

## 2

### O cinema de animação entre o real e o imaginário

Faz relativamente pouco tempo que o cinema de animação começou a ser reconhecido como uma forma de arte autêntica, com linguagem própria, estética peculiar e sistema de significação independente do cinema tradicional (de tomada direta, ou de ação viva, de acordo com o termo inglês mais comum *live action*). Costuma ser, meramente, enquadrado como um simples gênero dentro do campo mais amplo do cinema, ou como uma arte menor, inferior, ou pior, como produto banal dos meios de comunicação para entretenimento do público infantil (BARBOSA JÚNIOR, 2005; GRAÇA, 2006).

Consequentemente, o cinema de animação demorou também a ser definido como campo de conhecimento. Não há até hoje, por exemplo, teorias e conceitos definitivos no campo do cinema de animação (no campo geral das artes, afinal, o que é definitivo?). Apenas propostas pontuais e por vezes contraditórias sobre esta linguagem que aos poucos vai se consolidando como uma poderosa forma expressiva, discursiva e narrativa.

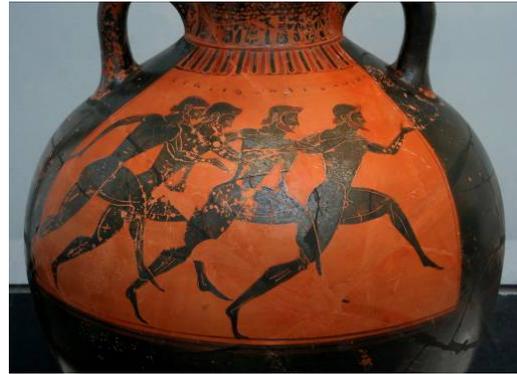
No entanto, o cinema de animação carrega características próprias que o distinguem das outras formas de artes audiovisuais. Para se entender a animação como arte e linguagem é necessário voltar o olhar para sua técnica tão peculiar, por meio da qual o artista expressa seus sentimentos ou conta uma história. O mais correto, entretanto, é falar de “técnicas”, no plural, técnicas essas das mais diferentes, mas que utilizam-se do mesmo princípio de forjar o movimento a partir de imagens estáticas (seja, como se faz tradicionalmente, alternando rapidamente imagens levemente semelhantes; seja processando tais imagens em computador; ou qualquer outra técnica). Grosso modo, a imagem animada é caracterizada basicamente pela *simulação de movimento de uma imagem*, geralmente, mas não necessariamente, pictórica e figurativa (ou seja, aquela que se dá por meio da organização de pontos, linhas, formas, cores etc., sobre algum suporte e representam simbolicamente algo material ou imaterial). O movimento é representado, é simulado, uma ilusão, porque não existe materialmente no filme. Corresponde simbolicamente no cinema de animação (bem como no tradicional) ao fenômeno físico percebido pelo humano diante da mudança de posição de um

objeto em determinado espaço, em função de determinado tempo; o deslocamento de um corpo de uma posição espacial para outra. Ou até mudança de característica de um objeto “estático” ao longo de um intervalo de tempo. O movimento acontece na natureza e é percebido pelos olhos. Mas não pode ser rematerializado pela Arte. Apenas, como faz o cinema de animação, imitado, representado por meio das mais diversas técnicas e códigos visuais.

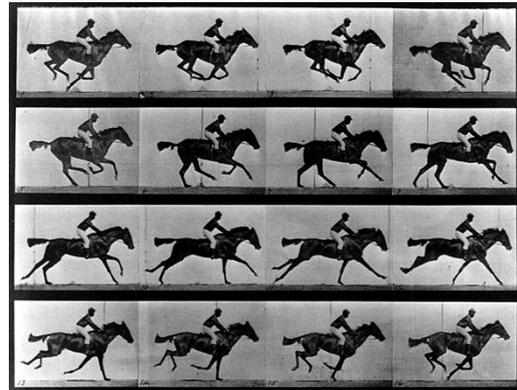
O homem sempre buscou representar o movimento por meio de imagens. Podemos citar alguns exemplos, fazendo uma rápida viagem pela história: as figuras pré-históricas de homens e animais pintadas ou entalhadas em cavernas, que sugerem movimento através da consecução de posições dos objetos representados ou “multiplicação” das pernas, braços e patas (Fig. 1); ou pinturas murais egípcias que mostram seqüências de centenas de posições de lutas; ou os gregos que pintavam em vasos e outros objetos decorativos e utilitários cenas do cotidiano, como posições sucessivas de atletas olímpicos (Fig. 2), e histórias de sua rica mitologia; ou, já no século XIX, as experiências de cronofotografia (Eadward Muybridge, nos Estados Unidos, e Étienne-Jules Marey, na França) em que fotografias feitas em intervalos curtíssimos de tempo revelavam sequencialmente as posições intermediárias do movimento de animais e humanos (Fig. 3); ou o utópico *fitodinamismo* proposto pelos irmãos italianos Anton Giulio e Arturo Bragaglia (Fig. 4); ou a pintura “borrada” e imprecisa dos impressionistas (como Claude Monet), no final do século XIX; ou também a pintura dos futuristas (como Umberto Boccioni e Giacomo Balla) (Fig.5) e cubistas (como Marcel Duchamp) (Fig. 6), no início do século XX, que retratavam o movimento a partir de imagens sobrepostas, como um rastro deixado pelo objeto em deslocamento após marcar sucessivas posições no espaço; ou ainda os quadrinhos e livros ilustrados que sugeriam o movimento a partir de duas ou mais imagens que representavam o antes e o depois de uma ação (ou o “durante”, a partir



**Figura 1** – Javali de Altamira, na Espanha, desenhado entre 15000 e 10000 a.C.



**Figura 2** – Vaso grego mostra seqüência de atletas ou o movimento de um mesmo atleta (750 a.C.).



**Figura 3** – Álbum *The Horse in Motion*, do inglês Eadward Muybridge, publicado em 1881



**Figura 4** – *Violoncelista*, Anton Giulio Bragaglia, 1911.

de linhas de expressão). Todos esses, além de muitos outros artistas e cientistas, buscaram sintetizar o movimento observado na natureza em diferentes formas de configurar a imagem, cada um à sua maneira ou à maneira de sua escola ou movimento artístico, utilizando suas próprias técnicas e linguagens visuais. Porém, de forma segmentada e interrompida, por meio da relação entre imagens estáticas e isoladas que mostravam os diversos estágios do trajeto de um objeto ou por meio de uma única imagem formada por sobreposições de posições de um objeto, ou ainda por linhas e símbolos que representavam o deslocamento de um corpo no espaço a partir de códigos visuais convencionados, compartilhados grupo social.

Nenhuma dessas tentativas foi mais impactante, no entanto, do que a invenção do cinema, na virada do século XIX para o XX. Partindo do princípio da *persistência retiniana* (ou *persistência da visão*, ou ainda *retenção da retina*), fenômeno descoberto pelo físico belga Joseph Plateau, em 1829, que diz que uma imagem visualizada pelo olho humano fica “gravada” na retina por aproximadamente um terço de segundo, o *cinematógrafo* (semelhante ao *kinetoscópio* ou *kinetógrafo* de Thomas Edison) permitia não somente fotografar sequencialmente nessa frequência objetos do mundo real, decompondo o seu movimento em pequenos fotogramas, como também reconstituir esse movimento, projetando os fotogramas na mesma razão de tempo e, dessa forma, “devolver a vida” às imagens estáticas. A invenção, patenteada pelos irmãos franceses Auguste e Louis Lumière em 1895, era capaz de reproduzir uma imagem realista (fotográfica) em movimento de forma fluida, sem estágios ou interrupções, como nunca antes a imagem representada se manifestara. Foi estarrecedora a reação do público ao ver pela primeira vez, em dezembro de 1895, no subsolo de um Café, em Paris, imagens “naturais”, “reais”, sendo projetadas artificialmente diante de seus olhos, como se estivessem observando um corpo qualquer que se movimentava na realidade sensível.

Na verdade, uma invenção de alguns anos antes reivindicava, atualmente, o pioneirismo na representação contínua do movimento. Trata-se do *praxinoscópio*, do inventor francês Émile Reynaud. Criado em 1888, o engenhoso equipamento



**Figura 5** – *Nu descendo a escada*, Marcel Duchamp, 1911.



**Figura 6** – *Coleira em Movimento*, Giacomo Balla, 1912

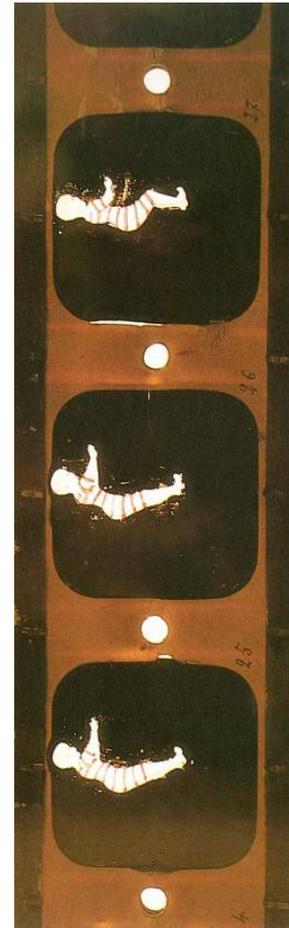
combinava a geração de imagens animadas do *zootrópio* (um brinquedo ótico semelhante a um tambor com imagens posicionadas em sequência no seu interior intercaladas por frestas através das quais se olhava para dentro, que, quando girado, gera imagens em curtos ciclos de movimento) com a projeção de imagens ampliadas da *lanterna mágica* (espécie de projetor de imagens, que ampliava através de uma fonte luminosa e sistema de lentes pinturas feitas em pequenas placas de vidro). A revolução desse aparelho não reside, no entanto, na invenção em si, e sim no fato de Émile Reynaud ter elaborado, a partir do uso do seu equipamento e num formato completamente inovador, um grande espetáculo artístico que misturava projeção de desenhos feitos à mão em movimento e música ao vivo. Num espaço fechado como um teatro, uma tela separava a plateia do palco, onde Reynaud manobrava, em pessoa, as imagens animadas (MORENO, 1978, p. 44). O *Teatro Ótico*, como foi batizado o espetáculo por Reynaud, teve sua primeira exibição no dia 28 de outubro de 1892 (data em que hoje é comemorado o Dia Internacional da Animação) e, por alguns anos, atraiu um enorme público e causou grande repercussão, apesar do limitado e repetitivo movimento das imagens animadas.

Marcos Magalhães (animador e diretor-fundador do festival Anima Mundi) defende que o *Teatro Ótico* de Reynaud é a autêntica origem da linguagem cinematográfica como conhecemos hoje. “Este espetáculo era infinitamente mais próximo do que hoje chamamos ‘cinema’: continha narrativa, montagem, diálogos, música e participação ativa da plateia, em um grande espetáculo de projeção” (MAGALHÃES, 2009).

O formato criado por Reynaud de fato diferenciava-se demais do modo de fazer “cinema” dos irmãos Lumière, inaugurado poucos anos mais tarde. Auguste e Louis vinham da pesquisa industrial e seus primeiros filmes se restringiam ao registro “seco” e documental de cenas do cotidiano. Gilles Lipovetsky comenta o surgimento quase acidental do cinema e da arte cinematográfica:

O cinema nascente (...) inventa a si mesmo, sem antecedente, sem referência, sem passado, sem genealogia, sem modelo, sem ruptura nem oposição. É, naturalmente, ingenuamente moderno. E o é tanto mais na medida em que se originou de uma técnica sem ambição artística particular. Os irmãos Lumière, quando o inventam, são industriais, não artistas, e o que eles primeiro filmam traduz isso: uma saída de fábrica. É a técnica que inventa a arte, não a arte que cria a técnica. (LIPOVETSKY, 2009, p. 34)

Sem contar que as imagens deste cinema rudimentar não eram acompanhadas por sons (o cinema sonoro surgiu no final da década de 1920), nem mesmo tinham cor (o cinema



**Figura 7** – Filme desenhado à mão, usado no praxinoscópio de Émile Reynaud.

colorido surgiu em meados da década de 1930), e eram planas, projetadas em uma tela de duas dimensões (no final da primeira década do século XXI, foi popularizado o cinema estereoscópico, simulando com óculos imagens em três dimensões). Ou seja, à medida que a tecnologia foi evoluindo, cada vez mais, as imagens do cinema ganhavam mais semelhanças com o seu referente real. Mas, por mais semelhantes que sejam com o natural, no entanto, não são reais as imagens projetadas pelo cinema. São representações do movimento natural que, por serem tão realistas e tão análogas ao seu referente real (“eternizado” por intermédio da câmera), chegam a ludibriar a percepção humana, levando o espectador a crer na suposta naturalidade da imagem cinematográfica.

A imagem “real” em movimento suplantara (pelo menos por enquanto) a imagem desenhada em movimento. O mecanismo simples do cinematógrafo, associado à característica mercantil de seus criadores, favoreceu a produção em larga escala do aparelho, o que resultou num negócio rentável para os Lumière. Rapidamente, o equipamento se espalhou por toda a Europa e condenou o Teatro Ótico a fechar as portas, o que levou Reynaud, após um surto de depressão, a jogar no rio Sena suas obras e equipamentos (MAGALHÃES, 2009).

A importância da obra-prima de Émile Reynaud, que ficou encoberta por quase um século, volta à tona neste início do século XIX. Afinal, como vimos, foi no Teatro Ótico, anterior ao cinema “duro” dos Lumière, que se originou o cinema de animação e a narrativa cinematográfica.

Magalhães sintetiza, conforme veremos a seguir, a complexa questão da relação entre o real e o imaginário nesse período de nascimento do cinema e da animação:

O suporte físico da reprodução realista ficou sendo considerado como o pilar da nova indústria, quando sabemos hoje que o produto mais valioso e permanente será sempre o conteúdo imaterial, vindo do impulso humano de contar histórias e representar fantasias. A animação e sua linguagem, da qual derivam todas as expressões audiovisuais em movimento que conhecemos, deve ser colocada como base da indústria audiovisual e reconhecida como tal.

A indústria do cinema só deslanchou quando os filmes se descolaram do documental e lançaram voos para a fantasia, a comédia e o sonho, assuntos impossíveis de ser captados com a pura fotografia. (MAGALHÃES, 2009)

## 2.1

### **Cinema de animação como linguagem: a relação real x imaginário e as possibilidades narrativas**

### 2.1.1

#### A negação do realismo nos conceitos de *animação*

A animação se fundamenta nos mesmos dispositivos técnicos que permitem ao cinema de tomada direta simular de forma tão convincente o real. Porém, usa uma lógica inversa para produção de sentido: ao invés de decompor o movimento da natureza na filmagem e recompô-lo na tela, como faz o cinema tradicionalmente, a animação se dá propriamente pela *composição* do movimento a partir do “nada” (claro, objetos, espaços e personagens do filme animado podem ser encontrados na realidade, mas no lugar de copiá-los, a animação os reinventa e reinventa a forma como se movem no espaço). Não há a etapa de captura do movimento natural dos corpos, sendo a imagem, quase sempre, configurada totalmente a partir da imaginação do artista. A aparência dessa imagem, bem como o movimento representado, pode ser mais ou menos realista, mais ou menos pictórico, mais ou menos figurativo, mais ou menos abstrato, de acordo com sua semelhança ou sua diferença em relação ao objeto natural referente. Pode ser caricata, deformada. Mas, pode até mesmo ser fotográfica, idêntica ao real, hiper-real. Quem decide é o artista. Nesse ponto-de-vista o próprio cinema poderia ser enquadrado como uma animação de fotogramas. O que o desqualifica como filme animado é o fato de ter sido gerado continuamente, gravado por meio de um fluxo de geração automático de imagens, enquanto as imagens animadas são, por definição, geradas quadro-a-quadro, imagem por imagem, inventando a ilusão do movimento, sintetizando o movimento onde ele nunca existiu.

Para Sébastien Denis,

Sendo a animação só raramente hiper-realista (ou seja, confundindo-se com elementos captados na realidade), existem diferentes graus de realismo (entendido como a relação entre o real e a sua representação) nos filmes de animação, que definem a relação mais ou menos longínqua do animador com o “real”. [...] Com efeito, a animação constrói com todas as peças um mundo gráfico ou material com uma realidade própria (DENIS, 2010, p. 29).

A forma como se movimentam objetos, cenários, personagens em filmes animados inspiram-se na natureza, buscam sentidos na realidade sensível. No entanto, ao invés de buscar a sua reprodução fidedigna (apesar de às vezes acabar buscando), a animação forja essa realidade, subverte-a de acordo com a intenção expressiva, narrativa, educativa, informativa pretendida pelo diretor.

Paul Wells, um dos principais estudiosos da imagem animada da contemporaneidade, considera a animação como

a “mais importante forma criativa do século XXI” (WELLS, 2002, p. 1). Na visão do autor, enquanto arte, abordagem e estética, a animação aplica-se a diferentes funções da cultura visual, estando onipresente nos diversos meios e espaços da era moderna, dos filmes de longa metragem às animações de internet.

Wells reúne algumas conceituações de *animação* que ajudam a esclarecer e delinear nosso objeto de estudo (1999, p. 10). O termo, segundo o autor, deriva do verbo latino *animare*, que significa “dar alma a” (*anima* significa “alma”). Dar movimento representaria acrescentar vida. No contexto do filme animado, inicialmente, animação significaria a “criação artificial da ilusão de movimento em formas inanimadas” Ou ainda um filme animado seria “um filme feito à mão, quadro a quadro, que dê a ilusão de movimento, o qual não foi diretamente gravado por dispositivo fotográfico convencional” (Ibid., tradução minha). Essa visão tornou-se limitada, no entanto, com a diversificação da técnica da animação em seu pouco mais de um século de existência, que incluiu a introdução contundente do computador e outros recurso de manipulação pictórica no processo de criação dos filmes.

O autor apresenta, então, uma das mais célebres e completas definições do termo, elaborada pelo mestre da animação canadense, o escocês Norman McLaren: “Animação não é a arte dos desenhos que se movem, e sim a arte dos movimentos que são desenhados. O que acontece *entre* cada quadro é mais importante do que acontece *em* cada quadro” (SOLOMON Apud WELLS, 1999, p. 10, tradução minha).

Levando em conta a grande quantidade de imagens necessárias para realização de um filme animado (na relação média de vinte e quatro imagens a cada segundo de filme) McLaren diminui em sua concepção o valor aurático do quadro, da imagem estática particular (tão exaltada nos tempos áureos da pintura, como no Renascimento), e põe o foco no conjunto, no sequenciamento de imagens. Cada imagem visualizada isoladamente não tem como carregar o significado completo da obra animada, como acontece numa tela ou uma escultura. A significação se dá pela visualização consecutiva do total de imagens do filme. Nesse sentido, o animador e teórico português José-Manuel Xavier trata a imagem animada como uma ambígua:

A ambiguidade do território da imagem animada resulta desta particularidade, poder-se-ia mesmo dizer, desta estranheza, que consiste em olhar para uma imagem, ter a sensação de que ela é única mas, na verdade, a sua unicidade é constituída pela alternância intermitente duma multiplicidade doutras (XAVIER, 2007).

Animadores da Zagreb School of Animation, na antiga Iugoslávia (que desde 1992 vem se dividindo e hoje represen-

ta seis nações independentes), cunharam uma definição baseada na estética e na filosofia do ato de animar, que consistiria em “dar vida e alma a um design, não pela cópia mas através da transformação da realidade” (HOLLOWAY Apud WELLS, 1999, p. 10, tradução minha). Destaca-se nessa definição a importante atitude inerente ao processo de criação de um filme animado de modificar a realidade, interpretá-la, ao invés de tentar reproduzi-la fielmente. Copiar a realidade seria uma tarefa do cinema tradicional, que dispunha de ferramentas para isso. Assim como o advento da fotografia (e a suposta “cristalização”, “imobilização” da realidade) fez com que as artes plásticas perdessem o interesse pelo hiper-realismo por séculos buscado, a cinematografia deixava espaço para que a animação, desprendendo-se de um projeto de perseguição do natural, do real, alçasse voos pelo campo do irreal, do surreal, do fantástico, do imaginário.

Wells comenta sobre a posição de um dos principais animadores da Zagreb School a respeito da questão do realismo na animação:

Dusan Vukotic queria transformar a realidade e resistir ao tipo de animação criado pelos estúdios Disney, o qual, por toda sua personalidade e energia cômica, entra em conformidade com um certo realismo, presente nos filmes de ação viva, que, por sua vez, entra em conformidade e reforça uma posição ideológica dos Estados Unidos (WELLS, p. 10, tradução minha).

Vukotic faz referência ao mais conhecido cineasta de animação da história, Walt Disney, cuja produção, principalmente das décadas de 1930 a 1960, influenciou técnica e esteticamente inúmeras outras produções nas décadas posteriores, até hoje, tornando-se sinônimo do termo “desenho animado” por muitos anos. Os filmes de Disney, no entanto, diferente da pretensão de muitos artistas do campo da animação libertar-se da representação naturalista, caracterizavam-se por uma forte analogia ao real: tanto as formas das personagens eram verossímeis, proporcionais às dimensões humanas e pouco exageradas, e os cenários extremamente trabalhados que reproduziam fielmente a perspectiva e o detalhamento da paisagem, como também o movimento era convicentemente realista. Na verdade, Disney “queria o domínio do movimento real, mas não a cópia do natural – a ação desenhada tinha de basear-se na realidade, para daí, a partir da caricatura, o exagero, a encenação” (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p. 106). “Disney almejava atingir, com a animação, a ‘ilusão da vida’” (Ibid., p. 99). Mesmo tão arraigados à realidade, os filmes de Disney tornaram-se extremamente populares e sua técnica/estética amplamente difundida entre os produtores de animação, tornando-se a forma clássica e hegemônica de se fazer filmes em desenho animado fortemente até os anos

1990. Animadores de outras escolas que defendiam a animação como linguagem artística não-realista, como é o caso de Vukotic, evitavam, portanto, qualquer semelhança técnica, estética e temática com os filmes dos estúdios Disney,

John Hallas e Joy Batchllor, representantes do cinema de animação britânico, defendem, tal qual os animadores de Zagreb, uma característica não-realista e potencialmente subversiva do cinema de animação: “Se é função do cinema de ação viva apresentar a realidade física, o filme animado preocupa-se com a realidade metafísica – não como as coisas se parecem e sim o que elas significam” (HOFFER Apud WELLS, 1999, p. 11, tradução minha). Evidencia-se mais uma vez o caráter arrebatador da animação de representar além daquilo que se vê, se ouve, se toca, ou seja, o material; e sim aquilo que se sente, se imagina, se inventa, o imaterial.

Wells conclui, apresentando a definição de *animação* que melhor articula, na sua opinião, as reais possibilidades disponíveis para o animador hoje em dia, ao enfatizar que a animação tem o poder de redefinir e subverter nossas noções de “realidade” e desafiar o entendimento ortodoxo da nossa existência. A definição é do animador surrealista tcheco Jan Svankmajer:

A animação me permite dar poderes mágicos às coisas. No meu filme, eu movo muitos objetos, objetos reais. De repente, o contato com coisas que as pessoas estão acostumadas a usar adquire uma nova dimensão e lança, desta forma, uma dúvida sobre a realidade. Eu uso a animação como um meio de subversão (WELLS, 1999, p. 11, tradução minha).

Martins e Pinna (2010) destacam a necessidade de ampliação do conceito de *animação* ao longo da segunda metade do século XX, devido à diversificação técnica e inovação tecnológica experimentada pela arte e pelos meios de comunicação, onde se produz e se propagam filmes animação. Num primeiro momento, em 1961, a Associação Internacional do Filme de Animação (ASIFA) definiu *cinema de animação* como

toda criação cinematográfica realizada imagem por imagem. Difere do cinema de tomada direta pelo fato deste proceder de uma análise mecânica, por meio da fotografia, de fatos semelhantes àqueles que serão reconstituídos na tela, enquanto o cinema de animação cria os fatos por outros meios além do registro automático. Em um filme de animação, os fatos têm lugar pela primeira vez na tela (MORENO Apud MARTINS e PINNA, 2010).

Os autores ressaltam então que o advento da computação gráfica, entretanto, forçou a mudança desta definição pela mesma associação, em 1985, passando a arte da animação ser

definida como “a criação de imagens em movimento através da manipulação de todas as variedades de técnicas excluindo os métodos do filme de tomada direta, ou seja, de ação ao vivo” (Ibid.).

Tal definição, além de preservar o conceito de animação como uma “técnica de simulação de movimento através da apresentação sequencial de imagens (filmagem quadro a quadro)”, inclui ainda “a animação realizada por computação gráfica, [CGI], a rotoscopia (copiagem de cenas anteriormente registradas com atores) e a mescla de ambas, o *MoCap* (*motion capture*, ou captura de movimento)” (Ibid.), técnicas modernas de manipulação de imagens em movimento. Essa visão considera como animação, portanto, todos os filmes comerciais de longa metragem que utilizam efeitos especiais sintetizados na imagem em movimento com o uso de computador, o que aumenta e muito a quantidade de filmes animados, propriamente ditos.

Sébastien Denis defende de igual modo que é necessário que haja essa ampliação do olhar sobre a animação, comumente limitado a desenhos animados infantis. Na opinião do autor

É necessário alargar o conceito de animação a todos os filmes que empregam técnicas de imagem a imagem relativas aos “efeitos especiais”. Um mundo novo abre-se à nossa frente pelo uso de filmes retocados imagem a imagem, e essa é sem dúvida uma das chaves para compreender a desrealização do nosso universo audiovisual (DENIS, 2010, p. 13-4).

O autor faz referência à técnica de manipulação dos filmes de tomada direta, aperfeiçoada ao longo do século XX até hoje. Utiliza-se o princípio da animação de gerar imagens em movimento a partir “do nada” para criar ilusões no cinema tradicional, limitado pela “naturalidade”, pelo “realismo” inevitável da imagem fotográfica. Não quer dizer que esses cineastas queriam “fazer animação”, mas sim, como sugere Denis, “perverter as representações do real” (Ibid., p. 12).

Assim sendo, à medida que o cinema foi se popularizando fortemente como linguagem narrativa e que os cineastas sentiam a necessidade de evoluir das histórias essencialmente descritivas e naturalistas, para narrativas ficcionais mais elaboradas, fantásticas, que arrebatassem a curiosa plateia; mais o cinema tradicional se aproximava do cinema de animação. Inicialmente, nos primeiros anos do século XX, para criar ficção e fantasia a partir de imagens “reais”, os cineastas, alguns geniais como Georges Méliès, utilizavam-se dos mais aprimorados recursos de cenografia, maquiagem, indumentária, iluminação, jogo de câmera etc. Dava-se origem aos chamados efeitos especiais. No entanto, todas essas técnicas não foram suficientes para acompanhar a inventivi-

dade do cinema do início do século XX, que buscava outras formas de representar lugares imaginários e personagens mitológicos, por exemplo.

Não demoraria para que o cinema lançasse mão das técnicas de manipulação quadro a quadro da animação para transformar imagens secamente capturadas pela câmera em imagens irreais forjadas (mas idênticas a imagens reais), que levariam o espectador a um mundo fantástico e imaginário nunca antes conhecido. Primeiro, a técnica mais utilizada para esse forjamento da imagem “real” cinematográfica foi o *stop-motion* (introduzida por Willis O’Brien, ainda nos anos 1910, artista que ficou conhecido por seu trabalho em *O Mundo Perdido*, em 1925, e *King Kong*, em 1933) (ver pág. 96), recurso empregado largamente ao longo de todo o século XX (e que se tornou gênero próprio, tendo como expoentes os trabalhos de Tim Burton, como *O Estranho Mundo de Jack*, em 1993, e a série *Wallace and Gromit*, da produtora inglesa Aardman). A partir década de 1990 (principalmente depois de *Jurassic Park*, de Steven Spielberg, 1993), a imagem sintetizada em 3D no computador passou a dominar tecnicamente os efeitos especiais para cinema (e continua em voga e a desenvolvendo-se, principalmente com o advento do 3D estereoscópico). Não seria possível de outra forma, a não ser pela animação, representar com movimento esses elementos não encontrados na natureza, como dinossauros, extraterrestres, faunos, não fossem as técnicas do cinema de animação. Na história do cinema, não foi atribuída à linguagem e à técnica da animação, no entanto, essa proeza, e sim ao campo dos “efeitos especiais”, circunscrito ao cinema tradicional.

Da década de 1990 até hoje tem se popularizado, no entanto, o uso do 3D como linguagem plástica autônoma, além do uso das mesmas ferramentas na manipulação do cinema de tomada direta. Ao contrário do hiperrealismo e invisibilidade da técnica desejados no emprego do 3D no cinema tradicional, nos filmes em que desenvolveu linguagem própria buscou-se a caricatura e o exagero, como no *cartoon 2D*.

Seu principal representante, John Lasseter (criador de *Toy Story*, que inaugurou em 1995 o 3D como gênero animado em filmes de longa-metragem) fala da representação do real e do imaginário na imagem de síntese, tirando o foco da técnica e colocando-o para a narrativa ficcional e fantástica:

Desde que trabalho nesse ramo do cinema, sempre se disse que a busca do Graal em termos de imagem de síntese é conseguir criar seres humanos perfeitamente realistas. Mas na verdade isso não tem interesse. O que nos interessa é o fantástico. Bata-nos introduzir uma pequena dose de realismo para fazer passar toda a fantasia à volta. Não queremos atrair a atenção do público para um efeito particular em detrimento da história (PINTEAU Apud DENIS, 2010, p. 191).

### 2.1.2

#### A representação do poético e imaginário na animação

A declaração de Lasseter, um dos grandes nomes da animação contemporânea, nos faz voltar o olhar para as possibilidades narrativas e poéticas proporcionadas pela linguagem da animação, e reiterar a negação do realismo na prática do cinema animado enquanto gênero independente do cinema tradicional

“Devido à representação subjetiva da realidade que impõe, a animação é claramente a forma cinematográfica mais próxima do imaginário”, defende Sébatien Denis (2010, p. 9), ao comparar a animação ao cinema de ação direta, que, como vimos, representa sempre de forma extremamente realística a natureza do mundo à nossa volta. De fato, pela possibilidade de fazer movimentar-se (na verdade de criar a ilusão de movimento) qualquer imagem pintada, desenhada, esculpida, recortada, colada, montada, ou configurada de qualquer outra forma pictórica, em qualquer suporte, o cinema de animação pode ser visto como uma poderosa e até ilimitada linguagem poética e expressiva. Afinal, se é possível configurar a imagem desenhada de qualquer forma, da mais caricaturizada à mais realista, e se é possível fazê-la movimentar-se, de forma também cartunizada ou semelhante à natureza, qual o limite da animação?

Alberto Barbosa Júnior destaca que, assim como a pintura, que, depois de muito tempo tentando “superar a barreira técnica da representação do real”, pôde finalmente exercer uma liberdade plástica ilimitada diante do advento da técnica fotográfica “realista”, a animação precisava também superar esse limite, criando sua forma própria de expressão. “Impõe-se aos artistas [de animação] concretizar, no âmbito expressivo, o desejo por uma estética condizente com o potencial da animação e com o que dela espera a nova sociedade do conhecimento” (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p. 13).

O autor enxerga a animação como uma forma de arte total, forma ilimitada de expressão gráfica para onde convergem o desenho, a pintura, a fotografia e o cinema:

Quando se conseguiu projetar fotografias de maneira contínua numa tela, o cinema pôde desfrutar de uma linguagem própria e fazer arte para consumo industrial. Entretanto, o universo plástico do cinema ficava restrito às imagens capturadas da realidade, ainda que encenadas. A união do desenho e da pintura com a fotografia e o cinema superou essa limitação através do cinema de animação, que podia fazer uso das formas ilimitadas das artes gráficas explorando as características cinematográficas do filme” (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p. 18).

Barbosa Júnior defende a ideia de que as diferentes inovações técnicas experimentadas pela linguagem da animação, ao longo do século XX até a atualidade, têm contado com a participação ativa do artista, de sua atitude criativa. E que, por outro lado, a linguagem artística também depende da técnica para se definir (e se redefine constantemente à medida que surgem inovações tecnológicas). Nesse contexto, a animação “é um arte que depende de tecnologia elaborada; conta com recursos de manipulação dos elementos da sintaxe visual no nível do desenho/pintura; é uma arte multimídia” (Ibid., p. 23). Em relação à exploração da animação pelo cinema, o autor discorre: “Não demorou para se perceber que a arte no cinema estava em ‘trapacear’ com a realidade (agora tão facilmente captada), na qual a manipulação do tempo encerrava seu grande segredo” (Ibid., p. 41)

Marina Estela Graça fala também sobre a *manipulação*, refletindo sobre a interferência da *mão* do artista na expressividade da animação:

O filme animado nasce do dispositivo mesmo que funda o cinema. Em sua própria essência e concomitantemente, encontramos, contudo, a mão humana: o gesto que tenta recuperar um espaço-tempo diferenciado e vivido no seio das próprias criações tecnológicas, isto é, a partir do manuseamento poético – que é também crítico – da instrumentalidade do dispositivo fílmico.

Penso ser isso que a imagem animada é em sua singularidade: o modo de abrir a engrenagem fílmica para percebê-la e, assim, poder fazer alguma coisa com ela (GRAÇA, 2006, p. 14-5).

Para Graça, o que diferencia o cinema de animação do cinema de tomada direta é a possibilidade de o animador se expressar no filme, através do desenho e da pintura e das formas como linhas, traços, manchas, cores e demais elementos visuais que constituem a imagem de cada quadro se comportam no espaço do filme em função do tempo. As possibilidades visuais são infinitas, então, a expressividade e a poeticidade por parte do diretor também não enxerga limitações. O artista tem espaço para expor seu próprio gesto, sua sensibilidade, sua excentricidade, seus sonhos e delírios. Ou nada disso, se essa for sua vontade.

Graça realça a opinião de Leslie Bishko sobre o trabalho do artista de animação:

As qualidades poéticas que experimentamos em um trabalho de animação se originam da maneira na qual os animadores sintetizam suas sensibilidades criativas com a tecnologia da mídia. Como a animação é um modo de expressão que é baseado na tecnologia de ilusão cinematográfica, as várias tecnologias de ferramentas, métodos e mídias são parceiras no processo (BISHKO Apud GRAÇA, 2006, p. 95).

Nesse mesmo sentido da animação como linguagem poética, Wells (1999, p. 68, tradução minha) define a animação como um “meio que dispõe de uma multiplicidade de estilos e abordagens para contar uma história ou para expressar pensamentos particulares e emoções”.

Fica evidente nessas duas visões a necessidade de domínio por parte do artista da técnica e da linguagem da animação, os quais permitirão a expressividade.

Wells relaciona, então, algumas “estratégias narrativas”, “métodos significantes de construção” utilizados no ato de contar histórias em forma de filmes animados. Alguns desses recursos são, claro, compartilhados por outras linguagens, principalmente com o cinema de ação ao vivo. Outros são exclusivos da linguagem da animação. São eles: a *metamorfose*, a *condensação* (corte elíptico e elisão cômica), a *sinédoque* (um tipo de metonímia em que a parte representa o todo), a *fabricação* (a reanimação de elementos materiais), as *relações associativas* (tensão entre imagens contrárias e desconectadas), o *som* (criação de humor e de atmosfera para o filme, criação de vocabulário para entendimento dos códigos visuais do filme), a *atuação* e a *performance* (a aplicação de técnicas de atuação pelo animador para dar expressão à personagem), a *coreografia* (utilização de dinâmicas próprias de movimento com fins narrativos), a *penetração* (a possibilidade de mostrar figurativamente coisas impossíveis de ser representadas no cinema como o funcionamento do organismo humano, ou o espaço sideral, ou uma emoção). Há outros recursos de linguagem, porém, Wells compreende ao uso desses uma nova forma de contar histórias, particular da linguagem da animação (1999, p. 69-126).

Como exemplo, e por interessar ao contexto desse trabalho, daremos destaque ao recurso da *metamorfose*, que consiste na “habilidade de uma imagem converter-se em outra imagem completamente diferente” (Ibid., p. 69). Paul Wells considera a metamorfose como um “artifício exclusivo da forma animada” (Ibid.), dizendo que alguns teóricos chegam a defender a metamorfose como a alma, o núcleo constituinte da animação. Afinal, é mesmo impossível representar no cinema ou em qualquer outra forma de arte visual a metamorfose de forma fluida e contínua, ininterrupta, sem lançar mão das técnicas de composição quadro a quadro.

O autor sugere outras leituras e aplicações da metamorfose no âmbito da produção de filmes animados:

A habilidade de metamorfosear imagens significa que é possível criar uma ligação fluida de imagens por meio do processo de animação ao invés de usar a edição, apesar de a edição poder ser utilizada no mesmo filme. A metamorfose em animação alcança o mais alto grau de economia na continuidade da narrativa e adiciona uma nova dimensão ao esti-

lo visual do filme animado, ao definir estágios fluidos abstratos entre as propriedades fixas da imagem, antes e depois da transição. A metamorfose também legitima o processo de conectar imagens aparentemente não-relacionadas, forjando relacionamentos originais entre linhas, objetos etc., e rompendo com noções clássicas do ato de contar histórias (Ibid., tradução minha).

Para falar de metamorfose, observemos a obra de dois célebres animadores: Emile Cohl e Otto Messmer.

O francês Emile Cohl, artista plástico e ilustrador afiliado a um grupo de interesse sobre estética, de filosofia iconoclasta (contrária a imagens religiosas), anti-burguesa, antiacadêmica e, acima de tudo, antirracional, criou, em 1908, nada menos do que o primeiro filme totalmente animado da história: *Fantasmagorie*. A filosofia desse e de outros grupos daria origem mais tarde a movimento como o surrealismo e o dadaísmo (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p. 50).

O filme, marcado pelo uso intensivo da metamorfose, é um divisor de águas não só por causa da inovação técnica, ao utilizar exclusivamente a animação para compor a imagem em movimento, o que já foi de imenso valor, mas, principalmente, por vincular o desenho animado, no momento do seu nascimento, à temática fantástica e imaginária. No filme, imagens (sempre formadas por linhas brancas sobre fundo preto), num ciclo interminável e aparentemente acidental, transformam-se em outras imagens de diferente configuração.

Barbosa Júnior descreve a estética inaugurada por Cohl:

Cohl [...] admitia o jorro aparentemente aleatório de imagens que seguiam sua própria dinâmica, num crescimento imprevisível que exercia enorme atração da percepção [...].

Esse espírito espontaneamente inventivo, que vai marcar todos os filmes de Cohl, [...] [lança mão de] táticas visuais de caráter fantástico, sem no entanto, cair para a degenerescência da fetichização do exótico, como aconteceu a partir do século XX na esteira do sucesso surrealista. Para alcançar esse objetivo, Cohl desenvolveu conceitos que garantiram a eficácia de sua comunicação visual, ainda que por caminhos alternativos, sendo o mais característico e espetacular o uso da *metamorfose* (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p. 52).

O efeito da metamorfose não era novo. Presente nas narrativas mitológicas tradicionais, já havia sido explorado pelas histórias em quadrinhos e, vez ou outra, pelas artes plásticas. Mas Cohl foi o primeiro a representá-lo na forma de imagem em movimento, em “sequências nas quais os contornos dos objetos sofrem mutações contínuas, misturando-se com outras formas para gerar novas figuras que seguem metamorfoseando-se em fluxos” (Ibid.). Mutações que não existem na natureza, dependendo da animação para ocorrerem de

forma contínua diante dos olhos do espectador. Hoje a metamorfose é facilmente simulada no computador em programas de edição de vídeo (pós-produção), em efeitos como o *morphing*.

Otto Messmer é o criador do pioneiro gato Félix, cujas histórias eram caracterizadas pelo exagero da caricatura, pela temática absurda e *nonsense*, nos anos 1920. Félix foi uma das primeiras personagens criadas especificamente na linguagem ainda então indefinida da animação. “Desligado do real e exaltado pelos surrealistas” (DENIS, 2010, p. 117), Félix incorporava na forma animada o anseio dos artistas de vanguarda daqueles anos de desvincular-se de representações naturalistas da realidade. O gato, com trejeitos humanos (movimentos baseados declaradamente em Charles Chaplin) e atitudes sobrenaturais, iria diferenciar-se dos filmes anteriormente realizados: “Os filmes produzidos são em geral adaptações de *comics*, ou publicidade. O grafismo é raramente inventivo e muito repetitivo” (Ibid., p. 116). Denis apresenta então a descrição de Canemaker sobre o trabalho inovador de Messmer:

Sempre que podia, Messmer decidiu reivindicar o impossível na animação. Ele iria glorificar o desenho animado enquanto desejo animado, como algo de inteiramente estranho à realidade. Criaria os símbolos simples de animais que iriam fazer uso brilhante da metamorfose – propriedade intrínseca e mágica da animação, que a filmagem real é incapaz de reproduzir” (CANEMAKER Apud DENIS, 2010, p. 117).

Para Barbosa Júnior, “a característica que mais sobressai quando lembramos de Félix é o uso absolutamente surrealista que ele faz de partes do seu corpo” (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p. 78). O autor relaciona diretamente a estética criada por Messmer para os desenhos do gato Félix com os princípios das vanguardas modernistas. Por exemplo, as deformações de perspectivas dos surrealistas, o geometrismo do neoplasticismo, a exploração dramática das sombras dos expressionistas; tudo isso poderia ser observado nos filmes do gato Félix “dentro de uma estrutura narrativa que se apoiava na fantasia” (Ibid., p. 79).

A metamorfose potencializa as já ilimitadas possibilidades da imagem desenhada. Se a fixidez do desenho e a pintura realizada pelos artistas modernistas negam similaridades com a realidade, o cinema de animação e a possibilidade de dar movimento a essas imagens, de metamorfoseá-las de forma extraordinária e imprevisível, vão elevar essa característica à enésima potência.

Sébastien Denis fala dessas possibilidades da linguagem animada na obra do animador norte-americano mais conhecido dos nossos tempos. O autor ressalta a aparente contradição que há entre o gosto do artista pelo imaginário e um

certo interesse pelo realismo da filmagem real. Mostra, por outro lado, que há, na verdade, um objetivo implícito na obra de Disney em “sintetizar ambos num universo visual particular”, “de poetizar o real e de concretizar o imaginário – indo os dois a par”. Isso é possível perceber, quando o próprio Walt Disney define o cinema de animação:

O mundo dos desenhos animados é o da nossa imaginação, um mundo no qual o sol, a lua, as estrelas e todas as coisas vivas obedecem às nossas ordens. [...] Os nossos materiais são tudo o que o cérebro pode imaginar e a mão pode desenhar, toda a experiência humana: o mundo da paz e da guerra e os mundos dos sonhos, a cor, a música, o som e, sobretudo, o movimento (DISNEY Apud DENIS, 2010, p. 138).

Criticado por muitos por “violar” o gênero dos contos-de-fada tradicionais europeus, modificando-os ao sabor de sua vontade narrativa, infantilizando-os, idealizando-os ao extremo, ou por ater-se fortemente ao movimento natural, realista; exaltado por outros, como pelo teórico das artes visual Erwin Panofsky, por “dotar de vida as coisas que não a têm” (PANOFSKY Apud DENIS, 2010, p. 139), seja humanizando animais, seja estabelecendo uma relação inédita entre humanos e animais; Disney inegavelmente criou filmes que reinventaram a realidade e influenciaram o imaginário de uma geração inteira.

No âmbito deste trabalho, que trata sobre a representação da Amazônia na animação, o que chama atenção, no entanto, na descrição de Denis é a citação de uma declaração de Eisenstein sobre o trabalho de Disney, na qual ele, curiosamente, faz referência aos indígenas brasileiros:

Pelo método da humanização do animal, Disney alcança plasticamente e diretamente a encarnação do que existe nas crenças brasileiras: os índios dos povos Bororó julgam-se ao mesmo tempo QUER humanos, QUER papagaios – o seu animal totêmico; o pavão e o papagaio, o lobo e o cavalo, a mesa de cabeceira e a labareda saltitante de Disney são efetivamente, ao mesmo tempo e de forma idêntica, QUER animais (ou objetos), QUER humanos! (EISENSTEIN Apud DENIS, 2010, p. 140).

Curiosamente, para falar do recurso visual da metamorfose e do convívio sobrenatural entre humanos e animais no cinema de Disney, Eisenstein foi buscar uma comparação com o imaginário indígena brasileiro. Este fato é uma evidência de que a imagem da Amazônia (e do Brasil) passa também por essa indefinição entre o real e o imaginário, o natural e o sobrenatural (assunto que será tratado particularmente no capítulo 3, mas que cabe salientar aqui). Aliás, conforme veremos, de fato o indígena e o caboclo da Amazônia

constroem uma realidade que, por vezes, mistura-se com o imaginário, dando origem a seres e histórias fantásticos.

Narrativas tradicionais lendárias e mitológicas, como a dos índios brasileiros, ou ficcionais e fantásticas como fábulas e contos-de-fadas europeus, ambas originadas muito tempo antes da invenção do cinema na cultura oral de comunidades tradicionais do mundo todo, começam, então, a ser contadas repetidamente em forma de filmes animados, readaptadas para a linguagem do cinema de animação, dada a afinidade da linguagem da animação com o universo irreal, surreal, sobrenatural, ilusório, imaginário. Esopo idealizara a fábula ainda no século VII a.C.. La Fontaine e outros autores da idade clássica desenvolveram-na como gênero, no século XVII. Escritores como Júlio Verne criaram através de romances um ambiente propício à fantasia e ao devaneio a partir de seus romances no século XIX. Esses textos mitológicos e ficcionais podem ser considerados como textos precursores da animação (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p. 40-1; DENIS, 2010, p. 16).

Lugares exóticos, inexistentes, de outros tempos (da era do gelo, do futuro high-tech), espaços psicológicos das personagens; personagens flexíveis que podem fazer absolutamente tudo o que “quiserem”, animais que falam e agem como humanos, objetos humanizados, animais de outras épocas (dinossauros são muito comuns dos primórdios até a atualidade), seres do imaginário (fadas, monstros, ogros, unicórnios); atitudes e movimentos impossíveis no mundo real: humanos podem voar, transformar-se em animais e objetos, esticar-se, encolher-se, aumentar ou diminuir de tamanho. Tudo é possível no desenho animado. Tudo o que o cinema tradicional não pode representar é possível no cinema de animação.

O real ou fantástico em um filme animado se dão, então, em diferentes níveis: primeiro, na aproximação ou distanciamento da aparência da personagem e dos cenários criados para a animação ao seu referente no mundo real (se é que ele existe na realidade); segundo, na aproximação ou distanciamento do movimento dessas personagens (e também da simulação do movimento de câmera) aos movimentos naturais observados na natureza; e, por fim, na aproximação ou no distanciamento da temática abordada pelo filme com os fatos que acontecem na realidade (podendo ser, simplificada, realista, quando o filme trata de fatos retirados da realidade sensível, mesmo que a aparência do filme não demonstre essa realidade; ficcional verossímil, quando a narrativa é inventada, mas a realidade do filme é semelhante à do mundo real; ou ficcional fantástica, quando a realidade representada em nada se relaciona com a realidade sensível). Ainda assim, por mais realista que seja em todos esses níveis, o filme animado pressupõe sempre a irrealidade, a artificialidade.

de, posto que pretende criar sentidos e significados por meio da composição quadro a quadro todos esses diferentes aspectos filmicos.

### 2.1.3 Animação e Design

A aproximação que tem com o campo do Design é uma última característica do cinema de animação, entre outras tantas possíveis, que se cabe destacar no âmbito deste trabalho.

Como já foi dito, o filme animado é marcado por uma ambiguidade: de um lado, uma multiplicidade de diferentes imagens estáticas que, combinadas, compõem o filme, mas, isoladamente, nem sempre carregam sentido; de outro, o movimento presumidamente uniforme que resulta da visualização consecutiva progressiva do conjunto dessas imagens, que carrega sentidos e subjetividades alheios às imagens estáticas e que contêm o ilusório e imaterial movimento; não sendo, por fim, o filme de animação nem um, nem outro, e sim o conjunto dessas duas condições contraditórias. Dependente das formas estáticas para materializar-se, o movimento dissipa-se na efemeridade da exibição. Naquele momento, nasce e morre.

Para existir, necessita da dureza formal do filme, enquanto matéria. Filme este que, por sua vez, para ser produzido, num primeiro momento, e exibido, num segundo, necessita de equipamentos diversos que funcionam segundo regras e tecnologias padronizadas. Além disso, para fazer sentido, o filme lança mão de códigos de sistemas complexos de significação como a língua, a música e, mais especificamente, a linguagem cinematográfica e a linguagem de animação. Ou seja, a expressividade e poeticidade possíveis no cinema de animação para o artista dependem da técnica. Ao longo dos anos, a técnica passou de analógica e mecânica, com uso de papel, tinta, acetato, filmes, câmeras; para a digital, mediada quase completamente pelo computador; mas sempre se fez presente na arte da animação e dela, pode-se dizer, é indissociável.

Por isso, excetuando-se filmes de característica experimental (aqueles que são feitos sem roteiro, de forma intuitiva, e às vezes abstrata), a maioria dos filmes animados necessita ser planejada.

De um modo geral, para se ter uma ideia, os filmes animados comerciais são realizados com base num complexo processo de projeto, descrito sintaticamente da seguinte forma: a partir de um argumento (de uma ideia central), é feita a roteirização da história (a organização da narrativa em forma de roteiro, um documento de texto com detalhamento das ce-

nas e sequências do filme); é definida a aparência, o estilo visual do filme de acordo com os conceitos valorizados pelo diretor: define-se o design das personagens (elaboram-se os *model sheets*, documentos que com especificações para o desenho da personagem para que se mantenham as proporções e características) e cenários, a composição cromática, a iluminação; a partir do roteiro e dos *model sheets*, é produzido o *storyboard* (documento ilustrado com técnicas da linguagem dos quadrinhos, que mostra o sequenciamento das cenas, movimentos de câmera, enquadramentos desejados pelo diretor do filme); são gravados os diálogos com atores; em alguns casos, elabora-se o *animatic*, um *storyboard* animado, um vídeo simples feito a partir dos diálogos já gravados em estúdio e as imagens retiradas do *storyboard*, a fim de cronometrar cada sequência do filme e calcular a quantidade de quadros a serem produzidos para a cena. Tudo isso, antes de que qualquer movimento seja desenhado, o que demanda outro tipo de planejamento.

Essa etapa de pré-produção do filme mostra que a característica *projetual* é fundamental para a prática do cinema de animação, porque ajuda a orientar a produção e evitar desperdício de tempo e dinheiro (principalmente depois que a animação adquiriu um formato industrial de produção e associou-se a uma cadeia comercial de distribuição). Como em outras atividades industriais, o projeto é essencial para a eficiência do processo de produção e, portanto, para a sustentabilidade do negócio.

Eis, enfim, o ponto de interseção que encontramos entre cinema e design: a característica projetual.

Podemos dizer, então, que o filme, seja ele de cinema tradicional ou de animação, é um produto de design? Por que não? Gustavo Bomfim, na tentativa de achar um possível caminho para uma teorização do design, afirma:

Design não se relaciona imediatamente a nenhuma filosofia, ciência ou arte em particular, ao contrário, enquanto atividade interdisciplinar, busca fundamentos nestes três domínios.

[...]

Há diversas definições de design e uma análise comparativa entre elas permite concluir que esta atividade objetiva a configuração de objetos de uso e sistemas de informação. Configuração significa, por um lado, processo ou *projeto* (configurar), por outro lado, resultado desse processo, isto é, *forma*. Resta, contudo, investigar como e o quê se configura. (BOMFIM, 1994, p. 17-9)

Partindo do ponto-de-vista apresentado por Bomfim, pode-se considerar o filme animado como um produto de design, a *forma*, o que se configura, o que resulta de um complexo *processo projetual* que toma como sistema de informa-

ção, entre outros sistemas (como o do desenho e do cinema tradicional), a linguagem do cinema de animação.

Para Aida Queiroz, animadora (e membro-fundadora do festival brasileiro de animação Anima Mundi), o processo de criação e produção de um filme animado é “eminente prático, [...] resultante de um processo de abstração não-teórico” (QUEIROZ Apud GRAÇA, 2006, p. 9). No entanto, “o essencial planejamento requer a definição prévia de todos os elementos necessários para se dar início ao processo de animação” (Ibid.).

Marina Estela Graça fala sobre o planejamento em outro nível: na criação de imagens para animação; associando essa etapa de produção do filme animado a contexto de outras linguagens gráficas:

Aqueles que constroem imagens num contexto de representação – pintores, ilustradores, designers, fotógrafos – sabem que, em seu trabalho, a tomada de decisões é inevitável, constituindo parte do processo de produção e variando segundo o tipo de documento visual pretendido. Todos os modos de fabrico e codificação de uma imagem integram obrigatoriamente procedimentos de seleção, ênfase e exclusão de porções do real que lhe serve de referente (GRAÇA, 2006, p. 54)

Apreende-se daí que o conceito gráfico, o estilo visual pretendido para um filme animado, resulta também de um processo minucioso de escolhas visuais que possui metodologias próprias de funcionamento. O quão realista vai ser o filme? O quão caricato ou figurado será? Com o quê se parecerá? Que referências utilizará? Que assuntos abordará? Que conceitos empregará? Ou ainda, pensando numa lógica de mercado, tão impregnada nos dias de hoje, em que o filme, enquanto mercadoria, tenta satisfazer as necessidades de uma audiência-consumidora: Qual é o público do meu filme? O que esse público espera ver? Onde esse filme será exibido? Quanto será necessário para a produção? Quanto renderá a exibição? Quais as possibilidades de comercialização de produtos derivados? São questões, entre infinitas outras, que o diretor do filme precisa responder antes mesmo de ligar a mesa de luz.

Tal qual o Design, que por meio de extensas metodologias utiliza-se de ferramentas originárias das diversas linguagens artísticas para encontrar soluções para problemáticas industriais e de mercado, o cinema de animação, que cada vez mais parece conformar-se aos modelos industriais de produção e comerciais de distribuição, busca eficiência nas metodologias de planejamento e de projeto.

Invalida-se, por causa disso, sua característica artística e expressiva? Eis a polêmica. Acredito, particularmente, que não, mas isso seria assunto para outra dissertação.

## 2.2

### Cinema de animação como técnica: um enquadramento histórico da animação brasileira

Tão recente (pouco mais de cem anos de existência) e ainda tão longe de ser entendida, o cinema de animação vem trafegando por vias nunca imaginadas pelos seus pioneiros, superando os limites das telas do cinema e da televisão.

Para Graça,

Menos óbvia, mas onipresente nos tempos que hoje correm, é a animação que nos passa diante dos olhos, fora dos formatos habituais, e que é exibida continuamente nas pequenas telas dos celulares, em jogos de computador ou sempre que abrimos uma página na internet: já não é possível escapar às imagens animadas, da mesma forma que já não é permitido que nos retiremos da cultura das mídias em geral (GRAÇA, 2006, p. 28).

Denis (2010, p. 9) amplia ainda mais essa visão, reivindicando para o público em geral o poder de realizar uma animação, usando “uma simples máquina fotográfica digital e a um software de montagem” e “recorrendo à sua própria criatividade, misturando fotografia, pintura desenho ou objetos”. O autor propõe, então, uma divisão dos tipos de filmes de animação hoje feitos:

A animação, na sua pluralidade, pode ser utilizada em contextos estéticos, midiáticos e econômicos muito diferentes, fazendo assim ligações entre campos acadêmicos geralmente fragmentados, como a história do cinema, as artes plásticas e aplicadas, a história cultural e as ciências da informação e da comunicação. Podemos referir pelo menos *quatro eixos* na produção animada. Por um lado existe uma *animação “útil”*, na medida em que serve uma mensagem política ou um produto [...]. Por outro lado, encontramos um *cinema de animação comercial* que, desde a década de 1910, sempre encantou multidões e gerou grandes receitas. Trata-se na realidade de um cinema muito próximo, não na estética, mas nas modalidades econômicas e práticas de escrita e produção, do cinema de estúdio em filmagem real [...]. Encontramos igualmente uma *animação de autor*, próxima do cinema experimental, mais ou menos desligada de preocupações unicamente financeiras, e que pretende inovar, nas fronteiras das artes plásticas [...]. Por fim, a animação encontra-se onipresente nos *efeitos especiais* (na filmagem) e *visuais* (na pós-produção) (DENIS, 2010, p. 11, grifo meu).

No Brasil, como em qualquer outro país da cultura ocidental, por causa da popularização da televisão a partir da década de 1950 e da presença de filmes animados geralmente norte-americanos nas grades de programação televisiva desde

os primeiros anos, e da hegemonia dos Estados Unidos na produção e distribuição de filmes animados de longa-metragem para o mercado de cinema mundial, a animação tornou-se uma linguagem extremamente popular, comum ao repertório cultural da maior parte da população (embora, de um modo geral, a linguagem da animação não seja vista nessa perspectiva ampla proposta por Denis, limitando-se sua compreensão aos desenhos animados infantis exibidos massivamente na televisão), tornando-se as grandes personagens do mundo animado norte-americano (e, mais recentemente, do japonês) ícones da cultura pop brasileira contemporânea, apenas para citar um dos efeitos da cultura de massa.

A produção de animação no Brasil é, por outro lado, ainda incipiente, quando comparada a grandes potências como Estados Unidos e Japão. Distante das massas, a não ser quando relacionada à publicidade, a animação brasileira restringe-se aos filmes de autor exibidos em festivais, apesar de figurarem algumas (pouquíssimas) produções relevantes nas quatro vertentes apontadas por Denis. Concentra esforços, nos últimos anos, em aumentar a produção da animação comercial para cinema e TV e encaixar-se na cadeira produtiva internacional. Magalhães (2009) é otimista ao destacar “a vocação brasileira para uma indústria de animação [...] criativa, cultural, geradora de conteúdo e estilos próprios”, associada ao aumento da quantidade de cursos técnicos e acadêmicos voltados para a atividade e organização dos profissionais em associações de classe.

A historiografia da animação feita no Brasil, no entanto, é cheia de lacunas. A quase inexistência de publicações que tratam desse assunto encobre os olhos da comunidade acadêmica e da sociedade como um todo para essa tão expressiva linguagem que continua a vagar indefinidamente entre os campos da Arte e do mercado.

A segunda parte desse capítulo tem como objetivo, portanto, a partir da visualização dos principais momentos do cinema de animação mundial, traçar uma contextualização histórica da produção brasileira de filmes animados, dando base para uma melhor compreensão dos filmes que serão analisados no capítulo 4.

### 2.2.1

#### **Década de 10: primeiras iniciativas brasileiras**

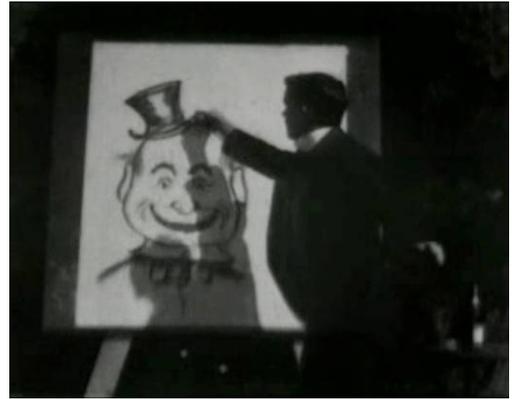
Poucos anos após a invenção do cinematógrafo, vários artistas, conhecendo como funcionava o equipamento, logo perceberam que poderiam, ao invés de apenas decompor o movimento da natureza em fotogramas, criar do nada o movimento fotografando, quadro a quadro, desenhos produzidos

em sequência. Seria o início (ou o retorno) do desenho animado, idealizado por Reynaud. A partir de 1900, apenas cinco anos após a invenção da então novíssima tecnologia, foram feitas então as primeiras experiências em animação, como em *The enchanted drawing* (1900) e em *Humorous phases of funny faces* (1906) (Fig. 8), ambos filmados no estúdio de Thomas Edison com a performance do desenhista e artista plástico inglês James Stuart Blackton. Os chamados *trick films* utilizavam o recurso da substituição por parada de ação, mesclando partes filmadas com desenhos animados feitos em quadros negros e *flip charts*.

Em 1908, o francês Emile Cohl lançou *Fantasmagorie* (Fig. 9), um curta-metragem de dois minutos (já comentado) que é considerado o primeiro filme produzido completamente em desenho animado.

Em 1911, o cartunista Winsor McCay leva um de seus personagens dos quadrinhos para o desenho animado, no sofisticado curta de dois minutos *Little Nemo* (Fig. 10). Em 1912, lançou *How a mosquito operates*, e em 1914, *Gertie the Dinosaur*, no qual o próprio McCay “contracena” com o dinossauro feito em desenho animado. McCay desenvolveu técnicas próprias para fazer seus desenhos animados, como era comum a praticamente todos os cineastas dessa época.

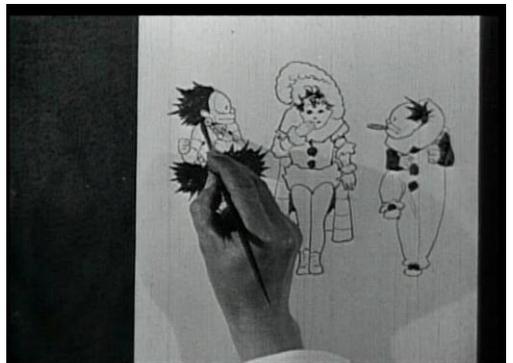
Os dinossauros eram tema recorrente nessa época, por causa das recentes descobertas de fósseis em solo norte-americano. Em 1915, o animador irlandês-americano Willis O’Brien, também no estúdio de Thomas Edison, criou de forma experimental um curta-metragem animado, fotografando quadro a quadro bonecos feitos com massa de modelar em grande quantidade de detalhes (técnica batizada de *stop-motion*<sup>3</sup>). O filme, chamado *The Dinosaur and the Missing Link: A Prehistoric Tragedy* (Fig. 11), mostrava dinossauros e humanos (também bonecos manipulados) dividindo cena. Logo, diretores e produtores de cinema tradicional, atividade em plena fase de consolidação como principal indústria do entretenimento, despertaram o interesse pelas novas técnicas de animação, por meio das quais teriam novas formas de representar a fantasia e a ficção, limitações do cinema de tomada direta. Alguns anos mais tarde, O’Brien criou cenas com-



**Figura 8** – *Humorous phases of funny faces* (James Stuart Blackton, 1906)



**Figura 9** – *Fantasmagorie* (Emile Cohl, 1908)



**Figura 10** – *Little Nemo* (Winsor McCay, 1911)

<sup>3</sup> A técnica de *stop-motion* utiliza bonecos ou qualquer outro objeto para simular movimento. Fotografados quadro a quadro em diferentes posições, dão ilusão de movimento quando exibidos rapidamente em sequência.

plexas em *stop-motion* para filmes do cinema tradicional como *O Mundo Perdido* (Harry O. Hoyt, 1925), no qual atores “contracenam” com dinossauros (esculpidos artesanalmente em pequena escala com massa de modelar, alumínio e peles de animais), e o clássico *King Kong* (Merian C. Cooper e Ernest B. Schoedsack, 1933), que se tornou um fenômeno de público, ao mostrar o gorila gigante invadindo a cidade de New York. Ao utilizar-se de técnicas de animação, foi possível ao cinema tradicional desatar-se das narrativas dos filmes do mundo “real” e explorar sem limitações a fantasia, a ficção, o imaginário.

Voltando ao desenho animado, foi também em 1917 que o Brasil teve sua primeira experiência com desenho animado. Sob a configuração de “caricaturas cinematográficas animadas”, como descreve Antonio Moreno, o primeiro filme de animação brasileiro foi feito pelo cartunista Álvaro Marins, também conhecido como Seth. O filme *O Kaiser* (Fig. 12), feito durante da Primeira Guerra Mundial, aludia ao Kaiser Guilherme II, último imperador da Prússia, a quem as atenções políticas internacionais se voltavam naquele momento. No filme, o globo engole o Kaiser, numa metáfora de cunho político-ideológico. Por isso, ficou conhecido como uma “caricatura animada”.

No mesmo ano, foi lançado o filme *Traquinices de Chiquinho e seu inseparável amigo jagunço*, da dupla Loureiro e Storni, que trazia personagens da revista em quadrinhos infantil Tico-tico, e no ano seguinte foi lançado “As Aventuras de Bille e Bolle”, de Eugênio Fonseca Filho. O filme, que era evidentemente baseado nos personagens norte-americanos Mutt e Jeff, de Budd Fischer, ganhou ainda outras continuações. Esses filmes feitos após *O Kaiser* abordavam uma temática mais próxima da realidade cultural do brasileiro.

Outros filmes animados foram produzidos nas primeiras décadas do século XX, na Alemanha, Dinamarca, Suécia e Inglaterra, seguindo a tendência lançada por McCay de transformar em desenhos animados personagens dos quadrinhos de jornais diários e feitos basicamente na mesma técnica: desenhos feitos em papel, fotografados quadro a quadro, a maioria preto-e-branco e sem som (ou apenas com uma trilha sonora simples), análogos à primeira idade do cinema tradicional, a época do cinema mudo, quando, conforme Lipovetsky, “o cinema busca para si um estatuto e uma definição artísticos” (2009, p. 18), sem modelos e referenciais.



**Figura 11** – *The Dinosaur and the Missing Link: A Prehistoric Tragedy* (Willis O’Brien, 1915)



**Figura 12** – *O Kaiser* (Álvaro Marins, 1917) é a primeira animação feita no Brasil

### 2.2.2

#### Décadas de 20 a 60: desafios da produção independente

Mas foi mesmo nos Estados Unidos que o cinema de animação encontrou um ambiente propício para se consolidar como indústria e evoluir tecnicamente. Apesar da consolidação do cinema tradicional como principal força da indústria de entretenimento, o desenho animado encontrou espaço na televisão para se desenvolver e cativou um público muito grande no mundo inteiro, especialmente o infantil (o que fez com que a linguagem da animação fosse associada diretamente a esse público a partir de então até hoje, com menos força). O modelo de produção industrial norte-americano enfocou, portanto, a produção de séries em desenho animado, que conquistaram grande público. Por outro lado, o modelo enfraqueceu a experimentação e o “cinema de autor”, característicos das primeiras décadas do século XX.

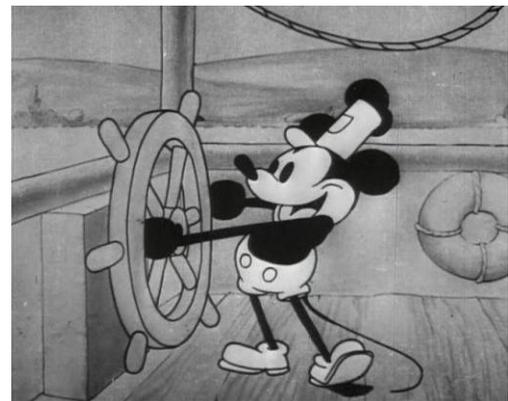
As séries animadas, diferentemente das primeiras experiências, tinham como característica ter um personagem protagonista. Alguns deles como o *Gato Félix* (Fig. 13), *Betty Boop*, *Popeye* e *Mickey Mouse* são conhecidos até hoje e tornaram-se ícones da Cultura Pop a partir dos anos 60. Essa fase corresponde à segunda idade do cinema, que “é a idade de ouro dos estúdios, a época em que o cinema é o principal divertimento dos americanos, em que ele se torna no mundo inteiro o lazer popular por excelência”, conforme Lipovetsky (2009, p. 19).

A adoção de um modelo de produção de séries animadas em estúdios (a grande maioria deles em Nova York) elevou os Estados Unidos a ser, ainda na década de 20, a maior potência de produção de animações. Nessa época, foram introduzidas importantes técnicas que tornariam a produção de filmes em animação menos dispendiosas e mais atraentes, como a utilização do acetato na composição da cena em camadas (ou papel celulóide, uma folha transparente e maleável onde as personagens eram desenhadas em partes, ficando o fundo numa camada abaixo), técnica que ficou conhecida como *animação limitada*, e a sincronização da imagem com o som.

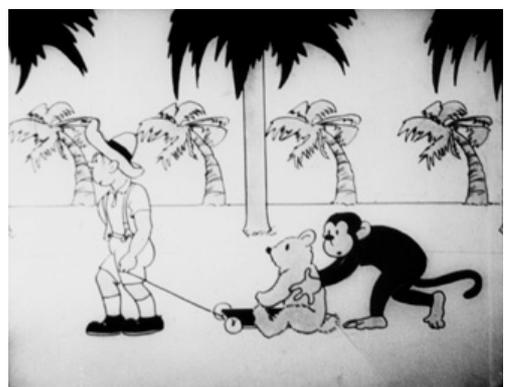
Esse último feito foi o que levou o camundongo Mickey ao estrelato, em 1928. Em pouco tempo, Mickey



**Figura 13** – O *Gato Félix*, com sua narrativa visual surrealista, foi uma das primeiras personagens de séries animadas para televisão.



**Figura 14** – *Steamboat Willie* (Walt Disney, 1928) marca ao mesmo tempo a primeira aparição de Mickey Mouse e a primeira utilização de sonorização sincronizada à animação.



**Figura 15** – *Macaco feio, macaco bonito* (Seel e Stamato, 1929)

conseguiu desbancar o personagem que era um grande sucesso de público, mas cujos filmes, quando tinham, apresentavam trilhas sonoras descompassadas: o gato Félix (já comentado). O próprio Mickey Mouse foi evidentemente inspirado nele, tanto no que se refere à sua aparência (em alto contraste preto e branco e formas arredondadas) quanto à sua personalidade humorada e criativa e as infinitas possibilidades de narrativas surreais construídas nos episódios, sendo essa a característica mais revolucionária dessa personagem. No entanto, tamanho sucesso experimentado pelo gato Félix não foi suficiente para conter a novidade do som sincronizado que Mickey apresentou ao mundo no clássico *Steamboat Willie* (1928) (Fig. 14), considerado a primeira obra-prima da animação sonorizada. A partir daí, Walt Disney construiria um gigantesco império de produção de desenhos animados (tanto para televisão com as séries das personagens Mickey, Donald e Pateta, como para cinema, a partir do longa-metragem de imenso sucesso *Branca de Neve e os sete anões*, de 1937), o qual se tornou parâmetro da linguagem de animação por muitas décadas.

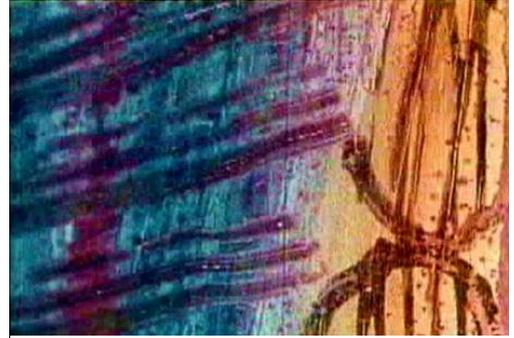
No Brasil, entre 1929 e 1933, destacaram-se os artistas Seel e Stamato, que, juntos, criam *Macaco feio, macaco bonito* (Fig. 15). Segundo Moreno (1978, p. 71), o desenho animado “lembra o estilo dos americanos Max e David Fleischer”, criadores de Popeye e Betty Boop. Quase 10 anos depois, em 1938 e 1939, o chargista cearense Luiz Sá cria dois curtas animados com seu personagem Virgolino. A produção brasileira dessa época, apesar de arriscar abordar temas mais ligados à cultura popular, ainda não tem uma identidade própria, vivendo de imitar a animação norte-americana, além de partir de iniciativas pontuais e irregulares.

Enquanto isso, na década de 40, outros artistas de animação se desenvolviam paralelamente ao trabalho de Disney na América do Norte, como os já citados irmãos Fleischer, e também Friz Freleng (criadores de Pernalonga, Piu-piu e Frajola), Walter Lantz (Pica-pau), William Hanna e Joseph Barbera (Tom e Jerry, Flinstones, Zé Colmeia). Os estúdios *Metro Goldwyn Mayer* (MGM) e *Warner Brothers*, produtores da maioria dessas séries, traziam diversificação à produção norte-americana (sem fugir dos padrões de séries animadas de personagens, inaugurada por Otto Messmer e Pat Sullivan com o gato Félix). A concorrência entre os estúdios foi uma alavanca para uma produção espetacular em nível industrial, de distribuição mundial. Porém, para a disseminação também de uma estética pobre e limitada para a animação.

Somente na década de 50, o Brasil volta a dar passos expressivos na produção de filmes de animação. Em 1953, Anélio Latini Filho lança *Sinfonia Amazônica*, o primeiro longa-metragem de animação brasileiro (dezesseis anos após o lançamento de *Branca de Neve e os sete anões*, o primeiro

longa-metragem animado da história, feito já em cores). Falaremos mais de *Sinfonia Amazônica* no capítulo 4.

Outros animadores, porém, lograram êxito em suas experimentações, como Roberto Miller (que foi discípulo do renomado animador escocês Norman McLaren no *National Film Board*<sup>4</sup>, no Canadá), com seus filmes abstracionistas (Fig. 16); Ypê Nakashima, com séries de curtas sobre folclore brasileiro (ver também capítulo 4); e animadores que começavam a se organizar em grupos como o Tan-tan, o CECA (Centro de Estudos de Cinema de Animação) e o Fotograma.



**Figura 16** – Roberto Miller introduziu abstracionismo e ritmo à animação brasileira

Em 1965, foi realizado em São Paulo o I Festival Internacional de Cinema de Animação do Brasil. No ano seguinte, 1966, foi criado o Instituto Nacional de Cinema – INC (ligado ao Ministério da Educação – MEC) como resultado de recomendações da classe cinematográfica expressas após o II Congresso Brasileiro de Cinema, em 1953. Conforme relata João Paulo Matta (2010, p. 41), os principais pontos abordados foram “os mecanismos de dominação estrangeira, (...) novas formas de produção independente, (...) necessidade de se privilegiar o conteúdo nacional, bem como a opção por temas genuinamente brasileiros nos filmes”. Surgiam aí as primeiras políticas efetivas de incentivo à produção audiovisual no Brasil<sup>5</sup>.

### 2.2.3

#### **Décadas de 70 e 80: criação de políticas públicas para produção audiovisual**

Ao lado da criação do Instituto Nacional de Cinema, em 1965, outro “marco da política intervencionista estatal no cinema”, como destaca Matta, “foi a criação da Empresa Brasileira de Filmes S.A. (Embrafilme), em 1969, cuja ação ditou as bases para da trajetória competitiva do cinema brasileiro nas salas de exibição até 1990” (Matta, 2010, 43).

Nesse período, o destaque principal é o nipo-brasileiro Ypê Nakashima, criador do terceiro longa-metragem brasileiro, *Piconzé* (Fig. 17), em 1973 (o segundo em cores<sup>6</sup>). O ja-

<sup>4</sup> O *National Film Board* do Canadá é um dos mais bem-sucedidos modelos de órgãos estatais voltados ao ensino e à produção audiovisual experimental.

<sup>5</sup> Antes disso, apenas a criação do sistema de “cota de tela” para curtas educativos (1934) e a criação do Instituto Nacional do Cinema Educativo (1937), ambas durante o governo Vargas, constituíram-se medidas políticas incipientes em favor da produção audiovisual (MATTÁ, 2010, p. 40).

<sup>6</sup> O primeiro longa-metragem animado em cores é *Presente de Natal*, de Álvaro Henrique Gonçalves, 1972.

ponês radicado no Brasil fez sozinho grande parte do trabalho: escreveu o roteiro, desenhou os personagens e fez a filmagem e, após cinco anos de trabalho, conseguiu lançar o filme, que teve grande sucesso de público, inclusive em Portugal (MORENO, 1978, p. 99).

No entanto, o aumento de filmes nessa época se deve à produção de curtas-metragens e filmes para publicidade. Os animadores Pedro Ernesto Stilpen (ou “Stil”), Antonio Moreno e José Rubens Siqueira, que, associados ao grupo NOS, realizaram diversos filmes de curta-metragem.

Em 1974, a Embrafilme, antes limitada a financiar a produção, começou a coproduzir e distribuir filmes nacionais. Em 1975, o INC foi instinto, sendo transformado, no ano seguinte, no Conselho Nacional de Cinema (CONCINE), responsável pela normatização e fiscalização da produção. Essas medidas criam um ambiente favorável para um grande crescimento da atividade cinematográfica brasileira até o final da década de 80.

Ao longo dessa década, destacam-se o animador carioca Marcos Magalhães, vencedor do Prêmio Especial do Júri (Palma de Ouro) no Festival Internacional de Cannes, em 1982, com *Meow* (1976) (Fig.18); e Maurício de Sousa, que, ao longo da década de 1980, levou suas personagens dos quadrinhos à grande tela (Fig. 19) em seis longas-metragens feitos na técnica de desenho animado tradicional (os personagens já haviam aparecido antes em comerciais feitos para televisão), além de dois filmes com os personagens do programa televisivo humorístico *Trapalhões*. A Maurício de Sousa Produções teve êxito ao adotar um modelo de negócio que integrava a produção e distribuição de filmes animados, produção de revistas de história em quadrinhos e licenciamentos de produtos com as personagens, semelhante ao que já faziam os grandes estúdios norte-americanos.

Outros filmes de animação em curta-metragem foram lançados nessa época, resultantes da parceria que a Embrafilme fizera com a *National Film Board* do Canadá anos antes, criando no Rio de Janeiro um núcleo de animação, do qual animadores como o próprio Marcos Magalhães, César Coelho e Aida Queiroz foram frutos. Outros grupos regionais de animação foram formados, como em São Paulo (devido também à atividade publicitária), Minas Gerais (ligado à UFMG), no Ceará e no Rio Grande do Sul, permitindo o



**Figura 17** – *Piconzé* (Ypê Nakashima, 1973) é o segundo longa-metragem animado brasileiro em cores



**Figura 18** – *Meow* (Marcos Magalhães, 1976) é destaque em Cannes em 1982



**Figura 19** – Maurício de Sousa cria o modelo comercial mais bem-sucedido no Brasil associando cinema animado, HQ e licenciamentos

aperfeiçoamento e a diversificação das técnicas e aumentando a produção.

No entanto, a essa época, os Estados Unidos já possuíam a hegemonia da produção e do mercado, exibindo suas incontáveis séries animadas de televisão e longas-metragens não só no Brasil, mas no mundo inteiro (afinal, como já foi dito, a produção norte-americana, desde meados da década de 1920, concentrara-se na produção com potencial comercial). Experimentos importantes com o uso do computador em animação (iniciados na década de 1970) também foram feitos nesse contexto. Em 1984, a LucasFilm, produtora do cineasta George Lucas, lançou seu primeiro curta-metragem feito em animação 3D, chamado *The Adventures of Andre and Wally B.* O filme foi dirigido por John Lasseter, que dois anos mais tarde fundaria, ao lado do empresário Steve Jobs (fundador também da gigante Apple, dos computadores Macintosh), os estúdios Pixar.

A penetração massiva de filmes estrangeiros no mercado brasileiro, em meados da década de 80, associada ao fechamento de salas de cinema em todo o país, ao fortalecimento da televisão e aparecimento do videocassete, e à ineficiência na atuação da Embrafilme, levou à maior crise que o cinema brasileiro já passou, culminando, na extinção da Embrafilme, em 1990, pelo recém-empossado presidente Fernando Collor de Mello.

#### 2.2.4

#### **Década de 90 até a atualidade: reflexos da globalização e da revolução tecnológica**

Os anos 1990 começam em plena crise da produção audiovisual brasileira. Ainda assim, em 1993 foi organizado o Anima Mundi, festival internacional de cinema de animação que estimula formação de plateia, “apreciação das modernas de todo o mundo e incentiva o aprendizado de animação, criando a perspectiva de crescimento do interesse e de mais produções” (MIRANDA; RAMOS, 2000, p. 26).

Porém, o fim da Embrafilme afetou também a produção de animações. “A animação continuou com produções mais escassas, mas com variedade técnica e estilística e novos nomes vindos dos cursos universitários” (Ibid.).

Ainda em 1993, o governo iniciou uma política de incentivos fiscais que, segundo Matta, “possibilitou a gradual retomada da produção cinematográfica brasileira nos anos subsequentes” (Matta, 2010, p. 46). A criação da Lei Rouanet e da Lei do Audiovisual permitiam que empresas públicas e privadas deduzissem de seus impostos de renda quantias investidas na produção de filmes brasileiros. Essa política “de-

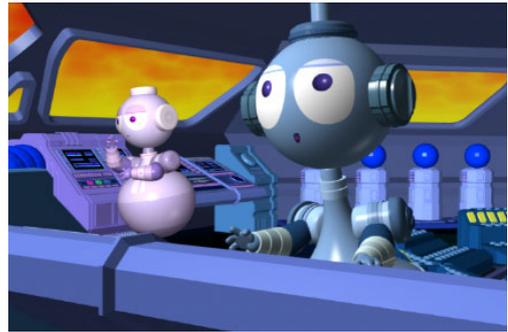
morou alguns anos para apresentar os primeiros resultados, mas o fato é que conseguiu fazer a máquina da produção voltar a se movimentar” (Ibid.). Por isso, essa época ficou marcada como a “retomada do cinema brasileiro”.

São produções da retomada, os longas animados *Rock & Hudson* (1994), do gaúcho Otto Guerra, voltado para o público adulto; e *Cassiopeia* (1996) (Fig. 20), de Clóvis Vieira, primeiro feito integralmente em computador, o qual abriu novas possibilidades técnicas para o cinema de animação. *Cassiopeia* prometia ser um grande sucesso de público não fosse o lançamento, poucos meses depois, de *Toy Story* (John Lasseter, 1995), feito na mesma técnica de animação 3D, e considerado obra-prima do estúdio norte-americano Pixar e um marco na indústria cinematográfica mundial, pela riqueza nos detalhes, realismo das imagens e delicadeza do tema.

Apesar da crise enfrentada no início da década, o Brasil aumentou sua produção de vinte e dois filmes de animação na década de 1980, para 216 filmes, na década seguinte, tendência que se seguiu nos anos 2000, quando, somente até 2004, já haviam sido produzidos 373 filmes animados<sup>7</sup>.

Esse aumento, quantitativo e qualitativo, se deveu, entre outros motivos, ao aperfeiçoamento técnico dos produtores brasileiros (decorrente de cursos superiores e profissionalizantes iniciados na década de 90), à popularização da linguagem e técnicas do cinema de animação (decorrente da realização de festivais e encontros técnicos sobre o assunto), ao acesso ao computador e equipamento digitais de produção, da melhor representação da classe cinematográfica e de cinema de animação (com a organização da Associação Brasileira de Cinema de Animação – ABCA, em 2003) e a modificações nas políticas públicas de incentivo à produção audiovisual.

Em 2001, a criação da Agência Nacional do Cinema – Ancine representa um novo marco da participação do Estado na produção cinematográfica nacional. Vinculada inicialmente à Casa Civil da Presidência e, posteriormente, ao Ministério da Cultura, a Ancine atua na regulação, fiscalização e fomento da atividade cinematográfica e videofonográfica. A criação de outros dispositivos, como o Fundo Setorial do Audiovisual, em 2006, e de outros fundos como os Funcines (Fundos de Financiamento da Indústria Cinematográfica Nacional), tem elevado o apoio do Estado no desenvolvimento das cadeias de mercado ligadas à produção audiovisual, não restringindo o apoio à produção, mas possibilitando que a distribuição e a exibição dos filmes brasileiros sejam efetivas e rentáveis.



**Figura 20** – *Cassiopeia* (Clóvis Vieira, 1996) é o primeiro longa-metragem feito totalmente no computador em todo o mundo. O sucesso foi abafado pelo lançamento de *Toy Story* (Pixar, EUA), poucos meses depois.

<sup>7</sup> Dados da ABCA, 2004.

São exemplos desse período os dois longas-metragens infantis *O Grilo Feliz* (Walbercy Ribas Camargo, 2001 e 2009) (Fig. 21); a série infanto-juvenil de cinco curtas *Juro que vi* (Humberto Avelar, 2003-2009); os dois novos longas da Turma da Mônica (José Márcio Nicolosi, 2004 / Maurício de Sousa e Rodrigo Gava, 2007); o longa *Wood & Stock - Sexo, Orégano e Rock'n'roll* (Otto Guerra, 2006) (Fig. 22), voltado para o público adulto; o longa *Garoto Cósmico* (Alê Abreu, 2007) (Fig. 23); além de centenas de curtas-metragens nas mais variadas técnicas exibidos em festivais no mundo todo; o que mostra um grau de maturidade inédita da produção de animação brasileira, tanto no que se refere à qualidade técnica quanto a diversidade de temas.

Além criação da Ancine e de fundos para financiamento do setor, vários editais públicos de incentivo à produção audiovisual reforçam o apoio do Estado à atividade. Entre eles destacam-se os editais da Petrobras, o Prêmio Adicional de Renda e, especificamente no campo da animação, o Programa de Fomento à Produção e Teledifusão de Séries de Animação Brasileiras – ANIMATV. São exemplos de séries animadas apoiadas pelo ANIMATV *Tromba Trem* e *Carrapatos e Catapultas*, lançadas em 2011 e atualmente em exibição no canal fechado Cartoon Network.

A produção brasileira de animações para televisão, estimulada pelo ANIMATV, tem também outras experiências independentes firmadas através de parcerias com canais de televisão por assinatura e produzidas em cooperação com produtoras de outros países, mostrando que a indústria começa a achar formas de caminhar com as próprias pernas. É o caso de *Peixonauta* (Fig. 24), *Meu Amigãozão* e *Princesas do Mar*; projetos com formato comercial muito parecido com o modelo norte-americano: uma combinação de baixo custo de produção (qualidade técnica minimizada) e eficiência na distribuição (multiplataforma, multimídia).

Eis o cenário atual da produção brasileira de animação. Após revermos os primeiros passos da arte cinematográfica nos anos 1910, passando por várias décadas de produção independente até chegar às ações efetivas do governo de apoio à produção audiovisual, a partir de 1965, observamos hoje um quadro caracterizado por boa qualidade técnica, criatividade temática e estilística, quantidade



**Figura 21** – *O Grilo Feliz* (Walbercy Camargo, 2001), feito em desenho animado tradicional, levou mais de 20 anos de produção e ganhou continuação em 3D em 2009.



**Figura 22** – *Wood & Stock* (Otto Guerra, 2006) representa a diferenciação temática da produção de animação, nesse caso, voltada para o público adulto



**Figura 23** – *Garoto Cósmico* (Alê Abreu, 2007)



**Figura 24** – *Peixonauta* (Celia Catunda e Kiko Mistrorigo, 2009) é uma série brasileira para televisão coproduzida com estúdio canadense

crescente de produção (nada comparado à produção norte-americana e japonesa), diversidade estilística, técnica e temática, parcerias internacionais, diversificação midiática (suportes diferenciados além do cinema), aumento de plateia. Algo parecido com uma indústria de animação? Talvez seja um bom começo.

Para Magalhães (2009), ainda não se pode falar em uma “indústria de animação brasileira”, porque, afinal, “ainda não dominamos o processo completo de criação, planejamento, produção, finalização e principalmente distribuição e licenciamento de séries e longas de animação”, modelo atual de uma indústria propriamente dita, criado pelo mercado norte-americano.

Mas o cenário, como foi dito, é positivo e o autor vê com otimismo os próximos anos:

O futuro [da animação] certamente será favorável, a exemplo de outras duas vertentes culturais e de entretenimento: a nossa música e o nosso futebol, que já trilharam caminhos próximos dos industriais, e que se não se estruturaram fisicamente de forma duradoura, pelo menos têm marca indelével no exterior (MAGALHÃES, 2009).