

# Uma reflexão sobre *A Cidade dos Piratas*

## *A reflection about The City of Pirates*

Eliane Gordeeff<sup>1</sup> 

### RESUMO

Este artigo consistiu em apresentar um estudo sobre o longa-metragem animado *A Cidade dos Piratas* (2018), de Otto Guerra, que mescla a imagem real e a animada com quatro intrincados eixos narrativos, impondo-se como produto de uma sociedade sobre a qual reflete. No atual e conturbado momento em que se vive, faz-se necessária uma reflexão sobre as nossas criações artísticas como uma forma de compreendermos o que se passa, de modo a organizarmos um futuro. Para atingir tal entendimento, o texto se desenvolve com base nos estudos sociológicos da arte, de Jean Duvignaud (1970), no conceito de *Imaginarium* diegético (Gordeeff, 2018) e no conceito mitológico de *chaos*, construindo uma análise político-social mas, ao mesmo tempo, estético-narrativa dessa obra-prima da animação brasileira. Este texto sintetizou as duas diferentes abordagens anteriores sobre o tema, apresentadas em dois eventos internacionais: no Congresso Internacional Sobre outras Obras (Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa – Centro de Investigação de Estudos em Belas-Artes), em Lisboa, Portugal, e no Animafest Scanner VII (Animafest Zagreb, World Festival of Animated Film), em Zagreb, Croácia, ambos em 2020.

**Palavras-chave:** *A Cidade dos Piratas*; Sociologia na arte; *Imaginarium* diegético; imagem animada; reflexo social.

### ABSTRACT

*This paper aimed to present a study on the animated feature film The City of Pirates (2018) by Otto Guerra, which mixes live-action and animated images with four intricate narrative axes, imposing itself as a product of a society that it reflects. It is paramount to analyze our artistic creations at the troubled present moment we live, as a way of understanding what is happening in order to better organize the future. To develop this analysis, the text was elaborated considering the sociological studies of Art, by Jean Duvignaud (1970), the concept of diegetic Imaginarium (Gordeeff, 2018), and the mythological concept of "khaos", building a political-social but, at the same time, aesthetic-narrative analysis of this film, a masterpiece of Brazilian animation. This work synthesized the two different previous approaches on the subject, presented at two international events: at Congresso Internacional Sobre outras Obras (FBAUL-CIEBA) in Lisbon, Portugal, and at Animafest Scanner VII (Animafest Zagreb, World Festival of Animated Film), in Zagreb, Croácia, both in 2020.*

**Keywords:** *The City of Pirates*; Sociology in art; diegetic Imaginarium; animated image; social reflection.

---

<sup>1</sup>Universidade de Lisboa – Lisboa, Portugal. E-mail: [eligordeeff@gmail.com](mailto:eligordeeff@gmail.com)

Recebido em: 18/06/2021 – Aceito em: 14/10/2021

## INTRODUÇÃO

Este texto aborda uma análise sobre um longa-metragem de animação brasileiro, *A Cidade dos Piratas* (2018), de Otto Guerra, que utiliza a imagem *live-action* e a animada. Por meio de uma narrativa com quatro eixos entrelaçados, o filme se apresenta como um produto de uma sociedade, sobre a qual é também seu crítico. No momento contemporâneo, é necessária uma reflexão sobre as criações artísticas, que surgem como um instrumento para uma maior compreensão sobre o que vivemos, a fim de se poder organizar o que se deseja à frente. Essa é uma intenção secundária deste trabalho. Os eixos que compõem o filme retratam aspectos político-sociais brasileiros e se interceptam:

- 1) a mudança de gênero de Laerte (conceituada cartunista brasileira),
- 2) os vários problemas da produção do filme (compondo o seu aspecto documental),
- 3) o núcleo dos *Piratas do Tietê*
- 4) e de Azevedo com o Minotauro (personagens de Laerte) formam o aspecto ficcional da animação, mas não tanto.

Inconscientemente, Guerra criou uma inteligente forma visual e narrativa de representar o confuso momento da vida social e política brasileira, quase preditivo<sup>1</sup>.

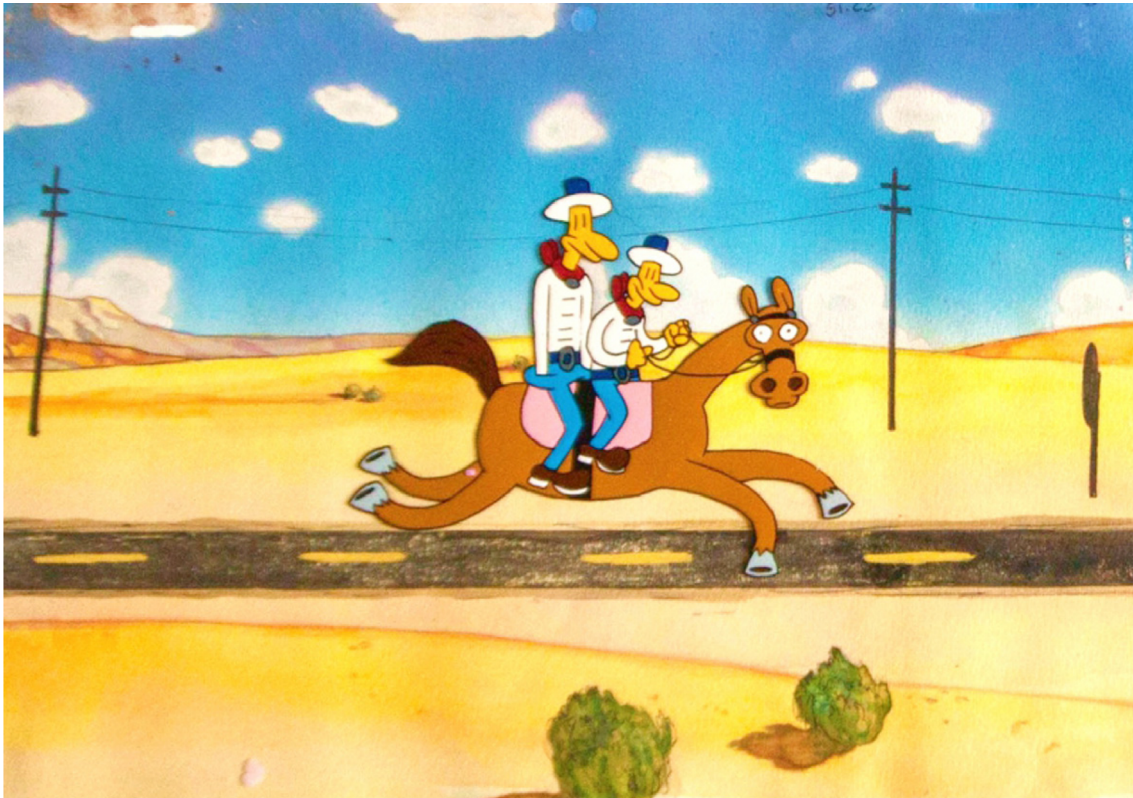
Seu diretor, Otto Guerra, é um brasileiro natural do Rio Grande do Sul, com 65 anos, que dirige a produtora Otto Desenhos Animados desde 1978. Já em 1994, lançou seu primeiro longa-metragem animado, *Rocky & Hudson: Os caubóis gays*, com temática LGBT (Figura 1). Com mais cinco longas-metragens em desenho animado em seu currículo, é um dos mais conceituados animadores do Brasil.

*A Cidade dos Piratas* é considerado pelo próprio diretor (2020) sua obra-prima. O filme recebeu os prêmios de melhor roteiro e de direção no Festival de Cinema de Vitória (2018) e a menção honrosa no 46º Festival de Cinema de Gramado (Brasil). Internacionalmente, foi reconhecido como o melhor filme no Anima Latina (Argentina) e no Cinanima 2019 (Portugal), além de receber a *mention spéciale du jury étudiant* do Ojo Loco, Festival de Cine Latino-americano (França).

O filme de Otto Guerra é uma obra extremamente complexa, sendo o seu completo entendimento narrativo e de seus significados quase impossível de ser alcançado, mesmo para um público brasileiro bem letrado. O filme é rico em diversas vertentes, o que resultou em duas anteriores apresentações sobre a obra de Guerra<sup>2</sup>: no Congresso Internacional Sobre outras Obras (FBAUL-CIEBA, 2020), em Lisboa, Portugal, e no Animafest Scanner VII (2020) — Animafest Zagreb, World Festival of Animated Film, em Zagreb, Croácia. Este artigo sintetiza as duas abordagens para a academia brasileira. Observa-se também que todas as citações em língua estrangeira foram traduzidas para o português pela autora a fim de manter a fluidez de leitura do artigo.

1 Até o aparecimento de um vírus é mencionado ao longo da história.

2 Na verdade, três apresentações. Uma terceira foi no *Rinsing of Lusitania Animadoc Film Festival Conference*, em Gdansk/Polônia, em setembro de 2021.



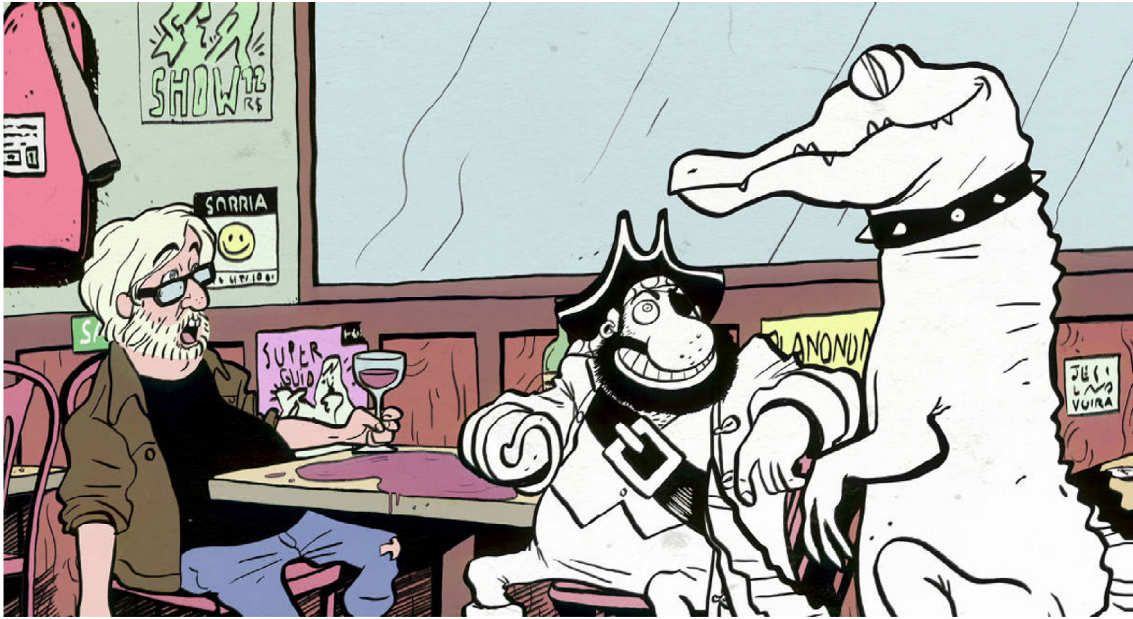
Fonte: frame de *Rocky & Hudson: Os caubóis gays* (1994), cedido gentilmente por Otto Desenhos Animados.

**Figura 1.** Original de *Rocky & Hudson: Os caubóis gays* (1994), longa-metragem de Guerra que satiriza o machismo gaúcho.

## **ALGUNS ASPECTOS CRONOLÓGICOS E CONTEXTUAIS COBRE A CIDADE DOS PIRATAS**

Um dos destaques do filme é a riqueza narrativa que ele apresenta e sob todos os aspectos — forma, conteúdo e continente (Figura 2). Há uma dificuldade natural em definir qual é seu tipo de ficção (comédia, drama, tragédia, surrealista) ou se é documental. Tal dificuldade é decorrente do fato de sua narrativa ser o resultado da mistura de tipos de ficção (comédia, drama, surrealista) com documental, o que é consequência das muitas alterações sofridas pelo roteiro decorrentes dos percalços pelos quais a produção do longa-metragem atravessou durante os seus 15 anos — o roteiro inicial é de 2003 e o filme foi lançado em 2018.

Primeiramente o roteiro era somente baseado nos personagens de Laerte, de *Piratas do Tietê* (1983), da série de histórias em quadrinhos publicada na revista *Chiclete com Banana* (TEIXEIRA, 2018), que lhe definiu o título — *A Cidade dos Piratas*. Mas a produção foi atravessada por acontecimentos da vida de ambos os autores — já que Laerte auxiliou Guerra na construção do roteiro. O então cartunista, aos 56 anos, tomou a resolução de assumir outra identidade de gênero e passou a repudiar seus personagens, considerando-os homofóbicos, enquanto Otto Guerra foi diagnosticado com câncer e passou a considerar o filme a sua última obra animada. Diante desse contexto, a produtora-chefe (Marta Machado) abandonou



Fonte: captura de frame do filme *A Cidade dos Piratas* (2018).

**Figura 2.** Still, de *A Cidade dos Piratas* (Guerra, 2018) – Otto Guerra com personagens de *Piratas do Tietê*.

a produção em razão da dificuldade de trabalhar com o diretor-roteirista, pois este alterava o roteiro a todo momento. E apesar desse caos, mas exatamente em virtude dele, o filme é ímpar, “não sendo para amadores”.

Com *A Cidade dos Piratas*, Guerra conseguiu apresentar numa mesma obra:

- Uma mistura de animação e *live-action*, com os personagens dos cartuns de Laerte, trechos de diversas entrevistas da cartunista e mesmo o diretor como personagem em desenho animado (Figura 3), criando uma intrincada variação de níveis narrativos (GENETTE, 1972).
- Quatro eixos narrativos: a história de Laerte (em *live-action* e por meio do personagem Ivan); a história dos personagens originais de *Piratas do Tietê* (1983); a de Guerra com sua doença e a produção do longa-metragem; além da história de outro personagem de Laerte, Azevedo: homofóbico, ditatorial e candidato a uma eleição presidencial.
- Uma obra meta-documental, pois um dos eixos narrativos conta sobre a sua própria produção.
- Uma crítica social, política, econômica e cultural, pois em todos os momentos o senso crítico tanto de Guerra quanto de Laerte se faz presente no olhar ácido e irônico das situações periféricas à narrativa principal. A história, a princípio, passa-se na cidade de São Paulo (SP), mas poderia ser em qualquer grande cidade brasileira (GUERRA, 2020).

Assim, como uma consequência quase natural, a obra de Guerra parece eclodir como um espelho do caos individual ao mostrar o futuro próximo: a divisão, a ruptura social e a necessidade de se encarar a si mesmo. Enquanto Laerte, do sexo





Fonte: captura de *frame* do filme *A Cidade dos Piratas* (2018).

**Figura 3.** *Still*, de *A Cidade dos Piratas* (Guerra, 2018) – Otto Guerra como personagem animado.

masculino, resolve assumir o seu lado feminino e renega o lado homofóbico e sexista de seus personagens, Guerra encara a sua finitude e a sociedade brasileira precisa encarar as consequências de suas escolhas e atitudes. Como explica Duvignaud (1970, p. 45): “A vida psíquica individual ou coletiva, [...] [quando] não pode mais encontrar a sua expressão e o seu desenvolvimento no contexto de uma sociedade em vias de dissolução, acha o seu caminho para o imaginário e a invenção das formas”. O filme espelha e representa esse momento de ruptura da estrutura social brasileira.

Um dos personagens, Azevedo, é machista, conservador, homofóbico, sendo candidato a presidente. Uma eleição que ele vence, mas não deixa de destilar o seu ódio, com o qual enche e armazena muitos botijões de gás. Ele deseja prender o Minotauro (outra figura bipartida, entre homem e animal) para manter a ordem social.

Laerte, na vida real, e Ivan, na história do filme, assumem as suas feminilidades (Figura 4), mas Azevedo não suporta a pressão de seu medo, sua insegurança e seu ódio, suicidando-se. Enquanto o Minotauro alça voo por sobre a cidade de São Paulo destruída. “[...] A arte parece, muitas vezes ligada [...] à transformação de algum tipo de experiência social num outro [tipo]”, como observa Duvignaud (1970, p. 79).

Vale ainda destacar a dicotomia plástica com a mescla de animação e *live-action* que se sucedem na tela, criando uma alternância imagética que contribui com o emaranhado narrativo e cognitivo da história. Nesse contexto, tanto a estética quanto a narrativa contribuem para a representação do ambiente mostrado na obra. Enquanto a mistura narrativa representa o caos social, a mistura imagética consegue apresentar e criar conexões narrativas, representando um *mix* temporal.



Fonte: captura de *frame* do filme *A Cidade dos Piratas* (2018).

**Figura 4.** *Still*, de *A Cidade dos Piratas* (Guerra, 2018) – Ivan de *crossdressing*.

## **A NARRATIVA DO FILME E A VISUALIDADE DO DESENHO ANIMADO**

Em *A Cidade dos Piratas*, a técnica de animação de desenho animado é o que aglutina os assuntos e os tempos da narrativa. Por meio do desenho, aparecem animados os personagens de Laerte, de *Piratas do Tietê* (1983), juntos com Guerra (personagem desenhado), assim como de outros membros da produção (pessoas reais, mas como personagens animados), e outros personagens de Laerte, como Ivan e Azevedo (Figura 5) — cada qual com os seus dramas —, e outros mais simbólicos, como o Minotauro e o poeta Fernando Pessoa.

Como expressão humana, o desenho é um artifício básico de representação, originária desde o tempo do homem primitivo. E a técnica de desenho é a base de muitas outras formas de arte, sendo o desenho animado a técnica básica para qualquer estudo introdutório na arte da animação. Ademais, é a linguagem geralmente utilizada nos protestos urbanos, nos *graffitis*, sejam por artistas reconhecidos, sejam por grupos *underground*. A fluidez da linha, a facilidade e a praticidade de representar qualquer coisa pelo desenho, e sobre quase qualquer tipo de superfície, tornam-no mais acessível e aceitável, compreensível.

E no contexto de *A Cidade dos Piratas*, faz-se necessário considerar que o ato de desenhar sempre foi uma ferramenta de trabalho, tanto para Laerte quanto para Guerra. A maioria de seus filmes foi em desenho animado, sendo ele mesmo amante declarado da linguagem do cartum, com influência de Robert Crumb e Gilbert Shelton (DAEHN, 2019). Portanto, existe uma coerência no fato de o filme retratar a vida de um/a artista do desenho (Laerte por meio de um desenho animado).



Fonte: captura de frame do filme *A Cidade dos Piratas* (2018).

**Figura 5.** Still, de *A Cidade dos Piratas* (Guerra, 2018) – Azevedo em estado delirante.

Como uma expressão primordial da humanidade para registro de fatos, e ligada às primeiras expressões gráficas no desenvolvimento do ser humano como indivíduo, o desenho é muito eficaz na representação de sonhos, devaneios, memórias e outras imagens mentais, o chamado *imaginarium* diegético. E isso se reforça, principalmente, quando em contraste com a imagem real (GORDEEFF, 2018). Tal se deve ao fato de que, enquanto a imagem fotorrealista está sempre ligada ao sentido de realidade e ao plano da materialidade, a imprevisibilidade e a sinuosidade da linha estão mais próximas da fluidez do pensamento, da sua “vaporosidade”. Diante disso, podemos identificar muitos momentos de *imaginarium* diegético na narrativa do filme, como nos sonhos de Azevedo ou de Guerra (como personagem animado), assim como algumas *gags* animadas, que parecem ser como lembranças ou pensamentos de Laerte (em *live-action*) a partir dos muitos trechos de entrevistas mostrados ao longo do filme.

Identificam-se, no filme, três situações distintas e três principais níveis diegéticos<sup>3</sup>. Os personagens animados e suas histórias pertencem à “realidade do filme”, à sua diegese principal — o título do filme é *A Cidade dos Piratas*. E, portanto, estão no seu primeiro nível narrativo, o nível *intradiegético* (GENETTE, 1972), ou seja, dentro da narrativa. Assim, as histórias de Ivan (que representa Laerte), de Azevedo, de Guerra e dos personagens de *Piratas do Tietê* se encontram nesse nível principal, *intradiegético*. Mas existe a fantasia, a irrealidade dessa história com sua lógica particular, a da sua diegese. Ou seja, há a sua camada *meta-diegética*, o seu

<sup>3</sup> O *imaginarium* diegético se baseia no estudo dos níveis narrativos desenvolvidos por muitos teóricos da narrativa, mas, mais precisamente, pelos estudos de Gérard Genette (1972).

próprio *imaginarium* diegético. As sequências de sonhos, devaneios e imaginação apresentadas no filme, e que correspondem às imagens mentais desses personagens animados, são o *imaginarium* diegético da narrativa encontrando-se no nível *meta-diegético* (GENETTE, 1972).

Porém as entrevistas de Laerte em *live-action* podem ser consideradas algo fora da narrativa, ou seja, como estando no nível *extradiegético* da história principal. Elas mostram o contexto da vida de Laerte, da sua identificação com uma personalidade feminina, e representam mais diretamente o aspecto documental do longa-metragem. São sequências que ancoram a história apresentada à realidade material.

Todavia o filme é tão rico em possibilidades que permite também se considerar o contrário — apesar de ser incoerente à importância dada ao título, que valoriza a animação e corresponde à maior parte do filme. Por esse outro ângulo, as entrevistas poderiam ser consideradas a narrativa principal, ou seja, o nível *intradiegético*. E a parte animada, que apresenta as histórias de Ivan, de Azevedo, de Guerra e dos personagens de *Piratas do Tietê* seriam o *imaginarium* diegético do filme e se encontrariam no seu nível *meta-diegético*. Conseqüentemente, as sequências animadas que representam os sonhos, devaneios e pensamentos desses personagens estariam no nível *meta-meta-diegético* da narrativa principal.

Outro ponto que merece destaque é que, no sentido da representação visual do *imaginarium* diegético, este agrega à narrativa outras informações e outros valores. Portanto, quando Laerte, Guerra ou Azevedo sonham ou devaneiam, e esses momentos internos são apresentados ao público, estes tomam outra dimensão, tanto em termos narrativos quanto de empoderamento desses personagens — lembrando a máxima filosófica “penso, logo existo”. Eles deixam de ser apenas desenhos dentro de uma simples narrativa para assumirem o estatuto de uma criatura profunda, como outros níveis internos. Ou seja, é pela exposição do *imaginarium* diegético que é oferecida ao público a oportunidade de se aprofundar nesse universo particular de cada personagem. Personagens que, na obra de Guerra, estão todos misturados — como histórias particulares, níveis narrativos e ficção-realidade. A partir desse contexto é que se identifica parte da complexidade de *A Cidade dos Piratas*.

Sob o ponto de vista de inconsciente coletivo de Jung (2002), e com o olhar sobre a obra de Guerra e seu ambiente gerador, é possível considerar, em certo grau, o próprio filme e os personagens de Laerte o *imaginarium* diegético da realidade brasileira. Pois estes pertencem a um plano externo, mas interno aos limites da nossa camada de realidade (o filme é o resultado da criação imaginária de Guerra e Laerte). Portanto, como resultado de uma imagem mental, é como se fosse um sonho ou pesadelo, e como tal possui a potencialidade de nos fornecer um caminho de comunicação com o nosso inconsciente (FREUD, 2012) ou uma visão de futuro<sup>4</sup>, possibilitando uma reflexão sobre a nossa verdadeira condição como sociedade.

---

4 Acreditando-se que sonhos possam ser premonitórios.



## **A CIDADE DOS PIRATAS COMO UM REFLEXO DO MOMENTO POLÍTICO-SOCIAL BRASILEIRO**

Em termos sociais, o que ocorre no momento no Brasil é uma consequência, um reflexo, da onda de extrema-direita que se expande pelo mundo desde o início do século XXI. Esta surge em razão das questões basilares do sistema sócio-político-econômico, que estão sendo postas em xeque, principalmente depois da pandemia da COVID-19, mas que já estavam em curso. E como estamos nesse momento de transição — de um sistema de ordenação social-econômica para outro —, estamos vivendo num momento de caos. Momento este que, especificamente no caso brasileiro, coincide com outras questões estruturais há muito desguarnecidas, o que amplia e dificulta ainda mais o contexto para essa sociedade.

Esse termo, “caos”, tem um senso comum que significa desordem, confusão (CAOS, 2021). Mas de acordo o termo grego original (GRIMAL, 2005, p. 73), *χάος* (*Chaos*) encontra as suas raízes na Mitologia Grega, em que “primeiro, houve o Chaos, o vasto abismo incomensurável. Ultrajante como um mar, escuro, perdulário, selvagem” (MILTON [s.d.] *apud* HAMILTON, 1953, p. 63). Ou seja, é um momento anterior ao início dos tempos, quando havia o nada. Porém, continua Milton, sem nenhuma razão objetiva, aparecem dois filhos do Chaos: a Noite e Érebus, que “é a profundidade infinita onde vive a Morte”. E do cruzamento dessa profundidade com a Noite “o Amor nasceu e, com seu nascimento, a ordem e a beleza começaram a banir a confusão cega. O Amor criou a Luz com seu companheiro, o Dia radiante” (*apud* HAMILTON, 1953, p. 64). Em outras palavras, o Chaos é o nada, mas é a partir dele que aparecem a Luz e a ordem.

Por conseguinte, quando se assiste ao filme de Guerra, identifica-se esse caos — já que sua produção também vivenciou um caos particular: a doença de Guerra, a mudança de gênero de Laerte, o repúdio por seus personagens e a perda da produtora, que abandonou o cargo por divergir do diretor.

Nesse íterim, fora do estúdio e perto do lançamento do filme, o Brasil estava em uma batalha entre direita e esquerda tão feroz que dividiu famílias e separou amizades. O candidato da extrema-direita venceu a eleição presidencial no final da produção do filme e a divisão da sociedade brasileira só se acirrou. Quase três anos depois, não há ação para amenizar essa cisão e reabilitar a união social, com muitos fatos lamentáveis, como décadas de uma digna diplomacia internacional desmantelada. Apresentado o contexto da sociedade originária da obra, observa-se um paralelo: assim como Azevedo, que enche botijões com seu ódio e quer prender o Minotauro para manter a ordem social<sup>5</sup> no plano da realidade, o presidente do país incentiva seus seguidores — 30% da população (MOTA, 2020) — a lutarem pelo seu ponto de vista, ignorando a Constituição e o bom senso do convívio social até mesmo a nível sanitário.

Consequentemente, seja por um sentido mitológico, seja por senso comum sobre o termo caos, este se apresenta real no que se refere tanto ao filme de Guerra

5 Essa trama também teve origem na obra de Laerte, e com muitas conotações ao longo do filme.

quanto ao momento político e social brasileiro. O filme mostra, ao mesmo tempo, criador e criatura — Laerte e seus personagens —, mas encontramos a mesma relação entre sociedade e obra — o Brasil e *A Cidade dos Piratas*.

Outro aspecto a destacar é a relação dos autores com o caos. Como velhos amigos e colegas de uma geração que viveu todas as questões dos anos 1980, Guerra e Laerte são personalidades combativas e, de certa forma, vieram da clandestinidade com orgulho. Laerte militou contra o regime ditatorial brasileiro, que se encerrou em 1985 com a eleição de um presidente civil, enquanto Guerra lançou seu primeiro longa-metragem de animação com uma temática LGBT em 1994. Assim, pode-se considerar que são como os filhos do caos, Noite e Éreos (da mitologia grega). Por consequência, *A Cidade dos Piratas* seria a luz que emerge, seguindo o caminho de Milton: “no início, do profundo caos brasileiro, não havia nada: nenhuma história, nenhum filme apenas Laerte, seus desenhos e personagens...”.

Em termos simbólicos, a forma como a história foi construída nos oferece algumas outras abordagens analíticas, como um paralelo entre Laerte, Guerra e Azevedo.

A mudança de gênero de Laerte/Ivan é uma atitude de assunção de algo que ficou escondido por muito tempo, assim como Azevedo também tinha todo o seu ódio escondido em botijas de gás e o seu próprio medo *gay* escondido de si mesmo. Guerra, no plano da realidade, tinha um tumor que, durante o processo de produção do filme, foi diagnosticado e precisou ser retirado. Portanto, os três personagens compartilharam do mesmo sentimento de escuridão, de possuir algo escondido e que precisava vir à tona. Quem não o fez morreu: foi o caso de Azevedo.

## CONCLUSÕES

Há vários aspectos a serem considerados sobre o filme *A Cidade dos Piratas*. Porém, conforme a análise realizada até o momento, é possível especificá-los como: o narrativo, o estético, o social e de contexto.

No aspecto narrativo, o filme de Guerra é um estudo de casos que permite várias, diferentes e, até mesmo, contraditórias abordagens, conforme mencionado. Como esclarece Guerra (2019), “[a] realidade atropelou mesmo a história, e como eu ia morrer mesmo, eu resolvi fazer o filme que eu queria fazer”. Ou seja, o diretor não tinha nada a perder, ariscando sem medo e sendo bem-sucedido. Há uma riqueza e mesmo uma incredulidade na forma como a produção se desenvolveu — considerando que era um longa-metragem que estava em plena produção, enquanto o roteiro também estava em construção, numa constante metamorfose: “o mote [era] não ter mote”, como afirma Guerra (*apud* DAEHN, 2019). E mesmo assim, e em consequência disso, o filme obteve um resultado de sucesso e único em complexidade na história da cinematografia brasileira<sup>6</sup>. Pois a fusão de quatro eixos narrativos (temporalmente e em termos de conteúdo) e de discursos diversos uns dos outros é um patamar difícil de ser ultrapassado.

6 Um filme que se aproxima seria o longa-metragem de ficção em *live action* *2 Coelhos* (Afonso Poyart, 2012), que também trabalha com animação, muitas interferências gráficas, além de vários níveis narrativos.

Ainda no aspecto narrativo, é possível também identificar outros paralelos entre:

- Ficção x realidade: a ficção (*A Cidade dos Piratas*) previu a realidade que ocorreria pouco tempo depois do lançamento do filme (a subida à direção do governo do país de um cidadão homofóbico, preconceituoso e ditatorial e o vírus). Como identifica Duvignaud (1970, p. 55), é através da arte que se procura “criar ‘sociedade’” e, através de uma atitude do tipo “como se fosse”, “o imaginário cumpre a sua missão existencial na trama da vida social”. Ou seja, a Arte tem o poder de refletir a sua realidade social. E ainda, na

*Estética da comunhão absoluta* [...] um diálogo entre os sinais propostos por um indivíduo [...] e um grupo: os sinais expressivos [...] sugeridos pelo ‘criador’ são imediatamente investidos de significação e tornam-se *significantes* para o próprio grupo [...]”<sup>7</sup> (DUVIGNAUD, 1970, p. 55-56).

- Laerte e Guerra: tendo em vista a mitologia grega, pode-se considerá-los como sendo a Noite e Éberos, respectivamente, pois ambos são filhos do *underground*. Eles vivenciaram a vida dos anos 1980 e toda a sua efervescência cultural de porão, sendo um produto dessas influências. Assim, o próprio filme é o resultado dessa união, como a luz, um farol, da união da Noite e de Éberos.
- Ivan x Azevedo: funcionam como antagonistas. Ivan consegue absorver e integrar a sua própria natureza, diferentemente de Azevedo, que não consegue se desapegar de seus padrões distorcidos de conduta. Um sai do limbo, do obscurantismo; o outro se perde nele.
- Imagem real x imagem animada: a dicotomia dessas duas formas de imagem se expressa de forma irônica no filme de Guerra, visto que, por mais ficcional que seja a narrativa, e sem ter a intenção, este terminou por apresentar no filme a situação sócio-político-cultural da sociedade em que vive, no início da terceira década deste século. Portanto, a imagem irreal de *A Cidade dos Piratas* é tão ou mais real que as entrevistas em imagem real, exibidas ao longo do filme. Em outras palavras, o filme é ficcional, documental e premonitório simultaneamente.

No aspecto estético, além do ponto abordado anteriormente, as diferenças entre a imagem real e a animada são fundamentais na relação da construção da narrativa. A consideração de que a imagem *live-action* é a imagem da realidade e o desenho é a imagem não real é uma premissa de senso comum, de conhecimento geral. Portanto tudo o que é apresentado em desenho animado acaba sendo aceito mais diretamente sem o crivo crítico da racionalidade de quem o vê, pois é sabido que não é real. Mas tudo o que é visto é processado internamente e, dessa forma, absorvido mais diretamente, principalmente pela emoção — o exagero, as piadas, o movimento, o colorido do desenho animado criam um conjunto muito lúdico e atrativo. A

<sup>7</sup> Duvignaud considera essa estética própria de sociedades mais primitivas, ou no “decorso das festas e cerimônias rituais das diversas estações” (DUVIGNAUD, 1970, p. 56). Mas esta se aplica à situação analisada, uma vez que o público brasileiro identifica a situação da tela como sendo uma representação da sua realidade.

técnica do desenho animado (e a Arte da Animação em geral) carrega esse poder, alinhada à não limitação de possibilidades de representação inerentes à própria técnica. Diante dessas características, as críticas e abordagens sociais apresentadas pela animação de Guerra são facilmente absorvidas pelo público, tanto pela forma plástica — formas sintetizadas das HQ — quanto pela sua ludicidade inerente.

Assim sendo, é possível considerar que não há outra técnica de animação que possa chamar a atenção ou representar melhor esta narrativa que não o desenho animado. Logicamente,

Não há nenhuma técnica animada que melhor represente o *imaginarium* diegético — afirmação geral. Todavia, há uma técnica animada que pode representar melhor, ser capaz de ter um visual ou de natureza mais alinhada com determinada narrativa, história, personagem, mensagem e intenção do diretor — afirmação específica” (GORDEEFF, 2018, p. 315).

Relembrando ainda que o desenho é a principal ferramenta de trabalho de Guerra e de Laerte, portanto, como já pontuado, é a técnica mais potente para ambos, sendo, por consequência, a mais eficaz.

Em relação ao aspecto social, à obra de Guerra se aplica a afirmação de Duvignaud (1970, p. 55): “O imaginário cumpre a sua missão existencial na trama da vida social”. *A Cidade dos Piratas* é um representante da sociedade brasileira, misturando seus elementos históricos, sociais, políticos, econômicos e sociais, não somente pelas questões principais já comentadas, mas também por apresentar várias *gags* ao longo de sua história, com críticas pontuais e reflexões sobre questões dessa sociedade — sobre pobreza, exclusão, hipocrisia. Sendo um conceituado animador desta sociedade, Guerra encarna a voz de paladino, realizando o seu filme mais importante. Este foi a sua vitória pela vida, e através dele conseguiu aglutinar problemas e questões de gênero, políticas, sociais, o que resultou em um caos: um conjunto de ações aparentemente desconexas, resultando em uma imensa quebra de estruturas físicas na cidade de São Paulo — a cidade mais representativa do Brasil em termos econômicos —, significando a quebra estrutural da sociedade brasileira.

No âmbito do contexto, há várias situações concomitantes ao período de produção do filme de Guerra e que contribuíram positivamente (apesar de algumas serem dramáticas) para o sucesso do longa-metragem. Além das frequentes questões de dificuldade financeira, para uma produção de um longa-metragem de animação, numa sociedade como a brasileira. A mudança de gênero de Laerte causou uma quebra da estrutura do roteiro, pois ela não aceitava mais trabalhar com os personagens de *Piratas do Tietê*, o que forçou necessariamente a alteração do roteiro original. A detecção da doença de Guerra e a sua resistência/fuga psicológica, lançando-se para a produção, apesar de todas as dificuldades. Ele lutou pela vida por meio da criação e da realização de *A Cidade dos Piratas*. Assim, conseguiu contornar as mudanças dos paradigmas do amigo(a), de certa forma desvalorizando a própria doença, e modificando o roteiro original, agarrando-se às mudanças de Laerte, agregando-as ao filme e atraindo-a ainda mais para a produção deste.



E como Guerra estava decido a fazer “o filme” (pois seria o último, como ele mesmo testemunha), despiu-se de qualquer bloqueio que o cerceasse a criatividade — inclusive uma das produtoras —, deixando-se levar pelo instinto de criador. Assim sendo, esteve aberto para perceber várias situações da sociedade em que vive e, de forma meio inconsciente, foi agregando à sua obra, resultando em um filme que pode ser considerado premonitório. A fase de produção do longa-metragem foi anterior à eleição à presidência do Brasil de 2018. O filme foi lançado nesse mesmo ano.

Portanto, se não houvesse todos esses elementos aglutinados a criar um contexto difícil, não seria possível a Guerra a criação de um filme com tal complexidade. E que pudesse alcançar o nível de excelência narrativa e simbólica que a obra apresenta.

## REFERÊNCIAS

- A CIDADE DOS PIRATAS. Direção: Otto Guerra. Produção: Otto Desenhos Animados. Brasil, Digital, 80 min, 2018.
- ANIMAFEST SCANNER VII. 7, 2020. Zagreb: Animafest Zagreb, World Festival of Animated Film.
- CAOS. **Dicionário Priberam da Língua Portuguesa** (DPLP). Priberam Informática, S.A., [2021?]. Disponível em: <https://dicionario.priberam.org/caos>. Acesso em: 12 jun. 2021.
- CONGRESSO INTERNACIONAL SOBRE OUTRAS OBRAS. 12, 2020. Lisboa: FBAUL-CIEBA.
- DAEHN, R. Animação ‘A cidade dos piratas’ imprime perspectivas e valores de Laerte. **Correio Brasileiro/Diversão e Arte**, 11 nov. 2019. Disponível em: [https://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/diversao-e-arte/2019/11/10/interna\\_diversao\\_arte,804952/animacao-a-cidade-dos-piratas-imprime-perspectivas-e-valores-de-laer.shtml](https://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/diversao-e-arte/2019/11/10/interna_diversao_arte,804952/animacao-a-cidade-dos-piratas-imprime-perspectivas-e-valores-de-laer.shtml). Acesso em: 12 mai. 2019.
- DUVIGNAUD, J. **Sociologia da Arte**. Tradução: Antônio Teles. São Paulo: Companhia Editor Forense, 1970.
- FREUD, S. **A interpretação dos sonhos**. Vol. 1. Porto Alegre: L&PM, 2012.
- GENETTE, G. **Figures III**. Paris: Editions du Seuil, 1972.
- GORDEEFF, E. **A representação do *imaginarium* diegético pela animação, no cinema live-action**. 2018. 462 f. Tese (Doutorado em Belas-Artes, especialidade em Multimédia) – Faculdade de Belas-Artes, Universidade de Lisboa, Lisboa, Portugal, 2018. Disponível em: <https://repositorio.ul.pt/handle/10451/36811>. Acesso em: 12 mai. 2019.
- GRIMAL, P. **Dicionário da mitologia grega e romana**. 5. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil Ltda., 2005.
- GUERRA, O. **Entrevista** cedida à autora, 19 dez. 2019. Porto Alegre, arquivo de áudio (m4a, 11:12 min).
- JUNG, C. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2002.
- HAMILTON, E. **Mythology**. Calcuta: Vidyodaya Library Private Ltd., 1953.
- MOTA, C. V. Quem são os 30%? Como escândalos, pandemia e auxílio emergencial podem estar mudando base de apoio de Bolsonaro. **BBC News Brasil**, 8 jul. 2020. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/brasil-53329635>. Acesso em: 10 nov. 2020.
- TEIXEIRA, P. C. O Rei da Animação: Otto Guerra finaliza novo longa e lança autobiografia. **Jornal do Comércio**, 08 jun. 2018. Disponível em: [https://www.jornaldocomercio.com/\\_conteudo/cultura/2018/06/630939-o-rei-da-animacao-otto-guerra-finaliza-novo-longa-e-lanca-autobiografia.html](https://www.jornaldocomercio.com/_conteudo/cultura/2018/06/630939-o-rei-da-animacao-otto-guerra-finaliza-novo-longa-e-lanca-autobiografia.html). Acesso em: 12 mai. 2019.

### **Sobre a autora**

**Eliane M. Gordeeff:** Investigadora associada da Universidade de Lisboa, Faculdade de Belas-Artes, Centro de Investigação e de Estudos em Belas-Artes (CIEBA). Professora da Universidade Veiga de Almeida/Escola de Design. É animadora, professora e pesquisadora de Animação, membro da ASIFA e da Society Animation Studies. Produziu mais de 15 curtas de animação, que foram exibidos em vários festivais pelo mundo, com algum reconhecimento. Designer gráfica e Mestre em Artes Visuais pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), é Doutora em Belas Artes, especialidade em Multimédia (Universidade de Lisboa, com bolsa do CNPq/Brasil, e Erasmus+ na Université Paris 8 Vincennes-Saint-Denis). Em 2018, lançou o livro *Aesthetic Interferences* sobre animação em *stop motion*, baseado na dissertação de mestrado. É correspondente colaboradora do site de animação independente europeu [Zippyframes.com](http://Zippyframes.com) e coordenadora do índice [academicosdaanimação.blog.br](http://academicosdaanimação.blog.br) (o AdA é um índice de textos acadêmicos e não acadêmicos publicados sobre Animação no Brasil).

**Conflito de interesses:** nada a declarar – **Fonte de financiamento:** nenhuma.

