



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO – UFPE
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE ARTES
CURSO DE ARTES VISUAIS – LICENCIATURA

LUCAS GOMES XIMENES CAMINHA

PALEOARTE E A SÉTIMA ARTE
INFLUÊNCIAS DA ILUSTRAÇÃO DE DINOSSAUROS NO CINEMA

RECIFE

2022

LUCAS GOMES XIMENES CAMINHA

PALEOARTE E A SÉTIMA ARTE

INFLUÊNCIAS DA ILUSTRAÇÃO DE DINOSSAUROS NO CINEMA

RECIFE

2022

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Caminha, Lucas Gomes Ximenes.

Paleoarte e a sétima arte: influências da ilustração de dinossauros no cinema
/ Lucas Gomes Ximenes Caminha. - Recife, 2022.

27 p. : il.

Orientador(a): Carlos Newton de Sousa Lima Júnior

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de
Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação, Artes Visuais - Licenciatura, 2022.
Inclui referências.

1. Paleoarte. 2. Cinema. 3. Vida pré-histórica. 4. Biologia. 5. Ilustração. I.
Lima Júnior, Carlos Newton de Sousa. (Orientação). II. Título.

700 CDD (22.ed.)

Agradecimentos

Agradeço, primeiramente, a meus pais, pois sem eles eu não existiria e, por consequência, este trabalho também não. Sem falar que foi graças a eles que meu fascínio pelo assunto começou.

Aos meus amigos, que me apoiaram nas minhas bizarrices e desenhos que, muitas vezes, nem os interessavam tanto, mas nenhum deles quis apagar a chama, e por isso, sou grato.

Aos professores, que tiveram paciência o bastante para continuar me guiando, mesmo diante de tantas dúvidas.

E por último, agradeço particularmente à minha amiga Camila Alli Chair, que não apenas foi a que mais incentivou minha paixão pela paleoarte, como também ofereceu uma das imagens que agora fazem parte deste trabalho.

“Diante da ausência de evidência, especule loucamente.”

Mark P. Witton, tradução livre

Sumário

Introdução	6
História e conceitos	11
Comparações cinematográficas.....	18
Conclusão	25

ESCALA DO TEMPO GEOLÓGICO					(Ma)
Éon	Era	Período	Época	Idade	
Fanerozoico	Cenozoico	Quaternário	Holoceno		2.6
			Pleistoceno		
		Neógeno	Plioceno		23
			Mioceno		
		Paleógeno	Oligoceno		66
			Eoceno		
			Paleoceno		
	Mesozoico	Cretáceo			252
		Jurássico			
		Triássico			
	Paleozoico	Permiano			541
		Carbonífero			
		Devoniano			
		Siluriano			
		Ordoviciano			
		Cambriano			
Proterozoico	Neo-proterozoico		"Pré-cambriano"		2500
	Meso-proterozoico				
	Paleo-proterozoico				
Arqueano	Neo-arqueano		"Pré-cambriano"		4000
	Meso-arqueano				
	Paleo-arqueano				
	Eo-arqueano				
Hadeano			"Pré-cambriano"		

Fabiana Richter

Figura 1: escala de tempo geológico da terra, que será referenciada algumas vezes ao longo do trabalho. Vida complexa surge no cambriano; dinossauros, no triássico, e humanos surgem pela primeira vez no pleistoceno. A paleoarte surge no holoceno, em algum ponto após o surgimento da civilização humana como a conhecemos. Retirada de https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Escala_de_tempo_geol%C3%B3gico.

Introdução

Paleoarte. Um termo pouco utilizado, que trata de uma categoria artística silenciosamente presente, que se embrenha de maneiras sutis nas nossas vidas. A palavra se refere a representações artísticas de plantas e animais extintos, indo desde ilustrações bidimensionais a esculturas, frequentemente de caráter científico, devido à pesquisa necessária para realizar a imagem dos organismos em questão, e foi criada pelo artista Mark Hallett, num artigo intitulado *The Scientific Approach of the Art of Bringing Dinosaurs Back to Life (A Abordagem Científica da Arte de Trazer Dinossauros de volta à Vida*, tradução livre), em 1987. Com a precisão de fóssil para ilustração sendo uma parte vital do processo paleoartístico, as obras acabam por facilitar a visualização do organismo representado no seu devido artigo. Ainda que o público geral não pense tanto sobre o assunto, a paleoarte influencia inúmeras e variadas obras, sendo elas do meio visual ou não, desde a literatura ao cinema.

Meu próprio interesse pelas problemáticas da paleoarte começou mais cedo do que seria capaz de lembrar com exatidão. Minha primeira exposição ao mundo paleontológico se deu por meio de uma revista sobre dinossauros barata, vinda de uma banca de jornal. O pavio foi aceso desde então, com um fascínio sem fim pela pré-história que me levou a todo tipo de paleoartista, desde os nacionais, como Camila Alli Chair (1989 -), aos estrangeiros, como Gabriel Ugueto (1984 -). Este trabalho nasceu por conta desses artistas. Ou melhor: nasceu da insatisfação sincera, de minha parte, ante ao fato de que seus trabalhos não têm o reconhecimento que deveriam ter.

Falemos um pouco de Camila, por exemplo. Uma artista de São Paulo, ela possui uma paixão considerável por répteis, sendo eles atuais ou extintos, o que a levou, em sua carreira, a ilustrá-los de todas as formas possíveis. Tendo tido três lagartos e uma ave de estimação, uma das suas maiores especialidades é desenhar nos mínimos detalhes as escamas e penas dos animais que representa, trazendo à tona a importância do estudo de modelos vivos na área de desenho e pintura, mesmo quando se trata de obras envolvendo animais que não existem mais. Além disso, ela possui um gosto particular para cores vibrantes, assim como um olhar especial e muito criativo para todo tipo de estrutura especulativa que não se preserva em fósseis, fazendo com que cada uma das suas ilustrações seja uma experiência única de se presenciar. Ela também trabalha com animação, e se encontra, no momento em que este trabalho está sendo escrito, tentando levar ao ar um novo projeto artístico, uma série de animação chamado de *Escola da Insanidade*.



Figura 2: Ilustração de um Giganotosaurus por Camila Alli Chair, demonstrando seu método frequente de desenhar cada escama. Originalmente publicado em 2021, e retirado de [deviantart.com/freakyraptor/art/The-King-of-the-Predators-874357851](https://www.deviantart.com/freakyraptor/art/The-King-of-the-Predators-874357851).

Já Gabriel Ugueto é um artista uruguaio, cujo trabalho envolve muito mais o aspecto fotorrealista de suas criações, e a dedicação a fazer com que suas ilustrações tenham o ar mais natural possível, levando em conta os prováveis hábitos dos animais representados, assim como o ambiente em que viviam. Ainda que o rigor anatômico seja particularmente importante na paleoarte, Ugueto se destaca demonstrando não apenas bastante conhecimento da anatomia dos animais envolvidos, como também atenção para a naturalidade de cada um, ilustrando cada animal não como uma planilha anatômica, mas como um ser real, que vive e respira.



Figura 3: Ilustração de um Aurornis e um Eosinopteryx, duas aves primitivas e, portanto, dinossauros a seu próprio jeito. O estilo naturalista de Gabriel Ugueto se estende das cores simples, porém chamativas, aos maneirismos dos animais. Originalmente publicado no site Earth Archives em 2018, retirado de eartharchives.org/articles/feather-explosion/index.html.

Como é possível perceber, mesmo em se tratando de dois artistas que trabalham sobre o mesmo tema, cada um deles possui seu estilo pessoal e único, quase imediatamente reconhecível. Mesmo diante do rigor científico necessário para a produção de paleoarte de qualidade, o valor artístico dessas obras ainda é de grande importância, com cada artista trazendo sua visão e expressões própria em relação ao mundo pré-histórico. A singularidade de cada obra é, na verdade, também importante para a comunidade científica, que pode, assim, reavaliar seus postulados e conclusões.

Uma das principais verdades que precisam ser aceitas no que diz respeito à paleontologia – e a qualquer ciência, sejamos sinceros – é a de que jamais saberemos de tudo. A ciência é uma construção progressiva, em permanente estado de dúvida. Fósseis trazem bastante evidência sobre a anatomia de organismos extintos, talvez mais do que o público geral esteja ciente, mas mesmo assim, é impossível saber de todos os detalhes, como as cores, comportamento, ou tecidos moles. É aí que a paleoarte realmente brilha: é somente pela visão artística, mais

intuitiva e, portanto, mais livre, pela criatividade necessária para especular o que fósseis jamais nos dirão, que podemos realmente visualizar a pré-história e seus habitantes.

Parte disso vem também da observação do mundo natural atual, visto que diversos animais possuem estruturas que jamais reconheceríamos por meio apenas do esqueleto. De vez em quando, fósseis excepcionalmente preservados nos contam mais sobre a aparência em vida de animais extintos, mas na maior parte das vezes, é preciso observar os ossos, e adivinhar.

Ter um olho apurado para o que sabemos, somado à capacidade de especular razoavelmente sobre o que não sabemos, é o que faz da paleoarte o que ela é: mutável, e incerta, mas ousada, na sua capacidade de imaginar um mundo que já se foi.



Figura 4: Ilustração de um Lambeosaurus adulto com filhote, por Júlio Lacerda (2020). Retirado de paleoart.tumblr.com/post/630798356032208896/a-young-lambeosaurus-gets-separated-from-the-herd.

Agora que já falamos um pouco da paleoarte, apresentando alguns dos seus conceitos básicos, falaremos da sua história, e de como as coisas mudaram desde sua concepção até hoje.

História e conceitos

A paleoarte tem sua origem formal no século XIX, décadas após as primeiras descrições formais de fósseis, circa 1876 (WITTON, 2018). Ainda que seja possível argumentar que figuras mitológicas da Antiguidade, como dragões e grifos, tenham sido inspiradas por fósseis, é mais razoável assumir que as primeiras paleoartes reconhecidas como tal são realmente mais modernas, por intencionalmente tentar reconstruir a aparência de animais extintos.

Em seus primórdios, na década de 1830, a paleoarte possuía um caráter restritivo, sendo vista como algo de pouco valor científico. Com poucos fósseis à disposição, os artistas podiam apenas especular sobre a aparência em vida dos seres representados. Sendo assim, tanto no âmbito científico como no artístico, a maior parte dos primeiros trabalhos paleoartísticos permanece sem ser publicada. Notavelmente, as ilustrações de Richard Owen (1804 – 1892), o homem que criou o termo dinossauro, foram algumas das primeiras a cogitar a possibilidade de colocar pele por cima dos ossos de animais extintos, mas essas mesmas ilustrações jamais foram formalmente publicadas, nem mesmo depois que a paleontologia se tornou mais popular. De fato, foi apenas muitos anos depois da morte de Owen, que seus esboços foram descobertos.



Figura 5: *Duria Antiquior*, a more ancient Dorset (Um Dorset mais antigo, tradução livre), considerado por muitos como a primeira obra rigorosa de paleoarte a ser publicada, ainda que restrita aos círculos científicos. A ilustração em questão demonstra como se imaginava a costa da Inglaterra durante o início do período jurássico, influenciada pelas descobertas da paleontóloga amadora Mary Anning (1799 – 1847). Obra por Henry De La Beche, e circulada pela comunidade científica sem parar em museu algum. Originalmente publicada em 1830, retirada de en.wikipedia.org/wiki/Duria_Antiquior.

Em 1854, diversas esculturas realizadas em pedra em tamanho natural, representando uma grande diversidade de animais extintos, foram expostas no *Crystal Palace Park*, em Londres; a mostra compunha-se de animais antigos como o *Dycinodon* (final do permiano, de 253 a 251 milhões de anos atrás) até mamíferos mais familiares, como o cervo gigante *Megaloceros* (metade do pleistoceno à metade do holoceno, 45 a 7 mil anos atrás), incluindo também os três dinossauros não-aves formalmente descritos na época: *Megalosaurus* (metade do jurássico, cerca de 166 milhões de anos atrás), *Iguanodon* (início do cretáceo, de 126 a 122 milhões de anos atrás) e *Hylaeosaurus* (início do cretáceo, de 140 a 136 milhões de anos atrás). Ainda que não possam ser consideradas cientificamente corretas, principalmente vistas de hoje, as esculturas representavam bem o principal objetivo da paleoarte, mostrando os dinossauros e outras criaturas igualmente antigas como animais, e não como monstros – uma tradição raramente seguida por obras subsequentes –, com intenso rigor anatômico, e uma dose saudável de especulação, dados os recursos da época. Cada escultura foi realizada por Benjamin

Waterhouse Hawkins (1807 – 1894), sob a curadoria de Richard Owen (1804 – 1892), o homem que criou o termo dinossauro. Essas esculturas formaram a primeira exposição da paleoarte ao público geral, além da esfera científica, e provaram ser populares por algum tempo, tornando-se, porém, obsoletas diante de novas descobertas. Hoje em dia, permanecem como um monumento aos avanços da paleontologia: nós realmente chegamos longe, desde o dia em que considerávamos dinossauros como meros lagartos gigantes.



Figura 6: esculturas de Iguanodon expostas no Crystal Palace Park, Londres, em 1854. Refletindo as ideias vitorianas sobre a aparência de fauna pré-histórica, os modelos permanecem instigantes, porém não representam o que pensamos sobre os animais atualmente. Esculpidas por Benjamin Waterhouse Hawkins, e expostas até hoje no Crystal Palace Park. Foto retirada de cpdinosaurs.org/visit/statue-details/iguanodon.

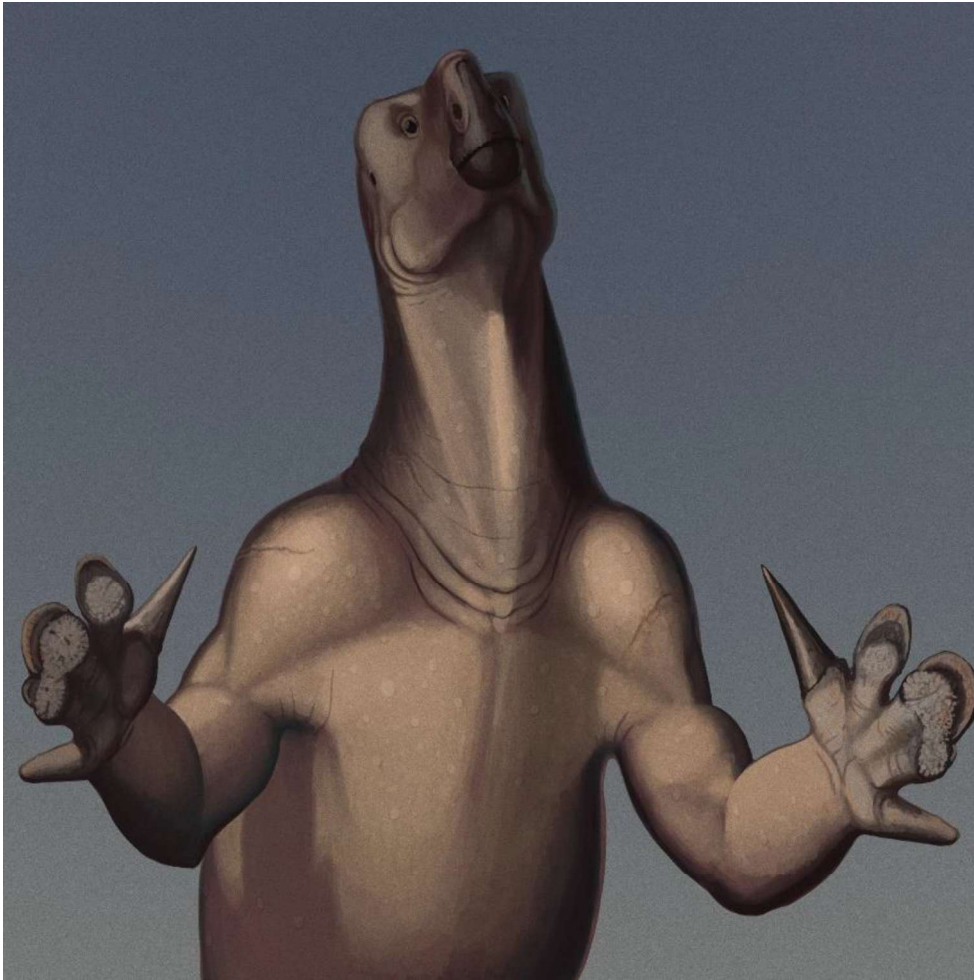


Figura 7: Ilustração de um Iguanodon, representando o quanto sabemos sobre o animal hoje em dia. O que antes foi considerado um chifre, agora é tido como um espinho no polegar. Imagem por John Conway, retirada e originalmente postada em johnconway.art/iguanodon-bernissartensis, em 2017.

Depois disso, o primeiro exemplo de animais pré-históricos sendo representados na mídia popular se encontra na obra *Viagem ao Centro da Terra*, publicada em 1864 pelo francês Jules Verne (1828 – 1905). Na trama, os protagonistas, ao atravessarem um grande oceano subterrâneo, acabam encontrando um *Plesiosaurus* (início do jurássico, de 199 a 175 milhões de anos atrás) e um *Ichthyosaurus* (final do triássico ao início do jurássico, de 205 a 182 milhões de anos atrás), dois grandes répteis marinhos, que travam uma batalha até a morte diante dos personagens humanos. Aqui, já podemos ver que o apelo geral desses animais se dá muito mais no aspecto da ação e violência, do que qualquer outra faceta da sua ecologia.

Ao longo das décadas subsequentes, a paleoarte foi ganhando importância na educação do público em geral, não especializado, sobre a paleontologia, à medida que mais e mais fósseis iam sendo descobertos ao redor do mundo. Sem dúvida, alguns dos artistas de maior influência

nos primórdios dessa expansão de importância foram o norte-americano Charles R. Knight (1874 – 1953), o tcheco Zdenek Burian (1905 – 1981) e o russo-austriaco Rudolph F. Zallinger (1919 – 1995). Seus trabalhos eram frequentemente comissionados por museus no começo do século XX, e permanecem populares até hoje, ainda que sejam cientificamente obsoletos. De fato, as pinturas desses artistas, Knight em particular, foram extremamente influentes na produção de diversos filmes da época, como *O Mundo Perdido*, dirigido por Harry O. Hoyt (1885 – 1961) e lançado em 1925, baseado na obra de Sir Arthur Conan Doyle (1859 – 1930); *King Kong*, de 1933, dirigido por Merian C. Cooper (1893 – 1973); e, mais tarde, o terceiro filme dos estúdios Disney, *Fantasia*, de 1940 que, em um dos seus diversos segmentos musicais, contém um trecho que retrata a fauna da era mesozoica (c. 250-65 milhões de anos atrás). Os *designs* da grande maioria das espécies apresentadas foram diretamente baseados nas obras de Charles Knight.



Figura 8: Ilustração representando Brontosaurus com hábitos semiaquáticos, uma proposta comum no começo do século XX, porém não tão plausível atualmente, por Charles R. Knight (1898, originalmente exposta no Museu Americano de História Natural, AMNH). Retirada de charlesrknight.com.



Figura 9: Tomada do filme Fantasia, de 1940, mostrando Brontosaurus numa lagoa. Da anatomia aos hábitos, a influência de Knight é notável.

A paleoarte permaneceu estagnada durante a Segunda Guerra Mundial. Para além da concentração de recursos materiais na indústria bélica, que explica a estagnação, é possível falar de um verdadeiro retrocesso no âmbito da paleontologia (e, por extensão, da paleoarte), visto que muitos fósseis de espécimes importantíssimos foram bombardeados nos museus em que estavam abrigados.

Foi somente durante a década de 1970 que o ramo novamente se tornou popular, com a assim chamada “renascença dos dinossauros”: novos avanços no estudo de animais extintos deram a cada espécie um dinamismo que não era presente nos grandes répteis vagarosos de outrora. Com a descoberta de que dinossauros provavelmente possuíam sangue quente, vindo de observações anatômicas de animais claramente ágeis como o *Deinonychus* (início do cretáceo, de 115 a 108 milhões de anos atrás). Artistas como Robert Bakker (1945 -), Mark Hallett (1965 -) e Gregory S. Paul (1954 -), foram vitais na mudança da percepção do público sobre dinossauros – o grupo de animais extintos que, de forma bastante explicável, são a faceta mais carismática da paleoarte, devido a certa familiaridade, devido aos seus parentes vivos,

misturada com o mistério inerente às adivinhações vindas do fato de que, além das aves, não existem dinossauros vivos para servir de referência. Em lugar nenhum essa mudança se fez tão evidente como no filme *Jurassic Park*, de Steven Spielberg (1946 -), inspirado em grande parte nos trabalhos de Gregory S. Paul, assim como no livro de mesmo nome escrito por Michael Crichton (1942 – 2008), no qual o longa se baseia. Com essa nova visão sobre a fauna pré-histórica, o público passou a cultivar um interesse renovado pelo assunto, e a paleoarte finalmente se tornou *mainstream*.

O Mundo Perdido e *Jurassic Park* são algumas das obras de maior influência no que diz respeito à visão do público geral sobre dinossauros, e outros animais semelhantes. Por isso, talvez, elas sejam justamente as que mereçam uma análise a fundo agora, juntamente a um filme a mais, igualmente influente, mas talvez não da melhor maneira: *Jurassic World*.

Comparações cinematográficas

Diante do que é proposto neste trabalho, é necessário se perguntar: de que forma a paleoarte influencia a mídia popular, em particular o cinema? Se antigamente a paleoarte era tão fortemente associada à produção de filmes como os anteriormente citados, por que ela é agora prontamente ignorada pelos poucos estúdios que se arriscam a representar nas telas reconstituições artísticas de animais extintos?

Essas duas perguntas levam a uma outra: de que modo, especificamente, o cinema influencia a forma como as pessoas veem o mundo, e por que a paleoarte é tão importante, nesse contexto?

Para chegar às conclusões necessárias, é preciso fazer uma pesquisa extensiva. A paleoarte como um todo, tem suas origens no século XIX, como já foi dito, e, conhecendo a sua história, é possível reconhecer os contextos – cuja distância é de quase sete décadas – em que *O Mundo Perdido* (1925), *Jurassic Park* (1993) e *Jurassic World* (2015) foram criados. Diante disso, será feita uma busca sobre a história da paleoarte até esses três momentos, e o estado exato em que ela se encontrava na imagem pública em todos esses casos.

O objetivo geral foi investigar a influência da paleoarte nos filmes *O Mundo Perdido*, de 1925, *Jurassic Park*, de 1993, e *Jurassic World*, de 2015. A partir da leitura dos dois livros que influenciaram a produção dos filmes, fizemos uma análise de como são retratadas artisticamente a fauna e a flora nestes, para então fazer o mesmo com os três longas. *Jurassic World* não é baseado em livro algum, então comparação nenhuma é necessária nesse caso.

O livro *O Mundo Perdido*, de Sir Arthur Conan Doyle, famoso por suas obras protagonizadas pelo detetive Sherlock Holmes, foi escrito em 1912. O livro surgiu meros vinte anos após a infame “Guerra dos Ossos”, iniciada pelos paleontólogos estadunidenses Othniel Charles Marsh (1831 – 1899) e Edward Drinker Cope (1840 – 1897). O evento em si diz respeito à rivalidade ferrenha entre os dois paleontólogos, numa competição para descobrir mais fósseis do que o oponente. Centenas de espécies de animais pré-históricos foram descobertas nessa época, incluindo espécimes que se tornaram famosos como o *Stegosaurus* (final do jurássico, de 155 a 145 milhões de anos atrás) e o *Brontosaurus* (final do jurássico, de 156 a 146 milhões de anos atrás). Portanto, não foi exatamente surpreendente que Doyle tenha se utilizado de alguns dos animais descobertos pelos dois paleontólogos, até mesmo incluindo dois personagens com uma rivalidade semelhante: o feroz professor Challenger, e seu oponente, professor Summerlee.

O filme de 1925, baseado no livro, toma diversas liberdades frente à obra original – entre elas a escolha dos dinossauros retratados. Enquanto no livro aparecem apenas três espécies, mais alguns répteis e mamíferos não relacionados, o filme traz cerca de nove, retirando completamente o foco do romance nos nativos do titular mundo perdido em favor do espetáculo das criaturas de *stop-motion*. Destas, oito são quase inteiramente baseadas no trabalho de Charles Knight, tendo sido modeladas e animadas pelo especialista em efeitos especiais Willis O'Brien (1886 – 1962), que, mais tarde, viria a trabalhar em *King Kong* de modo semelhante.

Ao longo do filme, os dinossauros são retratados como bestas pouco inteligentes e desastradas, porém extremamente ferozes. Tal visão era comum em 1925, quando o conhecimento sobre dinossauros e répteis em geral era consideravelmente mais limitado do que hoje em dia. Parte disso vinha de uma falta de interesse cujas causas são legítimas: a Grande Depressão assolava os Estados Unidos, que, poucas décadas antes, eram pioneiros nas descobertas paleontológicas. Ao longo da maior parte do século XX, até pelo menos a década de 1970, o estudo de animais extintos era visto como algo não prioritário, em grande medida por sua natureza especulativa – e, como vimos, também por circunstâncias históricas específicas.

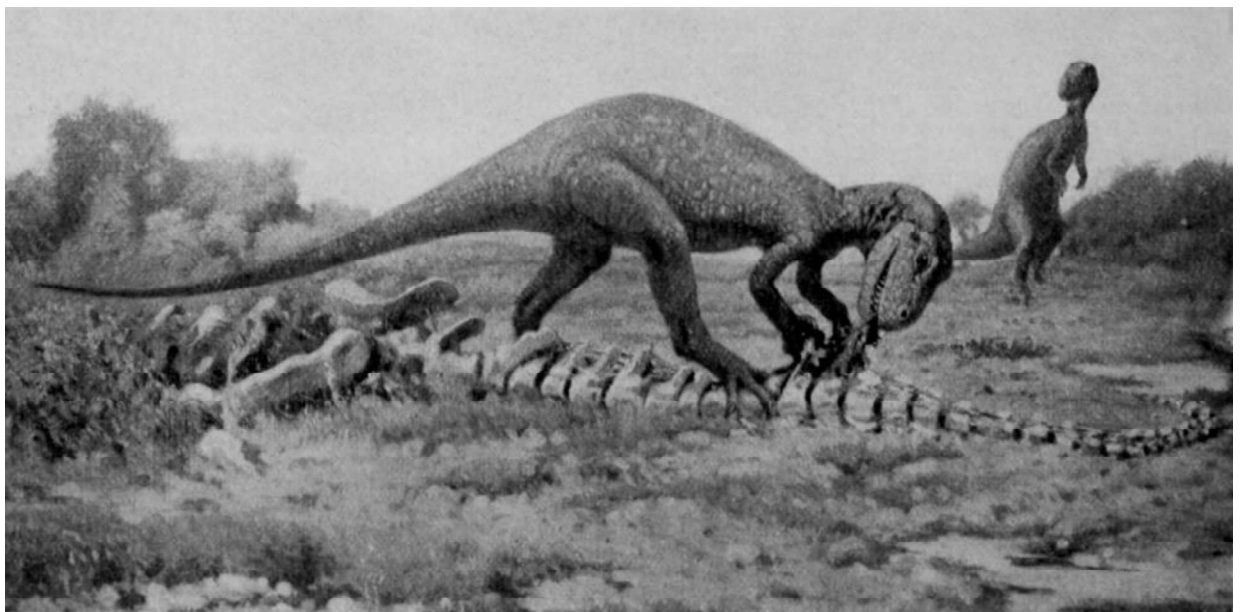


Figura 10: Ilustração representando um Allosaurus se alimentando, por Charles R. Knight (1904, originalmente exposta no Museu Americano de História Natural, AMNH.) Retirada de charlesrknight.com.

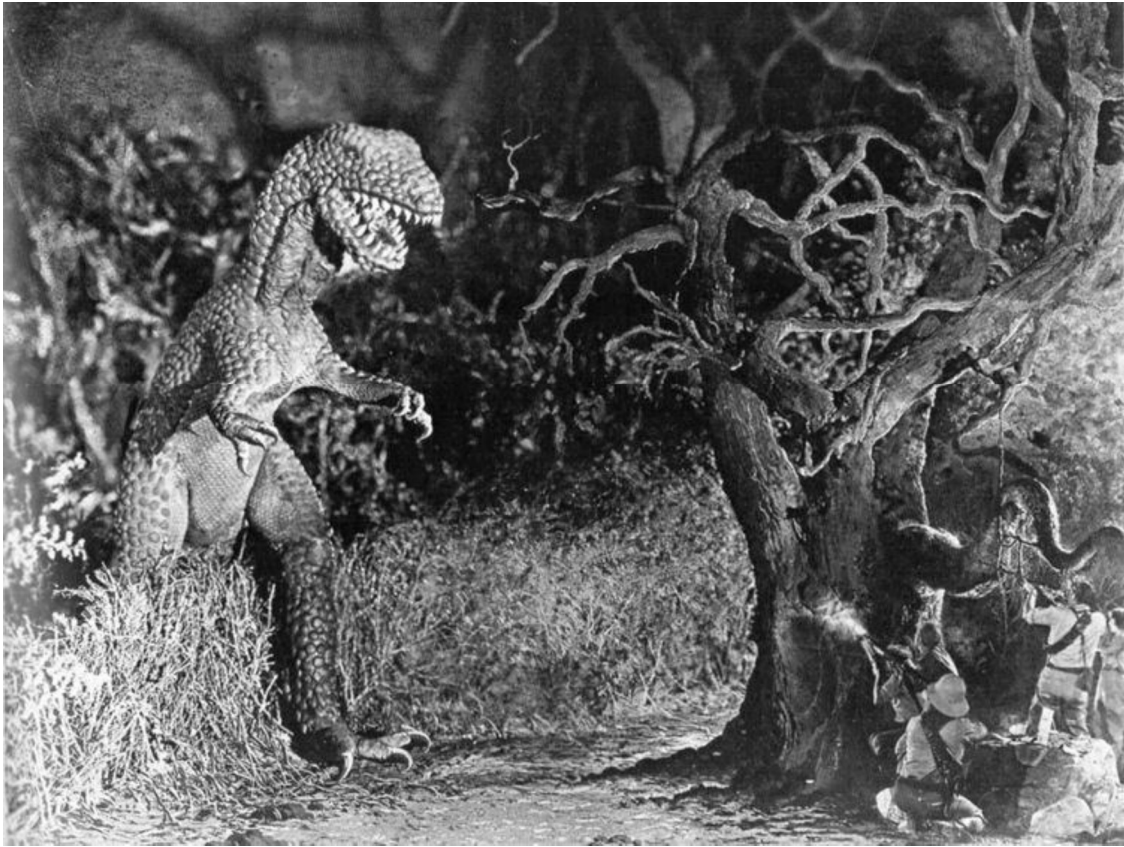


Figura 11: Tomada do filme *O Mundo Perdido*, de 1925. O design do Allosaurus é notavelmente semelhante ao da obra de Knight.

O livro de Crichton, por sua vez, foi publicado em 1990, após uma série de manuscritos abandonados envolvendo um garoto que criava um pterossauro em laboratório (GOULD, 1997). Crichton era um amigo próximo do diretor Steven Spielberg, que correu para adquirir os direitos da história, de modo a transformá-la num filme, lançado em 1993.

O longa segue a história do livro, porém de forma relativamente simplificada, com um foco maior sendo posto no fato de que os dinossauros deviam parecer realistas. Na década de 1990, a assim chamada Renascença dos Dinossauros estava a todo vapor, mas o grande público ainda não havia visto grande mudança na representação dos répteis vagarosos e pouco inteligentes de décadas passadas. Spielberg tentou seu melhor para corrigir isso: consultou intensamente a obra de Gregory S. Paul, especificamente seu livro *Predatory Dinosaurs of the World* (PAUL, 1988), e contratou um paleontólogo profissional, Jack Horner, para garantir que suas representações fossem fiéis ao que se pensava sobre dinossauros na época.

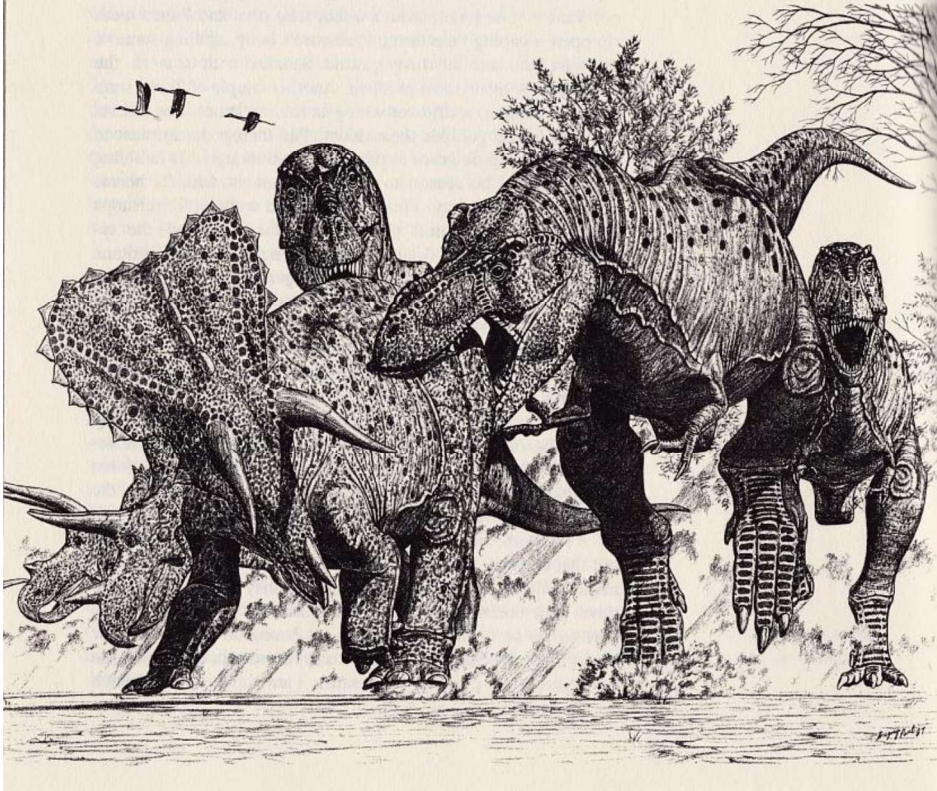


Figura 12: Ilustração de um grupo de Tyrannosaurus caçando Triceratops, por Gregory S. Paul (1988, originalmente publicada no livro *Predatory Dinosaurs of the World* – tradução livre, *Dinossauros Predatórios do Mundo*). Retirada de chasmosaurs.blogspot.com/2016/06/vintage-dinosaur-art-predatory.html.

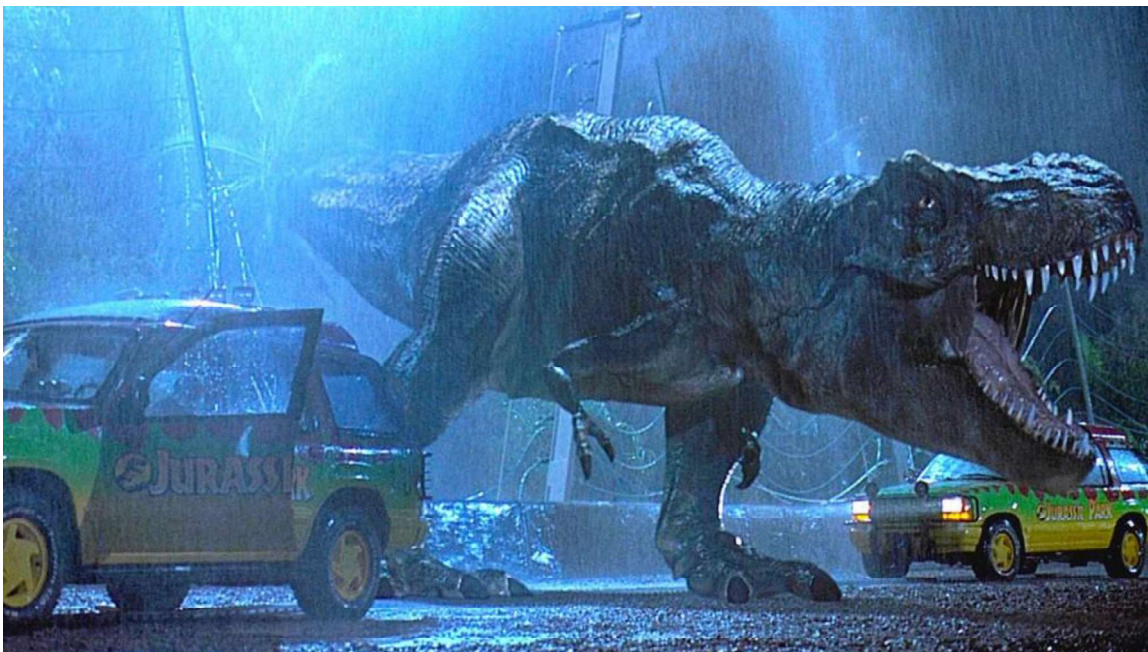


Figura 13: Tomada do filme Jurassic Park, 1993. Paul foi uma grande influência no design dos animais do longa, ainda que certas proporções tenham sido propositalmente alteradas.

O sucesso estrondoso de *Jurassic Park* em 1993 foi, talvez, a maior força responsável pela mudança de paradigma no modo como o público enxerga esses grandes animais. Como argumentado anteriormente, ao longo dos últimos anos, essa mesma visão se estagnou. A falta de outra produção focada em precisão científica levou a uma resistência do público quanto a novas visões paleontológicas, renovando, portanto, a falta de interesse popular na paleontologia, de forma semelhante ao que houve na década de 1920.

Nos dias atuais, porém, desde 2014, digamos, essa correlação entre arte e mídia parece não ter o efeito que um dia já teve. Mesmo diante de paleoartistas extremamente fluentes no assunto, como Mark P. Witton, John Conway, e o brasileiro Júlio Lacerda (1983 -), no âmbito da produção audiovisual de massa, filmes e seriados se recusam a seguir o ritmo das novas descobertas. Assim, as obras audiovisuais mais populares, como a ainda gigantesca franquia *Jurassic World*, inaugurada em 2015 (como derivado nostálgico da franquia *Jurassic Park* dos anos 1990), permanecem estagnadas e inflexíveis nas suas representações de animais extintos. De fato, suas criaturas computadorizadas frequentemente possuem designs retrógrados, e exibem comportamentos carregados de estereótipos que já deviam, há muito tempo, terem sido retirados da visão do público, a bem do interesse científico.

Em 2015, *Jurassic World*, dirigido por Colin Trevorrow (1976 -) foi lançado. Ele continua a saga do primeiro filme – cujas sequências, *Jurassic Park: The Lost World*, 1997, e *Jurassic Park III*, 2001, haviam sido descontinuadas catorze anos antes. Com uma pausa tão grande entre a franquia original e seu *revival*, *Jurassic World* teria sido a oportunidade perfeita para apresentar novos conceitos científicos às massas, como o primeiro filme havia feito. Porém, infelizmente, esse não foi o caso. Os designs das criaturas permaneceram os mesmos – e alguns deles chegaram até mesmo a regredir, sendo mais semelhantes a representações anteriores à década de 1970. Tal descaso continua e se aprofunda a cada filme subsequente: dinossauros e pterossauros voltam a ser representados como animais ferozes e estúpidos, sempre em busca de uma nova refeição. A falta de inovação calcada em pesquisas paleontológicas sérias leva a uma falta de interesse científico do público, o que, por sua vez, resulta em severa falta de fundos para área paleontológica, e, portanto, na perda de espécimes extremamente importantes.



Figura 14: Ilustração de um Velociraptor perseguindo mamíferos do gênero *Zalambdalestes*, por Mark P. Witton (2020, retirada de e originalmente publicada em markwitton-com.blogspot.com/2020/03/realistic-raptors-pop-culture.html).



Figura 15: Tomada do filme Jurassic World, 2015. Os animais retratados são, teoricamente, Velociraptor, mas em nada se assemelham ao que foi descoberto sobre a espécie na época do lançamento.

Basta fazer uma breve análise de comentários em redes sociais para perceber que a opinião pública geral é de que filmes são meras obras de ficção e que eles não afetam quem os vê de forma significativa, ou de que seu impacto social é mínimo diante da rotina diária. Mas é apenas necessário ver outros longas metragens por Spielberg, para perceber que isso não é verdade.

Assim como *Jurassic Park* mudou a percepção pública em relação a dinossauros, nos anos 1990, dezoito anos antes, *Tubarão*, também dirigido por Spielberg, havia sido responsável por uma mudança significativa na percepção geral no que diz respeito aos tubarões – gerando, de fato, uma onda de pânico que persiste até hoje. Atualmente, uma quantidade considerável de espécies de tubarão conhecidas está ameaçada de extinção, em grande medida devido ao medo causado pelo filme, que retrata o tubarão do título como um monstro assassino e voraz. Tubarões são, na verdade, uma parte muito importante do ecossistema marinho, e foi necessário apenas um filme para que essa corrente delicada fosse severamente danificada.

Também é importante que haja novas visões científicas, atualizadas, no cinema por mais um motivo. Com *Jurassic World* sendo apenas um dentre diversos exemplos, é notável como cientistas são, frequentemente, retratados como os vilões de histórias similares. A ignorância científica do público tem consequências drásticas, pois a vilificação dos pesquisadores fictícios acaba sendo transposta para os cientistas reais. Com isso, a resistência a eixos importantíssimos da sociedade, como vacinas e alertas sobre mudanças climáticas, torna-se algo, infelizmente, bastante comum.

Assim sendo, é importante que existam obras que reflitam os valores científicos atuais. E é exatamente por isso, que simplesmente aceitar o que é oferecido ao público, desistindo da crítica, não é uma opção.

Conclusão

Com o advento da internet e das redes sociais, o compartilhamento de obras de arte diversas se tornou muito mais fácil, até mesmo comum. Seguir artistas e apreciar seu trabalho é tão simples quanto saber seu nome de usuário em uma dada rede. Com isso, os paleoartistas acabam se beneficiando, sendo capazes de mostrar suas ideias e teorias para um público muito mais amplo.

Até mesmo paleoartistas profissionais se utilizam dessas fontes: em 2012, o livro *All Yesterdays* foi lançado, escrito e ilustrado por Darren Naish (1975 -), John Conway e C.M. Kosemen (1984 -). A obra trata, na sua maior parte, de teorias impossíveis de provar puramente por meio de fósseis, como estruturas especulativas extensas e comportamentos pouco usuais. No ano seguinte, a sequência, *All Your Yesterdays*, contou com a participação de diversos paleoartistas profissionais e amadores, que emprestaram seus talentos de modo a enriquecer ainda mais esse mundo de ideias estranhas. Uma paixão em comum pela pré-história uniu artistas diversos para produzir um livro que, no momento, é disponível gratuitamente online. A disseminação de ideias por meio de livros assim, não tem o mesmo poder que um filme hollywoodiano, mas prova que existe um público, e até mesmo uma demanda, por algo que teste os limites da criatividade paleoartística.

No atual momento em que este trabalho está sendo escrito, um documentário intitulado *Prehistoric Planet* (*Planeta Pré-Histórico*, em tradução livre) se encontra com um lançamento cada vez mais próximo, ao mesmo tempo em que a segunda sequência de *Jurassic World*, também se aproxima. Enquanto o longa, mais uma vez, nos traz representações retrógradadas de dinossauros como monstros que pouco mudaram desde a década de 1990, o documentário tenta chamar atenção, mais uma vez, para teorias inusitadas e designs com grande precisão científica, sob consultoria do próprio Darren Naish. Este, sem sombra de dúvida, adquiriu notoriedade não apenas devido ao seu blog *Tetrapod Zoology*, como por seu envolvimento em obras como *All Yesterdays*.

O que podemos retirar disso é que, após muito tempo, estamos tendo, finalmente, uma mudança de paradigma quanto a representações de animais extintos nas telas. Graças aos esforços coletivos dos mais diversos paleoartistas, a visão da pré-história nos olhos populares está, mais uma vez, passando por uma revolução. Tendo conseguido movimento, é apenas uma questão de seguir em frente, sem medo de especular, de imaginar. Exatamente como os primeiros artistas que ousaram colocar pele por cima dos ossos de criaturas que, talvez, nunca consigamos entender por completo... Mas isso jamais impediu ninguém de tentar.

Bibliografia

CONWAY, John; KOSEMEN Cevdet; NAISH, Darren, *All Yesterdays*. 1. Ed Reino Unido: *Irregular Books*, 2012. 100 p.

CRICHTON, Michael, *Jurassic Park*. 2. Ed. Estados Unidos: *Ballantine Books*, 1991. 400 p.

DOYLE, Arthur Conan, *O Mundo Perdido*. 1. Ed. Reino Unido: Hodder & Stoutghton, 1912. 352 p.

FERRETI, F., *et al.*, *Decline of coastal apex shark populations over the past half century*. *Communications Biology*, 2018.

GOULD, Stephen Jay, *Dinossauro no palheiro: reflexões sobre história natural*. 1. Ed. São Paulo: Companhia das Letras, 1997. 546 p.

VERNE, Jules, *A Journey to the Center of the Earth*.. 3. Ed. França: Pierre-Jules Hetzel, 1871. 180 p.

WHITE, Steve, *Dinosaur Art – The World’s Greatest Paleoart*. 1. Ed. Reino Unido: *Titan Books*, 2012. 188 p.

WITTON, Mark Paul, *The Palaeoartist’s Handbook*. 1. Ed. Wiltshire: *Crowood*, 2018. 224 p.

Filmografia

JURASSIC PARK. Direção: Steven Spielberg. Produção de *Amblin Entertainment*. Estados Unidos: *Universal Pictures*, 1993.

JURASSIC WORLD. Direção: Colin Trevorrow. Produção de *Amblin Entertainment* e *Legendary Pictures*. Estados Unidos: *Universal Pictures*, 2015.

THE LOST WORLD. Direção: Harry O. Hoyt. Produção de *First National Pictures*. Estados Unidos: *First National Pictures*, 1925.

The Shark in Jaws Did Nothing Wrong – An Ecological Video Essay. 1 vídeo (37 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=CqykkfT8NIM>

TUBARÃO. Direção: Steven Spielberg. Produção de *Zanuck Company* e *Universal Pictures*. Estados Unidos: *Universal Pictures*, 1975.