

Canvas (2020): arte, sublimação e sensibilidade

Keyla Andrea Santiago Oliveira

UEMS, Brasil

Pollyanna Rosa Ribeiro

PUC Goiás/UFG, Brasil

Keyla Andrea Santiago Oliveira

Possui graduação em Pedagogia pela Universidade Federal de Goiás (2003), Especialização em Docência Universitária pela Universidade Salgado de Oliveira (2004), Mestrado em Educação pela Universidade Federal de Goiás (2007) e Doutorado em Educação pela UFG (2012). Atualmente é professora adjunta efetiva do quadro de docentes de ensino superior da Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul, tendo com ênfase de trabalho e pesquisa a formação de professores, arte, infância e educação. É membro do Grupo interinstitucional de estudos e pesquisa: educação, infância, arte e psicanálise, da Pontifícia Universidade Católica de Goiás; Coordena o Grupo de estudos e pesquisa GECCAE, Grupo de estudos críticos sobre cultura, arte e educação, ligado à UEMS.

Pollyanna Rosa Ribeiro

Pollyanna Rosa Ribeiro é Pedagoga, Especialista em Educação Infantil, Mestre em Educação e Doutoranda em Educação, todos os cursos pela Universidade Federal de Goiás. É professora da Pontifícia Universidade Católica, tendo como ênfase de trabalho e pesquisa os temas: Linguagem, Educação Infantil e Educação Audiovisual. Assessora Pedagógica da Escola Interamérica. Professora da Rede Municipal de Educação de Goiânia. É membro da pesquisa interinstitucional em curso Arte, psicanálise e educação: procedimentos estéticos no cinema e as vicissitudes da infância UFE/ CEPAE/ UFG/PUCGO/ UEG/UAB-UNB (GEPIAPE).

Resumo

Este trabalho é vinculado à pesquisa interinstitucional Arte, psicanálise e educação: procedimentos estéticos no cinema e as vicissitudes da infância CEPAE/UFG/PUCGO/UEG/UAB-UNB/UEMS, a qual busca evidenciar a potencialidade das relações entre cinema e educação. O objetivo deste trabalho é realizar a análise fílmica do curta de animação gráfica, de 2020, *Canvas*, roteirizado e dirigido por Frank E. Abney III. A obra suscita o poder de sublimação da Arte, na relação terna entre avô e neta, que compartilham de uma mesma perda em família, mas também o contato com a pintura e o desenho. Traz à tona uma relação dialética envolvendo aspectos como a morte, o vazio, a tristeza, a revolta, como também as possibilidades de superação, o espaço para a sensibilidade, os caminhos de libertação, entremeados pela delicadeza do gesto infantil. Com Tarkovski (1998) podemos dizer que essa obra fílmica é imbuída pela lógica poética e nela vemos claramente como o cinema maneja o tempo e, nesse caso, para apresentar as lembranças do protagonista, o diretor recorre à mudança estética de uma animação em 3D para o 2D nessa transição temporal. O uso desse dispositivo estético, a luz, a ausência de palavras, o desenho de som, a analogia da paisagem com movimentos artísticos gráficos, dentre outros impactam e convidam o espectador à elaboração. O aporte teórico para essa discussão encontra-se em autores como Freud (1996), Gagnebin (2009), Bosi (2000), Elsaesser and Hagener (1994), Ostrower (2014), Tarkovski (1998).

Palavras-chave: Cinema, Análise Fílmica, Sublimação, Educação, Infância.

Abstract

This work is linked to the interinstitutional research Art, Psychoanalysis and Education: Aesthetic Procedures in Cinema and the Vicissitudes of Childhood CEPAE/UFG/PUCGO/UEG/UAB-UNB/UEMS, which seeks to highlight the potential of the relationship between cinema and education. The objective of this work is to perform a film analysis of the graphic short animation *Canvas* (2020), scripted and directed by Frank E. Abney III. The work evokes the power of Art's sublimation, in the tender relationship between grandfather and granddaughter, who share the same loss in the family, but also the contact with painting and drawing. It brings to light a dialectical relationship involving aspects such as death, emptiness, sadness, revolt, as well as the possibilities of overcoming difficulties, the space for sensitivity, the paths of liberation, interspersed with the delicacy of the childish gesture. With Tarkovski (1998) we can say that this filmic work is imbued with poetic logic and in it we clearly see how cinema handles time and, in this case, to present the protagonist's memories, the director resorts to the aesthetic change from a 3D animation to the 2D in this temporal transition. The use of this aesthetic device, light, the absence of words, sound design, the analogy of the landscape with graphic artistic movements, among others, impact and invite the viewer to elaborate. The theoretical support for this discussion is found in authors such as Freud (1996), Gagnebin (2009), Bosi (2000), Elsaesser and Hagener (1994), Ostrower (2014), Tarkovski (1998).

Keywords: Cinema, Film Analysis, Sublimation, Education, Childhood.

Introdução

A vida, tal como a encontramos, é árdua demais para nós; proporciona-nos muitos sofrimentos, decepções e tarefas impossíveis. A fim de suportá-la, não podemos dispensar as medidas paliativas (Freud 1996, 83).

Canvas (2020), é um curta metragem com o roteiro e direção assinados por Frank E. Abney III produzido recentemente pela plataforma *streaming* Netflix, no caso, aqui tornou-se objeto de análise e reflexão que tem por finalidade discutir a obra a partir de destaques de elementos fílmicos que constituem suas dimensões estéticas e temáticas. Na esteira do movimento de acompanhamento da obra, a decomposição de aspectos que aqui faremos visam a destacar elementos que o exercício de leitura do texto fílmico suscita: a poética da obra, a participação do espectador, o artista protagonista, a arte como sublimação e lugar amenizador da dor, o gesto infantil, dentre outros.

A família evocada no curta-metragem *Canvas* (2020) poderia ser qualquer família, o fato de não contarmos com uma narrativa permeada pela palavra, em que as personagens ganhariam nomes e identidades específicas nos ajuda a entender que a opção do diretor por uma família negra e também pelo anonimato dá à história a potencialidade de alcance universal. Ao mesmo tempo, temos uma particularidade, há em questão um trauma, uma perda compartilhada entre neta, avó e filha, a morte da avó, também mãe, também esposa. Um jogo dialético é proposto ao espectador, já que preenche a história de tensionamentos da ordem da identificação e também do estranhamento, que nos aproximam e nos distanciam daquele trio em questão; esse jogo dá ao drama fictício efeitos contraditórios que o humanizam, já que a vida transita nos campos da complexidade, ou seja, da facticidade e da sensibilização a um só tempo. Também não é assim com a Arte?

A semântica irradiante da obra que se gera no âmbito do luto caminha na direção desse jogo expressivo de imagens que presenteia o espectador com aspectos de vivacidade e intensidade, mesclando emoções que vão da debilidade ao triunfo. Bosi (2000, 65) nos diz dessas potências imagéticas, que, para ele, assim como com a palavra, “gozam de um dom talvez inexaurível: o de formar novas arborescências que dialetizam a expressão da seiva original”, transbordando para além de suas acepções primeiras e nos propiciando uma jornada *sui generis*, marcada por aquilo que é dos sujeitos e ao mesmo tempo dialoga com diferentes universos. O diretor Frank E. Abney III, em *Canvas* (2020), nos brinda com brilhantes surpresas quando se considera que essa é sua primeira experiência solo, aproveitando um background como animador de grandes produções como *Incríveis 2*, *Soul*, *Frozen*, *Toy Story 4*, *Kung Fu Panda 3* e *Dois Irmãos*, tendo sido também produtor executivo de *Hair Love*. Nesta obra de 2020 ele foi homenageado com o primeiro prêmio NAACP Image Award, de Melhor Curta de Animação.

Desenvolvimento

A poética da animação, sua estética e o espectador

A animação narra um momento delicado da vida de um idoso cadeirante em luto pela perda de sua amada que, sem desejo, energia ou inspiração para pintar, abandona seu ateliê. Quando encorajado por sua neta a entrar nesse espaço e, redescobrir o cavalete com a tela diante de si, é tomado de memórias em um devaneio de sua vida pregressa. A submersão do espectador no universo interior do protagonista é promovida por um recurso cinematográfico na transformação da técnica gráfica de animação, a estética que conduz o cinema é a estética das sensações na produção dos movimentos e a animação possui suas especificidades. “Enteada do cinema durante a maior parte da história do cinema fotográfico analógico, que retorna para reivindicar seus direitos de nascença e sua legitimidade” (Elsaesser e Hagener 2018, 219).

Vale dizer que essa animação predominantemente realizada por computação gráfica diz muito do seu tempo, a animação como forma fílmica ganhou, como nos diz Elsaesser e Hagener (2018) um novo vigor, foi “reanimada” pelo movi-

mento digital e esse agente audiovisual ganha novos contornos a partir das “re-renderização, metamorfose de imagens, esboço e composição” (*idem*, 220).

As tecnologias recentes impactam não só a produção, mas também a recepção fílmica, pois nesse caso, a atmosfera da sala de cinema muitas vezes é subtraída, a apreciação antes grupal, torna-se doméstica e, muitas vezes, individual, seja diante da TV ou do computador em que essas plataformas *streaming* disponibilizam. Há um impacto na relação da arte cinematográfica com o espectador que acessa a obra de arte, isso reduz sua participação no evento social que é frequentar o cinema, enfraquece a sociabilidade, extrai a ideia de projeção, já que ele está diante de uma tela reduzida sem todo o aparato que uma sala de cinema oferta. Mesmo diante desses reveses o espectador como tal ainda pode se sensibilizar e se relacionar com o filme de forma ativa, tal qual *Canvas* (2020) nos convida.

Nesse curta-metragem o tempo cronológico é suspenso e o tempo psicológico se apresenta ao trazer à tona as lembranças do protagonista, nessa composição o diretor recorre à mudança estética de uma animação em 3D passa a utilizar o 2D. Ao apresentar a realidade da narrativa, o 3D é predominante em *Canvas* (2020), nos apresenta variados ângulos, promovendo um visionamento mais minucioso e imersivo, um efeito sensorial hiper-realista. Ao revelar o devaneio do protagonista, a animação muda da estética volumosa para uma planificada e menos movimentada, uma grafia mais simples, mas profundamente tocante.

Ao mudar o contraste técnico de um curta metragem em dimensão formada por largura, comprimento e profundidade para a supressão da terceira dimensão, o diretor provoca um novo fluxo sentimental, alterando a textura fílmica do estado de vigília para o sonhar acordado. Esse é um artifício para recorrer e trabalhar a ideia da memória em uma atmosfera emocional repleta de carga nostálgica que evoca os momentos prazerosos de carinho e cumplicidade do protagonista com sua falecida amada.

Esse é um dos diversos fatores que indicam a lógica poética dessa narrativa audiovisual, Lógica poética da narrativa que traz uma organização sintática e uma ludicidade semântica que convidam o espectador a entrar na história buscando capturar pistas e atribuir sentido ao texto fílmico transitando na leitura dos dispositivos estéticos ofertados, mesmo sem ter consciência da coesão entre eles. “Quando falo de poesia, não penso nela como gênero. A poesia é uma consciência do mundo, uma forma específica de relacionamento com a realidade. Assim, a poesia torna-se uma filosofia que conduz o homem ao longo de toda a sua vida” (Tarkovski 1998, 18).

Há um universo aberto de possibilidades de tecer os fios narrativos a partir da percepção do filme, entrelaçando afetação e elaboração do espectador, isso só é possível quando a obra tende a fuga da obviedade, isso provoca o raciocínio e as associações que se constituem como atividade do espectador. O cinema apresenta detalhes, oferta imagens e paisagens sonoras que despertam emoções e memórias, recria uma realidade, em um jogo de visibilidade e invisibilidade permitindo ao espectador estabelecer elos e entrar no trabalho imaginativo.

Esse jogo é muito presente em *Canvas* (2020), muitas vezes o personagem central passa pelo corredor da casa tomado pela melancolia e direciona o olhar para uma porta encoberta por uma arara de roupas. Essa lacuna chama o espectador a se questionar: por que ele faz isso? O que tem ali? O que esse local da casa o lembra? Por que ele se afasta? Essas entrelinhas chamam o espectador a participar, a trabalhar o filme e comparecer quase como cúmplice do cineasta ao costurar a narrativa articulando as possibilidades às suas experiências e memórias.

Aliás, a temática da memória se presentifica nesse curta-metragem nessa transição temporal, como nos diz Tarkovski: “é por demais óbvio que, sem o tempo, a memória também não pode existir. A memória, porém, é algo tão complexo que nenhuma relação de todos os seus atributos seria capaz de definir a totalidade das impressões através das quais ela nos afeta” (Tarkovski 1998, 248-249). Nesse sentido, a memória não é um estoque de recordações que se acessa quando

queremos, as experiências nem sempre estão disponibilizadas facilmente, ela funciona como um aparelho de montagem, composta por traços combinados, arranjados e reatualizados, dessa forma, pode haver um descompasso entre o que foi de fato vivido e o que o sujeito se recorda.

Outro indício poético apresentado por Frank E. Abney III é a condução do filme sem diálogos, aspecto que será desenvolvido mais adiante. Os personagens afônicos se comunicam por múltiplas linguagens corporais pautadas no intercâmbio de gestos, olhares, risos e diferentes expressões faciais. Essa “estrutura estética não necessita de manifestos, e a força da arte não se encontra aí, mas, sim, no poder de persuasão, naquela força vital única” (Tarkovski 1998, 57). Ainda assim esse texto narrativo é dialógico, as trocas entre os personagens, que são íntimas figuras parentais (pai, filha e neta), são repletas de cuidado, atenção e afeto, e muito dizem mesmo sem apresentar nenhuma palavra. O desenho de som também muito colabora nesse cenário de trocas interpessoais entre os personagens. O amálgama entre as imagens e a paisagem sonora compõe a gramatura dessa obra em suas

associações poéticas, intensifica-se a emoção e torna-se o espectador mais ativo. Ele passa a participar do processo de descoberta da vida, sem apoiar-se em conclusões prontas, fornecidas pelo enredo, ou nas inevitáveis indicações oferecidas pelo autor. Ele só tem à sua disposição aquilo que lhe permite penetrar no significado mais profundo dos complexos fenômenos representados diante dele (Tarkovski 1998, 17).

A poética da trilha sonora de *Canvas* (2020), trabalho de Jermaine Stegall, foi reconhecida na indicação ao prêmio MPSE Golden Reel. A música num filme, assim como as cores e demais dispositivos e artefatos embalam a narrativa, movendo-nos por trilhas por vezes mais sedosas, e outras vezes mais tortuosas. A peça de Stegall nos intima à sensibilidade, em meio aos sons de violinos, violas, violoncelo, o baixo e a harpa, enredamo-nos na suavidade de uma sonoridade urdida com pouca percussão, advento de passarinhos (agregados na diegese), que preza pela pouca gravidade, flutuamos. Sentimos o ambiente que remete ao etéreo, à descoberta do avô de uma possibilidade de vida no dedilhado das cordas que parecem escadas a alçá-lo para outros patamares; o clima é de magia, ocasionalmente, na delicadeza dos gestos quase podemos divisar uma caixinha de música ondeando na esfera constelatória que é essa composição.

A arte como sublimação

O protagonista de *Canvas* (2020) vive o drama do luto, nesse contexto sua expressão sugere a dor, a apatia, a perda de sua musa inspiradora, conseqüentemente, o esvanecimento em sua vida dos sabores, dos prazeres e das cores. A pintura, atividade a que se dedicava, foi abandonada diante de tamanha desolação. O idoso é um artista, ele encontrava na arte e em sua produção um lugar de vida, porém esse escape se encontrava em um silencioso suspenso. Ele até se coloca por muito tempo diante do cavalete e da tela em branco, porém o desinteresse e o desânimo impõem a inércia típica ao luto. Com o pincel no colo, observado por suas parentes, tenta pintar, mas se recolhe.

Freud (1996) nos ensina que a sensação de dor se coloca como imperativo na vida humana e, basicamente, é oriundo de três fontes: nosso corpo físico, condenado ao perecimento; o mundo externo, que muitas vezes é uma ameaça frente a sua força vitalmente destruidora diante de nossa fraqueza e a fonte mais ofensiva: a relação interpessoal, repleta de descompasso entre interesses tão diversos.

O desarranjo de uma pretensa harmonia do casal motivada pela morte da companheira se apresenta em *Canvas* (2020) como a fonte primária do sofrimento do protagonista. Contudo, podemos deduzir que antes desse infortúnio ocorrer, a arte tinha um espaço significativo na vida do personagem, talvez um lugar de contornar os impulsos, um outro destino para nossos instintos e aflições, ela abrandava os ímpetos por promover, atender parcialmente uma forma de satis-

fação que é inviável ou impossível de ser atendida. Para Freud, “as satisfações substitutivas, tal como as oferecidas pela arte, são ilusões, em contraste com a realidade; nem por isso, contudo, se revelam menos eficazes psiquicamente, graças ao papel que a fantasia assumiu na vida mental” (Freud 1996, 83).

Esse mecanismo psíquico é intitulado pelo autor supracitado como sublimação, que pode ser compreendido como um deslocamento, uma reorientação, realocação de um outro curso, um “desvio dos impulsos primários por meio da barra social em que somos suscetíveis para a manutenção da vida coletiva que tolhe a plena satisfação, compelindo o desvio da pulsão em sublimação, que é um destino alternativo do impulso primitivo” (Freud 1996, 110). Não é a solução dos problemas, pois como já dito, o sofrimento humano é procedente de diversas origens e é inevitável. Qualquer atividade artística pode ter a virtude de ser o destino da pulsão que desloca a libido como uma tentativa favorável para se distanciar do sofrimento, é uma fração de satisfação que evidencia a versatilidade psíquica humana. A fruição na experiência artística não é exclusiva ao artista, também pode se estabelecer em quem se relaciona com a obra de arte, mas no processo de produção pode comparecer a sublimação como um mecanismo que evidencia esse funcionamento de

produção de prazer a partir das fontes do trabalho psíquico e intelectual. Quando isso acontece, o destino pouco pode fazer contra nós. Uma satisfação desse tipo, como, por exemplo, a alegria do artista em criar, em dar corpo às suas fantasias, ou a do cientista em solucionar problemas ou descobrir verdades, possui uma qualidade especial (Freud 1996, 87).

Quem convoca o avô a arriscar-se no desenho, a partilhar a produção gráfica, é sua neta, uma criança que, em sua subversão e potência, adentra sem autorização ao ateliê e é essa ousadia que faz com ele novamente revise o lugar e, junto com ela, recapitula memórias tão ternas ao olhar fixamente para a pintura que produziu de sua amada. “Em sua obra, o artista decompõe a realidade no prisma da sua percepção e usa uma técnica pessoal de esforço para mostrar os mais diversos aspectos da realidade. Ao atribuir grande importância à concepção subjetiva do artista e à sua apreensão pessoal do mundo” (Tarkovski 1998, 26).

A estética do gesto infantil

A perda (da avó, mãe, esposa) não é entendida de pronto, ao longo de quase 4 minutos dos 9 minutos de duração do filme, várias pistas vão sendo evidenciadas ao espectador, as primeiras mais difusas e outras vão sendo agregadas e ganhando mais concretude: o sonho inicial, um rastro de memória do qual o avô desperta com o barulho de um despertador; a cama de casal vazia em que ele acorda; o sofrimento estampado em seu rosto ao se locomover pela casa vazia e na penumbra; a tristeza, o suspirar de olhos fechados, posicionando-se diante de um cavalete sem tela; a solidão, a revolta, até mesmo a aliança que é mantida em seu dedo anelar indicando que era casado, e, finalmente o desenho da neta, vislumbrando a avó com asas, no céu entre nuvens. A intencionalidade do diretor se apresenta de maneira ímpar, as marcas de sua poética vão nos alertando dessa morte vivenciada pelo pequeno núcleo familiar, que gera sofrimentos em todos, mas toca sobretudo o avô.

Retomamos aqui a lacuna da linguagem oral apontada anteriormente. A presença do silêncio (de palavras) também pode nos transportar a uma situação de esvaziamento, onde a experiência não é mais possível para o avô em especial, a comunicação encontra seu término na falta de palavras, mas também no bloqueio criativo do artista. Vemos com Gagnebin (2009, 51) que a impossibilidade de assimilar o trauma corta o acesso ao simbólico. Citando Benjamin, quando fala no ensaio *Experiência e pobreza* sobre o mutismo dos sobreviventes da Grande Guerra, a autora assevera sobre

Uma reflexão convergente sobre a memória traumática, sobre a experiência de choque (conceito -chave das análises benjaminianas da lírica de Baudelaire), portanto sobre a impossibilidade, para

a linguagem cotidiana e para a narração tradicional, de assimilar o choque, o trauma, diz Freud na mesma época, porque este, por definição, fere, separa, corta ao sujeito o acesso ao simbólico, em particular à linguagem.

Daí percebermos que para o avô, a situação de luto, transformada em trauma é da ordem da impotência. Como artista, sua linguagem primordial é a pintura, sua ferramenta primeira é o pincel, ele se vê incapaz de produzir. Ao mesmo tempo a figura da neta surge como aquela cuja tarefa é resguardar a tradição, a narrativa, tema do outro ensaio de Benjamin mencionado pela autora supracitada, O narrador. Como narradora da história, por meio do desenho, ela recolhe os vestígios, os cacos, o que sobra na lembrança, e brinca com eles, transmitindo o inenarrável e nos fazendo conhecer a história por completo. Na interrupção da vida, ela age sobre o presente, restabelecendo o espaço do simbólico, ela é uma testemunha da experiência, o que é próprio da infância, sua ação é pura criatividade, ludicidade, articulada ao sensível, quando guarnecida pelo acolhimento e amorosidade.

Segundo Gagnebin (2009, 44), a ideia de memória é conduzida pelo conceito de rastro, assim “a memória vive essa tensão entre a presença e a ausência, presença do presente que se lembra do passado desaparecido, mas também presença do passado desaparecido que faz sua irrupção em um presente evanescente”.

Ainda para a autora, o narrador de Benjamin é o sucateiro, que lida com as sobras do discurso oficial da história, lida com o sofrimento, com o indizível e com aquilo que não tem nome, que foi apagado. No curta, a neta realiza esse papel, ela é a memória, trabalha com a rememoração, com uma invenção do presente:

abre-se aos brancos, aos buracos, ao esquecido e ao recalcado, para dizer, com hesitações, solavancos, incompletude, aquilo que ainda não teve direito nem à lembrança nem às palavras. A rememoração também significa uma atenção precisa ao presente, em particular a estas estranhas ressurgências do passado no presente, pois não se trata somente de não se esquecer do passado, mas também de agir sobre o presente (Gagnebin 2009, 54-55).

Assim, o avô, pela dor intensa, insiste no apagamento de uma parte importante de sua história, parte essa ainda muito viva para a menina, que na sua espontaneidade faz aflorar a avó em suas próprias imagens, enquanto o senhor se afasta do ateliê, trata de mantê-lo no escuro da casa e seu cavalete vazio, sem tela, sem possibilidade de ação. A delicadeza do gesto infantil abre ao avô a jornada de superação, recupera o espaço da sensibilidade endurecida, mostra caminhos de libertação na dialética de aspectos que tocam a morte, o vazio, a tristeza e a revolta.

O toque de mãos iniciado pela criança, sua ação corpórea, carregada de sinestesia, verdadeiro clímax da história, reaviva naquele adulto alquebrado pelo desconsolo o que seria improvável: a imaginação, uma vez que ele se manifesta inapto para acessar essa sua capacidade humana vetorizada pela espontaneidade, e que não demanda fisicalidade; o senhor jaz em um contexto de dor tão aguda, que a esposa só lhe aparece em sonho anteriormente, fenômeno que ele não pode controlar. O que está a seu alcance ele desloca para um lugar de embargo e trava os processos de libertação, está literalmente num limbo, sítio da incerteza e da indefinição.

Conforme afirma Ostrower (2014, 20), o mundo imaginativo é tecido pelo fermento das associações,

são correspondências, conjeturas evocadas à base de semelhanças, ressonâncias íntimas em cada um de nós com experiências de vida e com todo um sentimento de vida. Espontâneas, as associações afluem em nossa mente com uma velocidade extraordinária. São tão velozes que não se pode fazer um controle consciente delas. Às vezes, ao querer detê-las, elas já se nos escapam. Embora as associações nos venham com tanta insistência que talvez possam

tender para o difuso, estabelecem-se determinadas combinações, interligando-se ideias e sentimentos. De pronto as reconhecemos como nossas, como sendo de ordem pessoal. Sentimos que, por mais inesperadas que sejam, as constelações associativas condizem com o que, individualmente, seria um padrão de comportamento específico nosso face a ocorrências que nos envolvam. Apesar de espontâneo, há mais do que certa coincidência no associar, há coerência. As associações no levam para o mundo da fantasia.

No curta, o toque da garota mobiliza o artista, a familiaridade com mundo do sensível, antes de tão fácil convergência para ele quando pintava, torna quase palpável o desejo mais velado, sua mente, poderosa no manejo coerente de suas faculdades, usa de suas qualidades associativas para conformar o encontro com a esposa. A coloração do devaneio em 2D, predominantemente azul e branco nos leva diretamente a entender sua representatividade na trama: assim como no desenho da criança (planejado no papel), essas duas cores são majoritárias e têm significados cordatos. Consonante o dicionário de símbolos, o azul traduz

tanto a expansão do céu como as profundezas do mar. Simboliza espiritualidade, pensamento, infinito, vazio, eternidade e transparência. Por refletir transparência, uma parede pintada de azul claro pode parecer brilhar e desaparecer. Para os budistas tibetanos, o azul relaciona-se com a sabedoria transcendente e com o vazio, o que decorre justamente da sua transferência. Essa cor reflete o desejo de ser puro. No manto da Virgem Maria, o azul simboliza o desapego da vida mundana, pureza e paz. Desta forma, partilha de alguma simbologia inerente à cor branca, a qual também reflete calma e reflexão. Azul é uma cor imaterial, que está associada ao mundo dos sonhos. É mais pura e mais profunda, além de ser a cor mais fria, inclusive associada à água. Na heráldica, o azul significa verdade e lealdade. No Egito, as cenas da pesagem das almas eram pintadas com um fundo claro azul-celeste, pois os egípcios o consideravam a cor da verdade. No que respeita às diferentes tonalidades, o **azul celeste** é considerado o azul sacralizado. Enquanto isso, o **azul escuro** é considerado o caminho do devaneio¹.

O azul é a cor do carro da filha, que com a neta do homem, sempre chega, colaborando com a ideia de que as duas são o contraponto para a tristeza, uma saída daquela realidade angustiante, uma via de expansão.

Como se percebe, a aplicabilidade das cores não é aleatória, também na animação em 3D há preponderâncias, vê-se tons de sépia, um amarelo escurecido que brinca com marrons, sutilezas de verdes, o que dá ao curta compleições mais frias, uma realidade tocada pela seriedade, pelo controle, pela estabilidade. As cores, portanto vão nos conduzindo por emoções que não chegam a ser totalmente turvas, mas o preto, cor do luto, do mistério, da ausência de luz, igualmente comparece contornando e compondo as cenas. Mais ao término, percebe-se claramente uma ajuste nas cores, que passam a ser mais vivas, um indício de recomeço, novas tentativas.

A cor, orquestrada com a iluminação, inclusive se ocupa de reger uma passagem de tempo em que nosso protagonista amanhece e anoitece em sua cadeira de rodas, olhando para o cavalete oco, quando finalmente o joga no chão, pleno de raiva e consternação. A cena mais luminosa vai recebendo névoa, encapsulando-se numa atmosfera crepuscular.

1. Informações presentes no site <https://www.dicionariodesimbolos.com.br/significado-cor-azul/>



Figura 1 – Iluminação

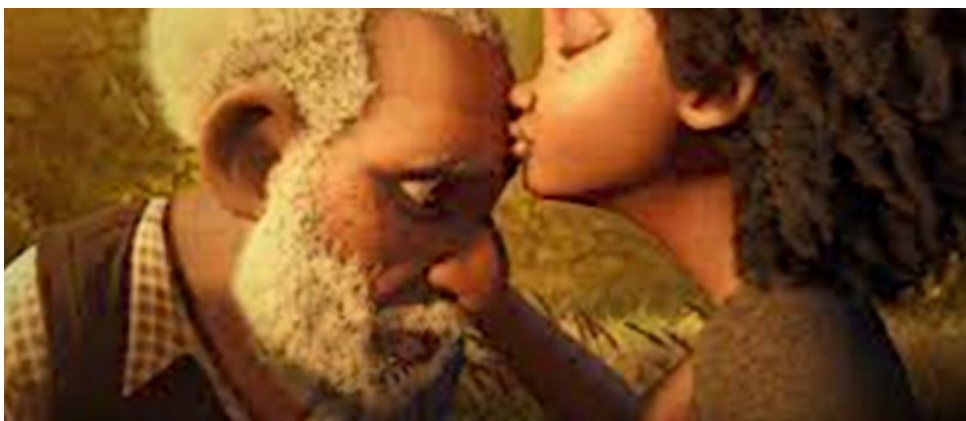


Figura 2 – Permanência da palheta de cores

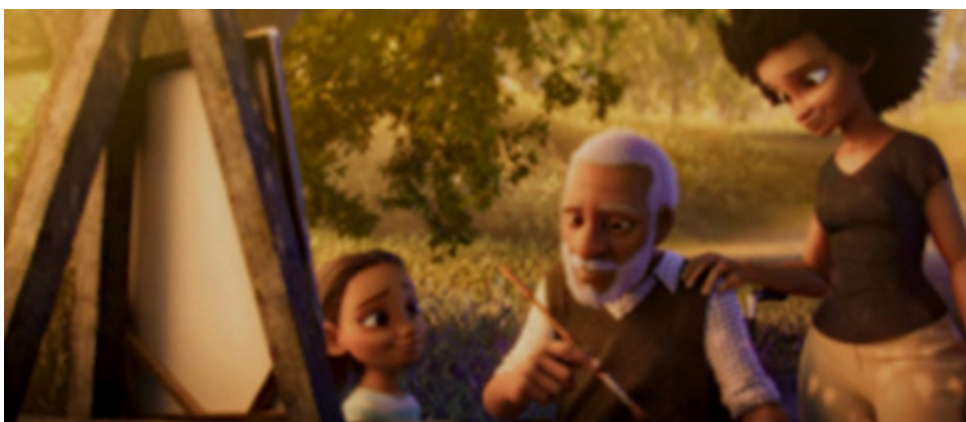


Figura 3 – Atmosfera crespular

Conclusão: a potência do olhar

O olhar do protagonista entregue à pintura ao adentrar no ateliê e rever a tela em que pintou sua musa inspiradora é muito relevante, é quando o devaneio se apresenta como um mergulho na tela, desse modo, ele rompe com o imediatismo do tempo e do espaço, se vincula à sua amada em um exercício imaginativo sem barreiras ela lhe estende as mãos, sorri, o abraça, eles dançam, recalçando até mesmo sua condição de cadeirante, acaricia os cabelos, o rosto e se beijam, abrandando temporariamente toda a dor.

Nosso olhar também é convocado na apresentação do pincel no início e no final da narrativa, e, enriquecida pelo título “Canvas”, parece sugerir a concretização real de uma tela, uma pintura, justifica-se nesse sentido o protagonismo das imagens na obra, a potência de uma linguagem trabalhada em diálogo com a música, com os sons diegéticos, com o gestual, que seria a celebração do próprio cinema em sua gênese: imagens em movimento sem legenda, exigindo do público que mergulhe na história, guiando-se pela potência do olhar.



Figura 4 – Fotograma inicial

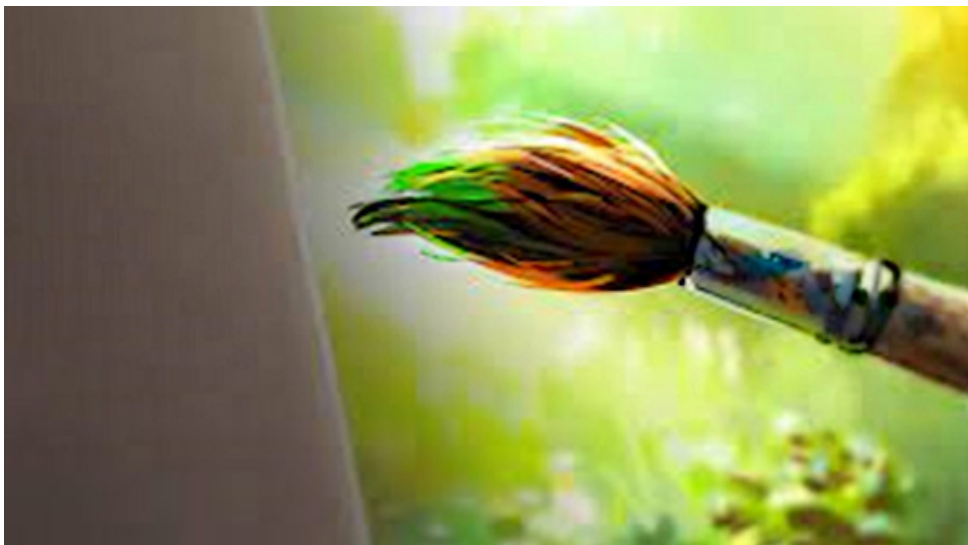


Figura 5 – Fotograma final

O final da animação mais uma vez chama o espectador a imaginar, elaborar e construir seu desfecho. A dúvida calibra a história, o questionamento, a imprecisão, as possibilidades de interpretação são princípios artísticos que se revelam em *Canvas* (2020). “A grandeza e a ambiguidade da arte consistem no fato de que ela não prova, não explica e não responde às perguntas” (Tarkovski 1998, 60). De fato, a arte não ocupa o lugar da solução, ao contrário, tende a sinalizar, destacar, alertar, advertir, provocar nossos sentidos, ela chama à baila o espectador a refletir sobre obra. Será que o protagonista retorna ao seu lugar de falante “no idioma emocionalmente contagioso da arte” (Tarkovski 1998, 61)?

Referências bibliográficas

- Bosi, Alfredo. 2000. *Reflexões sobre a arte*. São Paulo: Ática.
- Elsaesser, Thomas e Hagener, Malte. 2018. *Teoria do Cinema: uma introdução através dos sentidos*. Campinas, SP: Papyrus.
- Freud, Sigmund. 1996. *Obras Psicológicas completas de Sigmund Freud*. Volume XXI, Edição Standard Brasileira. Rio de Janeiro: Imago.
- Gagnebin, Jean Marie. 2009. *Lembrar escrever esquecer*. São Paulo: Editora 34.
- Ostrower, Fayga. 2014. *Criatividade e processos de criação*. Petrópolis: Vozes.
- Tarkovski, Andrei. 1998. *Esculpir o tempo*. São Paulo: Martins Fontes.

Filmografia

- Canvas*. 2020. De Frank E. Abney III. Estados Unidos. Netflix.