



Contribuições da história da arte para a análise de animações¹

Cristiano Figueira Canguçu²
Universidade Federal da Bahia

Resumo

As discussões teóricas sobre as animações e, mais especificamente, sobre os desenhos animados, consistem geralmente em considerações derivadas das teorias do cinema ou da semiótica e da análise do discurso. Falta construir uma abordagem mais aprofundada da dimensão plástica de tais produtos que considere a relação entre os diferentes estilos visuais nas animações e os efeitos perceptivos aos quais se destinam. Para suprir esta lacuna, propõe-se os conceitos de história da arte de Heinrich Wölfflin como bons operadores de análise destes produtos.

Palavras-chave

Animação; desenho animado; estilo; história da arte, Wölfflin.

Por uma análise plástica dos desenhos animados

Considerando-se a popularidade de desenhos animados em circulação nas redes de televisão e em salas de cinema, dvds e na *web*, é curiosa a escassez de atenção dedicada pelas pesquisas de cinema e audiovisual a tais produtos, especificamente por aquelas mais preocupadas com a dimensão formal da expressão. O direcionamento mercadológico da grande maioria deles ao público infantil, possível razão para o desinteresse dos teóricos, tem sido reduzido aos poucos com o lançamento de obras para jovens e adultos como *Akira*, *Fritz The Cat*, *Serial Experiments Lain* e *O Fantasma do Futuro* e com a produção de animações independentes exibidas em festivais como o Anima Mundi.

A pesquisadora Marina Estela Graça resume a situação das animações nas discussões teóricas do campo do cinema: “Em geral, os textos de referência ou são omissos ou apenas mencionam *en passant* o cinema de animação, e como exceção a um qualquer corolário” (GRAÇA, 2006, p.13). Por um lado, é inegável que há de fato numerosas semelhanças entre os desenhos animados e os filmes: características como montagem, enquadramento, enredo, escalas de plano, composição, sonoplastia e acompanhamento musical são perfeitamente aplicáveis à maioria dos produtos de animação, sejam desenhos animados tradicionais, materiais feitos em computação

¹ Trabalho apresentado ao GT Audiovisual do IX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste.

² Jornalista e mestrando no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas da Universidade Federal da Bahia. E-mail: cristiano.figueira@gmail.com



gráfica, *stop-motion* ou outras técnicas. Entretanto, as discussões teóricas sobre cinema não examinam uma questão própria às animações: os diferentes estilos plásticos das representações.

Posto isto, este ensaio pretende levantar a seguinte questão: como analisar especificamente os estilos figurativos dos desenhos animados e produtos correlatos? Que tipos de impressões poderiam provocar? De que modo tais estilos poderiam se articular com as dimensões narrativas, estéticas e retóricas de cada produto?

Há poucos estudos acadêmicos focados em tais objetos de estudo. Um deles, o sistema interpretativo proposto por Marina Estela Graça, assume um viés muito mais ligado ao *ato de produção* do que aos estilos visuais e efeitos nos espectadores (GRAÇA, 2006, p.13-14). Outra abordagem contemporânea, inspirada por teorias do cinema mas, principalmente, pela semiótica (RIMA, 2002), foca-se na possibilidade dos desenhos animados de produzir impressão de realidade, e não discute em profundidade os estilos figurativos e suas diferenças.

Um diálogo com a chamada “semiótica visual” ou “semiótica plástica”³ é a proposição de Benjamim Picado, que, reconhecendo o valor do universo das discussões semiológicas, abandona o purismo dos quadros interpretativos linguísticos e ressalta a importância das abordagens estéticas (de Robert Hopkins, Dominic Lopes e Nelson Goodman, dentre outros), da história da arte, em especial as proposições de Heinrich Wölfflin e da Iconologia de Ernst Gombrich, e da psicologia experimental de J.J. Gibson. A submissão das imagens às categorias do discurso enunciativo seria uma incompleta, pois *a própria percepção visual* tem algo de interpretação de códigos⁴, o que pediria de qualquer esforço analítico que reconheça o valor e a variedade próprios das *formas* visuais (PICADO, 2004, p.2-3), e não apenas do plano do conteúdo.

Partindo-se da sugestão de Picado, serão examinadas aqui as categorias teóricas da história da arte de Heinrich Wölfflin e sua aplicabilidade na análise de nas animações figurativas. Para isso, analisar-se-á, sob tal sistema, um pequeno conjunto de animações contemporâneas, principalmente a coletânea Animatrix⁵.

1.1. A proposição de Heinrich Wölfflin

³Cf. SONESSON, [200-?]; PIETROFORTE, 2004; JOLY, 1996, NOTH e SANTAELLA, 2001; FLOCH, 1985; FRESNAULT-DERUELLE, 2006.

⁴Note-se que, por exemplo, a representação em perspectiva é ela própria um código tecnicamente aprendido - não menos código pelo fato de ser “invisível”. Os desenhos e pinturas de M.C. Escher, por exemplo, demonstrariam a existência de tais códigos através da exploração da sua ambigüidade (GOMBRICH, 1999).

⁵Por motivo de espaço, não foi possível incluir aqui a filmografia dos segmentos analisados. Ela está disponível em <<http://www.imdb.com/title/tt0328832>>.

A maior importância de Wölfflin foi a de inferir categorias abstratas a partir dos estilos pictóricos concretos e correlacioná-las com efeitos específicos na representação. Um dos seus trabalhos mais importantes nesse sentido é o livro *Conceitos Fundamentais de História da Arte* (WÖLFFLIN, 2000), publicado em 1948, no qual propõe que, mais do que diferenças evolutivas, há diferenças de concepção entre os diversos esquemas de representação visual (p. 16)⁶.

Tal proposição é, sem dúvida, um ponto de partida bastante proveitoso para investigar os diferentes estilos figurativos nas animações e como eles tentam nos afetar. Os modos visuais de representar relacionam-se muitas vezes com o gênero narrativo, a caracterização dos personagens, o público-alvo e o “tom” emocional dominante em cada produto. Porém, é preciso fazer certas ressalvas:

A primeira é que o tratado aqui discutido parte da questão, cara aos teóricos da história da arte, da relação entre a variabilidade de estilos pictóricos na arte figurativa e a busca pelo “realismo”. Não se fala sobre os estilos figurativos *intencionalmente* esquemáticos: cartuns, caricaturas, e até mesmo a *Art Nouveau* de Alphonse Mucha e Toulouse-Lautrec. Isto enquadra a discussão do historiador da arte sobre certas premissas imitativas que são inaplicáveis àquelas animações cujo princípio é esquematizar e simplificar a representação em detrimento do realismo⁷.

Além disso, alguns dos efeitos inferidos pelo historiador da arte são inaplicáveis a animações: em especial, “conduzir os olhos” pela imagem (um efeito típico das pinturas lineares, segundo Wölfflin) e “criar impressão de movimento” são efeitos que pressupõem imagens estáticas, e não animadas.

2. Linear e pictórico.

O modo de representação linear delimita os objetos através de contornos perceptíveis ou silhuetas bem-definidas e pela impressão de uma superfície tátil dos objetos representados. Tenta-se representar o objeto real como ele seria na realidade, e não como aparece para nossa visão, de modo que concessões à nitidez são comuns, exibindo-se claramente detalhes que não seriam perceptíveis à nossa visão normal na distância representada; pela mesma razão, os artistas lineares escolhem cores individuais e sombras em preto para representar seus objetos. (p.18, 26, 27, 29-31, 51).

⁶Não que Wölfflin rejeite a noção de arte como imitação, como será visto mais adiante.

⁷Onem sempre é resultado de ingenuidade. As pictografias de sinalização, a publicidade e muitas animações independentes utilizam-se de representações esquemáticas para propósitos difíceis de atingir com representações mais complexas – comunicação rápida, ou a representação de um indivíduo como uma classe, por exemplo.

O seu oposto, o modo pictórico, tem o propósito de representar objetos mesclados em vez de isolados, manchas, atenuação das margens e impressão de movimento. No lugar de representar o objeto em si, o modo pictórico representação efeitos visuais e a *aparência* de tais objetos para nossa percepção, imitando nossas imprecisões visuais. Um dos recursos privilegiados para isso é a variação cromática, de semitons e cores secundárias, os borrões e as misturas (p.18, 26, 27, 29-31, 51, 55).

A linearidade é muito mais comum no universo das animações figurativas. Nos desenhos animados tradicionais, os personagens tendem a ter contornos perceptíveis e cores próprias e distintas do fundo, com poucos semitons. Por outro lado, muitas vezes esses traços de linearidade não são acompanhados de outros igualmente importantes, como a impressão de taticidade dos objetos. A representação de estímulos tácteis é mais comum em animações em computação gráfica, nas quais exibe-se cuidadosa da taticidade de texturas e objetos, como as roupas e as peles em “Vôo final de Osíris” (figura 1).

Já a pictorialidade é comum em animações tradicionais e mesmo em computação gráfica (que costumam enfatizar a nitidez, e não a fusão). No curta-metragem “Vôo final de Osíris”, os planos de fora da nave são consideravelmente pictóricos: É difícil separar a nave do fundo; isto só é possível ao assistir o filme porque a nave *se movimenta*. Essa indistinção não é gratuita; na trilogia Matrix e neste curta-metragem de animação, o mundo real e o mundo simulado têm variações cromáticas bem diferentes – o mundo simulado é mais colorido e nítido, o mundo real é homogêneo, escuro e repleto de máquinas e ferro-velho. Representar tal realidade de um modo pictórico é bastante adequado.

Mas, em Animatrix, “Era uma vez um garoto” (figura 2) é certamente o segmento que utiliza mais fortemente o modo pictórico. A pictorialidade aqui correlaciona-se com a caracterização do personagem Michael Karl Popper e sua recusa ao mundo simulado. As linhas delimitatórias são ofuscadas e as formas dos personagens são instáveis⁸, mudando através do tempo.

Há usos isolados de pictorialidade em desenhos que são, majoritariamente lineares. Por exemplo, a oração em contra-luz em “O segundo renascer” (figura 3) imita

⁸É verdade que tal recurso não existe em pinturas e, portanto, está evidentemente fora do tratado de Wölfflin. Mas, considerando a descrição do efeito obtido de impressão de movimento, fusão e imprecisão, é natural que a instabilidade das formas seja considerado como um recurso pictórico.

o efeito óptico do silhuetismo a que somos submetidos quando enxergamos alguém frente ao pôr-do-sol.

3. Plano e profundidade

Como o principal par de oposições de Wölfflin é a arte renascentista e a barroca, o conceito “plano” não significa, para ele, a total ausência de perspectiva da arte antiga, mas a disposição, dentro de um espaço em perspectiva, de objetos e pessoas em camadas planas sucessivas (p.18-19). Tal modo caracteriza-se pela tendência a hierarquizar os objetos e, mesmo em uma composição espacial, possibilitar que o espectador perceba planificações.

Diversos recursos são empregados para alcançar tal propósito, como o uso de uma escala regular de proporções e a disposição cromática em estratos gradativos.

Durante muito tempo, os desenhos animados para televisão adotaram, por questões econômicas⁹, um modo mais acentuado e rudimentar de planificação. O maior exemplo foi o estúdio Hanna-Barbera, que produziu desenhos como os Flintstones, Manda-Chuva, Zé Colmeia e Pepe Legal (figura 4). As escalas de planos para personagens e fundo eram bastante simples e estáticas, de modo que o movimento era quase sempre horizontal. Não raro, os personagens caminhavam em fila indiana para evitar a criação de novos planos.

A redução radical de perspectiva pode ser usada para outros propósitos. No último episódio da série japonesa Neon Genesis Evangelion, o protagonista é representado como um rascunho, em um plano sem cenário ou perspectiva, como recurso para uma discussão abstrata sobre a relação entre a personalidade e o ambiente. Em “Vôo final de Osíris”, ao fim da simulação¹⁰, o fundo torna-se branco e os personagens são arranjados em um único plano para enfatizar a irrealidade da simulação da qual estão se desconectando.

Há, evidentemente, composições em plano que são mais próximas da descrição de Wölfflin, pois as convenções gráficas do desenho animado costumam acentuar a representação plana. Em “Além da realidade”, que segue os protocolos dos desenhos japoneses, mesmo quando os personagens estão em uma perspectiva típica da

⁹ O estúdio Hanna-Barbera e muitos outros, como o Filmation (produtor de He-Man) adotaram uma série de convenções, chamada de “animação limitada”. A escala de planos era mínima, muitas vezes os personagens tinham gravata e colarinho para que se animasse apenas a cabeça, a quantidade de quadros por segundo era bem menor, etc.

¹⁰ Por falta de espaço, foi impossível incluir no apêndice todas as imagens citadas neste artigo. Mas, como Animatrix é um DVD relativamente fácil de encontrar em locadoras, preferimos citar certas cenas mesmo sem poder incluir suas imagens aqui.

representação em profundidade (figura 5), a falta de semitons, a dureza das sombras e a distinção cromática dos objetos e personagens planificam a imagem.

O modo de representação em profundidade é definido pela acentuação do efeito de perspectiva e na experiência da espacialidade (p.18-19), através da articulação de componentes próximos e afastados (p.100-101), da obliquidade dos motivos (p.103-104), e da perspectiva cromática não-estratificada (p.112-113).

Tanto o mundo exterior em “Vôo final de Osíris” quanto a cena da perseguição em “Era uma vez um garoto” (figura 2) primam pela perspectiva profunda e indistinção cromática figura-fundo. O mesmo modo de representação tem, nesses dois enquadramentos, o mesmo propósito: acentuar a sensação de estar “imerso” em tais cenas.

À maneira de Wölfflin, é importante evitar a conclusão determinista de que a possibilidade de técnicas mais avançadas (ou tecnologias melhores), seja sinônimo de aderência ao modo de representação em profundidade. O segmento “O recorde mundial”, produzido em um estúdio com perfeita possibilidade de produzir desenhos animados tradicionais com profundidade, acentua, ao contrário, a impressão de planificação absoluta, na cena da corrida (figura 6), dando uma impressão de imobilidade. Mesmo técnicas em computação gráfica ou *stop-motion*, que facilitariam bastante as composições em profundidade, podem ser usadas para composições em plano, como certos momentos do duelo inicial em “O vôo final de Osíris”.

Por fim, a mobilidade dos desenhos animados pode conferir certa profundidade mesmo a desenhos com sombreamentos e colorações “duras”, bastando que os objetos ou personagens movimentem-se no eixo da perspectiva. Este é o caso de “Além da realidade” (figura 5), no qual há muitas cenas compostas como planas, mas nas quais o movimento dos personagens reduz a impressão de estratos distintos.

4. Forma fechada e forma aberta

Em desenhos animados, a representação em “forma fechada” é evidentemente mais rara do que os arranjos em “forma aberta”. Tal disparidade não se dá por uma arbitrariedade, mas porque o efeito próprio da forma fechada, isto é, a impressão de que a imagem é uma “realidade limitada em si mesma” (p.168), ou como a representação de um instante autônomo (p. 170) do mundo, exige uma certa permanência dos elementos

em seus lugares, coisa pouco comum na maioria das narrativas feitas de imagens em movimento.

Há algumas razões para isso: uma delas é a adoção de certas convenções narrativas do cinema, como a montagem. Tal técnica, em certa medida, é empregada para enfatizar a divisão dos motivos e objetos em planos diferentes¹¹ no lugar de compor uma cena completa em um único plano. Entretanto, mesmo em produções para televisão ao estilo Hanna-Barbera, com poucos planos e personagens pequenos, há movimento contínuo dos elementos dentro do plano e movimento horizontal do próprio plano através de um cenário.

Assim, em geral as animações figurativas adotam o efeito “forma-aberta”, caracterizado pela impressão de apresentar um instante passageiro (p.170), de não-limitação do representado ao conteúdo do enquadramento (p.176) e de transformação contínua (182), ao invés, respectivamente, das impressões de realidade fechada, de limites perceptíveis e de observância à rigidez das normas de composição.

Há que se observar que tanto a forma aberta quanto a forma fechada compartilham princípios que, nos produtos de animação, não são universais. Um dos mais relevantes é a oposição que Wölfflin propõe entre “equilíbrio puro” e “equilíbrio oscilante” (p.175), que distinguiriam a forma fechada da aberta. Nas animações figurativas, a própria noção de equilíbrio não é tão central, visto que são dominadas pelo movimento *de fato* dos objetos e do enquadramento.

Ainda assim, isto não significa que tais conceitos sejam inúteis no cinema e nas animações figurativas, pois são rentáveis para alguns casos específicos. O modo de representação em “forma fechada”, por exemplo, é um recurso usado na apresentação de cenários, especialmente em cenas solenes, como em “O segundo renascer, parte 1” (figura 3).

Outro modo ainda mais raro, porém importante, é a composição em forma fechada para que justamente as regras tectônicas chamem atenção para si. No início de “O segundo renascer”, a máquina que cuida da memória da história do mundo é representada dentro de uma mandala, forma visual fortemente tectônica, que segue à risca as regras de frontalidade, eixo central, simetria e correspondência dos limites do enquadramento com o limite dos objetos (p.169, 178). Este plano, resultante de uma espécie de travelling que passa por diversos microchips igualmente simétricos, de certo

¹¹. O exemplo mais óbvio é a montagem “plano-contraplano”, costumeira em representações de diálogos, mas há muitos outros.

modo aproxima o mundo exato das máquinas à espiritualidade indiana das mandalas, através da propriedade comum da simetria.

A aderência verdadeira à composição em forma aberta ocorre, em geral, nas animações figurativas mais próximas da representação cinematográfica, como nos curtas “História de detetive” e “Era uma vez um garoto” (figura 2). Tais tipos de animação figurativa têm mais liberdade de recorrer a ângulos oblíquos, à assimetria evidente e eixo não-central (p.169), à dissimulação do contraste vertical-horizontal (p.170) e à independência entre os limites do enquadramento com os limites do motivo e seus objetos (p.178).

No “História de detetive”, que às vezes utiliza-se de forma aberta, outras de forma fechada, os planos do primeiro tipo servem basicamente ao mesmo objetivo de tal composição no cinema: dar impressão de estar-dentro-da-cena.

Já o “Era uma vez um garoto” utiliza-se de formas abertas quase constantemente, principalmente a partir da segunda metade da história; isto está em consonância com a idéia recorrente, no enredo, do deslocamento do personagem no seu ambiente simulado, mas, no caso específico da figura 2, a inclinação do eixo do ponto de fuga e o escorço acentuado serve também para provocar a sensação de vertigem de quem está escalando a parede.

Em ambos os casos, trata-se de tentar aproximar o espectador da posição narrativa do protagonista.

5. Pluralidade e unidade

O quarto par de oposição proposto por Wölfflin consiste na diferença entre os princípios da pluralidade e da unidade. A característica fundamental da primeira é a composição harmônica e equilibrada de elementos autônomos (personagens, objetos, motivos em geral) e justapostos. Os motivos estão sempre articulados sob o princípio da coordenação e podem ser “recortados” pois são elementos razoavelmente independentes (p. 19, 213, 215, 216, 219). Um recurso cromático importante para a pluralidade é a separação dos objetos por contrastes cromáticos puros (p.224-225). A sensação de permanência é característica do modo plural.

Os enquadramentos das animações figurativas são costumeiramente plurais. Possivelmente, tal escolha está relacionada à maior facilidade e menor custo para animar elementos independentes em comparação a quando estão reunidos em uma

massa ou fluxo, pois seria necessário modificar as sombras e cromatismo de cada objeto a depender do posicionamento. A praxe das animações e, em especial, dos desenhos animados tradicionais, é caracterizar os personagens com cores próprias e distintas, o que cria considerável dificuldade para conferir uma *unidade* à cena.

Desde os desenhos animados televisivos, como “Pepe Legal” (figura 4) a mesmo trabalhos um pouco mais experimentais como “O recorde mundial” (figura 6) ou até animações tridimensionais quase fotorrealistas, como “Vôo final de Osíris” (figura 1), a pluralidade é em certa medida uma constante das animações figurativas.

O princípio da unidade, por sua vez, rege a imagem pela subordinação a um fluxo único, perceptível como um *todo* estruturante. Os elementos da imagem são arranjados em interpenetração de forma e cores (que caracterizam-se pela quantidade de semitons e cores secundárias) e são reunidos como uma massa inseparável, como um ápice de um fluxo (p. 12, 213, 215, 216, 219, 225, 228, 229, 232).

Encontrar exemplos desse modo de composição é mais difícil, mas não impossível. Um dos exemplo é a já citada representação do mundo extra-Matrix em “Vôo final de Osíris”, na qual a profusão de semitons e de sombreamentos graduais, assim como a falta de contraste cromático, tendem a aproximar os objetos em vez de distinguí-los. O momento de maior força unitária é o ataque das sentinelas à nave Osíris: há tantas máquinas hostis que elas se movimentam como uma onda, ou um enxame, e não como um grupo de indivíduos independentes¹². Em “O segundo renascer”, cujos planos são majoritariamente plurais, há casos de composição em *unidade*. Um deles é a representação do fim da guerra, quando o céu foi coberto e é difícil saber quem é humano e quem é máquina. Outro deles é a composição dos robôs-operários, que se movimentam como grupos coesos, e não como indivíduos. É evidente que a unidade aqui não é tão radical quanto nas obras barrocas vistas por Wölfflin, mas dentro da faixa compreendida pelas animações figurativas, tais composições são comparativamente regidas pela unidade.

6. Clareza e obscuridade

Por último, o exame de Wölfflin sobre o renascimento e o barroco opõe a noção norteadora de “clareza”, no primeiro caso, à “obscuridade” do segundo. Como todas as

¹².A maioria das representações de multidões inteiras tende a massificar os indivíduos. Em Matrix, tal efeito é acentuado pelo *design* das máquinas: elas parecem a polvos cujos tentáculos ajudam a desenhar o fluxo na qual o exército se movimenta.

categorias empregadas no Princípios Fundamentais de História da Arte, esses termos possuem significados próprios e específicos:

O modo de representação em clareza implica tanto na nitidez e objetividade de forma total (p.269) quanto na visibilidade dos detalhes (p.271). O importante, neste tipo de composição, é representar o mais fielmente possível a forma dos objetos e pessoas, evitando ambigüidades e concessões aos nossos limites de percepção. Para tanto, é importante que a iluminação seja adequada a mostrar nitidamente a forma dos objetos (p.277) e que tais formas sejam razoavelmente homogêneas, evitando distorções excessivas provocadas pela perspectiva. Adicionalmente, cada objeto tem sua própria cor, que o limita e define. Essa ênfase na visibilidade dos detalhes e da forma costuma dar a impressão, diz Wölfflin, de que os elementos do quadro foram intencionalmente arranjados para serem vistos (p.270).

Esta é uma categoria difícil de se enquadrar *perfeitamente* nas animações figurativas que foi possível examinar, mas há algumas aproximações. Em primeiro lugar, os desenhos animados tradicionais e televisivos costumam seguir as diretrizes da diferenciação dos objetos pela cor, que é própria e pouquíssimo influenciada pela iluminação externa. Isso porque, em especial no caso dos desenhos animados para televisão até os anos 80, o tratamento da iluminação era o mais simples possível: como visto na figura 4, sequer os personagens fazem sombra no chão.

Decerto, não é bem isso que Wölfflin considera como a representação clara por excelência, visto que seu paradigma é o ápice da arte renascentista¹³. Entretanto, é preciso reconhecer que, se o a disparidade qualitativa é enorme, a idéia norteadora categoria de clareza não é incompatível esses desenhos simples. O que lhes falta é, principalmente, a própria existência de detalhes. Não é que os detalhes não sejam representados nitidamente – é que, em muitas animações acentuadamente esquemáticas, eles sequer existem. Mas os detalhes que existem estão sempre claros, independente da distância.

No caso das animações feitas em computação gráfica, a clareza pode ser atingida de forma mais elaborada. As cenas interiores em “Vôo final de Osíris” (figura 1) seguem à risca as diretrizes de nitidez aos detalhes. Por outro lado, a idéia da clareza da “forma total” é mais difícil de ser aplicada aqui, porque em geral as técnicas de computação gráfica, que permitem tal nitidez, permite também a variabilidade de planos

¹³Provavelmente ele consideraria estes exemplos mais como exemplos de arte ingênua ou primitiva, pré-renascentista.

e enquadramentos – possibilidade que costuma ser aproveitada através da profusão de planos fechados e montagens rápidas, no lugar de enquadramentos abertos que permitam a nitidez da forma total.

Além desses casos de aderência mais intensa às normas de clareza, há outros casos em animações figurativas por elas norteadas, mas não completamente. No plano aqui mostrado de “Além da realidade” (figura 5), há também alguns elementos de clareza e outros de obscuridade. As linhas são nítidas, os personagens têm cores características e os detalhes do cenário estão representados cuidadosamente. A iluminação foge ao padrão da clareza, pois é excessivamente forte; entretanto, tal desenho faz concessões à nitidez da imagem de modo que mesmo essa luz não distorce as formas dos objetos. É possível concluir que, mesmo com ressalvas, a clareza é o modo dominante aqui.

O seu oposto, a obscuridade, é definida como a ênfase na indeterminação e na forma intangível (p. 269-271), na desimportância da forma total em detrimento das cores, luzes e efeitos visuais em geral (p. 20, 282). O fundamental não é representar a forma real das coisas, mas as impressões que nos provocam. Por isso, a idéia da “cor do objeto” dá lugar às cores que resultariam desse objeto em uma luz ou sombra tal, assim como seus semitons. As normas de representação nítida ideal são abandonadas e, em seu lugar, é adotada a idéia de que é preciso respeitar a indeterminação e intangibilidade. Aceita-se mais facilmente os escorços e perspectivas acentuados, as luzes extremamente fortes ou fracas e a independência das cores em relação aos objetos.

Assim como no caso da clareza, animações figurativas não costumam seguir as diretrizes da obscuridade à risca, mas há exceções. Previsivelmente, as tomadas do mundo extra-Matrix em “Vôo final de Osíris” adotam fortemente o princípio da obscuridade. “Era uma vez um garoto”, uma animação barroca em quase todas as categorias de Wölfflin, não o deixa de ser aqui: Os detalhes desaparecem, as formas são acentuadamente distorcidas¹⁴ e os efeitos de cores e iluminação subordinam as formas dos objetos (figura 2).

Mesmo em “Além da realidade”, animação da qual se examinou aqui um plano subordinado à clareza, há composições obscuras. Na primeira tomada quando a protagonista entra na “casa assombrada”, a distorção provocada pelo contraste

¹⁴. A imagem aqui exibida não faz justiça ao estilo da animação, pois as próprias formas dos personagens mudam a cada quadro, resultando numa nitidez ainda menor da forma.



claro/escuro serve para conferir dúvida ao que está sendo representado – um modo bastante comum, aliás, de se representar esse tipo de cenário.

4. Conclusão

Este rápido exame das categorias da história da arte propostas por Wölfflin a um pequeno conjunto de animações figurativas objetivou verificar preliminarmente a adequação e rentabilidade desses conceitos, inspirados pela tradição da representação pictórica do renascimento e do período barroco, às animações contemporâneas. Conforme esperado, algumas das categorias são perfeitamente aplicáveis aos desenhos animados e às produções em computação gráfica e *stop-motion*, porém outras não o podem ser sem uma revisão de seus princípios ou atualização das suas normas.

A maior diferença, que corresponde à maior dificuldade encontrada, é justamente a existência do movimento *de fato*¹⁵ nos materiais que foram analisados. Essa característica impõe um desafio às categorias que se baseiam na oposição entre “impressão de movimento” e “impressão de estabilidade”. Primeiramente, porque muitos dos produtos que seguiriam diretrizes de estabilidade não teriam o mesmo efeito da arte renascentista porque o movimento mitigaria tal efeito. Segundo, porque algumas outras são realmente difíceis de se encontrar no universo das animações figurativas, talvez justamente pelo fato de provocarem a sensação de estabilidade e não de movimento. Ainda assim, como se buscou demonstrar no caso da Forma Fechada, é possível encontrar casos destes modos: Quando foram encontrados, seu objetivo correspondia bem à hipótese de Wölfflin, ou seja, representar cenas estáveis.

Como é perceptível neste exame exploratório, analisar pinturas não é como analisar filmes ou episódios inteiros, e sim, algo mais próximo de analisar planos. Entretanto, é difícil analisá-los sempre em separado, pois muitas vezes seus efeitos se dão em função da montagem, isto é, da relação com os outros planos com os quais estão em contato. Esta é, por exemplo, uma razão para a dificuldade da aplicação de uma das premissas de Wölfflin; a idéia da representação de uma cena inteira em um plano, comum nas artes plásticas, é mais incomum nas animações figurativas. O modo mais seguro de aplicar o método de análise aqui discutido é, provavelmente, examinar os

¹⁵“De fato” é um termo aproximado, pois, evidentemente, toda animação cinematográfica, televisiva ou *online* é na realidade uma sucessão rápida de imagens fixas. Mas, para o espectador, não há diferença – o movimento é percebido enquanto tal.



planos por si, mas compará-los com os outros planos e com a tendência geral do produto como um todo.

Por fim, os conceitos aqui examinados têm, como visto, bastante utilidade para análise dos estilos visuais empregados nas animações figurativas, e suspeitamos que, com a devida revisão, podem ajudar a compreender o estilo de outros produtos contemporâneos, como materiais publicitários, cinema e histórias em quadrinhos. Tais conceitos, no entanto, têm um limite, e podem se beneficiar bastante de outras perspectivas teóricas, como a estética anglo-saxã, da qual Robert Hopkins é um exemplo, ou da semiótica visual de Umberto Eco, Barthes e outros.



Referências bibliográficas

ECO, Umberto. O Olhar Discreto: semiologia das mensagens visuais. In: *A Estrutura Ausente*. 7ª edição brasileira. São Paulo: Perspectiva, 2005. p.95-184. Tradução de: *La struttura assente* (1968).

FLOCH, Jean-Marie. Imagens, signos, figuras – A abordagem semiótica da imagem. *Cruzeiro Semiótico*, n.3, Porto, 1985.

FRESNAULT-DERUELLE, Pierre. Pour l'analyse des images. In: *Communication et Langages*, 2006.

GOMBRICH, Ernst Hans. Ilusão e impasse visual. In: *Meditações sobre um Cavalinho de Pau e Outros Ensaio*s. São Paulo: Edusp, 1999. p.151-159. Tradução de: *Meditations on a hobby horse and other essays on the theory of art* (1963).

GOUDE, Gunnar; DEREFELDT, Gunilla. A Study of Wölfflin's System for Characterizing Art. *Studies in Art Education*, v.22, n.3, pp.32-41, 1981.

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

HOPKINS, Robert. *Picture, Image & Experience: A philosophical inquiry*. Cambridge University Press, 1998.

JOLY, Martine. *Introdução à Análise da Imagem*, Campinas, Papyrus, 1996.

NOTH, Winfried & SANTAELLA, Lucia. *Imagem: Cognição, Semiótica, Mídia*. São Paulo: Iluminuras, 2001.

PICADO, José Benjamim. Do Problema do Iconismo à Ecologia da Representação Pictórica: indicações metodológicas para a análise do discurso visual. *Contracampo*, Niterói-Rio de Janeiro, v. 9, n. 2, p. 199-220, 2004.

RIMA, Lawandos. Dibujo animado e impresión de realidad. *Comunicación y Medios*, n.13, 2002. Disponível em: <<http://www.icei.uchile.cl/comunicacionymedios/13.html>>

SONESSON, Göran. *From Iconicity to Pictoriality. A view from ecological semiotics*. [200-?]. Disponível em: <<http://www.arthist.lu.se/kultsem/pdf/IcoPictEcoF.pdf>>

WÖLFFLIN, Heinrich. *Conceitos Fundamentais de História da Arte*. 4ª edição brasileira. São Paulo: Martins Fontes, 2000. Tradução de: *Kunstgeschichtliche Grundbegriffe*.



Apêndice A: Figuras



Figura 1: O voo final de Osiris



Figura 2: Era uma vez um garoto



Figura 3: O segundo renascer



Figura 4: Pepe Legal



Figura 5: Além da realidade

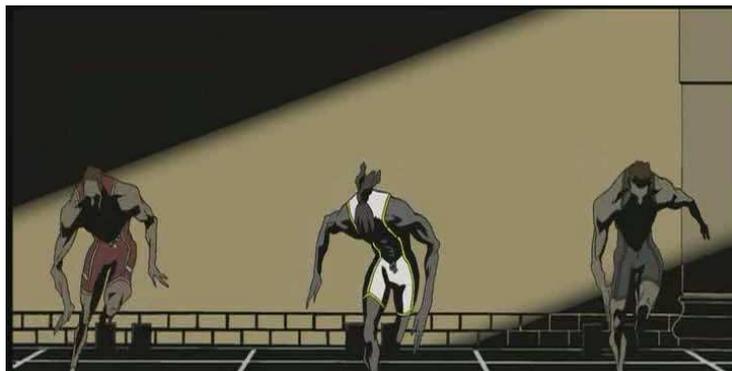


Figura 6: O récorde mundial