

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS**

**ESCOLA DE BELAS ARTES**

Otávio Azevedo Garcia

**A *OMISSÃO* COMO FUNDAMENTO DA LINGUAGEM E SUA  
UTILIZAÇÃO NO CURTA-METRAGEM DE ANIMAÇÃO *O AUTOR***

BELO HORIZONTE

2022

Otávio Azevedo Garcia

**A *OMISSÃO* COMO FUNDAMENTO DA LINGUAGEM E SUA  
UTILIZAÇÃO NO CURTA-METRAGEM DE ANIMAÇÃO *O AUTOR***

Artigo apresentado ao curso de Cinema de Animação e Artes Digitais da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito para obtenção do título de Bacharel em Cinema de Animação e Artes Digitais

Orientador: Prof. Dr. Antônio César Fialho de Sousa

BELO HORIZONTE

2022

## RESUMO

Este artigo analisa estratégias de se usar a *omissão* como recurso narrativo em mídias diversas, aponta sua relação com a participação do espectador e investiga como alguns formatos de produção de animações podem se beneficiar em especial desta ideia. Para isso expandimos o conceito de *omissão* como fundamento da linguagem e explicamos sua importância com relação à noção de interatividade. Ademais, examinamos como o emprego desta definição em outras mídias pode nos auxiliar adaptativamente a pensar em sua funcionalidade para o cinema. Por fim, a pesquisa toma como objeto de estudo o curta *O Autor* (Luiz Máximo, Brasil, 2022) para mostrar possíveis modos de uso do conceito na animação, justificados na narrativa e estética, diminuindo o tempo e custo de produção, com o objetivo de que novos criadores se apropriem da ideia, aplicando-a em seus próprios filmes.

**Palavras-chave:** omissão, interatividade, cinema de animação, fundamento da linguagem.

## ABSTRACT

*This article analyzes strategies of using omission as a narrative resource in different media, points out its relationship with spectator participation and investigates how some animation production formats can benefit in particular from this idea. For this, we expand the concept of omission as a foundation of language and explain its importance in relation to the notion of interactivity. Furthermore, we examine how the use of this definition in other media can help us adaptively to think about its functionality for cinema. Finally, the research takes as its object of study the short film *O Autor* (Luiz Máximo, Brazil, 2022) to show possible ways of using the concept in animation, justified in the narrative and aesthetics, reducing the time and cost of production, with the the goal of new creators taking ownership of the idea, applying it to their own films.*

**Keywords:** *omission, interactivity, animation cinema, language foundation.*

## INTRODUÇÃO

Muitas vezes na história, o cinema foi definido como uma arte que abrange, incorpora e sintetiza muitas outras. Em 1923, por exemplo, Ricciotto Canudo<sup>1</sup> publicou o *Manifeste des Sept Arts*, definindo o cinema como a “sétima arte”. Para Canudo, o cinema surgia como “arte total” (conceito já existente<sup>2</sup>) por reunir e conciliar, na sua linguagem e expressão, a dimensão plástica da pintura, arquitetura e escultura e a dimensão rítmica da dança, música e poesia - definindo o cinema como a “plástica em movimento” (CANUDO, 1923). Obviamente o conceito de “sétima arte” e o termo “arte total” podem parecer bajuladores demais ao cinema<sup>3</sup>, mas é inegável que a junção das dimensões plásticas e rítmicas (imagéticas e temporais) — e aqui acrescento o cinema como audiovisual (ideia da soma entre som e imagem) — fazem com que ele consiga trabalhar com diversas facetas das demais artes, fazendo inclusive com que muitos diretores, principalmente do cinema comercial, se percam nessa complexidade e infinidade de possibilidades. Porém sabemos que não é preciso usar todas essas particularidades para fazer cinema.

Em 1952, o compositor e maestro John Cage (1921-1992) compôs 4'33", uma música que é constituída de quatro minutos e trinta e três segundos de silêncio, fazendo com que um questionamento ficasse claro: o silêncio também é música? Daí advém o pensamento de diversos músicos e compositores de que, na música, as pausas e silêncios são tão importantes quanto o som. Da mesma maneira, no cinema, o que se escolhe não mostrar é tão importante quanto o que é colocado na tela. É aí então que entra o papel da *omissão*.

Omitir, de acordo com o dicionário Mini Aurélio (FERREIRA, 2000, p. 498) significa “deixar de fazer, dizer ou escrever; não mencionar”. Porém, este artigo delimita e particulariza melhor (mesmo que ainda deixando muito abrangente) este termo, com o objetivo de trazê-lo mais para próximo das artes, como um novo conceito, explicando de que maneira ele faz com que o espectador se torne mais ativo na construção significativa e narrativa das obras. Com o intuito de exemplificar a ideia, esta pesquisa faz um breve apanhado de algumas de suas aparições em mídias diversas, além de mostrar como essas

---

<sup>1</sup> Ricciotto Canudo (1877-1923) foi um dos primeiros teóricos e críticos do cinema. Nascido na Itália, migrou muito cedo para a França e teve grande importância na defesa do status do cinema como arte.

<sup>2</sup> Gesamtkunstwerk é um termo alemão que pode ser traduzido como “obra de arte total”, “publicado pela primeira vez em 1827 pelo filósofo Karl Friedrich Eusebius Trahdorff, na sua obra *Estética ou Doutrina de Fé (Cosmovisão) e Arte*” DE SOUSA (2022).

<sup>3</sup> Ismail Xavier, em seu livro *Sétima arte, um culto moderno: o idealismo estético e o cinema* (Edições Sesc, 2017), explica com mais detalhes os confrontos teóricos que podem ter levado Ricciotto Canudo a defender o cinema com tanta veemência, além de confrontar outras áreas artísticas, deixando de fora da lista por exemplo a literatura e o teatro.

manifestações do conceito podem ser entendidas em unidade, de maneira que se possa criar um método de pensar que auxilie em adaptações entre mídias distintas. Por fim, o estudo elucidará o motivo pelo qual alguns formatos de produção de animações se beneficiam em especial deste conceito, a partir de exemplos de uma mesma obra e de seus paralelos em animações que atingiram um público maior.

Para isso, este ensaio se fundamenta em pesquisas embasadas sobre interatividade, mídias, elipses espaciais/temporais e modos de representação cinematográfico de autores como Lev Manovich, Noël Burch, Marcel Martin e Ismail Xavier, além de contar com diversos exemplos concretos em mídias distintas para sustentar o conceito, incluindo um estudo de caso do curta *O Autor* (Luiz Máximo, Brasil, 2022), em que as omissões são justificadas esteticamente, temática e narrativamente. Espera-se então que esta pesquisa ajude autores e artistas do cinema de animação, assim como estudantes e novos produtores, a se apropriarem de uma nova forma de pensar a *omissão* como um conceito que auxilie na produção de novos filmes, propiciando novas estratégias narrativas criativas, fazendo com que seus espectadores participem com maior intensidade da construção de significado das suas obras, acarretando em economia de tempo e orçamento.

## **1 - O QUE É OMISSÃO E QUAL A SUA IMPORTÂNCIA**

Na introdução, vimos a definição geral de omissão comumente usada na língua portuguesa. Porém, aqui, vamos trazê-la especificamente para o campo das artes e principalmente do cinema. Este artigo se propõe, portanto, a qualificar a palavra *omissão* como um conceito embasado e fundamentado em estudos sobre interatividade e linguagem cinematográfica. Lev Manovich, em seu livro, *The Language of New Media* (2001, p. 55), diz que o significado de interatividade é muito amplo para ser usado sem ser qualificado e também que é muito mais fácil especificar diferentes estruturas interativas do que lidar teoricamente com a experiência do usuário — que é entretanto o aspecto mais importante para o objetivo desta pesquisa, a partir do momento em que não falaremos sobre interatividade física e, sim, psicológica. Logo após essa ponderação, Manovich aponta algumas das principais questões sobre esse tipo de interatividade.

Toda arte clássica, e mais ainda moderna, é “interativa” de diversas maneiras. Elipses na narração literária, falta de detalhes de objetos na arte visual e outros “atalhos” representacionais exigem que o usuário preencha as informações que faltam. (MANOVICH, 2001, p. 56) (tradução nossa)

Um pouco depois, o mesmo autor coloca a questão no meio que é mais importante para essa pesquisa, o cinema.

A partir da década de 1920, novas técnicas narrativas, como a montagem de filmes, forçaram o público a preencher rapidamente as lacunas mentais entre imagens não relacionadas. (MANOVICH, 2001, p. 56) (tradução nossa)

Alicerçado nesses pensamentos, a proposta aqui é utilizar o conceito de *omissão* como qualquer lacuna deixada na obra a ser preenchida por um possível espectador que dê origem a este tipo de interatividade ou, mais genericamente, a uma participação mais ativa. Estas lacunas estão intimamente e especificamente ligadas a qualquer mídia e são responsáveis por defini-las e delimitar em que ponto uma termina e a outra começa. Considerando isso, temos então que definir o conceito de mídia que utilizaremos. Nesta pesquisa, iremos usar sua definição comum, ou seja, todo suporte de transmissão de informações, o intermediário de uma mensagem (código), passada de um emissor para um número plural de receptores; “designação genérica dos meios, veículos e canais de comunicação” (FERREIRA, 2000, p. 462). Como exemplo básico de mídia antiga temos então a mídia impressa. Entretanto, mais especificamente nas artes, temos o teatro, a literatura, o cinema, a música, entre outros.

Visto isso, e pegando o exemplo de duas mídias diferentes, literatura e quadrinhos, temos que o que define onde termina uma e começa outra tem base em uma omissão. No caso, a *omissão* da dimensão imagética nos quadrinhos resultaria em um texto literário. Portanto, tomando todas as formas possíveis de transmitir uma mensagem através dos nossos cinco sentidos<sup>4</sup>, é definidor da essência de cada mídia o que omitimos para transmitir tal mensagem. Por exemplo, o que o cinema omite para ser cinema?

Tendo como base os cinco sentidos propostos por Aristóteles para nossa percepção de mundo que — apesar de há muito desatualizados pelos atuais estudos científicos sobre o sistema sensorial humano — continuam muito didáticos, o cinema transmite sua mensagem como mídia através da nossa visão e audição, excluindo então tato, paladar e olfato. Mais especificamente, o cinema omite em espaço a terceira dimensão, delimitando uma área em duas de um enquadramento específico e, na audição, amplitudes e frequências de ondas específicas, de acordo com as caixas de som da sala de cinema, televisão ou o meio técnico transmitido. Portanto o cinema é também definido pelo o que ele deixa de ser, e é essa *omissão* que define e especifica a interatividade do espectador em cada mídia e o quanto ele deve ser ativo na construção significativa a partir das lacunas deixadas.

---

<sup>4</sup> Cf. sobre essa questão, De Anima. With Transl., Introd. and Notes by R. D. Hicks. Cambridge, University Press, 1907. Hildesheim, Olms, 1990.

Ou seja, a interatividade está no olhar do espectador sobre essas partes ausentes, “a imagem interativa é o resultado da ação do observador sobre a imagem” (COUCHOT, 1993, p. 46). Por fim, resumindo, usaremos aqui *omissão* como fundamento da linguagem de cada mídia, no sentido de toda e qualquer lacuna que demanda preenchimento por parte do espectador de uma obra de arte, gerando uma interatividade única em cada uma delas, como mostraremos a seguir.

## **2 - A *OMISSÃO* EM OUTRAS MÍDIAS E NA ADAPTAÇÃO LITERÁRIA PARA O CINEMA**

Como foi dito, é possível definir as mídias a partir dos meios pelos quais transmitem sua mensagem. Por exemplo, de forma resumida, a poesia, assim como no restante da literatura, transmite sua mensagem a partir de texto; os quadrinhos, a partir de texto e imagem; o cinema, a partir de texto (principalmente cinema mudo), imagem e som (cinema sonoro); os jogos, a partir de texto, imagem, som e interatividade motora. Portanto, mostraremos nessa ordem, exemplos de como a *omissão* já foi usada nestas mídias, demonstrando como todas estão limitadas a utilizá-la somente dentro dos modos específicos com os quais cada uma transmite sua mensagem. Após os exemplos, vamos nos aprofundar um pouco na literatura, apontando como a *omissão* é capaz de nos ajudar em uma possível adaptação literária para o cinema.

### **2.1 - POESIA**

A poesia, por lidar somente com texto, não possui muita escolha ao utilizar a *omissão*. Portanto, se o autor quiser limitar ou restringir as interpretações possíveis do leitor, terá que fazê-lo na própria escrita. Ou seja, o texto delimitará a abrangência das interpretações possíveis da parte omitida. Veja o exemplo abaixo:

#### **SONETO ABORTADO**

Por ter, em mim, coragem pra escrever sonetos  
quando já vai alta do século a manhã,  
eu penso ter, em mim, coragem de ter netos.  
Feto apocalíptico da boca malsã

que sou, "Devo abortar o que há de vida em mim?"

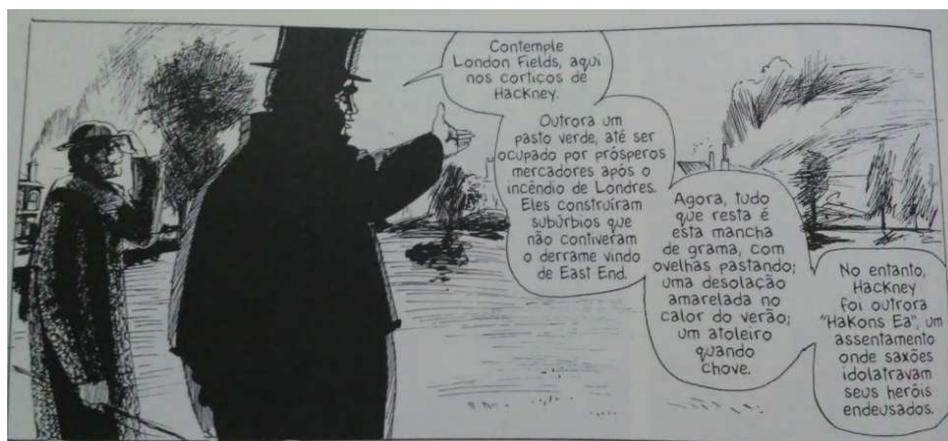
Pergunta-me a ingênua fé de jovem. Então

um tremor me percorre; a resposta eu sei: ... (GARCIA, Matheus. Soneto Abortado. No prelo)

Esse poema é um exemplo claro de *omissão* pelo texto, em que o autor escolheu limitar o leitor com relação às possibilidades de preenchimento da lacuna deixada. Como é comum em sonetos, o último verso poderia rimar com as últimas palavras dos dois anteriores: “mim” ou “então”, restringindo as respostas do último verso a “sim” ou “não”.

## 2.2 - QUADRINHOS

As mídias dos próximos tópicos, por contarem com mais de um meio de transmissão da mensagem, conseguem utilizá-los juntos de diversas formas, como, por exemplo, em redundância, complementaridade ou contradição. Para evitar esses usos, os autores podem aplicar a *omissão*, fazendo com que um meio de transmissão da mensagem se sobressaia.



**Figura 1:** *Omissão* do cenário a partir de balões de texto. Fonte: reprodução de painel do quadrinho *Do Inferno* (MOORE & CAMPBELL, 1999, cap. 4, p. 10)

Esse quadro (figura 1) do livro em quadrinhos *Do Inferno* (MOORE e CAMPBELL, 1999) acontece em um momento da história em que o protagonista passeia pela cidade contando curiosidades históricas dela a outro personagem. Seria natural, nessa situação, que os autores escolhessem mostrar desenhos do local e balões de fala da descrição ao redor. Porém, nesse caso, os balões encobrem o local para o qual o personagem principal aponta. Podemos imaginar diversas razões que podem ter motivado a escolha do uso dessa *omissão* pelos autores. Uma delas, seria a de evitar uma redundância entre a imagem e o texto, sendo

que o favorecimento pelo texto pode ter ocorrido pela possibilidade de descrever o local em épocas diferentes, como em “uma desolação amarelada no verão” e “um atoleiro quando chove”<sup>5</sup>.

### 2.3 - CINEMA

Apesar do cinema poder utilizar de texto, imagem e som, a partir do advento do recurso sonoro, o texto não-diegético praticamente deixou de ser utilizado como informação complementar para o espectador (caso dos intertítulos do cinema mudo). Portanto, a *omissão* passou a ser mais comumente utilizada pela imagem ou pelo som. No caso da exclusão do som, é muito comum (talvez até um clichê) cenas em que uma câmera subjetiva enquadra um personagem “A” tentando se comunicar com outro “B”, enquanto o som do filme está mudo por uma surdez momentânea do personagem “B” — seja por uma pancada levada na cabeça ou por uma bomba que caiu a poucos metros dos dois. Já no caso da exclusão da imagem, são corriqueiras cenas em que personagens conversam entre si no escuro de algum esconderijo, caverna ou algo semelhante, em que a imagem fica totalmente preta antes de algum dos personagens acender uma vela ou um fósforo. Entretanto, pelo forte vínculo do cinema com as dimensões espaciais e temporais, as *omissões* mais significativas e importantes para essa mídia são as elipses, como as dos exemplos a seguir.



**Figura 2:** Elipse espacial. *Se Meu Apartamento Falasse* (1960)

O filme *Se Meu Apartamento Falasse* (Billy Wilder, EUA, 1960) conta a história de uma paixão não correspondida de um homem por uma colega de trabalho (figura 2).

<sup>5</sup> Trechos mencionados nos balões do quadro na figura 1.

Entretanto, no fim da narrativa, ela finalmente corre de encontro a ele. É aí então que, no clímax da história, ocorre uma elipse espacial. A câmera enquadra a mulher, que sobe as escadas do apartamento do personagem principal, correndo. Porém, no último degrau, ouvimos um som de tiro fora de campo, acompanhado pela reação de espanto da colega de trabalho. Ela então corre até o apartamento e bate desesperada na porta, que se abre e revela que o som ouvido era, na verdade, o estourar de um espumante.



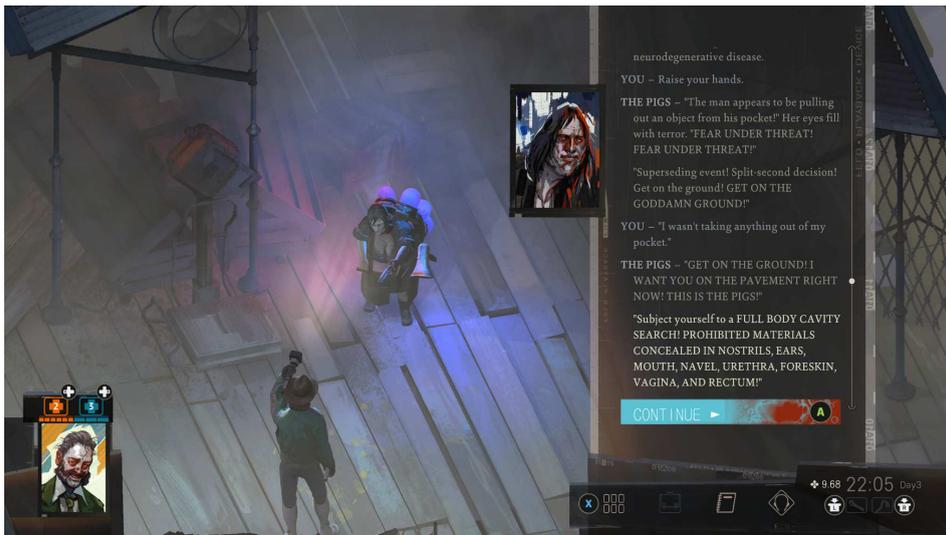
**Figura 3:** Elipse temporal. *O Desprezo* (1963)

No início do filme *O Desprezo* (Godard, França/Itália, 1963), ocorre uma elipse temporal após a esposa de um roteirista aceitar uma carona de um produtor de cinema para a sua casa (figura 3). A cena então corta para o roteirista chegando de táxi meia hora depois, seguido por sua tradutora, que chega de bicicleta. Essa elipse é um ponto chave no filme, pois é desse tempo omitido pelo diretor que surgem as dúvidas no espectador, e nos próprios personagens, sobre a genuinidade do amor entre eles.

## 2.4 - JOGOS

Por fim, são os jogos digitais — que podem se utilizar de texto, imagem, som e interatividade motora —, a mídia (dentre as destacadas) que tem mais possibilidades de escolha sobre o que omitir do participante. O exemplo abaixo mostra como isso chega ao extremo em jogos do gênero *RPG*<sup>6</sup>, como *Disco Elysium* (ZA/UM, 2019).

<sup>6</sup> RPG é uma sigla para *role-playing game*; em português, jogo de interpretação de papéis. Um jogo colaborativo, em que os participantes atuam e constroem a narrativa em conjunto com um mestre, responsável por guiar a história a partir de um sistema de regras pré definidas.



**Figura 4:** *Omissão* no jogo Disco Elysium.

Fonte: <https://xboxera.com/pt/2021/10/11/review-disco-elysium-the-final-cut/>.

Acessado em 03/04/2022

Em *Disco Elysium* (ZA/UM, 2019), o texto é parte essencial como em qualquer *RPG*. Na imagem acima (figura 4), o trecho ao lado direito narra: “O homem parece estar tirando um objeto do bolso” (idem), enquanto na imagem, os personagens parados exercem a função de avatares e, pelo som, ouvimos somente uma trilha sonora e som ambiente. Apesar das inúmeras possibilidades dos jogos digitais, os desenvolvedores de *Disco Elysium* optaram por deixar o texto mover a narrativa na maior parte do tempo. Isso ocorre principalmente devido às influências do *RPG* de mesa, em que a imaginação dos jogadores preenche as lacunas deixadas pelo *mestre* que narra a história.

## 2.5 - *OMISSÃO* COMO ESTRATÉGIA NA ADAPTAÇÃO LITERÁRIA

Como pudemos perceber, muitas mídias já utilizaram a *omissão* como estratégia para transmitir uma mensagem de maneira não usual, exigindo do espectador uma postura mais ativa. Vimos também que a literatura parece estar bem distante do cinema e dos jogos digitais por transmitir sua mensagem apenas por texto. Porém, muitos filmes são adaptações literárias que começam a surgir através de roteiros escritos, para depois se desenvolverem em roteiros visuais (storyboards), seguidos das gravações. Por isso, neste subtópico, analisamos um pouco mais a literatura, refletindo como podemos usar sua limitação (no sentido de utilizar somente texto) em relação ao cinema para pensar em maneiras de adaptar contos e livros para

filmes. Com esse intuito, usamos dois contos de H. P. Lovecraft: *A Música de Erich Zann* (1922) e *O Modelo de Pickman* (1927).

H. P. Lovecraft (1890 - 1937) foi um escritor estadunidense muito conhecido por narrar o inexplicável em suas histórias de terror. O horror cósmico do autor está muitas vezes baseado no que é incompreensível pelo ser humano, o que seria impossível de narrar, mostrar, explicar<sup>7</sup>. E é justamente neste inconcebível que entra a força da *omissão*, através da limitação do texto usada pelo escritor nestes dois contos.

*A música de Erich Zann* (LOVECRAFT, 1922) conta a história de um estudante de metafísica de uma universidade que se muda para o quinto andar de um apartamento em uma ruazinha estreita e íngreme. No sótão do mesmo apartamento, mora um velho que toda noite toca sua viola, chamando a atenção dos ouvidos do jovem. No fim do livro, o rapaz finalmente consegue ouvir de perto a música indescritível do velho, que deixa os dois insanos, fazendo com que as velas se apaguem, o velho fique imóvel sem respiração e o universitário acabe fugindo para longe do apartamento e da ruazinha.

Seria inútil descrever o modo de tocar de Erich Zann naquela noite pavorosa. Era mais horrível do que qualquer coisa que eu já lhe tinha escutado... (LOVECRAFT, 1922)

*O Modelo de Pickman* (LOVECRAFT, 1927) fala sobre Thurber, um estudante que, por estar fazendo uma monografia sobre arte fantástica, se aproxima de Pickman, um pintor de imagens aterrorizantes. Por se tornarem bastante próximos, o pintor se sente à vontade para mostrar à Thurber suas pinturas mais tenebrosas guardadas em um porão de uma casa antiga. Durante o percurso, Pickman mostra as criaturas horríveis dos quadros, que deixam o estudante completamente amedrontado. Por fim, Thurber pega o trem de volta para casa e percebe que trouxe um papel que havia encontrado no porão. Ao abri-lo, vê que se tratava de uma fotografia real de uma criatura como as que Pinkman pintava.

Nem adianta eu tentar descrever os quadros para você, porque o horror blasfemo e a inacreditável repulsa e decadência moral vinham de toques discretos, muito além do poder descritivo das palavras. (LOVECRAFT, 1927)

---

<sup>7</sup> Corrobora com esta ideia o fato de que uma das principais criaturas do universo criado pelo autor seja chamada de Cthulhu. Nome, de acordo com o autor, impossível de ser pronunciado pelos fonemas humanos. Ou seja, a sua forma em texto não passaria de uma aproximação frustrada, como Lovecraft conta, em *O Chamado do Cthulhu*, no trecho: "...uma voz que não era uma voz, e sim uma sensação caótica que só a fantasia poderia transmutar em som, mas que ele tentou traduzir num amontoado quase impronunciável de letras: "Cthulhu fhthagn" (LOVECRAFT, 1926).

Não é à toa que H. P. Lovecraft usa como pontos principais do inexplicável nestes contos a música (som) e a pintura (imagem). Ele sabe que a força de suas histórias está na cabeça do leitor, em como ele imagina e preenche as lacunas do que seria esse indescritível, esse contato do estranho, alienígena, mágico com nossos sentidos incapazes. Nos contos, apesar de os personagens buscarem descrever as imagens e sons, o terror se encontra justamente nesse esforço fracassado. Entretanto, H. P. Lovecraft não estaria omitindo nada, uma vez que a literatura não possui imagem nem som como ferramentas para passar essas informações. É aí que entra o desafio de adaptar esse trabalho para o cinema.

Dado que o cinema transmite sua mensagem por imagem e som, um diretor desatento facilmente cairia na armadilha de mostrar, por som, a música de Erich Zann e, por imagens, as pinturas de Pickman, explicando o que nos contos é inexplicável. Revelar estes sons e imagens para o espectador, prejudicaria extremamente a essência da estratégia narrativa do autor, acabando com a interatividade psicológica nas duas histórias<sup>8</sup>. Já os atentos ao papel da *omissão*, suprimiriam as possibilidades do cinema em prol da narrativa, o que poderia ser feito de diversas maneiras pelo uso deste conceito. As mais simples e didáticas seriam utilizar uma elipse de espaço, enquadrando o rosto e as expressões do personagem que vê as pinturas de Pickman e sua foto, ao invés de mostrá-las; e, no segundo caso, eliminar o som do violino de Erich Zann, enquanto uma narração em off do personagem tenta, sem sucesso, descrever a música ouvida por ele naquele passado em que a história se desenrola.

Portanto, fica clara a importância de pensar nos meios dos quais as mídias se dispõem para passar uma mensagem ou contar uma história, com o objetivo de encontrar formas inventivas de se utilizar o conceito de *omissão*. Tal estratégia exige do espectador um papel mais ativo na construção significativa das obras, aproximando-as de uma interpretação pessoal única. Porém, nenhum destes exemplos mostrados até aqui apresentam as particularidades com que a animação se beneficia do uso da *omissão* como fundamento da linguagem cinematográfica.

### 3 - A OMISSÃO NO CINEMA DE ANIMAÇÃO

A *omissão* está intimamente ligada à história do cinema e em como ele passou a, cada vez mais, imergir seus espectadores e contar histórias mais profundas. Entre o nascimento do

---

<sup>8</sup> De fato, um exemplo disso pode ser encontrado em *A Cor que Caiu do Espaço* (EUA, Malásia, Portugal, 2019), filme baseado em uma obra homônima de Lovecraft, em que o diretor, Richard Stanley, opta por representar a cor, que no livro é indescritível, como um magenta brilhante, acabando com o papel ativo antes delegado aos leitores.

cinema e por volta de 1910, o cinema privilegiava um enquadramento frontal e distante, capturando os atores dos pés à cabeça, como se a cena fosse vista da “melhor poltrona” (ou poltrona central) de um teatro, o que Noël Burch<sup>9</sup> chama de *modo primitivo de representação*<sup>10</sup>. Neste modo, a ideia é não omitir nada do espectador, que pode escolher para onde vai olhar, já que o enquadramento mostra toda a ação de todos os personagens em cena. Por volta de 1910, por influências de diretores como D. W. Griffith<sup>11</sup>, o cinema passou, segundo Burch, ao *modo institucional de representação*<sup>12</sup>, cuja característica principal é guiar o olhar do espectador através de cortes e planos de tamanhos diferentes (planos-detalhe, *close ups*, entre outros), omitindo assim grande parte dos cenários, do tempo e das ações dos corpos dos personagens em cena.

Com essa mudança de perspectiva, o cinema passou a narrar de uma forma mais distante de como nossos olhos vêem e mais próxima de como nosso cérebro funciona, estimulando-o a conexões, cortes, transições e assim por diante. Essa modificação, apesar de omitir muito mais do espaço e tempo, resultava em espectadores muito mais imersos nas narrativas, o que ajudou a fazer com que os filmes pudessem manter seus espectadores em suas poltronas durante muito mais tempo. Em seguida, os teóricos do cinema passaram a estudar as elipses incessantemente, de modo que a produção de conhecimento e a prática sobre o assunto cresceram de forma abundante.

Quem pode mais, pode menos. A elipse não deve castrar, mas desbastar. A sua vocação não é tanto suprimir os tempos fracos e os momentos vazios, mas antes sugerir o sólido e o pleno, deixando fora de campo (fora de jogo) o que o espírito do espectador consegue preencher sem dificuldade (MARCEL, 2005 p. 107)

Portanto, as elipses são a forma de *omissão*, como conceito desenvolvido nesta pesquisa, mais estudada pelos teóricos do cinema. Entretanto, aqui nos interessa expandir esta ideia e permitir que a mesma abarque novas possibilidades com potencial semelhante ao das

---

<sup>9</sup> Noël Burch é um crítico, teórico e realizador de cinema estadunidense famoso por sua ligação com os primórdios da revista Cahiers du Cinéma e da Nouvelle Vague francesa. Classificado geralmente como neo formalista, busca principalmente, em seus estudos, sistematizar a prática cinematográfica.

<sup>10</sup>Cf. sobre essa questão, Noël Burch, “Film’s Institutional Mode and the Sovietic Response”, October, 11, Winter, 1979, pp. 77-96; Noël Burch, “A Primitive Mode of Representation?”, Iris, vol. 2, nº 1, 1984; Noël Burch, *Life to Those Shadows*, London : BFI Publishing e Berkeley : University of California Press, 1990 [tr. francesa La Lucarne de l’infini. Naissance du langage cinématographique, Paris : Nathan, 1991].

<sup>11</sup> D. W. Griffith (1875-1948) foi um diretor de cinema estadunidense responsável por muitas inovações na forma e linguagem cinematográfica no início do século XX.

<sup>12</sup> Mais tarde, historiadores do cinema, de acordo com Ismail Xavier em seu livro *Sétima arte, um culto moderno: o idealismo estético e o cinema* (Edições Sesc, 2017), passariam a usar os termos “cinema de atrações” e “cinema narrativo dramático” em substituição a “modo primitivo de representação” e “modo institucional de representação”.

elipses. E é a animação que presumimos ser a forma de fazer cinematográfico ideal ou mais proveitosa para tal.

Desde antes do surgimento do cinema, o desenho, a ilustração e a pintura foram modos de sintetizar e transmitir ideias, das mais simples às mais complexas. A pintura, como resumo de uma ideia e transmissão de uma mensagem de forma clara e rápida, existe desde antes dos *homo sapiens*, nas pinturas rupestres. Milhares de anos se passaram e nossa cultura continua usando imagens desenhadas para passar informações, transmitir ideias e disseminar sensações que vão além da imagem real (captada pelos nossos olhos), enfatizando o que é importante e excluindo o dispensável. Um exemplo disso são as caricaturas, que, ao aumentar o tamanho das mãos, da cabeça e exagerar as partes do rosto mais expressivas das pessoas retratadas, conseguem apresentar com maior clareza (em comparação a uma foto por exemplo) quem é representado e qual o seu sentimento.

Por se tratar de imagens produzidas (seja por desenho, escultura, pintura, recorte ou mesmo pela fotografia), a animação passou a carregar consigo a aptidão pela imagem de síntese, muitas vezes excluindo por completo tudo que não fosse estritamente necessário de acordo com o objetivo do autor. Por exemplo, *Fantasmagorie* (Émile Cohl, França, 1908), a primeira animação feita para um projetor de filmes moderno, é constituído de um fundo preto com os personagens e alguns objetos importantes para a narrativa em linha branca. A redução é tamanha que alguns objetos e personagens espontaneamente aparecem e desaparecem da tela, a partir do momento em que são ou deixam de ser importantes para a trama.

Outros aspectos que fazem com que a animação seja um dos campos ideais para o uso da *omissão* são sua gama de possibilidades experimentais estéticas, liberdade formal e a facilidade com que a suspensão de descrença manipula o olhar do espectador. Pintura em vidro, animação com areia ou utilizando recortes, além da animação tradicional ou digital por desenho à mão, são só alguns dos infinitos meios de se fazer animação, e todos eles resultam em produções estéticas completamente diferentes, sendo que a maioria delas não consegue dar origem a imagens fotorrealísticas<sup>13</sup>. Daí advém a quantidade de estéticas possíveis para se narrar uma história, mantendo um afastamento suficiente da realidade para que haja a suspensão de descrença, uma vez que é mais fácil crer que um personagem possa voar existindo em um ambiente completamente preto e sendo feito por linhas brancas como em *Fantasmagorie*. Além disso, essa grande possibilidade estilística permite que a animação referencie outras formas de arte visual estáticas como a pintura e o quadrinho, justificando

---

<sup>13</sup> Ao contrário dos avanços tecnológicos propiciados pela captura de movimento por sensores acoplados em atores, através da técnica de computação gráfica tridimensional.

formalmente uma animação mais simples, com, por exemplo, a elaboração de movimentos sintéticos para personagens por uma sequência de quadros expostos durante mais tempo em tela.

Isso tudo se soma ao fato de que a animação pede a simplificação a partir do momento em que apresenta um custo muito alto de produção, pelo fato de, em sua gênese, ser desenvolvida minuciosamente, quadro a quadro. Um episódio de animação seriada voltada para o público pré escolar nos Estados Unidos, por exemplo, custa, em média, entre 275 a 350 mil dólares<sup>14</sup>. Quando comparamos com a realidade brasileira, o orçamento é muito menor. Alguns editais para produção de curtas no Brasil chegam a ter um orçamento de menos de 15 mil reais<sup>15</sup>, sem contar com os inúmeros curtas feitos sem nenhuma verba. Ademais, em animações seriadas, por exemplo, os prazos de realização são bem mais curtos em comparação com os de longas-metragens, o que interfere diretamente na estética adotada. Portanto, em um cenário como esse, qualquer estratégia para simplificação e economia nas animações é bem vinda, principalmente quando vêm acrescidas de um aumento na participação e, conseqüentemente, de uma imersão maior do espectador. Estratégias tais que podem ser justificadas na narrativa ou dentro das particularidades de cada animação, como veremos no tópico subsequente.

#### **4 - A OMISSÃO NO CURTA-METRAGEM O AUTOR**

Para investigar então alguns modos como a *omissão* pode ser e já foi utilizada no cinema de animação, analisamos o curta-metragem *O Autor* (Luiz Máximo, Brasil, 2022) como objeto principal, além de comparar as mesmas estratégias utilizadas no filme sendo aplicadas em outras obras animadas que alcançaram um público maior. Ademais, examinamos como cada formato de *omissão* atua na economia da produção, se encaixa na narrativa do curta e se justifica estética, narrativa e tematicamente.

O *Autor* é um curta-metragem de aproximadamente três minutos, realizado como trabalho de conclusão por alunos do curso de graduação em *Cinema de Animação e Artes Digitais* da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG)<sup>16</sup>, incluindo, principalmente na

<sup>14</sup> Estes números estão disponíveis em:

<<https://www.latimes.com/business/hollywood/la-fi-ct-animation-streaming-20181118-story.html>> Acesso em: 13/06/22.

<sup>15</sup> Um exemplo disso é o edital N°07/2020 "Seleção de Propostas de Cidadania Audiovisual - Pessoa Física e Pessoa Jurídica" da Lei Aldir Blanc, que contempla os aprovados com um valor bruto único de 12 mil reais. Disponível em: <<https://www.secult.mg.gov.br/documentos/editais-lei-aldir-blanc>> Acesso em: 11/07/22.

<sup>16</sup> O curta foi produzido pelo Motim Estúdio e Escola de Belas Artes e conta com Luiz Máximo no roteiro, direção e produção, Otávio Garcia (autor desta pesquisa) na direção de arte e produção, Eloá Goulart na direção de animação, Rômulo Braga na voz original, Bruno Medeiros na produção musical, Pedro Cordeiro na

direção de arte e produção, o autor deste artigo. O filme conta a história de um escritor que não consegue se manter economicamente fazendo o que ama, e que portanto pensa em suicídio. Em seu apartamento, já com a corda no pescoço, observa, de cima de uma cadeira, os objetos componentes de sua sala que, por representarem momentos da vida em que teve contato com as diversas áreas da arte, trazem-lhe lembranças do passado.

Em razão de ter sido realizado sem orçamento, toda maneira de economizar trabalho e tempo foi de grande valia e, apesar de ser bem curto, contou com diversas formas de utilização da *omissão* como conceito desenvolvido nesta pesquisa. Outro fator importante a mencionar é que, por se tratar de uma homenagem a diversos artistas e tipos de arte, o curta esteticamente faz referência a outras mídias de imagens estáticas, como por exemplo a pintura e os quadrinhos.

#### 4.1 ELIPSES

A primeira forma selecionada de *omissão* que exemplificaremos será a elipse, por estar presente também, como já foi dito, no cinema de filmagem direta. No entanto, na animação, a elipse possui inúmeras particularidades, de acordo com as dificuldades técnicas apresentadas na gênese de sua imagem. Dentre essas complexidades da animação, estão movimentos complicados de personagens e a articulação labial.



**Figura 5:** Elipses na animação. À esquerda *O Autor* (2022) e à direita *Tom e Jerry: Push-Button Kitty* (1952)

Na imagem acima (Figura 5), está representada uma característica recorrente nas animações antigas dos anos 1930 a 1950 nos EUA em que os personagens principais são animais ou crianças pequenas: a elipse espacial que corta a cabeça ou o tronco de adultos

---

produção, Taffarel Moreira no desenvolvimento dos personagens, Pedro Brigagão no desenvolvimento 3D, dentre outros.

humanos. Por se tratarem de séries animadas, essas produções costumavam ter prazo e orçamento menores do que longas, o que resultava na escolha de omitir a animação de expressões faciais e articulação labial desses personagens adultos, justificada pelo ponto de vista dos protagonistas (animais ou crianças). Na porção esquerda da imagem, podemos observar uma elipse do filme *O Autor*. Na cena em questão, após Brigitte Bardot<sup>17</sup>, na tela do cinema, piscar para os espectadores (de dentro e fora da diegese), quebrando a quarta parede, um plano enquadra somente a mão esquerda do personagem, que aperta com força a poltrona do cinema, em uma animação relativamente simples de ser feita. O que acontece com a mão direita e as expressões do personagem fica por conta da imaginação do espectador, referenciando o filme *Cinema Paradiso* (Giuseppe Tornatore, França/Itália, 1988).

#### 4.2 PROJETO VISUAL DE CENÁRIOS

Outro local em que é habitual o uso da *omissão*, economizando bastante tempo e custo de produção, é nos projetos visuais dos cenários. Aqui entra em questão, principalmente, o fato, comentado anteriormente, da referência visual utilizada nas animações fugir da alusão à imagem realista do cinema de filmagem direta.



**Figura 6:** *Omissão* nos cenários. À esquerda *O Autor* (2022) e à direita *If Anything Happens I Love You* (2020)

A imagem acima (Figura 6) mostra, do lado direito, um plano de uma animação produzida pela Netflix em 2020 que tem como um dos temas, os tiroteios, que, infelizmente, são relativamente comuns em escolas estadunidenses. A *omissão* de cores e algumas linhas no cenário em questão têm como objetivo, além da economia na produção, chamar atenção para a única área realmente colorida (a bandeira dos Estados Unidos), localizando o problema

<sup>17</sup> Estrela de cinema francesa que atuou entre 1952 a 1973 em inúmeros filmes sendo considerada um dos maiores símbolos sexuais da época. No curta-metragem, é usada como referência de beleza, mais especificamente pelo longa *O Desprezo* (Godard, França/Itália, 1963).

tratado pelo curta. Esta estratégia evoca o peso e a tristeza da história pelo monocromatismo dessaturado, referenciando um estilo nas artes visuais (no caso, o desenho à mão e a pintura em aquarela ou com tintas à base de água). Já ao lado esquerdo, vemos outro plano do curta *O Autor*, em que a pintura digital também simula o desenho e pintura à mão em tintas à base de água. Porém, nele, a textura aparente do papel, que é vista pela falta de cor nas paredes e alguns móveis, carrega a representação da relação do personagem principal com o papel, por se tratar de um escritor. Além disso, os poucos móveis pintados destacam os objetos da casa do personagem principal, que o lembram dos momentos de sua vida em que teve contato com a arte, recordações estas que carregam a narrativa durante todo o curta.

### 4.3 PROJETO VISUAL DE PERSONAGENS

Assim como no desenvolvimento dos cenários pela direção de arte de uma animação, o planejamento dos personagens também pode prever uma futura *omissão* durante a fase de produção do movimento animado. Não é incomum termos, principalmente em animações seriadas, personagens com roupas longas que omitem grande parte de sua movimentação ou máscaras, bigodes, barbas, entre outros apetrechos, que cobrem totalmente suas bocas, excluindo a necessidade de articulação labial durante as falas ou simplificando-as bastante.



**Figura 7:** *Omissão* nos personagens. À esquerda *O Autor* (2022) e à direita *Naruto Shippuden* temporada 3 ep. 55 - *Vento* (2008)

Um exemplo disso é encontrado no projeto visual de diversos personagens de uma das séries animadas de maior sucesso do século XXI, *Naruto Shippuden* (Studio Pierrot, Japão, 2007-2017). Na imagem acima (Figura 7), à direita, podemos ver claramente como essa estratégia foi pensada para simplificar a articulação labial de um dos personagens principais da série. Já à esquerda, temos um plano do curta *O Autor* (2022), em que uma televisão referencia um trecho de um antigo programa brasileiro. Não à toa, a posição escolhida para a

mão do personagem tampa a sua boca, além de ser uma posição realmente rotineira do apresentador (que de certa forma o caracteriza). Com esta estratégia de *omissão*, a articulação labial pôde ser somente sugerida por leves movimentos do entorno da boca do personagem animado. Aqui, por se tratar de uma estética propriamente referencial ao realismo da filmagem direta, uma articulação labial pouco trabalhada poderia causar estranhamento ao espectador.

#### 4.4 NARRAÇÃO NÃO DIEGÉTICA

Outra estratégia de *omissão* ligada à articulação labial para economia de imagens na animação é a narração fora da diegese do filme. Esse método se relaciona bastante com a literatura, a partir do momento em que é bastante comum a narrativa literária incluir os pensamentos e vozes internas dos personagens, devido ao descolamento dessa mídia com relação ao realismo da imagem.



Figura 9: *Omissão* de sincronia labial. À esquerda *O Autor* (2022) e à direita *Nausicaä do Vale do Vento* (1984)

Entretanto, algumas animações preferem deixar a fala de personagens sozinhos no ambiente dentro da diegese do cinema: um exemplo disso pode ser encontrado no filme *Nausicaä do Vale do Vento* (Hayao Miyazaki, Japão, 1984). Por se tratar de uma animação com orçamento de longa-metragem, a personagem à direita (Figura 9) fala sozinha, enquanto a articulação labial acontece. Já na imagem à esquerda, temos outra cena do curta *O Autor* (2022) em que o personagem faz um monólogo sozinho em casa. Neste exemplo, porém, a narração acontece fora da diegese, fazendo com que a articulação labial não seja necessária e economizando bastante tempo de produção. Além disso, narrativamente, tal estratégia

permite trazer a intimidade da fala do protagonista, como se o espectador mergulhasse nos pensamentos, conflitos e angústias de um homem sozinho em casa na situação representada.

#### 4.5 ROTOSCOPIA

A rotoescopia<sup>18</sup> é um processo que, por si só, facilita a tentativa de reproduzir a complexidade da animação ao retrair imagens filmadas como referência, economizando bastante tempo dos animadores no pensar e desenvolver das nuances para os movimentos dos personagens. Entretanto, a escolha por utilizar todos os quadros da filmagem direta de referência pode, ao contrário, resultar em mais trabalho ainda para os animadores. Para evitar isso, o animador pode usar sua experiência para omitir mais ou menos quadros da filmagem direta, deixando aqueles quadros selecionados para se construir a ilusão de movimento, expostos por mais tempo na animação final.



**Figura 8:** Omissão de quadros para rotoescopia. À esquerda *O Autor* (2022) e à direita *Super-Homem* temporada 1 ep. 1 - *Super-Homem Contra o Cientista Maluco* (1941)

Nos dois exemplos acima (Figura 8), foram utilizadas filmagens de referência para o uso do processo de rotoescopia, com a intenção de estudo e reprodução do movimento final retraçado para as mãos dos personagens. Porém, na animação da direita, as imagens ficam expostas por um ou dois quadros, tendo como base a filmagem direta de vinte e quatro quadros por segundo. Já na cena representada do filme *O Autor* à esquerda, as imagens chegam a ficar expostas durante três quadros, omitindo um terço da filmagem direta de referência. Já na cena final, algumas imagens chegam a ficar expostas durante cinco quadros, o que é justificado também pela referência imagética ao campo das artes visuais estáticas do

<sup>18</sup> Processo referente ao rotoscópio, “[...] aparelho que permitia quadros do filme serem projetados sobre a mesa de desenho do animador e traçados [para automatizar o processo vagaroso na animação quadro-a-quadro de personagens]” (FIALHO, 2013, p. 128), “[...] patenteado pelos Irmãos Fleischer nos anos 1920 [...]” (idem).

desenho e pintura, em contraste com a série *Super-Homem* (Fleischer Studios, EUA, 1941), que busca esteticamente uma alusão maior ao realismo temporal da filmagem direta.

#### 4.5 A OMISSÃO FINAL DO CURTA-METRAGEM O AUTOR

Vale ressaltar por fim que, para além dessas *omissões* mostradas, cujo aspecto técnico está intimamente ligado à razão de seu uso, a cena em que este conceito é de maior proveito temático e narrativo é a final. No clímax do filme, o último plano enquadra, em cima de uma cadeira, os pés do personagem principal, que move o esquerdo para frente. Uma fusão para a tela preta então acontece e o curta-metragem chega ao fim. Nesta cena, a economia de tempo não era uma questão, assim como a narrativa não continua sendo movida pelo som ou pela imagem individualmente. Aqui, como no exemplo da poesia no tópico 2.1, a *omissão* se dá por todos os meios pelos quais o cinema transmite sua mensagem, sendo que a imagem fica preta e o som, mudo. Ou seja, a partir deste momento, tudo que move o filme é projeção mental do espectador.



**Figura 9:** Último quadro antes do início da fusão para a tela preta em *O Autor* (2022).

Como o filme não se propõe a responder perguntas, e sim questionar o papel do artista na sociedade e suas dúvidas em relação a viver pela arte ou morrer por sua causa, o final em aberto incita a participação do espectador para a reflexão. Além disso, o peso do tema suicídio pede uma sutileza que no caso foi desempenhada pela *omissão*, que se propõe a incitar uma discussão e não finalizá-la.

## 6 - CONSIDERAÇÕES FINAIS

Fica claro, pois, que a *omissão*, como um fundamento da linguagem na construção dos sentidos nas diversas mídias, existe desde que elas foram concebidas, e que a definição de um conceito associado à linguagem cinematográfica e interatividade tem utilidade na construção de um pensamento que une essas formas e aparições pelas suas semelhanças e proximidades. Esta pesquisa pretende então fazer com que criadores enxerguem novas possibilidades ao olhar essas manifestações com os mesmos olhos e a partir da utilidade que têm em comum: permitir um espectador presente e participante nas obras. Seja em adaptações intermediáticas, seja em novos métodos de uso na animação que tenham proveito na narrativa, tema e na forma do filme em geral, sempre haverá, conseqüentemente, alguma economia na gênese da imagem e no tempo, equilibrando o orçamento de produção.

Ao se discutir e desenvolver o conceito de *omissão* pela presente pesquisa, fica claro como ele se relaciona diretamente com os aspectos constituintes e definidores das mídias e em como as mesmas se associam com a interatividade como participação ativa na construção significativa por parte dos receptores das mensagens, sejam eles leitores, espectadores, ouvintes, entre outros. De modo que a forma desta interatividade esteja intimamente ligada ao cerne das lacunas deixadas pela essência de cada mídia em específico. Entretanto, esta pesquisa não pretende esgotar o conceito e delimitar suas fronteiras, e sim abrir caminhos para serem explorados por realizadores que manuseiam qualquer mídia. O foco no cinema de animação pretende somente apontar mais direções que irradiem possibilidades para futuros caminhos a serem seguidos por autores, principalmente — pelo estudo de caso feito com o curta *O Autor* — alunos do curso de *Cinema de Animação e Artes Digitais* da Universidade Federal de Minas Gerais.

Através do estudo de caso aqui apresentado — em que o autor deste trabalho participou ativamente como diretor de arte, produtor, cenarista, animador e roteirista visual— foi possível concluir que, apesar das estratégias de *omissão* pensadas como aspecto formal da linguagem cinematográfica estarem presentes desde a concepção inicial dos primeiros roteiros visuais, este conceito poderia ter sido utilizado com total proveito se pensado com maior consciência e através da unidade proposta pela ideia. Não obstante, a produção do curta *O Autor*, em termos de custo e tempo, foi completamente favorecida pela aplicação deste conceito. Principalmente pela estratégia utilizada na *omissão* final, o tema e a discussão levantados pelo filme puderam ser tratados de forma sutil e convidativa ao espectador, fatores que estimularam na escolha do conceito como objeto desta pesquisa.

Assim, o presente artigo espera que este modo de pensar *omissão*, como estratégia que tenha uma unidade, se aproveite, entretanto, das diferenças resultantes dos meios pelos quais as mídias se utilizam para transmitir suas mensagens, com o intuito de transportar tais limites, omissões e lacunas para a forma do cinema de animação; da mesma maneira com que, por exemplo, o limite da literatura nos contos de Lovecraft referenciados na pesquisa possa ser usado no cinema como um todo. Assim, uma mídia tão ampla como o cinema, que se constitui de imagem e som, tempo e espaço, plasticidade e ritmo, é capaz de se aproveitar de todas essas possibilidades para escolher aquelas cujo uso faz mais sentido em determinado momento, ao mesmo tempo em que outras podem ser omitidas, deixando lacunas que, ao serem preenchidas, se tornem mais significativas e importantes do que se fossem deixadas explícitas, podendo até se transformarem na essência de uma obra.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CANUDO, Ricciotto. Manifeste des sept arts. **Gazette des sept arts**. 1923. Disponível em: [https://www.film.uzh.ch/dam/jcr:cde830ca-7203-4040-84cb-c93b92ac8f5f/canudo\\_1922b\\_Manifeste%20des%20sept%20arts-Prim%C3%A4rquelle.pdf](https://www.film.uzh.ch/dam/jcr:cde830ca-7203-4040-84cb-c93b92ac8f5f/canudo_1922b_Manifeste%20des%20sept%20arts-Prim%C3%A4rquelle.pdf). Acesso em: 5 maio. 2022.

COUCHOT, Edmond. Da representação à simulação. In: PARENTE, André. **Imagem-máquina**. Rio de Janeiro: 34, 1993. p. 37-48.

DE SOUSA, Airan. **Gesamtkunstwerk: o desenvolvimento de um processo criativo artístico, coletivo e polimático**. Editora Dialética, 2022.

FIALHO, Antonio. **A Experimentação Cinética de Personagem**: os princípios da animação na indústria e seus desdobramentos como catalisadores do potencial artístico do animador. Tese. Escola de Belas Artes, UFMG, BH, 2013.

LIMA, Marília. Transcinema: a multiplicação de janelas e o hipertexto como dispositivo da interatividade. **Revista GEMInIS**, [S. l.], v. 1, n. 1, p. 339–350, 2010. Disponível em:

<https://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/view/26>. Acesso em: 10 jun. 2022.

LOVECRAFT, H. P. A Música de Erich Zann. **O Chamado de Cthulhu e outros contos**. São Paulo: Editora Hedra, 2009.

LOVECRAFT, H. P. O Modelo de Pickman. **O Chamado de Cthulhu e outros contos**. São Paulo: Editora Hedra, 2009.

MANOVICH, Lev. **The Language of New Media**. Cambridge: MIT Press, 2001.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 1990.

METZ, Christian. **Linguagem e cinema**. São Paulo: Perspectiva, 1980.

VIVEIROS, Paulo. **O espaço das atrações**. Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade (Universidade do Minho). Disponível em: <http://hdl.handle.net/10437/569>. Acesso em: 16 jun. 2022.

XAVIER, Ismail. **Sétima arte, um culto moderno: o idealismo estético e o cinema**. São Paulo: Edições Sesc, 2017.

## REFERÊNCIAS ELETRÔNICAS

XAVIER, Ismail. **Aula 1: Introdução | Masterclass "Sétima Arte: um Culto Moderno"**. Heco Filmes. Youtube, 2021. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=\\_eBOXjyEjcs&ab\\_channel=HecoFilmes](https://www.youtube.com/watch?v=_eBOXjyEjcs&ab_channel=HecoFilmes). Acesso em 23 jun. 2022.

XAVIER, Ismail. **Aula 2: A Sétima Arte | Masterclass "Sétima Arte: um Culto Moderno"**. Heco Filmes. Youtube, 2021. Disponível em:

[https://www.youtube.com/watch?v=LemN\\_OPKemY&ab\\_channel=HecoFilmes](https://www.youtube.com/watch?v=LemN_OPKemY&ab_channel=HecoFilmes). Acesso em 23 jun. 2022.

XAVIER, Ismail. **Aula 3: Os "Inimigos" da Sétima Arte | Masterclass "Sétima Arte: um Culto Moderno"**. Heco Filmes. Youtube, 2021. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=3P-7mT5WGSY&ab\\_channel=HecoFilmes](https://www.youtube.com/watch?v=3P-7mT5WGSY&ab_channel=HecoFilmes). Acesso em 23 jun. 2022.

XAVIER, Ismail. **Aula 4: Relações | Masterclass "Sétima Arte: um Culto Moderno"**. Heco Filmes. Youtube, 2021. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=mbSLWhtFXx4&ab\\_channel=HecoFilmes](https://www.youtube.com/watch?v=mbSLWhtFXx4&ab_channel=HecoFilmes). Acesso em 23 jun. 2022.