

O QUE É ANIMAÇÃO?: O CONCEITO DE GRAU DE CONTROLE COMO ELEMENTO DISTINTIVO DOS CAMPOS ARTÍSTICO- TÉCNICOS DA REALIZAÇÃO AUDIOVISUAL.

What is animation ?: The concept of control degree as a distinctive element of the artistic-technical fields of audiovisual production

¿Qué es la animación?: El concepto de grado de control como distintivo de los campos artístico-técnicos de la realización audiovisual.

Paulo Roberto Munhoz

Doutor em Comunicação e Linguagens – PPGCOM UTP - Universidade Tuiuti do Paraná (com apoio Taxa Capes Prosup); Mestre em Tecnologia pelo PPGTE UTFPR – Universidade Tecnológica Federal do Paraná; Pós-Graduado em Computação Gráfica Aplicada pela PUCPR – Pontifícia Universidade Católica do Paraná; Graduado em Engenharia Mecânica pela UFPR – Universidade Federal do Paraná. Docente convidado da Pós-graduação em Narrativas Visuais da UTFPR. (Disciplina de Animação). Docente convidado da Pós-graduação em Intermídias Visuais da UTP (Disciplina de Roteiro para Animação). Roteirista, Diretor, Animador, Game Designer, Produtor de Cinema e Audiovisual. Autor dos longas-metragens BRICHOS, BELOWARS, A FLORESTA É NOSSA e MEGAVIRUS (em produção). Criador do Festival Animatiba. Fundador da empresa TECNOKENA. paulo@tecnokena.com.br

Denize Correa Araujo

Doutora em Comparative Literature, Cinema & Artes UCR - University of California, Riverside, USA; Pós Doutorado Cinema e Artes UALg - Universidade do Algarve, Portugal; Docente PPGCom e Coordenadora Pós Cinema UTP - Universidade Tuiuti do Paraná, BR; Coordenadora GP CIC-CNPq (parceria CIAC, Portugal) e NPPA - Núcleo de Pesquisa e Produção Audiovisual UTP e GT Imagem Compós; Chair VIC -Visual Culture WG, Member IC, PC & SRC - IAMCR; Curadora Animatiba e FICBIC-Festival de Cinema da Bienal de Arte de Curitiba, BR; Membro Conselho Científico SOCINE. denizearaajo@hotmail.com

Resumo

Este artigo expõe um conjunto de reflexões sobre a arte da animação, desenvolvidas com base em pesquisas teóricas, aliadas à práxis artística. O texto apresenta sintonia com autores como Lev Manovich (MANOVICH, 2001) na visão de uma mesma ontologia para animação e cinema, e se alinha à crítica de Tom Gunning (GUNNING, 2007) sobre o inadequado tratamento dispensado à animação nas teorias do cinema. Este texto discute também proposições sobre o específico da animação, em especial a definição elaborada por Brian Wells (WELLS, 2011) e propõe um novo conceito para caracterizar o que seja um filme



animado, baseada no grau de controle operado pelo realizador sobre os movimentos que constrói ou captura.

Palavras-chave: Animação. Cinema. Grau de Controle.

Abstract

This article exposes a set of reflections on the art of animation, based on theoretical research, allied to artistic praxis. The text develops a dialog with authors such as Lev Manovich (MANOVICH, 2001) in the view of the same ontology for animation and film, and aligns with Tom Gunning's critique (GUNNING, 2007) about the inadequate treatment of animation in film theories. This text also discusses propositions about animation, especially the definition elaborated by Brian Wells (WELLS, 2011) and proposes a new concept characterize what an animated film is, based on the control degree each filmmaker exerts over the movements he constructs or captures.

Key words: Animation. Cinema. Control Degree.

Resumen

Este artículo expone un conjunto de reflexiones sobre el arte de la animación, desarrollado en base a la investigación teórica, aliado a práctica artística. El texto está en sintonía con autores como Lev Manovich (MANOVICH, 2001) en opinión de la misma ontología para la animación y el cine, y se alinea con la crítica de Tom Gunning (GUNNING, 2007) sobre el tratamiento inadecuado de la animación en las teorías cinematográficas. Este texto también discute proposiciones sobre animación, especialmente la definición elaborada por Brian Wells (WELLS, 2011) y propone un nuevo concepto para caracterizar qué es una película animada, basada en el “grado de control” del cineasta sobre los movimientos que construye o captura.

Palabras clave: Animación. Cine. Grado de Control.

1 INTRODUÇÃO - O QUE É ANIMAÇÃO?

A pergunta que incita a escrita deste artigo - O que é animação? - parece fazer eco à pergunta-título do livro *O que é o cinema?* (BAZIN, 2014), publicado originalmente entre 1959 e 1961, no qual estão expostas as principais ideias de André Bazin, crítico e padrinho da *Nouvelle Vague*. Num sentido, o presente texto segue esse exemplo ao refazer uma pergunta de base, cuja resposta parece simples a uma primeira visada, mas que demonstra sua complexidade no aprofundamento da reflexão. Essa pergunta é a premissa que tem o objetivo de questionar a crítica e a teoria, bem como expandir a percepção dos artistas a respeito de seu ofício. Em outro sentido, nos afastamos de Bazin, considerando que o autor não integrou totalmente a animação às suas problematizações a respeito da sétima arte. Sua obsessão pelo realismo e sua crença em uma ontologia ligada ao fenômeno fotográfico desviaram sua atenção da arte da imagem em movimento como um todo, a qual, para Lev Manovich, deve ser entendida hoje de forma ampliada, na qual o cinema dito tradicional é um de seus casos específicos. Em suas palavras:

As Cinema enters the digital age, these techniques are again becoming commonplace in the filmmaking process. Consequently, cinema can no longer be clearly distinguished from animation. It is no longer an indexical media technology but, rather, a subgenre of painting.¹ (MANOVICH, 2001, p. 295)

Embora nossa percepção esteja alinhada à citação de Manovich no entendimento de que o cinema e a animação são uma só arte, sentimos a necessidade de identificar o que seja específico da animação, dentro do que poderíamos denominar como campos artístico-técnicos do universo audiovisual. Nossa reflexão parte do entendimento de que animação e cinema dividem uma mesma ontologia, em um alinhamento a Tom Gunning que vê no movimento a verdadeira base ontológica das artes cinematográficas (GUNNING, 2007), num eco a Giles Deleuze e seu conceito de imagem-movimento, que pode ser sintetizado como:

(...) há imagens-movimento que são cortes móveis na duração, imagens-mudança, imagens-relação, imagens-volume, para além do movimento. (DELEUZE, 1985, p. 13)

Dessa forma, falamos de cinema de animação e de cinema de *live-action*² como artes da ilusão do movimento, distinguíveis em termos de procedimentos práticos e de resultados imagéticos. Esse caminho integra as possibilidades de geração de imagens animadas em uma mesma arte do movimento - cine - que independe dos meios para atingir a produção das imagens que se movem, as quais, além de movimento, expressam vitalidade através da mimetização técnica do real, da sua representação artificial, ou ainda pela criação de outros universos imagináveis e animáveis.

Embora este texto não tenha a potência suficiente para responder plenamente à pergunta que o inspira, as análises, os questionamentos, hipóteses e argumentos buscam contribuir para o desenvolvimento de uma resposta e, acreditamos, estabelecem uma adequada abordagem diferenciadora das formas do fazer cinematográfico.

2 O INTERESSE TEÓRICO SOBRE ANIMAÇÃO

Tom Gunning afirma em seu texto *Moving Away From the Index* (GUNNING, 2007, p. 38) que um dos grandes escândalos da teoria do cinema é a marginalização da animação. Karen Beckman concorda com Gunning e sugere a necessidade de um trabalho retroativo da

¹ À medida que o Cinema entra na era digital, essas técnicas estão novamente se tornando comuns no processo de filmagem. Consequentemente, o cinema não pode mais se distinguir da animação. Não é mais uma tecnologia de mídia indexical, mas um subgênero da pintura. (MANOVICH, 2001, p. 295) (Tradução nossa).

² Ao longo do texto questionamos o uso desse termo e fazemos nova proposição.

teoria do cinema que incorpore adequadamente os estudos de animação (BECKMAN, 2014, p. 2.). Outro sintoma é indicado por Suzanne Buchan, para quem muitos dos trabalhos sobre animação usam do tema para explorar outras áreas, servindo a interesses dos estudos de colonialismo, estudos culturais, feminismo, cognição, recepção audiovisual, sem se aprofundar no específico dessa atividade (BUCHAN In BECKMAN, 2014, p. 112). Esse estado periférico da animação parece se dar, por um lado, pelo fato da indústria de animação ter se desenvolvido como um anexo da produção cinematográfica tradicional. Por outro lado, a sua própria definição como campo específico é tardia, como comprova Hervé Joubert-Laurencin em seu texto sobre André Martin, estudioso proponente dos termos “cinema de animação” e “filmes de animação”, cujos significados pareciam estranhos em 1953, ano em que o Festival de Annecy incorporou o primeiro encontro específico para tratar do tema. Até então, os termos usuais eram “filmes de truque”, “desenhos animados”, “filmes com bonecos”, “filmes infantis” entre outros (JOUBERT-LAURENCIN In BECKMAN, 2014, p. 86).

Todavia, há relevantes exceções dentro dessa regra de invisibilidade teórica, entre os quais destacamos *The Illusion of Life*, uma antologia de estudos teóricos sobre o tema, organizados por Alan Cholodenko (CHOLODENKO, 1991) e *Teoria da Animação*, um livro lançado em 1948 que apresenta as pesquisas de Imamura Taihei, as quais foram iniciadas nos anos 30 (LAMARRE In: BECKMAN, p. 221, 2014). Outro exemplo importante é o ensaio de Sergei Eisenstein sobre a obra de Disney, escrito nos anos quarenta, publicado em inglês como *On Disney* (EISENSTEIN, 1986), o qual faz uma profunda análise das conexões entre a prática do desenho animado e as formas arcaicas de pensamento. Além de aspectos como animismo e totemismo, ele encontra nos filmes de Disney o que chama de estabilidade instável, cujo poder cria uma atratividade irresistível pela constante transformação das linhas e formas.

Atualmente, o cenário está se expandindo, principalmente porque a animação se tornou fator dominante no cinema digital (MANOVICH, 2001) e porque alguns grupos percebem a sua importância, a ponto de termos livros como *ANIMATING FILM THEORY* (BECKMAN et al., 2014), ou *A ARTE DA ANIMAÇÃO* (BARBOSA JUNIOR, 2002) no qual se encontra um panorama histórico da técnica e da estética dessa arte. Além disso, vários animadores estão se tornando pesquisadores e filósofos de seu próprio ofício, como é o caso da cineasta portuguesa Marina Estela Graça (GRAÇA, 2006).

Por outro lado, além das associações profissionais tradicionais como ASIFA³ e ABCA⁴, já despontam associações voltadas exclusivamente para a pesquisa, como *ANIMATION ACADEMY* do Reino Unido, ou como *SAS - SOCIETY FOR ANIMATION STUDIES* nos Estados Unidos, que publica sua revista *Animation Studies Online Journal*. No Brasil, foi lançado um blog intitulado *ACADÊMICOS DA ANIMAÇÃO* que promete divulgar publicações desse gênero.

3 A BUSCA DE UMA DEFINIÇÃO PARA ANIMAÇÃO

Em uma perspectiva histórica, há três grandes períodos da animação:

- a) período pré-cinematográfico, que vai desde as primeiras tentativas de representação do movimento em pinturas de cavernas e lapas até a construção dos primeiros aparelhos capazes de gerar a ilusão do movimento, como o fenaquistoscópio de Joseph Plateau (MANNONI, 2003);
- b) período cinematográfico em que a animação se liberta dos ciclos determinados pelas condições do aparato (voltando sempre ao mesmo ponto) e pode ter um tempo longo. O início desse período se dá com o *Théâtre Optique* (Teatro Ótico, de 1892) de Émile Reynaud e é impulsionado pelos inventos baseados na fotografia, como o cinematógrafo dos Irmãos Lumière e inventos de Edison e Dickson (fonógrafo, cinematógrafo e cinetoscópio), entre outros. (MANNONI, 2003)
- c) período digital, momento atual, iniciado nos anos 60, em que a criação e produção de animação se dá com o uso de computadores, softwares e câmeras digitais. (SITO, 2013)

Percebe-se que, se a animação esteve presa à cinematografia por aproximadamente um século, isso pode ser visto como uma contingência tecnológica temporal. A computação gráfica significou a libertação da animação dessa fase de dependência do suporte fotográfico. Ou seja, a animação retomou, através da computação, à sua origem de gravação do movimento independente da fotografia, num estágio em que ela pode se apresentar em ciclos (*gifs* animados, por exemplo) ou filmes contínuos. Da mesma forma, o *live-action* se libertou do suporte da película fotográfica graças às tecnologias da eletrônica e da computação digital. Do mesmo modo que a câmera cinematográfica foi primeiramente

³ ASIFA - *Association Internationale du Film d'Animation*. ASIFA foi fundada em 1960, na França, e hoje possui capítulos em 30 países ao redor do mundo. Ela é uma entidade afiliada à UNESCO. Seu objetivo é promover desenvolvimento cultural através da animação.

⁴ ABCA - Associação Brasileira de Cinema de Animação. Fundada em 22 de março de 2003 por 29 profissionais, reunindo cinco estados brasileiros (RJ, SP, PB, RS, PR).

usada para o *live-action* e posteriormente para animação, também o computador pode ser visto como um aparato tecnológico primeiramente empregado para animação, para um posterior uso em *live-action*. Atualmente, a produção audiovisual se dá com câmeras, projetores, computadores, programas e sistemas ditos digitais.

Desse fato decorre a atual dificuldade na categorização do que seja animação. Se em sua fase cinematográfica, era fácil definí-la como um tipo de cinema fotografado quadro por quadro, hoje é impossível usar esse parâmetro uma vez que as câmeras digitais dos programas de animação podem trabalhar com tomadas contínuas. Também é preciso questionar se o conceito de quadro-a-quadro já não era inadequado, considerando que *live-action* também pode ser um processo de gravação de imagens quadro a quadro realizado de forma contínua e com rápida intermitência.

Brian Wells, em seu artigo *Frame of Reference: toward a definition of animation* (WELLS, 2011), critica estudiosos, sociedades de pesquisa e entidades profissionais pela falta de uma definição mais bem estabelecida e compartilhada do que seja animação, denunciando uma ausência de proposições, posições antagônicas ou mesmo de recortes que questionariam obras e métodos importantes. Afirmando sua posição, Wells estabeleceu um princípio norteador: "If an 'animated thing' is part of a distinct group of 'things that are animated', then what are the attributes of the thing that makes it a part of the group of 'animated things'?⁵" (WELLS, 2011, p. 13), a partir do qual elencou 10 características que uma obra precisa ter para ser considerada uma animação. Entre essas, há postulados indiscutíveis como: "Animation property #1: Animation is a visual form of communication"⁶ (WELLS, 2011, p. 15) ou "Animation property #2: For a thing to be animation, it must appear to physically move or change."⁷ (WELLS, 2011, p. 17). Portanto, no presente texto, tratamos das proposições que consideramos controversas e passíveis de crítica. Wells propõe⁸:

⁵ Se uma 'coisa animada' faz parte de um grupo distinto de 'coisas que são animadas', então quais são os atributos da coisa que faz com que seja uma parte do grupo de 'coisas animadas' (Tradução nossa)

⁶ Propriedade #1 da Animação: Animação é uma forma visual de comunicação. (Tradução nossa)

⁷ Propriedade nº 2 da Animação: para que uma coisa seja animação, ela deve parecer mover-se ou mudar fisicamente. (Tradução nossa)

⁸ Propriedade nº 6 da Animação: uma performance animada deve permanecer absolutamente consistente, exatamente como o criador se comprometeu em criá-la, em todas as visualizações e exibições. Se a performance animada mudar de alguma maneira, de como foi criada inicialmente, a integridade artística da performance animada será perdida e a animação terá o potencial de ser interpretada de maneira muito diferente da que os criadores pretendem. (WELLS, 2011, p. 22) (Tradução nossa)

Propriedade nº 7 da Animação: a animação é composta por um conjunto sequencial de imagens estáticas, cada uma gravada por uma unidade de tempo discreta, e essas unidades de tempo discretas são exibidas em

Animation property #6: An animated performance must remain absolutely consistent, exactly as its creator committed to creating it, throughout all viewings and screenings. If the animated performance changes in any way, from how it was initially created, the artistic integrity of the animated performance is lost, and the animation has the potential to be interpreted very differently than how its creator(s) intended. (WELLS, 2011, p. 22)

Animation property #7: Animation is comprised of a sequential set of still images, each recorded for a discrete unit of time, and these discrete units of time are displayed in relatively rapid succession in order to achieve the illusion of lifelike movement or change. (WELLS, 2011, p. 23)

Animation property #8: For something to be animation, it must have been recorded, and it must exist in a recorded state of being. (WELLS, 2011, p. 23)

Animation property #9: Animation should feel as though it possesses certain qualities that have an appeal of 'aliveness'; a particular life force or vitality. (WELLS, 2011, p. 25)

A propriedade #6 parece ter como objetivo tirar da definição as obras e aparatos do chamado pré-cinema, uma vez que se trata de aparatos que dependem da interação motora e visual do público. Nesse tipo de animação, as visualizações de um mesmo material são distintas. Um problema dessa propriedade #6 é que, mesmo em condições ideais, a projeção de qualquer filme sofre as condições técnicas de sua projeção, de forma que dificilmente o filme pretendido pelo realizador é visto conforme seu projeto. Por nossa parte, preferimos classificar artefatos como zootrópios, taumatrópios, vasos pintados, e assim por diante, como aparatos de animação, com o entendimento de que não são filmes animados.

As propriedades #7 e #8 reforçam o posicionamento da animação dentro das fases contemporâneas da cinematografia, seja ela analógica ou digital. Além disso, sujeita a animação à imagem (still images), de forma que animações esculturais saem do seu horizonte. Assim fazendo, desclassificam trabalhos como os do artista Jim Le Fevre, criados com o seu

sucessão relativamente rápida, a fim de obter a ilusão de movimento ou mudança realista. (WELLS, 2011, p. 23) (Tradução nossa).

Propriedade nº 8 da Animação: Para que algo seja animação, ele deve ter sido gravado e deve existir em um estado de ser gravado. (WELLS, 2011, p. 23) (Tradução nossa).

Propriedade nº 9 da Animação: a animação deve parecer como se tivesse certas qualidades de 'vitalidade'; uma particular força vital ou vitalidade. (WELLS, 2011, p. 25) (Tradução nossa).

Propriedade nº 10 da Animação: Para que uma coisa seja animação, ela deve exibir propriedades de 'movimento aparente de curto alcance'. (WELLS, 2011, p. 26) (Tradução nossa).

phonotrope, um dispositivo que usa o mecanismo da vitrola e luz estroboscópica para criar a ilusão de movimento de objetos tridimensionais sobre o prato em giro.

Com o item 9, sob o apelo de vitalidade, Wells eliminaria da definição de animação os aparatos cílicos, eliminaria os primeiros resultados da computação gráfica 3D, as animações técnicas (engenharias, arquitetura, física, e assim por diante), bem como boa parte dos letreiros dos filmes e séries de TV. Wells entende que a animação precisa estar em sintonia com a sua raiz etimológica, do Latim, sob o significado de "dar alma". Essa é uma questão relevante no sentido de se refletir sobre que tipo de obra audiovisual, ou que elementos do filme, são capazes de representar vitalidade. Todavia esse critério é parcialmente falho, pois não distingue os filmes de animação dos filmes de *live-action* na medida em que, ambos, para estabelecerem o contrato dramático com o espectador, precisam estabelecer condições de credibilidade, na qual personagens e/ou objetos precisam revelar vitalidade, a qual surge pela estrutura narrativa, decupagem de planos, tipo de interpretação, técnicas de filmagem, habilidades de animação, e assim por diante. Ou seja, o aspecto "vital" em animação vai depender mais do artista e do seu projeto do que de uma condição tipológica anterior. O propósito de um animador pode ser efetivamente uma animação sem aspecto de vitalidade, todavia sua obra não deixa de ser uma animação. Por outro lado, lembramos que a principal característica de vitalidade reside no movimento. A representação do movimento induz a uma percepção inicial de vitalidade, a qual só é perdida caso não se estabeleçam (ou se estabeleçam incorretamente) outras camadas sígnicas, como as intenções de personagens, seus olhares, gestos, falas e assim por diante.

Ao final de seu texto, Wells adota para si, e propõe para a comunidade, a definição (desenvolvida por Dan McLaughlin, à qual inclui uma consideração de Jean Detheux): “Movement, or change, of the created image in recorded time.⁹” (WELLS, 2011, p. 28). Essa definição é relevante. Todavia, há que se perguntar se as imagens de *live-action* também não são criadas. Pode-se concordar que um documentarista busque a mínima intervenção ao gravar as imagens e sons de seu objeto. Entretanto, como afirma Arlindo Machado, a imagem técnica não goza de objetividade e nem pode duplicar automaticamente o mundo, presa que está aos determinismos da transdução do dispositivo técnico (MACHADO, 1988, p. 139), ou seja, o próprio dispositivo já está preso a uma subjetividade criativa anterior. Além disso, a ficção em *live-action* exige a criação de cenários, figurinos, maquiagem, iluminação, escolhas

⁹ Movimento, ou alteração, da imagem criada no tempo gravado. (Tradução nossa)

de câmeras e lentes, edição, efeitos especiais e assim por diante, configurando a criação de imagens. Apesar da contribuição, Wells não resolve completamente o problema que propõe.

4 OUTRAS ABORDAGENS

O site da ASIFA - Associação Internacional do Filme de Animação contém, na apresentação de seu estatuto, a seguinte definição: "The art of animation is the creation of moving images through the manipulation of all varieties of techniques apart from live action methods."¹⁰ (ASIFA, site consultado em maio de 2005 e em setembro de 2019). Essa definição demonstra, ao mesmo tempo, que existe uma extensa possibilidade de meios de realização da animação e uma dificuldade em se chegar a um consenso a respeito do que seja animação. Além disso, apresenta uma fragilidade na medida em que vários métodos de *live-action* são aplicados em animação, desde as formas de iluminação usadas na técnica de *stop motion* até conceitos como encenação e decupagem, entre tantos outros.

Já encontramos enunciados diferenciando “cinema de animação” de “cinema de imagem real” (MACHADO, 2008, p. 183; GRAÇA, 2006, p. 33). Mencionar “imagem real” (mesmo usando parêntesis) parece contraditório uma vez que “imagem” é uma representação de uma suposta “realidade”. A imagem pode ser considerada “real” na medida em que exista, mas usar a expressão “cinema de imagem real” como diferenciação de outro tipo de cinema é o mesmo que propor a existência de dois tipos de imagem sobre um mesmo suporte, sendo uma “real” e outra não. Como se classificaria um filme como *Uma Cilada para Roger Rabbit* (1988) onde figurariam dois “tipos de imagens” sob essa perspectiva?

Atualmente, o termo usual para designar aquilo que é cinema (ou audiovisual) e que não é animação é *live-action*. Todavia *live-action* significa e se traduz por “ação ao vivo”. Esse é um termo mais adequado à programação televisiva, cuja ontologia está baseada nessa condição de transmissão do evento no momento em que ele acontece, ou numa condição de recepção de um evento gravado como se ele acontecesse nesse momento. Como o termo *live-action* surgiu nos anos 50 (Joubert-Laurencin in BECKMAN, 2014, p. 87), antes da televisão, ele continuou sendo usado sem a necessária revisão crítica. Por outro lado, na medida em que se podem fazer filmes animados com entes vivos, como pessoas, animais ou plantas, o fato de haver algo vivo sendo filmado não pode ser um dado diferenciador. O filme

¹⁰ Animação é a arte de produzir a ilusão do movimento da imagem em que a ilusão do movimento é construída por qualquer método, com exceção dos métodos usados em Live-Action. (Tradução nossa)

Neighbours (1952), do diretor Norman McLaren, é uma obra clássica feita com personagens humanos, num jardim, e adereços simples como uma casinha, cadeiras e postes de cerca. Entre o filme de McLaren e algum outro, de *live-action*, que diferença efetiva existe?

5 O CONCEITO DE “GRAU DE CONTROLE”

Acreditamos que a resposta para a pergunta norteadora deste texto, ou seja, "o que é animação?", está no grau de controle da ação representada no filme. Partindo dessa premissa, denominamos nosso conceito de “Grau de Controle”. Nesse mister reside a diferenciação entre esses dois campos artístico-técnicos da imagem em movimento. Na animação, o realizador tem total controle sobre cada movimento de cada elemento do plano. Ou seja, na animação podemos ter um ator vivo em frente à câmera, mas não temos um ator livre, pois todo e qualquer movimento seu será determinado precisamente, quadro a quadro, potencialmente até pixel a pixel, pelo realizador. Assim, em vez de usar o termo *live-action*¹¹ para denominar uma forma com menos controle, propomos o termo *ação-livre*, o qual usamos há alguns anos, desde uma intuição inicial sobre a qual acumulamos alicerces teóricos e correspondências práticas suficientes para a sua proposição no presente texto.

Num filme de *ação-livre*, por mais que se tenha um diretor muito controlador, à la Hitchcock, que decupava seus planos de maneira tal que não deixava espaço para outra possibilidade de montagem e que estabelecia uma marcação muito rígida para a encenação (TRUFFAUT, 1988), os atores têm seus braços, olhos, pernas, sobrancelhas e bocas livres para trabalhar, contribuindo muito com o resultado. O próprio movimento da câmera pode adicionar soluções não previstas. Ou, em locações externas, elementos imprevistos podem aparecer no quadro. Pode-se considerar como o extremo do controle em *ação-livre* o uso de hipnose como ferramenta de direção, usada por Buñuel em dois de seus filmes, *Diário de Uma Camareira* e *A Bela da Tarde* (CARRIÉRE in ESPINOSA et al., 2012). Todavia, mesmo hipnotizado, o ator/a atriz possuía muitos graus de liberdade para interpretar pois, entre a ordem recebida e a atuação final, o seu corpo podia criar uma variedade de olhares, gestos, andares e sutis movimentos sobre os quais o diretor não possuía condições de controle.

Em animação, por outro lado, há a condição de autoria plena. O caso da animação feita em película, por exemplo, no qual o animador desenha no suporte cinematográfico, há

¹¹ Embora não sendo uma tradução de “*live-action*”, o termo “*ação-livre*” tem uma força mnemônica que pode ajudar a manter uma relação com o termo inglês, ao mesmo tempo em que se constitui em termo mais preciso.

inclusive uma condição em que o artista pode prescindir do dispositivo supostamente fundante do cinema. Em outras palavras, em animação o cinema pode ser feito sem a câmera.

Marina Estela Graça vê, na relação entre artista e dispositivo, o caráter distintivo da animação. Para ela, na animação há um processo de sinergia entre artista e dispositivo, no qual o artista, mais do que gravar, se insere como corpo, como gesto, na obra que cria. Assim, animação pode ser vista mais como uma atitude estética do que como resultado gráfico (GRAÇA, 2006). Esse caráter relacional evidencia uma forma diferente de fazer cinema. Em animação, há uma integração do animador ao dispositivo, de forma a lhe auferir um grau de controle sobre a obra muito maior do que no filme de *ação-livre*.

Em outro sentido, do ponto de vista das habilidades humanas que operam o sistema significante cinematográfico, temos, na animação, a existência simultânea de vários agentes na pessoa do animador. Assim, há um “ator” residindo nele, capaz de interpretar um roteiro e impor ao seu traço as personalidades necessárias dos personagens. Há ao mesmo tempo um “diretor” e um “diretor de fotografia” na sua pele, os quais lhe dão as condições de lidar com a gramática dos planos, enquadramentos, movimentos, angulações, lentes e composições, de forma que sua *mise-en-scène* esteja adequada à linguagem audiovisual. Em alguns casos pode-se perceber também a existência de um músico a lhe ajudar na obtenção dos ritmos, de um físico a lhe mostrar o funcionamento do mundo natural, de um pintor a lhe orientar no uso das cores, de um engenheiro a lhe proporcionar as condições de subverter a utilização de dispositivos, a partir da abertura de suas caixas-pretas.

Mesmo em um sistema industrial (com um amplo organograma em que estão definidas as posições de direção, fotografia, design, animação, assistentes, e assim por diante) onde “animador” é o profissional que estabelece as poses chaves e que calcula as necessárias poses intermediárias dos personagens, há nesse profissional a necessidade de diferentes habilidades a darem conta da tarefa de construção da ilusão de movimento quadro a quadro e, especialmente, entre os quadros, pois, como afirma Norman McLaren:

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

Essa visão estabelece dois momentos, o da fruição e o da construção da animação. Quem gera a complementação entre os fotogramas é a mente do espectador. O animador

elabora os *frames*, mas deve construí-los pensando nos movimentos que pretende evocar na imaginação do público.

Em *ação-livre*, o dispositivo opera uma gravação contínua e intermitente, deixando para os artistas as funções de controle de mirada e do que ocorre à frente de sua objetiva. Na animação, a manufatura se dá efetivamente na construção de cada quadro que é produzido individualmente. Em *ação-livre* a preocupação se dá na obtenção dos planos, enquanto em animação os sentidos artísticos estão voltados para os quadros ou *frames*, e mais especificamente no que ocorre entre eles, ou seja, na participação ativa do espectador no ato de completar o movimento.

Em animação, diferentemente da *ação-livre*, cada movimento precisa ser calculado. Por exemplo, se o personagem deixa cair seu braço, a aceleração e desaceleração precisam estar bem planejadas para que o movimento seja crível. Da mesma forma, o sincronismo labial precisa ser feito pose a pose para que a boca revele os movimentos corretos que produzem os fonemas. Assim, o caráter diferencial das duas artes é o “grau de controle” dos movimentos que formam ações, gestos e expressões. Mesmo considerando as soluções em computação gráfica, nas quais se podem automatizar movimentos, eles os são a partir de programas, plenamente controlados pelos realizadores dos filmes.

Marina Estela Graça, voltando-se ao estudo da poética visual da animação, afirma que:

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

A autora portuguesa parece expressar uma espécie de simbiose entre o artista animador e os recursos tecnológicos de que dispõe para a realização da sua obra, de forma a estar presente no ato de animar, no resultado e como parte do dispositivo. Esse viés simbiótico aponta para essa condição de controle, base de nossa presente proposta. Essa autora também percebe o controle como condição importante da atividade de animação, mas não chega a propor novas nomenclaturas ou conceitos a partir dessa propriedade ou mesmo propor o controle como fato diferenciador. Ela está mais preocupada com o conceito de “manipulação”, de fabrico cinematográfico a partir do corpo do autor. Sua visão se volta para o gesto e para o cinema de autor. Para nós, o “grau de controle”, com a presença constante do corpo ou não (controle na programação), operado na construção das imagens em movimento, é o eixo, a partir do qual são possíveis as seguintes definições:

ANIMAÇÃO – Campo artístico-técnico cinematográfico em que a produção da ilusão do movimento em imagem se dá a partir de uma operação de total controle do movimento dos elementos visíveis.

Observação: em geral, a filmagem se dá de forma descontínua, em que cada fotograma gravado corresponde a uma nova posição de personagens, cenários, objetos, ajustados pelo animador antes de cada disparo fotográfico. Pode-se ter também uma filmagem contínua feita a partir de uma programação exata que coordena o movimento de personagens, cenários, objetos e enquadramentos, realizados através de dispositivos computacionais ou robóticos. Pode-se também prescindir do dispositivo de gravação cinematográfico, pela criação de poses diretamente em suportes que funcionarão como base de fabrico, suporte ou dispositivo de projeção.

AÇÃO-LIVRE¹² – Campo artístico-técnico cinematográfico em que a produção da ilusão do movimento em imagem se dá a partir de uma operação de parcial controle do movimento dos elementos visíveis.

Observação: em geral, personagens e elementos da natureza são totalmente livres defronte à câmera cinematográfica. Neste campo, há total dependência do dispositivo de gravação cinematográfica.

HÍBRIDO – Campo em que se misturam Animação e Ação-Livre.

Com as definições acima mencionadas, podemos classificar como filmes de animação puros: *O Menino e o Mundo* (2013) de Alê Abreu, em 2D; *A Fuga das Galinhas* (2000) de Peter Lord e Nick Park, em *Stop Motion*; *Rio* (2011) de Carlos Saldanha em CG3D. Com as mesmas definições, podemos considerar como filme de ação-livre puro: *Doze Homens e uma Sentença* (2013 [1957]) de Sidney Lumet. Ainda com as definições propostas, podemos considerar como filmes híbridos: *Avatar* (2009) de James Cameron; *Hugo* (2012) de Martin Scorsese, *Gravidade* (2013) de Alfonso Cuarón. Sob análise, ocorrerão filmes de animação que parecerão filmes híbridos na medida em que misturam técnicas de animação (*pixilation*, rotoscopia, *stop motion*, desenho animado, animação CG3D, e assim por diante), mas o correto será classificá-los como filmes de animação com técnicas diversas.

¹² Não temos a pretensão de alterar o uso de *live-action* entre os anglófonos, mas entendemos que *ação-livre* pode ser o termo distintivo na língua portuguesa, enquanto *free-action* pode ser mais adequado que *live-action* também entre os anglófonos.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após a apresentação do conceito de “Grau de Controle”, parece-nos relevante testá-lo sobre um caso complexo. A dupla de artistas japoneses Takeshi Nagata e Kazue Monno, do grupo TOCHKA, faz um tipo de filme que se constitui da gravação de uma performance luminosa, processo que denominam PiKA PiKA. O resultado dos seus filmes são personagens ou objetos formados de luz que se movimentam como personagens típicos de animação. Olhando para suas obras, a conclusão é de que se tratam de filmes animados. Todavia, olhando para o processo, o que se tem são filmagens contínuas de performances de artistas desenhando no ar com lanternas. Será que PiKA PiKA não seria um caso de ação-livre com apelo de animação? Tomemos o filme TRACK (TAKESHI, 2017) para análise.

De acordo com nossa definição, o filme TRACK é um caso de animação pois, embora seja realizado a partir de cenas de performances filmadas continuamente, estas se dão com câmeras reguladas para longos tempos de exposição de cada frame, em ambiente escuro, de forma que os traços luminosos nascem das mãos que desenham com luz, impressionando os sensores expostos por um tempo suficiente para que se desenhe praticamente frame a frame. Em alguns planos, os artistas desaparecem, em outros eles participam das cenas. Além disso, o resultado depende de um projeto gráfico muito específico e anterior à filmagem, com grande controle da exposição da luz e dos movimentos feitos à frente da câmera. Posteriormente, há tratamentos sobre a imagem filmada. Ou seja, além do alto “grau de controle” no processo de filmagem, há a adição, em pós-produção, de um novo patamar de total controle, como ocorre na prática tradicional da animação intitulada de “rotoscopia”. Nossa classificação dialoga com o entendimento dos próprios artistas que assumem seu trabalho como animação.

TRACK também evidencia a condição de envolvimento que existe entre animador e personagem, em um ciclo que se retroalimenta. À medida que o animador vai ganhando controle sobre seu personagem, parece que o personagem é que vai ganhando controle sobre seu animador, uma experiência descrita por Bill Shaffer da seguinte maneira:

In a quite specific sense, the animator or puppeteer discovers the character acting in himself, in the virtual, from moment to moment. There is a temporal loop between two bodies, one actual, the other virtual, which must be qualified as neither separable nor identical in their relationship to each other.¹³ (SCHAFFER In. BENNET et al, 2008, p. 211)

¹³ Em um sentido bastante específico, o animador ou marionetista descobre o personagem atuando em si mesmo, no virtual, de momento a momento. Há um ciclo temporal entre dois corpos, um real, o outro virtual, que deve ser qualificado como não separável nem idêntico em sua relação um com o outro. (Tradução nossa)

Há uma interiorização tão profunda do caráter, do corpo e do papel que o personagem deve realizar, que todos os aparatos e interfaces entre animador e animação parecem desaparecer. A artista e professora Marina Estela Graça indica a animação de cunho autoral como espaço depositário das mais contundentes experiências sobre a imagem em movimento, principalmente pela condição quase simbiótica estabelecida entre animador, dispositivos e obra animada, em que “(...) O autor, pelo exercício poético, converte-se no corpo da obra, e esta naquele, como experiência de seu corpo sensível.” (GRAÇA, 2006, p. 214).

O senso comum geralmente acerta em associar animar a dar vida. O que não é percebido tão facilmente é que essa vitalização ocorre nos dois sentidos, de artista para obra e de obra para artista. Essa relação parece nos reportar a Carl Jung e seus conceitos de Animus e Anima, respectivamente o arquétipo masculino que habita a mulher e o arquétipo feminino que habita o homem (JUNG, 200), forças inconscientes que atuam na condução de seus comportamentos. Assim, além das origens “anima”, do latim “animare” que significa “dar alma”, e do grego “anemon” que significa “alma e movimento”, estamos diante de fenômenos que não dizem respeito apenas a gerar imagens em movimento, mas criar tais imagens-movimento com intenção, com propósito, com perícia, com um controle capaz de materializar a alma do artista em sua obra.

REFERÊNCIAS

BIBLIOGRAFIA

- BARBOSA Junior, Alberto Lucena. **Arte da Animação. Técnica e Estética através da História.** São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2002
- BAZIN, André. **O que é o cinema?** São Paulo: Cosac Naify, 2014.
- BECKMAN, Karen. Ed. **Animating Film Theory.** Durham and London. Duke University Press. 2014.
- BUCHAN, Suzane. **Animation In Theory.** In: BECKMAN, Karen. Ed. *Animating Film Theory.* Durham and London. Duke University Press. 2014.
- BENNET, Bruce. FURSTERNAU, Marc. MACKENZIE, Adrian. Et al. **CINEMA AND TECHNOLOGY, cultures, theories, practices.** Palgrave Macmillan, 2008.
- CARRIÉRE, Jean-Claude. **O trabalho de roteirista e sua relação com o diretor.** In ESPINOSA, Julio G. Et Al. Simples assim: aulas de cinema na EICTV. São Paulo: Intermeios; San Antonio de Los Baños (Cuba): EICTV, 2012.

CHOLODENKO, Alan. **The Illusion of Life**. Sydney: Power Publications. Power Institute of Fine Arts. University of Sydney. 1991.

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

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

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

GRAÇA, Marina Estela. Cinematic Motion by Hand. **Animation Studies Online Journal**. June 26, 2006.

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

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

JUNG, Carl G. **Os Arquétipos e o Inconsciente Coletivo**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

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

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

MACHADO, Marta. **Tudo o que você queria saber sobre comercialização de filmes nacionais e não tinha a quem perguntar**. Porto Alegre : Fumproarte. Secretaria Municipal de Cultura, 2008.

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

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

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

SITO, Tom. **Moving Innovation: a history of computer animation**. Cambridge: The MIT Press. 2013.

TRUFFAUT, François. **Hitchcock/Truffaut**. São Paulo, Editora Brasiliense, 1988.

WELLS, Brian. **Frame of reference: toward a definition of animation**. In: Animation Practice, Process & Production 1: 1, pp 11-32, 2011.

FILMOGRAFIA



PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA

A BELA DA TARDE. Direção: Luis Buñuel. Produção: Robert e Raymond Hakin. Studio Canal, 1967. DVD.

AVATAR. Direção James Cameron. Produção Lightstorm Entertainment. 20th Fox. DVD. 2009.

A FUGA DAS GALINHAS. Direção: Peter Lord e Nick Park. Produção: Aardman Animations e DreamWorks Animation. DVD. 2000.

DIÁRIO DE UMA CAMAREIRA. Direção: Luis Buñuel. 1964. Cult e Classic. DVD

DOZE HOMENS E UMA SENTENÇA. Direção: Sidney Lumet. Produção: Metro Goldwyn Maya. DVD. 2013 [1957].

GRAVIDADE. Direção: Alfonso Cuarón. Produção: Esperanto Filmoj e Heyday Films. BLU-RAY, 3D. 2013.

HUGO (A INVENÇÃO DE HUGO CABRET). Direção Martin Scorsese. Produção GK Films e Infinitum Nihil. Distribuição Paramount. BLU-RAY. 2011.

NEIGHBOURS. Direção: Norman McLaren. Produção de National Film Board of Canada. 1952.

O MENINO E O MUNDO. Direção: Alê Abreu. Produção: Filme de Papel. DVD. 2013.

RIO. Direção: Carlos Saldanha. Produção: Blue Sky Studios. DVD. 2011.

TRACK. Direção: Takeshi Nagata. Grupo Tochka. 2017. Disponível em <<https://youtu.be/nbKhnvHGdOI>>

UMA CILADA PARA ROGER RABBIT. Direção: Robert Zemeckis. Produção: Walt Disney, Touchstone Pictures, Amblin Entertainment, Silver Screen Partners. DVD. 1988.

OUTRAS REFERÊNCIAS

ACADÊMICOS DA ANIMAÇÃO. Em: <<http://www.academicosdaanimacao.blog.br/>>

ANIMATION ACADEMY. Em: <<http://www.animationacademy.co.uk/index.html>>

ASIFA - Association Internationale du Film d'Animation. em: <<http://www.asifa.net/>>

GRUPO TOCHKA. Em: <<http://tochka.jp/about/>>

JIM LE FEVRE. Em: <<https://www.jimlefevre.com/mtv-turntable-phonotrope>>

SAS-SOCIETY FOR ANIMATION STUDIES. Em: <<https://www.animationstudies.org/v3/>>

ANIMATIONS STUDIES ONLINE JOURNAL. Publicação da Society For Animation Studies. Em: <<https://journal.animationstudies.org>>





PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA

*Original recebido em: 09 de outubro de 2017
Aceito para publicação em: 20 de agosto de 2019*

Paulo Roberto Munhoz

Doutor em Comunicação e Linguagens, Roterista , Diretor, Animador, Game Designer e Produtor de Cinema e Audiovisual. Autor dos longas-metragens BRICHOS, BELOWARS, BRICHOS A FLORESTA É NOSSA e MEGAVIRUS (em produção). Professor de Pós-Graduação.

Denize Correa Araujo

Doutora em Comparative Literature, Pós Doutora em Cinema e Artes, Docente PPGCom e Coordenadora Pós Cinema UTP - Universidade Tuiuti do Paraná, BR; Curadora Animatiba e FICBIC- Festival de Cinema da Bienal de Arte de Curitiba, BR; Membro Conselho Científico SOCINE.



Esta obra está licenciada com uma Licença
HYPERLINK "<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>" Creative Commons Atribuição-

