

**UNIVERSIDADE DO EXTREMO SUL CATARINENSE - UNESC
CURSO DE ARTES VISUAIS**

AMANDA NUNES DE EMERIM

IMAGINAÇÃO E EXPRESSÃO NA LINGUAGEM DA ANIMAÇÃO

**CRICIÚMA – SC
2015**

AMANDA NUNES DE EMERIM

IMAGINAÇÃO E EXPRESSÃO NA LINGUAGEM DA ANIMAÇÃO

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado para obtenção do grau de Bacharel no curso de Artes Visuais da Universidade do Extremo Sul Catarinense, UNESC.

Orientador: Profº Esp. Alan Figueiredo Cichela

CRICIÚMA - SC

2015

AMANDA NUNES DE EMERIM

IMAGINAÇÃO E EXPRESSÃO NA LINGUAGEM DA ANIMAÇÃO

Trabalho de Conclusão de Curso aprovado pela Banca Examinadora para obtenção do Grau de Bacharel, no Curso de Artes Visuais da Universidade do Extremo Sul Catarinense, UNESC, com Linha de Pesquisa em Processos e Poéticas: Linguagens.

Criciúma, 24 de junho de 2015.

BANCA EXAMINADORA

Prof^o. Alan Figueiredo Cichela – Especialista - UNESC - Orientador

Prof^a. Mestre Aurélia Regina de Souza Honorato - UNESC

Prof^o. Mestre Tiago da Silva Coêlho - PUCRS

Dedico este trabalho a todo aquele que mantém em sua essência a magia, que acredita no poder da imaginação.

AGRADECIMENTOS

Seria impossível falar desse trabalho sem lembrar de alguns nomes. Pois algumas pessoas, em especial, tiveram grande contribuição nesse processo. Não só nesses quase cinco meses de produção, mas, durante todos esses anos que cursei Artes Visuais. Em primeiro lugar gostaria de agradecer aos meus pais, Adair e Maria, que me proporcionaram condições de cursar uma graduação, que sempre deram um jeitinho de inteirar o que faltava para pagar a mensalidade, e sempre me motivaram a não desistir.

Não poderia esquecer de meus colegas, que me acompanharam desde o início do curso, e mais do que colegas se tornaram amigos, a vocês: Malu, Bruna, Matheus, Nathalia e Maíra meu muito obrigada, por fazerem parte desse processo, pela parceria e boas risadas nesses quatro anos de faculdade. Maíra lhe agradeço por nos proporcionar uma experiência encantadora, emprestando sua doce voz narrando minha animação, isso fez total diferença para que o resultado fosse obtido.

Ao meu querido orientador Alan, muito obrigado, sem dúvidas, você foi muito importante não só durante essa disciplina, mas contribuiu para minha formação, me ajudou a encontrar um caminho e definir minha pesquisa. Sei que não foram fáceis esses dias, e como sempre eu com os meus probleminhas de saúde, mas você, sempre paciente e com bom humor me motivando, além de um excelente professor se mostrou um amigo.

Enfim, uma última pessoa que acompanhou todo esse processo, que esteve firme e aguentou minhas lamentações, que me motivou e fez parte dessa produção, Luiz Augusto, que mais que um namorado, foi um amigo, que estava lá para me acordar quando eu dormia em cima do notebook, que me fazia rir quando eu estava triste e cansada. Obrigado por ter se dedicado a produção comigo, pela paciência e pelo carinho.

A todos vocês, agradeço de coração, sem vocês nada disso faria sentido, e eu não teria visto esse projeto concretizado. Cada um contribuiu de certa forma, desde um simples sorriso, uma palavra amiga, ao ato de colocar a mão na massa e se dispor a fazer parte dessa pesquisa.

“ Pense, acredite, sonhe e atreva-se.”

Walt Disney

RESUMO

A presente pesquisa intitula-se: Imaginação e Expressão na Linguagem da Animação; possui linha de Pesquisa em Processos e Poéticas: Linguagens, do curso de Artes Visuais – Bacharelado. É uma pesquisa de natureza básica, de ordem qualitativa e possui caráter exploratório. Trago como base dessa pesquisa alguns autores como: Alberto Lucena Jr., Jacques Aumont, Lev Vigotsky, Sarah Simblet, Cecília Salles, entre outros. O intuito deste trabalho é trazer um breve histórico sobre a linguagem da animação como expressão, abordando como ponto principal sua importância na constituição do imaginário. Durante o estudo trago a análise de três produções, apresentando meu olhar diante de cada uma delas. Proponho dessa forma, um diálogo entre minha produção artística (uma animação) e meu trabalho escrito. Durante toda a minha fala, busco conceituar a palavra magia, exemplificando com minhas memórias e vivências, trazendo assim minhas inquietações que, definem-se com a seguinte problemática: Os avanços tecnológicos na animação podem influenciar na continuidade do imaginário artístico contemporâneo? Através da pesquisa bibliográfica, da análise das três animações e minhas memórias conclui esse estudo conseguindo responder à questão contida em meu problema de pesquisa. De modo que os avanços tecnológicos contribuem para o processo de produção da animação, facilitando assim o trabalho do artista. Entretanto é preciso levar em consideração a época e lugar em que as diferentes técnicas de produção de animação surgiram, e as necessidades que se apresentavam e apresentam diante dessa linguagem de expressão. Esse estudo contribuiu de forma positiva para o meu olhar enquanto acadêmica de Artes Visuais, artista contemporânea e apreciadora da linguagem da animação.

Palavras-chave: Animação. Expressão. Imaginário. Magia.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - O Fantástico Mundo de Bobby, série exibida na década de 1990	11
Figura 2 - O Estranho Mundo de Jack, 1992.....	12
Figura 3 - Desenho na parede da caverna de Altamira, Espanha.....	17
Figura 4 - Desenho representativo da lanterna mágica.....	18
Figura 5 - Desenho representativo do Taumatroscópio	19
Figura 6 - Desenho representativo do Fenaquitoscópio.....	20
Figura 7 - Desenho representativo do Estroboscópio	21
Figura 8 - Desenho representativo da Zootroscópio	22
Figura 9 - Desenho representativo do Kineograph.....	23
Figura 10 - Desenho representativo do Praxinoscópio.....	24
Figura 11 - Aplicação da técnica Lightning Sketches	26
Figura 12 - Animação Fantasmagorie produzida por Emile Cohl em 1908	27
Figura 13 - Trecho da animação Little Nemo - 1911	28
Figura 14 - Trecho da animação Gertie , the Dinosaur - 1914	28
Figura 15 - Desenho de Emile Cohl	29
Figura 16 - Desenho de Winsor McCay	30
Figura 17 - The Newlyweds 1913 - Emile Cohl	32
Figura 18 - The Newlyweds 1905 – George McManus	33
Figura 19 - Pintura em papel celulóide.....	34
Figura 20 - Técnica rotoscópia desenvolvida pelos irmãos Fleischer	35
Figura 21 - Cena do filme Scanner Darkly, produzido em rotoscópia	35
Figura 22 - O gato Felix, personagem de Otto Meissner - 1920.....	37
Figura 23 - Julius, personagem da série Alice Comedies, Disney- 1922	37
Figura 24 - Cena do filme Die Frau im Mond.....	39
Figura 25 - Cena da animação Kalif Storch, produzida por Lotte Reiniger em 1954.	39
Figura 26 - Cena do filme Le mystère Picasso.....	40
Figura 27 - Around is Around - 1950	41
Figura 28 - Mickey Mouse - 1929.....	43
Figura 29 - Flowers and Trees - 1932	44
Figura 30 - Branca de Neve e os sete anões -1937	44
Figura 31 - Betty Boop - 1933	46
Figura 32 - Popeye -1933.....	46

Figura 33 - Superman - 1941	47
Figura 34 - Gerald McBoing-Boing - 1951	48
Figura 35 - Macintosh - 1987.....	50
Figura 36 - Tron - 1982	51
Figura 37 - Who Framed Roger Rabbit -1988	52
Figura 38 - Toy Story - 1995.....	52
Figura 39 - Exemplo de sarjeta, p.66	54
Figura 40 - William Kentridge - Felix in Exile - 1994.....	55
Figura 41 - William Kentridge History of the Main Complaint - 1996	56
Figura 42 - Poster da animaçãoThe Boxtrolls - 2014	60
Figura 43 - Livro Here be Monsters.....	61
Figura 44 - Cena dos últimos seis minutos do filme	62
Figura 45 - Cartaz do filme L' Illusionniste	64
Figura 46 - Jacques Tatischeff	64
Figura 47 - Cena do filme L' Illusionniste	65
Figura 48 - Personagem Tatischeff e Alice	65
Figura 49 - A Scanner Darkly – 2006	67
Figura 50 - Fred, personagem interpretado por Keanu Reeves	67
Figura 51 - Nessa cena é possível ver o uso da chamada “roupa-camaleão”	68
Figura 52 - Personagens interpretados por Robert Downey Jr. e Rory Cochrane	68
Figura 53 - Primeiros esboços.....	71
Figura 54 - Primeiros esboços.....	72
Figura 55 - Teste	72
Figura 56 - Definindo o traço	73
Figura 57 - Em processo	73
Figura 58 - Em processo	74
Figura 59 - Em processo	74
Figura 60 - Aplicando a técnica rotoscópia.....	75
Figura 61 - Aplicando a técnica rotoscópia.....	75
Figura 62 - Imagem referente à produção	80

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

UNESC - Universidade do Extremo Sul Catarinense

HQ's - Histórias em Quadrinhos

3D - Três dimensões

2D – Duas dimensões

MGM – Metro-Goldwyn Mayer inc.

EUA – Estados Unidos da América

UFA – Universum Film Aktien Gesellschaft

UPA – United Productions of America

CAPS – Computer Animation Production System

SUMÁRIO

O QUE DE MAIS BELO AINDA ME PERTENCE - A MEMÓRIA.....	11
METODOLOGIA.....	14
1 A HISTÓRIA DA ANIMAÇÃO.....	16
1.1 A DESCOBERTA DA LINGUAGEM DA ANIMAÇÃO.....	25
1.1.1 O surgimento da Rotoscópia – um novo olhar.....	34
1.1.2 Animação – expressão do movimento.....	38
2.1.3 Arte e tecnologia.....	45
2 DANDO VIDA AO DESENHO.....	53
3 A ESSÊNCIA DA ANIMAÇÃO.....	57
3.1 ANÁLISE.....	59
3.1.1 The Boxtrolls.....	60
3.1.2 L' Illusionniste.....	63
3.1.3 Homem Duplo.....	67
4 PROCESSO CRIATIVO.....	70
4.1 DO PAPEL À TELA.....	71
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	77
REFERÊNCIAS.....	81

O QUE DE MAIS BELO AINDA ME PERTENCE - A MEMÓRIA

Falar do que me levou a escolher como tema a animação me faz voltar lá atrás, na minha infância, nas minhas brincadeiras preferidas, nas coisas que eu mais gostava de fazer. Nos inúmeros cadernos desenhados pela casa, que ainda guardo até hoje, das famosas massinhas de modelar que ainda compro, mas, principalmente aquelas maravilhosas e encantadoras animações que me prendiam em frente à TV por horas.

Nos anos 90 tive forte influência dos desenhos animados que eram transmitidos na TV aberta, alguns em especial como *O fantástico mundo de Bobby* que conseguia construir uma ligação entre o personagem principal Bobby e o que a imaginação de uma criança é capaz de produzir. Outros exemplos como *Punky - a levada da breca*, *Bonkers*, *Marsupilami*, *Doug* e *A turma do Pateta*.

Figura 1 - O Fantástico Mundo de Bobby, série exibida na década de 1990



Fonte: Disponível em: <http://bobbys-world.wikia.com/wiki/File:Bobby_and_Martha_09.png>. Acesso em: 24/05/2015.

Recordo-me a primeira vez em que assisti *O estranho mundo de Jack*, em um natal acredito que no final da década de 1990, não lembro o ano ao certo, apenas lembro que fiquei encantada com os personagens, com as cores, a trilha sonora. Eu queria viver aquela animação, foi algo que me marcou. Um tempo depois assisti *James e o pêssego gigante*, sem saber a ligação que havia entre os dois

filmes: Tim Burton (1958)¹. As duas animações haviam sido produzidas por Burton. Desde então passei a acompanhar seus trabalhos e o gosto pela animação aumentou ainda mais.

Figura 2 - O Estranho Mundo de Jack, 1992.



Fonte: Disponível em: <<http://planetadaanimacao.blogspot.com.br/2011/10/o-estranho-mundo-de-jack-em-4d.html>>. Acesso em: 30/05/2015.

Aos oito anos de idade eu me desligava do real e ficava imaginando como era possível tudo aquilo, não tinha noção alguma de como era feito, mas ao mesmo tempo em que eu me perguntava como, queria acreditar que era algo mágico, e como não seria não é mesmo? Hoje aos vinte e dois anos, após saber o que há por detrás da animação, continuo acreditando que é algo mágico, pois essa é uma das poucas coisas que me fazem sentir como criança.

Com o passar dos anos acabamos deixando a imaginação de lado, perdendo a essência que possuíamos quando criança, o olhar sem interferência, com encanto. Vigotsky (2003, p. 20) traz em sua fala a importância da imaginação no desenvolvimento humano:

[...] La imaginación adquiere una función de suma importancia en la conducta y en el desarrollo humano, convirtiéndose en medio de ampliar la experiencia del hombre que, al ser capaz de imaginar lo que no ha visto, al poder concebir basándose en relatos y descripciones ajenas lo que no experimentó personal y directamente, no está encerrado en el estrecho círculo de su propia experiencia, sino que puede alejarse mucho de sus límites asimilando, con ayuda de la imaginación, experiencias históricas o sociales ajenas.

Dentro disso, proponho com essa pesquisa a perceber a linguagem da animação enquanto meio de expressão artística, de modo que, tanto a animação

¹ Timothy Walter Burton, mais conhecido como Tim Burton, cineasta norte-americano.

necessita do exercício da imaginação para sua existência, como esse processo imaginativo pode se fazer existir por meio da linguagem da animação.

A animação vem se desenvolvendo ao longo dos anos com os avanços tecnológicos. Cada vez mais a tecnologia tem se feito presente no mundo da arte. A linguagem da animação caracteriza-se por proporcionar a sobrevivência da magia, constituir o imaginário em paralelo a expressão, pensando nisso, apresento como problema de pesquisa a seguinte questão: Os avanços tecnológicos na animação podem influenciar na continuidade do imaginário artístico contemporâneo?

Esse estudo está dividido em quatro capítulos, onde inicio com a introdução trazendo a razão que me levou a escolha do tema, a relação entre minhas vivências de criança e o imaginário e apresento a metodologia aplicada na minha pesquisa. No primeiro capítulo trago um breve histórico sobre a linguagem da animação, desde a Pré-História aos dias atuais, contendo ainda subcapítulos que abordarão o desenvolvimento da técnica da animação, atendo-me especificamente a técnica da Rotoscopia, que dará suporte a minha produção artística, ao qual objetiva-se a trazer a experiência de uma produção de animação.

O segundo capítulo destina-se a falar brevemente sobre o desenho, a importância no processo construtivo da animação. Trago ainda o artista contemporâneo Willian Kentridge, que demonstra sua forte relação com o desenho em suas animações.

No terceiro capítulo, falo sobre a essência da animação, o potencial dessa linguagem enquanto motivadora do imaginário. Fazendo uma análise de três animações que possuem abordagens diferentes. O quarto capítulo destina-se a falar sobre meu processo criativo, desde a ideia inicial a concepção de minha produção artística, a relação que existe entre o criador e sua obra, apontando as dificuldades e novas descobertas durante todo o processo. E encerrando apresento minhas considerações finais e referências.

Convido você leitor, a fazer parte desse estudo, pois nada disso teria sentido sem a sua participação. O objetivo desse trabalho é poder trazer não só a mim, mas a todos que possuem interesse em conhecer um pouco mais sobre a linguagem da animação e o poder de sua experiência na constituição do imaginário. Para melhor compreender minha fala durante esse estudo, proponho a você de início visitar a exposição, apreciar minha produção artística, e viajar nesse mundo imaginário comigo!

METODOLOGIA

Partindo do interesse pela animação e a relação que essa linguagem possui com a minha infância, com as minhas memórias e vivências, percebi a necessidade de realizar esse estudo, trazendo a partir de minhas experiências e pesquisa bibliográfica, o potencial da animação enquanto constituidora do imaginário.

Diferentemente da arte e da poesia que se concebem na inspiração, a pesquisa é um labor artesanal, que se não prescinde da criatividade, se realiza fundamentalmente por uma linguagem fundada em conceitos, proposições, métodos e técnicas, linguagem esta que se constrói com um ritmo próprio e particular (MINAYO, 2003, p.25).

A presente pesquisa em arte está inserida na Linha de Pesquisa em Processos e Poéticas: Linguagens, do Curso de Artes Visuais. Possui natureza básica, objetivando contribuir para o desenvolvimento e crescimento nas áreas das artes visuais. Define-se como de ordem qualitativa e descritiva. Para complementar trago a fala de Minayo (2003, p.21-22):

A pesquisa qualitativa responde a questões muito particulares. Ela se preocupa, nas ciências sociais, com um nível de realidade que não pode ser qualificado. Ou seja, ela trabalha com o universo dos significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis.

Possui caráter exploratório, visando coletar informações por meio de pesquisa bibliográfica pontuando as principais questões sobre o tema, tendo como base alguns autores como Alberto Lucena Junior, Jacques Aumont, Lev Vigotsky, Sarah Simblet, Cecília Salles, entre outros que darão suporte durante toda a minha escrita.

Este trabalho propõe-se a analisar a linguagem da animação enquanto meio de expressão artística, apresentando brevemente sua história, avanços tecnológicos e seu papel fundamental no desenvolvimento criativo e imaginário. A linguagem da animação caracteriza-se por proporcionar a sobrevivência da magia, constituir o imaginário em paralelo a expressão, dentro disso, trago como problema de pesquisa a seguinte questão: o desenvolvimento tecnológico pode influenciar na

constituição do imaginário artístico contemporâneo?

Essa pesquisa destina-se a trazer meu olhar enquanto acadêmica de Artes Visuais e apreciadora da linguagem da animação, trago como objetivo geral, investigar e analisar se os avanços tecnológicos na animação podem influenciar na constituição do imaginário artístico contemporâneo. Quanto aos objetivos específicos, destinam-se a apresentar um breve histórico sobre a linguagem da animação; analisar seu potencial enquanto constituidora do imaginário; analisar e comparar três animações cinematográficas, exemplificando esse potencial; exemplificar o que entendo como “magia” segundo minhas memórias e vivências; apresentar os resultados obtidos a partir desse estudo buscando solucionar a questão contida no objetivo geral.

Apresento como questões norteadoras: Qual a importância da animação na constituição do meu imaginário, meu processo criador? Qual a importância da abordagem histórica sobre a linguagem da animação, durante minha pesquisa? A magia que encontro na animação é a mesma que me motivou a estudar arte? A escolha das três animações para análise contribuiu para o crescimento do meu olhar?

Com base na escrita, minha proposta de produção artística foi a produção de uma animação, utilizando algumas técnicas, entre elas a rotoscopia. Como suporte utilizei uma *Wacom Cintiq 13hd* e os programas *Adobe Photoshop*, *Adobe Illustrator* e *Adobe After Effects*.

1 A HISTÓRIA DA ANIMAÇÃO

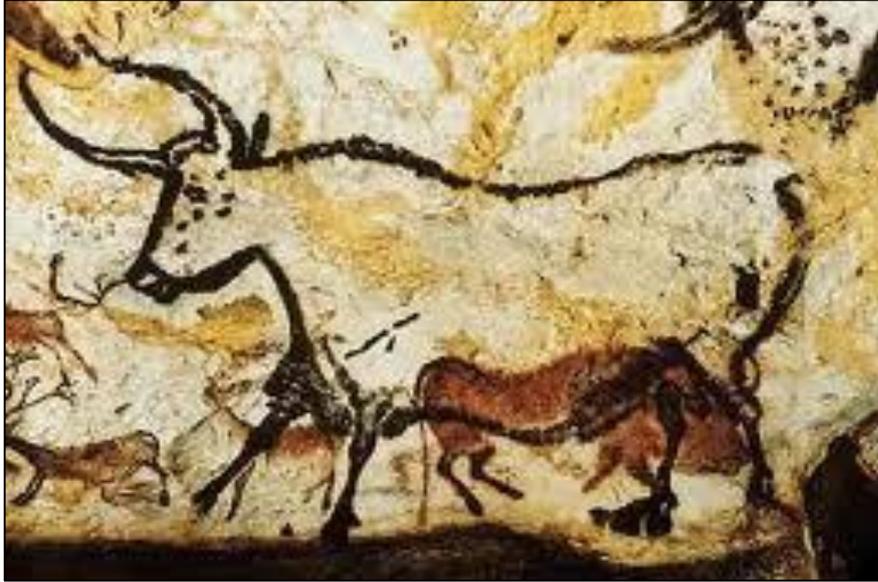
Para dar início a esse estudo apresento o autor que utilizei como base de minha pesquisa em especial nesse capítulo, Alberto Lucena Barbosa Júnior. Coursou graduação em Medicina Veterinária (1980-1985, concluído) e Arquitetura e Urbanismo (1989-1993, não concluído) pela Universidade Federal da Paraíba. Possui mestrado (1999) e doutorado (2012) em Multimeios pela Unicamp. Atualmente é professor adjunto da Universidade Federal da Paraíba. Tem experiência na área de artes visuais, com ênfase em animação, atuando principalmente no campo das artes plásticas (pintura, desenho) e cinema de animação.

Decidi apresentar brevemente o autor Lucena Júnior, pois durante minha pesquisa surgiu a dificuldade de encontrar autores brasileiros que falassem sobre a linguagem da animação. Dificuldade que encontrei dentro da Universidade que estudo que infelizmente possui uma bibliografia escassa sobre o tema. Acredito que esse esclarecimento poderá contribuir com futuros trabalhos relacionados a animação. Diante disso Lucena Júnior (2002, p.28) estabelece que:

A palavra “animação”, e outras a ela relacionadas, deriva do verbo latino *animare* (“dar vida a”) e só veio a ser utilizada para descrever imagens em movimento no século XX. Portanto, a despeito de estar inserida no conjunto das artes visuais, a animação tem no movimento sua essência.

A história nos revela que desde o início o homem utiliza diferentes meios como forma de comunicação e expressão, deixando-nos um legado carregado de valores e símbolos que constituem nossa história. O homem rupestre sem o uso da fala vem nos demonstrar essa necessidade de expressão por meio de desenhos nas paredes das cavernas.

Figura 3 - Desenho na parede da caverna de Altamira, Espanha



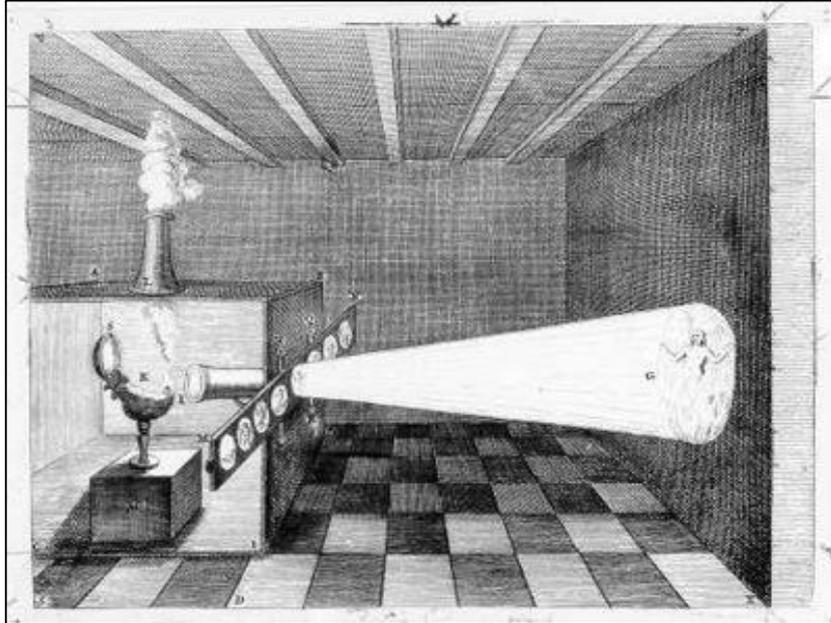
Fonte: Disponível em: <http://ahistoriapresente.blogspot.com.br/2012_11_01_archive.html>. Acesso em: 30/05/2015.

Mais do que comunicar ele constrói por meio de desenhos uma narrativa e demonstra a tentativa de dar vida, movimento ao que reproduz. Essa forma de expressão por meio da história figurada vem sendo usada popularmente desde a Antiguidade, um processo que acarretou no surgimento das histórias em quadrinhos, onde a história acontece quadro a quadro, construindo uma narrativa, sugerindo movimento no espaço e tempo.

Apenas, com o advento da ciência moderna, após o Renascimento, vai existir um ambiente propício para a formulação de ideias que resultam nos primeiros dispositivos que apontam para as possibilidades de pôr em prática a animação como a conhecemos (LUCENA JÚNIOR, 2002, p.30).

Em 1645 em Roma, Athanasius Kircher (1602-1680) desenvolve o que virá a ser à base da animação, a lanterna mágica, Lucena Júnior (2002, p.30) define como “um equipamento simples que possibilitava a projeção de slides pintados em lâminas de vidro”. Seu dispositivo não foi bem aceito, levando-o a ser acusado por bruxaria, mas foi a partir de sua invenção que outros cientistas passaram a investigar o potencial dela para o entretenimento.

Figura 4 - Desenho representativo da lanterna mágica



Fonte: Disponível em: <<http://www.magiclantern.org.uk/history/history03.php>>. Acesso em: 28/05/2015.

No século XVIII o cientista holandês Pieter Musschenbroek (1692-1761) descobriu que usando um disco giratório semelhante ao experimento de Kircher, porém, com imagens sequenciais, era possível produzir a ilusão de movimento. Em seguida ele aperfeiçoa seu aparelho, acrescentando múltiplas lanternas e imagens sincronizadas resultando em visões mais elaboradas.

Nesse período o uso da lanterna mágica se tornou bastante comum como entretenimento, porém sua função acabou sendo confundida com a de um brinquedo, não se tratava de um meio de expressão de arte, e sim apenas diversão.

Mas não demoraria para que alguém criasse as condições para a exploração de todo o potencial de comunicação visual do dispositivo. Alguém que o alcançasse à condições de verdadeira ferramenta artística. Essa pessoa foi Etienne Gaspard Robert, que lançou em Paris, nos anos de 1794, seu espetáculo *Fantasmagorie*, que obteve estrondoso sucesso, ficando anos em cartaz (LUCENA JÚNIOR, 2002, p.31).

Robertson, seu nome artístico, não só reproduzia slides em frente ao espectador, como preparava a sala onde fazia sua apresentação, um ambiente escuro, decorado com caveiras, criava um ambiente propício para a imersão do espectador. Para aumentar o efeito desejado, projetava as imagens sobre espelhos e vidros. O sucesso obtido foi tão grande que seu modo de produção se espalhou

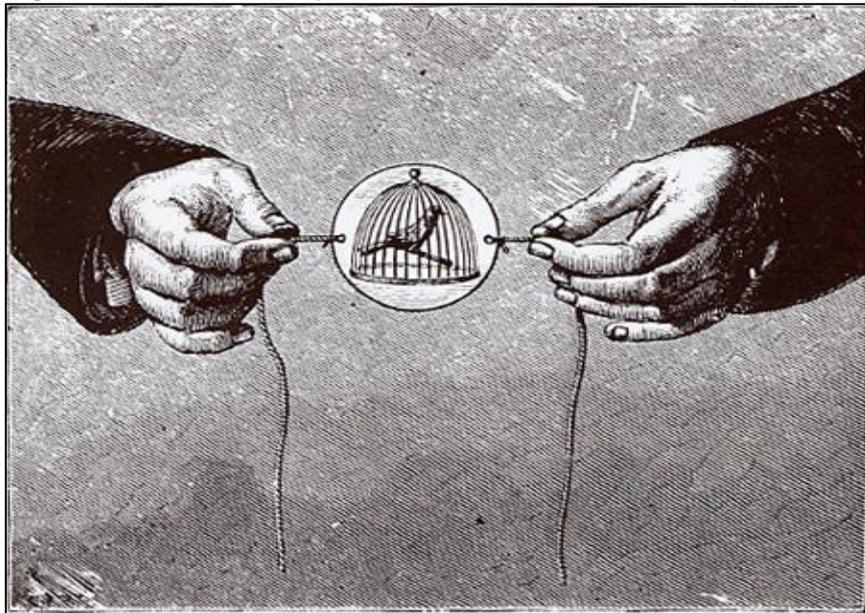
por toda Europa e Estados Unidos. Métodos que podemos perceber até hoje sendo utilizados em shows de mágica e parques de diversões.

O olhar de Robertson e a forma como produz e apresenta a animação, demonstram claramente a diferença do trabalho de conotação científica para o de ordem artística.

O artista é um ilusionista e, como tal, deve buscar transcender a matéria ou a técnica com a qual lida, ludibriando o espectador. O cientista deve atuar exatamente ao contrário, lidando com regras claras e mantendo-se firme ligado à natureza das coisas (LUCENA JÚNIOR, 2002, p.33).

Em 1825 surge o Taumatoscópio, algo bastante popular na época. Tratava-se de um disco com duas imagens, uma na frente e outra no verso, o disco possuía dois cordões, um em cada lado, ao girá-los rapidamente criava-se a ilusão de que as duas imagens eram uma só. Efeito causado pela ilusão de ótica.

Figura 5 - Desenho representativo do Taumatoscópio



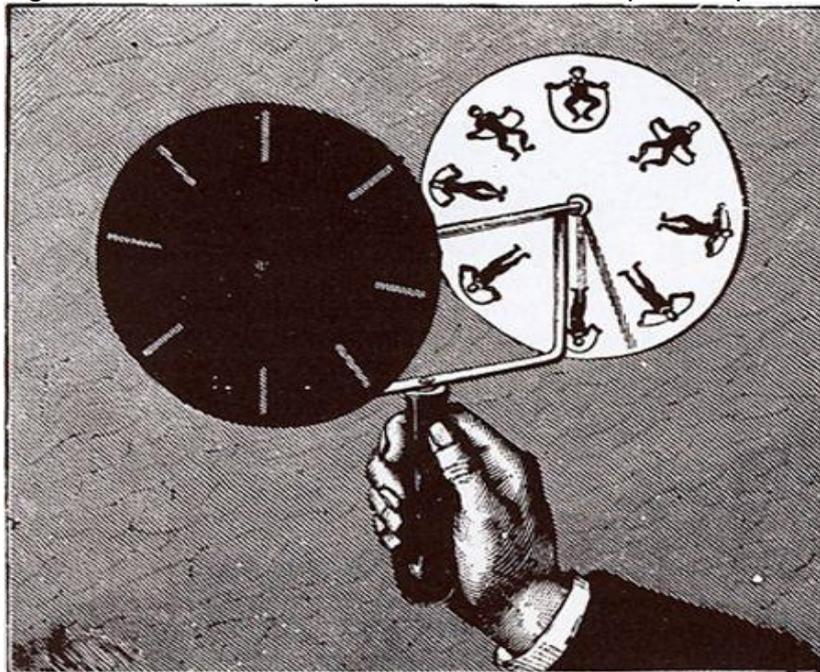
Fonte: Disponível em: <<http://www.terramedia.co.uk/Chronomedia/years/1825-1829.htm>>. Acesso em: 28/05/2015.

No período entre 1828 e 1832, Joseph Plateu (1801-1883) e Simon Von Stampfer (1792-1864), desenvolveram o que podemos chamar de primeiros dispositivos com caráter para apresentação de animação de desenhos. Plateu nomeou seu dispositivo como Fenaquitoscópio que se definia em:

Dois discos: um com sequências de imagens pintadas em torno do eixo, outro com frestas na mesma disposição. Prendia-se um ao outro por meio

de uma haste, através de orifícios no meio dos discos. Com uma mão, segurava-se no cabo da haste e, com a outra, os girava. Quando os discos eram girados, o observador via as imagens em movimento através das frestas, que funcionavam como obturador, permitindo a interrupção requerida pelo olho para combiná-las corretamente – caso contrário, as imagens em movimento seriam percebidas turvadas (LUCENA JÚNIOR, 2002, p.34-35).

Figura 6 - Desenho representativo do Fenaquitoscópio

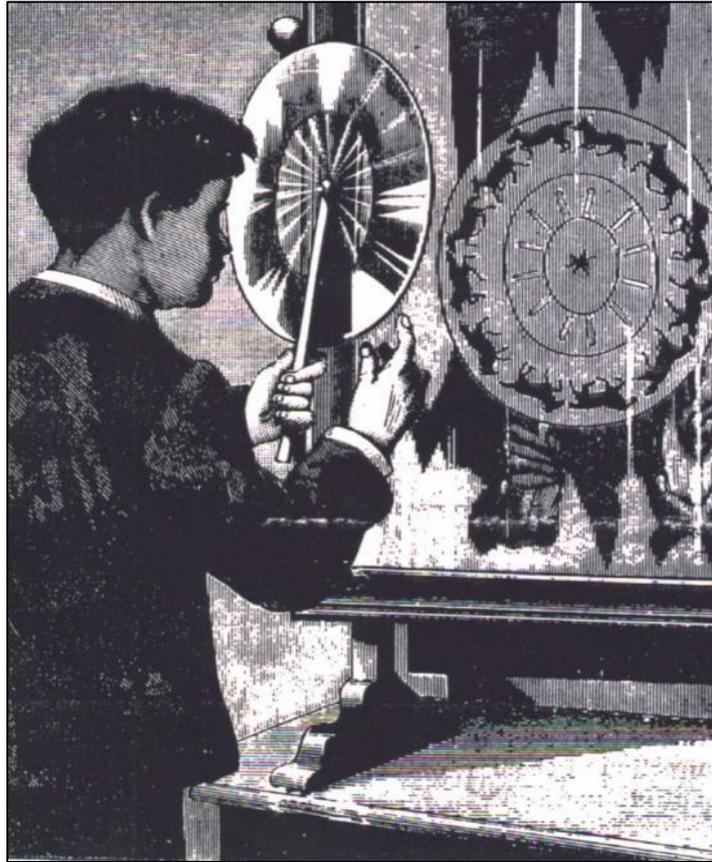


Fonte: Disponível em: <http://www.forensicgenealogy.info/contest_255_results.html>. Acesso em: 28/05/2015.

Stampfer desenvolveu um dispositivo semelhante ao de Plateu, porém possuía apenas um disco com frestas entre cada desenho. Chamava-se Estroboscópio. Lucena Júnior (2002, p.35) traz em sua fala como funcionava esse dispositivo:

O observador se punha diante de um espelho e, ao girar o disco, também via o movimento através das frestas. Qualquer movimento cíclico poderia ser apresentado convincentemente, podendo alterar a velocidade da ação desenhada bastando controlar o giro do disco, que poderia ser prolongado pelo tempo que se desejasse.

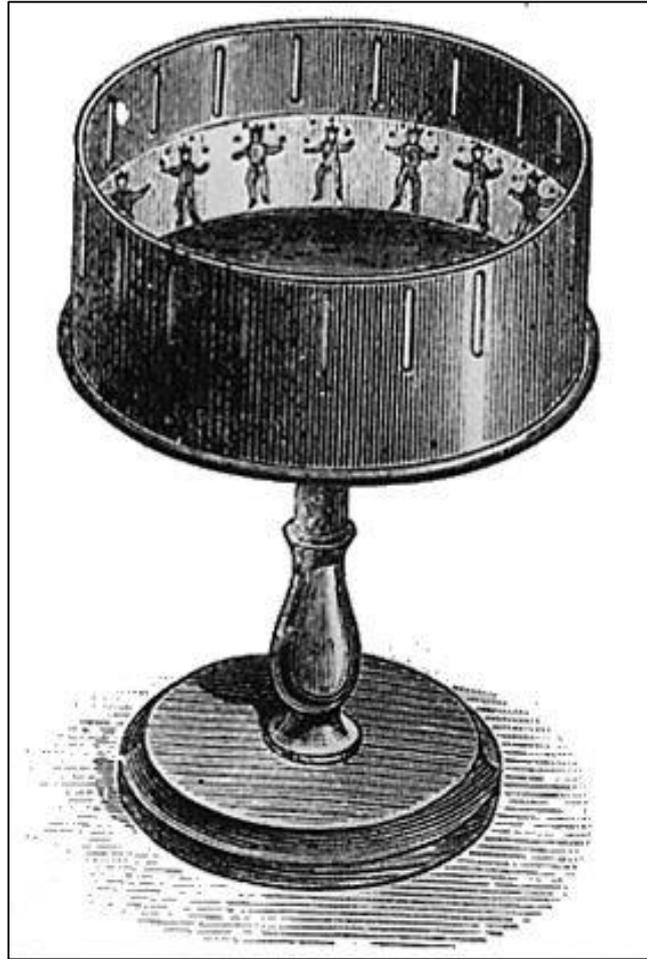
Figura 7 - Desenho representativo do Estroboscópio



Fonte: Disponível em: <<http://lesillusionsdoptique-tpe.e-monsite.com/pages/quest-ce-que-la-persistence-retinienne.html>>. Acesso em: 28/05/2015.

Em 1834 o relojoeiro inglês Willian Horner (1786-1837) desenvolveu o *Daedaleum* que mais tarde ficou conhecido como Zootroscópio, ou roda da vida. Com o mesmo princípio dos dispositivos anteriores só que com os desenhos produzidos em tiras de papel colocadas em um tambor giratório.

Figura 8 - Desenho representativo do Zootroscópio

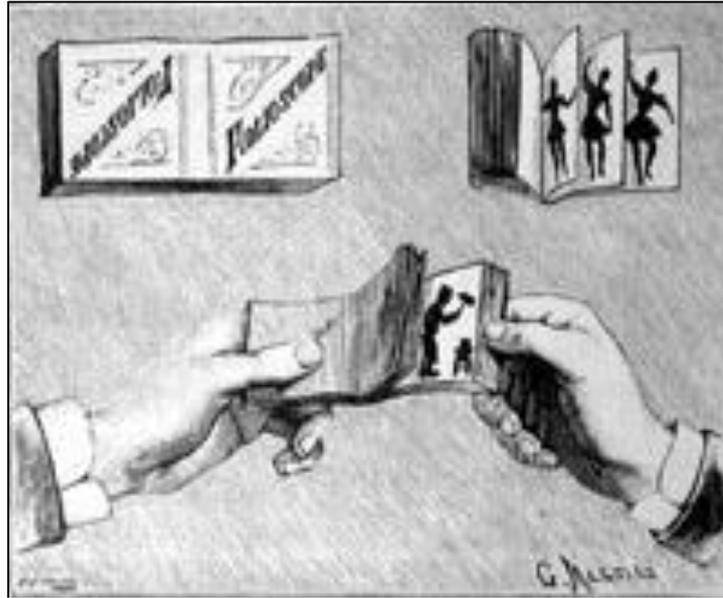


Fonte: Disponível em: <<https://ahistoryofstopmotion.wordpress.com/tag/the-zoetrope/>>. Acesso em: 28/05/2015.

Entretanto, entre todos os dispositivos inventados, o que foi mais simples, de menor custo e de maior popularidade entre o público foi o *Kineograph*, conhecido como *Flipbook*, inventado em 1868. Define-se basicamente em páginas agrupadas como um livrinho contendo uma sequência de desenhos, que criam a ilusão de movimento ao serem folheadas rapidamente.

Esse dispositivo vem sendo utilizado até os dias de hoje, mesmo em meio as novas técnicas de produção de animação, o *Flipbook* continua fazendo sucesso por ser uma técnica acessível a todos. Mantendo os mesmos princípios, cabe ao animador colocar a criatividade no papel e dar vida ao desenho através dessa técnica.

Figura 9 - Desenho representativo do Kineograph



Fonte: Disponível em: <<http://www.flipbook.info/historique.php>>. Acesso em: 28/05/2015.

Em 1877 Émile Reynaud (1844–1918) desenvolveu um aparelho chamado Praxinoscópio, muito semelhante ao Zootoscópio, porém, com espelhos no lugar das aberturas, o modelo de Reynaud era aperfeiçoado, além dos espelhados, possuía lanternas, era um verdadeiro teatro, nascia em 1882 o teatro praxinoscópico. Sua invenção foi um grande avanço, pois já demonstrava características tecnológicas da linguagem do cinema.

Sempre inovando, em 1892 Reynaud abre seu Teatro Óptico. Os filmes, chamados por ele de *pantomimes lumineuses*, tinham a duração de quinze minutos, exigindo a confecção de centenas de desenhos. Coloridos, apresentavam enredo, trilha sonora sincronizada e personagens desenhados de maneira que seus movimentos estivessem rigorosamente adaptados ao cenário. Foi um enorme sucesso (LUCENA JÚNIOR, 2002, p.36-37).

Apesar do sucesso, o que se pode perceber é que as apresentações de Reynaud não diferenciavam muito dos shows de lanterna mágica do século XIX, e apesar de seu talento, sua invenção limitava-se artisticamente a técnica, o que como se previa tornou-se ultrapassada, dando lugar para outra mais avançada.

Figura 10 - Desenho representativo do Praxinoscópio



Fonte: Disponível em: <<https://mundoanimado.wordpress.com/>>. Acesso em: 28/05/2015.

Mesmo não tendo êxito total em seu experimento, Reynaud pode acompanhar no final da década de 1820 o início de pesquisas que analisavam o movimento humano e animal através de sequências fotográficas. A invenção da fotografia pelos franceses Nicéphore Niépce² e Louis Daguerre³ permitiu a animação grande avanço, no sentido de entender o movimento.

Desse momento em diante, os avanços ocorridos tiveram papel fundamental não só para a animação, mas na constituição e estabelecimento de uma nova forma de expressão artística, a fotografia. Nomes como Etienne J. Marey⁴, Eadweard Muybridge⁵ e Thomas A. Edson⁶ fizeram a diferença e permitiram a existência do que hoje chamamos de câmera fotográfica.

² Joseph Nicéphore Niépce (1765-1833) foi um inventor francês responsável por uma das primeiras fotografias.

³ Louis Jacques Mandé Daguerre (1787-1851) foi um pintor, cenógrafo, físico e inventor francês, tendo sido o autor da primeira patente para um processo fotográfico.

⁴ Étienne-Jules Marey (1830-1904) foi um inventor e cronofotógrafo francês. Seu trabalho foi significativo no desenvolvimento da cardiologia, da instrumentação física, da aviação, da cinematografia e da ciência do trabalho fotográfico.

⁵ Eadweard James Muybridge (1830-1904) foi um fotógrafo inglês conhecido por seus experimentos com o uso de múltiplas câmeras para captar o movimento, além de inventor do zoopraxiscópio, um dispositivo para projetar os retratos de movimento que seria o precursor da película de celulóide, usada ainda hoje.

⁶ Thomas Alva Edison (1847-1931) entre outras invenções, foi o inventor do que seria a base do cinematógrafo, a primeira câmera cinematográfica bem-sucedida.

Mas foi em 1895 que ocorreu um grande marco na história da animação, a primeira exibição de fotografias animadas. Os irmãos Lumière⁷ após aperfeiçoarem os aparelhos desenvolvidos por Thomas Edson produziram o cinematógrafo, um aparelho que permitia não só filmar, mas também projetar. Esses avanços permitiram não só o crescimento do cinema mas também exerceram forte influência no desenvolver da linguagem da animação.

1.1 A DESCOBERTA DA LINGUAGEM DA ANIMAÇÃO

Lucena Júnior (2002, p.17) traz a seguinte afirmação referente à arte e técnica, “entendemos a arte essencialmente como o domínio do indivíduo, do humano, no passo que a técnica diz respeito às transformações externas”. Melhor definindo “A arte é enriquecida pela sutil exploração da técnica”. Com isso pode-se afirmar que é com a colaboração da técnica que a arte consegue materializar a expressão, expressão essa que se constitui através de símbolos estéticos. Entretanto para que essa relação funcione, entre a arte e a técnica é necessária uma linguagem, que fará com que a técnica viabilize a expressão artística. Eis que surge então a linguagem da animação.

Logo ao surgimento da fotografia nasce o cinema que conseguiu projetar de modo contínuo a sobreposição de imagens, dando um grande salto com novas possibilidades de expressão. Porém a mesma restringia-se a imagens capturadas, mesmo sendo encenadas. A animação possibilitou a junção do desenho e da pintura com a fotografia, superando os limites da fotografia e do cinema, explorando esse novo campo no início das artes gráficas, porém mantendo a essência cinematográfica dos filmes.

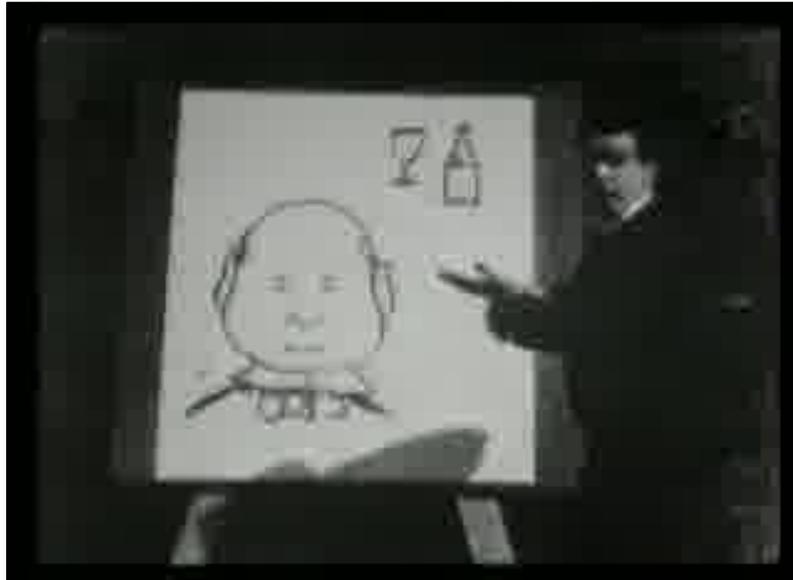
Esse novo fazer do cinema a partir do desenho e da pintura levou o público a um novo olhar, a apreciação passa a ser diferente, criando a necessidade da formulação de regras artísticas próprias, o que se estabeleceu como os princípios fundamentais da animação, que ao entender de Lucena Júnior (2002, p.19) define-se em “abordagens de desenho baseadas na observação do movimento que resultaram em conceitos básicos capazes de proporcionar encenação convincente as figuras criadas no papel”.

⁷ Auguste Marie Louis Nicholas Lumière (1862 -1954) e Louis Jean Lumière (1864-1948), os *irmãos Lumière*, foram os inventores do cinematógrafo (*cinématographe*).

Não só a animação, mas o cinema em si, com o passar do tempo mostra certa necessidade de formar sua própria identidade, constituída de uma estrutura narrativa, com um caráter estético. E para obter esse resultado, as artes gráficas, exerceram papel fundamental nesse período.

Podemos perceber essa estrutura narrativa antes mesmo da existência do cinema, nas histórias em quadrinhos, que tiveram forte influência na constituição do cinema de animação. Esses resquícios podem ser vistos nas chamadas *lightning sketches*, uma junção de animação com performance artística. Tratava-se da animação com a participação do animador, reforçando a ideia de magia constituída na animação.

Figura 11 - Aplicação da técnica Lightning Sketches



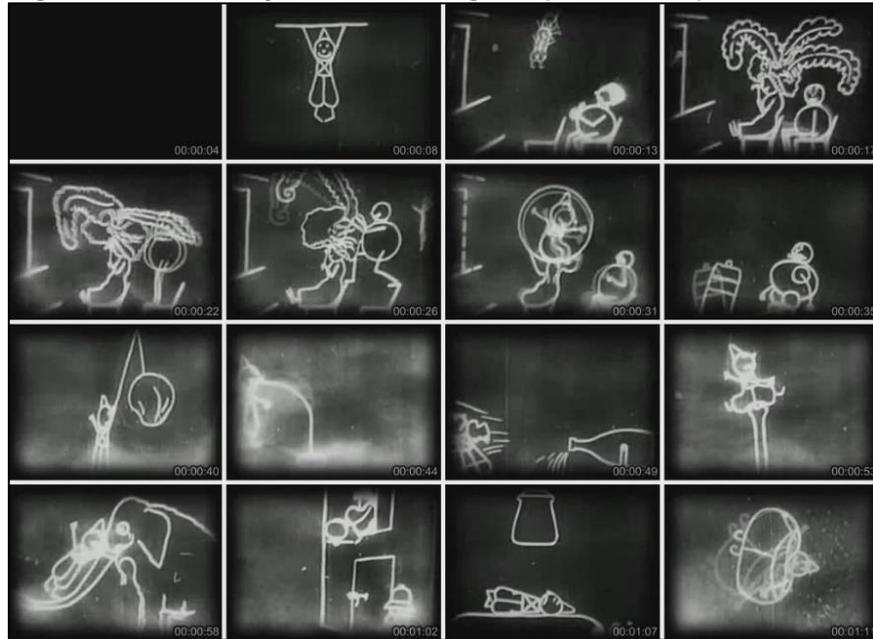
Fonte: Disponível em:
<http://midiadigitalufs.blogspot.com.br/2007_01_01_archive.html>.
Acesso em: 28/05/2015.

As HQ's repercutiram fortemente nas mídias de massa nos EUA, e sua influência marcou o desenvolvimento do cinema enquanto indústria. Donald Crafton (1947) traz em seu livro *Before Mickey: the Animation Film*, alguns exemplos de adaptações de histórias em quadrinhos para filmes.

Ele destaca o filme de Edwin S. Porter, *The Dream of a Rarebit Fiend*, de 1906, adaptado dos quadrinhos de Winsor McCay, no qual, a despeito do que Crafton aponta como "notável "montagem" de diferentes planos" nos desenhos originais, o cineasta se concentrou mais nos efeitos que o cinema podia proporcionar (LUCENA JÚNIOR, 2002, p.47).

A animação deixa de ser somente uma técnica e passa a atribuir um caráter artístico a partir do momento em que é explorada de outra forma, introduzindo uma filosofia estética. Emile Cohl (1857-1938), artista francês, foi o pioneiro, influenciando fortemente com sua formação e experiência artístico-cultural, dando início ao que podemos chamar de arte da animação.

Figura 12 - Animação Fantasmagorie produzida por Emile Cohl em 1908



Fonte: Disponível em: <<https://maniaanimation.wordpress.com/2013/04/05/historia-da-animacao/>>. Acesso em: 28/05/2015.

Baseado nos princípios de Cohl, em 1911 o desenhista Winsor McCay (1869-1934) estréia o desenho animado *Little Nemo* que se tornou um marco na história do cinema de animação, dando o pontapé inicial para novas produções como, *Guertie, the Dinosaur* em 1914.

Figura 13 - Trecho da animação Little Nemo - 1911



Fonte: Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=K8qow7jTyoM>>. Acesso em: 31/05/2015

Figura 14 - Trecho da animação Gertie , the Dinosaur - 1914



Fonte: Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=962cJFHLHos>>. Acesso em: 28/05/2015.

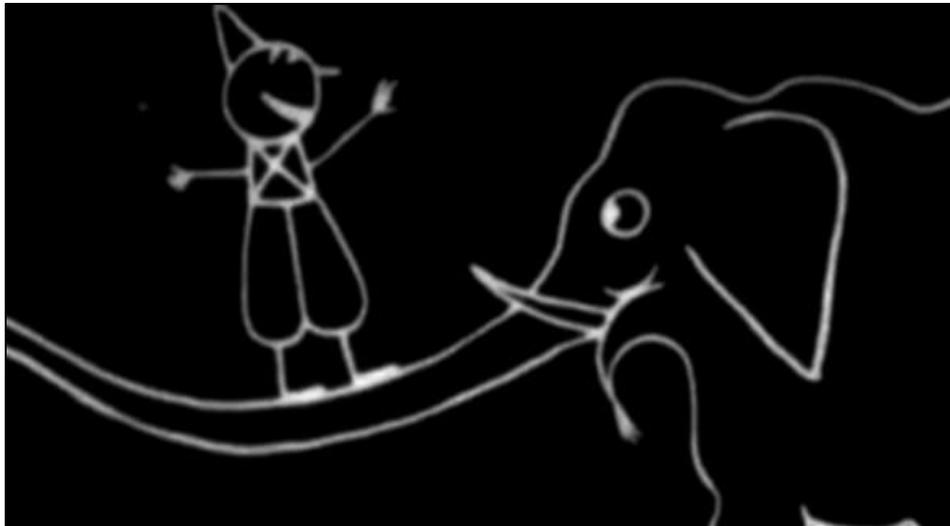
De 1908 a 1917 a animação torna-se uma arte autônoma deixando de ser admirada apenas pela técnica. As animações de Cohl se destacaram justamente por fugirem dos padrões constituídos até então, possuía originalidade, não seguia um esquema linear, as imagens eram colocadas conforme sua própria dinâmica. Finalmente a animação passava a explorar a imagem animada em todas as dimensões.

Cohl conseguiu extraordinárias animações em movimento de incrível fluidez, com figuras que não se limitavam as duas dimensões do suporte, mas se permitiam explorar a profundidade virtual do espaço tridimensional através do tratamento ilusório do escorço e do jogo perspectivo (LUCENA JÚNIOR, 2002, p.51).

Lucena Júnior (2002) afirma que a animação terá no artista americano Winsor McCay a garantia da continuidade de seu desenvolvimento como arte autônoma, baseando-se nos princípios do francês Emile Cohl, marcando de forma significativa a história da animação. Cohl foi pioneiro no uso de máscara fotográfica e aplicação de zoom, sendo que esse efeito ainda nem existia nas câmeras fotográficas. “Essa criatividade se manifesta em todos os aspectos da produção de Cohl, o que propiciava inovações frequentes sempre em função de ganhos expressivos” (LUCENA JÚNIOR, 2002, p.52).

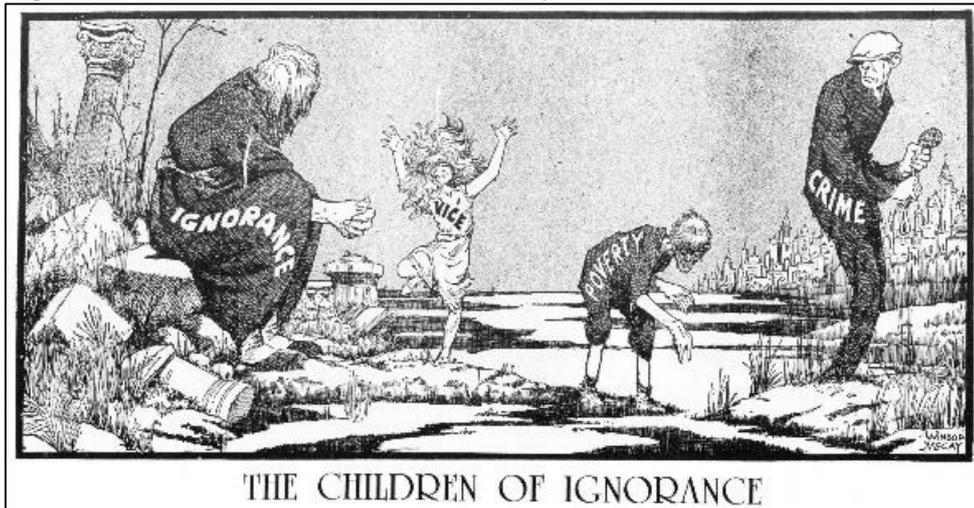
Winsor McCay era um excelente desenhista, ao contrário de Cohl que apresentava em suas animações o desenho de uma forma simplificada, McCay ousou transmitindo para a tela seu sofisticado estilo gráfico.

Figura 15 - Desenho de Emile Cohl



Fonte: Disponível em: <<http://escoladecriacao.espm.br/2013/os-primordios-do-desenho-animado/>>. Acesso em: 31/05/2015.

Figura 16 - Desenho de Winsor McCay



Fonte: Disponível em: <<https://diattaart.wordpress.com/2014/09/23/artist-of-the-moment-the-original-animator-winsor-mccay/>>.

Acesso em: 28/05/2015.

Se para a indústria cinematográfica estabelecer uma estrutura artística estava difícil, para a animação os problemas eram ainda maiores. Havia a preocupação em produzir algo com a concepção gráfica e a realização de movimentos convincentes e que a mesma pudesse ser vista como um filme. No início da produção da animação a grande dificuldade era o fato de que os artistas eram excelentes desenhistas, entretanto possuíam pouca experiência com essa nova linguagem, o que reforçou a busca pelo conhecimento de novas habilidades.

Entre as décadas de 1910 e 1940 nota-se o desenvolvimento técnico e artístico da animação dando início ao surgimento dos estúdios de animação, que eram compostos por animadores autodidatas e jovens cartunistas. Em sua maioria possuíam formação em escolas de belas-artes, tendo a base do desenho e da pintura.

O desenvolvimento da indústria cinematográfica teve forte avanço nos EUA no período antecessor a Primeira Guerra Mundial, destacando-se entre os produtores europeus, esse fator contribuiu fortemente para o estabelecimento hegemônico na produção audiovisual em todo o ocidente.

Em relação ao fortalecimento da animação enquanto linguagem de expressão, Lucena afirma que:

Apesar de todas as inovações vindas de diversos campos do conhecimento em auxílio a uma cada vez maior automatização do processo de produção da animação, em nenhum momento se vê questionada a importância do

objeto artístico ou a posição central e proeminente do indivíduo que o produz dentro de qualquer esquema empresarial (LUCENA JÚNIOR, 2002, p.62).

Ele afirma que muito pelo contrário, há um fortalecimento da entidade artista/obra, mas que para que isso ocorra, todos os esforços devem estar totalmente voltados para a busca pela melhor condição de criação e produção. Obviamente não há uma unanimidade no que se refere à forma de se pensar a animação.

A produção em grande escala, por exemplo, foi motivo de grande preocupação, pois a padronização de representação gráfica imposta poderia limitá-la. “O verdadeiro artista e sua obra vêm à tona quando se identifica uma contribuição realmente autêntica, original, resultado justamente da confluência, em condições ótimas, da sua visão de mundo e domínio dos recursos expressivos” (LUCENA JÚNIOR, 2002, p.62).

John R. Bray (1879-1978) marcou grandemente o processo de produção da animação, inovou e contribuiu com seu modo empreendedor de se pensar. Implantou os princípios científicos de gerenciamento, baseado nas teorias de Frederick W. Taylor⁸ sobre produtividade do trabalho, que se constituía em quatro pontos:

Primeiro, descartar ou modificar a maneira então vigente de produzir animação com esforços em detalhes proibitivos; segundo, abandonar a produção individual e partir para a divisão do trabalho; terceiro, proteger os processos por meio de patente; quarto, aperfeiçoar a distribuição e o *marketing* dos filmes (LUCENA JÚNIOR, 2002, p.63-64).

. Para facilitar a produção em massa, Bray utilizava uma técnica bastante eficiente para constituição do cenário, ele imprimia o cenário em várias folhas desenhando sobre elas o personagem. Bray requereu patente não só dessa técnica, mas de todo o processo de produção até então desenvolvido.

Por algum tempo Bray se manteve como um dos únicos estúdios de animação, surge então o artista canadense Raoul Barré (1874-1932), que unido a outros artistas, transformou seu estúdio em uma verdadeira fábrica de animadores. Porém, para se manter à altura de Bray, necessitava-se o desenvolver de novas técnicas, com isso, Barré passa a utilizar um sistema de corte de folhas para

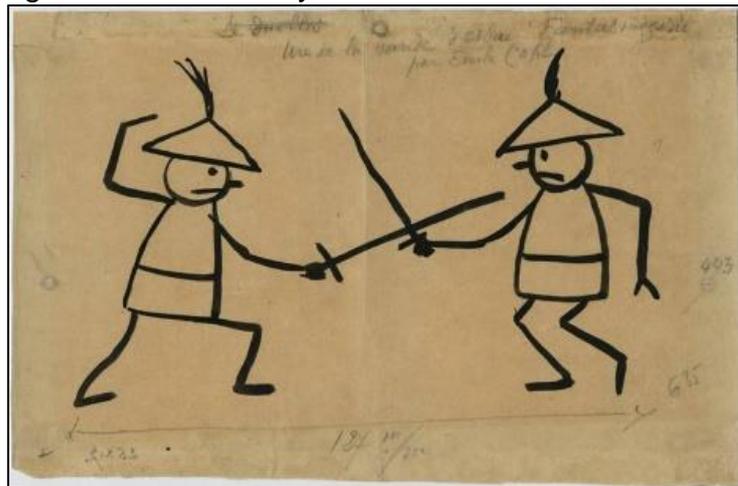
⁸ Frederick Winslow Taylor (1856-1915) foi um engenheiro mecânico estadunidense, autor do livro *The Principles of Scientific Management*, publicado em 1911.

redesenhar seus cenários.

Outro método utilizado na época foi desenhar os cenários em folhas compridas, ideia de Bill Nolan (1894-1954), antigo colaborador de Raoul Barré. Uma solução eficiente para movimentos em panorâmica, muito utilizado em desenho animado.

Com as novas técnicas e a produção repetitiva facilitada começam a surgir séries de desenho animado. Referente ao surgimento do desenho animado, Lucena Júnior (2005) contribui ao afirmar que a expressão “desenho animado” vai aparecer com a primeira das séries de personagens—*The Newlyweds*, de 1913 por ninguém menos que Emile Cohl durante sua temporada nos Estados Unidos. Essa série foi uma adaptação das histórias em quadrinhos de George McManus⁹, *The Newlyweds* e *Their Baby*.

Figura 17 - The Newlyweds 1913 - Emile Cohl



Fonte: Disponível em: <<http://www.cinematheque.fr/fr/musee-collections/actualite-collections/restauration-numerisatio/collection-dessins-anima.html>>. Acesso em: 31/05/2015

⁹ George McManus (1884-1954) foi um cartunista estadunidense, mais conhecido por ser o criador dos personagens Maggie e Jiggs, da tira cômica *Bringing Up Father*.

Figura 18 - The Newlyweds 1905 – George McManus



Fonte: <<http://comicscomicsmag.com/?p=8843>>.

Acesso em: 28/05/2015.

Apesar dos grandes feitos de Bray e Bill Nolan, quem irá roubar a cena com uma das maiores inovações até o surgimento da computação gráfica, é o animador e norte-americano Earl Hurd (1880-1940). Que patenteou o uso de folhas celulóide transparente sobre o desenho, conhecido também como acetato. De um modo tão simples Hurd conseguiu inovar e institucionalizar a animação, modificando e facilitando todo o processo. Não só inovou como contribuiu grandemente, como afirma Lucena Júnior (2002, p.66):

Aos cenários poderia agora ser dada maior atenção plástica, sem limitações expressivas. Dos mais simples aos mais complexos, a concepção, o desenho e a pintura dos cenários subordinavam-se agora unicamente a considerações artísticas, instituindo logo uma nova categoria profissional dentro da animação – os paisagistas, cenógrafos dos desenhos animados.

Todavia ao falar sobre a importância de Hurd enquanto artista não se tem muito a dizer, sua invenção foi importante para a arte, mas suas produções não passavam da técnica:

[...] apesar de bom desenhista, do ponto de vista artístico a contribuição de Hurd para a animação é quase nenhuma, pois não legou obras nem conceitos estéticos aplicados a imagem animada de significativa importância. Não enriqueceu nossa cultura visual. Faltou, justamente, arte (LUCENA JÚNIOR, 2002, p.69).

Figura 19 - Pintura em papel celulóide



Fonte: Disponível em:

<http://www.cei.santacruz.g12.br/~multi_trabalhos/desenhos/finaliz2.htm>.

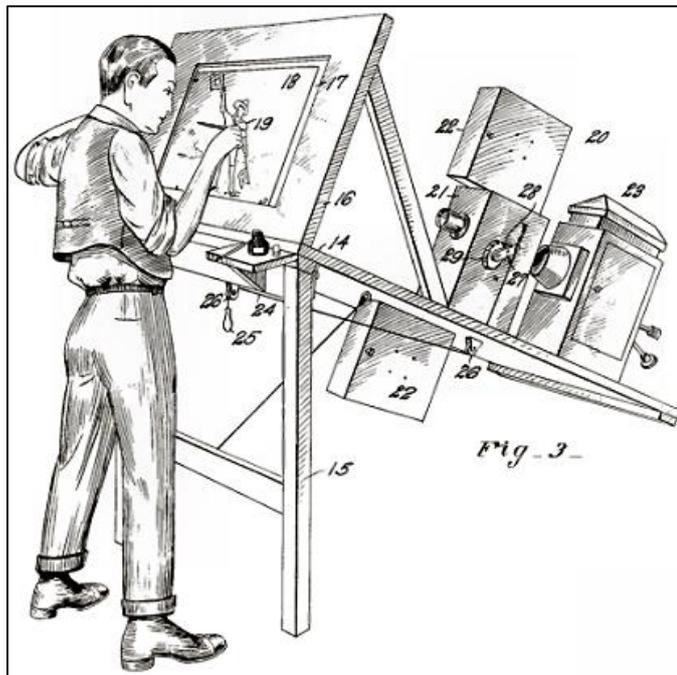
Acesso em: 31/05/2015.

1.1.1 O surgimento da Rotoscopia – um novo olhar

Inventada pelos irmãos Max e Dave Fleischer¹⁰ em 1915, a técnica da Rotoscopia veio se destacar no processo produtivo e artístico da animação. Apesar do uso do acetato ter facilitado o processo de produção da animação, a rotoscopia desenvolveu um papel fortíssimo para o desenvolvimento dessa linguagem. Ela permitiu a obtenção de movimentos realistas no desenho. A partir de uma sequência de imagens filmadas e projetadas sobre uma chapa de vidro passando então para o papel acetato para transferir a parte da imagem desejada.

¹⁰ Maximilian Fleischer (1883-1972), David Fleischer (1894-1979)

Figura 20 - Técnica rotoscopia desenvolvida pelos irmãos Fleischer



Fonte: Disponível em:

<<http://animationrainbow.blogspot.com.br/2010/01/rotoscopia.html>>

Acesso em: 31/05/2015.

Figura 21 - Cena do filme Scanner Darkly, produzido em rotoscopia



Fonte: Disponível em:

<<http://animationrainbow.blogspot.com.br/2010/01/rotoscopia.html>>.

Acesso em: 31/05/2015.

Essa nova técnica permitiu um grande avanço no mercado da animação, pois a partir desse momento ela passa a ser utilizada para outros fins, como apresentação de instruções e filmes educativos. Os irmãos Fleischer não só desenvolveram uma nova técnica, eles eram artistas, não se deixaram levar pelo

medo de cair ao naturalismo inexpressivo, exploraram a rotoscopia mostrando que era possível simular o real com criatividade, produzindo arte.

Mesclando as várias técnicas até então existentes, os irmãos Fleischer tornaram-se popularmente conhecidos aplicando novas formas de produzir animação. Foi a partir de suas técnicas que as séries de personagens tomam forma, a aceitação do público é visível, uma necessidade que se mostra determinante no processo de aceitação da animação. Os resultados foram tão expressivos que conseguiram ameaçar ninguém menos que um dos maiores impérios da animação, o Estúdio Disney, conhecido popularmente como Disney.

Um personagem que demonstrou visivelmente a popularidade da animação foi *O gato Felix*, personagem criado pelo artista Otto Messmer (1892-1983), fez grande sucesso entre o público por suas características, temperamento, tiradas de humor e histórias. Sem dúvida um personagem marcante, que não só divertia, mas refletia a visão de mundo de uma sociedade pós-Guerra.

Messmer se mostrou um excelente artista, buscava por meio de sua produção relacionar suas memórias de criança com o mundo de Felix, construindo uma narrativa que baseava-se totalmente na fantasia, com todo seu talento dava forma a imaginação.

Messmer dá sequência a linhagem de geniais artistas animadores iniciada por Emile Cohl e Winsor McCay, inclusive partilhando do gosto e explorando, inteligentemente o potencial surrealista da animação. Seu despertar para a animação foi provocado pelos filmes de Winsor McCay, assistidos por ocasião dos lançamentos entre 1911 e 1914, particularmente o espetáculo de variedades em que esse artista formidável exibiu *Gertie the Dinosaur* (LUCENA JÚNIOR, 2002, p.80).

Por diferenciar-se de tudo até então produzido e pelo sucesso obtido, *O gato Felix* passa a influenciar a criação de outros personagens, a Disney demonstra claramente a influência de Felix ao desenvolver Julius, que também é um gato, personagem principal de sua primeira série, *Alice Comedies*.

Figura 22 - O gato Felix, personagem de Otto Meissner - 1920



Fonte: Disponível em:

<<http://theblackmaria.org/2014/04/05/saturday-morning-cartoons-felix-in-hollywood1923/http://animationrainbow.blogspot.com.br/2010/01/rotoscopia.html>>.

Acesso em: 31/05/2015.

Figura 23 - Julius, personagem da série Alice Comedies, Disney-1922



Fonte: Disponível em:

<<http://www.inkwellimagesink.com/pages/articles/AliceStory.shtml>>.

Acesso em: 31/05/2015.

Walt Disney¹¹ e os animadores independentes vêm ainda comprovar “como o desenvolvimento da animação tem sido o resultado quase completo da capacidade de um número limitado de pessoas, que conseguiram a combinação

¹¹ Walter Elias Disney (1901-1966) foi um produtor cinematográfico, cineasta, diretor, roteirista, dublador, animador, empreendedor, filantropo e co-fundador da The Walt Disney Company

exata de engenhosidade técnica, imaginação e talento artístico” (LUCENA JÚNIOR, 2002, p.81).

Olhar para a história da animação, para as dificuldades que os animadores entre as décadas de 1920 e 1940 perpassaram até chegar à computação gráfica, só vêm reforçar o quanto eram qualificados, não só tecnicamente, mas enquanto verdadeiros artistas, buscando a cada dia novas conquistas nesse campo.

Lucena Júnior (2002, p.82) complementa com sua fala ao afirmar que “serão essas experiências com novas técnicas e formas gráficas em busca da ampliação do potencial expressivo da animação (além do alívio das tarefas repetitivas) que irão desembocar no uso da computação gráfica com esse propósito”.

1.1.2 Animação – expressão do movimento

Com o surgimento da computação gráfica, surgem novas formas de se explorar, em termos plásticos, a expressividade da linguagem da animação. Alguns artistas fortemente ligados às vanguardas artísticas do século XX exploraram a expressão individual da animação, desenvolvendo de forma artesanal um filme, podendo ser comparado ao processo de uma pintura. Esse novo olhar não irá obter sucesso entre o gosto popular, como já havia sido previsto, o seu potencial estava na apreciação. Apreciação essa que se dava por outros artistas, contribuindo em um construir de novos olhares, um desenvolver de novas ideias.

Em meados da década de 1920, a Alemanha tornou-se o berço das produções independentes, como exemplo, Walther Ruttmann (1887-1941) com suas animações abstratas. “Suas animações exploravam com sutileza as possibilidades expressivas do movimento de formas geométricas” (LUCENA JÚNIOR, 2002, p.85).

Dando continuidade ao trabalho de Ruttmann, em 1930 aparece um dos maiores animadores independentes da época, o alemão Oskar Fischinger (1900-1967), “não apenas expandiu o universo estético da animação abstrata, ele contribuiu ainda com uma série de dispositivos e engenhosas inovações técnicas que permitiram as mais variadas aplicações” (LUCENA JÚNIOR, 2002, p.86).

Durante o período em que trabalhou na companhia UFA, Fischinger ficou conhecido por dirigir os efeitos especiais do filme *Die Frau im Mond*, de Fritz Lang¹² em 1929.

Outra forma de produzir animação adotada na Alemanha foi a técnica da animação de silhuetas, o artista alemão Lotte Reiniger (1899-1981) ficou conhecido pela forte ligação e dedicação à técnica, também utilizada por artistas de países orientais. Daí surge o termo sombras chinesas popularmente conhecidas no Ocidente por volta do século XVIII.

Figura 24 - Cena do filme *Die Frau im Mond*



Fonte: Disponível: <<http://twitchfilm.com/2014/06/masters-of-cinema-brings-fritz-langs-frau-im-mond-to-blu-ray.html>>. Acesso em: 31/05/2015.

Figura 25 - Cena da animação *Kalif Storch*, produzida por Lotte Reiniger em 1954



Fonte: Disponível: <http://www.lottereiniger.de/filme/kalif_storch.php>. Acesso em: 31/05/2015.

¹² Friedrich Anton Christian Lang (1890-1976), foi um cineasta austríaco, realizador, argumentista e produtor.

Nos anos 1930, alguns sistemas de cor para o cinema já permitiram o uso industrial do filme colorido. Superando, como sempre, a fase puramente tecnológica, os artistas assumem as pesquisas expressivas, também testando soluções técnicas específicas para exploração plástica (LUCENA JÚNIOR, 2002, p.88-89).

Nessa mesma época nos Estados Unidos, alguns artistas como Mary Ellen Bute (1906-1983), destacam-se por utilizarem novas técnicas pouco conhecidas. Mary Ellen utiliza desde a animação com recortes até a animação com objetos, técnica tridimensional conhecida como *pixillation*.¹³ Mas o que marcou realmente foi a técnica adotada por Mary e Norman McLaren (1914-1987), que se constituía no uso da eletrônica como ferramenta de desenho na animação.

O pintor e animador britânico Norman McLaren tornou-se conhecido por explorar incessantemente técnicas alternativas de animação, o que o caracterizou como artista/cientista. McLaren adotou a técnica da animação *estereoscopia* e *pintura-no-tempo*. Trabalhava diretamente na película (suporte transparente utilizado para a projeção do filme) essa técnica resultava da fotografia quadro a quadro, McLaren destaca que a importância está no processo da pintura e não no resultado final. “Picasso utilizou essa técnica de animação no filme *Le mystère Picasso*, produzido em colaboração com H. G. Clouzot¹⁴, pintando numa tela translúcida”.¹⁵

Figura 26 - Cena do filme *Le mystère Picasso*



Fonte: Disponível em: <<http://lessismore.tumblr.com/post/9268072988>>. Acesso em: 31/05/2015.

¹³ Termo adotado por Norman McLaren para denominar a técnica do *stop-motion* utilizado por George Mèlies.

¹⁴ Henri-Georges Clouzot (1907-1977) cineasta francês.

¹⁵ Valliere Richard Norman McLaren, *Manipulator of Movement*, cit. p.34.

Além disso, fez uso da animação sintética do som, uma técnica que permitia a criação de trilhas sonoras totalmente sincronizadas com os movimentos e características visuais produzidos na animação do desenho. Em 1950 Norman McLaren apresentou o primeiro filme em três dimensões (3D) *Around is Around*.

Os desenhos (bidimensionais) eram fotografados frame a frame e, para obtenção do efeito 3D, utilizava-se uma truca na qual dois projetores exibiam frames alternados. Na acuidade da gravação dessas imagens duplamente expostas estava o êxito do processo. Se as imagens iriam dar a impressão de sair da tela e flutuar pelo espaço real do teatro, o som deveria acompanhá-las. O resultado foi a criação do sistema estereoscópico de som, permitindo que o som “viajasse” com as imagens no recinto de projeção (LUCENA JÚNIOR, 2002, p.95).

Figura 27 - Around is Around - 1950



Fonte: Disponível em:

<http://www.mclaren2014.com/news/305_norman_mclaren_s_stereoscopic_films_r_estored>. Acesso em:31/05/2015

Esse novo aspecto, gerou grande repercussão entre os estúdios. Muitos investiram nessa nova tecnologia, apostando tudo nos efeitos em 3D, entretanto não levou muito tempo para que o público perdesse o interesse por esses filmes. Sendo assim McLaren teve que deixar de lado essa nova técnica.

Lucena Júnior (2002, p.96) traz como justificativa para a falta de interesse pelo efeito 3D em relação à arte o fato de que, esse efeito implicaria na apreensão da obra pelo artista, para ele “não existe muito sentido para uso do efeito 3D nessa forma de arte.”

Seria a partir da percepção do potencial dessa linguagem que Walt Disney irá se estabelecer como fenômeno da animação. Lucena (2002) apresenta a importância de Walt Disney ao afirmar que:

Sua extraordinária sensibilidade artística e a noção precisa de cinema enquanto arte associada à exploração como entretenimento contribuíram para que ele e seus artistas estabelecessem nada menos que os conceitos fundamentais da arte da animação”. (LUCENA JÚNIOR, 2002, p.97)

A Disney marcará o imaginário no século XX com suas produções cheias de fantasias. Entre os anos de 1920 e 1940, percebe-se fortemente o domínio da Disney, que se tornou referência no que diz respeito a linguagem da animação.

Lucena (2002) aponta o que diferenciou e possibilitou o grande sucesso de Walt Disney, falando de seus aspectos extra artísticos, desde sua infância, sua formação a constituição de sua personalidade. Com base nisso, é possível analisarmos a diferença da atuação na arte e na ciência, no que diz respeito ao desenvolvimento da criatividade, Lucena Júnior (2002, p.98) afirma que:

Na ciência o pensamento tende à convergência, à eliminação das possibilidades. Na arte ocorre o contrário: a divergência é sua riqueza. Isso implica condições ótimas para a criatividade, para a emergência da inspiração – que tem justamente em fatores externos à arte a matéria-prima, por excelência, para o exercício da imaginação sem limites.

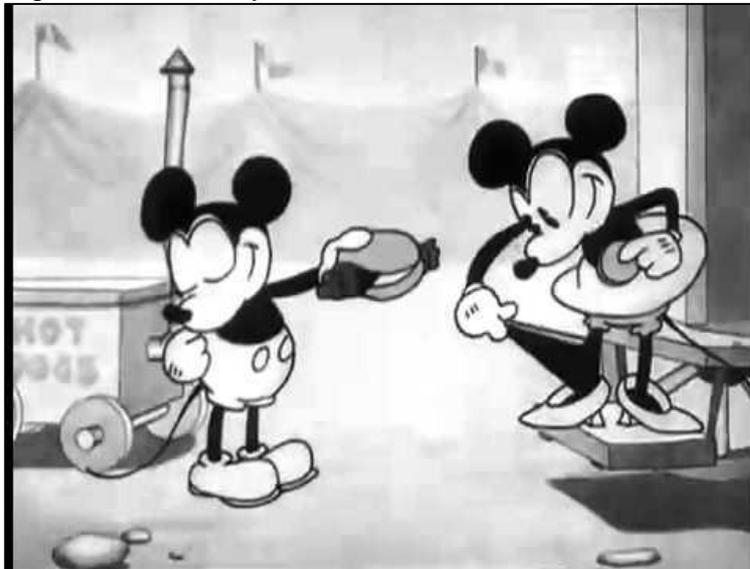
Walt Disney dedicou-se a direção de toda a produção, experiência que o levou a desenvolver um senso estético apurado, reflexo que podemos perceber nas suas produções. Apesar de *O Gato Felix* ter feito grande sucesso na época, sua estratégia de comunicação era limitada, as animações de 1920 apesar dos avanços tecnológicos pareciam inferiores as maravilhosas produções de Winsor McCay por volta de 1914. Isso seria resultado da preocupação em apenas atender ao mercado, sem preparo e preocupação com a essência da animação, segundo definição de Lucena Júnior (2002, p.99) “faltava “vida” – ação, movimentos convincentes; ou seja, faltava ‘animação’ mesmo”. Segundo o próprio Disney, seu objetivo por meio da animação era criar a ilusão da vida.

Walt Disney ao desenvolver estratégias de produção, facilitando o processo criativo e melhorando a cada dia a qualidade de suas produções, conseguiu conquistar a mais alta posição no mercado da animação, tendo em sua equipe grandes nomes como Frank Thomas (1912-2004), Ollie Johnston (1912-2008) e Ub Iwerks (1901-1971) que não só contribuíram para o crescimento do estúdio, mas ampliaram sua constituição enquanto artistas.

Ub Iwerks desenhou todos os filmes da Disney na década de 1920, incluindo o famoso personagem Mickey. Mickey Mouse virá a roubar a cena do gato Felix, por trazer como diferencial o uso do som sincronizado, que não era utilizado na época, além da sofisticação gráfica e superioridade na animação. Lucena Júnior (2002) afirma que para Disney:

[...] tornara-se óbvio que, se quisesse realizar a melhor animação, o padrão de seus artistas teria de ser o mais elevado. Os estudos incluíam desenho de modelo vivo, anatomia, psicologia da cor, análise de movimento e princípios de representação (LUCENA JÚNIOR, 2002, p.104)

Figura 28 - Mickey Mouse - 1929



Fonte: Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=HBxHtHsfid_Y>. Acesso em: 31/05/2015.

Outra característica marcante na produção do estúdio Disney, foi o uso da cor em 1932, com o filme *Flowers and Trees*. Como define Lucena Júnior (2002, p.108) “o acréscimo desse elemento visual implicava, notadamente para o desenho animado, em novas considerações de design e abordagem de animação”. Em 1937 a Disney lança seu primeiro longa-metragem, *Branca de Neve e os sete anões*, um verdadeiro sucesso que conseguiu despertar o interesse da platéia.

Figura 29 - Flowers and Trees - 1932



Fonte: Disponível em: <http://www.animationsource.org/adgth/en/comments/The_History_of_Animation_Part_3/2738.html>. Acesso em:31/05/2015

Figura 30 - Branca de Neve e os sete anões -1937



Fonte: Disponível em: < <http://cinemaseculoxx.blogspot.com.br/2012/06/branca-de-neve-e-os-sete-anoes-1937.html>>. Acesso em: 31/05/2015.

Essa produção tornou-se referência na história da animação e do cinema, por mostrar a superação do artista diante das condições tecnológicas impostas comprovando que a técnica não impõe limites à imaginação. A importância não estava em como era feito, mas sim nos resultados, na experiência de fantasia proporcionada. Diante de todas as conquistas e inovações, com a Disney a animação, finalmente emergia como forma válida de expressão artística e fazia valer todo seu poder como entretenimento.

2.1.3 Arte e tecnologia

As mudanças causadas pela Disney influenciaram de forma tão abrangente, que para que houvesse uma competição justa, os outros estúdios tiveram que se adaptar aos novos parâmetros estabelecidos na animação. Prova dessa força, seria o fato de que “ninguém jamais se desvencilhou inteiramente dos conceitos artísticos introduzidos por Walt Disney na animação” (LUCENA JÚNIOR, 2002, p.119).

A partir do fenômeno Disney a animação virá a crescer grandemente, pois diante dessa monopolização, os novos estúdios precisavam ir além dos recursos e técnicas conquistados por Walt Disney, arriscando-se a propostas estéticas alternativas. Fator esse, que contribuiu para o amadurecimento da animação enquanto linguagem artística. Lucena Júnior (2002, p.121) destaca:

[...] a técnica viabiliza a arte, mas, por mais sofisticada que seja, não é capaz de substituí-la. Simplesmente porque a arte é uma coisa dinâmica, orgânica, viva. E isso é tão verdadeiro que, mesmo com todo o aparato técnico e estilo consolidado, a partir do início dos anos 1940 novas tendências estéticas na animação conseguirão sobrepujar a liderança de Walt Disney.

Um exemplo de ameaça ao estúdio Disney, foi a retomada com grande força dos irmãos Fleischer, que não só utilizavam a técnica da rotoscopia, mas se destacaram com personagens marcantes e totalmente diferentes. *Betty Boop* e *Popeye* causaram forte impacto por serem baseados na figura humana diferente dos personagens de sucesso da Disney, *Mickey* e *Pato Donald*.

Figura 31 - Betty Boop - 1933



Fonte: Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=8cRVyEPaPlI>>. Acesso em: 31/05/2015.

Figura 32 - Popeye - 1933



Fonte: Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=-HhrNuiz7gk>>. Acesso em: 31/05/2015

Apesar de conseguir abalar o monopólio Disney, os irmãos Fleischer foram pressionados por parte de seu distribuidor (Paramount) a produzirem animações similares a eles, pois os propósitos expressivos tinham forte apelo emocional, o que gerava grande repercussão. Com o uso da rotoscopia os Fleischer conseguiram alcançar o mais alto grau de realismo em seus personagens, entretanto sua narrativa em geral não tinha o mesmo peso das produções da Disney.

Era visível que apesar da proximidade com o real a consolidação do império Disney estava muito bem estruturado. Podemos perceber esse processo na fala de Lucena Júnior (2002)

Os Fleischer apenas voltam a trilhar um caminho próprio quando se afastam da abordagem da animação empreendida por Disney, pois, para produzir filmes convincentes dramaticamente, só mesmo com muito estudo e domínio dos conceitos estabelecidos por Walt Disney. (LUCENA JÚNIOR, 2002, p.123)

Em 1941 os irmãos Fleischer dão a volta por cima ao criarem para a DC Comics, o personagem *Superman*, muito bem estruturado e aceito popularmente, por consequência do sucesso proporcionado por meio dos quadrinhos. Possuía movimentos autênticos desenvolvidos através da rotoscopia.

Figura 33 - Superman - 1941



Fonte: Disponível em: <<http://www.dcleaguers.it/cinema-film-e-cartoni-animati-su-comics-e-fumetti/guida-completa-alle-serie-animati>>. Acesso em: 31/05/2015.

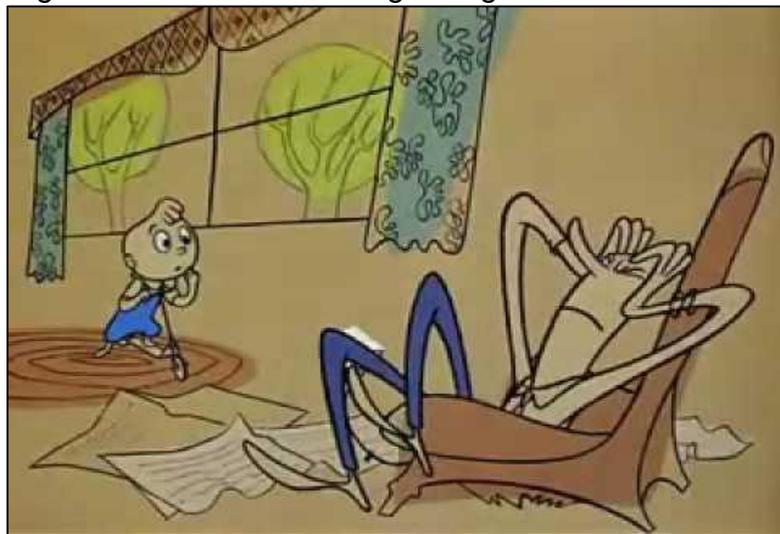
O mercado da animação começa a ganhar forma a partir do momento em que um grupo de artistas decide estudar os princípios desenvolvidos por Disney, explorando-o de forma mais abrangente, com novas direções. Alguns desses artistas passaram a fazer parte de estúdios como *Warner Brothers* e *MGM*, além de veteranos do estúdio Disney que trarão suas experiências, contribuindo de forma significativa para o crescimento desses estúdios.

A criação da UPA (*United Productions of America*) revolucionou artisticamente o mundo da animação. Constituída por artistas que saíram do estúdio Disney e que possuíam conhecimento dos princípios que eram estabelecidos lá, entretanto, tinham como proposta explorar novas configurações estéticas, baseando-

se na experiência estética da arte moderna e nas linhas e formas geométricas encontradas no Cubismo.

Distanciaram-se das produções suaves e fantasiosas de Disney, desconstruindo o conceito até então imposto, e trazendo o olhar crítico, de caráter social e político. Sua repercussão deu início a expressão *estilo UPA*. Artistas como John Hubley (1914-1977), Pete Burness (1904-1969) e Bobe Cannon (1909-1964) se destacaram pela ousadia, prova disso seria um de seus mais famosos filmes, *Gerald McBoing-Boing*, que conquistou o primeiro Oscar do estúdio em 1951, com uma produção fantástica que envolvia formas, cores, texturas, som e enredo.

Figura 34 - Gerald McBoing-Boing - 1951



Fonte: Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=JrfNf9SMS4Q>>. Acesso em: 31/05/2015.

Entre os anos de 1960 e 1970 a animação atinge certo esgotamento generalizado, o cinema de animação perde seu grande representante, Walt Disney em 1966, um dos fatores que contribuíram para esse declínio. Já as mídias televisivas viviam seu ápice, pois as cores que eram novidades vinham repercutindo de forma bastante positiva entre o público.

Na década de 1960 a qualidade de arte produzida no segmento da computação gráfica não possuía nenhum avanço, detinha-se apenas a experimentações tecnológicas. “Essa situação vai estender-se até meados dos anos 1980, levando consigo a polêmica imatura que indagava onde precisamente a arte estava localizada: no programa (software) ou no produto com ele gerado?” (LUCENA JÚNIOR, 2002, p.330).

A falta de habilidades com a nova técnica levava o artista ao reducionismo estético em sua produção, o artista tornava-se refém da tecnologia. A computação gráfica no cinema irá surgir nos Estados Unidos. Os norte-americanos além de deter o domínio da indústria do entretenimento, irão tornar-se referência no desenvolvimento de tecnologia.

É importante levarmos em conta as barreiras que se enfrentavam na década de 1970: o estudo de algoritmos, máquinas gigantes de alto custo, que poucos sabiam usar, e que conseqüentemente não possibilitavam expressão autêntica e flexibilidade no processo criativo. Somente na década de 1980 começam a surgir produções artísticas que fazem uso da computação, demonstrando expressividade suficiente para serem qualificadas enquanto obras de arte.

Essa verdadeira revolução que vai instituir um novo modo de produção artística, iniciando a popularização da computação gráfica como ferramenta de criação visual, é marcada pela aposta no microcomputador, com os dois momentos especialmente significativos da tendência irrefreável rumo à desmistificação da informática: o lançamento do *IBM Personal Computer* (PC), em 1981, e a chegada do Apple Macintosh, em 1984 (LUCENA JÚNIOR, 2002, p.352).

Com a novidade lançada por essas duas grandes empresas, o investimento em desenvolvimento de microcomputadores torna-se uma disputa acirrada. Novos modelos surgem no intuito de baratear o alto custo dos computadores lançados até então, apesar da nova tecnologia ser muito atrativa ainda era inacessível aos artistas pelo alto investimento que precisava ser feito.

A redução de custos se dá apenas no final da década de 1980, e novas máquinas surgem com melhorias, como exemplo os novos modelos lançados em 1987 pela Apple, que permitiam ao usuário trabalhar de forma mais simples, sem exigir conhecimento em engenharia de computação, apenas utilizando dois programas como o MacDraw e MacPaint. Esse seria o início da propagação da computação gráfica no mundo da arte. Lucena Júnior (2002, p. 358) aponta que:

Em meio a profusão de softwares para animação disponibilizados para microcomputadores na segunda metade dos anos de 1980, destacamos o lançamento do Topas pela Crystal Graphics e AT&T, em 1986, um dos primeiros programas de animação 3D de alta qualidade para essa plataforma, entusiasticamente adotado pelos animadores também devido à sua velocidade e à exaltada facilidade de uso. Na animação 2D produzida em microcomputadores, a década termina com um sucesso da Autodesk, o

programa Animator, que chega em 1989, para constituir-se em padrão de animação em PCs voltados para multimídia.

Figura 35 - Macintosh - 1987



Fonte: Disponível em: <<http://pixgood.com/apple-1987.html>>. Acesso em: 31/05/2015.

Outras grandes invenções que contribuíram para a ascensão da arte com o uso de tecnologia foram os sistemas para pintura e animação 2D, o Photoshop e Caps. Os dois softwares gráficos foram desenvolvidos na década de 1980, pelas três maiores companhias de cinema/animação: Lucasfilm, Disney e Pixar.

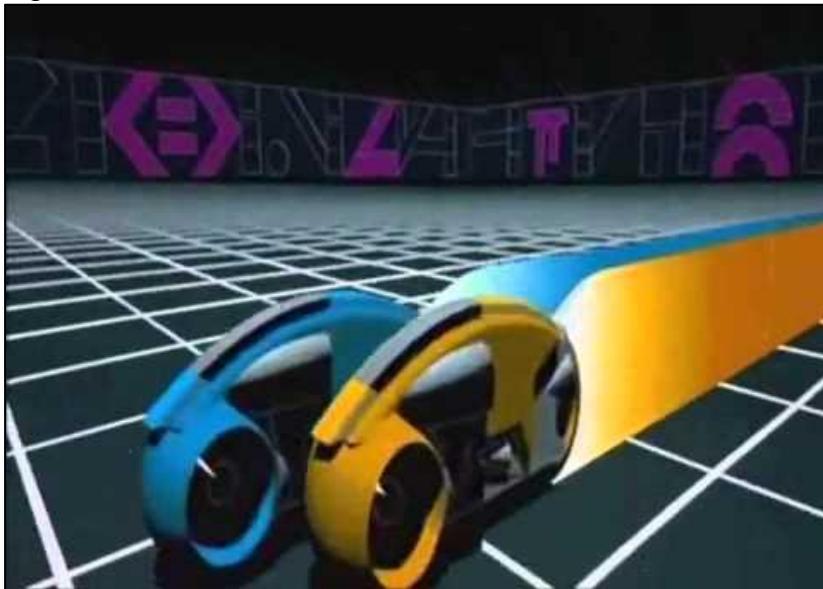
Esse processo iniciou-se pela Lucasfilm, ao fazer uso de pintura digital na produção do filme *Jornada nas Estrelas II: a ira de Khan*, o resultado desse trabalho influenciou o estúdio Disney a propor à Lucasfilm o desenvolvimento de um sistema semelhante para uso próprio. Essa parceria foi aceita coincidentemente na mesma época em que a Pixar se desligava da Lucasfilm. Apesar da divisão dos lucros gerados pela tecnologia entre Lucasfilm e Pixar, a parceria da Disney acabou sendo feita com a Pixar, pois a mesma detinha a Pixar Image Computer, que tornou-se a base da *Computer Animation Production System* (Caps) sistema desenvolvido para a Disney. A Pixar fora comprada por Steve Jobs, diretor da Apple.

Nessa mesma época os irmãos Thomas e John Knoll, que trabalhavam no departamento de computação gráfica da Lucasfilm desenvolveram um sistema de pintura digital que vem sendo utilizado até os dias de hoje: o Photoshop. A novidade estava no fato de que o programa era adaptado para sistema da Macintosh, ou seja, um microcomputador.

Para área específica da animação 3D, o ano de 1985 marca o advento de uma técnica que veio solucionar um dos mais persistentes problemas enfrentados por artistas e cientistas: a habilidade de controlar figuras articuladas. Introduzidas por Michael Girard e Anthony Maciejewski a partir dos estudos de robótica, a cinemática inversa foi um alento para a animação digital de personagens com membros diretamente por keyframe. Uma tarefa extremamente laboriosa (LUCENA JÚNIOR, 2002, p.376).

Esse processo torna-se algo gradativo, novos estudos e experimentações levam a cada dia mais a busca pela aproximação de movimentos realistas. O foco dos artistas/animadores acaba voltando apenas pela busca pelo real. Um fator que comprova isso, seria a animação *Tron* (1982) produzido pelos Estúdios Disney, apesar de ser o primeiro longa-metragem produzido totalmente por computação gráfica, foi um grande fracasso de bilheteria. A história apesar de ser interessante não obteve êxito, pode-se dizer que esse era apenas o reflexo desse período de transição que a Disney estava passando.

Figura 36 - Tron - 1982



Fonte: Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=8cRVyEPaPII>>. Acesso em: 31/05/2015.

Em 1988, a Disney lança o grande sucesso *Who Framed Roger Rabbit*, “que inaugurou uma série retumbante de êxitos cinematográficos que persiste até hoje e acabou por transformar o grupo Disney na maior potência produtora de entretenimento no mundo” (LUCENA JÚNIOR, 2002, p.412).

Figura 37 - Who Framed Roger Rabbit -1988



Fonte: Disponível em: <<http://50anosdefilmes.com.br/2012/uma-cilada-para-roger-rabbit-who-framed-roger-rabbit/>>. Acesso em: 31/05/2015.

Encerrando este capítulo trago John Lasseter (1957), artista que demonstrou que é possível unir tecnologia e arte. Realizador do longa-metragem de animação *Toy Story*, em 1995, torna-se um marco, por ser a primeira animação cinematográfica em 3D. Mas seu conhecimento vem de longa data, Lasseter contribui fortemente para o crescimento da linguagem da animação, trabalhou em grandes estúdios como, Lucasfilm e Disney.

Mais do que produzir uma animação, conseguiu aplicar os princípios clássicos estabelecidos em 1940 em um ambiente digital, dando-nos a convicção de que o artista não deve se limitar a técnica, mas usá-la como suporte de expressão artística, fazendo assim, com que a arte não perca seu sentido e nunca deixe de existir.

Figura 38 - Toy Story - 1995



Fonte: Disponível em: <<https://animationfascination.wordpress.com/2013/11/22/a-fascinating-day-in-animation-history-pixars-toy-story-1995/>>. Acesso em: 31/05/2015.

2 DANDO VIDA AO DESENHO

É indiscutível o papel do desenho na constituição do imaginário. Desde criança fazemos uso do desenho como forma de expressão, deixando livre o que vem à mente, desde as coisas mais fantasiosas, à reprodução do real. Nesse sentido percebemos que por meio da arte essa ligação com o imaginário pode se estabelecer cada vez mais forte, explorando e expandido a criatividade. “Para mim o desenho constitui a expressão imediata da visão, do pensamento e do sentimento. É um processo de investigação de ideias, de registro de conhecimentos, um reflector da experiência” (SIMBLET, 2004, p.7).

Desse modo, não há como falar da animação sem falar de desenho e perceber o quanto esse processo já faz parte de nossas vidas desde a infância. Pode-se dizer que o desenho seria a materialização das ideias, tornar visível o que nunca foi visto. Ampliando ainda esse conceito, podemos falar das famosas HQ's que vão além do desenhar, constroem uma narrativa criando uma sequência, essa construção permite imergir e imaginar o que não está visível, o espaço que há entre um desenho e outro, a chamada sarjeta, que segundo McCloud (1995).

Apesar da denominação grosseira, a sarjeta é responsável por grande parte da magia e mistério que existem na essência dos quadrinhos! É aqui, no limbo da sarjeta, que a imaginação humana capta duas imagens distintas e as transforma em uma única ideia. Nada é visto entre os dois quadros, mas a experiência indica que deve ter alguma coisa lá (MCLOUD, 1995, p.66-67).

Na figura abaixo é possível vermos o exemplo de sarjeta utilizada no livro 'Desvendando os Quadrinhos de Scott Mccloud'. O espaço entre um quadro e outro que nos leva a conclusão.

Figura 39 - Exemplo de sarjeta, p.66



Fonte: MCCLOUD, Scott. Desvendando os quadrinhos. 3 Ed. São Paulo, Makron Books, 1995.

Os quadrinhos exerceram papel fundamental no surgimento da animação, a estrutura narrativa utilizada no cinema vem como herança das histórias em quadrinhos. É a partir dessa influência que possivelmente amplia-se o modo de representar o tempo e o movimento.

A narrativa é definida muito estritamente pela narratologia recente como conjunto organizado de significantes, cujos significados constituem uma história. Além disso, esse conjunto de significantes – que veicula um conteúdo, a história, que deve se desenrolar no tempo – tem, pelo menos na concepção tradicional, duração própria, uma vez que a narrativa também se desenrola no tempo (AUMONT, 2001, p.244).

É importante ressaltar a importância da participação do leitor assim como do público na animação, pois cabe a ele refletir e imaginar o que há entre cada quadro, cabe a ele estabelecer essa ponte.

Os quadros das histórias fragmentam o tempo e o espaço, oferecendo um ritmo recortado de momentos dissociados. Mas a conclusão nos permite conectar esses momentos e concluir mentalmente uma realidade contínua e unificada. (MCCLOUD, 1995, p.67).

Foram esses modos de se aplicar o desenho que formaram a base do que conhecemos como animação, que assim como várias outras linguagens artísticas foi

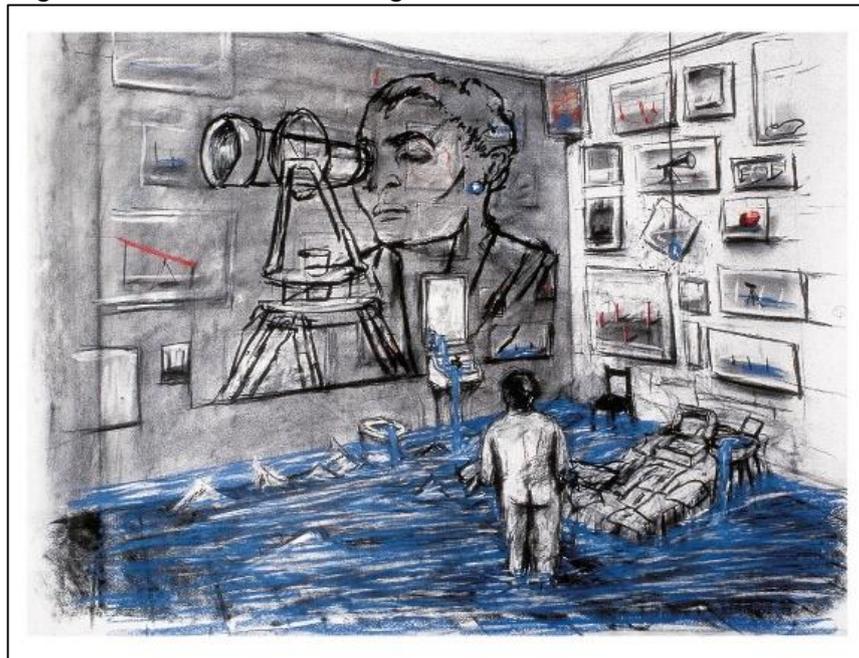
se aperfeiçoando com o tempo, aproximando cada vez mais o uso de novas tecnologias no processo produtivo, buscando a cada dia proporcionar uma experiência o mais sensível possível.

Essa relação entre as artes gráficas e a tecnologia reforçam a ideia de que uma complementa a outra, a arte nos permite estabelecer essas conexões entre linguagens e atribuir novas possibilidades de olhar para um mesmo objeto.

O artista contemporâneo Willian Kentridge (1955) vem nos mostrar o potencial da linguagem da animação em suas produções. Utilizando esse meio de expressão, Kentridge desenvolveu sua própria técnica, ao qual denomina cinema da idade da pedra. Ele faz uso de um único desenho feito em carvão ou pastel sobre papel, e filma quadro a quadro as alterações que vai fazendo sobre o desenho.

Essa técnica permite uma maior aproximação do público com o processo criativo do artista, a relação entre o desenho, o filme e o processo de constituição. Com linhas grossas que se transformam em traços suaves e elegantes o artista constrói uma constante transformação em seus desenhos, baseando-se em objetos do dia-a-dia, como um copo de café, uma tesoura, muitas vezes elementos que estão em seu estúdio.

Figura 40 - William Kentridge - Felix in Exile - 1994



Fonte: Disponível em:

<http://www.canalcontemporaneo.art.br/_v3/site/evento.php?idioma=br&id_evento=9832>. Acesso em: 01/06/15.

Figura 41 - William Kentridge History of the Main Complaint - 1996



Fonte: Disponível em: <<http://www.art21.org/anythingispossible/slideshow/on-animated-films/#art21-wkaip-films-003>>. Acesso em: 01/06/15.

Kentridge nos permite entender através de suas obras seu olhar contemporâneo diante do desenho. Sua paixão pela linguagem se faz presente em todas as suas produções, ele consegue manter a pintura e o desenho, convidando o observador a ter um novo olhar, fazendo uso da linguagem da animação.

Com distorções, anamorfoses, máquinas e métodos de aparência obsoleta, objetos e personagens de sua obra estão em constante movimento. William Kentridge pretende, sobretudo, provocar uma reflexão sobre o processo de ver, apontando constantemente para um mundo cujo sentido deve ser construído por cada um de nós pelo olhar. (TONE, 2012, p.5).

Quando me deparei com suas produções não vi maneira melhor de exemplificar esse capítulo. Acredito que a ligação de Kentridge com o desenho se mostra tão forte, que eu não poderia definir melhor seu trabalho se não dizendo que ele realmente dá vida ao desenho.

3 A ESSÊNCIA DA ANIMAÇÃO

Com a Rotoscopia as possibilidades do fazer se tornaram ainda maiores, a junção de desenho animado com ações ao vivo se tornaram algo comum a partir de 1915. Lucena (2002, p.70) nos traz uma questão de suma importância no que diz respeito a essa busca do representar o real, ele questiona “qual a vantagem, para a animação, em reproduzir tal e qual, mecanicamente, o movimento dos seres e fenômenos cinéticos do mundo real?”.

Entra-se em uma discussão fundamental a todo o processo da animação, desde o surgimento da Rotoscopia até a animação digital, pois a busca pelo real se faz cada vez mais presente nas animações atuais. Lucena (2002, p.70) ao trazer essa questão afirma que:

Ora, arte é ilusão, mas jamais poderia abdicar da referência do mundo físico, onde, afinal existimos enquanto organismos biológicos – tanto por sua riqueza plástica e fenomenológica quanto pelo que representa como meio ambiente para a espécie humana. Abdicar da natureza como referência artística (em qualquer forma expressiva) não traria apenas empobrecimento estético: significaria a negação da condição existencial do homem.

O fator principal seria a forma como se aplica a referência à natureza, não só reproduzir o real, “quanto mais se percebe a interferência da visão do artista no objeto de arte, mais esse objeto se aproxima do status de obra de arte” (LUCENA JÚNIOR, 2002, p.70).

Atualmente os animadores e artistas dispõem de um aparato mais sofisticado, facilitando a captura e representação de movimentos por via digital, entretanto se faz necessária a caracterização de como será utilizada essa ferramenta, não se sujeitando aos determinismos do mundo real, pois o mesmo implicaria na anulação da arte, perdendo totalmente a essência da animação.

Bazin¹⁶ (apud AUMONT, 2001, p.200) afirma que “a história da arte é a de um conflito entre a necessidade de ilusão (de reduplicação do mundo), sobrevivência da mentalidade mágica, e a necessidade de expressão (compreendida como expressão “concreta e essencial” do mundo)”.

Basicamente podemos dizer que a animação possui em sua essência dois pontos, a busca pela sobrevivência da magia e a constituição do imaginário e em

¹⁶ André Bazin (1918-1958) foi um influente crítico de cinema e teórico do cinema.

paralelo a expressão. Dentre todas as mudanças, surgimento de novas técnicas e aperfeiçoamentos, diante do que tenho vivenciado, na minha posição enquanto contempladora e admiradora da linguagem da animação, esses elementos são os principais fatores que mantêm essa linguagem de expressão cada dia mais forte. A tecnologia deve contribuir como ponto de partida para representação do real, mas cabe ao artista interferir e buscar a expressividade visual, não limitando o uso da imaginação.

A imagem cinematográfica é um campo muito favorável ao imaginário [...] por direito, toda imagem socialmente difundida em um dispositivo específico resulta da mesma abordagem já que, por definição, a imagem representativa atua no duplo registro (na 'dupla realidade') de uma presença e de uma ausência. Toda imagem encontra o imaginário, provocando redes identificadoras e acionando a identificação do espectador consigo mesmo como espectador que olha. Mas é claro que as identificações secundárias são muito diferentes de um caso para outro (são muito menos numerosas e sem dúvida bem menos fortes diante de um quadro, e até de uma fotografia, do que diante de um filme) (AUMONT, 2001, p.120).

Münsterberg¹⁷ (apud AUMONT et al., 1995, p.226) afirma que “o filme conta-nos a história humana superando as formas do mundo exterior – o espaço, o tempo e a causalidade; e ajustando os acontecimentos às formas do mundo interior – a atenção, a memória, a imaginação e a emoção”.

Está mais do que claro que, não estritamente a linguagem da animação, mas, a arte em si exerce papel fundamental no desenvolvimento do homem, de modo que proporciona o crescimento e concepção de novos valores, e amplia seu conhecimento. Esse processo nos leva a refletir novamente, o papel do exercício imaginativo, que por sua vez está inserido na linguagem da animação que está estabelecida enquanto arte. Sendo assim, trago como fundamentação a essa afirmação à fala de Vigotsky (2003, p. 10):

[...] La imaginación, como base de toda actividad creadora, se manifiesta por igual en todos los aspectos de la vida cultural possibilitando la creación artística, científica y técnica. En este sentido, absolutamente todo lo que nos rodea y ha sido creado por la mano del hombre, todo el mundo de la cultura, a diferencia del mundo de la naturaleza, todo ello es producto de la imaginación.

A relação entre imaginário e arte, no caso a linguagem da animação, dá-se de modo recíproco, essa ligação permite a existência tanto de uma quanto de

¹⁷ Hugo Münsterberg (1863-1916) foi um filósofo do cinema.

outra. Entretanto, é relevante trazer em questão no que se constitui a imaginação, o que muitas vezes é apenas definido como irreal, como se surgisse do nada. Vigotsky (2003) nos mostra que a imaginação está totalmente ligada ao real, as nossas experiências e memórias

El cerebro no se limita a ser un órgano capaz de conservar o reproducir nuestras pasadas experiencias, es también un órgano combinador, creador, capaz de reelaborar y crear con elementos de experiencias pasadas nuevas normas y planteamientos. (VIGOTSKY, 2003, p.9)

Essa capacidade do homem de reproduzir algo novo a partir de suas experiências, nos mostra o porquê dessa necessidade de estarmos sempre voltados ao futuro em um processo eterno de criação. “A nossa imaginação é a ferramenta com que podemos aumentar a essência da vida, ser visionários e inspirar os outros” (SIMBLET, 2004, p.12).

3.1 ANÁLISE

Nesse sentido proponho a você acompanhar a análise de três animações cinematográficas que possuem propostas diferentes, cada qual com seu público. No intuito de identificar a essência de cada uma, mostrando que é possível construir uma relação entre o real e o imaginário em todas as idades. As produções escolhidas foram *The Boxtrolls*, *L' Illusionniste* (O ilusionista) e *A Scanner Darkly* (O Homem Duplo).

Decidi falar sobre *The Boxtrolls* exatamente por propor uma experiência semelhante a que eu possuía em minha infância, essa fantasia que há por detrás da animação. Essa animação consegue atingir o público infantil e adulto, por ser de fácil entendimento e ao mesmo tempo nos fazer refletir.

A animação *L' Illusionniste* tem um caráter artístico, voltado ao público adulto, escolhi a mesma não só por ser uma belíssima produção, mas por falar exatamente dessa magia que a arte proporciona, mas que infelizmente muitas vezes acaba sendo deixada de lado, ou de certa forma substituída. Além do excelente roteiro, proporciona uma experiência visual muito rica, com cores, movimentos e uma trilha sonora encantadora.

Já a animação *A Scanner Darkly* diferencia-se bastante das outras duas, escolhi por ser uma produção em rotoscopia, que por sinal, na minha opinião foi muito bem escolhida, pois acredito que essa técnica permitiu uma experiência mais

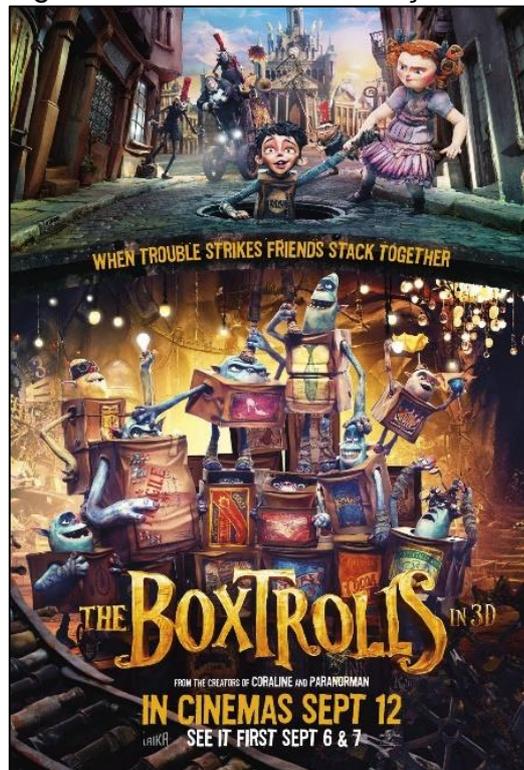
próxima possível da história do filme, uma viagem imersiva nas alucinações dos personagens.

Para que possa entender melhor minha análise, convido você a assistir os filmes *The Boxtrolls*, *L' Illusionniste* e *Scanner Darkly*. Entretanto se não for possível, acalme-se, pois coloquei um trechinho de cada animação no CD entregue junto a pesquisa. Prepare a pipoca e aproveite essa experiência!

3.1.1 The Boxtrolls

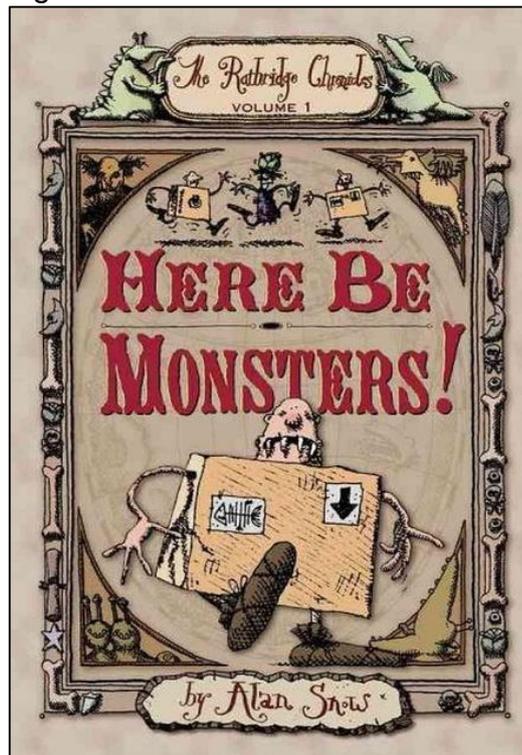
A animação *The Boxtrolls* dirigida por Graham Annable e Anthony Stacchi foi desenvolvida pela produtora Laika e tem como base o livro infantil *Here Be Monsters* de Alan Snow. Os boxtrolls são criaturas adoráveis que vivem no subterrâneo da pequena cidade Pontequeijo, essa denominação foi dada porque cada criaturinha veste uma caixa, como um casco de tartaruga. Apesar de serem amáveis e incapazes de fazer mal algum, os moradores da cidade ficam totalmente aterrorizados com sua presença, fato esse que o vilão Arquibaldo Surrupião fez questão de afirmar, e espalhar por toda a comunidade.

Figura 42 - Poster da animação *The Boxtrolls* - 2014



Fonte: Disponível em: <<http://www.moviesmactalk.com/news/movie-review-box-trolls-2014-intelligent-animation-adorable-weirdness/>>. Acesso em: 01/06/2015.

Figura 43 - Livro Here be Monsters



Fonte: Disponível em: <<http://revistafabulas.com/2014/01/11/de-livro-a-filme-em-2014/>>. Acesso em: 01/06/2015

Surrupião vive em função de exterminá-los com ajuda de Sr. Rude, o desajeitado Sr. Picles e o gorducho Sr. Truta. Ele acredita que fazendo isso será aceito pela aristocracia ganhando o grande prêmio, o chapéu branco. Possuir um chapéu branco requer muito prestígio e alta posição social, assim como o prefeito e sua tropa, que passam as noites rindo e comendo muito queijo. Arquibaldo mantém sua mentira desde que um bebê desapareceu na cidade, e disse que o mesmo havia sido levado pelos boxtrolls.

O que ninguém sabe é que essa criança não foi roubada, mas sim vive com os boxtrolls, seu nome é Egg (Ovo) nome adotado a partir da caixa que veste, assim como todos os outros possui um nome em sua caixa. Egg é um garoto feliz que acredita fazer parte daquele mundo, nunca esteve na superfície, até que muitos de seus amigos começam a ser capturados. Então decide ir até lá, onde conhece Winnie e descobre que é um garoto. Egg e Winnie vivem uma grande aventura, onde precisam enfrentar as dificuldades e armadilhas de Surrupião e salvar seus amigos.

A trama se passa em torno dos dois mundos, onde um caracteriza-se pela inocência e bondade, e o outro pela maldade e ganância. É fácil ver a relação estabelecida entre a visão de uma criança e um adulto, podemos comparar o mundo

dos boxtrolls ao imaginário e a cidade de Pontequeijo ao mundo real. Como na maioria das animações infantis, é construída essa analogia, mostrando sempre uma lição ao final da história. Além disso, aborda de forma muito bonita as diferentes relações familiares, Egg, o personagem principal tem a figura de Fish (boxtroll) como um pai, dando ênfase aos valores, que independente de qualquer semelhança ou parentesco, pai é aquele que cria, que dá carinho e amor, reforça durante todo o filme a importância da família.

Um filme encantador que consegue nos cativar com cada detalhe, desde os personagens a cada pedrinha no cenário, tudo feito com muita dedicação, fazendo com que em uma hora e meia, possamos nos desligar de nosso mundo e acompanhar Egg em sua aventura vivendo cada segundo.

O filme por si só foi ótimo, mas foram os últimos seis minutos que me chamaram atenção, e mostraram o que entendo como magia, a fantasia por detrás da animação. Nesses últimos minutos aparecem dois personagens do filme em um diálogo. Durante suas falas vão aparecendo os movimentos do animador rapidamente quase que invisível, mostrando exatamente a técnica *Stop Motion*, como o filme foi produzido, e o mais interessante é que os personagens estão conversando sobre isso, como se os mesmos tivessem vida própria, e refletissem sobre como cada gesto seu depende de milhares de movimentos de um animador.

Figura 44 - Cena dos últimos seis minutos do filme



Fonte: Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=pF_MTFzm27A>. Acesso em: 01/06/2015.

Figura 45 – Cena dos últimos seis minutos do filme.



Fonte: Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=pF_MTFzm27A>. Acesso em: 01/06/2015.

Essa cena realmente me fez pensar na essência da animação, no poder que ela tem, diante dos personagens eu quase que acreditei em suas falas, como se possuíssem vida mesmo e que realmente existem dois mundos, como eles mesmos questionam “e se o nosso mundo fosse um grãozinho de areia? E houvesse gigantes olhando para nós? E cada vez que nos movêssemos eles estivessem nos movendo?”.

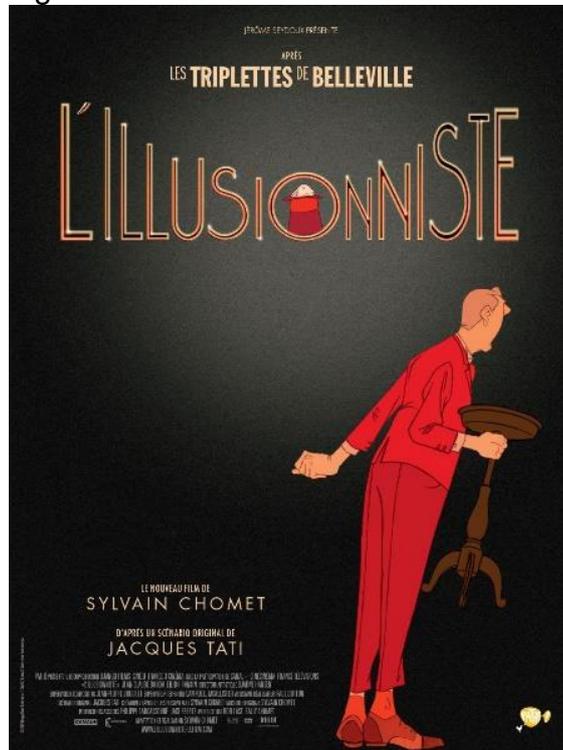
É exatamente essa magia que me faz sentir como criança, que mantém vivo o poder da imaginação, que me leva a viajar entre dois mundos e que me faz acreditar que através da arte tudo é possível, nada se perde, tudo pode ser visto de diferentes formas, o que está na mente e no coração pode se tornar visível, e o irreal pode ser apenas um novo olhar diante da realidade.

3.1.2 L' Illusionniste

L' Illusionniste é uma belíssima animação francesa dirigida por Sylvain Chomet. A história é uma adaptação do roteiro original de Jacques Tatischeff (1907-1982), ator, diretor e roteirista francês, que teve sua própria história de vida como inspiração. O filme traz de uma forma bela a triste realidade de uma classe de artistas diante da contemporaneidade. No decorrer do filme, Chomet revela traços e

adiciona detalhes que deixam a entender por si só a analogia entre o personagem principal e Tatischeff.

Figura 45 - Cartaz do filme L' Illusionniste



Fonte: Disponível em: <<http://www.cinemotions.com/affiche-L-Illusionniste-tt94091>>. Acesso em: 01/06/2015.

Figura 46 - Jacques Tatischeff



Fonte: Disponível em: <https://shihzhu.wordpress.com/2009/12/11/jacques-tatischeff/>>. Acesso em: 01/06/2015.

A trama se passa no final da década de 1950 e gira em torno do personagem Tatischeff, um mágico que vê diante de seus olhos o declínio de sua categoria e de outros artistas. Na tentativa de manter sua arte viva, o ilusionista percorre a Europa levando sua magia, e tristemente percebendo que a mesma perdeu seu prestígio. Durante suas viagens Tatischeff conhece Alice, uma jovem menina que decide acompanhá-lo em sua jornada. A relação entre os dois assemelha-se a de um pai com a filha, Alice demonstra sua ingenuidade, desde o primeiro momento que assisti o mágico se apresentar, ao longo do filme, essa relação é fortalecida, pois Tati assume o papel de protetor de Alice, que parece acreditar que através da mágica seu protetor consegue dinheiro para atribuir todas as suas vontades a qualquer momento.

Figura 47 - Cena do filme L' Illusionniste



Fonte: Disponível em: http://taxi11.blogspot.com.br/2012_02_01_archive.html. Acesso em: 01/06/2015

Figura 48 - Personagem Tatischeff e Alice



Fonte: Disponível em: <http://felstaff.tumblr.com/post/13302642586/lillusionniste/>. Acesso em: 01/06/2015.

No decorrer do filme a jovem cresce e juntamente com as mudanças ocorridas na maravilhosa cidade luz, Paris, onde vivem, sua personalidade vai sendo moldada. Alice, cada vez mais consumista, exigindo a cada dia mais do mágico, que se desdobra, trabalhando em vários empregos para conseguir manter a boa vida à menina. Com as novidades surgindo, bandas de rock entre outras coisas, as pessoas já não veem mais graça nos truques de magia, Tattisheff se vê diante da triste decisão de usar sua magia de modo comercial, trabalhando para o mercado publicitário.

Apesar de lucrativo, o ilusionista se vê descontente assim como outros colegas artistas que passam pela mesma situação, percebendo que o grande sentido de sua arte se perdeu. Alice se apaixona por um jovem rapaz, e diante de toda sua decepção Tattisheff percebe que ela não precisa mais dele, e que sua magia não impressiona nem mesmo sua menina. Com um final triste, o ilusionista nos deixa com a forte reflexão escrita em uma carta para Alice: *Mágica não existe*.

O mais interessante é que durante todo o filme são poucas as falas existentes, quase que um filme mudo, *L' Illusionniste* consegue se fazer entender com o forte uso da expressão corporal e pantomima, cada personagem diferencia-se em seu modo de agir e andar. As cores são muito bem representadas, variando conforme as diferentes fases e lugares que o personagem está, além da trilha sonora que consegue transmitir exatamente a dor e alegria de Tattisheff.

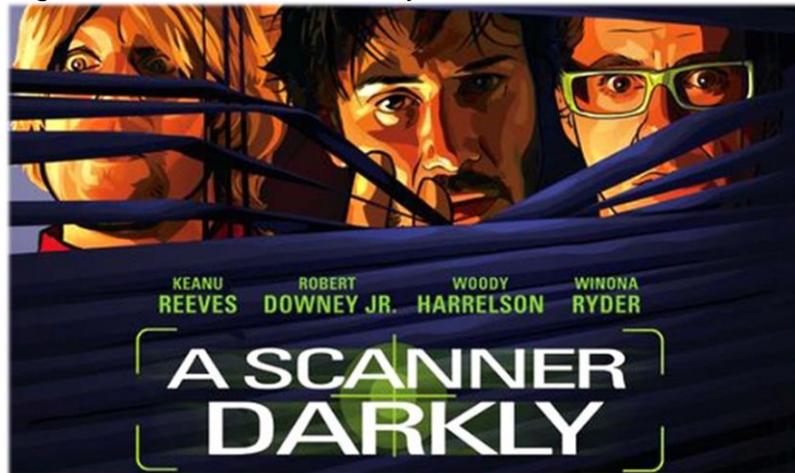
Ao estudar a história da animação pude perceber o quanto é enraizado esse modo de ver a arte apenas como entretenimento. Desde seu surgimento, a animação se vê com essa definição de entreter apenas, uma luta constante.

Chomet ao trazer essa crítica em sua animação nos faz refletir sobre o papel da arte na sociedade, como a mesma tem sido vista. Por mais que não seja um pensamento novo, olhar por meio da animação me leva a perceber, que desde o início a arte busca acompanhar a tecnologia, as novidades que surgem com o passar do tempo, pois só assim é possível criar uma ligação com o observador, não generalizando, mas em sua maioria, nas gerações mais novas principalmente, onde o número de informações recebidas todos os dias é imensa. Acredito que tudo pode ter o lado bom e ruim, esse inovar da arte é algo positivo, desde que sua essência não se perca.

3.1.3 Homem Duplo

Baseado no livro *A Scanner Darkly* de Phillip K. Dick, o diretor Richard Linklater deu vida ao personagem Fred, ou seria Bob? Bem, isso é algo que você entenderá ao assistir esse filme incrível produzido em rotoscopia. O filme foi lançado em 2006, mas facilmente pode-se relacionar com a atual situação em que vivemos.

Figura 49 - A Scanner Darkly – 2006



Fonte: Disponível em: <http://www.movies-illustrated.com/a-scanner-darkly-review/>>. Acesso em: 01/06/2015

Figura 50 - Fred, personagem interpretado por Keanu Reeves



Fonte: Disponível em: <http://cinema10.com.br/filme/o-homem-duplo>>. Acesso em: 01/06/2015

A trama se passa em um futuro próximo, onde agentes que monitoram toda a cidade tentam combater uma epidemia de usuários de uma droga altamente devastadora, a chamada substância D. O policial Fred interpretado pelo ator Keanu

Reeves, tem a missão de se infiltrar entre usuários, disfarçado de Bob, que nada mais é que um traficante. O que permite o disfarce é o fato de que durante seu trabalho enquanto policial Fred usa uma *roupa-camaleão*, onde várias imagens são projetadas, não revelando sua verdadeira identidade. Não só ele, mas outros agentes fazem uso desse traje.

Figura 51 - Nessa cena é possível ver o uso da chamada “roupa-camaleão”



Fonte: Disponível em: <http://www.tboake.com/443_scanner_f07.html>. Acesso em: 01/06/2015.

Figura 52 - Personagens interpretados por Robert Downey Jr. e Rory Cochrane



Fonte: Disponível em: <<http://www.chud.com/7082/interview-robert-downey-jr-a-scanner-darkly/>> Acesso em: 01/06/2015

Durante sua missão Fred ou Bob, acaba consumindo também a substância D. o que lhe torna dependente da droga. Os efeitos surgem durante

quase todo filme, onde o personagem tem crises de alucinações frequentes, levando o a perder a noção do que é devaneio e o que é real. Juntamente com Bob estão seus amigos e também usuários: Jim (Robert Downey Jr.), Ernie (Wood Harrelson) e Donna (Wynona Ryder).

Em meio a alucinações e revelações a história um pouco confusa vai se construindo com um final surpreendente. A animação faz jus ao nome. Sem dúvidas a aposta na técnica utilizada (rotoscopia) foi de excelente escolha. Como forma de representar os delírios frequentes dos viciados ficou uma experiência interessante, onde as cores vibrantes, e as imagens em movimento o tempo todo permitiram um efeito irreal. O Homem Duplo estabelece uma relação nada distante do que já estamos vivendo, o alto consumo de drogas, e o descontrole nos fazem refletir e construir uma analogia ao poder da droga na mente do homem.

Sem dúvidas, não só por ter como base a incrível história de Dick, Linklater conseguiu construir uma ligação entre o real e o ilusório utilizando a animação, prendendo o público, no caso voltado para o público adulto a imergir nessa viagem alucinante e refletir diante de questões como: a privacidade, quando se vê durante todo o filme que os agentes possuem total monitoramento de tudo que todos fazem. E a relação que é estabelecida com o mundo em que vivemos, diante do surgimento de tantas substâncias viciantes, desde o cigarro até a bebida, e drogas mais devastadoras, como exemplo o crack. Infelizmente essa é uma triste realidade, que não só na ficção, mas em sua maioria os reflexos causados pelo consumo de certas drogas acabam sendo irreversíveis.

Partindo da experiência dessa análise, busco com a produção de uma animação trazer alguns elementos que dialogam com as três animações cinematográficas citadas anteriormente. Trago como referência a animação *The Boxtrolls* para representar a magia existente nas animações infantis, que em minha produção artística trago como exemplo o Estúdio Disney.

Dentro das minhas possibilidades, apresento em minha produção o processo evolutivo na arte, desde o surgimento da linguagem da animação, o papel do artista, as dificuldades encontradas, relacionando com a produção *L' Illusionniste*, que demonstra as transformações ocorridas na arte e a aceitação do público. E para completar e demonstrar essa transformação na produção de animação, relaciono a animação cinematográfica *A Scanner Darkly* com minha produção, trazendo de

forma breve a experiência da mesma técnica que foi utilizada nessa animação, a chamada rotoscopia.

4 PROCESSO CRIATIVO

Inicio minha produção como um desafio próprio, aventurando-me a sair da posição de espectador e me lançar, enquanto proporcionadora de um mundo imersivo, na arte pela linguagem da animação. Um processo lento, pois esse é o primeiro contato que tenho com a produção de uma animação, além do interesse pela linguagem. Salles (2000, p.25) em sua fala descreve essa trajetória quando diz que “ao mergulhar no universo do processo criador, as camadas superpostas de uma mente em criação vão sendo lentamente reveladas e surpreendentemente compreendidas”.

Estar diante do que você aprecia e tem como inspiração, assumindo então o papel de criador requer exigência e disciplina para que os objetivos sejam alcançados e a experiência dessa vivência não tenha como reflexo a frustração.

A obra é, portanto, precedida por um complexo processo, feito de ajustes, pesquisas, esboços, planos, etc. Os rastros deixados pelo artista de seu percurso criador são a concretização desse processo de continua metamorfose (SALLES, 2000, p.14).

Foi uma experiência totalmente nova e apesar das dificuldades que foram surgindo durante a produção, principalmente pelo curto prazo, me senti satisfeita com o resultado obtido. Desde a primeira vez que parei para pensar em um possível tema para meu trabalho de conclusão de curso, a animação me veio à cabeça, no decorrer dos últimos semestres surgiram outras ideias, mas sempre acabava voltando a mesma questão. Diante disso decidi ir em frente e iniciar minha pesquisa sobre a história da animação.

Foram várias as barreiras que surgiram, como o fato de ter pouco material relacionado ao assunto disponível no acervo da biblioteca da universidade. Não só na UNESC, mas de modo geral. Os livros que encontrei eram de um alto custo e dificilmente traduzidos para o português. Outra dificuldade foi definir como faria a produção, já que eu nunca havia produzido uma animação. Decidi dar vida à minha escrita de um modo que as pessoas pudessem entender minha pesquisa, sendo

assim, produzi uma animação que fala por si só. Uma metalinguagem.

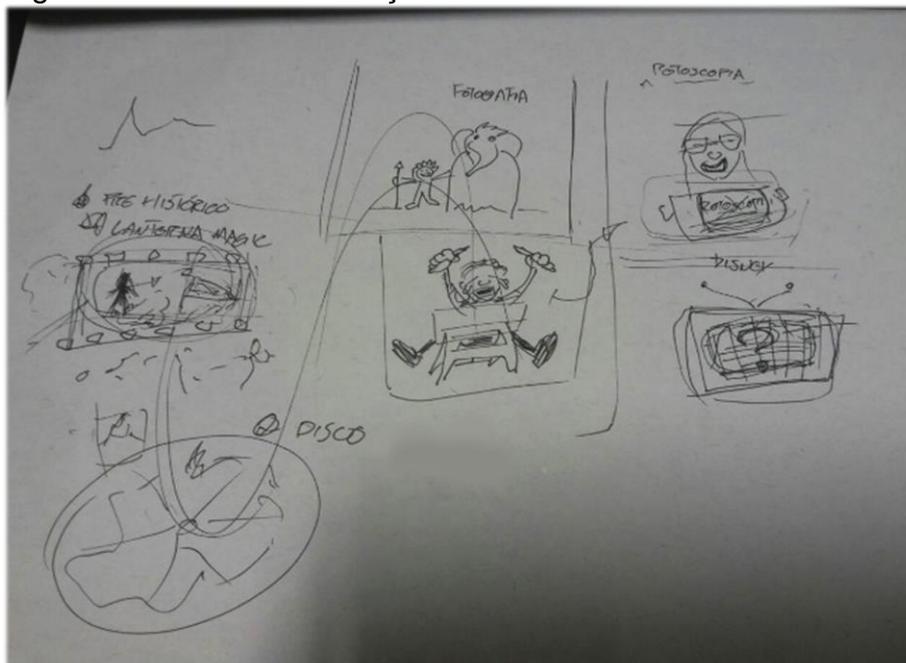
4.1 DO PAPEL À TELA

A primeira coisa que fiz, foi colocar as ideias no papel. Na minha mente a animação estava pronta, exatamente como deveria ser, mas eis que surge o primeiro probleminha, como eu faria?

Para que a obra seja construída, o artista anota, pesquisa, experimenta. Nesse percurso, ele registra aquilo que lhe parece necessário sob a forma de diários, planos, diagramas, etc. Não interessa o caráter desses passos, contanto que o auxiliem (SALLES, 2000, p.125).

Respirei fundo e iniciei as pesquisas e experimentações, mas para minha alegria eu não estava só, tive o apoio fundamental de duas pessoas, meu orientador Alan Cichela, que a cada semana me passava novas sugestões, me dando listas de animações para assistir e meu namorado Luiz Augusto Pereira, que contribuiu de forma significativa para que a ideia se concretizasse, dando suporte ao uso das ferramentas necessárias para produção da animação.

Figura 53 - Primeiros esboços



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 54 - Primeiros esboços



Fonte: Acervo pessoal.

Partindo dos esboços desenvolvi um roteiro, construindo uma narrativa da história da animação, basicamente seria um resumo de minha pesquisa. Outra pessoa que contribuiu para a concretização da minha produção, foi a minha colega Maíra Vefago, que emprestou sua linda e doce voz para a narração da animação. De início fiz alguns testes e percebi que seria muito mais fácil desenhar direto no computador, para facilitar utilizei como suporte uma *Wacom Cintiq 13hd* e os programas *Adobe Photoshop* e *Adobe Illustrator*.

Figura 55 - Teste



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 56 - Definindo o traço



Fonte: Acervo pessoal.

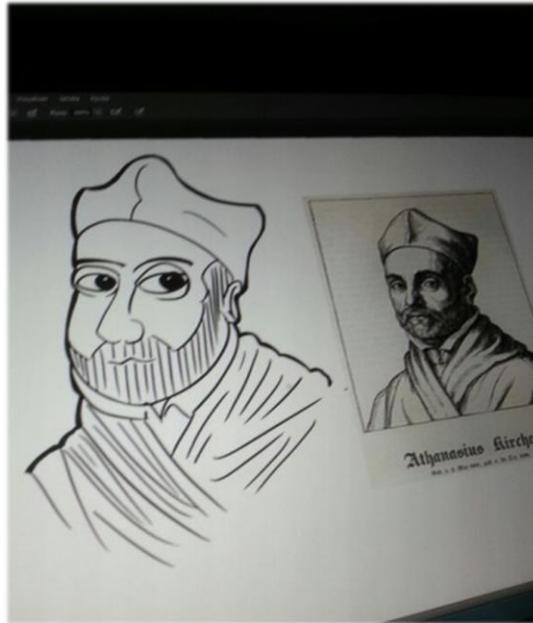
Aos poucos a produção foi tomando forma, e a história da animação começa a ser contada através de desenhos. Após a elaboração dos desenhos e os personagens que irão contar essa história, dei início a parte mais difícil, a animação. Buscando tutoriais, pesquisei o modo mais fácil e rápido de se fazer uma animação, como eu não tinha experiência nenhuma, optei por trabalhar com o programa *Adobe After Effects*, do qual tinha pouco conhecimento.

Figura 57 - Em processo



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 58 - Em processo



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 59 - Em processo



Fonte: Acervo pessoal.

Nesse processo obtive ajuda de Luiz Augusto, fizemos vários testes aplicando os desenhos juntamente com o áudio gravado por Maíra. Era preciso que tudo acontecesse simultaneamente. Acertar o tempo do desenho com a fala foi um trabalho lento que exigiu muita dedicação até chegar ao resultado final. Além da narração, a cada fala foi aplicada uma trilha sonora ao fundo, estabelecendo assim

uma ligação ainda mais forte entre a fala e o desenho. A dificuldade maior foi o tempo, os dias passaram rapidamente, era preciso manter a escrita e a produção ocorrendo juntas, e isso foi um desafio.

Apresento a história da animação em desenhos que surgem em um papel em branco. Durante esse processo, construí uma narrativa que aborda desde o surgimento da animação até os dias atuais, a partir do momento em que falo do surgimento da Rotoscopia a animação passa a ser contada utilizando essa técnica.

Figura 60 - Aplicando a técnica rotoscopia



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 61 - Aplicando a técnica rotoscopia



Fonte: Acervo pessoal.

Como proposta de exposição, pensei em não só deixar a animação passando em uma TV, mas criar de certa forma um ambiente imersivo. A ideia de posicionar uma TV mais antiga em frente a um sofá, ou poltrona, tem o intuito de estabelecer uma conexão com minha infância, relembrar as tardes que eu passava em frente à TV na década de 1990. Fazendo assim com que cada visitante e apreciador, estabeleça suas próprias conexões de uma maneira confortável. Para facilitar optei pelo uso de um fone de ouvido, o que, a meu ver permite que o observador mantenha sua atenção focada na animação.

O objetivo de minha produção vai além de informar e transmitir o conhecimento sobre a animação, mas trazer de uma forma agradável e divertida essa linguagem, propondo que em alguns minutos o observador consiga resgatar em suas memórias e vivências, ligações com o desenho e a animação mantendo dentro de si a imaginação e o olhar que havíamos enquanto criança.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após quatro meses de pesquisa, análises e conversas, muitas questões me foram esclarecidas referente a linguagem da animação, desde seu surgimento, suas diferentes técnicas até seu uso atualmente. A escolha do tema de minha pesquisa vem de um pensamento que me acompanha há tempo, algo que sempre me chamou a atenção, o poder do imaginário na construção do processo.

Desde seu surgimento, a linguagem da animação enfrenta uma série de dificuldades para se estabelecer enquanto linguagem artística.

O que sempre me intrigou foi o fato de que, apesar de todas as mudanças ocorridas ao longo dos anos, do surgimento de novas tecnologias, novos modos de se produzir, a animação continue buscando essa aceitação. E isso me levou a um outro questionamento, até que ponto essas mudanças seriam boas ou ruins, de que forma isso reflete na constituição do imaginário artístico contemporâneo?

Enquanto experiência própria e após analisar e concluir esse estudo, posso dizer que refletem de maneira positiva, para mim não só como acadêmica de Artes Visuais, mas enquanto apreciadora, posso afirmar que, a animação não só alimenta e desenvolve o processo criativo, de modo que permite criar relações entre o real e o imaginário, como resgata memórias e vivências transmutando as mesmas em novos olhares e experimentações.

As novas formas de se produzir, o uso de tecnologia, vem apenas acrescentar, facilitar o trabalho do artista, fazendo assim, com que tenhamos novas experiências, novos olhares, pois não são os meios que definem o que é arte, mas o modo como o artista interfere nos meios.

Enquanto apreciadora, percebi a necessidade de analisar a linguagem de um outro modo, com um novo olhar, aventurei-me a produzir uma animação. Um processo nada simples e totalmente novo para mim, mas que me permitiu uma experiência incrível e que fortaleceu um desejo que eu já possuía. A linguagem da animação sempre me despertou interesse, e ter tido a oportunidade de estudar e aprofundar meus conhecimentos sobre o assunto me motivou ainda mais a essa experimentação.

Mesmo em meio as dificuldades que surgiram durante o processo, como o curto prazo para a produção, o uso de programas que nunca havia usado, a

preocupação e cuidado em todo o tempo para que tudo saísse como planejado, posso afirmar sem dúvidas que valeu a pena cada dia dedicado.

Me propus a analisar três animações que se direcionam a públicos diferentes, questionando seu potencial enquanto linguagem artísticas. Os filmes *The Boxtrolls*, *L' Illusionniste* e *A Scanner Darkly*, eles foram produzidos com diferentes técnicas, buscando atingir seu público de forma diferente. Após analisar as três produções, percebi que a experiência obtida em cada uma delas foi diferente, porém, fui impactada da mesma forma no que diz respeito a imersão.

Entretanto, percebo que esse processo está totalmente ligado a nossas experiências, acredito que, por ser algo que já faz parte de mim, meu gosto, mesmo sendo três animações diferentes, consegui de certa forma relacionar com minhas lembranças e isso com certeza refletiu no meu modo de ver.

Não optei por essas três produções de modo aleatório, mas por conseguir estabelecer uma relação entre todas elas. A primeira, *The Boxtrolls*, por representar muito bem a relação do imaginário com o real, como na maioria das animações infantis, traz o contraste de dois mundos, sempre representado o bem e o mal, com uma lição ao final do filme. Sou apaixonada por *Stop Motion*, e sem dúvidas me apaixonei por essa animação, pelo cenário, as cores, os personagens e a história em si, e muito mais que isso, pela complexidade do processo, que busquei entender assistindo vídeos e tutorias sobre o assunto. Para mim, quando diz respeito a animação, não é só o resultado final que permite obter uma experiência satisfatória, mais do que ver algo concretizado é poder acompanhar o processo que o fez ser tão bom.

A segunda produção escolhida foi *L' Illusionniste*, que me tocou de uma forma bela ao mesmo tempo triste, por trazer em sua história uma triste realidade – metaforicamente – a morte da arte. O esquecimento de algumas linguagens artísticas que vêm sendo “engolidas” pelas transformações contemporâneas. Quando assisti a esse filme, como indicação de meu orientador Alan, percebi que trazia exatamente o meu sentimento em relação a linguagem da animação, o receio de que a mesma seja esquecida, substituída de certa forma.

A terceira opção escolhi especificamente pela técnica, por ser uma animação produzida em rotoscopia. Essa técnica me despertou grande interesse, não só pelo resultado que proporciona visualmente, mas por tamanha importância na história da animação. Muitas das produções que conhecemos, foram produzidas

dessa forma, ela possibilitou um grande avanço no processo da animação. Além disso, ao meu ver a técnica foi muito bem aplicada, pois conseguiu estabelecer uma experiência totalmente relacionada às questões do filme, que traz em sua história os efeitos alucinógenos de drogas, entre devaneios e sonhos.

A palavra magia pode ser percebida durante toda minha fala nessa pesquisa. Insisti em trazê-la pois, desde o início, quando me questionei o que me levava a gostar da animação, o que eu sentia diante disso, era essa palavra que me vinha a mente, mas de que forma eu faria com as pessoas entendessem e tivessem a mesma experiência que eu?

Foi então, que em meio a minha pesquisa, após assistir à animação *The Boxtrolls*, encontrei algo que definia esse sentimento. Os seis últimos minutos do filme trazem exatamente o que eu penso como magia, o que entendo como essência da animação. É essa mágica que há por detrás da animação, que me prende, que conquista meu olhar. Percebi que essa sensação me agrada justamente por me transportar lá atrás, na minha infância, por me fazer sentir como criança.

Como em qualquer outra linguagem na arte, barreiras e dificuldades surgem todos os dias, mas acredito que são exatamente essas experiências que a arte nos proporciona direta e indiretamente que a mantém viva, e é dessa forma que aos poucos se busca transformar o pensamento humano, fazendo com que de diferentes formas tenhamos novas vivências que nos fazem refletir, criticar, questionar, sorrir, chorar, lembrar, reviver, que enfim, nos faz viver.

Pude perceber ao final desse estudo, que a Amanda que iniciou a pesquisa não é a mesma que concluiu, que durante esse processo teve dúvidas e inquietações, mas que aos poucos foi se encontrando, descobrindo e se surpreendendo. Posso dizer que o meu olhar diante da Animação se assemelha as três produções analisadas, *The Boxtrolls* mostra a Amanda ainda criança, que acredita em contos de fadas, em um mundo irreal. *L' Illusionniste* demonstra a Amanda acadêmica de Artes Visuais, com dúvidas e receio em relação a arte contemporâneo, medo que pode ser visto em meu problema de pesquisa, quando demonstro minha preocupação com o surgimento de novas tecnologias no mundo da Arte. E a última animação *A Scanner Darkly* representa a Amanda após a pesquisa, que conseguiu organizar as ideias e aceitar as mudanças ocorridas, que compreende que a arte acompanha seu tempo e que é possível manter a magia em sua essência.

Sendo assim, encerro esse estudo com a fala dos personagens da animação *The Boxtrolls*: “e se o nosso mundo fosse um grãozinho de areia? E houvesse gigantes olhando para nós? E cada vez que nos movêssemos, eles estivessem nos movendo?”. Com isso, convido você a mergulhar no mundo imaginário, mover suas ideias e enfim, resgatar e vir a ser um gigante de outros mundos.

Figura 62 - Imagem referente à produção



Fonte: Acervo pessoal.

REFERÊNCIAS

AUMONT, Jacques. **A imagem**. 6 ed. São Paulo: Papirus, 2001.

AUMONT, Jacques et al. **A estética do filme**. 5 ed. São Paulo: Papirus, 1995.

LUCENA JR, Alberto. **Arte da Animação: técnica e estética através da história**. 1 ed. São Paulo: Senac, 2002.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. 3 ed. São Paulo: Makron Books, 1995.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. 23 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

SALLES, Cecilia Almeida. **Crítica Genética: Fundamentos dos estudos genéticos sobre processo de criação artística**. 3 ed. São Paulo: Educ, 2000.

SIMBLET, Sarah. **Desenho**. Ed. Civilização, 2004.

TONE, Lilian. **Willian Kentridge: Fortuna**. Porto Alegre, RS: Fundação Iberê Camargo, 2012.

VIGOTSKY, Lev Semenovitch. **La imaginación y el arte en la infancia**. 6 ed. Madrid, Espanha, 2003.