

Juliana Baptista dos Santos, Luisa Paraguai Donati \*

# “Vida Maria”: A Representação e A Imagem Digital Figurativa

\*

Juliana Baptista dos Santos é Mestre em Linguagens, Mídia e Arte pelo PPG LIMIAR da PUC Campinas, especialista em Design de Interfaces e bacharel em Comunicação Social pela Faculdade de Valinhos (2001). Atualmente, é professora da ETEC de Hortolândia (Centro Paula Souza), na área de administração de marketing e design digital, professora também no Colégio Politécnico Bento Quirino, na área de design gráfico e na Universidade Paulista (UNIP) em Campinas, nos cursos de Design Gráfico, Fotografia, Áudio Visual, Publicidade e Propaganda, Propaganda e Marketing.

<prof.jubaptista@gmail.com>

ORCID 0000-0003-0192-4208

**Resumo** As tecnologias digitais e os avanços proporcionados pela computação gráfica no campo das artes visuais influem o processo de criação e modos de operar a imagem do cinema de animação, ao final do século XX. A partir da década de 80, as relações entre arte, mídia e tecnologia se intensificam provocando discussões sobre a produção artística e a difusão de novos produtos culturais. O presente artigo apresenta uma reflexão sobre as características das imagens numéricas figurativas, no contexto do paradigma pós-fotográfico (SANTAELLA e NÖTH, 1998), enquanto representam o cotidiano, considerando o conceito de rememoração, sob as discussões de Aumont (1993) e Gombrich (1986). O artigo também aponta as reflexões da contemporaneidade a partir das imagens modeladas ao escolher como objeto de estudo o cinema de animação nacional, na obra “Vida Maria”, produzido no Ceará, pelo diretor Márcio Ramos em 2006.

**Palavras chave** Arte e tecnologia, Cinema de animação, Imagem digital figurativa, Representação.

**Luisa Paraguai Donati** é Coordenadora e Docente permanente do Programa de Pós-Graduação em Linguagens, Mídia e Arte da Pontifícia Universidade Católica de Campinas. Consultora Ad Hoc da CAPES e FAPESP. Reviewer da Leonardo Digital. Vice-líder do Grupo de Pesquisa Produção e Pesquisa em Arte. Pesquisadora e artista nas interlocuções entre arte, design e tecnologia. Graduada em Engenharia Civil na Universidade de São Paulo, mestrado e doutorado em Múltiplos, Instituto de Artes na Universidade Estadual de Campinas, e pós-doutorado no Planetary Collegium, Nuova Accademia di Belle Arti NABA, Milão e no Programa de Pós Graduação em Performances Culturais, Universidade Federal de Goiás.

<luisa.donati@puc-campinas.edu.br>  
ORCID 0000-0002-3886-8118

**Abstract** *Digital technologies and advances provided by computer graphics in the field of visual arts influence the creation process and ways of operating the image of animation cinema at the end of the 20th century. From the 1980s onwards, relationships between art, media and technology intensified, evoking discussions about artistic production and the diffusion of new cultural products. This article presents a reflection about characteristics of figurative numerical images in the context of the post-photographic paradigm (SANTAELLA; NÖTH, 1998), while they represent daily life, considering the concept of remembrance, under the discussions of Aumont (1993) and Gombrich (1986). The article also points out the reflections of contemporaneity through modeled images, when choosing the national animation cinema as an object of study in the work “Vida Maria”, produced in Ceará by director Márcio Ramos in 2006.*

**Keywords** *Art and technology, Animation cinema, Digital figurative image, Representation.*

**Resumen** *Las tecnologías digitales y los avances proporcionados por la infografía en el campo de las artes visuales influyen en el proceso de creación y en las formas de explotación de la imagen del cine de animación, a finales del siglo XX. A partir de los años 80, las relaciones entre arte, medios de comunicación y tecnología se intensifican, provocando debates sobre la producción artística y la difusión de nuevos productos culturales. El presente artículo presenta una reflexión sobre las características de las imágenes numéricas figurativas, en el contexto del paradigma post-fotográfico (SANTAELLA y NÖTH, 1998), al representar lo cotidiano, considerando el concepto de recuerdo, bajo las discusiones de Aumont (1993) y Gombrich (1986). El artículo también señala los reflejos de la contemporaneidad a partir de las imágenes modeladas al elegir objeto de estudio el cine de animación nacional, en la obra “Vida María”, producida en Ceará, por el director Márcio Ramos en 2006.*

**Palabras clave** *Arte y cine, Cine de animación, Imagen digital figurativa, Representación.*

## Introdução

A produção imagética para o cinema de animação, com o advento das tecnologias digitais e modelagem 3D traça um outro modelo para o desenvolvimento audiovisual contemporâneo resultando também em formas de expressão e construção de imaginários. Esta evolução técnica definida pela automatização dos processos através da computação gráfica, modifica o mercado da animação, desencadeando o surgimento de novos estúdios especializados, interessados no segmento, e promove assim o crescimento de produções independentes de desenhos animados – curtas e longas metragens. Conforme dados da ANCINE<sup>1</sup> no Brasil, a produção de animação nacional, considerando os últimos anos, não só cresceu, como motivou um aumento de produções descoladas de formatos hegemônicos massificados no intuito de promover a técnica e a diversidade estilística em novas propostas animadas. Nestas, para Buccini (2016), o artista tem mais liberdade para desenvolver obras autorais, desde os temas abordados até a produção visual das imagens, que não seguem uma proposta comercial pré-estabelecida pelo mercado cinematográfico.

Assim, considerando o método de estudo de caso (YIN, 2015), selecionamos para a análise o curta-metragem “Vida Maria”, produzido em 2006, em Fortaleza, Ceará, em computação gráfica com técnicas de modelagem 3D, colorido e finalizado em 35mm. Neste contexto de produção interessa-nos compreender de que maneira, a imagem numerizada, apropria-se de recursos plásticos da modelagem em 3D, e constrói sentidos, a partir de uma representação simbólica e figurativa humana, em diferentes reflexões do cotidiano na contemporaneidade. Segundo os autores Santaella e Nöth (1998), as imagens de um modo geral estão classificadas em dois domínios. Em um primeiro momento são representações visuais, como desenhos, imagens cinematográficas, e no caso deste estudo, mais precisamente como imagens que se definem no contexto da infografia. Em segundo momento, classificam-se como imagens mentais, que se apresentam no nosso imaginário. Para os autores, as representações visuais, possuem características singulares se considerarmos a imagem e sua relação com o referente. As imagens “não representativas” materializam-se através de arte abstrata, enquanto as “imagens figurativas” apresentam visualmente uma similitude maior ou menor com elementos reconhecíveis do mundo externo e, por fim, as imagens “simbólicas”, quando constituem significados ao longo da nossa existência (Ibidem, p. 82-83).

Conforme Makowieck (2003), a representação se dá pela similitude ao seu referente. De acordo com a etimologia do termo “representação provém da forma latina ‘repraesentare’ – fazer presente ou apresentar de novo. Fazer presente alguém ou alguma coisa ausente, inclusive uma ideia, por intermédio da presença de um objeto” (MAKOWIECKY, 2003, p. 3).

## Desde Altamira

Pensemos nas pinturas nas cavernas de Altamira, Espanha. Os habitantes da região de Altamira eram tribos de caçadores-coletores nômades, ou seja, a maior parte do sustento era obtido pela caça de animais selvagens e coleta de plantas silvestres. Viviam em grupos de 20 a 30 indivíduos, usavam abrigos naturais ou as entradas de cavernas como moradia, e utilizavam o fogo para cozinhar. Entre as ferramentas produzidas estão objetos de cerca de 17.000 anos atrás, além de ferramentas de pedra melhoradas, trabalhos em osso, uma abundância de arpões e agulhas de costura, ferramentas múltiplas, como por exemplo buril num extremo e raspador no outro, bem como propulsores (arma lançadora de dardos) decorados, já conhecida há milênios naquela época.

As pinturas de Altamira foram a primeira coleção pictórica pré-histórica em grande escala conhecida na época (Figura 1). Em 2012 foi publicado um estudo datando várias pinturas em algumas grutas do norte (Pike et al., 2012). O método do carbono 14 levou a uma datação entre 15.000 e 12.000 anos A.C. para as pinturas do Grande Salão (Leroi-Gourhan, 1983).

O realismo de suas cenas provocou, a princípio, um debate sobre sua autenticidade.

## As imagens numéricas e a construção de sentidos

A inserção da computação gráfica na produção artística impactou tecnicamente as etapas de criação, ao transformar imagens em código numérico. Segundo Santaella e Nöth (1998) a imagem numérica classifica-se no paradigma pós-fotográfico e estabelece uma linguagem a partir de um novo modelo de representação, ganhando uma certa autonomia ao prescindir de um referente concreto do mundo físico. A modelagem tridimensional passa então a operar a partir de um substrato simbólico: a informação.

A modelização consiste em criar um objeto virtual, definido matematicamente no espaço-tempo do computador, criado pela mente a partir de juízos perceptivos (conceito de objeto) e códigos de representação e não como percepção visual. Trata-se de construir imagens conceituais, nas quais o ponto de vista vem por último, ao contrário da fotografia (PLAZA; TAVARES, 1998, p. 40).

Considerando que modelização digital por meio das imagens numéricas, estabelece uma nova forma de operar a imagem sem referente de concretude tátil, como se dá a representação por meio da animação fílmica? Ao se distanciar da referência imediata relacionada à concretude material, a representação vai ao encontro da mediação conceitual da estrutura, para produzir através de suas matrizes digitais, imagens figurativas que destaquem os códigos e signos que reconhecemos na realidade cotidiana do mundo físico (MACHADO, 2001). Sendo assim, uma das principais caracte-

rísticas da imagem numérica é a construção de uma representação baseada na dimensão simbólica.

Ao considerarmos a atribuição de sentidos, retomamos Aumont (1993), com base nos apontamentos de Gombrich (1986), para reconhecer que a criação de imagens artísticas é uma atividade da mente humana, que, para além da capacidade perceptiva, depende da interpretação do observador. Na obra fílmica “Vida Maria”, o artista procura através dos recursos de modelagem construir uma imagem figurativa, que se aproxima de referências visuais percebidas no mundo exterior, mesmo que livre de detalhamento mimético, no intuito de promover um reconhecimento apoiado na memória, apontado por Gombrich (1986), como um efeito de reencontro, uma “rememoração” da nossa experiência visual.

Está fora de dúvida que uma das razões essenciais do desenvolvimento da arte representativa, naturalista ou menos naturalista, resulta da satisfação psicológica pressuposta pelo fato de ‘reencontrar’ uma experiência visual em uma imagem, sob forma ao mesmo tempo repetitiva, condensada e dominável (AUMONT, 1993, p. 83).

Aumont (1993) atribui à imagem três funções: simbólica, quando apresenta iconografia religiosa e signos, figurativos ou não, epistêmica ao conterem consigo uma função visual informativa, considerando informações de mundo, e uma função estética, com o intuito de apreender atenção e cumprir a expectativa visual do espectador.

Para compreender o cinema de animação como uma ferramenta de linguagem, é preciso voltar-nos para o fato de que, as imagens computadorizadas, também sugerem uma temática, capaz de despertar diferentes emoções, sentidos e expressões. Considerando as diversas camadas de leituras, muitas vezes existentes em um mesmo filme de animação, é possível que a produção atinja o interesse do público, provocando diferentes olhares e interpretações. O espectador passa a ver o filme, a partir da sua história, subjetividades, e assim enxerga aquilo que faz sentido para si, a partir de suas opiniões morais, sociais, cultura, e assim por diante.

Para Vanoye (2002), qualquer que seja a proposta do filme por parte de seus produtores, seja o entretenimento ou até a denúncia de uma causa através de sua narrativa visual, a sociedade é apenas encenada. Ele assume o papel de sujeito, ao representar o imaginário em situações do cotidiano e coloca em evidência posições e valores sociais, através de abordagens ideológicas. Segundo o autor:

[...] o filme opera escolhas, organiza elementos entre si, decupa no real e no imaginário, constrói um mundo possível que mantém relações complexas com o mundo real: pode ser em parte seu reflexo, mas também pode ser sua recusa (ocultando aspectos importantes do mundo real, idealizando, amplificando certos defeitos, propondo um ‘contramundo’ etc. Reflexo ou recusa, o filme constitui um ponto de vista sobre este ou aquele aspecto do mundo que lhe é contemporâneo (VANOYE, 2002, p. 56).

Dessa maneira criamos uma relação com a imagem fílmica, que para além da história, nos permite experiências coletivas, construções ideológicas, reflexões, discursos persuasivos e problematizações acerca do mundo, que faz do filme de animação, um mediador sociopolítico contemporâneo por meio de uma narrativa visual.

Mais que a produção das imagens em si, o que se pretende considerar nesta análise é a relação proposta por elas por meio de representações através de imagens figurativas modeladas digitalmente em 3D, no intuito de provocar reflexões e discussões, partindo da expressão artística, e constituir sentido a partir dos produtos culturais na contemporaneidade.

### Imagem digital em “Vida Maria”

O curta-metragem “Vida Maria”<sup>2</sup>, produzido pelo diretor e produtor cearense Márcio Ramos, colecionador de prêmios em festivais de cinema nacionais e internacionais, conta a história de Maria José, uma menina de cinco anos, que tem o sonho interrompido pela triste realidade das tradicionais famílias do interior do sertão nordestino. Repreendida pela mãe, Maria José, assim como tantas outras meninas, do nordeste brasileiro é obrigada a deixar os estudos e a brincadeira, para ajudar a família, nas tarefas da casa e do sertão. O filme mostra a mesma situação passando por diversas gerações, refletindo um sistema cíclico que acomete diversas Marias existentes no país, ao encenar o drama de muitas mulheres nordestinas.

Através das imagens produzidas em modelagem 3D, o curta com um pouco mais de oito minutos, apresenta a construção de um cenário social com base no cotidiano da família cearense, evidenciando relações familiares e espiritualidade, baseada nas crenças religiosas da cultura nordestina. O artista gráfico, ao produzir a imagem figurativa, por meio de recursos numéricos, sem referente imediato captado do mundo físico, como ocorre no cinema tradicional, busca reproduzir aspectos reconhecíveis de uma casa de taipa (figura 1) sem forro, com paredes irregulares e janelas de madeira, características frequentes nas moradias do nordeste brasileiro, especialmente em regiões menos favorecidas economicamente.



**Figura 1** Frame (1:19/8:35) capturado do curta-metragem “Vida Maria”, em que se observa a estrutura da casa em modelagem digital.

**Fonte** Disponível em <<https://www.culturagenial.com/filme-vida-maria/>>.

Acesso em 10 de janeiro de 2022.

Observamos que a modelagem digital procura representar através da imagem figurativa, uma estrutura similar às construções encontradas no sertão cearense, como podemos ver na figura 2, através das texturas aplicadas na modelagem das paredes, assim como no formato da janela.

**Figura 2** Casa de taipa, típica moradia do sertão brasileiro.

**Fonte** Disponível em <<https://encantosdobrasil.tumblr.com/post/173718802852/casa-de-taipa-t%C3%ADpica-moradia-no-sert%C3%A3o-brasileiro>>. Acesso em 10 de janeiro de 2022.



Também é possível identificarmos na figura 3, as três funções citadas por Aumont (1993). A imagem representa o momento fúnebre do velório da mãe de Maria José, cumprindo sua função epistêmica, configurando a morte da personagem, ao mesmo tempo em que apresenta imagens religiosas de conotação simbólica, como a imagem de Nossa Senhora Aparecida, padroeira do Brasil e a figura de Padre Cícero, que reforça a devoção religiosa na região Norte e Nordeste do Brasil. Como também podemos reconhecer no frame (figura 2), uma moradia tradicional do sertão do estado brasileiro. A modelagem digital procura na representação da personagem Maria José, por meio de sua expressão facial, enfatizar as marcas ocasionadas pelas perdas e falta de oportunidades.

**Figura 3** Frame (6:24/8:35) captura-  
do do curta-metragem “Vida Maria”,  
em que mostra a expressão da personagem  
Maria José ao velar o corpo da mãe.  
**Fonte** Disponível em <[https://www.you-  
tube.com/watch?v=7C3Ug43Xzaw](https://www.youtube.com/watch?v=7C3Ug43Xzaw)>.  
Acesso em 10 de janeiro de 2022.



O curta-metragem “Vida Maria” reproduz na figuração humana a imagem de um sujeito esquecido socialmente, retratando a história de meninas do nordeste brasileiro que vivem sob uma condição desfavorecida, sem direito à educação. A animação configura um sujeito periférico que está silenciado pela subalternidade e torna perto, aquilo que parece distante. Segundo Canclini (2005) o objetivo do artista ao desenvolver uma obra sobre os sujeitos periféricos, não é representar a voz dos silenciados, mas apresentar sua atual estrutura, de acordo com os estudos culturais e sociais, de maneira que seja estímulo para evidenciar e indagar sob quais condições concretas, a realidade vivida pode deixar de ser a repetição da desigualdade e discriminação.

Ainda que os modelos produzidos a partir da lógica numérica “pertencem a uma outra ordem, diferente dos modelos da representação ótica. Não são mais nem materiais, concretos, maquínicos como a câmara obscura (COUCHOT, 1993. p. 37-48)”, ao observarmos as imagens produzidas em “Vida Maria”, vimos que o artista busca referências do mundo visível, mantendo uma convenção que aproximem a realidade física da imagem numerizada, de forma que somos capazes de nos reconhecermos e assim nos identificamos. A partir da figura 4, é possível identificar a similitude ao qual o artista reproduz a imagem da mulher nordestina em “Vida Maria” (figura 5): vestimentas, cabelo preso, pele morena queimada pelo sol, e que ao carregar a lata de água na cabeça em espaços áridos do sertão, reforça uma prática doméstica realizada com frequência pelas mulheres da região norte e nordeste, evidenciando o esforço do trabalho feminino.





**Figura 4** A imagem da mulher nos espaços áridos do sertão

**Fonte** Disponível em <<https://www.eusoulivres.org/noticias/livres-cria-campanha-de-fiscalizacao-no-sertao-nordestino/>>. Acesso em 10 de janeiro de 2022.



**Figura 5** Frame (2:29/8:35) capturado do curta-metragem “Vida Maria”, em que a personagem Maria carrega lata de água na cabeça.

**Fonte** Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=7C3Ug43Xzaw>>. Acesso em 10 de janeiro de 2022.

Conforme Aumont (1993), embora o reconhecimento de imagens e a forma como a interpretamos, dependa de nossa capacidade perceptiva, e de um ‘saber’ que propicia a construção cognitiva e emocional, “existem constantes, consideravelmente trans-históricas e até interculturais, da relação do homem com a imagem em geral” (AUMONT, 1993, p. 77).

De modo mais amplo, pode-se dizer que a noção de constância perceptiva, que está na base de nossa apreensão do mundo visual, ao nos permitir atribuir qualidades constantes aos objetos e ao espaço, está também no fundamento de nossa percepção das imagens (AUMONT, 1993, p. 82).

Em sua obra *Identidade na Pós-Modernidade*, Stuart Hall (2006), aponta mudanças no sujeito pós-moderno, que não possui mais uma identidade nacional unificada, heterogenia, que muitas vezes soa como neutra e fundamenta seus estudos sobre as diferenças existentes em uma mesma nação, como os costumes e tradições.

De acordo com Hall (2006, p. 46), o sujeito moderno foi descentrado e resultou em identidades fragmentadas, contraditórias, inacabadas do sujeito pós-moderno. Nas teorias sociais ressaltadas pelo autor, o filme através de representações da cultura, constrói sentidos com os quais podemos nos identificar e assim entende-se o reforço da identidade do nordestino. Segundo o autor:

[...] as culturas nacionais são compostas não apenas de instituições culturais, mas também de símbolos e representações. Uma cultura nacional é um discurso, um modo de construir sentido que influencia e organiza tanto nossas ações quanto a concepção que temos de nós mesmos (HALL, 2006, p. 50).

### Considerações Finais

A imagem cinematográfica para além de um veículo de comunicação, constitui-se em um agente transformador, que através de recursos e técnicas da linguagem audiovisual, alimenta a cultura, difunde a história e constrói a imagem do sujeito, abordando valores sociais e termina por influenciar o indivíduo.

Objeto de reflexão, o cinema firma-se também como uma ferramenta de alcance ideológico e não deve ser percebido apenas, como uma produção de espetáculo. O encantamento das obras produzidas através da animação, com imagens aqui neste estudo criadas integralmente com recursos técnicos digitais, é a capacidade de transportar e emocionar o espectador, estimulando-o a observar o mundo para além dos muros de sua moradia, um pensar a sociedade, o outro e a si mesmo, como uma imagem diante do espelho. Assim, tomam-se as imagens digitais como exercício crítico de reflexão da sociedade contemporânea e seus cenários.

A construção de sentidos surge a partir das relações de alteridade, reconhecimento e identificação, diante da similaridade da imagem com base em nossa experiência visual com o mundo em sua concretude. Conforme Aumont (1993, p. 82) as imagens produzidas pelo recurso da modelagem em computação gráfica, mesmo com alguma distorção ou exagero, característica comum na produção de animações, envolvem o imaginário,

provocando uma rememoração através do que autor chama de “constância perceptiva” promovendo construções sociais, através das experiências de cada um.

Contudo, faz-se necessário, pesquisas com maior amplitude sobre o tema, propiciando aos envolvidos, neste campo de atuação, maior compreensão sobre a produção das imagens figurativas através das tecnologias digitais, seu impacto cultural, social e a construção da consciência individual ou coletiva, incentivando mais produções nacionais no mercado da animação, considerando que a discussão não se esgota neste texto.

#### Notas de fim

<sup>1</sup> O mercado de animação nacional, registrou segundo dados da ANCINE, um aumento de 20% em seu market share na produção audiovisual total. Fonte: <<https://antigo.ancine.gov.br/pt-br/sala-imprensa/noticias/ancine-participa-de-debate-no-animaforum-acerca-dos-mecanismos-de>>. Acesso em 10 de janeiro de 2022.

<sup>2</sup> Disponível em: <[http://portacurtas.org.br/filme/?name=vida\\_maria](http://portacurtas.org.br/filme/?name=vida_maria)>. Acesso em 10 de janeiro de 2022.

#### Referências

AUMONT, Jacques. **A imagem**. Campinas: Papyrus, 1995.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2000.

BUCCINI, Marcus. **Trajetória do cinema de animação em Pernambuco**. 2016 (Tese de Doutorado) Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação, 2016.

CANCLINI, Néstor García. **Diferentes, desiguales y desconectados: Mapas de la interculturalidad**. Barcelona: Gedisa editorial, 2005.

COUCHOT, Edmond. Da representação à simulação: evolução das técnicas e das artes da figuração. In André Parente (Org.), **Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993. p. 37-48.

GOMBRICH, Ernst Hans Josef. **Arte e ilusão**. Um estudo da psicologia da representação pictórica. São Paulo: Martins Fontes, 1986.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

MACHADO, Arlindo. **Máquina e Imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas**. 3 ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2001.

MAKOWIECKY, Sandra. Representação: a palavra, a ideia, a coisa. **Caderno de Pesquisa Interdisciplinar em Ciências Humanas**. vol. 57, p. 1-30, Florianópolis, 2003.

NÖTH, Winfried; SANTAELLA, Lucia. **Imagem: Cognição, Semiótica, Mídia**. São Paulo: Iluminuras, 2001.

PLAZA, Julio; TAVARES, Monica. **Processos Criativos com os meios eletrônicos: poéticas digitais**. São Paulo: Hucitec, 1998.

VANOYE, Francis. **Ensaio sobre a análise fílmica**. Campinas: Papyrus, 2002.

YIN, Robert K. **Estudo de caso: planejamento e métodos**. Porto Alegre: Bookman, 2015.

**Recebido:** 02 de março de 2022

**Aprovado:** 17 de maio de 2022.