

UNIVERSIDADE DE PASSO FUNDO
FACULDADE DE ARTES E COMUNICAÇÃO
CURSO DE PUBLICIDADE E PROPAGANDA

ALÉM DA RECEITA:
A ressignificação dos objetos em
Fresh Guacamole

Ariane Flávia Cardoso

Passo Fundo

2015

UNIVERSIDADE DE PASSO FUNDO

FACULDADE DE ARTES E COMUNICAÇÃO

CURSO DE PUBLICIDADE E PROPAGANDA

ALÉM DA RECEITA:

A ressignificação dos objetos em Fresh Guacamole

Monografia apresentada ao curso de Publicidade e Propaganda da Faculdade de Artes e Comunicação da Universidade de Passo Fundo, como requisito parcial para obtenção do grau de bacharel em Publicidade e Propaganda, sob a orientação da Prof. Ma. Maria Goretti Baptista Betencourt.

Passo Fundo

2015

Dedico este trabalho a minha família,
pelo apoio e auxílio, em especial a
minha mãe, pelas incontáveis vezes que
ela precisou buscar meu pen drive
esquecido em algum lugar.

E à melhor companheira que eu poderia
ter para a vida, Stephanie, por teu
carinho e cuidado, que tornaram tudo
possível, me mantendo calma e lúcida.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer a minha família, pelo suporte incondicional que me fizeram conquistar tudo que sempre quis, e por me apoiarem sempre.

Agradeço imensamente meu amigo Júlio Ferreira, que me auxiliou mesmo estando ele próprios com tarefas a cumprir, e ao Lucas Giongo pela atenção com que me guiou na formatação.

Gostaria de agradecer também a todas as pessoas de meu convívio diário, como colegas de trabalho, estágio, e amigos, que toleraram os momentos de crise nervosa e todos os dias de mau humor decorrentes da tensão envolvida na produção deste trabalho.

Agradeço também a minha noiva, Stephanie Biavatti, que me incentivou a persistir nos momentos de dificuldade, e que com todo seu amor e cuidado faz minha vida mais leve e feliz.

Por último, gostaria de agradecer aquelas que foram mais do que professoras, foram amigas e mães na minha vida, influenciando diretamente meu sucesso pessoal e profissional. Quem sou hoje devo ao carinho e aos puxões de orelha que recebi de vocês. Lúcia Helena Canal, Verônica Vieira Martineli, e Rosalina Bernardi de Oliveira, que vocês continuem sempre inspirando as pessoas ao seu redor.

“A vida é curta, e eu quero colocar a maior quantidade de ideias no mundo que eu puder.”

Adam Pesapane

RESUMO

O presente trabalho tem como objeto de estudo o curta-metragem de animação em *Stop Motion* Fresh Guacamole, criado pelo animador e diretor Adam Pesapane, mais conhecido como PES. O objetivo deste trabalho é compreender as reconstruções de sentidos dos objetos em cena no curta-metragem Fresh Guacamole, através da análise dessas ressignificações. Para que isso se torne possível, serão conceituados os temas Animação, técnica de *Stop Motion*, e posteriormente a Teoria Semiótica de Charles Sanders Peirce. O método de estudo abrange pesquisa exploratória de cunho bibliográfico e análise semiótica dos objetos em cena de acordo com a Segunda Tricotomia Peirceana. A técnica de animação em *Stop Motion* foi essencial para as reconstruções de sentido, e com o auxílio da trilha sonora dá sentido às ressignificações realizadas. Os objetos em cena são definidos de acordo com sua semelhança física em relação aos objetos a serem representados no curta-metragem.

Palavras-Chave: Animação, *Stop Motion*, PES, Fresh Guacamole, Semiótica.

Lista de Figuras

Figura 1: Taumatrópio.....	15
Figura 2: Rodas de Fenaquistiscópio.	15
Figura 3: Disco de Estroboscópio.....	16
Figura 4: Estereoscópio.....	17
Figura 5: Zootroscópio.....	18
Figura 6: Flipbook.....	19
Figura 7: Câmara escura.....	20
Figura 8: Lanterna mágica.....	20
Figura 9: Praxinoscópio.	21
Figura 10: Revólver fotográfico de Janssen.	22
Figura 11: Conjunto de imagens sobre o Fuzil Fotográfico de Marey	23
Figura 12: Kinetoscópio.	23
Figura 13: Cinematógrafo.	24
Figura 14: Cena do curta metragem Dimensions of dialogue (1982).....	26
Figura 15: Cena do curta metragem Fresh Guacamole.....	34
Figura 16: Abacate.....	34
Figura 17: Cena do curta metragem Fresh Guacamole.....	35
Figura 18: Bola de bilhar.....	35
Figura 19: Cena do curta metragem Fresh Guacamole.....	36
Figura 20: Cebola.....	36
Figura 21: Cena do curta metragem Fresh Guacamole.....	37
Figura 22: Cebola picada.....	37
Figura 23: Cena do curta metragem Fresh Guacamole.....	38
Figura 24: Tomate.....	38
Figura 25: Cena do curta metragem Fresh Guacamole.....	39
Figura 26: Limão.	39
Figura 27: Cena do curta metragem Fresh Guacamole.....	40
Figura 28: Árvore de pimentão.....	41
Figura 29: Cena do curta metragem Fresh Guacamole.....	42
Figura 30: Pimentões.	42
Figura 31: Cena do curta metragem Fresh Guacamole.....	43
Figura 32: Conjunto de saleiro e pimenteiro.	43
Figura 33: Cena do curta metragem Fresh Guacamole.....	44
Figura 34: Prato de Guacamole.	44
Figura 35: Cena do curta metragem Fresh Guacamole.....	45
Figura 36: Tortilha de milho com Guacamole.....	45

Lista de Quadros

Quadro 1: As tricotomias de Peirce, segundo Santaella.....	30
--	----

SUMÁRIO

1. O SOPRO DA VIDA	13
1.1 Animações Pré-Cinematográficas	14
1.1.1 Taumatroscópio ou Taumatrópio	15
1.1.2 Fenaquistiscópio	15
1.1.3 Discos Estroboscópicos ou Estroboscópio	16
1.1.4 Estereoscópio	17
1.1.5 Zootroscópio	18
1.1.6 Kineograph ou Flipbook	18
1.2 Dispositivos de animação que deram início ao cinema	19
1.2.1 A Câmara Escura	19
1.2.2 A Lanterna Mágica	20
1.2.3 Praxinoscópio	21
1.2.4 Revólver de Janssen	22
1.2.5 Fuzil fotográfico	23
1.2.6 Kinetoscópio	23
1.2.7 Cinematógrafo	24
1.3 A técnica de animação em <i>Stop Motion</i>	25
1.4 Da cabeça de PES para as telas	26
2. COMPREENDENDO OS SIGNOS	29
O que é Semiótica?	29
2.1 Primeiridade:	31
2.2 Secundidade:	32
2.3 Terceiridade:	33
3.1 Granada de mão	34
3.2 Bola de Bilhar	35
3.3 Bola de Beisebol	36
3.4 Dados brancos	37
3.5 Almofada de costura	38
3.6 Bola de golfe	39
3.7 Árvore de lâmpadas	40
3.8 Casinhas de brinquedo	41

3.10 Vasilha com a mistura	43
3.11 Fichas do jogo de Poker	45
CONSIDERAÇÕES FINAIS	46

INTRODUÇÃO

Desde a infância, sempre tentei entender os “jogos de significados” que aconteciam nas animações que eu via. Conforme cresci, essas dúvidas me acompanhavam, assim como o deslumbramento por este universo tão fantástico e infinito que é a animação. Meu questionamento foi reforçado quando conheci o trabalho do animador Adam Pesapane (citado como PES a partir daqui), cujas animações utilizam objetos simples representando outros objetos para contar uma história.

Este estudo é de grande relevância para o campo das pesquisas na área de comunicação, ao observar-se o parco conteúdo produzido acerca do tema escolhido, uma vez que a técnica de animação em *Stop Motion* possibilita ao animador ampla liberdade de brincar com os sentidos das coisas, explorar o imaginário e inventar o impossível. Com tantas possibilidades, é de necessário compreender como os significados das coisas são modificados e por que são ressignificados desta ou aquela forma.

Não foram encontrados trabalhos de temáticas semelhantes, que buscassem entender como se constroem os significados nesse tipo de vídeo, apenas análises técnicas de filmes em *Stop Motion*, e análises semióticas de materiais diversos.

A metodologia deste estudo caracteriza-se como uma pesquisa exploratória de cunho bibliográfico, que baseada na corrente teórica de Charles Sanders Peirce e através da análise semiótica (na 2ª tricotomia mais especificamente, a relação do signo com seu objeto) objetiva compreender a ressignificação construída no curta-metragem *Fresh Guacamole*.

A apresentação dos diferentes dispositivos de animação que possibilitaram o nascimento da técnica de *Stop Motion*, o trabalho do animador e diretor PES, e conceitos pertinentes ao trabalho como animação e semiótica, fazem-se essenciais na compreensão do estudo. Explicando o significado original de cada objeto e a maneira como ele foi reconstruído na animação, é possível analisar por que cada objeto foi ressignificado.

O primeiro capítulo inicia-se com uma breve contextualização histórica acerca dos primórdios da animação nos períodos pré e pós-surgimento do cinema, os primeiros dispositivos de ilusões de ótica, os grandes inventores, e a constante evolução das técnicas de animação. Posteriormente, faz-se um apanhado específico sobre a técnica de animação em *Stop Motion*, apresentando também a vida e obra do animador PES, e por

fim, o curta-metragem *Fresh Guacamole*, vídeo escolhido para realização da análise no estudo em questão.

No segundo capítulo é apresentada a Teoria Semiótica de Charles Sanders Peirce, fundamental para um correto entendimento da análise realizada. A Semiótica é a área que estuda a construção de signos e significados para as coisas, e através dela reunimos métodos analíticos que possibilitam a compreensão da ressignificação das coisas com uma profundidade maior do que seria possível através de outro tipo de análise.

O terceiro e último capítulo, abrange a análise semiótica dos objetos que aparecem no filme, relacionando o significado original do objeto que aparece em cena e o significado que ele adquiriu no curta. Para resultados mais precisos, optou-se pelo uso da Segunda Tricotomia Peirceana para explicar as ressignificações ocorridas nos objetos em cena.

1. O SOPRO DA VIDA

Desde a antiguidade, o ser humano busca reproduzir a ilusão de movimento através da sucessão de imagens estáticas, e suas primeiras tentativas aconteceram na Pré História, período em que os humanos tentavam reproduzir as cenas de seus cotidianos em pinturas nas paredes das cavernas. A partir desse momento, a humanidade seguiu aprimorando-se até a realização desse feito, com o nascimento dos primeiros dispositivos de captura de imagens.

Para o desenho e a pintura, a natureza já oferecia os materiais básicos necessários à produção visual. A animação, entretanto, como ilusão do movimento através da rápida sucessão de imagens, requeria um elevado grau de desenvolvimento científico e técnico para ser viabilizada enquanto arte – O que só vai acontecer no início do século XX. (LUCENA JÚNIOR, 2005, p. 29)

Lucena Junior (2005, p.28), nos explica o motivo pelo qual desenhistas e pintores de todos os tempos dedicavam-se tanto a reproduzir o movimento em suas obras: “O movimento é a atração visual mais intensa da atenção, resultado de um longo processo evolutivo no qual os olhos se desenvolveram como instrumentos de sobrevivência”.

Assim como a maioria das invenções, a animação de figuras surgiu de tentativas de explicar cientificamente fatos da vida cotidiana. “As pessoas se questionavam a respeito do fenômeno de perceber os raios das rodas das carruagens girando ao contrário, ou mesmo ficando paradas, quando o veículo se movia rapidamente”. (LUCENA JUNIOR, 2005, p.33)

A comunidade científica da época focou-se em encontrar uma explicação plausível para o fenômeno, e a resposta surgiu em 1824, quando Peter Mark Roget publicou o artigo *The Persistence of vision with Regard to Moving Objects*, onde estabelecia que:

O olho humano retém uma imagem por uma fração de segundo enquanto outra imagem está sendo percebida. Disse que o olho humano combina imagens vistas em sequência num único movimento se forem exibidas rapidamente, com regularidade e iluminação adequada. (LUCENA JUNIOR, 2005, p.33-34)

Para Moura (2001, p. 322) “São dois os fenômenos que garantem a existência da imagem em movimento, da imagem de cinema: *a persistência retiniana* e o *fenômeno phi*”. Segundo ele, a persistência retiniana é:

Quando a retina dos seus olhos está excitada pela luz, ela envia impulsos para o cérebro, que por sua vez, são interpretados como imagem pelo córtex cerebral, as células da retina continuam a enviar impulsos mesmo depois de a luz ser removida. Enquanto isso acontece, o cérebro continua recebendo estímulos da retina, e estes impulsos permanecem como uma imagem vinda da fonte luminosa. Este processo caracteriza a Persistência Retiniana. (MOURA, 2001, p. 325)

Moura (2001, p. 322-323), também exemplifica ambos os fenômenos através de situações cotidianas, explicando de maneira clara e concisa, o que são cada um dos fenômenos e como eles funcionam, facilitando a compreensão dos mesmos:

Aquela luz que você fica vendo, mesmo depois de fechar os olhos, ao levar uma “flashada” de uma máquina fotográfica. Da mesma forma, as imagens em movimento do cinema e da televisão são criadas no cérebro por terem ficado gravadas na retina. Um "obturador", um piscar de olhos, impede a luz de tocar o "filme" entre uma "foto" e outra. Isso permite que as imagens sejam substituídas umas pelas outras na tela sem que tudo vire um só borrão. (MOURA, 2001, p. 322)

O fenômeno *Phi*, também ganha exemplificação através das luzes do letreiro de uma farmácia:

Quando você vê aquelas luzinhas em volta do letreiro da farmácia Piauí se mexerem, dando a impressão de que a luz dá “vortas em vorta da lâmpada”, saiba que o que faz essas luzes andarem é o seu cérebro e não as luzes em si, que, na realidade, estão apenas acendendo e apagando. É o fenômeno *phi* que faz com que o cérebro transforme duas imagens semelhantes em uma única imagem em movimento. (MOURA, 2001, p. 323)

Segundo Mannoni (2003, p. 211) “no século XVII, o assunto foi considerado com mais frequência, e pode ser encontrado na obra de quase todos os autores que estudaram a *camera obscura* ou a lanterna mágica, como se esses três elementos [sic] fossem indissociáveis”.

1.1 Animações Pré-Cinematográficas

As primeiras técnicas de animação surgiram antes mesmo do advento do cinema como conhecemos, e possuíam um caráter mais artesanal, o que revelava uma natureza visual mais aproximada ao universo gráfico do que ao fotográfico. Os primeiros dispositivos de animação do período pré-cinema foram criados inicialmente como experimentos científicos, e posteriormente foram adaptados como brinquedos de ilusão de ótica. A seguir alguns dos primeiros inventos deste período:

1.1.1 Taumatoscópio ou Taumatrópio

Na figura 1, podemos ver parte dos taumatoscópios pertencentes à série *Les Plaisirs de Jocko*, formada por 24 figuras diferentes.

Figura 1: Taumatrópio.



Fonte: Richard Balzer Collection (2007).

“Na Grã-Bretanha, em 1825, foi inventado um instrumento pequeno e muito simples, que ilustrava com facilidade [...] o fenômeno da persistência retiniana”. (MANNONI, 2003, p. 213) O Taumatrópio era um disco de cartão suspenso entre dois pedaços de fio de seda. Quando os fios eram estendidos e rodopiados rapidamente, o disco de cartão rodava junto, criando a ilusão. “Sobre um lado do disco estava pintado um pássaro; sobre o outro lado, uma gaiola vazia. Quando se giravam os fios rapidamente, o pássaro parecia ter entrado na gaiola”. (MANNONI, 2003, p.214)

1.1.2 Fenaquistiscópio

Figura 2: Rodas de Fenaquistiscópio.



Fonte: Richard Balzer Collection (2007).

Em dezembro de 1832, Plateau concebeu o primeiro disco que reproduzia perfeitamente a ilusão do movimento. Ele fez um desenho a traço de um dançarino [...] em dezesseis posições diferentes.

Se em vez de ter apenas figuras idênticas, fizemos de modo que passem de uma forma ou posição para outra, fica claro que cada um dos setores, cuja imagem no espelho ocupará sucessivamente o mesmo lugar em relação ao olho, portará uma figura que diferirá ligeiramente daquela que a precedeu; de sorte que, se a velocidade for bastante grande para que todas essas impressões sucessivas se unam umas as outras, mas não a ponto de se tornarem confusas, acreditaremos ver cada pequena figura mudar gradualmente. (MANNONI APUD PLATEAU, p.222)

O Fenaquistiscópio “consistia de dois discos, sendo que um deles possuía a sequência de imagens pintadas em torno do eixo, e o outro possuía frestas na mesma disposição. Ambos os discos eram presos por uma haste, através de um orifício no meio dos discos”. (LUCENA JUNIOR, 2005, p.34)

Para fazer o dispositivo funcionar, era necessário segurar o cabo da haste com uma mão, e com a outra girar os discos. “Quando os discos eram girados, o observador via as imagens em movimento através das frestas, que funcionavam como obturador, permitindo a interrupção requerida pelo olho para combiná-las corretamente”. (LUCENA JUNIOR, 2005, p.35)

1.1.3 Discos Estroboscópicos ou Estroboscópio

Figura 3: Disco de Estroboscópio.



Fonte: Richard Balzer Collection (2007).

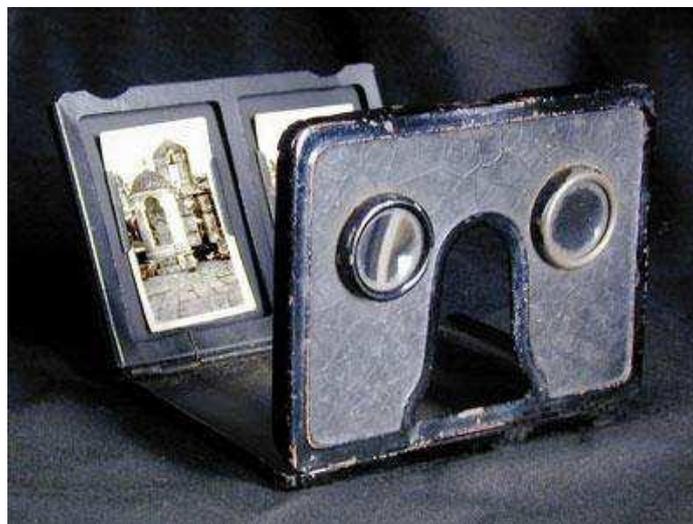
Em 1832, por acaso dois pesquisadores inventaram simultaneamente aparelhos bem semelhantes, sem nunca terem conhecido os trabalhos um do outro. “Enquanto o belga Joseph Plateau desenvolvia o fenaquistoscópio, um austríaco chamado Simon Stampfer (1792-1864) estava fazendo exatamente o mesmo, em Viena.” (MANNONI, 2003, p. 223)

Stampfer desenhou seus primeiros discos “por volta de dezembro de 1832, exatamente no mesmo mês que Plateau, e os chamou ‘discos estroboscópios’”. (MANNONI, 2003, p. 223)

Segundo Lucena Junior (2005, p.35) “o Estroboscópio era similar ao Fenaquistoscópio, mas consistia de um único disco, com frestas abertas entre os desenhos”. Ambos os aparelhos foram criados com o mesmo propósito, sem conhecimento um da existência do outro, mas a exceção de algumas diferenças técnicas os aparelhos eram quase iguais.

1.1.4 Estereoscópio

Figura 4: Estereoscópio.



Fonte: Gary Beene Information Center (2015)

O Estereoscópio (Figura 4) era uma caixa ótica que dava certa dimensão de tridimensionalidade, um efeito nunca antes visto. Duas imagens em superfícies planas fossem elas ilustrações manuais ou fotografias, que possuíssem suaves diferenças entre si, eram postas uma sobre a outra verticalmente na caixa, em oposição a duas lentes. O espectador olhava através das lentes, e devido à visão binocular que se tinha ao ver as

imagens assim, as duas imagens eram vistas fundidas em uma só, dando a ilusão de tridimensionalidade. (MANNONI, 2003, p. 240)

1.1.5 Zootroscópio

Na Figura 5, podemos observar um Zootroscópio, acompanhado de uma tira de papel com os desenhos e sua caixa original.

Figura 5: Zootroscópio.



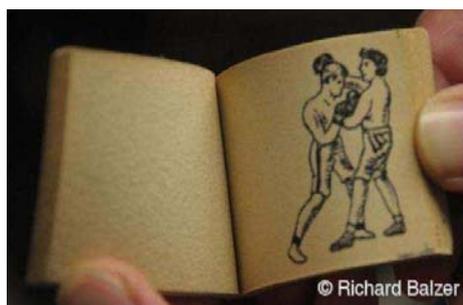
Fonte: Richard Balzer Collection (2007).

Em 1834, surge o Zootroscópio, criado pelo relojoeiro inglês William Horner. O princípio do aparelho era o mesmo dos brinquedos anteriores, mas no Zootroscópio “os desenhos eram feitos em tiras de papel e montados num tambor giratório. Ao girar o tambor, através de suas frestas também se observava o movimento”. (LUCENA JUNIOR, 2005, P.35)

1.1.6 *Kineograph* ou *Flipbook*

A figura a seguir (Figura 6) mostra o flipbook de uma famosa luta de boxe, que aconteceu entre os lutadores peso-pesado Jack Dempsey e Georges Carpentier, no ano 1921 na cidade de Jersey, nos Estados Unidos.

Figura 6: Flipbook.



Fonte: Richard Balzer Collection (2007).

O brinquedo mais simples, barato, popular, e de maior duração no interesse do público foi inventado em 1868 – o *kineograph* (Figura 6), mais conhecido como *flipbook* (livro mágico em português). Consiste de páginas com desenhos (ou fotografias) em sequência, montadas como um livrinho. Quando as páginas são viradas rapidamente, a ilusão de movimento é criada. Pela sua praticidade e eficiência, ainda hoje se usa esse recurso ao produzirem filmes baseados em animação com desenhos. (LUCENA JUNIOR, p.35)

1.2 Dispositivos de animação que deram início ao cinema

Os brinquedos anteriormente citados surgiram através da aplicação de princípios científicos, mas sem grandes intenções ou significados artísticos. Foi o artista e pintor Émile Reynaud, o indivíduo a trazer a animação para a esfera do espetáculo antes mesmo da invenção do cinema propriamente dito, com a invenção do dispositivo Praxinoscópio (Figura 9). (LUCENA JUNIOR, p.36)

1.2.1 A Câmara Escura

Figura 7: Câmara escura.



Fonte: Richard Balzer Collection (2007).

Em seu livro, “A grande arte da luz e da sombra”, Mannoni nos explica como funciona o princípio básico da câmara escura (Figura 7): “se fizermos um pequeno orifício na parede ou na janela de uma sala mergulhada na escuridão, a paisagem ou qualquer objeto exterior serão projetados no interior da sala, na parede oposta ao orifício”. (MANNONI, 2003, p. 31-32).

A câmara escura não sofreu grandes alterações do século XIII ao começo do século XVI, as únicas variações eram no local da abertura do orifício, se era feita em uma parede ou em uma janela. Porém entre 1521 e 1550, surgiu uma importante modificação: “uma lente biconvexa (com ambas as superfícies arredondadas) foi colocada na abertura, o que melhorou sensivelmente a qualidade da imagem, ao concentrar os raios luminosos”. (MANNONI, 2003, p. 34)

1.2.2 A Lanterna Mágica

Figura 8: Lanterna mágica.



Fonte: Richard Balzer Collection (2007).

Em 1645, na cidade de Roma, um homem de formação jesuíta, inventor, chamado Athanasius Kircher, publicou um texto intitulado *Ars Magna Lucis ET Umbrae (The Great Art of Light and Shadow)*, no qual descrevia sua invenção: a lanterna mágica. Tratava-se de uma caixa com uma fonte de luz e um espelho curvo em seu interior, um equipamento simples que possibilitava a projeção de *slides* pintados em lâminas de vidro. A demonstração de seu invento causou espanto (Kircher foi acusado de bruxaria), mas seu dispositivo despertou grande interesse, levando cientistas a explorar seu potencial como entretenimento. (LUCENA JUNIOR, 2005, p. 30)

As lanternas mágicas permaneceram com o mesmo princípio do século XVII ao XIX. De acordo com Mannoni (2003, p. 58), “trata-se de uma caixa óptica de madeira, folha de ferro, cobre ou cartão, de forma cúbica, esférica ou cilíndrica, que projeta sobre uma tela branca [...] numa sala escura, imagens pintadas sobre uma placa de vidro.”

1.2.3 Praxinoscópio

Na imagem a seguir (Figura 9), um Praxinoscópio acompanhado de sombra, manivela, candelabro, trinta tiras litográficas coloridas e lista descritiva das tiras.

Figura 9: Praxinoscópio.



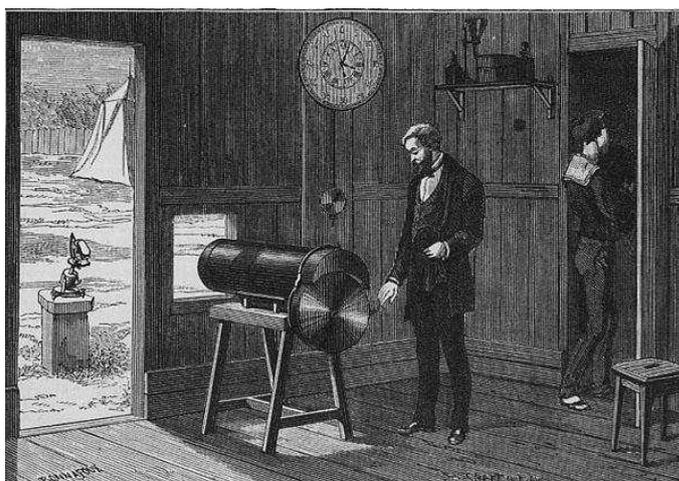
Fonte: Richard Balzer Collection (2007).

No ano de 1877, Émile Reynaud inventou o Praxinoscópio (Figura 9). Descendente do Zootroscópio, o Praxinoscópio é um dispositivo cujas aberturas do tambor são substituídas por espelhos, onde cada espelho reflete uma das imagens da tira de desenho colocada na circunferência. Justamente por não serem observadas através

das frestas, as imagens apresentavam uma leve cintilação. Reynaud aperfeiçoou seu modelo combinando-o com lanternas, e começou a desenhar histórias animadas – foi então que surgiu o Teatro Praxinoscópio, em 1882. (LUCENA JUNIOR, 2011, p. 36)

1.2.4 Revólver de Janssen

Figura 10: Revólver fotográfico de Janssen.



Fonte: CONSERVATOIRE NUMÉRIQUE DES ARTS ET MÉTIERS (2007)

Nos anos 1860, a sociedade científica aguardava ansiosamente as próximas passagens de Vênus previstas para nove de dezembro de 1874 e seis de dezembro de 1882. Diversos países organizaram missões de expedição para observar e fotografar o fenômeno, incluindo a França:

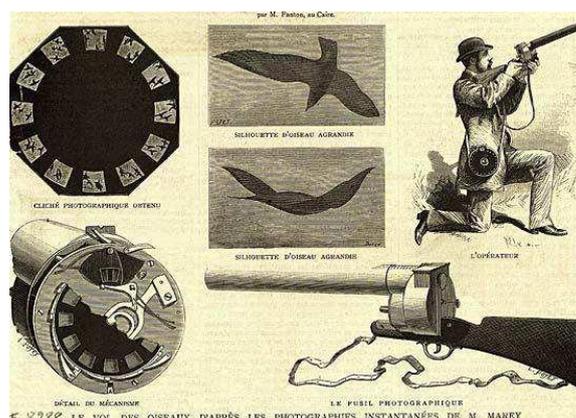
Todas as missões francesas levaram instrumentos científicos da maior precisão e câmeras fotográficas com placas de prata. Mas Janssen havia também concebido um dispositivo batizado de ‘revólver fotográfico’, que permitia captar uma série de imagens sucessivas a intervalos curtos e regulares. Assim, a travessia de Vênus sobre o sol seria registrada para a posteridade numa única placa. (MANNONI, 2003, p. 300)

O revólver de Janssen consistia em “um sistema de disco rotativo revestido de emulsão fotossensível, cuja circunferência seria descoberta e exposta a intervalos sucessivos, graças a um mecanismo elétrico intermitente”. (MANNONI, 2003, p. 300)

1.2.5 Fuzil fotográfico

Na imagem a seguir (Figura 11), vê-se uma fita fotográfica, o detalhe do tambor do mecanismo, a imagem feita com o dispositivo da silhueta de uma gaivota, o próprio Fuzil, e um homem operando o mesmo.

Figura 11: Conjunto de imagens sobre o Fuzil Fotográfico de Marey



Fonte: Storia della fotografia (2009).

Com a finalidade de estudar o movimento dos pássaros, o renomado fisiologista francês Étienne-Jules Marey, construiu e apresentou à Academia de Ciências de Paris, no ano de 1881, um dispositivo fotográfico:

Seu dispositivo chamado “fuzil fotográfico”, uma adaptação do Revólver de Janssen, mais rápido e mais compacto, capaz de fixar 12 fotos em intervalos de 720 avos de segundo, velocidade permitida pelo uso de gelatinas secas, significativamente mais sensíveis do que as antigas placas fotográficas. (SANZ, p.449)

1.2.6 Kinetoscópio

Figura 12: Kinetoscópio.



Fonte: Richard Balzer Collection (2007).

No ano de 1891, em parceria com Willian Dickson, o inventor americano Thomas Alva Edison, desenvolveu o Kinetoscópio. Seu aparelho permitia a observação de apenas uma pessoa por vez, não sendo destinado à projeção de imagens. O dispositivo possuía um visor com lentes, e na parte interna um filme com perfurações laterais, que serpenteavam em ziguezague numa exibição sem fim cujo ciclo durava 25 segundos. A fita vista através da lente, passava diante de uma lâmpada elétrica. Entre a lâmpada e a fita, girava um obturador que permitia através de sua pequena abertura a passagem da luz que iluminava os fotogramas. Para produzir seus próprios filmes, Edison utilizava outra máquina chamada Kinetógrafo. (LUCENA JUNIOR, 2005, p.40)

1.2.7 Cinematógrafo

Figura 13: Cinematógrafo.



Fonte: History (2014).

Em 1895, os irmãos franceses Louis e Auguste Lumière apresentaram a primeira exibição de fotografias animadas, com seu aparelho chamado Cinematógrafo. Esse dispositivo consistia em um aperfeiçoamento do aparelho de Thomas Edison, que servia tanto para filmar quanto para projetar. (LUCENA JUNIOR, 2011, p. 40)

É visível a influência do trabalho de Thomas Edison nas películas utilizadas pelos Lumière, inclusive no mesmo formato que Thomas usava em algumas das suas criações, havendo mudanças apenas na área de perfuração da película, sendo utilizado apenas um furo redondo nas laterais da imagem e não quatro retangulares de cada lado. (MANNONI, 2003, p.412)

No mesmo ano, os Lumière “projetaram A saída dos operários da fábrica Lumière, para os integrantes da *Société d’Encouragement pour L’industrie Nationale*, em 22 de março, e, em 10 de junho, fizeram uma demonstração particular de seus filmes no Congresso Fotográfico, em Lyon.” (KEMP, 2011, p.08)

Georges Méliés, também francês, se interessou muito pelo Cinematógrafo, que pretendia usar nas suas sessões públicas do *Théâtre Robert Houdin*, em Paris, mas os irmãos recusaram-se a vender, argumentando que o aparelho não se destinava a fins comerciais.

Méliés viajou então a Londres onde conseguiu adquirir através de Robert William Paul, industrial e inventor, um aparelho cinematográfico semelhante supria suas necessidades, e começou a filmar, assim como os Lumière. Meliés começou a utilizar-se do aparelho para criar histórias fantasiosas, inventando assim o cinema de ficção.

1.3 A técnica de animação em *Stop Motion*

Para Priebe (2007 apud TRALDI; ZUANON, 2012), “entende-se por animação *Stop Motion*, uma técnica de filmagem que fundamenta-se na captura da movimentação de um objeto ou boneco através de uma sucessão de fotografias”.

Segundo CIRIACO (2009):

Stop Motion (que poderia ser traduzido como ‘movimento parado’) é uma técnica que utiliza a disposição sequencial de fotografias diferentes de um mesmo objeto inanimado para simular o seu movimento. Estas fotografias são chamadas de quadros e normalmente são tiradas de um mesmo ponto, com o objeto sofrendo uma leve mudança de lugar, afinal é isso que dá a ideia de movimento. (CIRIACO, 2009)

Na técnica de animação em *Stop Motion*, ou quadro a quadro, primeiro são criados os desenhos dos quadros chaves (*key poses*) das personagens ao longo de uma determinada sequência, ou seja, o desenho principal a partir do qual serão criados em seguida os desenhos intermediários, para que ocorra a transição fluida do movimento. (MARTINS, 2009, p. 118)

Os animadores devem, evidentemente, pensar qual seria o resultado final de seus trabalhos, pois precisam saber o que deve ser animado. Porém, ao elaborar o *script*, o

animador deve fazê-lo pensando também na estratégia ou na virada da narrativa, aproveitando o recurso da animação (de acordo com a técnica e seus elementos linguísticos audiovisuais), de modo que seu trabalho se destaque dos outros já produzidos. (WELLS, 2011)

O animador britânico Norman McLaren (apud AUMONT, 2004) nos fala que “animação não é a arte do desenho que se move; ao invés disso, é a arte do movimento que é desenhado. O que acontece ‘entre’ cada frame é mais importante do que acontece ‘em’ cada frame”.

Mas independentemente da técnica empregada, a animação é (e sempre será) a manipulação dos materiais (criando objetos e personagens), dos espaços, dos objetos, da própria visão humana (na simulação dos movimentos) e da emoção (quando simula ações para sensibilizar o público). É produto de um conjunto de técnicas [...] (GORDEEFF, 2011, p.142).

1.4 Da cabeça de PES para as telas

Nascido em 26 de maio de 1972, Adam Pesapane (popularmente reconhecido como PES) é um animador de *Stop Motion* e diretor de diversos curtas-metragens e comerciais publicitários. (CATALDI, 2012)

Figura 14: Cena do curta metragem *Dimensions of dialogue* (1982)



Fonte: NEWVERBALIZING (2015).

Em um primeiro momento de observação, seu trabalho nos remete aos filmes de Jan Švankmajer, um artista surrealista checo que entre outras mídias, utilizou muito as técnicas de animação para expressar-se, e serviu de inspiração para diversos animadores

da atualidade, como Tim Burton, Terry Gilliam, The Brothers Quay, e o próprio PES. “Eu aprendi muito observando filmes [de Švankmajer] [...] Eu gostei do que ele estava fazendo com os objetos, usando-os como ideias e texturas”. (PATAKOSMOS, 2015)

Mas PES coloca seu próprio estilo nos curtas, ele tem um jeito mais levado, cômico. Seus curtas são marcados por conjuntos de objetos comuns sendo usados com uma finalidade além da comum, para substituir em cena outro objeto real, como por exemplo, peças de jogos de tabuleiro sendo mostradas como ingredientes de cozinha. Os efeitos sonoros correspondentes à ação real (como os sons de preparo de comida na cozinha) dão um toque especial à cena, inclusive ajudando o espectador a associar diretamente o objeto “substituto” ao objeto “real”. (PATAKOSMOS, 2015)

Os curtas de PES são amplamente conhecidos no mundo da animação, mas para PES sua técnica nasceu da necessidade, ele diz que aprendeu a animar por conta, quando teve a ideia inicial de duas poltronas fazendo sexo, e então imaginou que a animação seria a única forma de reproduzir isso. Ele começou a fazer testes com móveis de bonecas na sua mesa de jantar, e o resultado disso foi seu primeiro curta-metragem, “Roof Sex”, que lhe rendeu o prêmio de “Melhor Primeiro Filme” no *Annecy International Film Festival* em 2002. (PATAKOSMOS, 2015)

PES ganhou o prêmio de “Melhor Primeiro Filme” no *Annecy International Film Festival* em 2002. A revista *TIME* nomeou seu curta “*Spaghetti Western*” como o 2º lugar na lista “Top 10 Vídeos Virais” de 2008, em seu “*Top Ten of Everything 2008*”. O filme também ganhou uma Menção Honrosa em 2009 no *Sundance Film Festival* e o Prêmio do Público no *Annecy Internacional Animated Film Festival* em junho de 2009. (PATAKOSMOS, 2015)

Um de seus filmes mais conhecidos é *Fresh Guacamole* (ver o link do vídeo em PES FILM, 2013) onde o animador faz uma receita de *Guacamole* (prato típico mexicano feito com abacate, tomate, limão, cebola, pimentão, sal e pimenta) com peças de jogos de tabuleiro e outros objetos no lugar dos ingredientes. O curta estreou como parte da série “Contos”, da *Showtime* online e na TV. O vídeo postado no *Youtube* pela *Showtime*, acumulou 3,5 milhões de visitas nos seus primeiros quatro dias online. (IMDB, 2015)

No ano de 2013, Fresh Guacamole foi indicado como Melhor Curta Metragem de Animação na 85ª edição do Oscar, que ocorreu em 24 de fevereiro de 2013 e premiou os melhores filmes de 2012. Com um minuto e quarenta segundos de duração, Fresh Guacamole é o filme de menor duração já indicado ao Oscar, e após a indicação ao prêmio foi lançado (juntamente com todos os outros 15 curtas-metragens indicados) em teatros pela ShortsHD. (IMDB, 2015)

Em uma entrevista, ao ser questionado quanto à dificuldade de achar o objeto certo para seus vídeos o tempo todo, PES responde que esse é um dos grandes desafios em fazer vídeos cozinhando, por que nem sempre as coisas parecem com o que são, mas que isso é parte do prazer de fazer um filme, ampliar a imaginação das pessoas. O público tem que achar a conexão e identificar o objeto através de diferentes formas. (SARTO, 2013)

Em Fresh Guacamole, o *script* do curta é uma receita de *Guacamole*, e ao longo do processo de preparo, PES, acaba reinventando os alimentos com uma gama de objetos do cotidiano, é um jeito de “inovar na forma como a narrativa vai se movendo para a conclusão inevitável de preparar uma refeição”. (WELLS, 2011, p. 98)

Esse trabalho funciona como um conjunto de princípios estruturantes e métodos implícitos pelo qual a narrativa é executada e acumulada. Simplesmente, uma lista de ideias e conceitos relacionados podem ser interpretados e visualizados como vinhetas de uma narrativa singular. Estas ações individuais constituem batidas que em essência se move e avança a narrativa global, e promove um modelo de antecipação e escalada. Identificar as batidas - o "ritmo" essencial da obra - em todas as narrativas de animação de qualquer comprimento é fundamental para o sucesso do movimento em si, e o tempo de ação. Uma obra construída de forma eficiente coreográfica traz consigo o imperativo da narrativa e seu significado inerente. (WELLS, 2011, p. 99)

2. COMPREENDENDO OS SIGNOS

O que é Semiótica?

A Semiótica é uma ciência que estuda todos os tipos de linguagens, sejam elas escritas, corporais, ou quaisquer outras formas. O objetivo desta ciência é analisar de que maneira os fenômenos tornam-se produtores de significados e sentidos. (SANTAELLA, 1983, p.13)

Linguagem, na definição de Santaella (1983, p.11-12), diz respeito a “todos os sistemas de produção de sentido aos quais o desenvolvimento dos meios de reprodução de linguagem propiciam hoje uma enorme difusão”. (SANTAELLA, 1983, p.11-12)

É no homem e pelo homem que se opera o processo de alteração dos *sinais* (qualquer estímulo emitido pelos objetos do mundo) em *signos* ou *linguagens* (produtos da consciência). Nessa medida, o termo linguagem se estende aos sistemas aparentemente mais inumanos como as linguagens binárias de que as máquinas se utilizam para se comunicar entre si e com o homem (a linguagem do computador, por exemplo), até tudo aquilo que a natureza, fala ao homem e é sentido como linguagem. (SANTAELLA, 1983, p.13)

Segundo Santaella (1983, p. 7) "O nome Semiótica vem da raiz grega *semeion*, que quer dizer signo. Semiótica é a ciência dos signos". Um signo é uma coisa que representa outra, o seu objeto. Para ser signo, é necessário que essa coisa possua poder representativo e consiga substituir a outra coisa. Mas o signo não é o próprio objeto, ele apenas substitui o objeto, de certo modo e com algumas limitações. (SANTAELLA, 1983, p.58)

Por exemplo, a palavra casa, a pintura de uma casa, o desenho de uma casa, a fotografia de uma casa, o esboço de uma casa, um filme de uma casa, a planta baixa de uma casa, a maquete de uma casa, ou mesmo o seu olhar para uma casa, são todos signos do objeto casa. Substituem-na, apenas, cada um deles de um certo modo que depende da natureza do próprio signo. A natureza de uma fotografia não é a mesma de uma planta baixa. (SANTAELLA, 1983, p.58)

Para conseguir representar o objeto, o signo precisa ter um intérprete, para que possa produzir na mente do mesmo a outra coisa (um signo ou quase signo) que também se relaciona ao objeto de forma indireta, através da mediação do signo. (SANTAELLA, 1983, p.58)

Um signo, ou representâmen, é aquilo que, sob certo aspecto ou modo, representa algo para alguém. Dirige-se a alguém, isto é, cria na mente dessa pessoa, um signo equivalente, ou talvez um signo mais desenvolvido. Ao signo assim criado denomino interpretante do primeiro signo. O signo representa alguma coisa, seu objeto.” (PEIRCE, 2003, p.46)

A partir da relação de representação entre signo e objeto, produz-se na mente do interpretante outro signo que traduz o significado do primeiro, esse é o interpretante do primeiro. O objeto imediato (dentro do signo) diz respeito à forma que o objeto dinâmico (aquilo que é substituído pelo signo) está representado no signo. Em um desenho figurativo, por exemplo, o objeto imediato é a aparência desse desenho, como ele representa por semelhança aparente o objeto. (SANTAELLA, 1983, p. 58-59)

O Interpretante imediato é o efeito que o signo está apto a produzir na mente interpretadora. Não se trata do que o signo efetivamente produz em nossas mentes, e sim do que ele pode produzir, de acordo com sua natureza. O interpretante dinâmico é aquilo que o signo *efetivamente* produz nas nossas mente, em cada mente singular. O que o signo vai produzir depende da sua natureza e potencial como signo. (SANTAELLA, 1983, p.60)

O Interpretante Dinâmico pode ter um segundo nível, como na ocasião em que recebemos uma ordem de alguém que exerce alguma autoridade sobre nós, e por respeito ou temor a essa pessoa realizamos uma ação concreta e real de obediência, no caso, como resposta ao signo, o interpretante dinâmico energético. (SANTAELLA, 1983, p.61)

Segundo Santaella, as Tricotomias Peirceanas dividem-se em:

Tabela 1: As tricotomias de Peirce.

	Signo em relação a si mesmo	Signo em relação ao objeto	Signo em relação ao interpretante
1º	quali-signo	ícone	rema
2º	sin-signo	índice	dicente
3º	legi-signo	símbolo	argumento

Fonte: (SANTAELLA, 1983, p. 62)

O signo pode ser uma mera qualidade, um existente (Sinsigno, singular) ou uma lei, dependendo da relação existente do signo consigo mesmo, no seu modo de ser, aspecto ou aparência (maneira como aparece). Se algo aparece somente como qualidade, esse algo é primeiro, e como uma qualidade não pode aparecer não pode funcionar como signo sem estar corporificada em algum objeto. O qualissigno, porém, diz respeito somente a qualidade em si. (SANTAELLA, 1983, p.63)

Quando o signo surge simplesmente como qualidade em sua relação com seu objeto, ele apenas pode ser um ícone. Isto porque qualidades não representam nada, elas somente se apresentam, e se não representam, não podem funcionar como signo. Então o ícone é sempre um quase signo, algo meramente contemplativo. (SANTAELLA, 1983, p.63-64)

Uma pintura, chamada abstrata, por exemplo, desconsiderando o fato de que é um quadro que está lá, o que já faria dela um existente singular e não uma pura qualidade, mas considerando-a apenas no seu caráter qualitativo (cores, luminosidade, volumes, textura, formas...) só pode ser um ícone. E isto porque este conjunto de qualidades inseparáveis, que lá se apresenta *in totum*, não representa de fato nenhuma outra coisa. O objeto do ícone, portanto, é sempre uma simples possibilidade, isto é, possibilidade do efeito de impressão que ele está apto a produzir ao excitar nosso sentido. (SANTAELLA, 1983, p.64)

Em seus estudos, Peirce conclui que tudo que surge em nossa consciência, surge de forma gradativa em três propriedades, que correspondem aos três elementos formais de toda e qualquer experiência. Em 1867, essas categorias foram denominadas como 1) Qualidade, 2) Relação e 3) Representação, mas cientificamente Peirce preferiu utilizar-se das terminologias Primeiridade, Secundidade e Terceiridade, uma vez que por serem palavras novas, estavam livres de serem falsamente associadas a outros termos já existentes”. (SANTAELLA, 1983, p.35)

2.1 Primeiridade:

Primeiridade para Santaella (1983, p.50) “é a categoria que dá à experiência sua qualidade distintiva, seu frescor, originalidade irrepetível e liberdade”. (SANTAELLA, 1983, p.50)

“O primeiro (primeiridade) é presente e imediato, de forma que não seja segundo para uma representação. Mais importante que qualquer outra coisa que esteja na mente em qualquer momento, existe necessariamente uma consciência imediata e por consequência, um sentimento”. (SANTAELLA, 1983, p.45)

De acordo com a primeira divisão de Peirce, um signo pode ser denominado *Qualissigno*, *Sinsigno* ou *Legissigno*. O *Qualissigno* é uma qualidade que é um Signo. Só pode atuar realmente como signo quando se corporifica em algo. *Sinsigno* é uma coisa ou evento existente e real que é um signo. Ele só pode ser signo através de suas qualidades, de forma que envolve um ou mais *Qualissignos* para o ser. *Legissigno* é uma lei que é um Signo. Geralmente trata-se de uma lei pré-estabelecida pelos homens. Todos os signos convencionais são *Legissignos*, mas nem todos os *Legissignos* são signos convencionais. (PEIRCE, 2003, p. 52)

2.2 Secundidade:

Já a Secundidade é tudo “aquilo que dá à experiência seu caráter factual, de luta e confronto”. (SANTAELLA, 1983, p.51)

Certamente, onde quer que haja um fenômeno, há uma qualidade, isto é sua primeiridade. Mas a qualidade é apenas uma parte do fenômeno, visto que, para existir, a qualidade tem de estar encarnada numa matéria. A factualidade [sic] do existir (Secundidade) está nessa corporificação material. (SANTAELLA, 1983, p.47)

Na segunda tricotomia, um signo pode ser denominado Ícone, Índice ou Símbolo. O Ícone é um signo que refere-se ao Objeto que denota apenas em virtude de seus caracteres próprios, caracteres que ele mesmo possui, independentemente do objeto realmente existir ou não. O Índice é um signo que se refere ao Objeto que representa apenas por ser afetado por esse Objeto. Sendo assim, ele não pode ser *Qualissigno*, tendo em vista que as qualidades são o que são independentemente de qualquer coisa. O Símbolo é um signo que se refere ao seu próprio Objeto por causa de uma lei, normalmente associação de ideias gerais que operam no sentido de fazer com que o Símbolo seja interpretado como referente àquele Objeto. (PEIRCE, 2003, p. 52)

2.3 Terceiridade:

Dentro da terceira tricotomia, um signo pode ser denominado Rema, Dicissigno ou Dicente (uma proposição ou quase-proposição) ou Argumento. Um Rema é um Signo de Possibilidade Qualitativa para seu Interpretante, ou seja, é entendido como representando esta e aquela espécie de Objeto possível. Para seu Interpretante, o Dicente é um Signo de existência real, e envolve obrigatoriamente como parte de si um Rema, para descrever o fato interpretado como sendo por ele indicado. O Argumento, para seu Interpretante, é um Signo de lei. (PEIRCE, 2003, p. 53)

Podemos dizer que um Rema é um Signo que é entendido como representando seu objeto apenas em caracteres; que um Dicissigno é um signo que é entendido como representando seu objeto com respeito à existência real; e que um Argumento é um Signo que é entendido como representando seu Objeto em seu caráter de Signo. (PEIRCE, 2003, p. 53)

Segundo Santaella (1983, p.51) a Terceiridade “corresponde à camada de inteligibilidade, ou pensamento em signos, através da qual representamos e interpretamos o mundo”.

Diante de qualquer fenômeno, isto é, para conhecer e compreender qualquer coisa, a consciência produz um signo, ou seja, um pensamento como mediação irrecusável entre nós e os fenômenos. E isto, já ao nível do que chamamos de percepção. Perceber não é senão traduzir um objeto de percepção em um julgamento de percepção, ou melhor, é interpor uma camada interpretativa entre a consciência e o que é percebido. (SANTAELLA, 1983, p.51)

“Sendo assim, o simples ato de olhar já está carregado de interpretação, uma vez que sempre resulta de uma elaboração cognitiva criada por intermédio do signo, o que possibilita nossa orientação no espaço por um reconhecimento e assentimento perante as coisas que só o signo permite”. (SANTAELLA, 1983, p.51)

O homem só conhece o mundo porque, de alguma forma, o representa e só interpreta essa representação numa outra representação, que Peirce denomina interpretante da primeira. Daí que o signo seja uma coisa de cujo conhecimento depende do signo, isto é, aquilo que é representado pelo signo. Daí que, para nós, o signo seja um primeiro, o objeto um segundo e o interpretante um terceiro. Para conhecer e se conhecer o homem se faz signo e só interpreta esses signos traduzindo-os em outros signos. (SANTAELLA, 1983, p.51-52)

3. ANALISANDO OS OBJETOS EM CENA

Visando atingir uma análise mais completa, inicialmente serão apresentados o objeto original (tal como aparecem no curta metragem) e o objeto que ele busca representar em cena (o abacate, por exemplo). A Análise Semiótica se restringirá exclusivamente a Segunda Tricotomia, que diz respeito à relação do signo com seu objeto, envolvendo Ícone, Índice, e Símbolo.

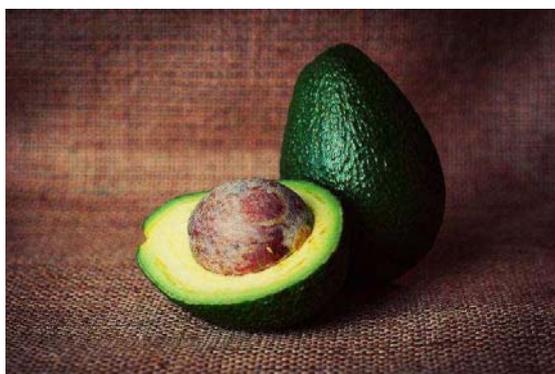
3.1 Granada de mão

Figura 15: Cena do curta metragem Fresh Guacamole.



Fonte: PES (2013).

Figura 16: Abacate.



Fonte: Pixabay (2015)

O objeto que o animador PES buscou representar nesta cena era o fruto Abacate (Figura 16). A imagem é ícone da granada de mão (Figura 15), uma vez que parece em aspectos físicos com uma granada de mão. Nesta imagem temos vários índices, sendo a própria imagem um deles, e outro o título do curta (Fresh Guacamole ou *Guacamole Fresca*) que é o nome da famosa receita mexicana *Guacamole*, uma espécie de purê de

abacate bem temperado cujo ingrediente principal é o abacate. Outro índice é a granada, pois no momento em que ela é partida ao meio pela faca, revela seu interior, visualmente semelhante ao interior do fruto abacate. A vasilha para frutas ao fundo da imagem, com outras duas granadas dentro, reforça o indicio de fruto.

A cor verde escuro do exterior da granada simboliza a casca do abacate, e a forma dela simboliza o formato do fruto. O interior da granada também funciona como símbolo, pois simboliza o interior de um abacate. A textura pastosa da massa de modelar simboliza a polpa do fruto sendo extraído para a receita.

3.2 Bola de Bilhar

Figura 17: Cena do curta metragem Fresh Guacamole.



Fonte: PES (2013).

Figura 18: Bola de bilhar.



Fonte: Pixabay (2015).

No curta, a bola de bilhar (Figura 18) é utilizada para representar o caroço do abacate (Figura 17). A imagem da bola de bilhar é ícone da mesma, pois se assemelha ao seu objeto real. A posição da bola de bilhar no interior da granada partida, atua como índice de caroço de um fruto. A escolha da bola de número 7 deve-se ao fato de que ela

é a única bola do jogo com a cor marrom, que simboliza a cor do caroço do abacate, e sua forma arredondada simboliza o formato de um caroço de abacate, e no momento em que a bola é retirada do interior da granada ela simboliza o caroço de abacate sendo retirado para aproveitar-se a polpa do abacate no preparo da receita de *Guacamole*.

3.3 Bola de Beisebol

Figura 19: Cena do curta metragem Fresh Guacamole.



Fonte: PES (2013).

Figura 20: Cebola.



Fonte: Pixabay (2015).

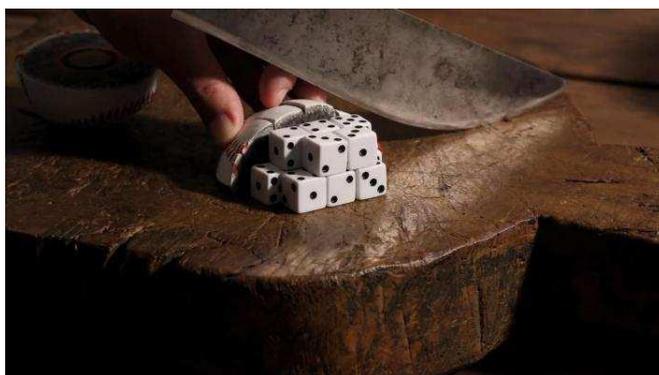
No curta metragem *Fresh Guacamole*, a bola de beisebol (Figura 19) tem a função de representar uma cebola (Figura 20). A imagem da bola de beisebol é o ícone da bola em si, pois tem semelhança real com o objeto físico bola de beisebol.

O modo que a bola é “descascada”, revelando um interior branco e novo, ao contrário da sua casca velha e suja, indica um ingrediente que necessita ser descascado e picado em pequenos cubos antes de ser adicionado à receita.

A forma da bola simboliza uma cebola, a cor da sua “casca” e a forma como ela é removida simbolizam o jeito que uma cebola é descascada, e a bola nova no interior da velha simboliza a cebola já descascada, pronta para ser picada e misturada aos demais ingredientes.

3.4 Dados brancos

Figura 21: Cena do curta metragem Fresh Guacamole.



Fonte: PES (2013).

Figura 22: Cebola picada.



Fonte: Pixabay (2015).

Os dados brancos (Figura 21) têm a função no curta de representar os pedaços cortados de uma cebola (Figura 22). A imagem dos dados corresponde fisicamente ao objeto real da foto, os dados. Esses dados indicam no curta algo sendo picado de forma progressiva, primeiro em pedaços maiores e por fim em pequenos pedaços.

Os dados grandes simbolizam a cebola cortada em pedaços, e os dados menores simbolizam a necessidade de picar a cebola em pedaços menores para que ela seja mais facilmente misturada à receita de *Guacamole*.

3.5 Almofada de costura

Figura 23: Cena do curta metragem Fresh Guacamole.



Fonte: PES (2013).

Figura 24: Tomate.



Fonte: Pixabay (2015)

Aqui podemos observar dois ícones, a própria imagem como ícone da almofada de costura (Figura 23), e a almofada de costura como ícone do fruto tomate (Figura 24), pois se assemelha ao objeto que representa, o tomate. O enfeite de talo, a forma arredondada da almofada de costura ser arredondada e sua cor, funcionam como índice de tomate, pois se PES usasse uma almofada de costura simples, quadrada, e preta, por exemplo, não seria possível compreendê-la como um tomate.

A cor vermelha simboliza um tomate fresco e no ponto ideal para consumo, já a forma arredondada e aparente maciez da almofada, simbolizam a escolha de um tomate macio e suculento para a receita. O enfeite verde no topo da almofada simboliza o talo do tomate sendo removido antes do corte do fruto.

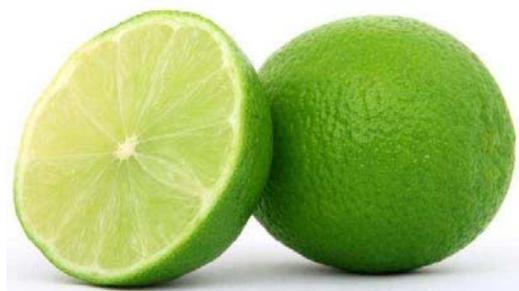
3.6 Bola de golfe

Figura 25: Cena do curta metragem Fresh Guacamole.



Fonte: PES (2013).

Figura 26: Limão.



Fonte: Pixabay (2015).

No curta a bola de golfe (Figura 25) representa um limão (Figura 26), que é cortado e espremido para que seu suco seja usado na receita. Foram pesquisadas imagens do interior de bolas de golfe partidas, mas nenhuma delas corresponde à

metade apresentada no curta, o que sugere uma manipulação de PES para facilitar a associação entre a bola de golfe e o fruto limão.

A imagem da bola de golfe é ícone da mesma, pois se assemelha a uma bola de golfe real. O interior da bola atua como ícone de limão, pois foi manipulado para se assemelhar a um limão partido ao meio e seus gomos. O interior da bola dividido em formas que lembram gomos e o líquido que escorre quando a bola é colocada no espremedor de limões indicam que a bola seria o limão usado para temperar a receita de *Guacamole*.

A cor verde da bola de golfe e seu formato simbolizam um limão da variedade Taiti (que possui cor verde escura e formato mais arredondado), a forma de gomos na metade cortada e o líquido retirado no espremedor de limões simbolizam o uso apenas do suco como tempero da receita.

3.7 Árvore de lâmpadas

Figura 27: Cena do curta metragem Fresh Guacamole.



Fonte: PES (2013).

Figura 28: Árvore de pimentão.



Fonte: Hortas (2015).

No curta metragem *Fresh Guacamole* aparece uma pequena planta (Figura 27) cujos troncos e folhas são feitos de cédulas de dinheiro, e seus frutos são lâmpadas. A função desta árvore inusitada é representar uma planta de pimentão (Figura 28) cheia de frutos.

A imagem da árvore de dinheiro com lâmpadas é ícone da escultura montada por PES para essa representação, uma vez que é fiel fisicamente à mesma.

O vaso de barro na imagem indica algo plantado, as cédulas de dinheiro indicam troncos e galhos, e as lâmpadas indicam frutos. A composição desses elementos na árvore de dinheiro com lâmpadas indica uma árvore pequena, plantada em um vaso e carregada de frutos. O fato de o chef estar preparando a receita e apenas esticar a mão para pegar o fruto que precisava indica que a planta provavelmente fica na cozinha, ao alcance do chef.

O vaso simboliza a árvore plantada no mesmo, as cédulas de dinheiro são feitas de papel, cuja matéria prima provém de árvores, portanto atuam simbolizando uma árvore, enquanto as lâmpadas simbolizam os frutos, os pimentões, devido a seu formato, cor, e forma como o objeto é manuseado em cena, que remetem diretamente a um pimentão sendo picado para a receita.

3.8 Casinhas de brinquedo

Figura 29: Cena do curta metragem Fresh Guacamole.



Fonte: PES (2013).

Figura 30: Pimentões.



Fonte: Pixabay (2015).

Em *Fresh Guacamole*, as casinhas plásticas (Figura 29) têm a função de representar pimentões picados (Figura 30), essenciais no preparo da *Guacamole*. A imagem das casinhas plásticas é ícone delas, pois as representa visualmente com exatidão a forma real das mesmas. Por surgirem a partir dos pedaços cortados da lâmpada, as casinhas que surgem após o corte de faca indicam algo que foi picado e simbolizam os pedaços de pimentão adicionados à receita.

3.9 Peças de xadrez

Figura 31: Cena do curta metragem *Fresh Guacamole*.



Fonte: PES (2013).

Figura 32: Conjunto de saleiro e pimenteiro.



Fonte: Pixabay (2015).

A imagem das peças de xadrez rei e rainha (Figura 31) atua como ícone das mesmas, devido à semelhança física com as peças reais.

A maneira como são manuseadas em cenas e os círculos nas cores branco e preto que derrubam, indicam as peças de xadrez como os utensílios de cozinha saleiro e pimenteiro (Figura 32). Os círculos indicam o sal (na cor branca) e a pimenta (na cor preta). É possível notar que as peças utilizadas em cena correspondem ao Rei e a Rainha, simbolizando o sal e a pimenta como rei e rainha dos temperos, respectivamente. O movimento de agitação sobre a mistura da receita simboliza que o ato de temperar para equilibrar os sabores ao fim da receita de *Guacamole*.

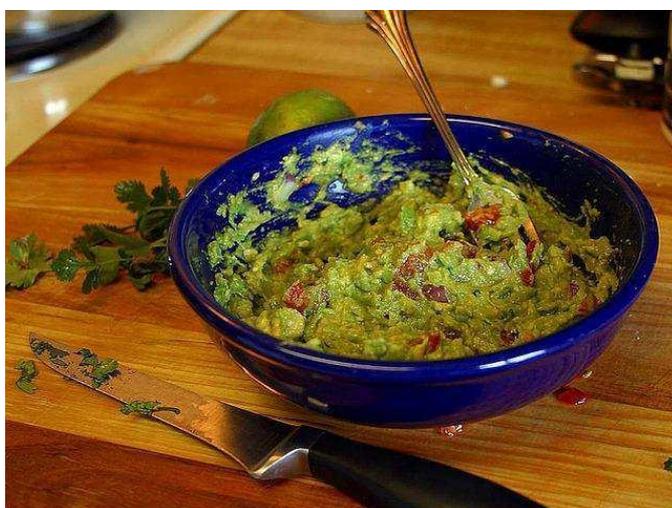
3.10 Vasilha com a mistura

Figura 33: Cena do curta metragem *Fresh Guacamole*.



Fonte: PES (2013).

Figura 34: Prato de *Guacamole*.



Fonte: Pixabay (2015).

A imagem da vasilha com o prato de *Guacamole* com objetos (Figura 33) atua como ícone para uma receita de *Guacamole* (Figura 34), pois ainda que de forma fantasiosa, se assemelha visualmente a receita real.

Os dados brancos indicam a cebola, os dados vermelhos indicam o tomate, as casinhas plásticas simbolizam o pimentão e a massa verde que envolve tudo indica a polpa do abacate. A vasilha com a massa verde e os vários objetos anteriormente citados, simboliza a receita finalizada, pois todos os ingredientes já foram incluídos na receita.

3.11 Fichas do jogo de Poker

Figura 35: Cena do curta metragem *Fresh Guacamole*.



Fonte: PES (2013).

Figura 36: Tortilha de milho com Guacamole.



Fonte: Receita Agora (2015).

As tortilhas de milho (Figura 36) são o acompanhamento mais comum para a *Guacamole*, e no curta foram representadas por fichas do jogo de Poker (Figura 35).

A imagem é o ícone das fichas de Poker, pois condiz com as fichas na realidade. No curta, as fichas indicam um acompanhamento crocante servido com a *Guacamole*, e simbolizam as tortilhas de milho que também são usadas para comer a *Guacamole* direto do recipiente, como o chef de cozinha tenta fazer no curta, sem sucesso.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho de conclusão de curso teve como objeto de estudo as ressignificações dos objetos em cena no curta metragem *Fresh Guacamole*, do animador e diretor Adam Pesapane, ou PES. O referencial teórico abrangeu os autores Peirce e Santaella no campo da Semiótica, Mannoni e Lucena Junior nos campos do Cinema e Animação, entre outros.

As maiores dificuldades encontradas na produção deste estudo foram as poucas referências encontradas sobre a técnica de animação em *Stop Motion*, e as diversas contradições nas referências ligadas ao cinema, como nos vários casos em que cada autor descrevia o acontecimento de uma forma e outro autor descrevia de um modo totalmente diferente.

Desde a pré-história, o ser humano tenta reproduzir a ilusão de movimento através de imagens estáticas, e a razão para isso fica cada vez mais evidente: o movimento é a atração visual que mais desperta a atenção. E nessa constante tentativa de criar a ilusão de movimento, foram surgindo aos poucos os dispositivos responsáveis pelo surgimento das primeiras técnicas de animação.

Com o surgimento da animação, mais do que apenas a ilusão de movimento, passou a ser possível “dar vida” a qualquer coisa. As técnicas de animação oferecem infinitas possibilidades criativas, dando ao animador ferramentas para que ele possa criar tudo aquilo que imagina sem restrições, podendo transitar entre o real e o imaginário sem dificuldades.

Em seus curtas, PES utiliza-se desse imenso potencial que a técnica de animação lhe oferece para criar um mundo completamente novo, onde ele pega objetos simples e os caracteriza sob formas absolutamente diferentes. O uso de elementos reais como a faca, o espremedor de limões, e a colher, mesclados entre os elementos fantasiosos, trazem um toque extra de realismo para a narrativa, auxiliando nas caracterizações.

Através da análise, foi possível perceber que as reconstruções de significados no curta metragem *Fresh Guacamole* acontecem de acordo com as cores e formas de cada objeto, ou seja, o objeto que mais se assemelhe fisicamente ao objeto a ser representado é utilizado em cena. A trilha sonora também exerce um importante papel nas ressignificações, pois facilita a identificação dos movimentos e ações do protagonista

(chefe de cozinha), evitando que um ou outro elemento em cena seja mal compreendido pelos espectadores.

Ao fim deste estudo, tornou-se possível compreender como foram feitas as resignificações dos objetos em cena no curta e por que cada objeto em cena teve seu significado reconstruído da forma que aparece no vídeo. Para chegar a esse resultado, foi necessário abordar os conceitos de animação, Stop Motion e Semiótica, visando à compreensão mais ampla acerca do tema.

Sendo assim, considera-se que este trabalho alcançou êxito nas tarefas à que se propôs, contribuindo consideravelmente para os estudos de comunicação e abrindo caminho para a produção de diversos outros trabalhos relacionados ao mesmo tema ou aprofundados em outros aspectos do objeto de estudo, como a relação do momento cultural vivenciado pelo animador durante a produção do curta metragem, a análise de acordo com as outras tricotomias, entre outros.

REFERÊNCIAS:

- AUMONT, Jacques. *As Teorias dos Cineastas*. São Paulo: Papirus Editora, 2004.
- BALARDIM, Paulo. *Relações de vida e morte no teatro de animação*. Porto Alegre: Edição do Autor, 2004.
- BALZER, Dick. *The Richard Balzer Collection* (2007) Disponível em: <<http://www.dickbalzer.com/>> Acesso em 08 de Setembro de 2015.
- BEENE, Gary. *STEREOGRAMS*. Disponível em: <<http://www.garybeene.com/stereo/rds-hist.htm>> Acesso em 08 de outubro de 2015.
- CATALDI, Bruna. *Nada é o que parece – PES no Papo animado* (2012). Disponível em <<http://www.animamundi.com.br/nada-e-o-que-parece-pes-no-papo-animado/>> Acesso em 08 de Setembro de 2015.
- CONSERVATOIRE NUMÉRIQUE DES ARTS ET MÉTIERS. Disponível em <http://cnum.cnam.fr/> Acesso em 12 de Setembro de 2015.
- CIRIACO, Douglas. *O que é Stop Motion?* (2009) Disponível em: <<http://www.tecmundo.com.br/player-de-video/2247-o-que-e-stop-motion-.htm>> Acesso em 20 de maio de 2015.
- RICHARD BALZER COLLECTION. (2007) Disponível em: <http://www.dickbalzer.com/> Acesso em 20 de maio de 2015.
- GARY BEENE INFORMATION CENTER. *Stereograms* (2015) Disponível em: <<http://www.garybeene.com/stereo/rds-hist.htm/>> Acesso em 25 de maio de 2015.
- GORDEEFF, E. M. *Interferências estéticas: a técnica Stop Motion na narrativa de animação*. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) - Escola de Belas Artes, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2011.
- HISTORY. *The Lumière Brothers – Pioneers of cinema* (2014) Disponível em: <<http://www.history.com/news/the-lumiere-brothers-pioneers-of-cinema>> Acesso em 15 de setembro de 2015.
- HORTAS. *Como plantar pimentão* (2015). Disponível em: <<http://hortas.info/como-plantar-piment%C3%A3o>> Acesso em: 02 de novembro de 2015.
- IMDB. *PES* (2015). Disponível em: <<http://www.imdb.com/name/nm1396934/>> Acesso em 05 de setembro de 2015.
- KEMP, Phillip. *Tudo sobre cinema*. Rio de Janeiro: Sextante, 2011.
- LUCENA JÚNIOR, Alberto. *Arte da Animação: técnica e estética através da história*. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2005.
- MANNONI, Laurent. *A grande arte da luz e da sombra*. São Paulo: SENAC/UNESP, 2003.

MARTINS, India Mara. Documentário Animado: Experimentação, Tecnologia e Design. 2009. Tese (Doutorado em Artes e Design) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2009.

MOURA, Edgar Peixoto. 50 anos luz, câmera e ação / Edgar Moura. 2. ed. — São Paulo: Ed. SENAC São Paulo, 2001.

NEWVERBALIZING. Dimensions of dialogue (1982) - Jan Svankmajer (2015) Disponível em: <<http://newverbalizing.com/post/120691752392/dimensions-of-dialogue-1982-jan-svankmajer>> Acesso em 02 de novembro de 2015.

PATAKOSMOS. PES – Adam Pesapane. Disponível em: <<http://www.patakosmos.com/pes-adam-pesapane>> Acesso em 15 de Agosto de 2015.

PEIRCE, Charles Sanders. Semiótica. 3. ed. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2003, trad. José Teixeira Coelho Neto.

PIXABAY. Banco de imagens. Disponível em: <<http://pixabay.com>>. Acesso em 02 de novembro de 2015

PRIEBE, Ken A. The Advanced art of Stop Motion. Stanford: Cengage Learning, 2011.

RECEITA AGORA. Receita de Guacamole (2015). Disponível em: <<http://www.receita-ahora.com.br/receita-itens/receita-de-guacamole/>> Acesso em 02 de novembro de 2015.

SANZ, Cláudia Linhares. Entre o tempo perdido e o instante: cronofotografia, ciência e temporalidade moderna. Boletim do Museu Paraense Emílio Goeldi. Ciências Humanas, Belém, v. 9, n. 2, p. 443-462, maio-ago. 2014. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1590/1981-8122201400020001>> Acesso em 02 de setembro de 2015.

SANTAELLA, Lúcia. O que é semiótica. São Paulo: Brasiliense, 1983.

SANTAELLA, Lúcia. Semiótica aplicada. São Paulo: Thomson, 2002.

SARTO, Dan. *Pes talks Fresh Guacamole*. (2013) Disponível em: <<http://www.awn.com/animationworld/pes-talks-fresh-guacamole>> Acesso em: 26 de abril de 2015.

STEREOSCOP. Disponível em: <<http://courses.ncssm.edu/gallery/collections/toys/html/exhibit01.htm>> Acesso em 02 de outubro de 2015.

STORIA DELLA FOTOGRAFIA. Disponível em: <<http://www.storiadellafotografia.it/2009/12/05/etienne-jules-marey/>> Acesso em: 15 de junho 2015.

TRALDI, Rebeca; ZUANON, Rachel. Stop Motion: Do Artesanal ao Digital. Anagrama, São Paulo, v. 6, n. 2, p.1-24, dez. 2012. Trimestral.

VERGINIO, Diego. Os 12 Princípios da Animação. Disponível em: <<http://www.banzee-studio.com.br/principiosanimacao>> Acesso em 15 de junho de 2015.

PES FILM. Fresh Guacamole by PES (2013). Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=dNJdJIwCF_Y> Acesso em 02 de novembro de 2015.

WELLS, Paul. Boards, beats, binaries and bricolage: approaches to the animation script. In: NELMES, Jill. Analysing the screenplay. New York: Routledge, 2011. p. 89-105.