



O Cinema em Desenho Animado: pioneirismo, experimentalismo e consolidação¹

William Machado de Andrade²

Glauco Madeira de Toledo³

Escola de Comunicações e Artes – Universidade de São Paulo (ECA-USP)

Instituto Municipal de Ensino Superior de Bebedouro “Victório Cardassi” (IMESB-VC)

Resumo

A indústria do cinema em desenho animado passou por diversos períodos de grande importância para a sua consolidação. Desde sua herança narrativa oriunda dos mais diversos meios narrativos até sua aproximação do fotorrealismo no final da década de trinta (momento crucial sobre os caminhos tomados posteriormente), as animações realizadas para a sétima arte conquistaram um grande público e se apropriaram de tecnologias e linguagens. Este texto visa fornecer dados que mostram a importância do estudo dos primórdios do desenho animado a fim de apontar como o conhecimento de suas origens possibilita, especialmente no caso do Brasil, compreender seus rumos e técnicas.

Palavras-chave:

Cinema; desenho animado; narrativas; linguagens.

Introdução

Este texto pretende ser uma fonte de discussão sobre o cinema em desenho animado (DA) no país, apresentando dados que permitem a compreensão deste gênero de produção frente às mudanças estruturais causadas pela inserção de novas tecnologias e linguagens em produções desta natureza.

Sobre o desenho animado, sabe-se que “a matéria artística de que é constituído faz dele um elemento da cultura estética, de beleza e de pedagogia que não pode ser desprezado”⁴. Colocar a animação em pauta significa compreendê-la não só como um

¹ Trabalho apresentado no VII Encontro dos Núcleos de Pesquisa em Comunicação – NP Comunicação Audiovisual.

² William Machado de Andrade concluiu a graduação em Publicidade e Propaganda na Escola Superior de Propaganda e Marketing, em 2001. Passou dois anos estudando Desenho Animado Comercial (tradicional e digital) no *Vancouver Institute of Media Arts*, concluindo o curso em 1999. Tornou-se especialista em Gestão da Comunicação pela Escola de Comunicações e Artes da USP em 2004, onde atualmente realiza mestrado em Ciências da Comunicação. É professor de Vídeo na Universidade Paulista. *E-Mail*: wildeandrade@uol.com.br

³ Glauco Madeira de Toledo concluiu a graduação em Imagem e Som em 2000. Atualmente é Professor no Instituto Municipal de Ensino Superior de Bebedouro - Victório Cardassi (IMESB), na área de Audiovisual. Realizou três curtas metragens e diversos comerciais para televisão regionais e nacionais. Foi professor substituto da Universidade Federal de São Carlos de 2003 a 2005. Atua na área de Cinema e Vídeo como Diretor e Montador. *E-Mail*: glaucot@yahoo.com.

⁴ PONCET, Marie-Thérèse: “*O desenho animado*”. Lisboa: Ed Estudios Cor, [19-], p. 38.



conjunto de técnicas, mas também como fundamental meio de transmissão de informações, sendo uma importante ferramenta da comunicação.

O cinema em DA remonta à história das tecnologias audiovisuais, desenvolvendo-se em conjunto com as demais produções cinematográficas. Sofreu, no decorrer de seu desenvolvimento, significativas revoluções devido a experimentalismos e inserções de diferentes técnicas que criaram novas linguagens, transformando conceitos estéticos e narrativos.

No Brasil, desde as leis de incentivo⁵ criadas no início da década de noventa, poucas foram as produções nacionais em DA⁶ que chegaram às salas de cinema. E, certamente, não é pela falta de gosto do público, já que filmes de animação estrangeiros atraem grande número de pagantes⁷.

Além de possíveis motivos financeiros (uma vez que é de conhecimento comum que a realização de desenhos animados é um processo custoso), uma das causas que inibem realizadores a entrar no universo das animações pode ser a falta de referências, principalmente bibliográficas e em português, no país.

Assim sendo, como produzir cinema em DA sem conhecê-lo? Aprender a história do meio permite entender seu funcionamento, observar suas nuances e criar estilos.

Compreender que existem diferenças, e quais são elas, nas formas narrativas do cinema em DA, observando os procedimentos técnicos utilizados, é fundamental para que seja possível o início de uma indústria neste setor. Por isso, para instigar a discussão sobre este tema e dar bases que possibilitem a compreensão acerca da constituição histórica do desenho animado, este texto segue com uma abordagem sobre suas origens e desenvolvimento, com ênfase nas produções até a década de trinta, a fim de debater sobre esta forma de expressão audiovisual e estimular mais alguns passos rumo a uma indústria nacional.

Este recorte é justificável: dentro deste período, não só há o nascimento do DA, como ele o faz evidentemente baseado nas narrativas que o originam. Antes, portanto,

⁵ São as Leis nº 8.685/93 (Rouanet) e nº 8.313/91 (do Audiovisual).

⁶ Trata-se de “*O Grilo Feliz*”, de Walbercy Ribas (2001), “*Cine gibi*” e “*Turma da Mônica: Uma aventura no tempo*” de Maurício de Souza e José Márcio Nicolosi (2004 e 2007, respectivamente), as breves exibição de “*Cassiopéia*”, de Clóvis Vieira, em 1996, e “*Wood & Stock – Sexo, Orégano e Rock'n'Roll*” de Otto Guerra (2006) e “*Xuxinha e Guto Contra os Monstros do Espaço*” (que conta com partes em ação real) de Moacyr Góes e Clewerson Saremba (2005).

⁷ O filme “*Carros*” (EUA, 2006), por exemplo, atingiu no país um número de pagantes superior a dois milhões e meio de pessoas. Segundo informações obtidas em: Set Online In UOL. Disponível em: http://set.peixes.uol.com.br/set_novo/bilheterias/index_br.asp?data=30/8/2006. Acesso em 29 de maio de 2007, às 12h52min.



da consolidação de algumas de suas linguagens próprias. Tais bases vão determinar os rumos tomados pelos desenhos animados ao longo de toda a sua história.

Naturalmente, este texto é apenas uma primeira parte de um estudo aprofundado que visa analisar o cinema em DA ao longo de toda a sua história.

Primórdios das Narrativas Audiovisuais

As tentativas de registrar e contar histórias a partir do uso de técnicas além da voz e do gestual estão longe de ser exclusividade dos meios de comunicação que permeiam as sociedades modernas e pós-modernas. Suas origens estão pintadas em cavernas habitadas no período Paleolítico.

As pinturas rupestres têm sido estudadas sob diversas óticas, desde livre expressão até rituais de magia. Seja qual for a verdade por trás desses registros, o mais importante é perceber que eles servem para contar uma história a partir de um meio. Neste caso, o meio visual, através da concepção de uma imagem.

Esta relação entre o fato e a imagem que o representa fornece uma enorme gama de possibilidades sobre como narrar a realidade. Entretanto, nem sempre a divisão entre esta e a narrativa é clara:

Aparentemente, para os homens do Paleolítico não havia uma distinção muito nítida entre a imagem e a realidade; ao retratarem um animal, pretendiam fazer com que de fosse também trazido ao seu alcance, e ao "matarem" a imagem, julgavam ter matado o espírito vital do animal.⁸

Não só as raízes dos meios de comunicação estão gravadas em cavernas, mas também o início da ficção como forma de compreender e transformar a realidade⁹.

Em tais representações também são encontradas tentativas de demonstrar movimentos, com desenhos de um animal, por exemplo, com várias patas adjacentes.

Tanto as representações da vida cotidiana quanto as ilustrações de “dinâmicas de movimento”¹⁰ fornecem bases para refletir acerca do desenvolvimento de outros suportes que melhor narrassem determinadas realidades percebidas. O que não é possível saber, neste ponto, é se estas pinturas eram destinadas apenas à observação do

⁸ JANSON, H.W. e JANSON, Anthony F. Iniciação à história da arte. São Paulo: Martins Fontes, 2ª ed., 1996, ps. 15-16.

⁹ Cf. COSTA, Maria Cristina C. Ficção, comunicação e mídias. São Paulo, SENAC, 2002, ps. 31-32.

¹⁰ Termo usado em: LORD, Peter e SIBLEY, Brian. Cracking animation: the Aardman book of 3-D animation. London: Thames & Hudson, 1998, p. 17.

próprio artista ou se serviam como recursos a um orador para contar suas experiências a um determinado grupo.

As possibilidades de registro e de narração são desenvolvidas juntamente com a evolução humana de modo que é possível pensar que acabam por se fundir em uma só obra.

Na escultura egípcia, por exemplo, a Paleta do Rei Narmer, de 3000 a.C.¹¹, não apenas registra sua vitória sobre o Baixo Egito, como também a narra através das imagens ali produzidas. Uma estátua pode servir para eternizar a memória do homenageado, bem como contar quem ele era.

Os meios narrativos encontraram novas dimensões na civilização grega, onde ficção e cotidiano são uma só forma de memória, através dos mitos dos deuses e seus feitos.

Inicialmente, a cerâmica grega só havia sido decorada com desenhos abstratos – triângulos, formas de xadrez, círculos concêntricos – mas, por volta de 800 a.C., figuras humanas e de animais começaram a aparecer no interior de uma concepção geométrica, e nos exemplos mais amadurecidos essas figuras constituíam cenas de uma maior elaboração.¹²

Essas cenas possuíam clara intenção narrativa e, em alguns casos, assim como também nas artes egípcias, uma seqüência cronológica a ser observada para dar a idéia de continuidade, adicionando recursos na maneira de contar histórias.

A escultura sobre Laocoonte e seus filhos¹³ é um outro exemplo de um meio narrativo. A estátua não apenas o representa com seus descendentes, mas conta como foram suas mortes após serem envolvidos por serpentes. Mais do que um registro de um acontecimento (que se presume não ter ocorrido na realidade, uma vez que se trata de um mito sobre uma divindade), há a representação de uma história transmitida socialmente, uma memória de um tempo e seus ídolos.

Este raciocínio serve também para as obras representando Júlio César, no Império Romano. Não se trata simplesmente de mostrar o imperador, pretendia-se narrar suas histórias através de um suporte artístico. A intenção não era descrever como ele era, e sim quem ele era a partir de narrativas sobre seus feitos.

¹¹ Conferir a imagem em: JANSON, H.W. e JANSON, Anthony F. Op. cit., p. 24.

¹² Id., ibid., ps. 46-47.

¹³ Conferir imagem em: id., ibid., p. 66.

Os romanos herdaram dos gregos também os métodos teatrais de contar histórias. E é no teatro e seus gêneros que diversos exemplos de recursos que adicionam elementos e auxiliam as narrativas são encontrados.

Este meio de comunicar tem, em sua natureza, várias formas de utilização de diferentes técnicas, artísticas ou não, apropriando-se de suportes que não lhe são originais. Nascido de uma procissão, vinculou-se à música; possui uma estreita relação com a literatura, na escrita de textos e roteiros; com as artes plásticas, para a montagem da peça, a partir do uso de máscaras, fantasias, objetos de cena e cenários; com a arquitetura, no próprio local do espetáculo; e também nos usos de uma herança oral, nos acontecimentos narrados por seus maiores representantes, o elenco.

O contar histórias pelo teatro atravessou o tempo, dividindo-se em diversos gêneros, além dos originais de drama e comédia, e foi utilizado como fator central na intenção da criação de uma “obra de arte total” pela ópera de W. Richard Wagner.

Do próprio teatro originam-se ainda certos suportes narrativos muito peculiares e que depois se tornaram de grande importância para o cinema de animação. Trata-se do uso de bonecos, tais como fantoches e marionetes. Surgem daí outras técnicas e linguagens que irão permear o DA e originar novos gêneros como o *Stop Motion*, que influencia diretamente recursos de efeitos visuais para o cinema de ação real.

Seja por sua utilização a partir do contato direto com o público, seja a partir de suas sombras, o uso de bonecos representa um importante passo para as narrativas: a mediação de um recurso para se contar uma história audiovisual.

Por mais que seja claro que os movimentos e a voz vêm de alguém que se esconde ou interage com o seu artefato, a história não é contada pelo artista, mas pelo boneco. Assim, há toda uma técnica para que a narrativa seja feita a partir de seu próprio suporte. É o meio o responsável para contar algo. Esta forma de difusão através do meio configura os primeiros passos para uma nova relação entre o público e a mensagem midiática. É aceito, assim, que uma história seja contada indiretamente, através de um recurso que se torna um espetáculo maior do que o próprio narrador.

Outro exemplo de uma ferramenta que é a própria atração está no século XVII. Trata-se de um instrumento para auxiliar a ilustração de tópicos, criado originalmente para fins educativos, que consiste em uma caixa fechada com uma fonte de luz (na época, uma vela) interna e um espelho curvo. É a “Lanterna Mágica”¹⁴. Este aparelho

¹⁴ O inventor da Lanterna Mágica chamava-se Athanasius Kircher, conforme descrito em SOLOMON, C. The history of animation: enchanted drawings. New York: Random House, 2ª ed., 1994, p. 03.



projeta imagens desenhadas em uma lâmina de vidro, necessitando de uma sala escura e uma superfície (parede) plana para melhor visualização da projeção. Seu inventor chegou a ser acusado de bruxaria e se contentou com os resultados obtidos, não aprimorando sua criação.

Outros artistas, entretanto, vislumbraram maiores possibilidades para a Lanterna. Em 1794¹⁵ foi lançado um show chamado “*Fantasmagorie*”, por Etienne Gaspard Robert, com projeções de imagens enquanto este contava as histórias, atraindo um público predominantemente infantil. Neste caso, o narrador fazia também com que a platéia interagisse, de certa forma, com os desenhos de “fantasmas” da lâmina de vidro, projetando-os diretamente sobre os espectadores.

O surgimento da fotografia, com seus criadores-personagens próprios como Daguerre e Hercules Florence, trouxe à tecnologia outras possibilidades de linguagem artística. Neste caso, não só uma nova técnica estava sendo empregada possibilitando diversas mudanças futuras, como também permitia releituras nas funções e expressões de modos de produção das artes já estabelecidos, ao, por exemplo, liberar “as artes plásticas de sua obsessão pela semelhança”¹⁶.

A invenção da fotografia modifica profundamente a relação com a arte e com o mundo circundante, instaurando uma nova visualidade. Há uma valorização do instantâneo, do fugidio, da pose e do movimento-tendência que irá revolucionar os movimentos artísticos e as vanguardas.¹⁷

Tornando-se uma nova forma de expressão, a fotografia passa a revelar percepções distintas de mundo, ilustrando, portanto, o real de quem utiliza o meio.

Imagens em Movimento

Em 1880, Eadweard Muybridge realizou a sessão fotográfica da corrida de um cavalo, colocando diversas câmeras na trajetória do animal. Do experimento foi constatado que, se as fotos fossem passadas rapidamente e em seqüência, produziriam a ilusão ótica de movimento.

Este experimento se tornou a base para vários aparelhos com o mesmo princípio, como o Quinógrafo (também conhecido como *flip-book*), o Zoetropo, o Ludoscópio e o Fenaquistoscópio (estes três últimos dispunham de um compartimento apropriado para

¹⁵ Id., *ibid.*, loc. cit.

¹⁶ BAZIN, André. In XAVIER, Ismail (org.). *A experiência do Cinema*. Rio de Janeiro : Graal, 3^a ed., 1983, p. 124.

¹⁷ COSTA, Maria Cristina C. *Op. cit.*, p. 55.



que imagens em seqüência fossem colocadas em seu interior e um orifício destinado à visualização, necessitando da ação motriz humana. Uma vez colocados a girar, faziam com que tal seqüência produzisse a ilusão de movimento, utilizando o princípio da persistência retiniana¹⁸). Mas foi com Émile Reynaud e seu Praxinoscópio que a história contada e o movimento projetado foram integrados como uma única forma narrativa.

Combinando os princípios da Lanterna Mágica e do Zoetropo, Reynaud conseguiu atrair um grande público para ver e ouvir histórias que ele próprio narrava enquanto projetava seus desenhos animados¹⁹.

O processo era desgastante e requeria do artista um grande esforço, pois não só era necessário ser um bom orador para contar as histórias, como também se exigia que ele próprio girasse os cilindros para possibilitar a ilusão de movimento, bem como que trocasse as tiras de imagens em seqüência durante o espetáculo.

Reynaud chegou a fazer projeções simultâneas em uma única superfície, colocando em dois cilindros diferentes elementos animados da história, que se complementavam (como, por exemplo, um cilindro com uma personagem e o outro com o cenário). O resultado era uma composição mais rica, mas tornava seu esforço para fazer o Praxinoscópio funcionar ainda maior. Além disso, os desenhos das tiras de imagens em seqüência e a criação das histórias eram de autoria do próprio Reynaud.

O artista não previu, mesmo tendo construído importantes bases para o cinema em DA, que um outro invento poderia roubar-lhe o sucesso e dispensar o narrador local. O cinematógrafo dos irmãos Lumière, que constitui o princípio das câmeras de vídeo e cinema, fez com que Reynaud se desapontasse com as possibilidades futuras do meio, resultando assim na destruição de seu Praxinoscópio nas águas do rio Sena.

Surgimento de uma Indústria

O cinematógrafo consistia em tirar fotos rapidamente e em seqüência contínua (fotogramas), que, posteriormente projetadas, forneciam a ilusão de movimento.

Assim como na fotografia, os primeiros usos deste aparelho eram destinados a registros do cotidiano, como em “*La Sortie des ouvriers de l'usine*” (França, 1895) e “*L'Arrivée d'un train en gare de la Ciotat*” (França, 1895), este último mostrando a

¹⁸ Conforme pesquisado por Joseph-Antoine Plateau e posteriormente comentado por Bazin.

¹⁹ Entendemos por este termo “*um processo de desenhar e fotografar um personagem – uma pessoa, um animal ou um objeto inanimado – em uma seqüência de posições sucessivas para criar movimentos que pareçam vivos*”. BLAIR, Preston. *Cartoon Animation*. Laguna Hills: Walter Foster Publishing, 1994, p. 06.

chegada de um trem à estação de Ciotat (causando pânico nos espectadores, durante sua exibição, por parecer que o trem avançaria sobre eles).

O potencial narrativo dessas projeções foi logo percebido pelos próprios irmãos Lumière (assim como o potencial comercial, já que estes foram os responsáveis pela primeira sessão paga de cinema), que começaram a fazer registros de situações encenadas, como em “*L'Arroseur Arrosé*” (França, 1895), onde um garoto proposadamente pisa na mangueira de um senhor que regava suas plantas, fazendo com que este acabasse por se molhar. A vítima, furiosa, corre atrás do menino que é punido pela traquinagem.

Neste caso, a gravação é claramente combinada previamente com os atores, não sendo um registro feito ao acaso.

Apesar das inúmeras possibilidades que se abriam, o invento foi considerado pelos irmãos como “limitado”, apenas um brinquedo de sucesso passageiro, evidenciando o que Bazin classifica de “espírito científico” ao retirar, dos inventores dos aparelhos óticos, o mérito pela configuração do cinema como arte narrativa:

... o cinema não deve quase nada ao espírito científico. Seus pais não são de modo algum eruditos (...). Até mesmo Edison não passa de um *bricoleur* genial (...). Niepce, Muybridge, Leroy, Joly, Demeny, o próprio Louis Lumière são monomaníacos, desvairados, *bricoleurs* ou, no melhor dos casos, industriais engenhosos. Quem não vê os desenhos animados do maravilhoso, sublime, E. Reynaud, são apenas o resultado de uma perseguição tenaz a uma idéia fixa?²⁰

Esta idéia fixa, de mera tecnicidade, parece ter sido a responsável pela destruição do Praxinoscópio e pelas sucessivas negativas dos Lumière para a venda da patente do cinematógrafo a George Méliès, justamente quem iria dar novas dimensões ao cinema.

Méliès percebeu que mais do que tecnologias que foram integradas, o cinema possibilitava desenvolver linguagens. Assim como na história da arte citada, o registro deveria servir para narrar algo.

Combinando seus conhecimentos de ilusionismo com experimentos no cinematógrafo, Méliès começou a fazer filmes que se aproximavam mais aos sonhos²¹ do que à realidade. O cinema, assim, ganhava e construía novos significados:

²⁰ BAZIN, André. O cinema: ensaios. São Paulo: Brasiliense, 1991, p. 27.

²¹ “Diferente de Muybridge e Marey, Méliès fez do cinematógrafo uma máquina de sonhos” - MACHADO, Arlindo. Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas. São Paulo: Edusp, 3ª ed., 2001, ps. 37-38.

Existe um estreito parentesco entre o modo como se formam os valores significativos de um cinema e de uma imagem onírica. No sonho também, todas as representações recebem um sentido comum prático, o que se constitui numa espécie de idealização sentimental. Por exemplo um estojo de óculos pode vir a significar avó, mãe, pais, família, desencadeando todo o complexo afetivo – filial, maternal, familiar – ligado à lembrança de uma pessoa.²²

Os significados, assim, são construídos de acordo com cada obra, possibilitando expressões específicas para momentos distintos.

Artistas e animadores

Dos experimentos dos Lumière. De Méliès e de Thomas Edison com o seu cinetoscópio, surgiu uma geração de idealizadores que pretendia usar o cinema para contar as mais diversas histórias, desde viagens à lua (como no caso do próprio Méliès) e gatos que falam através do desenho animado (como o personagem “Félix”, de Otto Mesmer e Pat Sullivan) até uma abordagem histórica (como “O Naufrágio do Lusitânia”, 1918, de Winsor McCay, autor este que também criou Little Nemo, personagem que vive suas aventuras em um mundo de sonhos).

Vale notar, aqui, um dos rumos praticamente nunca mais tomados pelo DA. A obra de McCay (desenhista de tiras em quadrinhos que migra para a animação) sobre a tragédia do navio Lusitânia, naufragado após ser torpedeado por submarinos alemães, aproxima-se muito do documentário, gênero este abandonado em produções comerciais de desenho animado.

A narrativa fantástica e a histórica não são excludentes. Pelo contrário, ambas são originadas do mesmo princípio, que é a percepção do artista, tanto da realidade, quanto da ficção e da história.

Confirmando a tese de que as idéias que originaram o cinema já existiam muito antes que os usos de determinadas técnicas (relacionadas à indústria de cada época) permitissem a sua produção²³, as obras cinematográficas, principalmente de animação, utilizaram recursos que lhe cabiam bem das histórias em quadrinhos, com o uso de balões para expressar a fala das personagens e as onomatopéias que saltam nos quadros (casos bem evidentes nos desenhos animados dos gatos Félix e Krazy Kat, de George Herriman); e da música – principalmente à época do cinema mudo – uma vez que a exibição projetada contava com músicos ou orquestras inteiras nas salas de exibição.

²² EPSTEIN, Jean In XAVIER, Ismail (org.). A experiência do Cinema. Rio de Janeiro : Graal, 3ª ed., 1983, p. 296.

²³ Id., *ibid.*, ps. 27-31.

Os irmãos Fleischer já faziam exhibições de “*sing-along*”, onde a platéia acompanhava a música seguindo os movimentos de uma bola animada que pulava em cada sílaba a ser cantada naquele momento, antes mesmo da incorporação da trilha de áudio nos filmes. Parece ser natural, a partir da criação desta, que o cinema tenha incorporado tanto os efeitos sonoros e a música em sua produção a partir da década de trinta, substituindo as orquestras e o canto ao vivo.

Desta forma, o cinema vai consolidando cada vez mais suas linguagens - ricas devido a sua origem híbrida: “Pouco a pouco ele (o cinema) vai adquirindo autonomia e se desenvolve como linguagem, ultrapassando essa fase de experimentalismo tecnológico”²⁴.

Os experimentos técnicos, agora servindo às possibilidades expressivas e suas respectivas linguagens, continuaram abrindo caminhos ao cinema. Até mesmo a cor foi incorporada aos filmes muito antes que a tricromia do processo Technicolor fosse implantada: “... Reynaud já pintava há muito tempo suas figurinhas e os primeiros filmes de Méliès são coloridos à mão”²⁵.

No caso do desenho animado, foram mais de seis décadas em preto e branco separando as exhibições coloridas do Praxinoscópio do episódio “Flores e Árvores” da série *Silly Symphony* (EUA, 1932), dos estúdios Disney.

Tecnologias para as Linguagens

Se para Bazin “o cinema é uma linguagem”²⁶, pode-se dizer que a rica herança de linguagens e expressões fazem com que não haja uma linguagem cinematográfica, e sim linguagens cinematográficas. Ainda que composto por elementos imagéticos não-provenientes do real, o cinema em DA se utiliza do mesmo código que o cinema de ação real para transmitir suas mensagens.

A convergência de diferentes artes para a constituição do cinema lhe possibilitou suportar e adaptar distintas linguagens, fazendo com que as técnicas passassem a se desenvolver para melhor suportá-las:

Podemos considerar a relação da arte com a tecnologia como o casamento marcado por períodos de harmonias e crises conjugais. Sabemos, por

²⁴ COSTA, Maria Cristina C. Op. cit., p. 62.

²⁵ BAZIN, André. Op. cit., p. 30.

²⁶ Id., In XAVIER, Ismail (org.). A experiência do Cinema. Rio de Janeiro : Graal, 3^a ed., 1983, p. 129.

exemplo, que a palavra *téchne*, de onde deriva tecnologia, se referia a toda e qualquer prática produtiva e abrangia inclusive a produção artística...²⁷

O emprego das técnicas à expressão através do cinema pode ser encontrado de forma evidente em diversos casos. Os irmãos Fleischer, para conseguir atingir um melhor resultado nos movimentos das personagens animadas, criaram, em 1915, o Rotoscópio, um aparelho que consistia em:

...uma prancheta, encaixada com um pedaço de vidro fosco e um projetor de filme montado abaixo que aumentava um único quadro do filme no vidro. Quando a figura no quadro havia sido traçada em um papel translúcido, uma manivela avançava o filme para o próximo quadro²⁸.

A invenção dos Fleischer não pretendia ser algo a revolucionar a tecnologia, e sim auxiliar uma linguagem que estava se definindo. Fora percebido, entretanto, que seu uso constante causava realismo demais nos movimentos que deveriam ser livres e exagerados das personagens de desenho animado, bem como no design das personagens que, “rotoscopiadas” de atores reais, mostravam-se dissonantes das demais. Assim sendo, a tecnologia não se encaixava perfeitamente neste meio, sendo necessária apenas em situações específicas²⁹.

O Rotoscópio, posteriormente, foi utilizado de forma semelhante por diversos outros animadores, como nas fotos em seqüência desenvolvidas pelos estúdios Disney (*photostats*). O que foi percebido, entretanto, é que o emprego de tal técnica poderia atingir o fotorrealismo, como no caso de “As Viagens de Gulliver” (EUA, 1939). Este é um ponto de grande importância para o desenho animado, pois faz com que seja decidido que seus rumos, em definitivo, não sejam a busca da realidade, mas da fantasia.

Tais criações evoluíram até o tempo presente. Resultaram em técnicas de captura de movimento de ação real (*motion capture*) através de sensores distribuídos no corpo de um ator. Seu princípio funcional, entretanto, continua o mesmo, tendo seus usos adaptados, no tempo presente, para as produções digitais em computação gráfica de três

²⁷ MACHADO, Arlindo. Op. cit., p. 24.

²⁸ CABARGA, Leslie. *The Fleischer Story*. Cambridge: Da Capo Press, 1988, p.20.

²⁹ Cf. BAIIRÃO, TOLEDO e ANDRADE. O desenho animado como ferramenta de auxílio à pesquisa: a aplicação da rotoscopia em estudos de movimentos corporais. In *Portcom*. Disponível em <http://repositorio.portcom.intercom.org.br/bitstream/1904/19474/1/Jos%C3%A9+Bairr%C3%A3o+Glauco+Toledo-Wiliam+Andrade.pdf>. Acesso em 29 de maio de 2007, às 19h50min.



dimensões, mostrando que o DA contemporâneo encontra-se em momento semelhante ao que fora atingido quase sete décadas atrás.

A rotoscopia acabou por se tornar um diferente estilo de animação utilizado por poucos realizadores de DA. Ao perceberem estarem livres das amarras de atingir um ponto tão próximo do real, os animadores se viram livres para criações cada vez mais repletas de fantasia, originando grandes sucessos nas décadas seguintes.

Essas experiências e as linguagens resultantes tornaram o cinema um meio de difusão cada vez maior, o aproximando do público e o estabelecendo como arte: “O cinema, ao mesmo tempo que é mágico, é estético e, ao mesmo tempo que é estético, é afetivo”³⁰.

Algumas linguagens, entretanto, não foram bem sucedidas comercialmente e deixaram de ser realizadas. Winsor McCay, por exemplo, assim como Reynaud, apresentava pessoalmente seus desenhos animados. Em certos casos, chegava a interagir com sua obra, como, por exemplo, em *‘Gertie, the Dinossaur’* (1914), onde o artista, em sincronia com a projeção e ao vivo, atirava uma maçã à personagem Gertie por trás da tela, a fim de que, no momento exato em ela chegasse aos limites da superfície de exibição, entrasse a animação de uma maçã, desenhada, a ser apanhada pela personagem.

McCay trouxe importantes contribuições ao desenho animado, bem como novas técnicas para a sua trabalhosa produção, mas se decepcionou com a industrialização da arte e, também como Reynaud, abandonou sua obra.

O que alguns dos pioneiros tiveram dificuldades em entender é que, diferente dos fantoches e títeres, o cinema em DA é uma arte cuja exibição tem autonomia na difusão de uma mensagem, como os quadros e as esculturas. Serve para contar histórias manipulando a realidade e a ficção, sendo reprodutível, como definido por Benjamin, tecnicamente.

Conclusão

O cinema em desenho animado possui uma rica história envolvendo artistas, tecnologias e linguagens. Estudar seus primórdios significa compreender os caminhos tomados por uma indústria que se consolidou no gosto do público.

³⁰ MORIN, Edgard In XAVIER, Ismail (org.). A experiência do Cinema. Rio de Janeiro: Graal, 3ª ed., 1983, p. 171.



Percebe-se também que, assim como acontece com as outras formas artísticas, o cinema em desenho animado perseguiu a relação com o fotorrealismo. O rotoscópio, os *photostats* e a linguagem cinematográfica que nos traz a relação com o real, com o presente frente à câmera; todavia, assim como ocorreu com a pintura, com a escultura, com a própria fotografia e mais recentemente com o vídeo, o cinema em DA percebeu que seu caminho não era a realidade, mas a sugestão, a livre representação, que acabou se tornando a marca registrada dos desenhos animados. Também isso deve ocorrer com o cinema de animação em 3D, que tão logo atinja o fotorrealismo que busca incessantemente, provavelmente tomará outros rumos artísticos, deixando a verossimilhança pela sugestão.

Um aprofundamento do olhar incitado pelo texto mostra que o cinema de animação nacional, para sua consolidação, não deve repetir o que já foi feito, mas partir do ponto lingüístico e tecnológico em que a indústria está para se desenvolver com expressão própria, sem rotoscopiar os trejeitos estrangeiros.

Referências Bibliográficas

BAZIN, André. O cinema: ensaios. São Paulo: Brasiliense, 1991.

_____. In XAVIER, Ismail (org.). A experiência do Cinema. Rio de Janeiro : Graal, 3^a ed., 1983.

BLAIR, Preston. *Cartoon Animation*. Laguna Hills: Walter Foster Publishing, 1994.

CABARGA, Leslie. *The Fleischer Story*. Cambridge: Da Capo Press, 1988

COSTA, Maria Cristina C. Ficção, comunicação e mídias. São Paulo, SENAC, 2002.

EPSTEIN, Jean In XAVIER, Ismail (org.). A experiência do Cinema. Rio de Janeiro : Graal, 3^a ed., 1983.

JANSON, H.W. e JANSON, Anthony F. Iniciação à história da arte. São Paulo: Martins Fontes, 2^a ed., 1996.



LORD, Peter e SIBLEY, Brian. *Cracking animation: the Aardman book of 3-D animation*. London: Thames & Hudson, 1998.

MACHADO, Arlindo. *Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas*. São Paulo: Edusp, 3ª ed., 2001.

MORIN, Edgard In XAVIER, Ismail (org.). *A experiência do Cinema*. Rio de Janeiro: Graal, 3ª ed., 1983.

PONCET, Marie-Thérèse: “O desenho animado”. Lisboa: Ed Estudios Cor, [19-].

SOLOMON, C. *The history of animation: enchanted drawings*. New York: Random House, 2ª ed., 1994.

Referências Eletrônicas

BAIRRÃO, TOLEDO e ANDRADE. O desenho animado como ferramenta de auxílio à pesquisa: a aplicação da rotoscopia em estudos de movimentos corporais. In Portcom. Disponível em <http://reposcom.portcom.intercom.org.br/bitstream/1904/19474/1/Jos%C3%A9+Bairr%C3%A3o+Glauco+Toledo+Wiliam+Andrade.pdf>. Acesso em 29 de maio de 2007, às 19:50hs.

Set Online In UOL. Disponível em: http://set.peixes.uol.com.br/set_novo/bilheterias/index_br.asp?data=30/8/2006. Acesso em 29 de maio de 2007, às 12h52min.

Referências dos Filmes Citados

ARRIVÉE d'un train en gare de la Ciotat, L'. Direção: Louis Lumière. La Ciotat: Lumière, 1895, 1 CD-ROM (1 min.), mudo, p&b.

ARROSEUR arrosé, L'. Direção: Louis Lumière. Lyon: Lumière, 1895, 1 CD-ROM (1 min.), mudo, p&b.

CARROS. Direção e roteiro: John Lasseter e Joe Ranft. Los Angeles: Walt Disney Company/Pixar, 2006, 1 DVD (116 min.), son., color.

CASSIOPÉIA. Direção: Clóvis Vieira. São Paulo: PlayArte, 1996, 1 DVD (80 min.), son., color.



CINE Gibi – O Filme. Direção: José Márcio Nicolosi. São Paulo: UIP, 2004, 1 DVD (70 min.), son., color.

FLORES e Árvores, Direção: Burt Gillet. Los Angeles: Walt Disney Company, 1932, 1 VHS (8 min.), son., color.

GERTIE, *the dinosaur*. Direção e roteiro: Winsor McCay. Nova Iorque: McCay, 1914, 1 VHS (12 min.), mudo, p&b.

GRILLO Feliz, O. Direção: Walbercy Ribas. São Paulo: Hoyts General Cinema, 2001, 1 DVD (80 min), son., color.

NAUFRÁGIO do Lusitânia, O. Direção e roteiro: Winsor McCay. Nova Iorque: Universal Film Manufacturing Company, 1918, 1 VHS (12 min.), mudo, p&b.

SORTIE des ouvriers de l'usine, La. Direção: Louis Lumière. Lyon: Lumière, 1895, 1 CD-ROM (1 min.), mudo, p&b.

TURMA da Mônica : uma aventura no tempo. Direção: Maurício de Souza. São Paulo: Columbia Pictures, 2007, [n.d] (85 min.), son., color.

VIAGENS de Gulliver, As. Direção: Dave Fleischer e Willard Bowsky. Miami: Paramount, 1939, 1 DVD (75 min.), son., color.

WOOD & Stock - Sexo, Orégano e Rock'n'Roll. Direção: Otto Guerra. São Paulo: Downtown, 2006, [n.d.] (85 min.), son., color.

XUXINHA e Guto Contra os Monstros do Espaço. Direção: Moacyr Góes e Clewerson Saremba. Rio de Janeiro: Warner, 2005, 1 DVD (85 min.), son., color.