhados em assegurar ao público que ele está diante de uma experiência nova, mas alicerçada num repertório já conhecido.

Esse uso livre de estilos e referências artísticas pode ser considerado como um verdadeiro método do Estúdio Disney, pois pode ser aplicado a animações bastante diferentes entre si, como *Fantasia* (1940), *Cinderela* (1950), *A bela adormecida* (1959), *A*



Com amor, Van Gogh, Dorota Kobiela e Hugh Welchman, 2017. Fonte: Divulgação.

pequena sereia (1989)¹², *Hércules* (1997), *Mulan* (1998), *Enrolados* (2010) e *Frozen* (2013), para citar alguns exemplos. Outros realizadores, no entanto, podem escolher critérios mais “filológicos”, como demonstra *Com amor, Van Gogh* (2017), que mergulha literalmente o público no universo pictórico do pintor holandês. Dirigido por Dorota Kobiela e Hugh Welchman, o filme é a primeira experiência de “pintura animada”, como sublinham os realizadores em diversas entrevistas e no documentário *Com amor, Van Gogh: o sonho impossível* (2019), dirigido por Miki Weceł.

Estudante de artes visuais, Kobiela realiza um curta-metragem animado de 7 minutos dedicado a Van Gogh, do qual se originará o longa-metragem posterior. Este baseia-se num processo de produção complexo, pois contou com o trabalho de 125 pintores, que produziram cerca de 65.000 quadros, dos quais sobraram apenas mil. As cenas eram gravadas com atores posicionados contra um fundo verde, pois os diretores pretendiam transmitir ao público o mesmo tipo de emoção proporcionado pelas obras do

pintor. Como afirmou Welchman numa entrevista: “*Toda a filosofia de Van Gogh em seus retratos baseia-se no seu desejo de sentir a alma de quem estava sendo retratado. Van Gogh nunca pretendeu usar técnicas fotográficas. A ‘verdade’, segundo ele, tinha de emergir através do ‘impasto’ e do seu manifesto de cores*”.

Em seguida, as cenas gravadas eram transpostas para quadros a óleo animados por rotoscopia. Para chegar a um resultado homogêneo, foram produzidas 157 pinturas-guias, que serviram de orientação para os artistas, pois era necessário manter a coerência e a consistência nas pinceladas e na combinação dos tons. Apesar desses cuidados, não se deve pensar em “cópias fiéis” dos quadros de Van Gogh, não só em virtude das diferenças entre imagens estáticas e imagens em movimento, mas também pelas alterações introduzidas em diversas obras - acréscimo de partes, substituição do dia pela noite, de tempos meteorológicos e de estações -, por exigências do roteiro escrito pelo poeta polonês Jacek Dehnel e pelos dois diretores. Tendo como guia

toda a bibliografia existente sobre o pintor, Kobiela e Welchman foram obrigados a revisar quase três mil fotogramas depois da leitura do livro *Van Gogh’s ear: the true story* (2016). Sua autora, Bernadette Murphy, tinha chegado à conclusão de que o artista cortou toda a orelha e não apenas uma parte, como se acreditava até então...

Em alguns casos, quando não dispunham de um retrato específico, os realizadores recorreram a outras figuras pintadas por Van Gogh. É o que demonstram dois personagens de Auvers-sur-Oise. O barqueiro teve como modelo o retrato de um jovem camponês. A governanta de Gachet, Louise Chevalier, foi inspirada em dois quadros de 1890: *Menina de branco* e *Camponesa diante de um campo de trigo*. É também possível pensar que a caracterização do doutor Mazery tenha sido feita com base na tela *Velho de luto* (1890) e no desenho *Velho lendo* (1882, Museu Kröller-Müller).

Se o filme representa uma façanha técnica, não se podem deixar de lado seus limites, decorrentes da opção por

um enredo centrado numa investigação, por fórmulas banais e clichês do cinema comercial e, particularmente, por uma visão do artista moldada pela indústria cultural. Os retratos animados de Armand Roulin e do pai, o carteiro Joseph (datados de 1888), do *Père Tanguy* (1887), de Marguerite Gachet, da senhorita Ravoux e do doutor Gachet (realizados em 1890) estão a serviço de uma história repleta de suposições e meias-verdades, na qual, aos poucos, vai sendo desenredado o fio de uma meada bastante emaranhada. A ação transcorre em 1891 e tem como fio condutor a entrega de uma carta escrita pelo artista ao irmão Theo, quando residia em Arles. O carteiro Roulin não acredita no suicídio do amigo, pois, seis semanas antes da morte, tinha recebido uma mensagem na qual ele se declarava “curado” e “em estado normal”. Incumbido da entrega da carta, Armand Roulin procura em Paris o *Père Tanguy*, o comerciante de tintas que conhecia bem Van Gogh; este comunica-lhe a morte de Theo e o aconselha a procurar o doutor Paul Gachet em Auvers-sur-Oise, último lugar de residência do pintor.

Na cidadezinha, Armand depara-se com diversas versões da personalidade do pintor. Louise, a governanta de Gachet, define-o mau, doido, causador de problemas, como indicavam os olhos dotados de “*algo estranho*”. Adeline Ravoux, filha do proprietário da estalagem na qual residiu e morreu Van Gogh, traça um perfil positivo: de olhar triste, mas feliz, simpático, normal e gentil com todos, particularmente com as crianças. A jovem, que considerava seus quadros coisas “*incomuns*”, apresenta uma visão negativa do médico: ele não era amigo do artista, e os dois davam a impressão de “*lobos raivosos*”. Além de aludir a uma “*perda de equilíbrio*” causada por Gachet e a uma discussão entre os dois, a jovem fala de René Secrétan, um rapaz do vilarejo que assustava o pintor com brincadeiras de mau-gosto, e nega que a arma da qual partiu o disparo pertencesse ao pai.

O nome do jovem já tinha surgido nas conversas com o barqueiro, testemunha dos momentos passados por Van Gogh às margens do Oise, observando ou pintando. O barqueiro evoca diversos

episódios da vida do artista: a busca de uma luz especial; a solidão por vezes quebrada pela interação com rapazes que davam festas nos barcos; um passeio no rio com Marguerite Gachet, com a qual conversava frequentemente. Nas idas e vindas para comprovar a exatidão das informações dadas por diversas pessoas, Armand ouve do barqueiro que a arma que matou Van Gogh tinha sido vendida a Secrétan pelo estalajadeiro, contradizendo a versão de Adeline.

A família Gachet é peça-chave na formação de um perfil plausível de Van Gogh. A princípio reticente, Marguerite, que nega ter estado no rio com o pintor, vai se abrindo a Armand. Admite levar diariamente flores para seu túmulo em sinal de respeito, mas não ter tido uma relação de amizade com ele, que frequentava a casa por causa do pai, com quem tinha diversas afinidades: ambos eram artistas e apreciavam os mesmos pintores. Nas lembranças da jovem, o artista configura-se como alguém pouco sociável, duro e estranho, que pintava frequentemente no jardim da casa, como parte do tratamento

prescrito pelo médico; como um “gênio”, destituído de formação específica, mas capaz de pintar em duas horas o que o pai não conseguiria fazer nem em duas vidas. Por fim, reconhece a existência de uma discussão entre o artista e o pai e confessa que este lhe pedira para manter distância de Van Gogh a fim de não distraí-lo de seu trabalho. O doutor Gachet, a quem Armand apresenta a dúvida do pai, afirma que o pintor sofria de melancolia e, que nesses casos, podem ocorrer mudanças de humor drásticas em poucas horas. Ser estranho cercado por uma solidão incomensurável, o artista temia o futuro e teria se suicidado depois de ouvir que ele era um fardo para o irmão, que sofria de uma doença incurável: uma sífilis terciária.

Ao longo da narrativa, Armand depara-se com duas hipóteses para a morte de Van Gogh: suicídio nos campos, posto em dúvida pelo pai e pelo doutor Mazery; e acidente ocorrido num celeiro, como diz o tio de Secrétan, que ouvira o barulho de um tiro na tarde de 27 de julho. O filme, que deixa em aberto a causa da morte, estrutura-

se em dois registros cromáticos. O colorido, que corresponde à investigação, confronta o espectador com o universo pictórico de Van Gogh; além das obras já citadas, desfilam na tela as recriações dos retratos de um zuavo (1887), do segundo-tenente dos zuavos Paul-Eugène Milliet (1887) e de *La mousmé* (1888), e alguns de seus quadros mais célebres: *A noite estrelada* (1889), *Café noturno* (1888), *Terraço do café à noite* (1888), *Noite estrelada sobre o Ródano* (1888), *A igreja de Auvers* (1890), *Campo de trigo com corvos* (1890), *Semeador* (1888), além de paisagens de Paris e da cidadezinha em que viveu os últimos dias com os típicos telhados cobertos de colmo.

Vincent surge só no fim da narrativa por meio do autorretrato de setembro de 1889 para fundir-se com a tela, num efeito que, de certo modo, replica a estrutura da composição. O autorretrato mostra o pintor posicionado contra um fundo coberto de espirais verdes e turquesas, do qual parece emergir, com o rosto tenso e emaciado e os olhos ansiosos e fixos que criam uma sensação de

introspecção. A mistura de verde e turquesa é retomada no traje e no rosto, tendo como contraponto o ruivo dos cabelos e da barba. Pintado em Saint-Rémy, o quadro é visto por ele como um sinal de “cura”: “*espero que minha fisionomia tenha se tornado mais calma, embora os olhos possam ser mais vagos do que antes, é o que me parece*”.

Ao registro em preto e branco, trabalhado como um desenho, correspondem as lembranças que os diferentes personagens têm do pintor. Roulin evoca a Casa Amarela, as constantes brigas com Paul Gauguin, o episódio da automutilação e a hostilidade das crianças contra o artista. Tanguy estabelece um elo entre o suicídio e a infelicidade de Van Gogh, decorrente de um desajuste familiar e dos diferentes fracassos vividos, dentre os quais a pintura. Além da chegada à hospedaria, de alguns hábitos, de uma discussão com o irmão por motivos financeiros, das dúvidas sobre a sanidade mental de Gachet e das peças pregadas por Secrétan, Adeline Ravoux rememora a imagem do artista baleado, a atitude

displacente do médico, a busca da arma pela polícia, a chegada de Theo e a morte. O barqueiro descreve alguns episódios pontuais: Van Gogh pintando à beira do rio, na companhia de rapazes do vilarejo, conversando e passeando com Marguerite Gachet. O doutor Mazery põe em dúvida a ideia de suicídio em virtude da natureza do ferimento. A senhorita Gachet reconstitui a briga com o pai e este revela as incertezas que a nascimento do filho de Theo tinham provocado em Vincent e o motivo da alteração - acusado de ser uma “fraude artística” por não ter seguido sua verdadeira vocação, ele tinha confrontado o pintor com o fato de ser um problema na vida do irmão.

Esse resumo não linear do enredo mostra que os realizadores do filme privilegiaram o homem Van Gogh em detrimento do artista, investindo numa narrativa moldada pelas expectativas da indústria cultural. O que importa, de fato, é criar a imagem de um artista isolado e solitário, cujos propósitos não são compreendidos nem mesmo pelos mais próximos, corroborando a aura de martírio que

cerca Van Gogh desde a configuração de sua figura mítica pela cunhada Johanna Bonger. Colocar seus quadros em movimento não ajuda a compreender “o espírito de suas telas”, ponderava Renato Brolezzi numa declaração de 2018. E acrescentava: “*Essa estratégia pode ser enganosa para aqueles que procuram não somente belas imagens, mas uma compreensão da singularidade de sua poética. Se não fosse Van Gogh, poderia ter sido Gauguin, Matisse ou qualquer outro pintor a ser tratado dessa forma. Há, portanto, o perigo da homogeneização*”.

Giuseppe Sedia, por sua vez, tinha se referido a um filme “*super falado e desanimador, no qual a preponderância do diálogo impede a imersão dos espectadores na violenta beleza e na materialidade da obra de Van Gogh. A dupla britânico-polonesa foi bem sucedida em deslumbrar o público com o primeiro filme animado totalmente pintado, mas Com amor, Van Gogh é tudo, menos um poema visual nesse sentido*”.

A primazia dada a uma narrativa trivial, a insinuação de um possível

interesse sentimental por Marguerite, a visão um tanto negativa do doutor Gachet, a possibilidade de Van Gogh ter acobertado seu agressor fazem do filme um típico produto da estética de massa, interessado primordialmente na reiteração de dados biográficos conhecidos pelo público. Transformada num espetáculo mirabolante, a vida do pintor holandês tem obliterada justamente a marca de sua singularidade: a busca de uma poética profundamente pessoal e a abertura de novos caminhos para as gerações vindouras. O conturbado episódio do convívio com Gauguin na Casa Amarela de Arles é reduzido ao corte da orelha, deixando de lado o confronto entre dois temperamentos opostos e, sobretudo, o choque entre duas concepções de arte bastante divergentes. As diferenças artísticas foram bem resumidas por Steven Naifeh e Gregory White Smith: “*Vincent queria pintar; Gauguin queria desenhar. Vincent queria correr para o campo na primeira oportunidade; Gauguin exigia um “período de incubação” - pelo menos um mês - para perambular, desenhando e “conhecendo a essência*”

do lugar. Vincent gostava de pintar em plein air; Gauguin preferia trabalhar em espaço fechado. [...] Vincent defendia a espontaneidade e o acaso [...]; Gauguin construía suas imagens lenta e metodicamente, experimentando formas e esboçando cores. Vincent se atirava à tela com o pincel carregado de tinta e um propósito impetuoso; Gauguin montava suas superfícies em sessões de pinceladas cuidadosas. [...] Para aceitar o mundo da pura imaginação de Gauguin, Vincent teria não só de renunciar a seus amados rituais de pintar ao ar livre: teria também de erradicar o engajamento de toda a sua vida com a realidade [...] Teria de trocar o mundo dos modelos e retratos por um mundo povoado por quimeras e fantasmas; teria de substituir os infundáveis encantos do mundo exterior [...] pelos terrores inominados da memória e da reflexão”.

Em diversos momentos, os diretores recorrem a “licenças poéticas” na definição de alguns personagens, a começar por três figuras associadas à biografia do pintor apresentadas no plano da investigação como um pretexto para a recuperação da carta

fictícia - zuavo e segundo-tenente Milliet - e como uma frequentadora do café noturno, *La mousmé*. Na realidade, elas deveriam integrar o plano das lembranças, pois evocam um dos primeiros modelos do artista, repleto de uma sexualidade bruta (zuavo); um companheiro com quem Van Gogh compartilhava a paixão pelo desenho¹³ e pelas noitadas nos bordéis de Arles (Milliet); e uma transposição pictórica de um personagem do romance *Madame Chrysanthème* (1887), de Pierre Loti: uma *mousmé*, isto é, uma “boneca sexual”, cuja representação era uma combinação do “exótico japonês” e do “universal feminino”, nos dizeres de Naifeh e Smith.

Armand Roulin, por sua vez, é um homem na casa dos 20, e não o adolescente retratado por Van Gogh aos 17 anos, como explicita o título do quadro. A centralidade conferida a Adeline Ravoux na reconstituição da vida do pintor em Auvers não se coaduna com o fato de ela ter 13 anos quando este se hospedou na estalagem do pai¹⁴. Kobiela e Welchman transpõem para o fictício ano de 1891 um depoimento dado por ela na meia-idade, “com a

intenção de mostrar que o pai era mais amigo de Vincent que os Gachet, pelos quais manifestou evidente desdém”. Afora essa tentativa de “encarecer a importância do relacionamento de sua família com o pintor”, David Sweetman afirma que algumas de suas lembranças são “plausíveis” e chega a avaliar a versão do empréstimo da arma do pai para espantar os corvos, ao mesmo tempo que lembra que “essa honra singular é reclamada também por um certo René Secrétan”.

A figura de Secrétan é um tanto ficcionalizada no desenho animado. Longe de ser um morador da cidadezinha, ele era filho de um rico farmacêutico de Paris, que costumava passar uma temporada na região durante as férias de verão. René tinha 16 anos na época da morte de Van Gogh e, presumivelmente, entrou em contato com ele por intermédio do irmão Gaston, aspirante pintor. De acordo com Naifeh e Smith, as zombarias, as maldades, as provocações e os insultos de René eram o preço pago pelo pintor para poder desfrutar da companhia de Gaston. René oferecia bebida ao artista e, depois de descobrir seu

gosto pela pornografia, exibia suas namoradas parisienses e as incentivava a fingir um interesse amoroso por ele. O rapaz costumava usar um traje de caubói, adquirido na Exposição Universal de 1889, que completava com *“uma ‘pistolinha’ antiquada de calibre 38”*. Será justamente dessa arma que sairá o tiro fatal, levando os autores a formularem a hipótese de que uma altercação entre Van Gogh e o adolescente num terreiro possa estar na base do ferimento: *“René tinha um histórico de provocar Vincent com o objetivo de enfurecê-lo. Vincent tinha um histórico de explosões violentas, em especial sob a influência do álcool. Uma vez sacada a arma da mochila de René, qualquer coisa podia acontecer - intencional ou acidental - entre um adolescente imprudente com fantasias de faroeste, um artista embriagado que nada sabia de armas e um revólver antiquado com tendência a não funcionar direito”*.

Naifeh e Smith acreditam que os irmãos Secrétan *“tiveram tempo e presença de espírito para recolher a arma e todos os pertences de Vincent”* antes de sair de Auvers. A origem da arma

só foi revelada setenta anos depois do acontecimento num depoimento de Adeline Ravoux, que falou do *“empréstimo”* ao artista e omitiu o nome de Secrétan, num expediente excogitado provavelmente pelo pai para ocultar a responsabilidade de ter colocado uma arma nas mãos de um adolescente *“com fama de beligerante”* e para proteger os filhos de um cliente rico e importante de uma investigação prolongada e de um possível julgamento.

O doutor Mazery, que fortalece em Armand a dúvida sobre o suicídio de Van Gogh, foi o primeiro médico a atendê-lo e suas impressões foram usadas pelos diretores na sequência da entrevista: o ângulo imprevisto da bala indicava um disparo acidental, *“e não a trajetória estudada de um suicida resoluto”*. O fato de a bala ter permanecido no corpo indicava que ela tinha sido disparada de uma distância maior, *“talvez além do alcance de Vincent”*. Gachet também examinou o ferido, mas nenhum dos dois médicos pensou em cirurgia ou em transferência para um hospital em Paris por medo de *“riscos maiores”*. Sweetman esclarece

que as técnicas cirúrgicas então disponíveis não permitiam a remoção da bala, mas não deixa de lançar uma acusação a Gachet, o qual *“resolveu não fazer nada porque achava que se devia deixar Vincent morrer, se era o que queria”*.

A esquiva figura do doutor Gachet teria merecido uma outra apresentação, pois a transferência do pintor para Auvers-sur-Oise foi motivada pelo tratamento que faria com ele. Gachet, que aplicou o diagnóstico de *“melancolia”* a Van Gogh, é visto, por sua vez, como *“melancólico”* pelo paciente, como demonstram diversas cartas. Numa, datada de 20 de maio, dia de sua chegada à cidadezinha, escreve que Gachet lhe deu a impressão de ser *“excêntrico”*, mas confia que sua experiência de médico consiga *“mantê-lo suficientemente equilibrado para combater a doença nervosa de que parece sofrer, pelo menos tão seriamente quanto eu”*. Em 3 de junho, volta ao assunto com Theo e apresenta o médico como alguém *“tão doente e perturbado quanto você e eu”*; assim mesmo, acredita que a profissão e a fé deveriam ajudá-lo e garante ter

estabelecido uma relação de amizade com ele.

Dois dias mais tarde, escreve à irmã Willemien que encontrou em Gachet *“um verdadeiro amigo e algo como um novo irmão”*, com o qual compartilha uma grande semelhança física e moral. *“Muito nervoso e muito bizarro”*, o médico perdeu a esposa há alguns anos e isso *“contribuiu muito para alquebrá-lo”*. Numa nova carta à irmã, escrita em 13 de junho, o pintor informa ter pintado o retrato do médico *“com uma expressão de melancolia que poderá parecer uma careta aos que olharão para a tela”*. Essa observação serve de mote para uma comparação entre os *“antigos retratos calmos”* e as *“cabeças atuais”*, repletas de expressão, paixão, de *“algo como uma espera e um grito”*. Em 17 de junho, numa mensagem inacabada destinada a Gauguin, o artista relata ter terminado um retrato de Gachet *“com a expressão desolada do nosso tempo”*, e traça um paralelo entre seu quadro e um do amigo, *Cristo no jardim das oliveiras* (1889), *“destinado a não ser compreendido”*.

Nada dessa tensão sutil transparece no filme, a não ser o rápido comentário de Adeline de que o pintor e o médico tinham em comum o cabelo ruivo e o olhar triste, mas eram muito diferentes interiormente. Na realidade, como observa Jean Starobinski, Van Gogh parece ter percebido em Gachet *“um profundo desencorajamento”*, transformado em *“motivo de identificação”*. É por ver no médico o *“próprio duplo”* que o artista aceita fazer seu retrato, no qual explora *“um grande tema da consciência ocidental: o tormento da existência individual, na solidão e na angústia do refúgio das forças vitais”*. Tendo em vista que o quadro concebido pelo artista se inscreve na *“tradição da melancolia”*, o autor formula uma pergunta: *“Esse médico atormentado pela ansiedade é a testemunha da ansiedade do pintor: o que se tornar, se aquele de quem se espera o socorro precisa, ele mesmo, de socorro?”*.

Em lugar dessas indagações, os autores do roteiro optam por uma solução mais fácil: configurar uma imagem ambígua do médico, que se considera responsável pelo suicídio do paciente

e que, nas lembranças de Tanguy, surge como uma espécie de predador, pronto a apossar-se das melhores obras do artista logo depois de seu enterro. Tanto Sweetman quanto Naifeh/Smith atribuem a altercação entre Van Gogh e Gachet a um nu de Armand Guillaumin não emoldurado, o que enfureceu o primeiro de maneira desproporcional. Na realidade, o episódio demonstrava o descontentamento crescente do artista com o médico.

De acordo com Naifeh e Smith, no mês de julho, suas relações com o médico tinham entrado numa *“espiral de afastamento e rancor”*. Os dois entraram em rota de colisão porque Van Gogh se sentia desamparado pelas frequentes ausências de Gachet do vilarejo. Assim mesmo, os autores não culpam, como Sweetman, o médico pela morte do paciente. A seu ver, é possível que Secrétan, *“por acidente, descuido ou malícia”*, tenha oferecido a Vincent a saída que ele desejava: *“Tendo acabado de voltar de uma visita desastrosa a Paris, durante a qual lhe ficara dolorosamente explícito o fardo que impunha a Theo e sua jovem família, sem dúvida Vincent viu*



Tarsilinha, Celia Catunda e Kiko Mistrorigo, 2021. Fonte: Divulgação.

sua chance de se “retirar” [...] e poupar ao irmão maiores angústias”. Por isso, não deve ter visto nenhuma razão em envolver “o maldoso e imprudente René” num inquérito e num “constrangimento público” por

ter-lhe prestado um grande favor. A atitude de “ave de rapina” do médico é evocada, na realidade, por Adeline. Depois do enterro, Theo ofereceu aos amigos que tinham ficado em Auvers alguns quadros reunidos no quarto do

irmão numa “exposição memorativa”. O senhor Ravoux pediu apenas o retrato da filha e “uma pintura da prefeitura no dia da Bastilha, que Vincent já lhe prometera; enquanto isso os Gachet, pai e filho, tinham se apoderado de

tantos quanto podiam”.

De outra natureza é a operação empreendida pelos diretores Celia Catunda e Kiko Mistrorigo no longa-metragem *Tarsilinha* (2021), que usam algumas obras de Tarsila do Amaral como ambientação para uma história de amadurecimento e transformação. Tarsilinha, uma menina de 8 anos, é obrigada a empreender uma viagem num universo fantástico para recuperar as memórias da mãe, que tinham se dispersado depois de uma ventania provocada por uma Lagarta frustrada e descontente com a própria vida. Ao longo da jornada, a menina torna-se amiga do Sapo Cururu e do Saci, que a acompanham na busca pela Lagarta, tendo que enfrentar inimigos como o Bicho Barrigudo, o Tatu-Pássaro e a Cuca. Finalmente, no Vale do Sem Fim, o trio localiza a residência da Lagarta dentro do Abaporu. Tarsilinha, que já havia recuperado parte dos objetos (a bússola do pai, de posse do chefe da estação ferroviária; a pena da mãe, que estava voando no mesmo local; a boneca Naninha, vendida na feira pelo Bicho Barrigudo; e os brincos da avó, pendurados num cacto), enfrenta

a Lagarta para conseguir a devolução do diário materno. No fim da jornada, a menina consegue que a mãe recupere a memória e que a serenidade volte a reinar na modesta casa de campo em que ambas viviam.

Na masterclass ministrada na 20ª Mostra de Cinema Infantil (Florianópolis, 16-31 de outubro de 2021), Catunda e Mistrorigo salientam que o processo criativo baseou-se na “*desconstrução*” de algumas obras significativas de Tarsila do Amaral dos períodos pau-brasil e antropofágico, a partir das quais foram gerados “*macroambientes*” constituídos com elementos de diversos quadros. É o caso, por exemplo, da paisagem fantástica com a qual a menina se depara ao sair da água, feita a partir de *O lago* (1928), *O sono* (1928), *O pescador* (c. 1925), *Manacá* (1927); da estação ferroviária, baseada em *E. F. C. B.* (1924) e *A gare* (1925); da feira, inspirada em *A feira I* (1924) e *A feira II* (1925). É também o caso da paisagem vista pelo trem, resultado da síntese de diferentes quadros, dentre os quais *Morro da favela* (1924), *Palmeiras* (1925) e *O mamoeiro* (1925); e da vista do alto

do morro, na qual se encontram ecos de dois quadros intitulados *Paisagem* (1929 e 1931) e de *Cartão-postal* (1929).

A lua (1928) e *Sol poente* (1929) servem de inspiração a diversos momentos da narrativa. O touro com grandes chifres que Tarsilinha conhece no trem remete a *O touro* (1928). A Coelha, sua esposa, é possivelmente derivada dos dois quadros dedicados ao tema da feira. *A Cuca* (1924), além de ser fonte direta do personagem do filme, fornece ainda as imagens do Sapo, da Lagarta e do Tatu-Pássaro¹⁵. O Bicho Barrigudo e outros seres fantásticos foram inspirados em desenhos feitos pela pintora para uma peça de teatro infantil, que não chegou a ser encenada¹⁶. O servo fiel da Lagarta aparece também num esboço de 1925, ao lado do Saci e de outros dois bichos inventados. O Saci desse esboço deve ter sido uma preparação para o desenho do mesmo ano, estampado na contracapa do catálogo da exposição que Tarsila do Amaral apresentou na galeria Percier em 1926. As figuras arredondadas ou alongadas, destituídas de traços fisionômicos,

que povoam a estação ferroviária e a feira, ou são vistas por Tarsilinha pela janela do trem, remetem a obras como *Carnaval em Madureira* (1924), *Morro da favela* e *O mamoeiro*. Como lembram os realizadores, os brincos, que a ventania arrancou da caixa de lembranças da mãe de Tarsilinha, têm como fonte visual o *Autorretrato I* (1924).

A relação com o universo da artista não se resume apenas à seleção das fontes visuais nas quais a narrativa é ambientada. Catunda e Mistrorigo, que utilizam recursos de animação 2D nas partes inicial e final do filme e em algumas inserções com a figura da mãe, reservando para as sequências centrais um tratamento em 3D, pesquisaram não apenas a paleta de cores da pintora, mas tomaram também o cuidado de criar texturas delicadas para evocar sua pincelada suave e suas composições chapadas e de evitar efeitos de profundidade. Reconstituído de maneira livre e fantasiosa, o universo pictórico de Tarsila do Amaral não deveria servir apenas de ambientação a uma história de iniciação e amadurecimento. Os

realizadores tinham um segundo objetivo: evocar alguns aspectos do modernismo, tendo como fio condutor o tema da memória e das influências externas que vão sendo colecionadas e armazenadas.

A figura da Lagarta seria central nesse sentido: como considera sua vida desinteressante, quer viver as experiências de outras pessoas. Por isso, atulha o interior do *Abaporu* (1928) com objetos subtraídos dos outros para configurar uma identidade fictícia. É essa memória ficcional que Tarsilinha põe em xeque quando reclama a devolução do diário da mãe. O fato de a Lagarta ter sua residência no interior do quadro-manifesto da Antropofagia deveria levantar a questão da deglutição, assim como o descarte de objetos que não lhe interessam e dos quais se apossa o Bicho Barrigudo, que também mora no interior do ser fantástico concebido por Tarsila do Amaral. Outra referência ao modernismo é localizada pelos diretores na transformação de figuras de quadros em personagens. O universo de referências que cerca o Sapo, caracterizado por falas

engraçadas, teria como fonte de inspiração a personalidade de Oswald de Andrade e, particularmente, o hábito de inventar uma linguagem particular em sua correspondência com a artista. Embora o filme não seja uma biografia, o personagem de Tarsilinha partilha algumas características com a pintora: a infância transcorrida no meio rural e “*a coragem de entrar em um mundo novo, se lançar em uma aventura*”.

Esse segundo objetivo não parece ter sido alcançado pelos diretores. Eles foram, sem dúvida, felizes ao propor uma viagem no interior do universo pictórico de Tarsila do Amaral, graças à recriação de ambientes e paisagens resultantes de detalhes de diferentes obras, das pinceladas e da paleta de cores. Se, desse modo, o público teve oportunidade de conhecer, de maneira lúdica e fantasiosa, alguns dos princípios centrais do léxico da artista - abandono da perspectiva, uso de superfícies chapadas e de pinceladas limpas, opção por cores vivas e próximas de uma estética popular, por uma figuração essencial e, não raro, “ingênua”, adaptação da

gramática cubista à representação de formas e temas nacionais -, é um tanto difícil acreditar que tenha conseguido adentrar o subtexto do filme, destinado a quem tivesse conhecimentos anteriores sobre o modernismo.

Assim mesmo, a tarefa seria difícil, pois a trama concebida pelos diretores e pelos roteiristas Fernando Salem e Marcus Aurelius Pimenta não favorece a intenção de estabelecer um elo com o modernismo. A questão da memória tem uma dimensão demasiado pessoal - Tarsilinha não quer perder o afeto da mãe -, que não lhe permite transformar-se numa alusão a um projeto de recuperação de uma cultura nacional. A Lagarta é uma figura egoísta e vaidosa, que acumula em sua toca todo tipo de objeto para satisfazer um prazer particular, sendo difícil vislumbrar nela uma consciência crítica da deglutição da cultura alheia e de sua transformação num produto renovado e em sintonia com especificidades locais. Por fim, as referências à vida da pintora e à personalidade de Oswald de Andrade são muito tênues para permitir

o estabelecimento de um elo entre realidade e ficção.

Os quatro exemplos de encontro entre artes visuais e cinema de animação não esgotam, mas ajudam a compreender uma relação complexa e cheia de nuances, na qual os interesses da narrativa são sempre colocados em primeiro lugar. É ela que guia a ação na tela, determinando as escolhas estéticas e estilísticas dos realizadores. A ideia de uma obra visual compósita, configurada a partir de fragmentos de diferentes proveniências, não caracteriza apenas as produções do Estúdio Disney, claramente baseadas numa fusão de imagens e referências culturais heterogêneas. Ela está também na base de filmes como *Com amor*, *Van Gogh* e *Tarsilinha*, que propõem recriações de locais, paisagens e personagens, de acordo com exigências narrativas.

O formato longa-metragem pode ser considerado o fator determinante para o predomínio conferido à narrativa no cinema de animação. Os curtas-metragens permitiam, sem dúvida, maiores doses de fantasia visual,

pois não se prendiam a um enredo, mas, antes, a uma série de ações engraçadas e inventivas. Isso explica o encantamento de Serguei Eisenstein com um desenho animado da série *Sinfonias tolas*, intitulado *Filhotes de sereias* (1938): “*No Circo submarino, um peixe com listras enjaulado se metamorfoseia em tigre e grita com uma voz de leão ou de pantera. Polvos transformam-se em elefantes. Um peixe vermelho, em asno. Saímos de nós mesmos. Deixamos as normas definidas, uma vez por todas, da nomenclatura, da forma e do comportamento. Aqui, isso é feito às claras. Abertamente. E, evidentemente, de maneira extravagante. Quando é de verdade, como na vida - americana, sobretudo -, isso não existe, isso não acontece e isso não pode se produzir*”¹⁷.

O que atrai o diretor soviético é o “surrealismo espontâneo” do primeiro cinema de animação, regido pela metamorfose, pela inverossimilhança, por situações inusitadas, qualidades que se perdem, em grande medida, com o privilégio concedido ao longa-metragem. O encontro do real com o fabuloso, auspiciado por André

Breton é detectado por ele em alguns desenhos animados, pode ocorrer também nos longas-metragens, mas de maneira esporádica, em algumas sequências mais inspiradas, pois as exigências da narrativa se sobrepõem a todas as outras considerações. Assunto complexo, mas fascinante, a relação entre o desenho animado e o vasto universo das artes visuais pode ensejar inúmeras possibilidades de análise, que não esgotam a temática, apontando, ao contrário, para outros modelos e outras produções. Os exemplos escolhidos permitiram demonstrar a riqueza e a variedade de um encontro marcado não pela reverência, mas pela apropriação criativa e pela recombinação de modelos e protótipos, que tanto podem contribuir para a ampliação das referências artísticas do público quanto para a confirmação de visões amplamente divulgadas pela indústria cultural.

NOTAS

1 Trata-se de *But it is art?* A Disney disquisition, publicado no número 3 (verão de 1938) da revista *American Scholar*. Sob o título de *A Disney disquisition*, o artigo será incorporado no livro *Art from the Mayans to Disney* (1939).

2 Charlot está se referindo à sequência em que Mickey rege o segmento “A tempestade” da ouverture da ópera *Guilherme Tell* (1829), de Gioacchino Rossini. Enquanto a banda toca o trecho, forma-se um tornado verdadeiro, que apanha e destrói tudo o que encontra pelo caminho, inclusive o pavilhão que abrigava os músicos. Estes continuam a tocar, pois Mickey não percebeu nada, até serem devolvidos ao solo. O vórtice negro que avança pela tela tragando tudo tem realmente um efeito poderoso, justificando o entusiasmo do pintor pela sequência.

3 Durante o século XIX, os ilustradores não conferem um tratamento uniforme aos cabelos da personagem, que os irmãos Grimm tinham apelidado Floco de Neve (*Schneewitchen*). Associado com a

ideia de uma donzela dócil, pura e inocente, o cabelo loiro caracteriza Branca de Neve nas ilustrações de Walter Crane (1882), Vogel (1894) e na têmpera *Floco de Neve e os sete homenzinhos* (1897), de John Dickson Batten. Outros ilustradores como Theodor Roseman (1847), Paul Meyerheim (1890), Franz Jüttner (1905) e Rackham (1909) permanecem fiéis à descrição da princesa feita pelos irmãos Grimm: “branca como a neve, vermelha como o sangue e negra como o ébano”. Como lembra Anikó Sóhar, Disney apreciava particularmente a representação de Rackham a ponto de solicitar que os animadores se inspirassem nele para desenhar a figura da heroína.

4 Brianna Lagacé sugere que seu modelo seria o castelo de Segóvia, residência da rainha de Castela.

5 Lagacé atribui ao mesmo filme a sequência do encontro entre Branca de Neve e o príncipe.

6 Gustaf Tenggren colabora nos desenhos da fuga da personagem que, por decisão de Disney, devia causar apreensão: “Seria bom para ela ser apanhada entre arbustos que mostram

mãos grotescas, depois o vento e todas as coisas que a assustam. Mostre coisas que façam com que ela pense que essas coisas estão vivas mas, ao mesmo tempo, a plateia deve ter a percepção de que tudo se passa na mente de Branca de Neve. [...] Como os espinhos que se transformam em mãos e novamente em espinhos”.

7 A autora baseia-se num enredo mais detalhado, publicado em 1740 por Gabrielle-Suzanne Barbot de Villeneuve.

8 Para demonstrar que Disney esteve sempre interessado na “animação do inanimado”, Burchard inclui na mostra esboços de dois filmes da série *Sinfonias tolas*, dirigidos por Wilfred Jackson: *The clockstore* (1931) e *The china shop* (1934). No primeiro, em preto e branco, todos os relógios de uma relojoaria ganham vida durante a noite, dançando e fazendo tocar os alarmes. Duas sequências destacam-se particularmente: a dança elegante de um casal de estatuetas colocadas ao lado de um relógio rococó; e a luta entre dois despertadores, que termina com a destruição de ambos.

No segundo, em cores, os objetos de uma loja de porcelanas animam-se depois da saída do proprietário. Duas estatuetas rococó começam a dançar, mas são interrompidas pela intervenção de um fauno, que rapta a dama e a tranca num armário. O cavaleiro luta com o fauno, o que provoca um quebra-quebra generalizado dos mais diversos objetos. No final, o relógio de parede quebra o fauno e o casal se reúne. No dia seguinte, ao deparar-se com o estrago, o proprietário transforma as porcelanas em antiguidades raras e dobra seu preço. Os desenhos dos filmes tiveram como pares estatuetas de porcelana do rococó francês e alemão.

9 O quadro O balanço (c. 1767-1768), de Fragonard, inspirou o desenho da abertura do filme, mas este acabou não sendo utilizado na montagem final. A mesma obra e outras de autoria de Fragonard serão usadas por Kean como referências para definir a atmosfera “romântica e exuberante” de Enrolados (2010). Finalmente, o quadro está na base de uma curta sequência de Frozen (2013).

10 Concebido como pavilhão de caça de Francisco I, foi construído entre 1519 e 1547.

11 A obra será também usada em Mulan (1998) para representar os ancestrais da heroína.

12 Disney tinha pensado em produzir um desenho animado baseado no conto homônimo de Hans Christian Andersen logo depois de Fantasia. Chega a encomendar, em 1941, desenhos conceituais ao artista dinamarquês Kay Nielsen, que tinha desenvolvido a figura do diabo criada por Hurter para um segmento de Fantasia, “Uma noite no Monte Calvo”, mas o projeto não se realiza. Nielsen, que tinha como característica principal um arabesco delicado, inspirado no Art Nouveau e no grafismo oriental, tinha ilustrado, entre outros, Andersen’s fairy tales (1924), Hansel and Gretel and other stories by brothers Grimm (1925) e Red magic (1930), de Romer Wilson.

13 Milliet lembra que Van Gogh “tinha talento para desenhar, mas ficava muito diferente quando pegava seus pincéis. Logo que começava a pintar

eu o deixava sozinho, do contrário seria obrigado a me recusar a lhe dar minha opinião, ou começaríamos a discutir. Ele não tinha bom gênio e quando se descontrolava parecia ter enlouquecido”.

14 Na carta dirigida a Theo, em 24 de junho de 1890, o pintor informa ter feito o retrato de “uma garota de 16 anos ou por aí”, filha do dono da hospedaria em que morava, e ter realizado uma variante para ele.

15 Numa carta à filha Dulce, Tarsila do Amaral faz uma descrição do quadro: “É um bicho esquisito, no mato, com um sapo, uma taturana e outro bicho inventado”.

16 Durante o ano de 1929, a artista produz diversos desenhos com “bichos antropofágicos”, todos de natureza antirrealista.

17 Dirigido por Rudolf Ising e Vernon Stallings, o curta-metragem tem como protagonistas um grupo de filhotes de sereias ruivos, que organizam um circo no fundo do oceano com cavalos-marinhos, estrelas do mar, diversas espécies de peixes, polvos, tartarugas e lesmas marinhas, de

maneira inventiva e anticonvencional.

REFERÊNCIAS

20ª Mostra/Masterclass Tarsilinha, com os diretores Celia Catunda e Kiko Mistrorigo. Disponível em: <[youtube.com/watch?v=ykngLUS4DPA](https://www.youtube.com/watch?v=ykngLUS4DPA)>.

ÁLVAREZ, Jorge. Uta von Bellenstedt, la escultura medieval que sirvió de modelo para la madrastra de Blancanieves (5 jun. 2020). Disponível em: <labrujulaverde.com/2020/06/uta-von-bellenstedt-la-escultura-medieval-que-sirvio-de-modelo-para-la-madrastra-de-blancanieves>.

AMARAL, Aracy. “Tarsila do Amaral”. São Paulo: Fundação Finambrás, s.d.

BAIER, Uta. Ein Idol, ein Ideal, eine Ikone (12 mar. 2014). Disponível em: <volkstimme.de/kultur/ein-idol-ein-ideal-eine-ikone-596262>.

BUBNIAK, Tiago. Com amor, Van Gogh: o sonho impossível mostra processo de criação de sucesso de 2017 (18 fev. 2020). Disponível em: <aescotilha.com.br/cinema-tv/central-de-cinema/com-amor-van-gogh-miki-wecel-critica>.

BURCHARD, Wolf. “Inspiring Walt Disney:

the animation of French decorative arts”. New York: The Metropolitan Museum of Art, 2021.

CAETANO, Maria do Rosário. Tarsilinha (16 mar. 2022). Disponível em: <revistadecinema.com.br/2022/03/tarsilinha-2>.

CEDRIC. Quatre Disney dans le vent - La tournée européenne de 1935 (9 jan. 2022). Disponível em: <mainstreetactu.com/2022/01/09/quatre-disney-dans-le-vent-la-tournee-europeenne-de-1935>.

CHARLOT, Jean. “Art from the Mayans to Disney”. New York-London: Sheed and Ward, 1939.

COSTA, Cláudia. Animação é inspirada em obras de Tarsila do Amaral (7 fev. 2022). Disponível em: <jornal.usp.br/cultura/animação-e-inspirada-em-obras-de-tarsila-do-amaral>.

DEROWITZ, Bill. Chicken Little and beyond: Disney rediscovers its legacy through 3D animation. Disponível em: <awn.com/animationworld/Chicken-little-beyond-disney-rediscovers-its-legacy-trough-3d-animation>.

EISENSTEIN, Serguei. “Walt Disney”. Belval: Circé, 2013.

GABLER, Neal. “Walt Disney: o triunfo da imaginação americana”; trad. Ana Maria Mandim. Osasco: Novo Século, 2013.

HIGH, Rachel. Rococo and the (Disney) Renaissance (18 fev. 2022). Disponível em: <metmuseum.org/perspectives/article/2022/2/rococo-disney-renaissance>.

LAGACÉ, Brianna. Animated art history: a look into Disney’s representation of artwork in film (2018). Disponível em: <<https://ir.lib.uwo.ca/etd/5989>>.

LESLIE, Esther. “Hollywood flatlands: animation, critical theory and the avant-garde”. London-New York: Verso, 2004.

MARTINELLI Neto, Armando. Com amor, Van Gogh: um novo capítulo da pintura no cinema (abr.-jun. 2018). Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.218000/2317-66002018000200015>>.

MERTEN, Luiz Carlos. Toda a força dramática da pintura de Van Gogh. “O Estado de São Paulo”, 2 dez. 2017, p. C7.

NAIFEH, Steven; SMITH, Gregory White. “Van Gogh: a vida”; trad. Denise

Bottmann. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

PALUMBO, Jacqui. The European art and architecture that inspired iconic Disney films (30 dez. 2021). Disponível em: <edition.cnn.com/style/article/inspiring-walt-disney-metropolitan-museum-european-decorative-arts/index.html>.

QUAGLIANO, Tony (org.). “Feast of strangers: selected prose and poetry of Reuel Denney”. New York: Praeger, 1999.

SEDIA, Giuseppe. Kinomania: Loving Vincent (2017) (15 out. 2017). Disponível em: <krakowpost.com/18287/2017/10/kinomania-loving-vincent-2017>.

Snow White and the seven dwarfs. Disponível em: <disney.fandom.com/wiki/Snow_White_and_the_Seven_Dwarfs>.

SÓHAR, Anikó. Fairy tales retold in words and pictures: two variations of the Snow White theme (jan. 2019). Disponível em: <<https://www.researchgate.net/publication/336886324>>.

SOUZA, Eliana Silva de. Animação conduz público em aventura e faz

homenagem à obra de Tarsila do Amaral (14 mar. 2022). Disponível em: <tribunadepetropolis.com/noticias/animação-conduz-publico-em-aventura-e-faz-homenagem-a-obra-de-tarsila-do-amaral>.

STAROBINSKI, Jean. “A tinta da melancolia: uma história cultural da tristeza”; trad. Rosa Freire d’Aguiar. São Paulo: Companhia das Letras, 2016.

SWEETMAN, David. “Vincent van Gogh: uma biografia”; trad. Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1993.

TESTORI, Marcelo. A escultura nazista que teria inspirado Walt Disney (25 jul. 2019). Disponível em: <aventurasnahistoria.uol.com.br/noticias/reportagem/historia-madonna-do-terceiro-reich.phtml>.

The Evil Queen. Disponível em: <[Disney.fandom.com/wiki/The_Evil_Queen](https://disney.fandom.com/wiki/The_Evil_Queen)>.

V. A. “Contos de fadas: de Perrault, Grimm, Andersen & outros”; trad. Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

VAN GOGH, Vincent. Letter from Vincent van Gogh to Theo van Gogh. Auvers-

sur-Oise, 3 june 1890. Disponível em: <webexhibits.org/vangogh/letter/21/638.htm>.

_____. To Paul Gauguin. Auvers-sur-Oise, on or about Tuesday 17 june 1890. Disponível em: <vangoghletters.org/vg/letter/RM23/letter.html#translation>.

_____. To Theo van Gogh. Saint-Rémy-de-Provence, on or about Friday, 20 September 1889. Disponível em: <vangoghletters.org/vg/letters/let805/letter.html#translation>.

_____. To Theo van Gogh. Auvers-sur-Oise, Tuesday, 24 june 1890. Disponível em: <vangoghletters.org/vg/letters/let891/letter.html#translation>.

_____. To Theo van Gogh and Jo van Gogh-Bonger. Auvers-sur-Oise, Tuesday, 20 may 1890. Disponível em: <vangoghletters.org/vg/letters/let873/letter.html#translation>.

_____. To Willemien van Gogh. Auvers-sur-Oise, Thursday 5 june 1890. Disponível em: <vangoghletters.org/vg/letters/let879/letter.html#translation>.

_____. To Willemien van Gogh. Auvers, Friday 13 june 1890. Disponível

em: <vangoghletters.org/vg/letters/let886/letter.html#translation>.

Veja atores se transformarem em pinturas para cinebiografia de Van Gogh. Disponível em: <pausadramatica.com.br/2017/10/05/veja-atores-se-transformarem-em-pinturas-para-cinebiografia-de-van-gogh>.

VOLLENBROER, Tunde. Loving Vincent: 6 facts about the first oil painted animated feature (25 abr. 2017). Disponível em: <cartoonbrew.com/feature-film/loving-vincent-6-facts-first-oil-painted-animated-feature-150443.html>.

ANNATERESA FABRIS

Historiadora e crítica de arte. Professora titular da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo. Publicou diversos livros sobre arte moderna e contemporânea. Entre suas últimas publicações, destacam-se “A fotografia e a crise da modernidade” (2015); “Fotografía y artes visuales” (2017); e “Realidade e ficção na fotografia latino-americana” (2021).