

MEU AMIGO ROBÔ (2023): A LINGUAGEM DA ANIMAÇÃO E A REPRESENTAÇÃO DOS SENTIMENTOS

BRUNO RAMOS MARTINS¹; KALI BREDER E SOUZA²; JASMIM BORGES³;
MIRIANA SANTOS DA SILVA⁴; ROBERTO RIBEIRO MIRANDA COTTA⁵

¹ Universidade Federal de Pelotas – bruno.rmartinz@gmail.com

² Universidade Federal de Pelotas – kalibreeder@gmail.com

³ Universidade Federal de Pelotas – jazb.cinema@gmail.com

⁴ Universidade Federal de Pelotas – mirianasantosdasilva@gmail.com

⁵ Universidade Federal de Pelotas – robertormcotta@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

A animação contemporânea tem se destacado não apenas pelos avanços técnicos possibilitados pela evolução tecnológica, mas também pela sensibilidade com que aborda temáticas complexas. A coprodução hispano-francesa *Meu Amigo Robô* (2023), dirigida por Pablo Berger e indicada ao Oscar de Melhor Animação em 2024, exemplifica essa tendência. Baseado na história em quadrinhos infantil homônima de Sara Varon, o longa propõe uma reflexão sobre a solidão, a amizade e os vínculos afetivos, construída por meio de uma narrativa visual desprovida de diálogos. A ausência de fala, compensada por uma trilha sonora expressiva e por uma direção de arte cuidadosamente elaborada, evidencia a capacidade do cinema de animação de comunicar emoções de forma universal.

A obra acompanha a vida solitária de Cão, que decide comprar um robô para lhe fazer companhia após ver um anúncio na televisão. A chegada de Robô inaugura uma amizade marcada por afeto, olhares, toques e atividades compartilhadas. Nesse processo, Robô desenvolve uma espécie de humanidade, e a relação entre ambos se fortalece em torno de experiências que transitam entre amizade, romance e descobertas do viver.

Neste contexto, o presente trabalho busca analisar como elementos cinematográficos, em especial a trilha sonora, a direção de arte e a linguagem da animação 2D, contribuem para a construção simbólica das emoções e relações presentes na narrativa, destacando de que modo a técnica se coloca a serviço da emoção e da experiência do espectador.

2. METODOLOGIA

Este estudo tem origem na disciplina de Cinema Contemporâneo, que oferece um panorama das principais tendências estéticas, narrativas e de linguagem do cinema atual. No processo avaliativo, o grupo optou pela análise de *Meu Amigo Robô* como alternativa à predominância de escolhas centradas em filmes *live-action*.

Após análises individuais, destinadas à elaboração de uma resenha crítica, identificaram-se nas leituras tanto os temas centrais, como ausência, tempo, distância, memória, saudade, trauma e reconstrução emocional, quanto o uso de elementos estéticos e narrativos que evidenciam o amadurecimento dos sentimentos dos personagens.

Como procedimento metodológico, utilizou-se a proposta de análise filmica de VANOYE e GOLIOT-LÉTÉ (1994), que sugere a observação do filme a partir de diferentes níveis narrativo, estético e simbólico, a fim de compreender como as escolhas de linguagem contribuem para a construção de sentidos.

Assim, o grupo adotou um movimento do macro ao micro: partindo de uma leitura ampla da narrativa para a decomposição do filme em três eixos de análise, trilha sonora, direção de arte e técnica de animação, cujo embasamento teórico se deu pelos autores CHION (1994), ARNHEIM (1954) e THOMAS e JOHNSTON (1981), respectivamente.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A narrativa da obra apoia-se na expressividade de elementos não verbais, o que faz com que, mesmo sem diálogos, o filme seja profundamente sonoro, sobretudo pela trilha musical. A canção *September*, da banda Earth, Wind & Fire, desempenha papel fundamental, aparecendo de forma extradiegética em momentos de alegria, reforçando o vínculo de amizade, e também dentro da diegese, quando Robô a assobia em seus sonhos na busca por Cão. CHION (1994) afirma que a música não apenas acompanha a imagem, mas interpreta e intensifica as emoções, podendo até modificar a percepção do espectador sobre a cena.

A direção de arte é igualmente central na construção emocional. Os cenários, vibrantes e coloridos, contrastam com a paleta fria e apagada de Cão, evidenciando seu tédio e solidão. O contraste sugere um mundo cheio de vida que, no entanto, permanece inacessível ao personagem, ou seja, pode ser interpretado como uma extensão visual do estado interno. Robô, apesar de também possuir tons frios, transmite outra sensação, sua curiosidade e desejo de descoberta remetem ao olhar infantil. Após a separação, seus sonhos assumem cores escuras e acinzentadas, revelando tanto a esperança quanto a frustração da ausência de Cão.

Ao longo da narrativa, Cão e Robô gradualmente ganham cores. Tal a evolução de design representa sua evolução psicológica, refletindo seu processo de amadurecimento emocional. ARNHEIM (1954) afirma que a percepção é um processo ativo no qual formas visuais são organizadas em estruturas significativas, e essas estruturas podem evocar respostas emocionais.

A linguagem da animação é igualmente significativa. A escolha pelo 2D, em detrimento do 3D, não se restringe a uma opção estética; como destaca o próprio diretor Pablo Berger (JONES, 2024), o traço manual e imperfeito é mais eficaz para transmitir emoções humanas, pois escapa à rigidez do 3D. Nesse sentido, o 2D funciona como estratégia expressiva que reforça a fragilidade e a sensibilidade dos personagens, conforme enfatiza FERREIRA (2023), para quem a materialidade do traço e a estilização corporal ampliam a capacidade da animação de comunicar estados afetivos complexos.

O estilo *rubber hose*, empregado principalmente em Robô, remete às primeiras animações do século XX, caracterizadas por corpos flexíveis e articulações exageradas. Na obra, essa linguagem corporal traduz a maleabilidade emocional do personagem, que, mesmo sendo uma máquina, expressa afeto, vulnerabilidade e curiosidade com gestos fluidos e brincantes. Sua movimentação orgânica reflete diretamente seu desenvolvimento emocional, simbolizando abertura ao mundo e aos vínculos afetivos. Nesse sentido, THOMAS e JOHNSTON (1981) afirmam que princípios como exagero, *squash and stretch* e ações secundárias vão além de truques técnicos, sendo fundamentais para transmitir a personalidade e o estado emocional de um personagem.

4. CONCLUSÕES

Em síntese, *Meu Amigo Robô* aborda de forma sensível como fatores externos influenciam os vínculos afetivos. Distância, ausência e impossibilidades práticas surgem como obstáculos às relações, enquanto lembranças, imaginação e novos encontros oferecem formas de lidar com a saudade e a solidão. A obra traduz, de modo lúdico, tanto o florescimento quanto os desafios de uma amizade, mostrando como experiências, traumas e memórias moldam os personagens. Com uma estética singular e uma trilha sonora marcante, o filme propõe reflexões sobre a fragilidade e a persistência dos laços afetivos, ainda que permeados por frustrações.

Além disso, a análise demonstra como os recursos específicos da animação 2D, como a direção de arte, a linguagem visual e o estilo *rubber hose*, se articulam com a narrativa para intensificar a experiência emocional do espectador. A expressividade dos gestos, a escolha das cores e a musicalidade da obra reforçam a construção simbólica das emoções, evidenciando a capacidade do cinema de animação de comunicar sentimentos complexos sem o uso de diálogos. Dessa forma, *Meu Amigo Robô* não apenas narra a história de uma amizade, mas também exemplifica o potencial da animação como ferramenta para explorar subjetividades, afetos e processos de amadurecimento emocional de forma universal e acessível.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ARNHEIM, Rudolf. **Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye**. Berkeley: University of California Press, 1954.
- CHION, Michel. **Audio-Vision: Sound on Screen**. New York: Columbia University Press, 1994.
- FERREIRA, M. **Fundamentos e Técnicas da Animação 2D**. InterSaber, 2023. ISBN 9786555170870.
- JONES, R. Animation Is Slow Motion: Pablo Berger on Robot Dreams. **RogerEbert.com**, Online, 3 jun. 2024. Acessado em: 23 jul. 2025. Disponível em: <https://www.rogerebert.com/interviews/pablo-berger-robot-dreams-interview>.
- THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. **Disney Animation: The Illusion of Life**. New York: Abbeville Press, 1981.
- VANOYE, F.; GOLIOT-LÉTÉ, A. **Ensaio sobre a análise filmica**. Campinas: Papirus, 1994.