



RELICI

ARTIFÍCIO, CONTROLE E RASTRO COMO ASPECTOS DIFERENCIADORES DOS CAMPOS ARTÍSTICO-TÉCNICOS DA REALIZAÇÃO CINEAUDIOVISUAL

ARTIFICE, CONTROL AND TRACE AS THE DIFFERENTIATING ASPECTS OF THE ARTISTIC-TECHNICAL FIELDS IN CINEAUDIOVISUAL REALIZATION

Paulo Roberto Munhoz¹

RESUMO

Este artigo expõe um conjunto de reflexões sobre a arte do cinema de animação, desenvolvidas com base em pesquisas teóricas, aliadas à nossa experiência de realização. O texto aponta o papel secundário da animação nas teorias do cinema e propõe uma nova forma de caracterizar o que seja uma obra de animação, baseada no controle operado pelo realizador sobre os movimentos que constrói ou captura, na presença de elementos artificiais na constituição de personagens e no rastro deixado pela interação entre artista realizador e obra.

Palavras-chave: animação, cinema, *live-action*, filme.

ABSTRACT

This article presents a set of reflections on the art of animation, developed based on theoretical research, combined with our artistic experience. This paper points out the secondary role of animation in Film Theory and proposes a new way of characterizing what is animation, based on the control operated by the filmmaker on the movements he builds or capture, in the presence of artificial elements in the constitution of characters and in the trace left by the interaction between the artist and the work.

Keywords: animation, cinema, *live-action*, film.

¹ Tecnokena. paulo@tecnokena.com.br



INTRODUÇÃO

No ano de 2017, a ABRACCINE - Associação Brasileira de Críticos de Cinema e a ABCA - Associação Brasileira de Cinema de Animação se uniram para escolher os 100 melhores filmes de animação da história do cinema brasileiro. A importância desse trabalho é indiscutível pois coloca em destaque a arte da animação que se desenvolve vertiginosamente em nosso país, cuja qualidade tem sido reconhecida internacionalmente. Todavia, o que nos interessa para este artigo é o fato de, logo após a publicação da listagem, terem surgido contestações no sentido de que dois filmes escolhidos não seriam obras de animação. A publicação da ABRACCINE em 23 de dezembro de 2017, na sua página no Facebook, teve um primeiro questionamento do animador Sávio Leite perguntando “Vinil Verde é animação?”. Em 6 de janeiro de 2018, o animador Quiá Rodrigues iniciou uma grande discussão na rede social com o *post* “Vinil Verde não é Animação!!!!!!”. Houve uma grande quantidade de comentários, os quais apontavam duas falhas: a inclusão do filme *Dragãozinho Manso* (1942), de Humberto Mauro, e *Vinil Verde*, de Kleber Mendonça Filho (2004). Embora houvesse consenso em relação ao filme de Humberto Mauro, feito com marionetes e filmado continuamente, a polêmica se manteve em relação ao filme de Kleber Mendonça. A discussão gerou uma carta dos animadores à ABCA e à ABRACCINE solicitando a troca desses filmes.

Esse fato demonstra que definições e classificações não são tarefas simples e que a discussão sobre os conceitos que embasam uma arte deve ser uma atividade constante, principalmente quando transformações de ordem tecnológica impactam a área da comunicação. Neste artigo, pretendemos contribuir com uma estratégia conceitual capaz de facilitar a solução desse tipo de problema, olhando para o filme de animação em termos de obra final e de processo criativo e produtivo.



RELICI

O QUE É ANIMAÇÃO?

A Animação é uma atividade artística que ficou em segundo plano nos estudos cinematográficos. Nos livros de história ou teoria do cinema, ela se destaca através dos artefatos pré-cinematográficos na medida da obviedade da aplicação dos seus fundamentos em aparelhos como zootrópio, fenaquistoscópio, *flip-book*, entre outros. Conforme Lev Manovich:

Once the cinema was stabilized as a technology, it cut all references to its origins in artifice. Everything that characterized moving pictures before the twentieth century - the manual construction of images, loop actions, the discrete nature of space and movement - was delegated to cinema's bastard relative, its supplement and shadow – animation. (MANOVICH, 2001)

Tom Gunning afirma em seu texto *Moving Away From the Index* (GUNNING, 2007, p. 38) que um dos grandes escândalos da teoria do cinema é a marginalização da animação. Por outro lado, Karen Beckman sugere a necessidade de um trabalho retroativo da teoria do cinema que incorpore adequadamente os estudos de animação (BECKMAN, 2014, p. 2). Outro sintoma é indicado por Suzanne Buchan, para quem muitos dos trabalhos sobre animação usam do tema para explorar outros assuntos (BUCHAN In: BECKMAN, 2014, p. 112).

Todavia, há exceções dentro dessa regra de invisibilidade teórica. Alan Cholodenko afirma que não estamos no grau zero da pesquisa. Ele mesmo editou *The Illusion of Life*, em 1991, uma antologia de estudos teóricos sobre o tema (CHOLODENKO In: BECKMAN, p. 98, 2014). Outro exemplo é o ensaio de Sergei Eisenstein sobre a obra de Disney, publicado em inglês como *On Disney* (EISENSTEIN, 1988 [1940s]). Outro exemplo é o de Imamura Taihei que lançou em 1948 o seu livro *Teoria da Animação*, cujas pesquisas remontam ao início dos anos 30 (LAMARRE In: BECKMAN, p. 221, 2014).



Além disso, este cenário de descaso está mudando, principalmente porque a animação se tornou fator dominante no cinema digital (MANOVICH, 2001), porque vários teóricos percebem hoje a sua importância e porque muitos animadores estão se tornando pesquisadores e filósofos de seu próprio ofício (GRAÇA, 2006). Por outro lado, além das associações profissionais tradicionais como ASIFA, ABCA e ABRANIMA, já despontam associações voltadas exclusivamente para a pesquisa em animação como a *SAS - Society For Animation Studies*.

Ponto de partida

Nossa reflexão parte do entendimento de que animação e cinema dividem uma mesma ontologia, num alinhamento a Alan Cholodenko (2014) e em oposição a Bazin, para quem a ontologia cinematográfica residiria no dispositivo cinematográfico que lhe permitiria a gravação do real sem a intermediação de um artista como ocorre nas artes plásticas (BAZIN, 2014). Nossa perspectiva se alinha a Arlindo Machado ao afirmar que a imagem técnica não goza de objetividade e nem pode duplicar automaticamente o mundo, presa que está aos determinismos da transdução do dispositivo técnico (MACHADO, 1988, p. 139). Também nos alhamos a Gunning que vê no movimento a verdadeira base ontológica das artes cinematográficas (GUNNING, 2007), num certo eco a Giles Deleuze (1985) e seu conceito de imagem-movimento. Dessa forma, falamos de cinema de animação e de cinema de *live-action*, como artes da ilusão do movimento e os tratamos como campos distintos em termos de procedimentos práticos e de resultados cineimagéticos. Esse caminho integra as possibilidades de geração de imagens animadas numa mesma arte do movimento - cine - que independe dos meios para atingir a produção das imagens que se movem, as quais, além de movimento, expressam vitalidade - anima - através da mimetização técnica do real ou da sua representação artificial, ou ainda pela criação de outros universos imagináveis.



RELICI

Do ponto de vista histórico podemos elencar três grandes períodos da animação:

a) período pré-cinematográfico, que vai desde as primeiras tentativas de representação do movimento e pinturas de cavernas e lapas até a construção dos primeiros aparatos capazes de gerar a ilusão do movimento, como o fenaquistoscópio de Joseph Plateau (MANNONI, 2003);

b) período cinematográfico em que a animação se liberta dos ciclos determinados pelas condições do aparato (voltando sempre a um mesmo ponto) e pode ter um tempo longo, cujas imagens e movimentos são variáveis. O início desse período se dá com o *Théâtre Optique* (Teatro Ótico) de Émile Reynaud, sistema que permitia projeções contínuas em telas grandes, cujas imagens (desenhos) eram presas em um suporte plástico com perfurações, o qual era tracionado por engrenagens movidas à manivela. O movimento contínuo era transformado em sucessão de imagens no plano, graças à síntese operada por um sistema de espelhos prismáticos (MANNONI, 2003). Esse período será transformado e impulsionado pelos inventos baseados na fotografia, como o cinematógrafo dos Irmãos Lumière e pelos inventos de Edison e Dickson (fonógrafo, cinetógrafo e cinetoscópio).

c) período digital, momento atual, em que a criação e produção de animação se dá com o uso de computadores, softwares e câmeras digitais.

Se a animação esteve presa à cinemato(foto)grafia por aproximadamente um século, isso pode ser visto como uma contingência tecnológica temporal. A computação gráfica entrou na história como uma forma de libertação da animação dessa fase de dependência do suporte fotográfico. Ou seja, a animação mantém, através da computação, a sua origem de grafia do movimento, independente da fotografia. Da mesma forma o *live-action* se liberta do suporte da película fotográfica graças às tecnologias da eletrônica e da computação digital. Assim, tal como a



câmera cinematográfica foi primeiramente usada para o *live-action* e posteriormente usada para animação, também o computador pode ser visto como uma tecnologia que foi primeiramente empregada para animação, para um posterior uso em *live-action*. Além disso, devemos pensar a própria fotografia como uma evolução do desenho, pois sua invenção e estruturação se deu com base na câmera obscura e na grade de Leon Battista Alberti (GRAÇA, 2006, p. 4/8), ambos aparatos usados para a criação de desenhos, principalmente para se obter a perspectiva renascentista.

Definições de animação

A percepção da especificidade da Animação é tardia, como comprova Hervé Joubert-Laurencin em seu texto sobre André Martin, estudioso proponente dos termos “cinema de animação” e “filmes de animação”, cujos significados pareciam estranhos em 1953, ano em que o Festival de Annecy incorporou o primeiro encontro específico para tratar do tema. Até então, os termos usuais eram “filmes de truque”, “desenhos animados”, “filmes com bonecos”, “filmes infantis” entre outros (JOUBERT-LAURENCIN. In: BECKMAN, 2014, pg. 86). Ou seja, embora a arte já fosse antiga, a sua distinção da outra forma de fazer cinematográfico foi tardia. Isso pode ter ocorrido devido a um estado periférico da indústria de animação que se desenvolveu como um anexo da produção cinematográfica tradicional.

Brian Wells, em seu artigo *Frame of Reference: toward a definition of animation* (WELLS, 2011), critica estudiosos, sociedades de pesquisa e entidades profissionais pela falta de uma definição mais bem estabelecida e compartilhada do que seja animação, denunciando uma espécie de falta de coragem em melindrar posições antagônicas ou mesmo de se criar um recorte que eliminaria da definição obras e métodos importantes. Assim, ele propõe critérios para se definir o que seja animação. Por outro viés, Maria Estela Graça (2006) vê na relação entre artista e



RELICI

187

dispositivo o caráter distintivo da animação. Norman McLaren define animação da seguinte forma:

A animação não é a arte dos DESENHOS-que-se-movem, mas a arte dos MOVIMENTOS-que-são-desenhados. O que acontece entre cada fotograma é muito mais importante que o que existe em cada um deles. A animação é, portanto, a arte de manipular os interstícios invisíveis que jazem entre os quadros (MCLAREN, citado em GRAÇA, 2006, p. 190).

Essa percepção da importância do receptor permite ao animador construir o seu filme quadro a quadro, preparando o efeito a ser evocado na mente do espectador. Um contraponto a McLaren seria afirmar que *live-action* não é a arte das fotografias que se movem, mas a arte dos movimentos que são fotografados. Isso indica que, para o cinema de *live-action*, o movimento vem antes, é um fenômeno capturado e aprisionado. Embora sejam boas definições do ponto de vista da poética, não funcionam como parâmetro de um júri que necessita de critérios ou fórmulas através das quais possa classificar uma obra.

Outro fato importante é a necessária equidistância entre as informações de imagem. Tanto filmes de animação quanto *live-action* são possíveis graças a uma estrutura que organiza a sequência de imagens. Como afirma Gilles Deleuze:

É neste sentido que o cinema é o sistema que reproduz o movimento *em função do instante qualquer*, isto é, em função de momentos equidistantes, escolhidos de modo a dar a impressão de continuidade. É estranho ao cinema qualquer outro sistema que porventura reproduza o movimento através de uma ordem de poses projetadas de modo a passarem umas através de outras, ou a "se transformarem" (DELEUZE, 1985, p.3).

Deleuze distingue então a transformação, que já era obtida com a Lanterna Mágica, através de deslocamentos e fusões, da *imagem-movimento* filmada ou desenhada, esta sim a verdadeira imagem cinematográfica sob seu ponto de vista.

Até aqui, a distinção entre animação e *live-action* parece clara. Todavia, a geração de novas formas de produção desafia os esforços classificatórios. Por exemplo, a dupla de artistas japoneses Nagata Takeshi e Monno Kazue, do grupo



TOCHKA, faz um tipo de filme que se constitui da gravação de uma performance luminosa, processo que denominam animação PiKA PiKA. O resultado dos seus filmes são personagens ou objetos formados de luz que se movimentam como personagens típicos de animação. Olhando-se para a obra, a conclusão é que se trata de um filme animado. Todavia, olhando para o processo, o que se tem é uma filmagem contínua, em ambiente escuro, com a câmera regulada para um tempo de exposição maior de cada frame, de forma que os traços luminosos, feitos pelos artistas com suas lanternas, se transformem em figuras animadas quando projetados posteriormente numa velocidade normal. Pela escuridão, pelos movimentos, pelo contraste e pela velocidade de exposição, os próprios artistas desaparecem da cena. Pode-se considerar que este seja um trabalho feito quadro a quadro - animação - se a câmera filma continuamente? Será que Pika Pika não é *live-action* com apelo de animação?

Por outro lado, será que o conceito de quadro-a-quadro não é inadequado? Afinal, *live-action* também pode ser considerado um processo de gravação de imagens quadro a quadro, realizado de forma contínua e com rápida intermitência.

A Instrução Normativa 125, de 22 de dezembro de 2015, da ANCINE - Agência Nacional de Cinema, traz a seguinte definição para animação: "(...) obra audiovisual produzida principalmente através de técnicas de animação, cuja maioria dos personagens principais, se existirem, sejam animados" (ANCINE, 2015). Esse texto é genérico em relação à forma de fabrico da *imagem-movimento*, deixando para a interpretação do leitor a questão das técnicas. Por outro lado, opta por carregar nos personagens a responsabilização pela caracterização, o que indica um acerto pois a animação de personagens é um traço presente na maioria dos filmes dessa classe. A opção da ANCINE é melhor do que a da ASIFA que não apresenta nenhuma definição em seu site atualmente e que, em 2005, apontava: "Animação é a arte de produzir a ilusão do movimento da imagem em que a ilusão do movimento



RELICI

189

é construída por qualquer método, com exceção dos métodos usados em *Live Action*". A opção de não apresentar uma definição atualmente, ou ter apresentado uma tautologia como definição no passado, parece resultar de uma falta de condição para elencar uma definição específica.

Brian Wells tomou para si a missão de encontrar uma nova definição. Ele estabeleceu como princípio norteador: "(...) If an 'animated thing' is part of a distinct group of 'things that are animated', then what are the attributes of the thing that makes it a part of the group of 'animated things'? (WELLS, 2011, p. 13). Como resposta, ele elencou 10 características que uma obra precisa ter para ser considerada uma animação. Para Wells, animação tem que ser uma obra gravada, cuja apreciação seja sempre a mesma conforme o seu criador definiu. Ele descarta do conceito de animação as pinturas que simulam movimentos, o famoso vaso de Shar-i Soktha, bem como os vasos gregos com poses, as performances animadas (como o teatro de sombras ou de formas animadas) e instalações animadas como as do artista Jim Le Fevre, criadas com o seu *phonotrope*. Wells destaca o caráter de vitalidade que um filme animado deve possuir, o qual não existe nos aparatos de movimento cíclico. Ao final de seu texto, Wells adota para si, e propõe para a comunidade, a definição desenvolvida por Dan McLaughlin, a qual inclui uma consideração de Jean Detheux: "Movement, or change, of the created image in recorded time" (WELLS, 2011, p. 28). Essa é uma definição elegante, todavia, há que se perguntar se as imagens de *live-action* também não são criadas. Pode-se concordar que um documentarista busque a mínima intervenção ao gravar as imagens e sons de seu objeto, mas a ficção exige a criação de cenários, figurinos, maquiagem, iluminação, e assim por diante, configurando uma criação de imagem. Assim, Wells contribui, mas não resolve o problema que propõe.

Concordamos com Wells que um *flip-book* não é um filme de animação, assim como o fenaquistiscópio, o zootrópio, e outras invenções fechadas em ciclos,



as quais devem ser consideradas artefatos animados. O filme animado herda a condição acíclica e contínua do suporte do *Théâtre Optique* ou do suporte fotográfico do cinetoscópio e do cinematógrafo. Assim, o *phonotrope* de Jim Le Fevre deve ser visto como um móbile, uma arte plástica cinética. Se filmado, ele se torna um filme de *live action* pois se trata da filmagem de um evento como seria a filmagem de uma máquina em operação.

Maria Estela Graça vê a animação como um processo de sinergia entre artista e dispositivo, no qual o artista, mais do que gravar, se insere como corpo, como gesto, na obra que cria. Assim, animação pode ser vista mais como uma atitude estética do que como resultado gráfico (GRAÇA, 2006). Essa relação entre animador e animação é realmente um caráter diferenciador, pois só quem anima, experiencia um acontecimento que Bill Shaffer descreve assim:

In a quite specific sense, the animator or puppeteer discovers the character acting in himself, in the virtual, from moment to moment. There is a temporal loop between two bodies, one actual, the other virtual, which must be qualified as neither separable nor identical in their relationship to each other (SCHAFFER In. BENNET, FURSTENAU, MACKENZIE, 2008, p. 211)

Esse caráter relacional evidencia uma forma de fazer diferente de um cinema que busca locações (ou constrói cenários) nas quais filma seus atores numa condição de forte mediação do dispositivo. Em animação, há uma integração do animador ao dispositivo, de forma a lhe auferir um grau de controle sobre a obra muito maior do que no filme de *live-action*. Imagine-se, por exemplo, o caso da animação feita diretamente na película. Ela é a incrustação do gesto manual do artista diretamente no suporte, sem a mediação da câmera. E mesmo na outra ponta, da animação mediada pelo computador, suas diversas interfaces como tela, caneta, mouse, teclado, sistema operacional e programas, se transformam em próteses de visão e ação (manuseio, conformação, lapidação, estruturação, texturização, iluminação, animação e programação), numa manufatura constante de



RELICI

191

cada objeto que se transformará em imagem, em parte da imagem ou em camada de imagem, de dois ou muitos *frames*.

A atividade de animação cria uma condição de envolvimento tão grande entre animador e personagem que se chega a uma espécie de transferência de identidade, num ciclo que se retroalimenta. À medida que o animador vai ganhando controle sobre seu personagem, parece que o personagem é que vai ganhando controle sobre seu animador. Na verdade, há uma interiorização tão profunda do caráter, do corpo e do papel que o personagem deve realizar, que todos os aparatos e interfaces entre animador e animação parecem desaparecer.

Eisenstein apresenta, através de uma poesia, a tensão entre o saber e o sentir presente no contrato de ilusão que o espectador assina ao assistir a um filme de animação:

*We know that they are...drawings, and not living beings.
We know that they are...projections of drawings on a screen.
We know that they are..."miracles" and tricks of technology, that such beings don't really exist. But at the same time:
We sense them as alive.
We sense them as moving, as active.
We sense them as existing and even thinking!*
(EISENSTEIN, 1986, p. 55).

Enquanto em *live-action* as imagens apresentam um caráter de índice da realidade, que facilitaria a assinatura desse contrato, o filme de animação já nasce icônico, o que significa exigir do público a assunção de que esses ícones contêm características humanas. Em outras palavras, a animação exige (ou recebe) do espectador uma cumplicidade ainda maior para a fruição do espetáculo. Mesmo que essa iconicidade imite o real, seja pelo uso da rotoscopia como base do desenho animado, seja pela busca de uma representação altamente realista através da CGI, ela ainda contém as marcas do artifício. E o público aprecia essas marcas.

A trajetória da computação gráfica parece recriar a história da animação, ao evoluir em duas direções. Num sentido, busca a plena mimetização do real, graças



ao desenvolvimento de algoritmos capazes de representar a realidade. Em outro sentido, fortalece o *cartoon* ou a caricaturização. Assim, em um filme como *Gravidade* (2013), de Alfonso Cuarón, a CGI é usada para a obtenção de imagens figurativas e fotorrealistas. Por outro lado, filmes como *Rio* (2011), de Carlos Saldanha, se mantêm fiéis ao colorido, movimentação e tipologia da animação tradicional, com a profundidade e poder de movimento da câmera virtual que o CG3D lhe proporciona. Nesse tipo de filme mantém-se o que Eisenstein chama de *plasmaticness* (plasmaticidade), no sentido de uma plasticidade plasmática em que uma forma tem imensa liberdade de mutação, criando uma estabilidade instável, cujo poder de atratividade é irresistível pela constante transformação das linhas e formas (EISENSTEIN, 1986).

ANIMAÇÃO: CONTROLE, ARTIFÍCIO E RASTRO DO ARTISTA

Neste momento em que o computador se tornou o centro da criação, produção e pós-produção de filmes de todos os tipos, como diferenciar adequadamente animação de *live-action*? A resposta que buscamos está em três características: controle, artifício e rastro do artista.

Na animação, o realizador tem total controle sobre cada movimento de cada elemento do plano, sobre a imagem de cada frame, sobre cada pedaço da imagem. Ou seja, na animação podemos ter atores vivos em frente à câmera, como em *Vizinhos* (*Neighbours*, 1952), de Norman McLaren, ou *Luminaris* (2011) de Juan Pablo Zaramella, mas não temos atores livres, pois todo e qualquer movimento seu será determinado pose a pose, camada a camada, quadro a quadro, potencialmente até pixel a pixel, pelo realizador. Mesmo numa condição de captura de movimentos, esses se tornarão informações numéricas manipuláveis dentro do mundo virtual da computação gráfica. Daí que, mais do que uma arte do quadro a quadro, a animação é uma arte da construção do movimento em poses, pedaços e camadas.



RELICI

Assim, *live-action* define uma forma com menor controle e deveria se chamar *free-action*, pois é disso que se trata. Não é o caráter “vital” dos elementos que compõem uma cena que determina o seu campo de produção, seja essa vitalidade como resultado na tela ou no sentido de captada de seres orgânicos. A palavra animação já carrega etimologicamente a herança de “anima” no sentido de vida e alma, e os efeitos de vitalidade recebidos pelo público são indistintos para personagens animados ou de *live-action*. Por exemplo, podemos dizer de um trem em movimento que ele é livre, mas é estranho chamá-lo de vivo. Mesmo se considerarmos *live-action* como “ação ao vivo”, incorreremos em erro pois esse é um termo mais adequado à programação televisiva, cuja ontologia está baseada nessa condição de transmissão do evento no momento em que ele acontece. Como o termo *live-action* surgiu nos anos 50 (JOUBERT-LAURENCIN. In: BECKER, 2014, p. 87), contaminado pela televisão, ele continuou sendo usado sem revisão crítica.

Propomos a utilização do termo *ação-livre* em lugar de *live-action* pois traz precisão. Por outro lado, embora *ação-livre* não seja uma tradução de *live-action*, carrega certa força mnemônica em relação ao termo inglês, o que pode ajudar na sua adoção. De agora em diante, usaremos esse termo em nosso texto. Num filme de *ação-livre*, por mais que se tenha um diretor muito controlador, que planeje seus planos à lá Hitchcock (TRUFFAULT, 1988), os atores têm liberdade e um alto grau de participação no resultado da imagem gravada. Além disso, o próprio movimento da câmera pode adicionar soluções não previstas. Ou, em locações externas, outros elementos podem aparecer de surpresa no quadro. Pode-se considerar como o extremo do controle em *ação-livre* o uso de hipnose como ferramenta de direção, usada por Buñuel em dois de seus filmes, conforme relata Jean-Claude Carrière em seu artigo sobre a relação do roteirista com o diretor (CARRIÈRE. In: ESPINOSA et al., 2012). Todavia, mesmo sob hipnose, o corpo contém muitos graus de liberdade para interpretar os comandos recebidos. Em animação, por outro lado, há a



condição de controle pleno. A rigor, podemos considerar que todos os filmes são feitos quadro a quadro e são projetados dessa forma. Todavia, na *ação-livre*, a atenção se volta para a constituição de planos, os quais o dispositivo grava continuamente e intermitentemente, deixando para as pessoas as funções de controle de mirada (*mise-en-cadre*) e do que há em frente à câmera (*mise-en-scène*). Na animação, a manufatura se dá efetivamente na construção de cada quadro, o qual é produzido geralmente em camadas, as quais conformam as poses de partes dos corpos de personagens, cenários, objetos e efeitos.

Dessa forma, o projeto do cineasta da animação é diferente. Ele vai desenhar, vai riscar a película, vai compor em um mundo tridimensional virtual, vai manusear bonecos, vai controlar pessoas, enfim, vai lidar com o que estiver à frente da câmera (seja ela real ou virtual) com o pensamento voltado a uma série de trajetórias que cada parte do objeto filmável deve realizar e, mais do que isso, saber como evocar na mente dos espectadores, o resultado que ele quer expressar. Em animação, diferentemente da *ação-livre*, cada movimento precisa ser calculado. Por exemplo, se o personagem deixa cair seu braço, a aceleração e desaceleração precisam estar bem planejadas para que o movimento seja crível. Da mesma forma, o sincronismo labial precisa ser feito pose a pose para que a boca revele os movimentos corretos que produzem os fonemas. Assim, o caráter diferencial das duas artes é o grau de controle dos movimentos e ações. Mesmo considerando as soluções em computação gráfica, nas quais se podem automatizar movimentos, eles os são a partir de programas controlados pelos realizadores dos filmes. Além disso, tais automatizações necessitam de ajustes constantes e pontuais.

Neste artigo não tratamos do som, mas é bom lembrar que as personalidades dos personagens animados devem muito às vozes dos atores que lhes emprestam timbre, intenção e volume. Todavia, são uma base sobre a qual o animador vai criar cada imagem de boca, cada expressão de olho, pupila,



RELICI

195

sobrancelha, mãos e assim por diante. Daí que a psicologia do personagem é estabelecida nos gestuais, expressões e movimentos que caracterizam o personagem. Obviamente, a voz interfere grandemente nessa caracterização, mas a quantidade de filmes animados que abdica do diálogo demonstra a prioridade da performance em relação à voz.

Marina Estela Graça, afirma que:

A obra não se faz pela subtração e apagamento do dispositivo, mas pela sua integração fisiológica. O filme animado é o processo pelo qual o autor constrói uma presença - transitória - a partir da assunção somática do dispositivo cinematográfico (GRAÇA, 2006, p. 95).

A autora portuguesa expressa uma espécie de simbiose entre o artista animador e os recursos tecnológicos de que dispõe para a realização da sua obra, de forma a estar presente no ato de animar, no resultado e como parte do dispositivo. Esse viés simbiótico aponta para essa condição de controle, base de nossa argumentação. Essa autora também percebe o controle como condição da atividade de animação, mas não chega a propor novos conceitos a partir dessa propriedade. Ela está mais preocupada com o conceito de “manipulação”, de fabrico cinematográfico a partir do corpo do autor. Sua visão se volta para o olhar e para o gesto. Isso vem de encontro ao nosso propósito pois é essa articulação entre realizador e dispositivo que estabelece o grau de controle. Se em *ação-livre* o dispositivo possui uma certa autonomia em relação ao realizador que o aciona, e o motivo em frente à câmera também contém liberdades, em animação, realizador e dispositivo acionam-se mutuamente para a geração de imagens sobre as quais têm total controle. Podemos propor então que:

Filme de Animação é um tipo de obra cineaudiovisual em que as imagens dos quadros são obtidas a partir de uma operação na qual o ente realizador possui total controle sobre todos os movimentos dos elementos visuais que ele gera artificialmente ou obtém fotograficamente, calculando o resultado que será evocado



na mente do espectador. Neste tipo de produção, a geração de cada quadro necessitará de um tempo determinado pela dificuldade de sua criação.

Filme de *Ação-livre* é um tipo de obra cineaudiovisual em que as imagens dos quadros são obtidas a partir de uma operação na qual o ente realizador tem parcial controle sobre os movimentos dos elementos visuais que obtém fotograficamente a partir de filmagens organizadas plano a plano. Neste tipo de produção, os tempos de geração de cada quadro serão uma função direta da taxa de quadros do dispositivo de filmagem.

Filme Híbrido é uma obra cineaudiovisual feita da união dos processos de animação e *ação-livre*.

Essas definições nos ajudam a diferenciar animação de *ação-livre*, a partir do processo de produção. Ocorre que este não é necessariamente evidente na obra final. Assim, essas definições podem ajudar quando a obra não demonstra por si os rastros de seu fabrico, obrigando o pesquisador ou interessado a ir buscar dados no *making of*, em documentos de produção ou através de entrevistas.

Portanto, propomos ainda outro tipo de definição que auxilia na classificação pela apreciação direta das obras. Entendemos que as marcas diferenciais mais perceptíveis no filme animado são os seus atributos de artifício e rastro.

Artifício é colocado aqui no sentido de imagens representativas de personagens e coisas artificiais, não encontradas na natureza. Ou então, indica o uso de coisas naturais submetidas a um tratamento artificial. Há na palavra artifício também o significado de algo produzido por um artífice, aquele que produz uma obra de arte, conforme seu ofício e domínio técnico. Rastro indica um conjunto de sinais relativos à forma de produção do movimento. Ou seja, uma condição de reconhecimento da forma de produção de personagens, cenários e objetos, bem como um rastro da forma de realização dos movimentos, se quadro a quadro ou por um processo de captura de movimento. Rastro aqui pode ser também sinônimo de



RELICI

197

marcação do gesto do artista na obra. Rastro também indica um certo tipo de tradição formal, através do qual pode-se identificar a origem da obra, seja pelo reconhecimento do animador realizador, seja pelo reconhecimento do grupo de artistas ou empresas de animação. Esse rastro significa o gesto de Alexander Petrov nas suas animações feitas pela pintura a mão quadro a quadro, cuja precisão e força são sua grande marca. Da mesma forma, grandes empresas como Pixar ou Ghibli deixam um rastro de uma forma de fazer em seus filmes. Isso ocorre pela manutenção de membros da equipe, pelo uso de um processo tecnológico específico, pelo uso de bibliotecas de imagens e projetos, pela vontade de impor um estilo diferenciado.

Outra questão importante é sobre que elementos aplicar nosso juízo. Num tempo em que se pode construir todo e qualquer tipo de imagem, precisamos definir elementos prioritários de análise. Assim, entendemos que o foco deve recair sobre os personagens, aqueles que carregam as histórias e os principais movimentos. Ou seja, um filme animado pode ter cenários fotografados do mundo real, mas sua fruição se dá pela personalidade de seres artificiais, pelo encadeamento de seus conflitos, objetivos, desejos e necessidades. Assim, propomos as seguintes novas definições:

Filme de Animação é uma obra cineaudiovisual em que as imagens de personagens, ou dos principais elementos, derivam de formas artificiais, com uma movimentação pensada pose a pose, quadro a quadro, ou pela captura de movimentos naturais posteriormente trabalhados artificialmente. Os personagens e principais elementos também podem ser naturais, desde que o seu movimento evidencie um controle pose a pose.

Filme de *Ação-livre* é uma obra cineaudiovisual em que as imagens de personagens, ou dos principais elementos, derivam de formas naturais, cujos movimentos são capturados durante o processo contínuo de filmagem. Os



personagens e principais elementos também podem ser artificiais, desde que seus movimentos surjam deles e sejam gravados continuamente.

Filme Híbrido é aquele que atende as características do filme de animação e de *ação-livre*.

De acordo com nossa definição, o método PiKA PiKA é animação pois, embora seja realizado a partir de uma performance gravada de manipulação da luz, o resultado depende do desenho (artifício e rastro do gesto), cuja filmagem, embora contínua e automática, se dá por uma programação (controle) da exposição de cada quadro, os quais têm sua execução feita a partir de um projeto de poses específico. Tem-se assim uma espécie de animação em *stop-motion* feita de forma rápida com lanternas. Em nossa definição, filmes feitos a partir do processo de rotoscopia também são obras de animação na medida em que adicionam, ao material previamente filmado, um novo patamar de total controle ao se redesenharem as poses. Da mesma forma, na captura de movimento para computação gráfica 3D, o que se tem é um trabalho de decalque cuja origem processual remonta à grade perspectiva de Leon Batista Alberti.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Iniciamos este artigo comentando o caso da polêmica sobre classificação de filmes de animação ocorrida no Brasil. Cabe testar se nossas proposições dão conta do desafio classificatório. De acordo com a visão que postulamos, a obra *Dragãozinho Manso* (1942), de Humberto Mauro, não pode ser considerada obra de animação por usar bonecos manipulados como personagens, de forma que os movimentos das imagens foram obtidos livremente, surgidos dos bonecos em manipulação, em filmagem contínua. Assim, não há um alto grau de controle do movimento. Os personagens são artificiais, mas apresentam movimento contínuo, o qual é filmado continuamente.



RELICI

199

O caso de *Vinil Verde*, de Kleber Mendonça Filho (2004), é mais complexo. Ele usa personagens naturais, pessoas, as quais fotografou em poses estáticas ou em movimento (o *blur* é rastro desse tipo de foto). Em montagem, com recursos de fusão, zoom e pan, aplicou transformações que induzem à visão de breves movimentos nas imagens. Todavia, não é uma ilusão de movimento natural, e sim pontos de trajetória, mais do que de movimento completo. A vitrola, que tem função dramática importante na trama, tem o movimento natural e contínuo do mecanismo. A cena do ataque das luvas verdes é animada, pois as luvas têm seu movimento de translação controlado e direcionado. O realizador controla todos os movimentos, todavia opera mais por montagens, que relembram os leões do filme *O Encouraçado Potemkin* (1925) de Sergei Eisenstein, do que efetivamente por criação de movimentos. O filme contém animação, mas não é um filme de animação. Por outro lado, também não é um filme de *ação-livre*, pois seu autor foge da ortodoxia da gravação contínua. Não se veem os corpos naturais plenos de própria movimentação e suas poses são muito controladas. Além disso, o filme não permite ao espectador a fruição do seu papel fundamental de principal intervalador de um filme, no sentido de complementador mental dos espaços entre quadros. Portanto, *Vinil Verde* é um híbrido. Ou melhor, um anti-híbrido pois, do ponto de vista formal, parece estabelecer um questionamento dos modos do fazer cineaudiovisual. Esse filme parece atualizar o espetáculo pré-cinematográfico da Lanterna Mágica para as tecnologias digitais, usando, inclusive, um narrador-comentarista.

Sobre o autor: Paulo Roberto Munhoz é Doutor em Comunicação e Linguagens pela UTP, Mestre em Tecnologia pela UTFPR, Especialista em Computação pela PUC-PR, Engenheiro Mecânico pela UFPR. Como cineasta realizou diversas obras, entre as quais se destacam os longas-metragens: BRICHOS A FLORESTA É NOSSA - ganhador do Grande Prêmio do Cinema Brasileiro de 2013 na categoria Animação; BRICHOS; BELOWARS - considerado pela ABRACCINE e ABCA como um dos 100 melhores filmes de animação brasileiros. Os conteúdos BRICHOS foram



200

exibidos em aproximadamente 20 países através do Canal Nickelodeon. É fundador e dirigente da TECNOKENA e idealizador do ANIMATIBA – Festival Internacional de Animação de Curitiba. Também desenvolve games e séries de TV. Professor da Pós-graduação em Cinema da UTP.

REFERÊNCIAS

ANCINE. **Instrução Normativa 125, de 22 de dezembro de 2015**. Disponível em <<https://www.ancine.gov.br/pt-br/node/18029>>

BAZIN, André. **O que é o Cinema?** São Paulo: Cosac Naify, 2014.

BENNET, Bruce. FURSTERNAU, Marc. MACKENZIE, Adrian. Et al. **CINEMA AND TECHNOLOGY, cultures, theories, practices**. Palgrave Macmillan, 2008.

BECKMAN, Karen. Ed. **Animating Film Theory**. Durhan and London. Duke University Press. 2014.

BUCHAN, Suzane. **Animation In Theory**. In: BECKMAN, Karen. Ed. *Animating Film Theory*. Durhan and London. Duke University Press. 2014.

CARRIÈRE, Jean-Claude. **O Trabalho de Roteirista e sua Relação com o Diretor**. In: ESPINOSA, Julio G. Et Al. *Simples assim: aulas de cinema na EICTV*. São Paulo: Intermeios; San Antonio de Los Baños (Cuba): EICTV, 2012.

CHOLODENKO, Alan. **“First Principles” of Animation**. In: BECKMAN, Karen. Ed. *Animating Film Theory*. Durhan and London. Duke University Press. 2014.

DELEUZE, Gilles. **Cinema. A Imagem-Movimento**. São Paulo: Braziliense, 1985.

EISENSTEIN, Sergei. **On Disney**. Editor: Jay Leyda. Calcutta: Seagull Books. 1986 [1940s].

GRAÇA, Marina Estela. **Entre o Olhar e o Gesto: elementos para uma poética da imagem animada**. São Paulo: Editora Senac São Paulo. 2006.

GRAÇA, Marina Estela. **Cinematic Motion by Hand**. **Animation Studies Online Journal**. June 26, 2006. Disponível em <<https://journal.animationstudies.org/marina-estela-graca-cinematic-motion-by-hand/>> Acesso 12 jan. 2018.



RELICI

201

GUNNING, Tom. **Moving Away from the index: Cinema and the Impression of Reality.** In: Differences: A Journal of Feminist Cultural Studies. Vol. 18, Number 1. Brown University. 2007, pg. 29 a 52.

JOUBERT-LAURENCIN, Hervé. **André Martin, Inventor of Animation Cinema: Prolegomena for a History of Terms.** In: BECKMAN, Karen. Ed. Animating Film Theory. Durhan and London. Duke University Press. 2014.

LAMARRE, Thomas. **Cartoon Film Theory: Imamura Taihei on Animation, Documentary, and Photography.** In: BECKMAN, Karen. Ed. Animating Film Theory. Durhan and London. Duke University Press. 2014.

MACHADO, Arlindo. **A Arte do Vídeo.** São Paulo: Editora Brasiliense, 1988.

MANOVICH, Lev. **The Language of New Media.** Cambridge: Mit Press, 2001.

MANNONI, Laurent. **A Grande Arte da Luz e da Sombra: arqueologia do cinema.** São Paulo: Editora SENAC São Paulo, Editora Unesp, 2003.

SCHAFFER, Bill. **Inbetweening: Animation, Deleuze, Film Theory.** In: BENNET, Bruce. FURSTERNAU, Marc. MACKENZIE, Adrian. Et al. CINEMA AND TECHNOLOGY, cultures, theories, practices. Palgrave Macmillan, 2008.

TRUFFAULT, François. **Hitchcock/Truffault.** São Paulo, Editora Brasiliense, 1988.

WELLS, Brian. **Frame of reference: toward a definition of animation.** In: Animation Practice, Process & Production 1: 1, pp 11-32, 2011. Disponível em: <<http://www.ingentaconnect.com/content/intellect/ap3/2011/00000001/00000001/art0002#>>