Parte 2

Cinema de Animação: tecnologia e experimentação

Considerando a premissa inicial de que o cinema documentário sempre se utilizou de forma criativa dos recursos tecnológicos, agora abordamos como a tecnologia foi utilizada pela animação em busca de realismo, que vai estimular o desenvolvimento do documentário animado. Como o que se percebe no uso da tecnologia em animação (especialmente computadorizada em 3D) é uma acentuada busca pelo realismo na representação, no capítulo seis abordamos a histórica busca pelo realismo na animação, dos princípios de animação dos estúdios Disney (anos 20) até o realismo perceptual de Prince, cunhado para embasar os procedimentos digitais. Na seqüência, no capitulo sete, tratamos do documentário animado: contextualizamos em relação à teoria do documentário, apresentamos uma proposta de definição, estilos, tendências e estratégias narrativas, etc.. No capítulo oito, abordamos o design e o documentário animado, que encaminha para o estudo de caso de *Ryan*, momento em que fazemos o estudo de caso analisando os procedimentos fílmicos e o processo projetual em *Ryan*. No capítulo nove, falamos dos aspectos estéticos: a influência de Francis Bacon e o psicorrealismo. O capítulo 10 apresenta uma conclusão resumo, que recupera os principais aspectos que motivaram a pesquisa e apresenta os resultados obtidos pela tese.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0610646/CA

6. A história da animação em busca do realismo

A animação nasce sob o signo da arte e da técnica. Ou seja, é indissociável da técnica, mas enquanto arte envolve uma forma de expressão com regras artísticas próprias, que a converte em uma linguagem. Diferente de outras artes, a animação não tem pudor de seu vínculo com a técnica, ele é expresso em cada filme realizado e sua sutil exploração da técnica, passa a ser também uma virtude. Resultado da união do desenho e da pintura com a fotografia e o cinema, a animação pode fazer uso ilimitado das artes gráficas explorando as características cinematográficas do filme (LUCENA JÚNIOR, 2005:18). A animação também é definida como uma atitude estética. Talvez a única na era da produção e reprodutibilidade técnica da imagem, perfeitamente adequada aos meios técnicos do nosso tempo, porque continuamente emergente da própria essência fílmica (GRAÇA, 2006: 119).

O cinema de animação é uma arte surgida no final do século XIX. Suas bases se encontram em pesquisas científicas sobre truques óptico-mecânicos, que criam a ilusão do movimento aparente, isto é, permitem a um espectador, a partir de rápida exibição de uma seqüência de imagens estáticas, ver em seu lugar uma única imagem, em movimento. *Animação*, nas origens do termo, é o processo de dar alma, dar vida a desenhos e seres inanimados. A motivação por trás do desenvolvimento da técnica da animação é o desejo dar movimento às representações visuais, aproximando-as daquilo que percebemos no mundo a nossa volta.

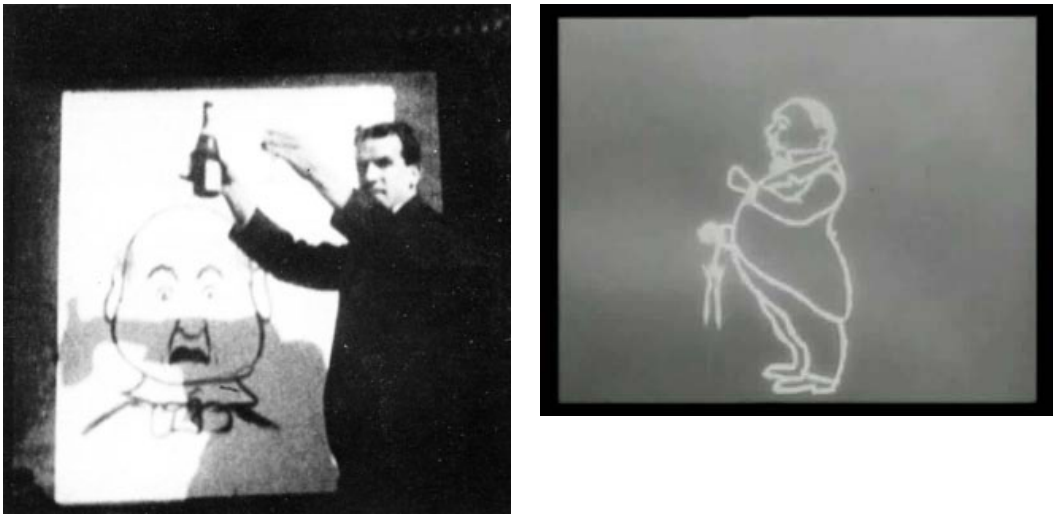
> A animação corresponde à atitude que parte dos dispositivos técnicos que suportam a ilusão fílmica para, simultaneamente, fazer a ligação entre a realidade física, enquanto ferramenta de investigação espaço/temporal, e a realidade histórica, aquela que advém do texto escrito, que transformou imagens mentais da realidade em linhas compostas por palavras, do qual as máquinas são a materialização (particularmente do texto científico). Pelo gesto da mão, pela manipulação quer das linguagens, quer dos dispositivos, o animador reapropriar-se-ia tanto da sensibilidade (no acesso ao real) como da instrumentalidade da máquina, enquanto objeto social, humano, modificador da relação que mantemos com a realidade (GRAÇA, 2006: 120).

Incorporada ao cinema de Méliès[1], o precursor dos chamados *trick films* (filmes baseados em truques de mágica) e de outros shows de vaudeville, a animação, ainda não existia enquanto arte autônoma, pois imperava a surpresa em torno da mágica,

[1] Um dos truques mais utilizados por Méliès era a técnica da substituição por parada de ação (que antecede o *stop motion*) Méliès também foi um dos primeiros cineastas a usar técnicas como exposições múltiplas, fotografia no lapso de tempo e pinturas sobre a película.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0610646/CA

em detrimento da expressividade artística. Difundida na sociedade norte-americana e européia a partir de dispositivos como o zootrópio e o flipbook, a animação tomou contornos como arte cinematográfica na primeira década do século XX, com as experimentações de animadores pioneiros, em sua maioria artistas performáticos ou oriundos das artes gráficas. Passa então a ser definida como *arte de imagem em movimento confeccionada quadro a quadro*, destacando-a das demais artes visuais por ter no movimento sua singularidade (SOLOMON, 1987, p.10).



5.i Blackton e seu *lightning sketch Humorous Phases of Funny Faces* (1875)

Mas o desejo de dar movimento a objetos inanimados é uma busca constante desde as pinturas rupestres até os artistas do renascimento. Desde a antiguidade, nas chamadas “histórias figuradas”, que mais tarde dão origem às histórias em quadrinhos, o desenvolvimento da ação em quadros separados está presente, já sugerindo movimento no espaço e no tempo (LUCENA JÚNIOR, 2008:29). Devido aos anos de prática profissional nas artes gráficas — histórias em quadrinhos, caricatura, ilustração publicitária, pintura, *lightning sketches* —, os animadores pioneiros possuíam facilidade para produzir e manipular as seqüências de imagens exigidas na realização de obras animadas. Como conseqüência, o cinema de animação recebeu forte influência das histórias em quadrinhos, que no início do século XX já possuíam esquemas narrativos próprios e uma linguagem consolidada e bastante desenvolvida. Dos quadrinhos, os cineastas aproveitavam as estórias, as temáticas, o ritmo e as *gags* (piadas rápidas) em seus filmes.

A integração da animação com imagens *live-actions* (ação viva) acontece já nestes primeiros filmes, que eram trabalhos autorais. Neles, era freqüente assistirmos ao artista / animador (por vezes apenas a mão do mesmo) criando as personagens animadas diante da câmera e interagindo com elas. Entre 1906 e 1928, era marcante a presença de um autor nas obras, que também acumulava os papéis de diretor,

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0610646/CA

animador, roteirista e personagem da ação. As personagens animadas, por sua vez, eram tratadas de fato como *desenhos* — seres imaginários, irreais até mesmo dentro da realidade fílmica da qual participavam, bidimensionais, feitos de tinta. Passivos de serem apagados, esticados, metamorfoseados ou até mesmo guardados novamente dentro do tinteiro.

Nesta época de filmes mudos e sem cores, a narrativa dos filmes baseava-se em piadas visuais que, muitas vezes, tinham um caráter reflexivo, brincando com a própria situação de desenho das personagens. O gato Felix, por exemplo, manipulava os elementos gráficos de dúvida e espanto (pontos de interrogação e de exclamação) dentro da narrativa, utilizando os mesmos como uma luneta e um anzol, respectivamente. Um balão de diálogo (herança das histórias em quadrinhos) podia — de maneira surreal — ser inflado com ar para que a personagem voasse pelos ares. Estes filmes eram chamados de *Cartoon* e vistos por alguns cineastas dos anos 20 como a possibilidade de se fazer um cinema diferente.

> Há mais uma linha que o desenvolvimento do cinema poderia seguir, e essa seria o filme animado. Vi vários e estou convencido de que ele tem muito potencial não realizado. O mais interessante sobre ele é a consciência da qualidade de brinquedo da imagem animada movendo-se na tela. O cinema, claro, é tão convencional quanto a fotografia, mas nós nos treinamos para perceber o mundo por meio da fotografia e raramente nos apercebemos da convencionalidade do cinema. Logo, uma das oportunidades para a construção artística está desaparecendo: o jogo com a ilusão. Talvez o filme animado possa ser combinado com o filme fotografado (CHKLOVSKI in GRAÇA, 2006: 163).

Não por acaso, ainda nos dias atuais, os filmes de animação são conhecidos nos Estados Unidos como *cartoon* (cartum), ainda que, atualmente, uma parcela significativa da produção voltada para cinema e televisão seja realizada com o uso de ferramentas de computação gráfica. Apesar de ser visto por alguns cineastas dos anos 20 como uma “forma nova, com possibilidades de engendrar um conteúdo novo”, o cinema de animação rapidamente logo passou a ser encarado com uma arte de tornar realidade os seres que habitam o imaginário, de maneira mais fiel possível à natureza (*Gertie, the dinosaur*, 1914) ou mais cartunesca e surreal (*How a mosquito operates*, 1912, em que um mosquito de fraque, maleta e cartola sai durante a noite para sugar o sangue de um homem sonolento). O próprio fato de a técnica mostrar se tratar de uma invenção — uma representação (seja o desenho, a animação com objetos, com recortes de papel, areia ou pintura sobre o vidro) — afastava o real das obras animadas. Contudo, a maior parte das produções animadas, mesmo as de caráter surreal ou cômico exagerado, fundamenta sua representação de mundo em elementos da realidade, como as leis físicas, volumes, profundidade, peso, resistência de

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0610646/CA

materiais e, principalmente, o movimento[2].

Nos casos de obras de caráter documental como *The sinking of the Lusitania* (1918), em que o artista Winsor McCay reconstituiu, com riqueza de detalhes, o naufrágio de um navio de passageiro norte-americano, vítima de torpedos de um submarino alemão, o que se percebe é a busca pelo apuro técnico na representação do movimento. Movimento este que era *construído* pelos animadores, mas que deveria parecer se tratar de uma ação do passado capturada pela lente de uma câmera.

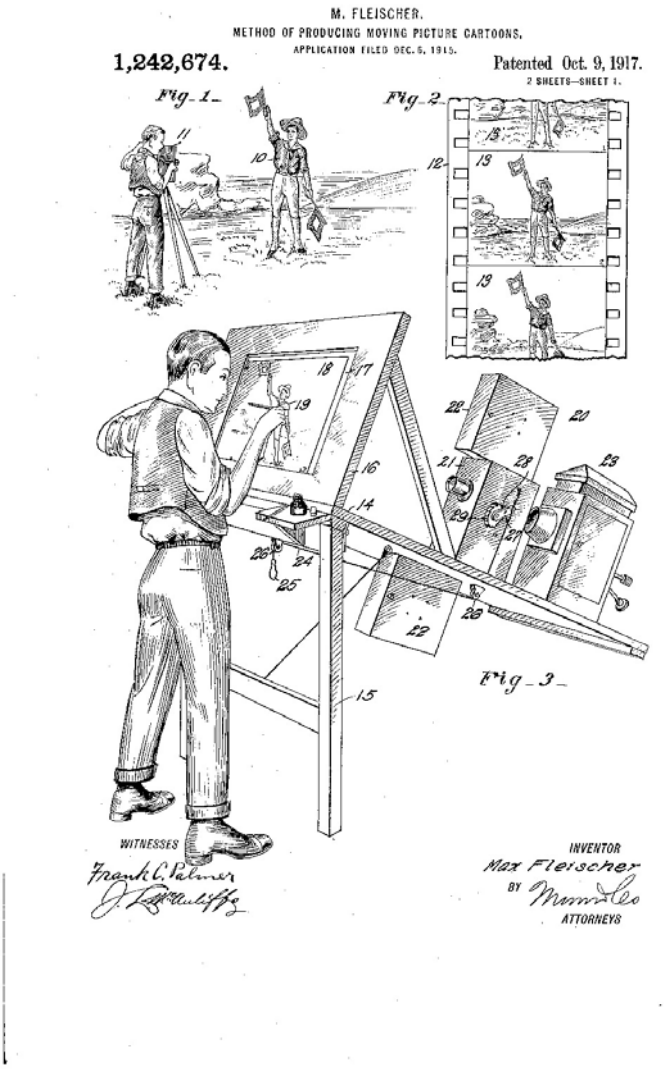
Contemporâneo de McCay, John Randolph Bray[3] (1879-1978) também utilizou animação para desenvolver filmes de aspecto "documental". Durante a primeira Guerra Mundial Bray foi a West Point com seus animadores e criou curtas de treinamento para o governo americano. Foi no Bray Study que Max Fleischer criou e patenteou o processo de rotoscopia em 1917. Trata-se do recurso de utilizar referências de filmagens reais para reproduzir movimentos. Assim, eram realizadas rápidas filmagens com atores, que serviriam depois de referência para os animadores, que desenhavam a ação animada *quadro a quadro* a partir dos fotogramas do filme original. O resultado garantia o realismo que se exigia de um documentário *live-action* e permitia a interpretação artística que Bray desejava (EVANS, 2005, p.12).

A rotoscopia acelerou o processo de produção, mas não tornou os movimentos animados mais próximos do real. A preocupação na reprodução do fotograma original como referência, ao invés de seguir o fluxo dos desenhos (onde os quadros anteriores é que são as referências) freqüentemente acarretava em personagens de feições hiperrealistas, mas de movimentos duros e mecânicos. Até mesmo Walt Disney valeu-se da rotoscopia em algumas de suas obras.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0610646/CA

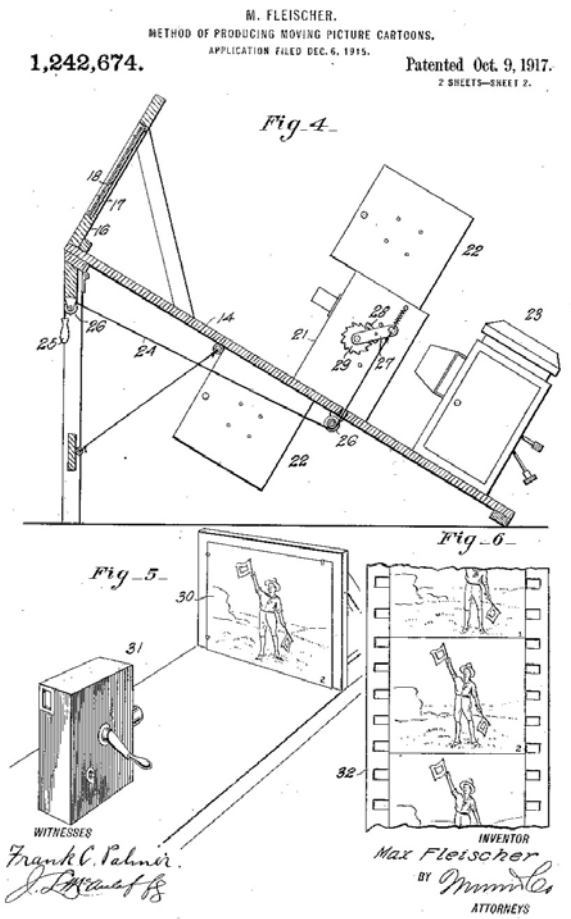
[2] Halas e Manvell inclusive sugerem que o animador deve conhecer os três princípios das leis do movimento estabelecidos por Newton: (i) Um corpo em repouso tende a permanecer em repouso. Da mesma forma, um corpo em movimento tende a permanecer em movimento. (ii) O estado de repouso ou de movimento de um corpo só pode ser alterado pela ação de uma força externa. O corpo move-se em linha reta seguindo a direção da força aplicada, até que outra força atue para mudar a sua direção. (iii) Toda ação causa uma reação igual e oposta. (HALAS & MANVEL, 1976: 34).

[3] Bray é considerado o primeiro empreendedor na área de animação. Além de patentear uma série de inovações técnicas (inclusive de outros animadores), foi o primeiro a estabelecer a divisão de setores em seu estúdio, acelerando o processo de animação.


M. FLEISCHER.
METHOD OF PRODUCING MOVING PICTURE CARTOONS.
APPLICATION FILED DEC. 6, 1915.
1,242,674. Patented Oct. 9, 1917.
2 SHEETS—SHEET 1.
Fig. 1.
Fig. 2.
Fig. 3.
WITNESSES
INVENTOR
Max Fleischer
BY
ATTORNEYS

5.ii Primeiro mecanismo de Rotoscopia patenteado por Max Fleischer em 1917

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0610646/CA



5.iii Funcionamento do primeiro mecanismo de Rotoscopia patenteado por Max Fleischer em 1917.

Em seu primeiro longa-metragem, *Branca de Neve e os Sete Anões* (1937), todas as figuras humanas foram animadas com a técnica da rotoscopia, enquanto a bruxa, os anões e os animais da floresta (cartunescos) foram animados da maneira tradicional. Ao ver os movimentos duros das personagens que deveriam ser as mais "reais" (o caçador, a princesa, o príncipe), Disney mandou refazer todas as cenas de sua protagonista da maneira tradicional, enquanto o príncipe encantado, que aparece apenas brevemente na obra, continuou a se movimentar como um manequim articulado.

Halas e Manvel têm opiniões radicais sobre o uso do que chamam de um "naturalismo postiço". Comentando sobre *Branca de Neve e os sete anões*, eles afirmarm:

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0610646/CA

> Na verdade, as qualidades essenciais da animação começam onde a ação real dos filmes termina. Esta é uma das razões pelas quais a animação é uma arte separada dentro de outra arte – uma extensão dos princípios fundamentais da cinematografia para o mundo inteiramente especializado das artes gráficas (HALAS & MANVEL, 1976:26).

5.iv Estudos para Branca de Neve e os Sete Anões (1938), Disney

Este fracasso inicial, não impediu que Disney e seus animadores se tornassem os grandes responsáveis pelos avanços técnicos da Animação tradicional em direção ao realismo de movimentos, estabelecendo paradigmas que se tornaram referências para a área. Para Disney, o cinema de animação deveria ser entendido como uma arte de entretenimento por excelência. Alegava estar mais preocupado em fazer as pessoas se divertirem do que em se expressar artisticamente. Para atingir seu objetivo, percebeu que os filmes como vinham sendo feitos até aquele momento não teriam futuro, pois estavam estruturados sobre piadas visuais — como nas tiras em quadrinhos dos jornais — e não no movimento, essência da animação. As personagens destas obras possuíam um pequeno número de movimentos característicos, pouco elaborados e repetitivos. Faltavam ação e movimentos convincentes.

Com uma expressão que ficou famosa, Disney anunciou aos seus animadores que almejava atingir, com a animação, a *"ilusão da vida"*. Para ele, uma personagem animada "tinha de atuar, de representar convincentemente; parecer que pensa, respira; convencer-nos de que é portador de um espírito. E para envolver completamente a audiência, esse personagem tinha, por fim, de estar inserido em uma história" (LUCENA JÚNIOR, 2002: 99), o que contrariava a tendência da época de produção de filmes baseados em uma sucessão de piadas visuais.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0610646/CA

Este nível de realidade foi ainda mais reforçado pelo desenvolvimento da mesa de animação multi-planos. Um aperfeiçoamento da mesa de animação para aumentar o senso de profundidade ou perspectiva. Várias camadas de vidro são colocadas em diferentes distâncias sob a lente da câmera. Essas camadas são iluminadas e operadas independentemente (MANVEL & HALAS, 1976: 351). Tradicionalmente, na imagem bidimensional, a ilusão de perspectiva teve de ser criada pelo artista. Disney demonstrou com sucesso esta técnica em *Silly Symphony* e *The Old Mill* (1937). Mas ele encontrou sua mais avançada e persuasiva utilização em toda extensão de *Branca de Neve e os Sete Anões* (1937).

5.v Animador dos estúdios Disney observando um cervo.

5.vi Oliver Martin Johnston Jr.

Segundo a orientação de Disney, portanto, uma obra de animação deveria apresentar movimentos convincentes (atuação teatral), a partir dos quais se explicitaria a personalidade das personagens. Estas, por sua vez, estariam inseridas em um enredo, no qual o humor apareceria naturalmente — integrado ao longo da narrativa — e não em acontecimentos pontuais (piada pela piada). Diversos recursos foram inventados nos estúdios Disney, com o objetivo de facilitar o trabalho dos animadores em sua busca por movimentos mais fluidos e convincentes. Excursões à fazendas, zoológicos e museus eram organizadas. Disney comprava ossadas e animais empalhados, e até mesmo cadáveres para entender o funcionamento de articulações, músculos e ossos. Instituiu um programa de treinamento para seus animadores que incluía aulas de anatomia, de desenho de modelo vivo, psicologia da cor e princípios de representação. Insistia na observação de mímicos e dos grandes atores do cinema mudo. Agendava palestras com grandes artistas da época, em áreas relacionadas à produção de seus filmes, como Orson Welles, Frank Lloyd Wright e Charles Chaplin. Tudo que era necessário para atingir a almejada “ilusão da vida”, Disney providenciava.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0610646/CA

Por isso, sua importância no desenvolvimento de animações figurativas, cujo movimento pode ser considerado realista, é sempre ressaltada. Todas estas pesquisas realizadas nos Estúdios Disney, resultaram na sistematização dos 12 princípios fundamentais para a animação, ainda na década de 1930. Estes princípios tornaram-se um novo paradigma para a animação, quando não uma fórmula para muitos animadores. A sua dimensão revolucionária está na pertinência e precisão com que os “princípios” viabilizam a reprodução fluida do movimento dos seres vivos, sem com isso perder a consistência das formas volumétricas, a perspectiva, e uma série de outros fundamentos da tradição artística.

Thomas e Johnston, no terceiro capítulo de *The Illusion of Life*, atualizaram a terminologia do que os animadores do estúdio Disney definiram como “os princípios fundamentais da animação”.

6.1. Princípios da Animação

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0610646/CA

Considerada a descoberta mais importante, o princípio comprimir e esticar parte da convicção de que, ao se mover, o formato do corpo/rosto de um ser vivo, composto de massa corporal, sofre deformações. O corpo é dotado de certo grau de elasticidade, bem como de compressão, que variam de acordo com a expressão/ação executada pela personagem. (THOMAS; JOHNSTON, 1981:47-51). Na animação realista, o limite dessas deformações é definido de maneira que não interfira no nível de verossimilhança com o real; já em outras animações, o exagero proposital a partir desse princípio pode constituir uma opção estilística, como ocorreu com as séries de personagens da Warner Bros. e da MGM, na década de 1940.

A antecipação consiste em antecipar a ação que o personagem está prestes a realizar, preparando o espectador para apreciar a maneira como o personagem faz algo, em detrimento do quê ele faz. Assim como na vida real, nenhum movimento surge instantaneamente; ele começa em um ponto do corpo (geralmente nos quadris e abdômen), estabelece o equilíbrio, e, em seguida, desenvolve-se de fato (THOMAS; JOHNSTON, 1981: 51-52).

A encenação “é a apresentação de qualquer idéia de maneira que ela esteja completa e clara. Uma ação é encenada para que seja compreendida; uma personalidade para que seja reconhecida; uma expressão, vista; para que um clima afete o público” (THOMAS; JOHNSTON, 1981: 53).

Animação direta e Quadro a Quadro – são as duas principais formas de animação. Na animação direta, o animador desenha /posiciona a figura um quadro

após o outro, podendo incorporar novas idéias que surgem no processo, até alcançar o final da cena. No modo de animação quadro a quadro, primeiro são criados os desenhos que contém os quadros-chaves (*key poses*) das personagens ao longo de uma determinada seqüência; em seguida, são criados os desenhos intermediários, que fazem a transição fluida de um extremo ao outro do movimento. Geralmente, os dois métodos são usados pelos animadores, dependendo do resultado que se almeja alcançar e do tempo de que se dispõe para a realização da animação. Isso porque, através da animação direta, o artista pode deixar-se levar pela sua criatividade; todavia, o controle sobre o trabalho é substancialmente reduzido e o tempo para a realização aumentado. O inverso ocorre no caso da técnica de animação quadro a quadro (THOMAS; JOHNSTON, 1981: 56-58).

Os animadores que utilizam tecnologia digital se valem de outras formas de animação, como veremos em *Ryan*, que utiliza o método NURBS (*Non Uniform Rational B-Splines*), um sistema de modelagem gráfico-computacional que utiliza, além de círculos, linhas e arcos, as splines. É empregado em sistemas CAD para geração de superfícies complexas. São formas matemáticas que permitem a construção de simples linhas 2D (bidimensionais), círculos, arcos ou mesmo sólidos geométricos regulares à superfície orgânica complexas 3D (tridimensionais). Os objetos em NURBS podem ser utilizados para qualquer tipo modelagem, animação, ilustração, ou modelos para a fabricação industrial por causa de sua flexibilidade e precisão na construção dos objetos 3D.

No princípio continuidade e sobreposição da ação parte-se da premissa de que “as coisas não param de uma vez... primeiro, vem uma parte e depois a outra” (THOMAS; JOHNSTON, 1981: 59). É o caso de anexos (orelhas, rabos etc.), que continuam em movimento depois que o resto da figura já parou, ou do movimento mais lento assumido por partes do corpo onde há mais carne do que ossos. A continuidade é o oposto da antecipação (ambas podem ser entendidas pelo princípio físico da inércia): para realizar uma determinada ação, o corpo executa pequenos movimentos que lhe dão sustentação, impulso, força; porém, uma vez em movimento, o corpo tende a continuar em sua trajetória (pela inércia); assim, ao frear, as partes do corpo que receberam menos força continuarão em movimento até que o corpo pare completamente.

A sobreposição da ação informa ao espectador o que aconteceu, como tudo terminou. É o caso de quando um personagem olha para a câmera depois de escorregar; a reação dele ao incidente (sua expressão) fala mais sobre o personagem do que a ação em si. Após atingir o ponto de repouso, isto é, uma novo quadro-chave, a imagem deve permanecer fixa na tela por alguns frames (entre 8 e 16), para que o

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0610646/CA

espectador tenha tempo de absorver o que acaba de ver (THOMAS; JOHNSTON, 1981: 59-62).

A aceleração e desaceleração é o princípio da velocidade de execução de um movimento. Na animação, esse efeito é alcançado pelo número de desenhos/registros intermediários mais próximos ou afastados dos extremos: quanto maior a quantidade, mais rápida a ilusão de movimento (THOMAS; JOHNSTON, 1981: 62). A aceleração e a desaceleração desempenham um papel importante para a credibilidade da animação, uma vez que as ações naturalmente não são executadas num ritmo constante, mas em picos de intensidade.

O princípio dos arcos é resultado da observação de que, ao se mover, a maioria dos seres vivos desempenha uma trajetória circular, um arco. Portanto, ao animar, o artista deve se lembrar de “vigiar os arcos”, para que o movimento seja executado com fluidez e precisão, sem aparentar “quebras” de uma pose à outra (THOMAS; JOHNSTON, 1981: 62-63). Aspecto facilitado na animação digital (3D) pelas splines, que já citamos acima quando tratamos das Nurbs.

A ação secundária complementa as ações que conduzem a narrativa, com o intuito de agregar charme ao personagem, disponibilizando detalhes que informam sobre a sua personalidade, mas que não têm relevância para a diegese em si. Essas ações sutis suportam a ação principal, uma vez que a deixam mais interessante, contribuindo para o apelo do que está sendo mostrado. É o caso de um personagem que apresenta um determinado tique em algum tipo situação; ou uma pessoa envergonhada que coloca seus óculos enquanto recupera a compostura (THOMAS; JOHNSTON, 1981: 63-64).

“O filme animado corresponde a uma sucessão de instantes imateriais, mas absolutamente diferentes entre si, que se definem pelo suceder das diferenças gráficas entre imagens (...) o espaço temporaliza-se na sucessão dos instantes, e a obra aparece” (GRAÇA, 2006: 134). Este é o princípio da temporização. Na animação direta e quadro a quadro, o número de desenhos/registros usado para compor um movimento determina a quantidade de tempo que a ação irá durar na tela. A temporização é um dos aspectos mais determinantes do filme, tanto com relação à narrativa quanto à caracterização dos personagens. Isso porque a maneira como o tempo é tratado - a duração e o ritmo das ações, das seqüências e do filme como um todo - informa ao espectador a respeito do “clima” do filme e da personalidade dos personagens: letárgico, agitado, tenso, relaxado, agressivo, passivo etc. Nesse sentido, a animação pode ser feita em Uns (Ones) ou Dois (Twos); isto é, uma única imagem pode ser fotografada uma ou duas vezes (ser responsável por um ou dois frames do filme) (THOMAS; JOHNSTON, 1981: 64-65). Émile Cohl foi o responsável

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0610646/CA

pela descoberta de que animar a Dois não resultava na quebra do movimento. Contudo, essa é uma decisão particular de cada artista, e depende do grau de detalhamento que deseja para a animação do seu filme.

"Quando Walt solicitava realismo, ele queria uma caricatura do real" (THOMAS; JOHNSTON, 1981: 65-66). Os dois autores chamam a este princípio: exagero. Isso significa que, na animação realista, cada caracterização, personalidade, ação ou sentimento de uma personagem deve ser representada claramente, sem deixar dúvidas quanto às suas intenções – o que, por sua vez, devem estar alinhadas à sua fisionomia. Se a personagem fosse triste, que o fizessem sorumbática; se fosse má, que a fizessem terrível. Embora esse princípio dê margem ao estabelecimento de estereótipos, ele pode ser considerado um dos maiores responsáveis pela comprovação de que uma animação pode se sustentar no tempo de um longa-metragem, bem como a certeza de que é capaz de provocar uma grande variedade de reações na animação.

O desenho Volumétrico tem grande importância para a animação realista. Para criar uma caricatura do real, o animador deve ser capaz de posicionar a figura em todas as posições possíveis, a partir de diversos ângulos de visão, sem como isso perder a proporcionalidade, a perspectiva e sem deformá-la, além do próprio limite do corpo. Com base na perspectiva renascentista, o artista deve criar uma figura volumétrica, sólida e tridimensional, forjando na imagem as impressões de peso, profundidade e equilíbrio (THOMAS; JOHNSTON, 1981: 66-68). Na animação digital 3D esse princípio é levado ao seu extremo; através das técnicas de modelagem, a imagem na tela (que na verdade é "chapada", 2D) assume um grau de materialidade surpreendente, similar à do cinema tradicional e das técnicas de animação de bonecos, por exemplo. A perspectiva é o aspecto mais subvertido em Ryan, pois justamente, Chris Landreth trabalha com o software 3D, mas faz uso do que chama de perspectiva não linear, como veremos no estudo de caso no capítulo 7.

Uma característica bastante subjetiva, o apelo, de acordo com o "estilo Disney", é "àquilo que uma pessoa gosta de olhar, uma qualidade de charme, design agradável, simplicidade, comunicação e magnetismo" (THOMAS; JOHNSTON, 1981: 68). O apelo seria trabalhado na caracterização da personagem através de sua personalidade e de sua fisionomia (aspectos intimamente relacionados no âmbito das artes gráficas). Esse carisma independe da conduta da personagem; não se refere a um juízo de valor, mas à sua capacidade de fascinar o espectador, de mantê-lo atento à narrativa, ansioso por um novo acontecimento.

Foram estes princípios, que transformaram as personagens de Disney em seres especiais. Apesar de ter como personagens animais antropomorfizados, os mesmo já

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0610646/CA

não eram mais tratados como criações de traço e tinta, mas seres vivos, tridimensionais, com motivações e densidade psicológica, reais dentro do universo ficcional do qual faziam parte. O dispositivo — todo o aparato técnico e de produção necessário à realização de um filme animado — permite que aceitemos como real e, até mesmo, como parte do nosso cotidiano toda uma gama de situações surreais como bigornas que caem do céu, camundongos atores e cachorros falantes. Para nós, se tratam de situações reais em seu absurdo irreal, e de seres vivos, mas que são *cartoons.*

6.2. Questões sobre o realismo de Disney

Em muitos sentidos, a animação Disney tinha se alinhado com aspectos de realismo fotográfico, o que deturpou ainda mais as características distintivas da animação (WELLS, 1999: 23). A animação cinematográfica tinha atingido maturidade, mas ao fazê-lo Disney estabeleceu um modelo como sinônimo de "animação". Isto levou a animação a ser entendida de forma limitada. Disney aperfeiçoou uma determinada linguagem para fazer a animação de longa metragem, que teve como seu modelo o cinema de ação ao vivo (*live-action*). Isto obscureceu outros tipos de animação e outras inovações e estilos de animação que permitiriam que outros tipos de filmes fossem feitos. Por conseguinte, e, ironicamente, a posição dominante da Disney no meio coloca a questão do "realismo" no centro de qualquer discussão de animação. Disney concluiu que uma funcionalidade completa do longa-metragem não poderia ser sustentada a partir da limitada criação de uma seqüência de GAG, o que, naturalmente, caracterizava a animação curta, mas aspirando as condições do modo de fazer o filme de ação ao vivo (*live-action*), ele cria condições nas quais as qualidades intrínsecas de animação são ignoradas (WELLS, 1999:24).

Para Paul Wells qualquer definição de "realidade" é necessariamente subjetiva, assim como qualquer definição de "realismo" como ele opera dentro de qualquer imagem na prática cinematográfica também está aberta à interpretação. Contudo, certas tradições do filme cinematográfico nos forneceriam modelos através dos quais seria possível avançar no sentido de algum consenso sobre o que é reconhecidamente uma autêntica representação da realidade. Para Wells, encontramos alguns exemplos na variedade de filmes de não-ficção (travelogue, documentário etc.), ou até mesmo ficcionais como as ficções neo-realistas, filmes que emergiram da Itália pós-guerra, ou os dramas feitos na Grã-Bretanha no início dos anos 1960.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0610646/CA

Wells também acredita que podemos “alegar” que esse tipo de filme, aparentemente objetivo, se refere somente à realidade externa e a representação do ordinário, da existência cotidiana. Outros tipos de cinema, principalmente o trabalho dos surrealistas, priorizam o enfoque psicológico, o que sugere que "realidade" é uma questão de como ela é percebida ou, inconscientemente, mediada. Para ele 'Realismo' é uma coisa relativa, mas o tipo de filme que parece representar mais fielmente a 'realidade’ é aquele que tenta livrar-se do óbvio em si e usa convenções cinematográficas priorizando o registro das pessoas, objetos, ambientes e acontecimentos que caracterizam o entendimento comum da experiência vivida. Contudo, ele alerta, que qualquer tomada cinematográfica, no entanto, é necessariamente autoconsciente, e um gesto de manipulação humana. É neste ponto que, acredita Wells, qualquer tentativa de definir "realismo" no cinema a partir da neutralidade e objetividade irão falhar. Princípios de organização e manipulação intervêm em qualquer noção de que um filme está mostrando a realidade imediata. Do mesmo modo, qualquer filme que afirma ser "verdadeiro" ou simplesmente mostrar os fatos, provavelmente vai ser contestado com o argumento de que é "falso" ou apenas ficção. O filme animado, inevitavelmente, complica ainda mais estas questões (WELLS, 1999:24).

Significativamente, porém, a animação pode ser desenredada imediatamente deste tipo de debate por tratar-se de um meio que existe pelos auto-evidentes princípios de construção. A animação não compartilha o mesmo método e abordagem do filme *live-action*. Em vez disso, é dada prioridade à sua capacidade de resistir ao "realismo" como um modo de representação e utilizar várias técnicas para criar numerosos estilos que são fundamentalmente sobre "realismo". Wells cita Eco, que se refere aos parques temáticos da Disney nesta frase: "para se falar de coisas que se pretende conotada com as reais, essas coisas devem parecem reais. O "completamente verdadeiro" torna-se identificado com o "completamente falso". Irrealidade absoluta é oferecida como presença real (ECO citado por WELLS, 1999)”.

Em muitos sentidos esta opinião define animação em geral (ou seja, animação é um meio "completamente falso" por força do fato de que não usa a câmera para "gravar" a realidade, mas cria artificialmente a sua própria a partir de registros), mas mais particularmente define o tipo de animação que aspira à criação de uma imagem realista, sistema que faz eco do "realismo" do filme *live-action*. Isto, usando a expressão de Eco, é hiper-realismo, e fundamentalmente define o filme da Disney, e aqueles que imitam o estilo do estúdio. Para a Disney, e outras pessoas que trabalham neste caminho, conotado com a "realidade", no entanto, a construção de contextos criados no interior dos filmes, deve necessariamente aspirar

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0610646/CA

verossimilhança, mesmo quando se trata de fazer filmes narrativos com fadas ou utilizando animais ou seres humanos caricaturados como as principais personagens.

"Realismo" como já sugerido é um termo relativo para Wells, mas ele acredita que é útil estabelecer alguns critérios para localizar o "hiper-realismo" da Disney dentro de filmes de animação. Desta forma, há como avaliar um filme de animação por seu relativo grau de "realismo '. Em outras palavras, o filme animado pode ser definido como não-realista quando se desvia do modelo de "hiper-realista' localizado nos filmes dos estúdios Disney. Consequentemente, a relatividade do "realismo" dentro do contexto de animação pode revelar-se uma ferramenta analítica válida porque alguns filmes podem ser categorizados como mais "realistas" que outros, ou podem trabalhar em um estilo que tenha uma conotação de maior grau de "realismo" do que outro estilo, etc. O estilo hiper-realista apresenta alguns códigos e convenções que facilitam certos tipos de comparações:

- O design, dentro do contexto e da ação hiper-realista do filme animado se aproxima, e corresponde à concepção, ao contexto e as ações no âmbito dos filmes de ação ao vivo em sua representação da realidade.

-- Os personagens, objetos e meio ambiente no âmbito do filme animado hiper-realista estão sujeitos às leis da física.

-- O som implantado no filme animado hiper-realista irá demonstrar diegética apropriada e corresponderá diretamente a partir do qual o contexto que surge (por exemplo, uma pessoa, lugar ou objeto deve ser representado pelo som que ele realmente, no volume adequado etc.).

-- A construção dos movimentos e tendências comportamentais de "o corpo" no filme animado hiper-realista corresponderá aos aspectos físicos dos seres humanos e criaturas do mundo 'real'. (WELLS, 1999: 25,26)

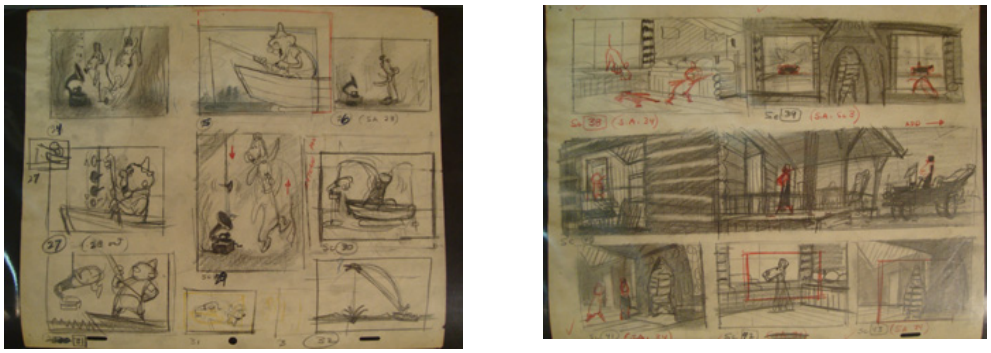
Além dos princípios estabelecidos por Disney, estas convenções também poderão ser utilizadas para a realização do cinema de animação e também para estudos comparativos entre as escolas de animação. A sua utilização depende dos efeitos que o artista pretende alcançar, e do grau de realismo desejado pelo animador, ou até mesmo, para escapar à proposta realista. Estes recursos serão úteis para compreendermos como outras propostas irão se diferenciar de Walt Disney.

6.2.1. O estilo UPA e a ruptura com o realismo Disney

A United Productions of America (UPA) fundada por animadores dissidentes dos estúdios Disney, após a greve de 1941, foi responsável pela ruptura com o realismo de Disney. A “estética UPA” tinha sua proposta ancorada na ausência de normas e nas

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0610646/CA

recentes possibilidades da arte moderna encontradas no cubismo. As principais referências eram os pintores Picasso, Matisse, Modigliani, Klee, entre outros, com sua ênfase na geometria e nas linhas simples. Com suas histórias não convencionais, estilização gráfica e mecânica adaptada às figuras, a nova estética conquistou o público e tornou-se referência na produção dos desenhos animados para a televisão durante os anos 1950 e 1960. Bem como influenciou o estilo de animadores na Europa e no Canadá, sobretudo, a Escola de Zagreb e o National Film Board (LUCENA JÚNIOR, 2005: 129).



5.vii Storyboard Mr. Magoo, John Hubley

A técnica introduzida pela UPA foi denominada animação limitada[4]. Distribuídos pela Columbia Pictures, os curtas que mais deram popularidade à UPA foram: *Ragtime Bear* (1949), protagonizado por Mister Magoo (personagem mais famoso do estúdio, que rendeu dez anos de série); *Gerald McBoing Boing* (1951), de Bobe Cannon; *Rooty Toot Toot* (1952), de John Hubley; *A Unicorn in the Garden* (1953), dirigido por Bill Hurtz; e *The Tell-Tale Heart* (1953), dirigido por Ted Parmelee e consagrado por ter sido o primeiro exemplo de um filme de horror animado (BENDAZZI, 2003, p. 89).

O próprio Walt Disney utilizou-se da técnica introduzida pela UPA, a exemplo do curta *Toot, Whistle, Plunk and Boom*, lançado em 1954. Mas ele submeteu o design da UPA aos seus princípios de animação. O resultado ficou tão bom que o filme ganhou o Oscar em 1954. Nesse contexto, Disney buscou ainda diferenciar seu produto apostando na produção mista de animação e cinema tradicional, mas acabou voltando ao motivo dos contos de fadas e focando uma produção direcionada ao entretenimento infantil: *Alice no País das Maravilhas* (1951), *Peter Pan* (1953) e *A Dama e o Vagabundo* (1955).

[4] A animação limitada refere-se ao processo de produção de *cartoons* que não seguem a abordagem hiper-realista e cujo maior atrativo é a redução de custos, uma vez que não enfatiza detalhes (por exemplo, ao falar, a boca do personagem se mexe, mas seu corpo permanece imóvel).

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0610646/CA

A coincidente promoção do conceito de animação limitada da UPA no instante em que a televisão ganhava impulso e precisava de programas abundantes e baratos levou a uma desvirtuação da animação, que perpetua até hoje. De acordo com LUCENA JÚNIOR isto ocorreu porque a abordagem que a televisão fez da animação limitada, que fora um importante experimento artístico, se deu para baixar os custos de produção dos desenhos animados. A animação limitada permitia um grande volume de produção em um curto período de tempo – o que foi determinante para o emergente mercado televisivo -, que exigia novos programas a cada semana. O período compreendido entre as décadas de 1950 e 1980 é marcado por uma vasta produção de seriados infantis, que ficaram conhecidos como *Saturday Morning Cartoon* (desenhos de sábado de manhã) e cuja qualidade artística é comumente questionada.

A produção de animação “limitada” pela televisão acabou popularizando a idéia de que “animação” significava “entretenimento infantil, sem valor artístico”. Mas a partir da proposta da UPA, novos estilos de animação vão surgir e em meados dos anos 80 teremos uma retomada da produção de animações para TV, que apesar de ter o entretenimento como objetivo, trazem valores e inovações artísticas (LUCENA JÚNIOR, 2005: 135).

5.viii A Turma do Manda Chuva, Hanna Barbera

O desafio deste período era conseguir desenvolver um sistema capaz de aliar a qualidade artística aos baixos custos impostos pelo mercado da televisão. Os animadores Bill Hanna e Joe Barbera foram uns dos poucos animadores tradicionais de Hollywood que conseguiram esta façanha aperfeiçoando o estilo UPA. Através de um sistema baseado num movimento simplificado, cuidadosamente elaborado e cronometrado, com ênfase em quadros-chave e no movimento das extremidades das

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0610646/CA

personagens, eles produziram entre 1957 e 1969, por exemplo, as séries *Zé Colméia e sua turma*, *Manda-Chuva*, *Os Flintstones*, *Os Jetsons* e *Scooby-Doo.* A extensa produção também se deve ao sistema, que "permitia a reutilização de animações em diversas seqüências, eliminando trabalho e, portanto, derrubando os custos" (LUCENA JÚNIOR, 2005: 136).

Em 1969, Fritz Freleng também contribuiu para uma produção de qualidade dentro desse contexto de restrições orçamentárias, lançando *A Pantera Cor de Rosa* (LUCENA JÚNIOR, 2005: 136-137). Os estúdios Disney continuavam tentando retomar a popularidade dos longas-metragens de animação nos anos de 1960 e 1970, conseguindo atrair a atenção para alguns filmes, como *101 Dálmatas* (1961), *Mogli, o menino lobo* (1967) e *Bernardo e Bianca* (1977).

6.2.2. O Estilo Japonês – inspirado no realismo de Disney

O Japão, ao contrário dos países europeus e do Canadá, encontrou na técnica e na estética dos estúdios Disney a sua inspiração. Osamu Tezuka desenvolveu o anime, as animações baseadas nos mangás (quadrinhos japoneses), tendo como referência o "estilo Disney". Por isso é considerado o responsável por ter levado o estilo Disney ao Japão. Entre 1963 e 1965, Tezuka, deu início à produção de suas séries mais famosas: Astro Boy e Kimba, o Leão Branco, ambas distribuídas internacionalmente. O estúdio de Tezuka, Mushi Production, concorria diretamente com o Toei Animation, cujo animador mais talentoso do período era Isao Takahata. Ao contrário de Tezuka, o estilo de Takahata seguia tendências do cinema tradicional europeu, como o neo-realismo italiano e a *nouvelle vague* francesa[5]. Seu primeiro longa-metragem, *Hols: Prince of the Sun* (1968), é considerado um marco na história do anime por ter sido o primeiro a quebrar os parâmetros de Disney estabelecidos no Japão. Em 1985, Takahata se juntaria a Hayao Miyazaki (que também havia trabalhado na Toei Animation) e juntos fundaram o Studio Ghibli.

Outro diretor, que faz um cinema de animação autoral é Kihachiro Kawamoto, que em 2006 esteve participando do Papo Animado, na 14ª. edição do Anima Mundi – Festival Internacional de animação realizado no Rio de Janeiro. Herdeiro de Jiri Trnka, o japonês Kihachiro Kawamoto, nasceu em Sedagaya em 1925. Quando viu "The Emperor's Nightingale", de Trnka, Kawamoto viajou à Europa para ser seu aluno.

[5] Que inclusive teve forte influência no cinema japonês dando origem à chamada *Nouvelle Vague* Japonesa, cujo principal representante é Nagisa Oshima, realizador de filmes como *Conto Cruel da Juventude* (1960).

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0610646/CA

Chegou a trabalhar na Hungria, Polônia, Romênia e Rússia, antes de retornar ao Japão. Kawamoto uniu a abordagem européia de filmes com marionetes à longa tradição japonesa que remonta aos bonecos do teatro Bunraku (manipulados em tempo real por homens vestidos de preto), do século XVII.

Nos anos 90, o Japão se destacou no mercado internacional de animação com os filmes autorais e as séries televisivas. Produzida pelo estúdio Gainax entre 1995 e 1996, e distribuída pelo Canal Animax, da Sony Corporation, *Neon Genesis Evangelion* revolucionou a animação japonesa. A série reviveu o estilo mecha[6] anime e introduzindo temáticas filosóficas, que influenciaram outras séries marcantes, como *Revolutionary Girl Utena* (1997) e *Serial Experiments Lain* (1998). O estilo anime não se restringiu à televisão.

A produção japonesa continuaria se destacando no mercado de longas-metragens. Baseado no mangá homônimo, o filme *Akira* (1987), de Katsuhiro Otomo, foi o precursor do estrondoso fenômeno anime no Ocidente, deflagrado nos anos 1990. Enquanto a maioria das animações japonesas utilizava-se da técnica da animação limitada, Akira foi lançado em animação tradicional, quebrando a tendência então em voga, e apresentando riqueza de detalhes, sincronismo labial nos diálogos e conceito artístico elaborado. Atualmente, destacamos a produção de longas-metragens do Studio Ghibli, dirigidos pelos animadores Hayao Miyazaki e Isao Takahata, que realizaram obras-primas, tais como *Princesa Mononoke* (1997), *A Viagem de Chihiro* (2001) e *Castelo Andante* (2004).

6.2.3. A questão autoral na animação

Para falarmos sobre a questão autoral na animação é importante retomar o emprego da expressão no cinema. O termo autor existe no cinema desde a década de 20, quase sempre em oposição ao cinema industrial Hollywoodiano. Mas a expressão “política de autores” tornou-se a palavra de ordem de um grupo de jovens críticos (e depois cineastas) do *Cahiers du Cinèma*. Antes de ser o trampolim para se lançar como autores, essa fórmula proposta pelos jovens redatores dos *Cahiers* apresenta um novo modo de ver o cinema, tendo por finalidade a valorização do diretor-autor. Referindo-se ao cinema europeu, a diretores como Carl Dreyer, Robert Bresson ou Michelangelo Antonioni, essa “política” não criava problemas particulares, mesmo porque na Europa, justamente por causa das afinidades que o cinema tinha mantido

[6]Mecha Musume (“garotas mecha”) é um fenômeno da internet, caracterizado pela personificação do maquinário militar (mecha, é usado em japonês para designar tanques, aeronaves, navios etc.) (WIKIPEDIA, 2006) Disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki/Mecha_Musume>.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0610646/CA

com a obra literária e artística e com métodos de produção artesanal, a tradição de um cinema de autor tinha criado raízes mais profundas do que em outras regiões. A polêmica criada pelos jovens turcos não aconteceu pela questão da política de autor, mas por escolherem cineastas de Hollywood, geralmente tido como lugar do comércio cinematográfico, do divertimento, do cinema de massa, e nunca como o lugar da arte e da autoria. Eles estavam deslumbrados pelo cinema americano (Orson Welles, Alfred Hitchcock, Vincent Minneli, Howard Hawks) e com a produção americana de diretores europeus como Fritz Lang, Jean Renoir ou Max Ophûls, que utilizava técnicas cinematográficas admiradas por eles (enquanto o cinema francês apelava para a narrativa do romance, o cinema americano já trabalhava com grande desenvoltura com as técnicas do cinema). Sua crítica virulenta era dirigida ao chamado *Cinèma de Qualité* representando pelos cineastas: *A adúltera* (1948), Claude Autant-Lara, *Somos todos assassinos* (1952), André Cayette e *O salário do medo* (1953), Henri Clouzot

O que geralmente caracteriza a autoria no cinema e na própria animação são aspectos econômicos: equipes pequenas, trabalho (algumas vezes artesanal) e procedimentos técnicos: ausência de script[7] algumas vezes, experimentação com técnicas e a linguagem, o que se aproxima mais da animação experimental do que da ortodoxa. Mas também há pensamentos sobre a autoria do ponto de vista estético e sensorial. De acordo com Graça (2006), que pesquisa elementos para uma poética da animação, o autor, pelo exercício poético, converte-se no corpo da obra, e esta naquele, como experiência de seu corpo sensível.

Em animação a questão da autoria é facilmente aceita quando se pensa na animação artesanal, desenvolvida principalmente na Europa e Canadá. Mas quando o tema abrange os EUA, a situação se torna bastante complicada. O nó desta complicação é Walt Disney, autor, diretor, editor e produtor de animação, que inclusive não utilizava roteiro, mas partia direto para o storyboard. Paul Wells se ocupa em várias páginas do livro *Animation: Genre and Authorship* discutindo o papel de Disney na realização dos filmes de animação do Estúdio Disney. Para fundamentar suas teses, Wells entrevistou vários profissionais, que trabalharam com Disney, e analisa a sua participação inicial em filmes como *Steambolt Willis* e *Branca de Neve*. Acaba por concluir que Disney teve uma atuação mais direta na realização de animações no

[7] Jan Svankmajer, realizador tcheco, diz que “Ao criar cada um de meus filmes, sempre considerei mais essencial que as ‘circunstâncias’, internas ou externas, forçassem a que a verão em livro do script fosse abandonada. Se você vive com seu filme – quero dizer que se você fica com ele 24 horas por dia, se vai dormir com ele e acorda com ele, um estado que tende a estabelecer-se no primeiro dia de filmagem -, então é natural que seu subconsciente comece a influenciar a realidade do filme, e vice-versa” (GRAÇA, 2006:114)

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0610646/CA

período inicial, depois assumiu definitivamente sua carreira de empresário do entretenimento.

Na verdade, atualmente, se formos pensar neste debate a animação continua sendo realizada entre estes dois vetores: um processo industrial de larga escala, mas que também pode ser realizada por um único animador. É muitas vezes o caso das animações realizadas em Portugal, Brasil, leste europeu, onde um único animador trabalha por vários anos para concluir um filme. *Stuart*, do português Zepe, é um bom exemplo. O filme de 11 minutos levou dez anos para ser concluído e o seu diretor, José Cavalheiro, foi sozinho o responsável por todas as etapas de realização.

5.ix O estilo fluído de "banda desenhada" de *Stuart*

Podemos dizer que esta é cada vez mais uma tendência minoritária no mercado da animação, mas que encontra receptividade entre a crítica (festivais e eventos de animação) e os chamados espectadores *cult*. É um cinema de animação que se propõe a desmistificar a própria tecnologia e subverter o seu uso, criando produtos híbridos, explorando outras linguagens, pesquisando as estéticas tradicionais e buscando novas formas de representação. Este cinema de animação autoral geralmente é realizado por produtores independentes, que eventualmente são apoiados por instituições estatais.

Esta é a corrente a qual associamos Len Lye, McLaren e outros animadores que exploram materiais alternativos, novas linguagens e propostas estéticas. Temos ressaltado o trabalho de Len Lye e de McLaren, por conta de seu contato direto com John Grierson e sua relação com instituições que desenvolvem projetos em animação e documentário (GPO[8], NFB).

Len Lye[9] um dos grandes exploradores das possibilidades da cor tem seus filmes classificados por Bendazzi (2003) em três grupos: a) exploração da cor e gráficos; b) foco na textura e transparência, bem como na inter-relação desses dois elementos; e c) uso e exploração tridimensional da técnica de grafite sobre filme negro. A animação para Len Lye era um tipo particular de síntese expressiva enquanto

[8] Uma subdivisão do Correio Geral do Reino Unido, a unidade, fundada em 1933 e dirigida por John Grierson, foi estabelecida para produzir filmes documentários sobre diversos assuntos.
[9] Lye trabalhou nos estúdios da Technicolor Ltda., ajudando a desenvolver um dos sistemas de cores mais usados da história do cinema.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0610646/CA

manifestação cinética. O filme apareceria como uma possibilidade de prospecção, de experimentação e de apropriação de uma realidade que não seria apenas reconhecível, exterior, visível e audível; e de uma materialidade expressiva que não seria apenas gráfica e sonora ou que não se destinava a ser experimentada somente com os olhos e ouvidos (GRAÇA, 2006: 141). “A atitude de Len Lye não se resumiu à exploração do filme enquanto suporte narrativo ou gráfico alternativo. Suas experiências emergiram da crítica do próprio processo de representação que nos é próprio enquanto ocidentais” (GRAÇA, 2006: 141).

Em lugar de um processo de observação visual, voltado para fora, à procura da forma natural dos objetos e da maneira adequada de lhes descrever graficamente, nos filmes animados de autor encontraríamos um modo que, em tudo, é semelhante à escuta. O autor usaria o filme – e todo o seu dispositivo – para conhecer e dar corpo aquilo que, em si, está em transformação pela presença e passagem de vida, pela relação que estabelece com o mundo no próprio exercício de sua humanidade singular, e que, naturalmente, ainda não tem nome ou aparência objetiva. Autor, mundo e linguagem fílmica que se transformam pela própria existência do filme. As reflexões de Len Lye e Pierre Hébert nos levam a aceitar o fato assumido de que o filme de autor – a partir do corpo do autor- manifesta, em sua singularidade, explicitamente, a recusa em ser separado da vida enquanto energia vital, do mesmo modo que manifesta a recusa em ser retirado do dispositivo fílmico e da tecnologia em seu conjunto.

É nesse sentido que vamos abordar alguns autores de animação como o húngaro George Pal, que trabalhou como animador ao redor do mundo, em países como Alemanha e Holanda, antes de estabelecer-se nos Estados Unidos, onde sua carreira atingiu o ápice. Ao longo dos anos 1940, Pal produziu para a Paramount a primeira série de animação de bonecos protagonizada por uma personagem negra não-estereotipada (LUCENA JÚNIOR, 2005: 91).

Outros artistas plásticos europeus entrariam para a história como “mestres da animação” e seguramente apresentam aspectos autorais como: o russo Alexandre Aleixeïeff e o alemão Oskar Fischinger. De acordo com Bendazzi (2003), Aleixeïeff voltou-se ao cinema em 1925, quando – já morando em Paris - começou a desenvolver a técnica da tela de pinos. Ao serem iluminados e filmados adequadamente, milhares de pinos posicionados perpendicularmente sobre uma tela branca projetavam sombras em diversos tons de cinza, resultando padrões gráficos sofisticados. A técnica foi usada em *A Night on Bald Mountain* (1933), realizado em parceria com a americana Claire Parker e que foi aclamado pela crítica. Contudo, os

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0610646/CA

distribuidores alegaram que o negócio só seria rentável se uma dúzia de filmes fosse produzida por ano – algo impossível diante da complexidade da técnica.

5.x *A Night on Bald Mountain* (1933)

5.xi Alexandre Aleixeïeff no NFB

Diante disso, ambos passaram a trabalhar no setor de publicidade, com a técnica de *stop motion*. Dez anos mais tarde, o casal voltou a filmar com a tela de pinos e lançou *Passing By* (1943), para o National Film Board do Canadá. *A Night on Bald Mountain* foi, e ainda é considerada uma solução para o velho problema do consenso entre a música dos sons e a música das imagens; as gravuras animadas de Aleixeïeff são vistas como uma proposta do potencial lingüístico da mídia cinematográfica (BENDAZZI, 2003: 111).

Influenciado por Walther Ruttmann, que tratamos no 2º. Capítulo da parte 1, o trabalho de Oskar Fischinger começou ainda na década de 1920, mas foi nas décadas seguintes – em Berlim e Hollywood, onde colaboraria no filme de Disney, *Fantasia* (1940) - que atingiu sua maturidade. Segundo Lucena Júnior, Fischinger expandiu o universo estético da animação abstrata e contribuiu com diversos dispositivos e invenções técnicas, que permitiram o desenvolvimento, por exemplo, do método da criação sintética de som no filme, em que as imagens em movimento apresentavam padrões aleatórios de abstração de acordo com a música, e o método direto (pintura na própria película), através do qual se obtinham movimentos rítmicos e efeitos cromáticos. Seus filmes mais significativos para a história da animação foram *Composition in Blue* (1935), *Optical Poem* (1938), *Radio Dynamics* (feito, em 1937, para a Paramount, porém refeito, anos depois, quando o artista havia migrado para a MGM), e *Motion Painting N.1* (1946).

Durante a década de 1980, algumas mulheres começaram a se destacar com trabalhos autorais. Mesmo que ainda façam parte de uma minoria, Joanna Quinn, Caroline Leaf e Erica Russel foram algumas das artistas a integrar o cenário da animação independente. *Girl's Night Out* (1986) reflete a preocupação de Joanna Quinn em explorar a identidade feminina diante do padrão de beleza dominante no mundo contemporâneo. Através de técnicas diversas, como manipular areia da praia, pintar com os dedos sobre vidro e arranhar diretamente a película para obter

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0610646/CA

resultados plásticos, Caroline Leaf apresenta seu próprio universo, recorrendo a temas em torno das relações familiares e das forças da natureza. Já Erica Russel, revela o universo da dança, através de seu traço elegante e de elementos influenciados pela cultura africana, como pode ser visto em *Feet of Song* (1989), *Triangle* (1994) e *SOMA* (2001).

6.2.4. Nos EUA

Afora a questão envolvendo o polêmico caso Disney, a produção autoral nos EUA é certamente representada por longas-metragens de humor satírico e a temática adulta dos filmes de Ralph Bakshi (palestino radicado em Nova Iorque desde a II Guerra Mundial). O filme mais bem-sucedido de Bakshi foi *Fritz the Cat*, lançado em 1972, uma adaptação do quadrinho de Robert Crumb, ilustrador cultuado pelo movimento underground. Segundo LUCENA JÚNIOR, a personagem Fritz caracterizava-se como "um típico representante daquilo que ficou conhecido como contracultura", e era representado através de uma abordagem de "sexo furioso, violência e racismo descarado" (LUCENA JÚNIOR, 2005:143). Bakshi foi aclamado pelo público e pela crítica e continuou criando seus longas-metragens adultos. Depois de *Fritz the Cat*, Bakshi lançou dois outros longas-metragens polêmicos, devido justamente à sua abordagem da temática racial: *Heavy Traffic* (1973) e *Coonskin* (1975). Ainda na década de 1970, voltou-se ao cinema de fantasia, lançando *Wizards* (1976) e *The Lord of the Rings* (1978). Nos anos 80, retoma a temática da contracultura no filme *American Pop* (1981), que se tornou rapidamente *cult* e tem um séquito de fãs pelo mundo todo.

5.xii *American Pop* (1981), Ralph Bakshi

Ainda na onda da contracultura, outro animador que fez sucesso foi o canadense George Dunning, que na década de 1940 havia integrado a equipe de animação dirigida por Norman McLaren no National Film Board do Canadá. Como diretor e produtor do longa-metragem dos Beatles, *Yellow Submarine*, em 1968, já morando em

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0610646/CA

Londres, ele vai usar os recursos e técnicas que conheceu no NFB. O filme apresenta uma concepção visual que faz referência a diversos estilos das artes plásticas dos anos 60 entre eles a *pop art* e a *op art*, trazendo ícones da cultura pop misturados com a iconografia de artistas como o pintor surrealista Salvador Dalí.

6.2.5. O Estilo Escola de Zagreb

A Escola de Zagreb, estabelecida na Iugoslávia nos anos 1950, adota a tendência UPA nos anos 50, mas mantém o desejo de experimentação que inicialmente motivou o surgimento do estilo que se contrapôs aos estúdios Disney. O primeiro filme do grupo a ser lançado foi The *Playful Robot* (1956), de Dusan Vukotic; mas o primeiro a receber prestígio internacional é de autoria de Vatroslav Mímica: *Alone* (1958).

Outro animador importante que marca a primeira fase da Escola de Zagreb foi Vlado Kristl, que animou *La peau de chagrin* (1960) e *Don Quixote* (1961). As animações dos artistas iugoslavos tratavam de temas como angústia, incomunicabilidade e o Mal, envolvendo os horrores da existência - o que se tornou marca registrada da escola. *Substitute* (1961), de Vukotic, é considerado um dos melhores trabalhos da história da animação (BENDAZZI, 2003: 172-173).

O mais recente representante da escola, apesar de sua conhecida independência, citado por Wells por seu estilo surrealista, é Svankmajer, autor de *The Death of Stalinism in Bohemia* (1990), que literalmente usa os bustos dos líderes soviéticos para representar a descrença no discurso comunista. Influenciado também, de certa maneira, por Jiri Trnka (foi aluno na Escola de Praga, no departamento de bonecos), mas de forma mais definitiva pelo trabalho de Ladislaw Starewicz (principalmente pelo filme *The Mascot*), o tcheco Jan Svankmajer (1934) faz seu primeiro filme: *The Last Trick* (1964), trazendo para o cinema perícias teatrais de máscaras combinadas a animações com recortes, objetos inanimados e massa de modelar, trazidos à vida com um enfoque bizarro e surrealista.

Svankmajer transita no universo das fobias, claustrofóbico, kafkiano, muitas vezes animando objetos perigosos como tesouras afiadas, facas e cacos de vidro. Usa também carnes e vegetais crus, muitas vezes putrefatos, dando um visual desconfortavelmente orgânico à grande parte de seus trabalhos. Como tema aborda com freqüência tabus sociais, como comida, morte, sexo, dor e prazer, imageticamente chocantes e inesquecíveis. Deixou transparecer em seus filmes a influência marcante de Lewis Carroll e Edgar Allan Poe (BENDAZZI, 2003: 362).

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0610646/CA

Para os animadores do leste europeu, especialmente da Zagreb School a animação deve ser pensada de uma forma diferente, não em relação à técnica, mas a partir de um conceito fundamental para a animação, a transformação. Animar 'para dar vida e alma' a um projeto, não através da cópia, mas através da transformação da realidade. Embora reconheçam a importância da animação como um processo técnico, os animadores de Zagreb ressaltam o aspecto criativo de literalmente "dar vida ao inanimado, revelando alguma coisa sobre a figura ou objeto no processo que não poderia ser entendida no âmbito de qualquer outra condição" (WELLS, 1999: 90).

6.2.6. O estilo experimental do NFB

Como já dissemos no capítulo 3 da parte 1, Norman McLaren foi convidado para coordenar o Departamento de Animação do National Film Board em 1941 por John Grierson, onde estabeleceu um dos maiores e mais importantes centros de vanguarda e experimentação em animação do mundo. Conhecido internacionalmente pela técnica de desenhar ou pintar diretamente na película (método direto), realizou filmes como *Begone Dull Care* (1949) e *Blinkity Blank* (1955).

Para Norman McLaren, considerado um dos grandes representantes da tendência que percebe na animação possibilidades experimentais e estéticas. Da obra de McLaren sobressai o esforço continuado em explorar exaustivamente todas as possibilidades expressivas dos elementos de codificação e de suporte do discurso fílmico (GRAÇA, 2006: 38). Para ele 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. Neste pensamento é o movimento que é central no processo de animação. A animação é, portanto, a arte de manipular os interstícios invisíveis que estão entre os quadros. Na verdade, MacLaren antecipa ai um pensamento que se estenderá para o cinema, a partir de Philipe Dubois, Jacques Aumont. O seu desejo de liberdade e de autonomia, na construção do discurso fílmico são possíveis somente num contexto de delimitação, questionamento e suspensão do caráter de exclusividade dos dispositivos que suportam o cinema. Neste contexto veremos alguns princípios que nortearam o seu trabalho:

> Em resumo, a concepção e execução da maior parte das minhas obras para o National Film Board provavelmente dependeu de quatro coisas:
> Tentar manter o mínimo possível de mecanismos técnicos entre minha concepção e a obra realizada;
> Manipular pessoalmente os mecanismos que de fato permanecerem, de modo tão íntimo quanto um pintor que trabalha em sua obra ou um violinista que toca seu instrumento.
> Fazer das muitas limitações desses mecanismos, quando trazidos em contato com o tema, o ponto de crescimento das idéias visuais.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0610646/CA

> Certificar-se de uma oportunidade para improvisar no momento de filmar ou desenhar (MCLAREN, 1948: 52-53).

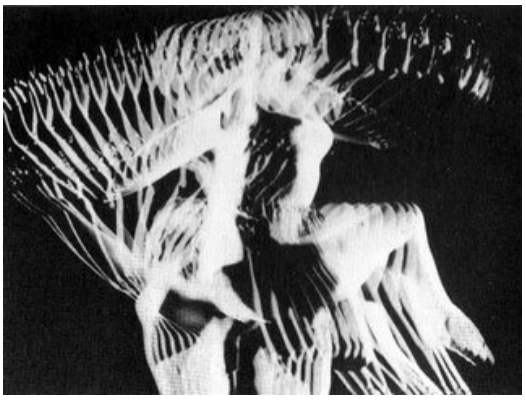
Na década de 1930, McLaren trabalhou em Londres e Nova Iorque, realizando curtas como *Love in the Wing* (1937), e os abstratos *Stars and Stripes* (1940) e *Dots* (1940); mas seria a partir de 1941, em Montreal, que ele encontraria as condições ideais para amadurecer seu trabalho, como diretor do departamento de animação do National Film Board. Os filmes mais impressionantes de sua carreira foram criados a partir do final da década de 1940.

O estilo de McLaren consiste especialmente em ritmo e coerência (ou até fusão) do ritmo visual com o ritmo do som. Assim como os músicos escrevem partituras para diferentes instrumentos, McLaren dá ritmo a figuras humanas, objetos, desenhos e grafite sobre o filme (BENDAZZI, 2003: 117) McLaren montou a primeira equipe do setor de animação do National Film Board com os animadores Evelyn Lambart, Jean-Paul Ladouceur, René Jodoin, Grant Munro e Robert Verrall, que foram responsáveis pelas séries que marcaram a década de 1940 no NFB: *Chants populaires* e *Let's All Sing Together*.

Assim como sua proposta para o NFB, sua filmografia apresenta o desenvolvimento de muitas outras técnicas, tais como: pixillation[10] (*Neighbours*, 1952; *Opening Speech*, 1961), animação sintética do som (*Synchromy*, 1971), filme estereoscópico (*Around is Around*, 1951), pintura-no-tempo (*A Phantasy*, 1952), superposição de imagens (*Pas de deux*, 1967), etc. Em função das técnicas, McLaren definia os temas, que giravam em torno do humanismo (*Neighbours*; *A Chairy Tale*, 1957), do senso de humor (*Rythmetic*, 1956; Canon, 1964), do surrealismo (*A Little Phantasy* on a 19th Century Painting, 1946), do abstracionismo (*Lines Vertical*, 1960) e da dança (*Pas de deux*; *Ballet Adagio*, 1972; *Narcissus*, 1983). "Todo filme para mim é um tipo de dança, porque a coisa mais importante no filme é ação, movimento. Não importa aquilo que você está movendo, se são pessoas, objetos ou desenhos, ou a forma como isso é feito; é uma forma de dança (MCLAREN apud BENDAZZI, 2003: 117)

[10] *Pixillation* era como McLaren chamava a técnica do *stop motion*, à qual ele incorporou variações, "como a alteração da velocidade da câmera, a ação em estacato, podendo manipular o tempo à vontade e, com isso, criar distorções do comportamento de atores e de coisas do mundo real"; a animação sintética do som consistia em desenhar sobre a película "música e efeitos sonoros com estilete, caneta e tinta"; o filme estereoscópico seria o precursor dos filmes em três dimensões, podia ser obtido através do método direto ou da fotografia frame a frame de desenhos produzidos pelo oscilógrafo de tubo de raios catódicos; e finalmente, a pintura no tempo é "resultado da fotografia frame a frame das sucessivas mudanças num desenho ou pintura" (LUCENA JÚNIOR, 2005: 94-5).

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0610646/CA



5.xiii Superposição de imagens em *Pas de deux* (1967)

Apesar de ser referência com o trabalho experimental de McLaren, o NFB na década de 1950, vai desenvolver a animação industrial, uma possível consequência da forte influência da UPA. O primeiro filme inspirado na animação limitada e no "estilo UPA" foi *The Romance of Transportation in Canada* (1952), do animador Colin Low. Na sequência vieram *My Financial Career* (1962), de Gerald Potterton e Grant Munro; *Hot Stuff!* (1971), do croata Zlatko Grgic; *Cat's Cradle* (1973), de Paul Driessen; e *Every Child* (1980), de Eugene Fedorenko. Em outra direção, havia o estilo lento de Richard Condie, em *Getting Started* (1979) e o humor de John Weldon, em *Special Delivery* (1978).

E se atualmente o Canadá consegue conciliar uma tradição experimental e um grande desenvolvimento de seriados em animação, com certeza o NFB tem um papel fundamental neste processo. Sem esquecer é claro, a sua importância na produção de cinema documentário, inclusive, de documentário animado. *Ryan*, nosso estudo de caso, foi produzido e distribuído pelo NFB. Portanto, esta é a corrente a qual associamos Chris Landreth e outros animadores que desenvolvem projetos inovadores. No caso de Landreth, a tecnologia é determinante para atingir os resultados que busca. Um misto de realismo, no detalhamento da representação, com as intervenções gráficas que geram outro sentido para a sua narrativa.

Em geral, o trabalho autoral privilegia outras formas de expressão mais subjetivas e não valoriza tanto o realismo alcançado pelos estúdios Disney. Mas, este continuará sendo a principal forma de expressão da animação industrial digital. Por isso achamos importante discorrer sobre os conceitos que envolvem a representação realista na animação, a partir da discussão teórica que ocorre em torno do seu principal modelo: o cinema de ação ao vivo.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0610646/CA

6.3. Conceitos de realismo no cinema *live-action*

Apesar do relativismo proposto por Wells, para pensarmos sobre a expressão realista, entendemos que é importante definir dois conceitos chaves para compreendermos a representação no cinema e na animação: realidade e realismo. Podemos dizer que a realidade é culturalmente construída, processada e engendrada por vários artifícios, discursos e dispositivos tecnológicos. Já o realismo é um conceito estético que abrange todo sistema de expressão que valoriza a realidade, seja ela social (criada pelas relações sociais) ou física (seres e objetos em sua espacialidade). É a partir do conceito de realismo que os teóricos e críticos vão pensar sobre o cinema e suas formas de representação. Uma das bases do pensamento realista é a marca indicial da realidade que é deixada na imagem realizada pela câmera. É a presença da câmera no local do evento, seja ele espontâneo ou encenado.

Para André Bazin realista é "todo sistema de expressão, todo o processo de narrativa, que tende a fazer aparecer mais realidade na tela" (BAZIN, 1991: 244). O cinema para ele se diferencia das outras artes por registrar os objetos em sua própria espacialidade e a relação dos objetos entre si. Por isso em sua teoria valoriza técnicas que respeitam esta espacialidade: o plano seqüência (quando a duração do plano coincide com a duração do evento) e a profundidade de campo (quando todos os elementos dentro do campo estão igualmente focados, quer se encontrem em primeiro plano, em segundo plano e/ou em plano recuado). Para o crítico francês não deve haver montagem quando a ruptura de uma unidade espacial transformar a realidade em sua mera representação imaginária (BAZIN, 1991: 62). Para Bazin, a decupagem introduz uma abstração na realidade. Em conseqüência destes pressupostos, que são a base de sua teoria, Bazin não fala do cinema de animação.

Outro teórico realista importante para a reflexão sobre o realismo no cinema é Siegfried Kracauer. Em seu livro *Theory of film, the redemption of physical reality* (1960), o autor expõem sua teoria realista para o cinema. Ele propõe um cinema que devolva ao homem o contato com a realidade física para superar a decadência das convicções espirituais e o esvaziamento de sentido de uma ciência cada vez mais voltada para a abstração. Kracauer, diferente de Bazin, não defende nenhuma técnica como mais realista, o importante é o seu uso. As técnicas cinematográficas constituem uma das propriedades do cinema, e Kacauer descreve essas propriedades enquanto meio. Estas propriedades (essencialmente visuais) permitem ao cinema registrar as coisas na sua materialidade, algo que nenhum outro meio faz. As outras propriedades, a que chama de propriedades técnicas — como os ângulos, a montagem, distorções — devem colocar-se a serviço das primeiras, a serviço dessa ligação física ao mundo

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0610646/CA

que é própria do cinema (KRACAUER, 1989). Esta valorização da percepção da realidade física imediata e das propriedades fotográficas do cinema são claramente alguns dos motivos pelos quais Kracauer também não se refere ao cinema de animação em sua teoria.

Neste caso, estamos tratando de dois teóricos realistas, mas para Marina Estela Graça o que exclui a animação da teoria cinematográfica não é simplesmente a ausência de afinidades com algumas correntes. Mas sim a valorização das imagens de natureza fotográfica que apresentam uma potência indicial. Para Graça, este modelo hegemônico não considera a animação e nenhuma criação fílmica não-fotográfica. “Trata-se de um (...) modelo que se apóia no pressuposto obrigatório e, (...) inquestionável da “naturalidade” da imagem cinematográfica”. Esta imagem seria a impressão direta da realidade tanto no nível das engrenagens técnicas que a produzem, quanto no nível da própria codificação gráfica. Como conseqüência, temos a exclusão da teoria cinematográfica de todas as criações fílmicas não-fotográficas de representação do real deste modelo. (GRAÇA, 2006: 53,54).

George Sadoul inclusive afasta a animação do campo fílmico no artigo “Le Songe d’une nuit d’Été”, nos Cahiers Du Cinema, n. 96, Paris, junho de 1959.

> (...) o desenvolvimento da animação sob todas as formas, têm para nossa época e para a arte do filme mais importância que qualquer revolução técnica. Sob nosso olhar, a animação torna-se cineplastia profetizada no início dos anos 1920 por Elie Faure e Fernand Léger. Esta cineplastia não é tanto uma nova forma de cinema quanto uma arte nova mais próxima das artes plásticas que do cinema propriamente dito. Cine-desenho, cine-pintura, cine-escultura, cine-arquitetura tendem a encontrar certos gêneros novos do cinema (cujos protótipos foram a *Guernica* de Resnais ou o *Ivan* de Eiseinstein) no seio de uma arte nova que libera as artes plásticas de sua imobilidade fixada, integrando-lhes dimensões novas: o movimento e o tempo (Sadoul in GRAÇA, 2006:169)

Ashbee diz que esta opinião é reforçada por Gerald Mast, um dos poucos teóricos a abordar a animação. Para ele a animação simplesmente não tem sido parte do debate sobre a natureza do cinema ao longo de todo o século. André Bazin e Siegfried Kracauer, por exemplo, sustentam que a essência do filme reside na sua relação com a realidade – na sua função de meio de registro, na sua capacidade de registrar o objetivo, o mundo visível. Neste esquema conceitual, a animação, obviamente, não tem papel; o que a animação faz rotineiramente é construir mundos alternativos, qualquer animação é, não é um registro automático da realidade. Mast enfatiza que Bazin e Kracauer não estão sozinhos. Teóricos de cinema como Rudolf Arnheim, Stanley Cavell, Christian Metz, Sergei Eisenstein Hugo Munsterberg, Erwin Panofsky, Gene Youngblood e outros também não pensaram na animação como forma de cinema. Pois para pensar o cinema, eles têm desenvolvido categorias e critérios que são absolutamente incompatíveis com animação (MAST citado por ASHBEE, 2003: 5).

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0610646/CA

Hugo Munsterberg, apesar de não falar de animação, merece crédito por desmistificar o fenômeno da persistência retiniana, utilizado por muito tempo para explicar o movimento no cinema e, por conseguinte, na animação. O fenômeno da persistência da retina não explica a sintetização do movimento: ele constitui, aliás, um obstáculo à formação das imagens animadas, pois tende a superpô-las na retina, misturando-as entre si. O que ocorre é um intervalo negro entre a projeção de um fotograma e outro, intervalo esse que permite atenuar a imagem persistente que ficava retida pelos olhos. O fenômeno da persistência da retina explica apenas uma coisa no cinema, que é o fato justamente de não vermos esse intervalo negro[11].

Eisenstein chega a falar sobre a animação de Disney, mas não do ponto de vista teórico, mas do ponto de vista ideológico. Eisenstein equivale à aparente liberdade da forma animada com a liberdade pessoal e ideológica encontrada na América. Ele sugere que implicitamente as audiências de animação reconhecem que conseguiram demonstrar libertação do constrangimento social, bem como o preenchimento de vontade pessoal. A liberdade de expressão sustentada na animação seria essencialmente uma linguagem utópica (...) devido a sua capacidade de assumir qualquer forma dinamicamente (LEYDA, 1988:21). Por outro lado, Wells observa que enquanto Eisenstein defendeu uma estética com princípios inerentes à linguagem da animação, e, mais particularmente no início, as obras de Disney, Disney tornou-se mais preocupado com o desenvolvimento da animação como uma indústria, e mais especificamente no desenvolvimento de novas tecnologias.

Podemos dizer que um dos poucos pensadores do cinema que cria categorias, dentre as quais, poderíamos pensar a animação é Deleuze. Ele inclusive, diz no livro Imagem-Movimento, que o desenho animado, por se ocupar do movimento, que é o coração do seu processo, no coração mesmo de cada um de seus desenhos, isto lhe permite escapar das artes picturais para se inscrever no território do cinema:

> Pode se ver claramente, quando se tenta definir desenho animado: que se ele pertence integralmente ao cinema, é porque o desenho não se constitui uma pose ou uma figura sempre em processo de se fazer ou desfazer pelo movimento de linhas e de pontos pegos em um instante qualquer do seu trajeto. O desenho animado faz referência a uma geometria cartesiana, e não euclidiana. Ele não apresenta uma figura descrita em um único momento, mas a continuidade do movimento que descreve a figura (DELEUZE, 1983: 14).

[11] "A síntese do movimento se explica por um fenômeno psíquico (e não óptico ou fisiológico) descoberto em 1912 por Wertheimer e ao qual ele deu o nome de fenômeno *phi:* se dois estímulos são expostos aos olhos em diferentes posições, um após o outro e com pequenos intervalos de tempo, os observadores percebem um único estímulo que se move da posição primeira à segunda" (MACHADO, 1997: 20).

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0610646/CA

Deleuze deixa de lado a idéia de síntese cinematográfica e do tratamento de imagem por imagem e encontra em cada frame do cinema de animação um movimento em germe, potência, um fragmento. A argumentação deleuziana é uma posição majoritária, a qual Keith Clancy e outros autores se apegam vivamente, se fiando a toda posição teórica que pode potencialmente minimizar a importância do paradigma, já sacralizado ao longo de décadas, da criação de o movimento em vez de sua reprodução (TOMASOVIC, 2004: 127).

No capítulo Potências do Falso, de outro livro, *A imagem-tempo*, o filósofo propõe dois regimes de imagem, um orgânico e um cristalino, ou, um regime cinético e um regime crônico. O orgânico se refere às descrições, que são independentes do seu objeto. Não importa saber se o objeto é realmente independente; nem se são exteriores ou cenários. O que conta é que, cenários ou exteriores, o meio descrito seja posto como independente da descrição que a câmera faz dele, e valha por uma realidade supostamente preexistente. Cristalino, é ao contrário, a descrição que vale por seu objeto, que o substitui, cria-o e apaga-o a um só tempo, e sempre está dando lugar a outras descrições que contradizem, deslocam ou modificam as precedentes. Agora é a própria descrição que constitui o único objeto decomposto, multiplicado (DELEUZE, 1990:155).

Ainda segundo Deleuze, “as descrições orgânicas que pressupõem a independência de um meio qualificado servem para definir situações sensório-motoras, enquanto as descrições cristalinas, que constituem seu próprio objeto, remetem a situações puramente óticas e sonoras desligadas de seu prolongamento motor: um cinema de vidente, não mais de actante” (DELEUZE, 1990: 154). A animação faria parte do regime cristalino, pois reconstrói o mundo, neste caso a descrição vale pelo objeto. Em seu conceito, este regime cristalino também admite toda produção experimental com imagens gráficas, cinematográficas, ou a animação realizada nos anos 20, já citada no capítulo 2 da parte 1.

Neste contexto ele também vai se referir à relação do real e do imaginário. “Numa descrição orgânica, o real suposto é reconhecido por sua continuidade, mesmo interrompida pelos *raccords* que a restabelecem, pelas leis que determinam as sucessões, simultaneidades e permanências: é um regime de relações localizáveis, de encadeamentos atuais, conexões legais, causais e lógicas” (DELEUZE, 1990:156). O regime orgânico também inclui o irreal, a lembrança, o sonho, e o imaginário, mas sempre por oposição. “O imaginário, com efeito, aparecerá sob a forma do capricho e da descontinuidade, cada imagem estando desprendida de outra, na qual ela se transforma”. (...) Logo o regime orgânico compreenderá esses dois modos de

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0610646/CA

existência como dois pólos opostos: os encadeamentos atuais, do ponto de vista do real, as atualizações na consciência, do ponto de vista do imaginário.

Bem diferente é o cristalino: o atual está cortado de seus encadeamentos motores, ou o real de suas conexões legais, e o virtual, por sua parte, se exala de suas atualizações, começa a valer por si próprio. Os dois modos de existência reúnem-se agora num circuito, em que o real e o imaginário, o atual e o virtual, correm atrás do outro, trocam de papel e se tornam indiscerníveis" (DELEUZE, 1990:156). Na animação, freqüentemente, real e imaginário se misturam, algumas vezes se tornam indiscerníveis e o sentido só existe neste contexto. É o caso de documentários animados que exploram situações limites da mente humana, como *Animated Mind* (2003).

É interessante a atualidade do pensamento deleuziano, pois é justamente para esta relação entre real e imaginário, atual e virtual, que as novas tecnologias estão encaminhando o pensamento teórico no século XXI. São novas categorias de audiovisual que extrapolam este conceito de reprodução fotográfica "objetiva" do mundo. A animação sempre fez parte de uma categoria que não se encaixava no pensamento realista, apesar do realismo ter sido sempre objeto de busca por homens como Bray, Fleischman, Disney. E esta busca continua com as tecnologias 3D.

Podemos dizer que as novas tecnologias não são responsáveis pela existência do documentário animado ou pela inserção de animação em filmes *live-action* - isto ocorre desde os anos 10 - mas sim por colocar a animação no centro dos debates teóricos sobre o cinema contemporâneo. Aliás, para Manovich, só faz sentido falar de novas tecnologias no contexto do cinema, pois os procedimentos adotados com os softwares se assemelham aos procedimentos de codificação utilizados pela animação:

> Vista sob esse contexto (isto é, do ponto de vista da história da imagem animada em sentido lato), a construção manual de imagens no cinema digital representa um retorno às práticas pré-cinemáticas do século XIX, quando as imagens eram pintadas e animadas à mão. Na virada do século XX, o cinema teve que delegar essas técnicas manuais para a animação e definir a si mesmo como um meio de registro. Conforme o cinema adentra a era digital, essas técnicas estão se tornando novamente um lugar comum no processo fílmico. Consequentemente, o cinema não pode mais ser claramente distinguido da animação. Já não é mais uma tecnologia indexical das mídias, mas, em vez disso, um subgênero da pintura (MANOVICH, 2004).

No próximo tópico deste capítulo vamos justamente discutir como os avanços na tecnologia 3D vão atingir um espaço sacralizado do campo cinematográfico: a codificação do realismo.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0610646/CA

6.3.1. O realismo e a tecnologia

Os avanços da técnica 3D contribuíram para a tecnologia digital dar um importante passo adiante na ambição de Disney: tornou possível a inserção desses seres imaginários, desta vez, no universo que os espectadores têm como realidade: nos filmes de ação ao vivo, com atores e locações realistas. Alguns exemplos deste avanço podem ser observados em filmes como: *Tron* (1982), *Star Trek II* (1982), *Exterminador II, Jurassic Park* (1993) e *Forrest Gump* (1994). Aliás, um aspecto curioso, apontado por Lev Manovich, é que a imagem 3D que busca reproduzir a realidade com grande fidelidade não se baseia em dados extraídos da própria realidade, mas na imagem em 35 milímetros captada desta realidade (MANOVICH, 2004: 5). Uma imagem que, de acordo com Comolli, vai 'retificar' todas as anomalias perspectivas, para reproduzir na sua autoridade o código da visão especular tal como é definido pelo humanismo renascente (COMOLLI, 1975: 40).

5.xiv Matrix (2001), irmãos Wachowski

Ou seja, o desenvolvimento do software 3D tem uma estreita relação com a necessidade de Hollywood alcançar mais realismo e verossimilhança em suas produções. Esta necessidade passa a ser suprida a cada novo desafio surgido nos filmes, mas este desafio ocorre sempre no sentido de uma representação realista. O método[12] desenvolvido por John Gaeda no filme *The Matrix* (2001), dos irmãos Wachowski, pode ser utilizado para fazer todo o tipo de imagens. Até agora foi utilizado a serviço do realismo como é definido no cinema - ou seja, o filme que o espectador verá tem de obedecer às leis da física. Mesmo no caso de *The Matri***x**, que ousa em alguns procedimentos estilísticos de câmera e na movimentação dos atores,

[12] O processo de Gaeda separa, sistematicamente, a realidade física e, em seguida, reintegra os elementos em uma representação virtual gerada por computador. O resultado é um novo tipo de imagem que possui aparência e nível de detalhamento fotográficos / cinematográficos ainda que, internamente, seja estruturado de maneira completamente diferente (MANOVICH, 2004, p.11)

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0610646/CA

o filme ainda tem suas imagens tradicionais de aparência realista, enquanto internamente elas são estruturadas de forma completamente nova. Para Manovich, enquanto as imagens dos filmes de Hollywood, independente dos efeitos especiais, acatarem o constrangimento do realismo, ou seja, eles são exatamente os mesmos de antes.

E Hollywood não é o único mercado fazendo uso dos recursos de animação 3D. O cinema francês *Irreversível* (1999), do franco-argentino Gaspar Noé, e a televisão inglesa que foi pioneira com o Documentário Animado totalmente digital *Walking with Dinosaurs* (1999). Nesta série o espectador pode assistir a um dinossauro caçando em seu habitat natural — desta vez, não mais representado por desenhos feitos com nanquim, mas de maneira *fotorrealista*, isto é, tal qual o espectador imagina que teria sido um dinossauro, baseado em pesquisas científicas.

5.xv *Walking with Dinosaurs* (1999)

É interessante observar a grande produção de documentários animados na Inglaterra nos anos 90, mas este movimento parece ter sido uma continuidade do grande interesse despertado pela animação naquele país. Halas e Manvel destacam que o espírito de experimentação do documentário na Inglaterra atrai o desenho animado (HALAS & MANVEL, 1976:118). Apesar, de a produção fotorrealista ter sido difundida mundo afora, a Chanel Four, outro canal do sistema público de televisão inglesa, desenvolveu projetos que vão além desta concepção, explorando aspectos gráficos e um conceito próximo da fotomontagem dos anos 30 na série de cinco documentários animados *Animated Minds*, Andy Glynne, 2003. O projeto desenvolvido pelo Chanel Four na série de cinco documentários animados aborda doenças mentais como ataque de pânico e agorafobia, psicose, compulsão maníaco-depressiva.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0610646/CA

5.xvi *Animated Minds*, Andy Glynne, 2003.

É importante ressaltar alguns momentos de desenvolvimento tecnológico para entendermos como a produção de animação encontra na tecnologia formas de experimentação, que inclusive colaboram com os avanços das pesquisas tecnológicas. Nos anos de 1970, há um incremento importante no suporte tecnológico para a área de imagem. Temos a criação de memória permanente e o frame buffer, circuitos integrados, sistemas de coordenadas, arquivos de dados, softwares de gráficos vetoriais e de formato matricial, o advento do microcomputador e dos chips etc. - e as ferramentas necessárias à interação do usuário – teclado, caneta óptica, mesa digitalizadora, mouse, joystick etc. – que viabilizaram o desenvolvimento de softwares especializados no trabalho com a imagem (LUCENA JÚNIOR, 2001: 327).

A partir destas inovações começaram a surgir técnicas de modelagem, iluminação e textura, que levam a uma mudança de paradigma na animação e nas artes visuais. George Lucas, diretor e produtor de cinema, foi um dos responsáveis pela Industrial Light & Magic, subsidiária da Lucasfilm e fundada, em 1975, um dos centros de pesquisa mais avançados no sentido de conceber uma ilusão da realidade através da computação gráfica. Ele se apropriou da tecnologia de forma criativa e mostrou seu potencial. Fez escola, pois enquanto os longas-metragens de animação tradicional tentavam reerguer-se - sobretudo através da produção de Disney e de Bakshi –, os diretores do cinema de ficção científica, entre eles o próprio Lucas com *Guerra nas Estrelas*, (1977), Steven Spielberg com *Tubarão*, (1975) e Ridley Scott com *Alien*, (1979) encontravam formas de se beneficiar com as novas tecnologias naquele momento.

A partir da década de 1980 juntamente com os efeitos especiais para o cinema tradicional, as tecnologias digitais 2D e 3D[13] se anunciam como o futuro da animação,

[13]Nesse período, o Canadá se estabeleceu como gerador de tecnologia de última geração para a computação gráfica, através do lançamento de softwares de animação digital 3D, como 3D Wavefront, Softimage 3D e Maya 3D, e de animação digital 2D, como o Animator. Já entre os softwares gráficos, destinados à pintura e animação 2D, a Lucasfilm foi a mais avançada, lançando o Photoshop e o Paint, programas que até hoje permanecem líderes no mercado. Importante ressaltar que, em ambos os países, os softwares foram construídos com a

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0610646/CA

contribuindo para a proliferação de estúdios independentes ao redor do mundo. Steve Jobs foi um dos visionários responsáveis pelas maiores contribuições ao universo da animação digital. Através da popularização, do computador pessoal que possuía uma interface gráfica "amigável", agora o computador passava a ser vendido ao usuário comum. Além disso, o empresário investiu na produção de animações criativas e artísticas através do estúdio Pixar[14]. Eram filmes não mais voltados somente para o público infantil, mas para o público adulto. De meados da década de 1980 e ao longo dos anos 1990, a mudança na estrutura da plataforma de produção atingiu todos os segmentos da indústria da animação.

Apesar de as facilidades introduzidas pela computação gráfica no universo da animação desencadearam uma proliferação de novos "artistas", cujos trabalhos demonstram domínio dos conhecimentos técnicos, porém desconhecimento de princípios artísticos básicos. Muitos artistas qualificados também se beneficiaram com as novas tecnologias e novos estúdios foram abertos, seguindo conceitos estéticos diversificados. Esses novos e ousados estúdios, em sua maioria, não têm ambições econômicas, e necessitam de financiamentos estatais ou patrocínios de empresas privadas. Para concorrer com as grandes corporações da indústria e seu poderoso sistema de distribuição e exibição, estes pequenos estúdios participam de festivais que são organizados ao redor do mundo e postam seus filmes no You tube, em blogs, etc. A internet tornou-se uma maneira viável de circular a produção independente, principalmente de curtas.

Apesar dos avanços da tecnologia, a combinação das técnicas digitais - sejam aquelas destinadas à criação ou à finalização tanto de animações 2D quanto 3D - com as mais diversas técnicas tradicionais continuam presentes em uma produção diversificada de longas-metragens realizados por estúdios de todos os continentes. Bons exemplos são os filmes de animação de massinha em stop-motion feitos pelo estúdio britânico Aardman, que conquistou o público internacional através de *A Fuga das Galinhas* (Peter Lord e Nick Park, 2000) e *Wallace & Gromit: A Batalha dos Vegetais* (Steve Box e Nick Park, 2005). Utilizando a mesma técnica podemos citar

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0610646/CA

colaboração de programadores e artistas gráficos, no esforço de tornar cada vez mais intuitivo o manuseio das ferramentas digitais (LUCENA JÚNIOR, 2005).

[14]Como havíamos pontuado, essa diversidade é típica do cenário independente. Contudo, para que os filmes sejam distribuídos, alguns estúdios buscam parcerias com as grandes corporações, que dominam o mercado do entretenimento no mundo todo. Os longas-metragens da Aardman são distribuídos pela Dreamworks Distribution (Viacom) e o filme de Tim Burton (que, apesar de excêntrico, é um diretor aclamado em Hollywood) foi distribuído pela Warner Bros.

também a obra prima de Tim Burton para o cinema de animação de bonecos: *O estranho mundo de Jack* (1993), *A Noiva Cadáver* (2005) e *Caroline* (2009).

O recurso 3D já integrava o setor que corresponde aos efeitos especiais para o cinema tradicional (vide os filmes de George Lucas que foram citados anteriormente). Entretanto, foi através do precursor John Lasseter que a técnica passou a ser usada para criar personagens sólidos, carismáticos, que protagonizam uma história, seguindo uma narrativa consistente. O início desse salto de qualidade é marcado pelos curtas-metragens *As Aventuras de André e Wally B.* (1984) e *Luxo Jr*. (1986), feitos na época em que a Pixar ainda era um braço da Industrial Light & Magic, de George Lucas. A partir da compra da companhia pelo empresário Steve Jobs, os animadores da Pixar puderam focar no viés do entretenimento, aliando os princípios da animação tradicional à computação gráfica, o que permitiu uma evolução notável do uso do 3D em termos estético-expressivos.

Em 1995, a Pixar lançou o primeiro longa-metragem 3D, *Toy Story*, dirigido pelo próprio John Lasseter. Totalmente realizado em 3D – utilizou 117 computadores e contou com 47 animadores. A partir daí, foi deflagrada uma nova tendência de dominação no universo industrial do cinema animado, a exemplo de *Shrek* (2001) e *Madagascar* (2005), da Dreamworks Animation, *A Era do Gelo* (2002), do Blue Sky Studios, *Procurando Nemo* (2003), *Os Incríveis* (2004) e *Carros* (2006), da Pixar Animation Studios. Assim como o fenômeno Disney, na década de 1930, o cinema de animação vive o seu segundo auge de popularidade. Embora esse processo tenha sido novamente acompanhado pela dominação do mercado internacional, os primeiros dez anos de produção apresentaram filmes de qualidade técnica refinada e valor artístico apurado em tecnologia digital, fazendo com que os teóricos se voltassem para esta nova forma de representação.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0610646/CA

6.3.2. Realismo Perceptual

A tecnologia digital vai novamente colocar em cheque certo pensamento realista, que como mostramos no capítulo 1 da segunda parte, reflete sobre um contexto de realidade física e ontológica. A questão que se coloca é: como definir o realismo alcançado pelas imagens geradas por um sistema computacional? Ou melhor, como considerar este novo procedimento utilizado na indústria cinematográfica para colocar mais realismo na tela.

Os desafios criados pela imagem digital frente às concepções anteriores de realismo levaram Stephen Prince a propor uma abordagem ao realismo que emprega um modelo baseado em correspondências representativas. O princípio fundador desta

abordagem é não ancorar o realismo a uma única propriedade material; ao contrário, ela demonstra que o realismo se configura através de correspondências entre características selecionadas da exposição cinemática e a experiência visual e social do mundo do espectador (PRINCE, 1996: 27-38). Na proposta de Prince, os efeitos especiais operam através de “trilhas” ou “pistas” perceptuais (*perceptual cues*) que estabelecem um código, chamado por ele de “linguagem de correspondência”, que define, em última análise, o efeito de realidade[15].

> Realismo perceptual designa, consequentemente, um relacionamento entre a imagem ou o filme e o espectador, e pode abranger ambas as imagens irreais e aquelas que são essencialmente realistas. .Por isso, as imagens irreais podem ser referencialmente ficcionais, mas perceptualmente, realistas (PRINCE, 1996: 32).

Para Prince o realismo perceptual é uma forma também de conciliar formalistas e realistas na teoria cinematográfica. Afirmações sobre realismo no cinema são frequentemente amarradas no conceito de indexalidade privilegiando a imagem fotográfica e seu referente. Em sua discussão da teoria cinematográfica clássica, Noel Carroll sublinhou que a bifurcação entre os campos do realismo e do formalismo está ligada à uma tendência fundamental na teoria, a predileção dos teóricos de focar tanto a capacidade do cinema de fotograficamente fazer a cópia da realidade física ou estilisticamente transcender a realidade.

Esta tensão entre a teoria clássica sublinhando as formas fílmicas que registra ou reorganiza profilmicamente a realidade continua na teoria contemporânea, com a clássica ênfase formalista sobre a artificialidade do cinema a ser absorvida pela estrutura, teorias do aparelho, da psicanálise, ou de ideologia, tal como é aplicado para o cinema. Nestes casos, o realismo cinematográfico é visto como um efeito produzido pelo aparelho ou pelo espectador posicionado dentro do imaginário Lacaniano. O discurso realista cinético é visto como um código em que a transparência desta indexicalidade do realismo fotográfico é substituída por um ponto de vista do "efeito de realidade" produzido pelos códigos e discursos. Jean-Louis Baudry sugere que "entre" realidade objetiva "da câmera, e o local da inscrição, e entre a inscrição e a projeção se situam certas operações, um trabalho que tem como resultado um produto acabado (BAUDRY, 1986: 287)."

Ao escrever sobre princípios do realismo, Colin diz que uma série de discursos produz uma determinada realidade (MCCABE in PRINCE, 1984:182). Resumindo estes pontos de vista, Dudley Andrew explica que "a descoberta de que a semelhança

[15] A proposta de Prince remete ao “Efeito de Real” definido por Barthes, como aquele que é obtido no romance realista por elementos (pistas, trilhas perceptuais) que, sem aparente função na narrativa, conferem verossimilhança e credibilidade à ambientação e à caracterização das personagens (BARTHES, 1988).

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0610646/CA

é codificada e, portanto, foi aprendida, foi uma tremenda e vitória para semiótica sobre aqueles que defendem uma noção de percepção ingênua no cinema" (ANDREW, 1984). Um caso clássico da teoria cinematográfica é ser estruturada por uma dicotomia entre o realismo e o formalismo. A teoria contemporânea tem preservado a dicotomia embora, tenha reformulado um conjunto de seus termos. Hoje, as noções de realismo do cinema indexicalizado existem em tensão com uma perspectiva semiótica do cinema como discurso, bem como um discurso de realismo, entre outros.

Em algumas das maneiras discutidas, a digitalização de imagens é incompatível com as noções de realismo baseadas na indexalidade. Dadas as tensões na teoria cinematográfica contemporânea, devemos então concluir que a imagem da tecnologia digital é necessariamente ilusionistas, que ela constrói um efeito-realidade, que é apenas discursiva? As imagens digitais de fato, permitem a criação de filmes de realidades artísticas sintéticas, que podemos olhar apenas como realidades fotográficas. Como Pat Byrne observou, "a linha entre real e não real tornar-se cada vez mais difusa" (PRINCE, 1984:25). Como devemos entender de imagens digitais em teoria? Como deveremos construir teoria em torno delas? Quando confrontados com imagens digitalizadas, teremos necessidade de nos desfazer completamente das noções de realismo no cinema?

As tensões dentro da teoria cinematográfica podem ser superadas evitando uma concepção do cinema que salienta unicamente as suas propriedades fundamentais (CARROL, 1988: 230-234) e pelo emprego, em lugar de indexicalidade baseada nas noções realismo do cinema, uma correspondência com base em modelo de representação cinematográfica. Esse modelo irá permitir-nos falar e pensar em ambas as imagens, sendo elas fotográficas, ou geradas por computador e, sobre as maneiras como o cinema pode criar imagens que parecem reais e irreais alternadamente. Para desenvolver esta abordagem, será necessário indicar, em primeiro lugar, o que se entende por correspondência com base em um modelo e, então, como imagem digital se encaixa dentro dele.

O conceito de realismo perceptual de Prince de certo modo dá conta de explicar a inserção de imagens digitais, de um modo verossímel, nos filmes ainda realizados em 35 mm. Um bom exemplo é o ator digital, que é inserido num contexto de imagens *live-action* com muita fidelidade[16]. Neste sentido a animação (3D), não é uma estética, é apenas mais uma técnica para agregar mais realismo e valor aos filmes. Mas os

[16] RISI, Daniel. **O ator digital: uma perspectiva de design de personagens**, dissertação de Mestrado, orientadora Rejane Spitz, Puc-Rio, Departamento de Artes e Design, 2008.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0610646/CA

recursos do 3D também possibilitaram o surgimento de propostas que justamente estão na direção contrária a este Realismo Perceptual, como o Psicorrealismo (*psychorealism*) de Chris Landreth, diretor do documentário animado *Ryan* (2004), que analisamos no capítulo 8.

Para Landreth o fotorrealismo é apenas a base, a partir da qual o diretor vai criar seu próprio universo animado. Muitas vezes com a finalidade de expor o que ele chama de realismo do incrível, do complexo, do desordenado, do caótico, que também fazem parte da realidade deste mundo. A tecnologia e a arte, em *Ryan*, estão a serviço de uma realidade que não se resume simplesmente aos fatos e à biografia do entrevistado (o animador Ryan Larkin), mas também de seus movimentos internos, medos, raivas, traumas, arrependimentos, da fragilidade emocional e do estado de espírito dos participantes do documentário no momento das entrevistas e em momentos de reflexão posterior. As intervenções gráficas, a dissolução espacial, as distorções de cenários e personagens, além de tentar nos revelar outro realismo — ou até mesmo a impossibilidade de atingir o real[17] — também revela o dispositivo e deixa claro para o espectador que ele está diante de uma representação.

6.3.3. Opacidade e transparência

Estas duas maneiras (Realismo Perceptual e Psicorrealismo) de conceituar e pensar a imagem digital e mesmo o cinema de animação nos remete a um debate dos anos 70, que via na opção estética de construção de uma imagem, uma posição ideológica. Este debate teve origem no centro de uma série de questões que buscavam explicar como se dá a relação entre o espectador e o cinema, no processo de recepção do filme. Nestas abordagens, o aparato tecnológico e econômico do cinema (nos anos 70 chamado de “o dispositivo”) foi analisado para verificar como o espectador é abordado, ou como esse cinema leva o seu público a identificar-se com e através das camadas de subjetividade construídas pelo filme. A partir destas reflexões concluiu-se que quando o dispositivo é ocultado, em favor de um ganho maior de ilusionismo, a operação se chama transparência. Quando o dispositivo é revelado ao espectador, possibilitando um ganho de distanciamento e crítica, a operação se chama opacidade. Opacidade e transparência são os dois pólos de tensão que resume o essencial do pensamento dos anos 70 (XAVIER, 2005).

[17] Real no sentido lacaniano, real como algo que jamais poderia ser filtrado pela linguagem, já que é inapreensível, não capturável e irrepresentável, estando aquém e além da representação.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0610646/CA

Na introdução da 3ª. edição do clássico livro de Ismail Xavier, *Discurso Cinematográfico: Opacidade e Transparência*, Arlindo Machado explica que este pensamento foi submetido a uma série de revisões (concepção monolítica do que era o cinema clássico, o processo de recepção era visto como uma atividade demasiado abstrata e rígida e o espectador, como uma figura ideal), mas o essencial daquela discussão permaneceu de alguma forma. Machado afirma que a dialética da opacidade e da transparência retorna agora com força nos novos ambientes virtuais. Cita Oliver Grau que retoma o debate e mostra como as técnicas de imersão com a interface oculta (interface natural) afetam a instituição do observador, e como, por outro lado, interfaces visíveis tornam o espectador mais consciente da experiência imersiva e podem, portanto, ser produtoras de reflexão (XAVIER, 2005: 7).

Mesmo não tratando de ambientes virtuais ou interativos, observamos que a imagem digital também apresenta esta dialética em sua própria construção, ou seja, nas opções estéticas de cada realizador. No caso do Documentário Animado isto é bastante evidente. Encontramos procedimentos que revelam operações de transparência e opacidade: por exemplo, em *Abductees* (1995), de Paul Vester, a animação tem um estilo quase infantil, que representa o assombro e a inabilidade dos abduzidos em retratar a experiência que tiveram. A animação é tratada como representação gráfica das descrições obtidas junto aos entrevistados.

5. xvii *Abductees* (1995), de Paul Vester

Já em alguns documentários da National Geographic, a animação é utilizada para representar processos ou fenômenos científicos de tal forma, que é incorporada pelas imagens *live-action* e passa despercebida. Normalmente, estes documentários têm em sua composição imagens de natureza fotográfica e imagens digitais — muitas vezes ocultam o dispositivo em busca de fidelidade. Neste caso, o dispositivo não é apenas a câmera e a equipe, mas os recursos computacionais que são utilizados de forma a ocultar a sua presença no filme. Podem ser as fotos tratadas, as personagens

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0610646/CA

inseridas em outros contextos, as reconstituições de situações e dos cenários etc. Podemos dizer que estes documentários animados apresentam uma tendência ao fotorrealismo, e uma operação de transparência.

Apesar de recentemente chamar a atenção de teóricos e críticos, o interesse pelos documentários animados não está mais restrito somente aos festivais de animação. Uma rápida pesquisa da expressão *animated documentary* ou *animentary* (como algumas vezes é chamado) no site *You Tube*[18] revela vários documentários animados disponíveis na Web. Os temas abordados são os mais variados: obesidade (*My Most Important Self-Portrait*, de James Baranys), holocausto (*More evidence of the holocaust Nazi Concentration Camps*, Sylvie Brings e Orlin Yadin), entrevistas (*Lord of the rings – George Lucas*, de Frankie Frain e Corey Huntington) entre outros. Mas não são apenas os temas que são variados, as formas e estratégias de "representação" também revelam uma diversidade tão extensa quanto aquela encontrada no documentário e na animação propriamente enquanto gêneros independentes.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0610646/CA

[18] http://www.youtube.com