

2. NARRATIVA E VISUALIDADE NO *CONCEPT ART*

O objetivo deste capítulo é estabelecer uma contextualização teórica mediante uma série de elementos que podem auxiliar no entendimento do que é o *concept art* a partir da relação entre *design* e narrativa, que acreditamos estar na base do campo, tomando como referência a origem da terminologia (mercado norte-americano de audiovisual) e seus desdobramentos no contexto nacional. Aqui investigaremos algumas questões que ajudarão a desenhar os contornos do que é essa atividade, hoje tão difundida através dos mais diversos canais de mídia e, no entanto, tão pouco estudada. Apenas no terceiro capítulo deste trabalho, trataremos do caráter projetual³ do *concept art* e da sua relação com o *Design*.

Iniciaremos nossa pesquisa no subcapítulo 2.1, *Conceito: investigação sobre o termo*. Como o próprio título revela, investigaremos a etimologia do termo “conceito”, na Filosofia e na Ciência, bem como as implicações do seu emprego na atividade a qual nos propomos estudar neste trabalho.

No subcapítulo 2.2, *Concept Art ou Conceptual Art*, pesquisaremos essas duas modalidades artísticas, que, apesar das designações semelhantes, são tão diferentes entre si, tanto em suas motivações quanto em seus resultados. Através deste estudo, pretendemos esclarecer melhor os contornos do *concept art* por meio da investigação do seu negativo, ou seja, entender melhor o que ele é, conhecendo o que ele não é e identificando o que está ausente na sua estrutura.

No subcapítulo 2.3, *Narrativa e Arte*, abordaremos o caráter narrativo do *concept art* e suas implicações com a imagem, partindo da análise do conceito de narrativa de Barthes e, posteriormente, analisaremos a relação entre arte narrativa e não narrativa na História da Arte, tendo como referência o trabalho de Gamba Junior. Ainda neste subcapítulo entenderemos um pouco mais o conceito de

³ O termo projetual é utilizado com base no livro Uma Introdução à História do Design de Rafael Cardoso. Na página 20 da introdução, Cardoso informa que o termo não será grafado em itálico ou com aspas ao longo do texto. Neste trabalho usaremos o termo em concordância com Cardoso, entendendo projetual como aquilo que tem por qualidade ser projetado. Que é produzido a partir de um projeto.

imagem narrativa segundo reflexões dos ilustradores Rui de Oliveira e Ciça Fitipaldi.

No subcapítulo 2.4, *Linguagem material*, trataremos de como o *concept art* participa da construção da materialidade do discurso fílmico. Para tanto, utilizaremos o conceito “pasoliniano” de discurso para além do verbal. Além disso, estudaremos a Animação diante do conceito de cinema como janela da realidade. O objetivo é entender se esse conceito atende a uma teoria da linguagem do filme animado. Para isso, trabalharemos com o texto da animadora e teórica da animação Marina Estela Graça.

Por fim, investigaremos quais são os dispositivos que legitimam a atividade dentro da sociedade e o próprio conhecimento em *concept art*. Esse processo de legitimação do saber dentro de uma área na sociedade será investigado sob a perspectiva teórica de Lyotard e de seu trabalho *A condição pós-moderna*. No subcapítulo 3.1 – *Difusão de conhecimento em Concept Art*, analisaremos de que forma o saber sobre a área é legitimado e como ele – difundido através de instituições de ensino acadêmicas ou não, sites de conteúdo especializado, livros e DVDs – também passa a ser legitimador da atividade pelo relato dos *experts* do mercado.

Os problemas que nos propomos a investigar neste capítulo e naqueles que estão por vir, não são simples. Como definir exatamente algo que pouco foi investigado até o momento e que, muitas vezes, é confundido com outra área da Arte com a qual pouco ou nada tem em comum? Como contextualizar historicamente algo que é investigado pelos principais canais, oficiais ou informais, apenas através de seus rastros mais evidentes, ou seja, a produção visual como resultado do fazer artístico? O *concept art* é um conhecimento pouco explorado em termos teóricos, porém largamente difundido enquanto prática em vários segmentos da indústria do entretenimento. O grande paradoxo é que aquilo que é desenvolvido por um *concept artist* normalmente é visto por milhares de pessoas, seja em filmes, em games, em brinquedos ou em parques temáticos. No entanto, até bem pouco tempo atrás, quando surgiram os extras em DVDs de animação e filmes de ficção, terror e fantasia, praticamente ninguém fora do circuito profissional sabia da existência dessa atividade. A partir das questões levantadas neste capítulo, poderemos dialogar com outra questão estrutural nesta pesquisa, que vem a ser a dimensão projetual em *concept art*. Esperamos que,

uma vez terminado este diálogo entre disciplinas tão diversas – e que nos parecem tão imbricadas nesse fazer artístico –, tenhamos subsídios para lançar um olhar sobre a realidade do mercado local e concluir esta tentativa de definir esse objeto capaz de encantar pela beleza de suas imagens e, ao mesmo tempo, nos intrigar pela irregularidade de seus contornos.

2.1. Conceito: investigação sobre o termo

O problema para definirmos mais apuradamente o *concept art* começa pela própria nomenclatura da área. Primeiro investigaremos o significado da palavra “conceito” para, em seguida, avaliar a significação do termo ao ser utilizado como designação da área. Começamos, então, pela definição do *Dicionário Houaiss*:

(s.m.) produto da faculdade de conceber; faculdade intelectual e cognoscitiva do ser humano, mente, espírito, pensamento; compreensão que alguém tem de uma palavra, noção, concepção, ideia. (HOUAISS & VILLAR, 2001, p. 783)

No *Dicionário de Filosofia* de Nicola Abbagnano, o termo “conceito” é descrito da seguinte forma:

Em geral, todo processo que torne possível a descrição, a classificação e a previsão dos objetos cognoscíveis. Assim entendido, esse termo tem significado generalíssimo e pode incluir qualquer espécie de sinal ou procedimento semântico, seja qual for o objeto a que se refere, abstrato ou concreto, próximo ou distante, universal ou individual, etc. Pode-se ter um C. de mesa tanto quanto do número 3, de homem tanto quanto de Deus, de gênero e espécie (os chamados universais [v.]) tanto quanto de uma realidade individual, como p. ex. de um período histórico ou de uma instituição histórica (o "Renascimento" ou o "Feudalismo"). (ABBAGNANO, 1998, p. 194)

Abbagnano nos diz, ainda, que um conceito não é um nome “já que diferentes nomes podem exprimir o mesmo C. (conceito) ou diferentes conceitos podem ser indicados, por equívoco, pelo mesmo nome” (Ibid. p.194). Segundo ele, o conceito não é um elemento simples ou indivisível, pois é constituído por “um conjunto de técnicas simbólicas complexas” (Ibid. p.194) tais como, os conceitos científicos. Mais ainda, Abbagnano coloca o conceito na qualidade de um signo linguístico cuja primeira e principal função é a comunicação:

[...] o C. é um signo do objeto (qualquer que seja) e se acha em relação de significação com ele. Por essa interpretação, encontrada pela primeira vez nos estoicos, a doutrina do C. é uma teoria dos signos. (Ibid. p.196)

E completa:

A função lógica do C. é a da suposição, pela qual, em todos os complexos em que entra, o C. está no lugar das coisas significadas [...].”(Ibid. p.197)

Entretanto, há outra forma de interpretar o conceito. Abbagnano explica que, em oposição a esta visão da escola estoica que considera o “conceito” como “um signo do objeto (qualquer que seja) e se acha em relação de significação com ele” (Ibid. p.196), o termo pode, ainda, ser interpretado como a essência das coisas – noção que, segundo o autor, teve sua origem no período clássico da Filosofia Grega. Entretanto é a ideia do conceito como significado que se consolidou em grande parte da Filosofia Contemporânea. O autor acrescenta:

Em 1942, Susan K. Langer reconhecia formalmente a identificação ocorrida entre C. e significado, mostrando a convergência de muitas correntes da filosofia contemporânea para o reconhecimento do simbolismo em ciência, arte, filosofia e em todas as formas culturais em geral (Philosophy in a New Key, 1942, cap. III).”(Ibid. p.198)

Ao assumirmos a função de signo dos conceitos, “admite-se *ipso facto* também a sua instrumentalidade; e essa instrumentalidade pode ser aclarada e descrita nos seus múltiplos aspectos” (Ibid. p.198). Segundo Abbagnano, pode existir um conceito de “coisas inexistentes ou passadas, cuja existência não é verificável, nem tem um sentido específico” (Ibid. p.198), não tendo o “conceito” que se referir necessariamente a coisas reais.

Os filósofos Gilles Deleuze e Félix Guatarri em seu livro *O que é Filosofia?*, complementam esta visão multifacetada do conceito:

Não há conceito simples. Todo conceito tem componentes, e se define por eles. Tem portanto uma cifra. É uma multiplicidade, embora nem toda multiplicidade seja conceitual. Não há conceito de um só componente: mesmo o primeiro conceito, aquele pelo qual uma filosofia “começa”, possui vários componentes, já que não é evidente que a filosofia deva ter um começo e que, se ela determina um, deve acrescentar-lhe um ponto de vista ou uma razão. (DELEUZE & GUATARRI, 2002, p. 27)

Deleuze e Guatarri parecem alinhar-se à ideia de conceito como signo e não como essência:

O conceito é um incorpóreo, embora se encarne ou se efetue nos corpos. Mas, justamente, não se confunde com o estado de coisas no qual se efetua. [...] O conceito diz o acontecimento, não a essência ou a coisa. (Ibid. p. 33)

Da mesma forma Lakatos e Marconi nos mostram que, também na Ciência, os conceitos existem para representar os fenômenos ou aspectos dos fenômenos investigados. Os diferentes fenômenos são estudados por cada uma das ciências que, para interpretá-los, possui um sistema abstrato de pensamento e, por isso, cada ciência desenvolve conceitos próprios. O sistema teórico de uma ciência, em consequência, pode ser chamado de sistema conceitual. Nesse raciocínio, é reafirmada a ideia do conceito como signo:

Em consequência, ao formularmos uma proposição utilizamos os conceitos como símbolos dos fenômenos que estão sendo inter-relacionados. Portanto, "a distinção entre fato e conceito é a de que o conceito simboliza as inter-relações empíricas e os fenômenos que são afirmados pelo fato". (LAKATOS E MARCONI, 1991, p. 102)

As autoras citam ainda Ander-Egg, que aprofunda o caráter simbólico do conceito científico:

Segundo esse autor, conceitos são abstrações, isto é, construções lógicas elaboradas pelo cientista, de tal forma que podem captar ou apreender um fato ou fenômeno por eles representados (simbolismo lógico), expressos através de um sinal conceitual (simbolismo gramatical). Dessa forma, o conceito difere do fenômeno, coisa ou fato que representa ou simboliza, sendo, porém, básico como instrumento do método científico, em sua função de analisar a realidade e comunicar seus resultados. (Ibid. p. 102)

Essa é a definição de conceito que iremos adotar neste trabalho, aquela que entende o conceito como um conjunto de signos. O *concept art*, portanto, assume o papel de signo, pois é a representação imagética de ideias concebidas anteriormente na forma de discurso. É outra forma de simbolismo – a qual poderíamos chamar de simbolismo imagético – que vai complementar o simbolismo do discurso, seja ele textual ou verbal. As imagens concebidas pelo *concept artist* têm uma dimensão simbólica clara, ou seja, um conjunto de signos que representa alguma coisa.

Tal origem a partir do discurso é, aliás, outro aspecto interessante no processo de desenvolvimento do *concept art* ao longo da produção do filme de animação. O roteiro de um filme animado não é obrigatoriamente originado a

partir de um texto escrito. Há tantos métodos de produção quanto realizadores de filmes, porém, na indústria de filmes de longa-metragem, o processo de desenvolvimento da história se dá no Departamento de Histórias, que é formado pela equipe de roteiristas e pelos *storyboarders*, que trabalham em conjunto com o diretor. O texto escrito é o ponto de partida para a produção dos *storyboards*⁴, em que a narrativa e as *gags* visuais serão desenvolvidas. O *concept artist* também vai partir tanto do discurso escrito – que pode ser tanto o argumento, a sinopse ou o roteiro –, quanto do discurso verbal do diretor para empreender o desenvolvimento visual do filme. É, portanto, a partir do fenômeno da linguagem que a concepção visual do filme é construída. Esse embate entre os diferentes integrantes da equipe de produção é um exemplo daquilo que Lyotard chama de jogos de linguagem:

Quando Wittgenstein, recomeçando o estudo da linguagem a partir do zero, centraliza sua atenção sobre os efeitos dos discursos, chama os diversos tipos de enunciados que ele caracteriza desta maneira, e dos quais enumerou-se alguns, de jogos de linguagem. Por este termo quer dizer que cada uma destas diversas categorias de enunciados deve poder ser determinada por regras que especifiquem suas propriedades e o uso que delas se pode fazer, exatamente como o jogo de xadrez se define como um conjunto de regras que determinam as propriedades das peças, ou o modo conveniente de deslocá-las. (LYOTARD, 2009, p. 16)

Esses jogos de linguagem apresentam tal e qual qualquer jogo, regras claras e bem definidas, e a ausência de regras implica a inexistência do jogo. A dinâmica entre as diferentes partes envolvidas na produção de um filme de animação – roteiristas, *concept artists*, *storyboarders*, animadores etc. – é evidentemente um exemplo de jogos de linguagem, em que cada parte expõe suas ideias, cabendo ao diretor ou ao produtor, conforme a dinâmica da empresa, o lance final. O *concept artist* vai receber as especificações sobre personagens, situações, objetos e cenários, e a partir daí se inicia o jogo. Ele produz as imagens – faz o seu lance –, e recebe o contragolpe que pode vir tanto do diretor de arte, quanto do diretor do filme, ou dos animadores; enfim, qualquer um envolvido no desenvolvimento criativo do filme. Novos lances ocorrerão, até que todos se deem por satisfeitos, e

⁴ Os *storyboards* são desenhos que descrevem plano a plano a ação de uma cena. Colocados em sequência darão à equipe a noção exata de como irá se desenrolar a narrativa, a ação dramática dos personagens, os movimentos de câmera etc. Quando os quadros são capturados por qualquer processo óptico mecânico (escaneamento, fotografia) e montados sequencialmente em um editor de vídeo, surge o *animatic*, quase um copião de um filme que ainda não foi feito e que fornece em tempo real o andamento da narrativa fílmica. Frequentemente o *storyboard* é relacionado com as histórias em quadrinhos, mas essa visão é, no mínimo, questionável.

o processo chegue ao fim. O objetivo é a excelência do discurso, no caso, o filme que está sendo produzido.

Deleuze e Gautarri propõem a relação entre conceito e problema, importantíssima para entendermos o “conceito” dentro do contexto específico do *concept art*. Segundo os autores, os conceitos são formulados em resposta a um problema que se encontra malvisto ou mal colocado. Mais do que apenas criar a representação ou a aparência das coisas e personagens que estarão no filme, o *concept art* auxilia na solução de problemas de comunicação e de *design* que estão presentes no projeto de um filme, tornando imagéticos, através de formas e cores, os conceitos abstratos presentes no discurso.

A dimensão semiológica das ilustrações conceituais será analisada mais adiante na unidade 2.4, mas citamos esse aspecto, porque a partir do momento em que as ideias indicadas no argumento ou no roteiro do filme passam a existir como representação na forma de desenhos, pinturas e esculturas, transformam-se em guias que contribuirão para a construção do universo diegético.

Entretanto, não podemos nos esquecer de que as ilustrações conceituais não estarão no filme. Elas são representações daquilo que será efetivamente um cenário, um objeto ou personagem.

Para este trabalho, então, entendemos “conceito” como um fenômeno linguístico, constituindo-se em um conjunto de signos que representam um objeto. Esse conjunto de signos não necessariamente representa objetos reais, podendo referir-se a coisas inexistentes e não verificáveis. Tal aspecto tem relação direta com o desenvolvimento dos mundos imaginários com que o *concept artist* trabalha. E no contexto específico do *concept art*, o conceito é resultado desta tensão entre discurso verbal/textual e o discurso imagético que vai sendo produzido ao longo do processo, através dos jogos de linguagens empreendidos pelas partes envolvidas na produção.

2.2. Concept Art e Conceptual Art

O objetivo desta unidade é investigar o termo “arte” e algumas de suas implicações históricas, sociais e metodológicas para estabelecer uma relação com o *concept art*. Essa investigação será feita em função de alguns parâmetros que serão analisados ao longo da unidade. Uma vez que foi feita uma investigação a

respeito do termo “conceito”, faz-se necessário compreender um pouco do termo “arte” e contextualizá-lo no âmbito do *concept art*.

Entretanto, a investigação também contará com uma comparação entre *concept art* e *Conceptual Art*, pois ambos se apropriam dos mesmos termos para a designação da área. Assim, os dois termos podem ser fonte de congruências e digressões ao serem utilizados por duas manifestações tão diferentes. Não é, entretanto, apenas pela possibilidade de possíveis confusões que se faz esta investigação sobre a Arte Conceitual. Muitas vezes pela impossibilidade de definirmos algo por aquilo que ela é, seguimos o caminho inverso e tentamos conhecê-la através do seu negativo, ou seja, por aquilo que ela não é ou é diverso. Por ser um movimento específico dentro do universo das Artes Plásticas, a Arte Conceitual possui uma historiografia mais precisa do que, no geral, as formas artísticas ligadas à indústria do entretenimento.

Antes de nos aventurarmos diretamente na investigação sobre *concept art* e *Conceptual Art*, é importante lançar um olhar retrospectivo sobre o termo “arte”, mesmo que breve e consequentemente incompleto. A palavra “arte” já foi alvo de várias análises e tentativas de revisão. Nela está contemplado um enorme conjunto de habilidades humanas diferentes, e seria ingênuo pensar que é possível definir cada uma delas apenas para encontrar uma melhor definição para o *concept art*. Para este trabalho, o que está sendo tomado como sinônimo de arte está inserido no universo das Artes Visuais, território no qual se situa o *concept art* e onde estão reunidas todas aquelas atividades cuja experiência principal repousa na visualidade.

Em seu livro *A história da arte*, Gombrich lança um olhar esclarecedor sobre o termo:

Nada existe realmente que se possa dar o nome de Arte. Existem somente artistas. Outrora, eram homens que apanhavam um punhado de terra colorida e com ela modelavam toscamente as formas de um bisão na parede de uma caverna; hoje, alguns compram suas próprias tintas e desenham cartazes para tapumes; eles faziam e fazem muitas coisas. Não prejudica ninguém dar o nome de arte a todas essas atividades, desde que se conserve em mente que tal palavra pode significar coisas muito diversas, em tempos e lugares diferentes, e que Arte com A maiúsculo não existe. (GOMBRICH, 1999, p. 15).

Ao longo do tempo, o termo “arte” foi alvo de diferentes interpretações, e, em sua dimensão prática, a arte passou por transformações tanto no modo de

representação da realidade quanto nas diversas técnicas desenvolvidas para este fim. Também o estatuto do artista dentro da sociedade passou por profundas transformações. Durante a Antiguidade, o artista não era mais do que um artesão, pois dependia do trabalho com as mãos para concretizar a sua obra, ao contrário dos poetas, que tinham o privilégio, segundo o ideal platônico, de produzir maravilhas apenas com o trabalho intelectual. A visão sobre o fazer artístico e o estatuto do artista na sociedade começaram a se transformar a partir do século XIII, e Gombrich assinala que a prosperidade das cidades italianas, no período, fez com que elas rivalizassem entre si para assegurar o serviço dos grandes artistas que embelezassem suas construções. Nesse contexto, o pintor Giotto di Bondone alcança prestígio sem precedentes em Florença. Gombrich explica:

Sua fama era tão grande que a comuna de Florença se orgulhava dele e estava ansiosa por ter o campanário de sua catedral projetado pelo celebrado mestre. Esse orgulho das cidades, que rivalizavam entre si para assegurar os serviços dos grandes artistas que embelezavam seus edifícios e criavam obras de fama duradoura, foi um grande incentivo para os mestres se superarem mutuamente [...]. (Ibid., p.287)

O processo de transformação do estatuto da arte na sociedade se estendeu por um bom tempo ainda depois de Giotto. Durante o Renascimento, os artistas conquistaram uma posição diferenciada em função das grandes conquistas artísticas do período – os estudos da perspectiva e da anatomia que elevaram a Arte a outro patamar no que dizia respeito à imitação da natureza:

O artista deixou de ser um artífice entre artífices, pronto a executar encomendas de sapatos, armários ou pinturas, conforme fosse o caso. Era agora um mestre dotado de autonomia, não podendo alcançar fama e glória sem explorar os mistérios da natureza e sondar as leis secretas do universo. (Ibid., p.287)

O estatuto da Arte sofreu outra transformação significativa quando se tornou “acadêmica”, expressão que faz referência direta ao lugar onde Platão e seus discípulos se reuniam em busca de sabedoria. Segundo Gombrich, o termo começou a ser utilizado pelos artistas italianos ainda no século XVI, pois os aproximava dos humanistas que tanto admiravam; mas só no século XVIII, a “academia” substituiu o ateliê como lugar de ensino da Arte. Estas mudanças tiveram grande influência na percepção sobre a Arte, como demonstra Gombrich:

[...] a pintura deixara de ser um ofício ordinário cujos conhecimentos eram transmitidos de mestre para aprendiz. Convertera-se, em vez disso, numa disciplina, como a filosofia, a ser ensinada em academias. [...] Assim, os antigos métodos, pelos quais os grandes mestres do passado tinham aprendido o seu ofício, triturando cores e ajudando os mais velhos, entraram em declínio. (Ibid., p. 480)

No século XIX, segundo Gombrich, a liberdade quase completa permitia ao artista plástico não mais limitar-se às convenções do passado, e abria-se o caminho para o individualismo, o que resultaria na grande ruptura do Modernismo. No contexto histórico que se inicia no século XIX e se consolida com a ascensão do Modernismo, a mudança de *status* da Arte implicou uma alteração no papel do artista, antes um profissional dotado de certas habilidades contratado para dar corpo às necessidades de seus clientes, fossem elas meramente ornamentais, como naturezas mortas e paisagens; de comunicação, como quadros históricos e religiosos; de hierarquia social e notoriedade, como retratos; e assim por diante. A mudança desse *status* transforma as relações do artista com o mercado e com a sociedade em geral e provoca a separação entre ilustração e artes plásticas. Como resultado dessa mudança de paradigma, a ilustração – ao lado do *design* gráfico e da fotografia – passa a assumir algumas funções que anteriormente estavam no âmbito das artes plásticas, por exemplo, a produção de imagens voltadas para as necessidades de um indivíduo ou grupo de indivíduos, como os grandes veículos de comunicação de massa que estão se desenvolvendo exatamente nesse período. O artista plástico passa a ter a liberdade de produzir o seu trabalho em função de sua subjetividade, e não em função dos desejos de outrem. Mesmo que na prática, em alguns casos, esta máxima possa ser contestada, ela passa a fazer parte do estatuto da Arte na sociedade. O artista plástico passa a criar primeiro para depois submeter o seu trabalho à apreciação do público, ao contrário do cenário anterior no qual ele produzia a partir de uma demanda pré-estabelecida.

As habilidades artísticas – do inglês *craftsmanship* que significa habilidade, perícia profissional, arte (Novo Michaelis, 1970, p.248). –, e a metodologia das Artes Plásticas são duas questões importantes para este estudo e que estão diretamente ligadas a essa transformação no cenário das Artes. Por ser um termo por demais aberto e conseqüentemente pouco preciso, neste trabalho, entendemos essas habilidades como sendo o domínio das técnicas de representação figurativa, o que foi importantíssimo nas Artes Plásticas entre os séculos XVI e XIX. Os

artistas plásticos tinham que desenhar precisamente o mundo a sua volta e eram exaustivamente treinados em perspectiva, figura humana, desenho de animais e vegetação, paisagens e naturezas mortas. Afinal, eram eles os responsáveis pela representação visual do mundo sensível. E com isso, o domínio sobre as diversas técnicas de pintura e escultura também deveria ser total. Após a mudança ocorrida no estatuto das Artes Plásticas no século XIX, este cenário foi mudando pouco a pouco. O primeiro quesito a cair foi a representação figurativa realista. Depois a própria representação da realidade foi derrubada pela arte abstrata e, como veremos adiante, até mesmo os suportes tradicionais foram questionados. Essas habilidades técnicas de representação figurativa, ou seja, a perícia no manuseio das diversas ferramentas, materiais e técnicas das Artes Plásticas, eram um dos pontos fundamentais da formação de um artista durante o academicismo e sobreviveu de alguma forma durante o Modernismo. Entretanto, com o advento da pós-modernidade e a ascensão da Arte Conceitual, as habilidades artísticas foram renegadas e sua sobrevivência se deu em parte no âmbito da ilustração.

Também no âmbito da ilustração, sobreviveu a metodologia da Arte desenvolvida a partir da Renascença. A arte renascentista era uma Arte não apenas de reprodução, mas principalmente de investigação da natureza. Com o desenvolvimento de técnicas como a perspectiva, essa representação do mundo sensível se tornou progressivamente mais apurada. Além do desenvolvimento técnico do qual tratamos anteriormente, era importante o estabelecimento de uma metodologia. A pintura e a escultura eram projetuais e como todo processo artístico, contavam também com grande dose de subjetividade e intuição. Entretanto é evidente que não se pinta algo como os afrescos da Capela Sistina se não houver um planejamento apurado. Dentre os exemplos de metodologia melhor documentada, está o de um dos pintores mais influentes do século XVI, Federico Barocci (1535 – 1612), cujo método foi registrado por Bellori em seu livro de biografias sobre grandes pintores. (TURNER, 1996, p.253). Barocci sempre recorria à observação do real (*life drawing*) na preparação de seus quadros, investigando apuradamente iluminação, cor, perspectiva e outros problemas formais. O pintor fazia inúmeros desenhos de observação com a finalidade de estudar poses, partes da figura e dobras de vestimentas. (TURNER, 1996, p. 256) Muitos dos estudos de Barocci eram feitos independentemente da observação, a partir de elaboração pessoal e outros ainda eram feitos com base no estudo de

trabalhos de outros artistas. Barocci, dentre outras experiências, produzia pequenos desenhos a bico de pena e carvão para os estudos iniciais e posteriormente estudos mais apurados de figuras e composição. No livro *Imaginative Realism*, James Gurney enumera de forma direta as etapas de trabalho de Barocci:

1. *After deciding on his idea for a picture, Barocci made dozens of loose sketches to establish the gestures and arrangement of the figures.*
 2. *He then made studies in charcoal or pastel from live models.*
 3. *Next he sculpted miniature figurines in wax or clay, each draped in tiny costumes to see how they would look under various lighting arrangements.*
 4. *He proceeded with a compositional study in gouache or oil, considering the overall pattern of light and shade.*
 5. *He then produced a full-size tonal study or "cartoon" in pastels or charcoal and powdered gesso.*
 6. *He transferred this drawing to the canvas.*
 7. *Before proceeding with the painting he made small oil studies to define the color relationships.*
 8. *Finally he went ahead with the completed painting.*
- Barocci may have been more meticulous than some of his contemporaries, but his process was not unusual, and almost every imaginative artist since has followed at least some of these steps (GURNEY, 2009, p. 11).*

A conclusão de Gurney é mais verdadeira ainda quando pensamos na ilustração e na maioria dos exemplos de projetos de *concept art* relatados nos livros de Arte das produções dos grandes estúdios. Nas Artes Plásticas, entretanto, a partir do Modernismo, os artistas foram se distanciando progressivamente desta metodologia, buscando maior autenticidade e subjetividade em suas obras. Com o advento daquilo que se convencionou chamar de pós-modernidade e o surgimento de manifestações artísticas características desse período, muitos outros paradigmas foram derrubados. Uma das manifestações artísticas mais características desse período é a *Conceptual Art*, da qual nos ocuparemos agora.

Paul Wood, em seu livro *Arte Conceitual*, investiga as origens desse movimento artístico e suas principais características políticas e formais. Desde o início, entretanto, o autor nos informa que não é simples estabelecer contornos bem definidos do movimento:

Até mesmo o nome propõe desde o início, uma dificuldade. Já me utilizei da expressão “arte conceitual” para fazer referência a uma forma histórica de vanguarda que floresceu no final da década de 60 e ao longo da década seguinte. O termo era corretamente empregado na época, para designar uma multiplicidade de atividades com base na linguagem, fotografia e processos, as quais se esquivavam do embate que então se efetuava entre, de um lado, a arte minimalista e várias

práticas “antiformais” e, de outro, a instituição do modernismo, num contexto de crescente radicalismo cultural e político. (WOOD, 2002, p. 7)

Alguns dados podem ser imediatamente retirados desta passagem. Em primeiro lugar, o estabelecimento de um período histórico para o florescimento da Arte Conceitual: o final da década de 1960 e a década de 1970. Esse dado será importante ao analisarmos aquilo que se conseguiu detectar sobre as origens do *Concept Art*. Além do destaque dado à fotografia como meio de expressão, é relevante a definição da arte conceitual como uma atividade artística baseada na linguagem:

Porém o primeiro a empregar, de fato, a expressão “arte conceito” foi o escritor e músico Henry Flynt, já em 1961, em meio às atividades associadas ao grupo Fluxus de Nova York. Em um ensaio posterior publicado na Anthology do Fluxus (1963), Flynt escreveu que “arte conceito” é acima de tudo uma arte na qual o material são os “conceitos”, argumentando em seguida que, “uma vez que ‘os conceitos’ são estritamente vinculados à linguagem, a arte conceitual é um tipo de arte na qual o material é a linguagem”. (WOOD, 2002, p. 8)

Por exemplo, a linguagem textual no trabalho de Keith Arnatt, *I’m a real artist*. Essa obra esteticamente tão simples não é mais do que uma foto em que vemos um homem segurando um cartaz contendo a frase “Eu sou um verdadeiro artista”. Há, entretanto, um jogo claro com as características representativas da linguagem, tanto textual quanto imagética. O texto afirma que vemos um artista real que, entretanto, está representado por uma fotografia. Ao substituir o fato que provava que ele é artista (a obra de arte) Arnatt opta por explicitar apenas o conceito.

Esse foco na linguagem era fruto da desconfiança dos artistas da *Conceptual Art* em relação ao afastamento do intelecto da esfera da Arte promovido pelo Modernismo e sua proposta de autonomia do suporte. Com a colocação da ideia no centro do processo, e não mais a expressividade do meio (tinta, carvão, pedra), o artista conceitual abandonou a produção de objetos e tornou-se “um manipulador de signos, engajado criticamente com a ampla esfera da representação”(WOOD, 2002, p.55).

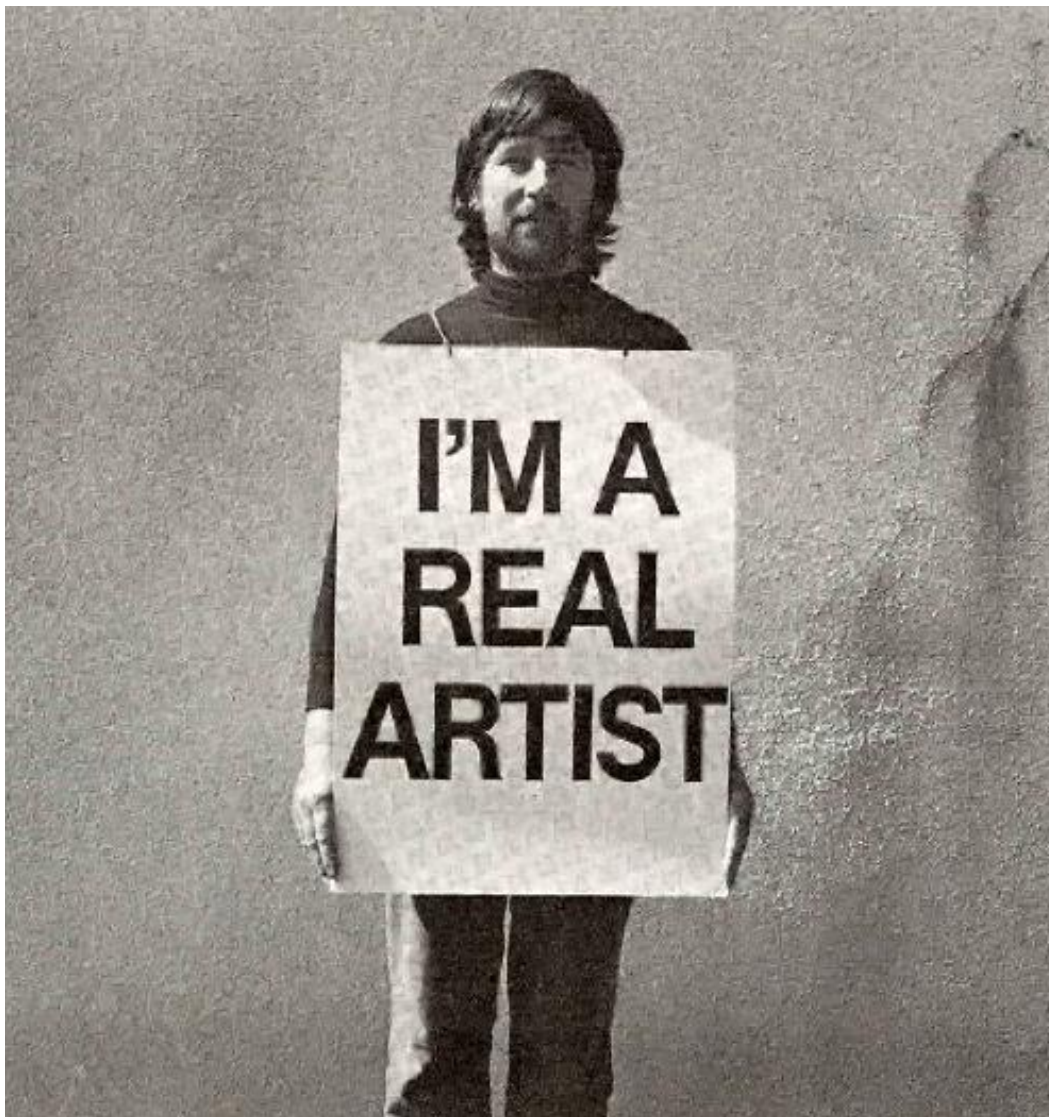


Figura 03 - Keith Arnatt – *I'm A Real Artist* (1972).

Aqui retornamos à nossa reflexão da unidade 2.1 sobre o termo conceito. Naquela unidade, vimos que o conceito é na verdade formado por um conjunto de signos e que por isso mesmo ele representa alguma coisa sem, no entanto, ser a essência da coisa. Podemos deduzir então pelo próprio discurso de Henry Flynt que a *Conceptual Art* recebe esta designação exatamente porque lida com a manipulação do código linguístico, além de jogar também com as questões semióticas suscitadas pela Fotografia.

A negação da exclusividade estética pela *Conceptual Art* a colocava em oposição com duas questões importantes do Modernismo: a produção de objetos para a fruição estética do observador e, particularmente, a tensão entre conceito e representação. Para os modernistas, era fundamental a exploração das

propriedades expressivas do meio (especificidade do meio) com a finalidade de criar uma obra que proporcionasse no espectador emoção, o que origina a importância do Abstracionismo, negando os traços narrativos que vigoravam na arte acadêmica. Para os conceitualistas, entretanto, a questão estética não ocupava lugar de destaque. Em primeiro lugar, os artistas da Arte Conceitual queriam uma ampliação de seus suportes, renegando assim a especificidade do meio. Em segundo lugar e não menos importante está a negação da forma, a antiforma: “a obra de arte como qualquer coisa, pedaços de lixo, feltro, matéria indiferenciada, e até mesmo nenhuma ‘coisa’, exceto ações e ‘ideias’” (Ibid., p.30). Esta negação da estética levou ao distanciamento do fazer artístico como reflexo de habilidade e sensibilidade diferenciadas. Os conceitualistas utilizariam os meios e as técnicas comuns que a modernidade tornara acessíveis, como a fotografia, utilizada não como “fotografia-de-arte, mas uma fotografia amadorística e de massa”. (Ibid., p.45)

O movimento da Arte Conceitual tinha ainda fortes inclinações políticas. Os artistas lançavam-se em prática que ultrapassava as paredes das galerias, tidas como espaços burgueses, para práticas culturais radicais, envolvendo grupos comunitários e sindicatos. Paul Wood descreve um pouco deste espírito altamente politizado e predominantemente de esquerda, através das ideias do artista Ian Burn:

Nas suas *Memórias de um ex-artista conceitual*, de 1981, Burn isolou cinco características progressivas da arte conceitual: uma reação contra o sistema de mercado; uma tendência a usar formas mais democráticas de mídia e comunicação; uma atenção maior com relação aos relacionamentos humanos reais; uma ênfase em métodos de trabalho organizado de maneira coletiva; e um interesse em educação, levando a uma desmistificação da arte e uma crescente consciência do papel que a arte desempenha no sistema social. Ele concluiu: “O real valor da arte conceitual está no seu caráter transitório, não no estilo propriamente dito”. (Ibid., p.67)

Ao contrário da *Conceptual Art* e de outros movimentos da Arte ao longo do tempo, as origens do *concept art* são incertas e mesmo não sendo esta a única variável de avaliação do setor é, sem dúvida, um dado importante. Além disso, a falta de problematização sobre a área ao longo do período em que a atividade existe inibiu não apenas a reflexão teórica sobre questões importantes como metodologia e linguagem, como também minimizou – se não inviabilizou – a construção da memória sobre *concept art* de maneira organizada e cientificamente

fundamentada. Tomamos como marco inicial da atividade o surgimento do departamento de ilustrações conceituais na Disney Animation. É um recorte arbitrário, mas que não é desprovido de fundamentação. A Disney é considerada o ponto culminante dos procedimentos industriais nos primórdios da Animação. É sabido que Walt Disney e seus artistas e técnicos não inventaram todos os procedimentos inovadores que deram impulso industrial à Animação, mas ele foi sem dúvida um visionário ao adotar e desenvolver técnicas que incrementavam a produção de filmes animados, tanto em termos qualitativos quanto quantitativos. Além disso, existe material bibliográfico expressivo sobre a produção do estúdio, analisando tanto aspectos artísticos, quanto formas de organização e produção.

Giannalberto Bendazzi em seu livro *Cartoons: a hundred years of cinema animation*, chama a atenção para o fato de que nos primórdios da Animação estadunidense, os estúdios de animação delegavam aos próprios animadores diferentes etapas tais como animação, roteiro e *concept art*. Não havia naquele momento uma preocupação maior com a diferenciação através do *Design*, pois as formas eram definidas em função da facilidade para serem animadas.(BENDAZZI, 2006, p.23) Obviamente a qualidade final era determinada pelas limitações do método. Ainda na era dos personagens com cabeças circulares e braços e pernas que se comportavam como mangueiras – dentre os quais podemos destacar o Gato Felix, o Coelho Oswald e o próprio Mickey Mouse – os estúdios Disney começaram a investir no desenvolvimento visual para incrementar a qualidade expressiva de seus personagens. Walt Disney acreditava em personagens com forte personalidade e, para isso, incrementou as habilidades técnicas dos artistas do estúdio, recorrendo a aulas de Arte para que eles se tornassem capazes de transmitir emoção por meio de seus desenhos. John Canemaker em seu livro *Before animation begins* fala da preocupação de Disney com a formação artística de seus animadores:

“Walt knew instinctively that the tyranny of the circle and rubber-hose template must be replaced by expressive and complex drawings in order to caricature reality. Most of the experienced animators he was recruiting from the east and newcomers he hired in Los Angeles were clever but limited cartoonists, untrained in academic arts.”(CANEMAKER, 1996, p.4)

A razão por trás da ênfase no desenvolvimento dos personagens não apenas em relação ao movimento, mas também da forma, era o aperfeiçoamento da narrativa. E essa busca do incremento narrativo passava pelo aperfeiçoamento dos

personagens, bem como de cenários e objetos de cena. No início dos anos de 1930, Disney iniciou o treinamento regular em Artes para os seus desenhistas, procedimento que se tornou comum no estúdio. Dentro de um profundo remodelamento do sistema de sua linha de produção, Disney contratou em 1931 o artista Albert Hurter, que se tornou o primeiro *inspirational sketch artist* do estúdio. John Canemaker nos fala sobre a importância da estética dos livros infantis europeus sobre os filmes do estúdio e do impacto do trabalho artístico que Hurter teve sobre Walt Disney:

Those illustrative references became major stylistic motifs in the features Snow White and Pinocchio (both adapted from European literary sources), and can be directly attributed to Albert Hurter, an artist who arrived at the studio in 1931 with "a cigar in his left hand, a magic wand in his right". Walt immediately saw in the academically trained, older artist a conduit for his vision of animation as believable, personality-driven storybook illustrations come to life. (Ibid, p.7)

Esta profunda mudança de paradigma nos estúdios Disney teria como resultado um incremento qualitativo em todas as áreas, e principalmente naquilo que no futuro ficaria conhecido como *concept art*. Não temos como afirmar categoricamente que o *concept art* surgiu na Disney, mas o fato de o estúdio ter criado um departamento unicamente voltado para esta atividade, no momento em que a animação está sendo construída tanto em termos de linguagem quanto de metodologia, sugere um marco importante no desenvolvimento da área.

Assim podemos ver que as diferenças entre *concept art* e *Conceptual Art* começam na própria origem de ambas. O *Conceptual Art* se formou dentro do processo de declínio do Modernismo na década de 1960. Se tomarmos como marco inicial para surgimento do *concept art* no cinema de animação a criação do departamento nos estúdios Disney, esta atividade começou seu desenvolvimento a partir da década de 1930. Disney, em seus primeiros trabalhos de longa-metragem, tinha como referência a arte figurativa e acadêmica do século XIX, principalmente os livros infantis europeus. É notório que Walt Disney contratou os ilustradores europeus de livros infantis Kay Nielsen e Gustaf Tenggren para colaborar na concepção visual de seus filmes. Isso, em plena vigência do ideário da Arte Modernista.

Outra diferença importante entre *concept art* e *Conceptual Art* é a questão da estética. Enquanto para o *conceptual artist* as questões estéticas deviam ser

minimizadas, mesmo quando ele exprimia suas ideias mediante um meio plástico como a fotografia, no *concept art* pelo contrário, o *Design* e consequentemente a Estética são essenciais. Mesmo quando busca mais a expressão – caso, por exemplo, daqueles filmes mais calcados no estilo cartum – do que propriamente a beleza, o *concept artist* ainda assim deve se preocupar se aquelas formas são ou não adequadas àquele projeto. A preocupação com a adequação do seu trabalho ao produto é análoga à questão vivida pelos artistas da era pré-moderna que executavam seus trabalhos por encomenda e tem pouco a ver com a realidade vivida pelos modernistas ou pós-modernistas.

Retornando à questão da fotografia, para os artistas do *Conceptual Art* a importância da fotografia era comunicacional e um fim em si própria, enquanto para o *concept art* a fotografia em geral é avaliada prioritariamente por suas características formais, servindo como matéria-prima para a produção de outras imagens. Podemos citar três métodos, dentre tantos outros possíveis, de utilização da fotografia no *concept art*. Em primeiro, a utilização de uma foto tratada digitalmente de maneira a possibilitar uma leitura que não existia antes da manipulação. Por exemplo, a foto de um prédio em perfeitas condições transformada na imagem de um prédio em ruínas. Uma segunda forma de utilização é a fotografia como matéria-prima para colagens. O *concept artist* reúne partes de várias fotos em um editor de imagens, produzindo, após complexa manipulação, uma nova imagem que atende às necessidades estéticas do filme. Por fim, podemos citar o uso da fotografia enquanto referência de formas, cores e texturas, bem como de estilo arquitetônico, adereços e figurinos, animais e seres humanos. A lista é praticamente interminável. Nesse caso, o *concept artist* utiliza as fotos como um ponto de partida para a produção das ilustrações, que podem ser produzidas em qualquer técnica, desde lápis grafite até pintura digital; e, nesse ponto, retornamos à questão das habilidades técnicas de representação figurativa, aquilo a que anteriormente nos referimos como expressividade do meio.

Jeff Wall afirmava que “a vanguarda crítica ‘não sentia mais a necessidade de aquisição de habilidades e sensibilidades enraizadas em uma exclusividade artística de corporação de ofício’”.(WOOD, 2002, p.45) Os artistas do *Conceptual Art* negavam o desenvolvimento dessas habilidades – aqui identificadas como habilidades técnicas de representação figurativa. Entretanto, em *concept art* o

desenvolvimento de tais habilidades é fundamental. Vejamos o que diz Canemaker a respeito do domínio técnico necessário a um *inspirational artist*:

Using pastel or charcoal, gouache, watercolor or oil paint, pen or colored pencil, and making any size, shape, or type of surface that is comfortable, they create new worlds, new characters, and new entertainment possibilities in their own individualistic graphic styles. (CANEMAKER, 1996, p.XI)

Uma simples consulta a um livro de Arte de alguma das produções de grandes estúdios tais como Pixar ou Dreamworks é o suficiente para entendermos a que John Canemaker se refere. É expressiva a quantidade de imagens produzidas para a definição de um único personagem em filmes como *Kung Fu Panda*. As versões dos personagens, objetos e cenários são produzidos em diferentes estilos e técnicas até que o modelo ideal seja encontrado. É importante ressaltar que a tecnologia digital veio somar novas formas de produção artística – por exemplo, a pintura digital – àquelas técnicas tradicionais citadas por Canemaker, ampliando os meios de expressão disponíveis para os artistas visuais de um modo geral e, conseqüentemente, para os *concept artists*. O *concept artist* está inserido em uma tradição balizada pelo desenvolvimento técnico, nos moldes das Artes Figurativas tanto pré-modernas quanto modernistas. Apesar de as rupturas com a era pré-moderna, vimos que a Arte Modernista ainda tinha na expressividade do meio um elemento importante. O *concept artist* tem que dominar as técnicas da Arte Figurativa – perspectiva, anatomia, variedade de materiais – nos mesmos moldes dos artistas do passado, apenas com objetivos diferentes.



Figura 04 - Design de personagem para o filme *Kung Fu Panda* pelo character designer Nico Marlet.

Concept art e *Conceptual Art* ficam ainda mais distantes um do outro quando pensamos no fato de que o *Conceptual Art* se dedicava a contestar não apenas o estatuto da Arte dentro da sociedade, mas também a própria estrutura da sociedade. Esta contestação era feita por meio de manifestos como os do grupo Fluxus e das próprias obras dos artistas, a maioria delas engajadas na crítica social. O *concept art*, por sua vez, não apresenta dimensão crítica explícita. Pelo menos nas animações comerciais produzidas pelos grandes estúdios, os *concept artists* não parecem ter como prioridade em seu trabalho a prática de crítica social. Entretanto, seria ingênuo acreditar que não há dimensão política no desenvolvimento de qualquer tipo de mídia. Não é do escopo deste trabalho a análise semiológica ou de discurso dos filmes animados produzidos pela indústria de Hollywood, mas obviamente os filmes dessa indústria estão inseridos em um contexto de representação que reflete as posições políticas daquela sociedade em particular, mesmo quando retrata histórias passadas em outras culturas como *Mulan* ou *Kung Fu Panda* cujas tramas se passam na China, e *Rio*, filme da Blue Sky ambientado na cidade do Rio de Janeiro.

A unidade 2.3 será totalmente dedicada à investigação das questões ligadas à narrativa. Entretanto, não podemos deixar de abordar aqui questões que estabelecem desde já mais uma diferença radical entre *concept art* e *Conceptual Art*. Se o *Conceptual Art* assume um antagonismo em relação ao vazio conceitual presente no abstracionismo modernista, por outro lado também não se alinhava com o modelo narrativo da arte acadêmica do século XIX. O *concept art*, pelo contrário, é totalmente identificado com o modelo narrativo das Artes até o Modernismo. Sua tarefa maior é a transmissão de uma ideia por meio da narração e do *design*. Aliás, defendemos neste trabalho que esta tensão entre *design* e narrativa não apenas constitui o campo, mas é fundamental para o sucesso do filme perante o público. Nesse ponto, o *concept artist* ao contrário dos *conceptual artists*, está tão alinhado com artistas acadêmicos do século XIX, tais como Alma Tadema, quanto com os representantes do Modernismo. Se aqueles trazem como contribuição todo o legado artístico da precisão anatômica, perspectiva e dramaticidade iniciado pelos renascentistas e aperfeiçoado pelos expoentes da Arte Barroca, os artistas do Modernismo vão demonstrar o valor das cores, das texturas e das formas geométricas. Apesar de os modernistas terem se colocado em oposição à arte alegórica e histórica eminentemente narrativa praticada pelos

acadêmicos do século XIX, os recursos estéticos desenvolvidos no Modernismo trouxeram alternativas expressivas importantes. Podemos citar, por exemplo, a UPA⁵ e toda a sua estética calcada sobre os movimentos modernos da Arte, que se tornou uma referência e uma alternativa ao estilo Disney, este sim extremamente baseado na arte figurativa e acadêmica. Particularmente no cinema de animação, não faltam exemplos de *concept artists* com forte influência de movimentos como o Cubismo, o Expressionismo e o Surrealismo.

Outro ponto divergente é quanto ao uso da linguagem escrita ou verbal. Os artistas conceituais utilizavam a linguagem como objeto artístico, manipulando o caráter simbólico da palavra. Uma palavra impressa em um determinado contexto poderia ser a própria obra de arte. Para o *concept artist* as linguagens escrita e verbal são o ponto de partida. As ideias expressas no roteiro ou no discurso dos membros da equipe de criação são a base para a construção da visualidade.

Concept Art e *Conceptual Art* são atividades com modos de operação distintos. Em comum têm o fato de ambas partirem de um conceito previamente estabelecido, mas os objetivos de cada uma também são diversos, o que torna os resultados obtidos praticamente opostos. Anteriormente adotamos a definição de conceito enquanto signo linguístico e, se tomarmos como base o pensamento de Henry Flint, a manipulação desse signo linguístico é o objeto de trabalho do *conceptual artist*. O *conceptual artist* não precisa chegar necessariamente em outro lugar para além do símbolo, muito menos tem a obrigação de preocupar-se com questões caras ao Modernismo, como a já citada expressividade do meio. Mais distante estão ainda algumas questões que eram centrais para os movimentos artísticos anteriores ao Modernismo como, a verossimilhança com o tema representado. Ao *conceptual artist* basta a manipulação do signo e a sua consequente mensagem, que pode vir na forma de qualquer material, sobre qualquer suporte ou até nenhum suporte.

O *concept artist*, entretanto, está no caminho oposto. Apesar de ele também interpretar e manipular os signos linguísticos, a linguagem não é o resultado final do seu trabalho. Para ele, o signo linguístico é o ponto de partida, e questões como

⁵ UPA – United Producers of America – Estúdio de animação criado em meados da década de 1940 por animadores egressos da Disney, a UPA se destacou exatamente por ter desenvolvido um marcante estilo próprio. O “estilo UPA” era em todos os sentidos uma antítese do “estilo Disney”. A estética da UPA influenciou gerações na animação e seus ecos são percebidos ainda hoje. Segundo Alberto Lucena, nos filmes da UPA o *design* era mais importante do que o movimento. (LUCENA, 2002, p.131)

a expressividade do meio e a verossimilhança – dentre muitas outras que estiveram em pauta nas artes até o Modernismo – são fundamentais.

O objetivo final do *concept artist* é a criação de um código visual que será inserido em uma estrutura maior, a narrativa. Ele parte do signo linguístico para gerar um código visual que encontra a sua função maior dentro da estrutura narrativa. Podemos obviamente fruir e até compreender as imagens conceituais de um filme de animação isoladas de seu contexto maior. Porém, a imersão total só se dá quando estamos diante da peça acabada: o filme. Na tabela a seguir temos uma visão geral das oposições entre *concept art* e *conceptual art* indicadas nesta unidade:

QUADRO I		
	<i>Concept art</i>	<i>Conceptual art</i>
Habilidades técnicas de representação figurativa	É essencial.	Não é essencial.
Engajamento político	Nas animações comerciais produzidas pelos grandes estúdios não há prioridade na crítica social.	Contestação do Estatuto da Arte dentro da sociedade, mas também a própria estrutura da sociedade.
Estética	É questão central.	Negação ou minimização.
Finalidade	O design auxilia na transmissão da mensagem inserida na narrativa.	A mensagem é a própria obra.
Suporte	Utilização dos suportes tradicionais e dos novos (tecnologias digitais).	Independência em relação aos suportes tradicionais.
Narrativa	Totalmente identificado com o modelo narrativo das Artes até o Modernismo.	Não se alinhava com o modelo narrativo da arte acadêmica do século XIX.
Uso da linguagem	O signo linguístico é o ponto de partida, mas o resultado final é uma imagem.	Manipulação do signo linguístico. O signo linguístico pode ser a própria obra.

O trabalho de *concept art* não é um fim em si mesmo e seu verdadeiro sentido só se completa no contexto para o qual foi criado. É exatamente o contexto narrativo que investigaremos na próxima unidade.

2.3. Narrativa e Arte

Concept Art é uma forma de representação visual eminentemente narrativa que fornece ao filme suas primeiras impressões imagéticas. No princípio, em uma boa parte dos casos, um filme de animação é composto apenas pelo discurso textual – argumento, sinopse ou roteiro –, ou seja, os signos linguísticos que são interpretados e transformados em códigos visuais pelo *concept artist*. As ilustrações conceituais são, muitas vezes, as primeiras imagens de uma animação, servindo tanto como representação estética quanto como indicações esquemáticas de objetos, personagens e ambientes.

O *Dicionário Houaiss* define narrativa da seguinte forma:

S.f. ação, processo ou efeito de narrar, narração 1 exposição de um acontecimento ou de uma série de acontecimentos mais ou menos encadeados, reais ou imaginários, por meio de palavras ou imagens.(HOAISS & VILLAR, 2001, p.1996)

A narrativa existe nas culturas e se faz presente em diferentes suportes, como nos informa Barthes:

[...] a narrativa pode ser sustentada pela linguagem articulada, oral ou escrita, pela imagem fixa ou móvel, pelo gesto ou pela mistura ordenada de todas estas substâncias; está presente no mito, na lenda, na fábula, no conto, na novela, na epopéia, na história, na tragédia, no drama, na comédia, na pantomima, na pintura, (recorde-se a *Santa Ursula de Carpaccio*), no vitral, no cinema, nas histórias em quadrinhos, no *fait divers*, na conversação. (Barthes et al, 2001, p.19)

Os vários suportes narrativos são formados pelos elementos constitutivos da linguagem de cada um especificamente. Por exemplo, a narrativa escrita é formada por um conjunto de frases e, segundo Barthes, a linguística para na frase que é “a última unidade da qual se julga com direito de tratar”. (Ibid, p.22) No entanto, o próprio Barthes também nos adverte de que uma narrativa é muito mais do que um conjunto de frases. Assim também a narrativa fílmica é formada por unidades menores (plano, cena e sequência), mas o resultado final de um filme é muito maior do que a soma de suas unidades. A obra narrativa está no plano da

significação, e essa é alcançada pelo acúmulo de funções narrativas que estão agrupadas de acordo com uma hierarquia. No caso da narrativa fílmica obviamente, por se tratar de um meio audiovisual, as imagens têm grande importância na criação de significados.

Ao lermos a descrição de Barthes sobre tantos suportes narrativos, podemos deduzir que ele provavelmente incluiu a Animação no conceito de Cinema e, por isso, não a citou nominalmente. Tratamos no subcapítulo *Linguagem material* sobre esta relação entre o cinema convencional e a animação, mas aqui vamos nos ater ao que foi incluído mais do que ao omitido. É de particular interesse a inclusão da pintura enquanto suporte possível para a narrativa, isso porque o *concept art* é uma forma de representação pictórica, estática, podendo ser bidimensional e ocasionalmente tridimensional, quando são construídos modelos em argila para servirem como referências para os membros da equipe.

Na História da Arte, o potencial narrativo das imagens foi mais ou menos explorado dependendo do momento histórico, mas em *concept art* – assim como em ilustração e quadrinhos, por exemplo –, a narrativa está na maioria das vezes dentro do processo. Isso é mais verdadeiro ainda quando nos reportamos ao objeto de estudo deste trabalho, o *concept art* para Animação, particularmente a animação comercial de longa-metragem.

É importante neste ponto frisarmos que, ao longo da História da Animação, vários gêneros se constituíram, e autores elaboraram suas formas de expressão. A animação abstrata, eminentemente formalista, tem sua importância focada muito mais na estética do que no conteúdo. Exemplos desse tipo de trabalho são os filmes de cineastas como Oskar Fischinger, Hans Richter, Walter Ruttmann e Norman McLaren, que exploram o movimento de formas e cores em sincronia com a trilha sonora. Evidentemente, as questões envolvidas na construção de um trabalho abstrato são diferentes daquelas encaradas em um trabalho figurativo e eminentemente narrativo, como é o caso da maioria dos filmes de longa-metragem e das séries de televisão. Entretanto, mesmo artistas figurativos podem abrir mão da narrativa, pelo menos daquilo que se entende como narrativa nos grandes meios de comunicação, ou seja, a narrativa aristotélica clássica. É o caso, por exemplo, do animador suíço Georges Schwizgebel, que trabalha em espirais não apenas narrativas como também imagéticas, seguindo um fluxo totalmente diferente do usual.

Os longas-metragens e as séries de televisão – sejam *live action* ou animação – de uma maneira geral têm como finalidade contar histórias, o que torna a narrativa visual um recurso muito importante. Tão importante que foi no contexto de produção de filmes animados que surgiu o *storyboard*. Há casos, entretanto, em que o realizador pode não considerar o uso dos *storyboards* necessário. Formas de animação não narrativas, como os filmes animados diretamente sobre a película ou casos em que diretores de cinema *live action* desejam mais espontaneidade e acaso em seus filmes, por exemplo, talvez possam prescindir de um planejamento mais rígido.

Entre os filmes de animação que têm a narração de histórias como principal objetivo e os filmes de autor não narrativos que trabalham com temáticas frequentemente, porém não apenas, abstratas, encontramos uma tensão semelhante àquela existente entre arte narrativa e não narrativa dentro da História da Arte, a oposição, por exemplo, entre o formalismo impressionista e as imagens representacionais do Romantismo. Mesmo que ambos os movimentos estivessem se opondo ao racionalismo acadêmico na Arte, os grupos estavam em meio a um embate que dividia as reflexões sobre a Arte no final do século XIX. Em sua tese de doutorado *Narrativa e AIDS : Noites felinas e as dualidades da experiência narrativa pós-moderna*, Gamba Junior descreve esse embate, adicionando ainda a importância do Simbolismo como mais uma frente de oposição às forças estéticas vigentes naquele momento:

Assim teríamos nesse período três eixos de ruptura manifesta para a representação artística: o Romantismo (anterior) com o uso da metáfora de forma alegórica, criando um primeiro embate ao discurso racionalista; o Impressionismo, privilegiando a percepção em função do tema, resultando em outra forma de reagir ao discurso vigente, e o Simbolismo, dialogando com ambos na busca do símbolo como substituição à alegoria romântica e ao materialismo impressionista. (GAMBA JUNIOR, 2004, p.83)

Enquanto um artista romântico buscava registrar os fatos através de figuras alegóricas como uma forma de representação ideológica, os impressionistas privilegiavam a percepção e as sensações ópticas mais do que “a representação de elementos figurativos (contorno, figura e fundo, etc.)”. (Ibid, p.85) Não é mais o tema que importa ao artista impressionista, mas a maneira como este objeto será representado, deslocando-se o foco do objeto para o processo. Gamba Junior

coloca a narrativa no centro desse embate entre as duas vertentes estéticas, Romantismo e Impressionismo:

O desafio central ainda é a fidelidade entre discurso e objeto, entre representação e realidade. Dilemas diretamente ligados à reflexão da experiência de narrar como uma reelaboração do percebido e, agora, como proposta clara de um movimento para abolir antigas estruturas históricas de visão de mundo que não dão mais conta desse novo contexto. (Ibid., p.85)

O Simbolismo, por sua vez, se opõe tanto à alegoria romântica quanto ao materialismo impressionista. Até mesmo o tempo tem uma representação diferenciada nos três estilos, sendo o tempo romântico aquele tempo histórico convencional, atrelado ao fato em questão. O tempo no Impressionismo é o do movimento, daquele instante congelado oriundo da linguagem fotográfica e que agora passa a habitar o universo da pintura por meio das experiências impressionistas. Finalmente o tempo do Simbolismo é o tempo onírico, não pode ser mensurado e tampouco o momento representado pode ser datado. Gamba Junior completa:

Essas três formas de representar o mundo esboçam então os primeiros contornos para uma crise das antigas formas de elaborar a realidade que irá atravessar a cultura ocidental até o Pós-Modernismo: a oposição entre metáfora e denotação (Romantismo), percepção e narração (Impressionismo) e símbolo e alegoria (Simbolismo) vai-se constituir como as sementes do que viria a ser denominado Arte Moderna e também como os fundamentos de uma rejeição à representação integrativa da realidade já abordada – a oposição entre o sujeito e o dito mundo objetivo – mas agora passível de uma estruturação clara de ruptura estética. (Ibid., p.87)

Entretanto, se a narrativa tornou-se cada vez menos presente nas Artes Plásticas, na Ilustração ela continuou parte essencial do processo. Área ligada às Artes Visuais, arte aplicada por excelência, a ilustração requer, para a sua realização, habilidade artística, domínio da linguagem das Artes Visuais e domínio da narrativa. A tarefa do ilustrador é comunicar através de imagens uma mensagem específica que pode ser desde uma especificação técnica – como a perspectiva explodida de um motor, por exemplo –, e que, dependendo do contexto, envolve pouco de narrativa, até uma ilustração literária onde a narrativa é parte inerente ao processo.

Em função de algumas de suas características, alguns autores consideram *Concept Art* como um subgrupo da ilustração, assim como ilustração editorial,

ilustração publicitária ou ilustração para livros infantis. Esta opinião, entretanto, não é unânime. Veremos mais adiante, no capítulo 4, que o *concept artist* Feng Zhu faz distinções importantes entre *concept art* e Ilustração. Além disso, os cursos de *Concept Art* não estão ligados aos cursos de Ilustração mesmo quando alocados em instituições de ensino superior onde já existem cursos de ilustração.

Apesar das diferenças, investigar a ilustração e suas relações com a narrativa pode nos ajudar a encontrar analogias importantes com o *concept art*. E mais relevante do que saber se o *concept art* é mais próximo das Artes Plásticas ou da Ilustração, uma mistura de ambas ou nenhuma das duas, é identificarmos com que cada uma dessas áreas contribui para a formação do campo.

O ilustrador Rui de Oliveira em seu livro *Pelos Jardins Boboli* distingue três categorias na ilustração – persuasiva, informativa e narrativa –, e define a ilustração narrativa da seguinte forma:

A ilustração narrativa está sempre associada a um texto, que pode ser literário ou musical, como é o caso das ilustrações para capa de CDs e DVDs. No entanto, o que fundamentalmente caracteriza esse gênero são [SIC] o narrar e descrever histórias através de imagens, o que não significa em hipótese alguma uma tradução visual do texto. A ilustração começa no ponto em que o alcance literário do texto termina, e vice-versa. (OLIVEIRA, 2008, p.44)

Se a ilustração, assim como o *Concept Art*, é eminentemente narrativa, e esse ato narrativo se materializa através da imagem, o que afinal faz com que uma imagem possa ser considerada narrativa? Em seu texto *O que é uma imagem narrativa?*, a ilustradora Ciça Fitipaldi define assim as condições para que uma imagem possa ser considerada narrativa:

Uma ou mais personagens em ação, objetos postos em relação num lugar em acontecimento: essas são as condições essenciais para colocar histórias em andamento. A composição dos elementos do desenho numa configuração espaço-temporal confere narratividade à imagem. (FITIPALDI, 2008, p.98)

As imagens narrativas, portanto, devem conter em sua configuração algo que remeta ao acontecimento e que suscite um antes e um depois. A autora complementa:

Quando as imagens em sua espacialidade incorporam a dimensão temporal, seja pela representação de ações e eventos, seja pela articulação de vários quadros ou cenas, em sequências, expondo uma ordem de acontecimentos temporal, são imbuídas da fluência narrativa. (Ibid., p.109)

As imagens narrativas podem estar em sequência, como nos *storyboards*, em que a imagem seguinte complementa o sentido da anterior, ou podem ser imagens isoladas desde o momento que as relações espaço-temporais induzam à existência de uma sucessão de acontecimentos, no qual aquela imagem representa apenas um fragmento isolado. Nesse contexto, uma pintura abstrata é pouco ou nada narrativa, e um retrato é menos narrativo do que uma pintura histórica. Esse tipo de embate está presente no *concept art* desde o início do cinema de animação.

Desde os primórdios da animação, vemos que o seu desenvolvimento se dá em meio a este embate e nela tanto poderemos encontrar a narrativa aristotélica quanto o filme abstrato. Tanto características eminentemente formais quanto simbólicas e, por vezes alegóricas. O filme *Fantasia* (1940) de Walt Disney é um caso particular em que encontraremos essas dimensões reunidas em uma única peça. As diferentes temáticas e abordagens estéticas e narrativas que se sucedem ao longo do filme nos levam tanto às alegorias mitológicas na parte do filme dedicada à *Sinfonia Pastoral* de Beethoven, quanto ao abstracionismo radical utilizado para a *Toccata e Fuga em Ré Menor* de Johan Sebastian Bach.

O caráter narrativo do *concept art* está em acordo com a abordagem do próprio termo “conceito”, entendido como signo linguístico e, consequentemente, com caráter representacional.

O *concept artist* faz uso do signo interpretando-o e manipulando-o para criar o código visual que estará a serviço da narrativa. Mais ainda, ele deve conhecer e fazer uso das técnicas de construção narrativa para criar imagens que serão ao mesmo tempo representações estéticas e indicações técnicas para o desenvolvimento do filme. Exatamente por isso o *concept artist* não relega ao segundo plano o caráter estético como o faziam os representantes da *Conceptual Art*, e também não pode deixar de lado o conteúdo narrativo como faziam os impressionistas.

Assim como o ilustrador, o *concept artist* interpreta o texto e as informações transmitidas a ele para desenvolver imagens narrativas que transmitam a atmosfera de uma cena ou um enquadramento específico e várias informações que completam a narração, como iluminação, cor e atitude dos personagens. Uma questão que fica para a reflexão é se o desenvolvimento de cenários, personagens e adereços produz imagens narrativas ou se estão mais próximas daquilo que Rui de Oliveira chama de ilustração informativa.

Por ora, é importante termos a consciência de que os *concepts* darão ao filme o seu primeiro corpo visível, um universo imagético apoiado sobre a história e que servirá de recipiente para a ação dramática que será insuflada nos personagens pela magia dos animadores. É função do *concept artist* a construção deste discurso material que nos parece estar, acima de tudo, a serviço da narrativa. É dessa linguagem material que trataremos na próxima unidade.

2.4. Linguagem material

No momento em que nos propomos a refletir sobre a linguagem material, é importante reforçar que o objeto da pesquisa é o *concept art* no contexto da animação. A animação está circunscrita ao universo audiovisual, pelo menos no que diz respeito ao dispositivo que torna possível o filme animado e, de resto, todo o Cinema. Como já especificamos anteriormente, dentro do universo da animação, propomo-nos a estudar mais particularmente os filmes de longa-metragem com forte apelo comercial e esteticamente relacionados ao cartum. Ainda mais, partimos dos exemplos da indústria de cinema de animação dos Estados Unidos. Entendemos nesta pesquisa que o *concept art* é ainda uma área nova que carece de definições acadêmicas. Sua origem no Cinema de Animação, ao que tudo indica, ocorreu nos estúdios Disney durante os anos de 1930 quando da contratação de Albert Hurter, exatamente para aumentar a expressividade dos personagens das animações do estúdio. Tomando-se esta informação como marco inicial, o *concept art* para filmes de animação nasceu e consolidou-se no contexto da animação comercial estadunidense, definindo-se assim tanto as práticas quanto as terminologias utilizadas, bem como a estética geral do longa-metragem de animação. No universo do Cinema de Animação, os longas-metragens sempre foram considerados o ponto alto, tanto pelo trabalho imenso que esse tipo de filme requer quanto pelo acúmulo de recursos materiais e humanos que envolvem as produções. Logo, consideramos, para este estudo, que a investigação sobre os filmes animados de longa-metragem produzidos na indústria de Cinema norte-americana fornecerão informações exemplares sobre métodos e procedimentos que poderão auxiliar na tarefa de definir o que é o *concept art* para filmes animados.

Faz-se necessário aqui, mais uma vez, reafirmar com que recorte dentro do universo da animação estamos trabalhando, por que se estivéssemos trabalhando, por exemplo, com os filmes de animação feitos com captura de movimento ou com filmes de autor, certamente teríamos outras categorias a estudar dentro do contexto específico da linguagem material. Aliás, aqui lançamos mão do trabalho *Entre o olhar e o gesto: elementos para uma poética da imagem animada*, de Marina Estela Graça, um dos poucos trabalhos a abordar a animação como linguagem e que tem como objeto exatamente a animação autoral, para contrapor ao conceito de cinema como janela da realidade, que por sua definição já exclui a animação e que aqui está representado pelo pensamento do cineasta e semiólogo italiano Píer Paolo Pasolini.

Em seu trabalho, Marina Estela Graça, logo de início, avisa que praticamente todos os estudos a respeito de Animação “têm-se mantido exclusivos – de índole técnica, biográfica ou histórica” (GRAÇA, 2006, p.13) e complementa que se o Cinema de Animação é ignorado total ou parcialmente na teoria cinematográfica é porque se insiste em privilegiar um determinado modelo de Cinema como sendo o único:

Evidentemente, daqui se deduz que a teoria do cinema não encarou, ou não quis encarar, como admissível a existência de práticas fílmicas – no plural – como necessariamente decorrente da manipulação e manuseamentos diferenciados, literais dos mecanismos e dispositivos tecnológicos; não sentido, em consequência, compelida a considerar eventuais distinções pertinentes ao estudo fílmico. (Ibid., p.32)

Esse modelo ao qual se refere a autora é o modelo do Cinema Realista, que tem em André Bazin seu teórico mais representativo. Bazin foi um crítico de Cinema francês atuante durante os anos de 1940 e 1950, cofundador da influente revista *Cahiers du Cinema* e principal mentor dos diretores da Nouvelle Vague, importante movimento de cinema de vanguarda francesa. Defendia que a realidade era a matéria-prima do cinema, mas não a realidade como a conhecemos. Para Bazin, a câmera fotográfica tirava uma impressão do objeto. “Não é o objeto real, mas em vez disso, seu “desenho” real e verificável, sua impressão digital”. (ANDREW, 2002, p.117) Mais ainda, no sentido psicológico, Bazin acreditava que o realismo cinematográfico tinha mais a ver com a crença do espectador na origem da reprodução do que propriamente na verossimilhança da

cópia em relação ao original. Esta verossimilhança teria sido, segundo ele, um dos pontos de sustentação da Arte; uma vez que ela, destituída de seus atributos mágicos, passa a ter a função de resistir ao tempo. O indivíduo ou objeto representado escapa de uma segunda morte espiritual uma vez que sua imagem está preservada. Bazin afirma:

Que coisa vã a pintura, se por trás de nossa admiração absurda não se apresentar a necessidade primitiva de vencer o tempo pela perenidade da forma! Se a história das artes plásticas não é somente a de sua estética, mas antes a de sua psicologia, então ela é essencialmente a história da semelhança, ou, se quer, do realismo. (BAZIN, 1991, p.20)

Para Bazin, a pintura esteve dividida por muito tempo entre duas vertentes: uma simbólica e outra que buscava o realismo das formas. A partir do século XV, entretanto, com o desenvolvimento da perspectiva e de instrumentos como a câmara escura, a busca por uma representação exata do mundo exterior passou a progressivamente ocupar lugar de destaque na arte ocidental. Bazin completa:

Desde então, a pintura viu-se esquartejada entre duas aspirações: uma propriamente estética – a expressão das realidades espirituais em que o modelo se acha transcendido pelo simbolismo das formas – e outra, esta não mais do que um desejo puramente psicológico de substituir o mundo exterior pelo seu duplo. (Ibid., p.20)

Apesar dessa busca pela reprodução do real, havia na obra de qualquer pintor, segundo o crítico, uma carga inevitável de subjetividade, e aí se faz a diferença entre a busca inglória pelo realismo empreendido pela Pintura e a bem sucedida realização do Cinema e da fotografia. Para Bazin, é na exclusão do homem no processo de registro que reside a superioridade da fotografia em relação à pintura no quesito representação da realidade. A objetividade do registro fotográfico sem a intervenção do homem constitui a grande novidade, não tendo o fotógrafo condições de ir além de um determinado ponto na elaboração da fotografia, já que cabe ao jogo de lentes a captação do registro.

O realismo não foi a única teoria do cinema. Os formalistas como Rudolf Arnheim e Sergei Eisenstein tinham opiniões bem diferentes sobre o que se constituía em cinema como forma de arte. Entretanto, o realismo foi o princípio naturalizado pela indústria, até se tornar preponderante, tendo a busca por este realismo se tornado comum até nos filmes mais fantasiosos.

O conceito de que o Cinema é uma janela da realidade torna imensa a dificuldade em se desenvolver qualquer estudo que tenha como objetivo uma análise aprofundada da animação – ou de qualquer de seus processos constitutivos – como linguagem, frente à teoria do Cinema. A fidelidade do registro fotográfico não é uma questão primordial no Cinema de animação em que a imagem fotografada é construída por um artista nos filmes autorais, ou grupo de artistas no caso dos filmes de indústria. Logo, as imagens dos filmes de animação são carregadas de subjetividade, mesmo se considerarmos que em um filme de indústria os artistas vão moldando seu estilo às necessidades expressivas do filme. O simbolismo das imagens animadas é, de maneira geral, buscado pelos diretores mesmo em filmes CGI em que os processos de texturização e de iluminação tornam a imagem muito mais realista do que na animação 2D. O embate sobre a legitimidade da animação como cinema, apesar de desgastado, ainda é vivo principalmente se observarmos as discussões em torno dos processos de captura por meio de câmeras digitais ou sobre a tecnologia de captura de movimento.

É nesse contexto que Michel Lahud coloca o pensamento de Pasolini:

E é justamente nisso que consiste para Pasolini a grande "importância revolucionária" da criação do cinema: transcrevendo por assim dizer "literalmente" a linguagem do real, ele representa ao mesmo tempo a sua mais primitiva forma de conhecimento; evidencia a sua expressividade, sublinha a sua fenomenologia, traz à tona alguns de seus mecanismos que antes dele, passavam despercebidos; realiza em suma, uma semiologia natural da realidade. (LAHUD, 1990, p. 44).

A ideia de que a câmera captura a realidade tal como ela é perpassa a teoria do Cinema ao longo do tempo desde sua criação. Pasolini vai além, colocando que o Cinema *live action*, por meio da fotografia, transforma cada coisa em um índice dela mesma, ou mais ainda, que as coisas já são signos antes de serem capturadas pela câmera:

De fato, enquanto para o literato as coisas estão destinadas a se tornar palavras, isto é, símbolos, na expressão de um cineasta as coisas continuam sendo coisas: os "signos" do sistema verbal são, portanto, simbólicos e convencionais, ao passo que os "signos" do sistema cinematográfico são efetivamente, as próprias coisas, na sua materialidade e na sua realidade. É verdade que essas coisas se tornam "signos", mas são "signos", por assim dizer vivos, de si próprias. (PASOLINI, 1990, p.128)

Marina Estela Graça faz um contraponto importante a essa noção do Cinema como janela da realidade:

Na história da arte e dos processos representativos, verificou-se frequentemente o equívoco de considerar que a finalidade desses processos consistia no elaborar não de um sub-rogado, um substituto, mas de uma reprodução verídica, fiel e equivalente à realidade figurada. Embora atualmente todos concordemos nesta falácia das imagens, ainda é possível detectar atitudes que, em seu confronto, deixam transparecer ingenuidade ou completo desconhecimento. Como interpretar os discursos que lamentam ou sublinham a atual e assumida manipulação digital das imagens cinematográficas obtidas ou não fotograficamente? Onde situar a famosa frase, proclamada por Jean Luc Godard no início de sua atividade e ecoada por tantas outras vozes, entre elas a de Pasolini o – "A fotografia é a verdade, e o cinema é a verdade 24 vezes por segundo", afirmação que, ainda hoje, parece indiscutível a tanta gente que escreve sobre cinema? (GRAÇA, 2006, p. 54)

Afinal, mesmo que esteja correta a noção de que a imagem cinematográfica transforma as coisas em signos de si próprias, é importante lembrar que o olhar da câmera não é isento. O processo fotográfico é fruto de uma série de decisões e escolhas que fazem parte do processo, aquilo que Estela Graça chama de "boas práticas". Além disso, acrescenta ela, "a execução de uma boa fotografia implica uma competência simultaneamente técnica e poética". O repertório de procedimentos para a execução de uma boa foto é significativo e mesmo no cinema documental não podemos falar de um recorte puro e simplesmente, como pretenderam os defensores do Cinema direto, mas talvez de uma interpretação da realidade. Quanto à influência do conjunto de procedimentos sobre o resultado, Estela Graça completa:

No filme fotográfico, entre a realidade objetiva – o mundo material e visível – e a película em que aquela é registrada, ou entre esta e a projeção cinematográfica, existem certas operações, todo um trabalho que tem como resultado o produto acabado. Por um lado, todos estes procedimentos pressupõem escolhas de codificação, as quais, na maior parte dos casos, encontram-se normalizadas segundo valores ou fixadas em dispositivos automáticos ideologicamente discutíveis ou mesmo fisicamente inacessíveis, de acordo com protocolos industriais; por outro, estão protegidos do olhar, não permitindo a observação imediata das transformações que ocorrem no processo. (GRAÇA, 2006, p. 58)

O problema específico da animação frente ao conceito de Cinema como janela da realidade complica-se ainda mais quando pensamos que na animação a interferência da mão humana é muito maior do que no Cinema *live action*. Se for verdade, como afirmava Bazin, que no Cinema de *live action* cabe ao fotógrafo apenas algumas decisões – nesse ponto Estela Graça colide frontalmente com o

pensamento baziniano –, e que a captura em si parte da câmera, que prescinde da intervenção do homem para o registro; o animador, por sua vez, cria a ilusão de movimento a partir de sua subjetividade tanto através do gesto firme que risca a linha sinuosa sobre o papel, quanto por meio dos movimentos precisos que movem braços e pernas de pequenos personagens construídos de arame e plasticina.

Esse gestual é comum a todas as técnicas de animação analógicas, mas, mesmo naquelas produzidas por meio dos programas de computador, há a inequívoca presença da mão criadora que dá vida aos personagens. Em animação, o artifício não está oculto por trás de uma aparência de realidade, antes se revela por inteiro.

Marina Estela Graça chama a nossa atenção para o fato de que a teoria oficial do Cinema sempre desqualificou a participação da mão e dos instrumentos, interpretando a técnica como neutra e relegando a ideologia – “padronização dos modos de reconhecimento e de codificação” – ao nível da mensagem. Disso advém que “o estudo oficial do ‘fato fílmico’ não incluirá, por isso, a dimensão crítica da mão no interior dos dispositivos que suportam o discurso fílmico [...]”(GRAÇA, 2006, p. 32).

O comentário de Lev Manovich sobre o impacto das novas mídias sobre o fazer cinematográfico é interessante por confrontar a visão do registro com a imagem animada, hoje cada vez mais presente dentro do próprio cinema *live action*:

Vista sob esse contexto [isto é, do ponto de vista da história da imagem animada em sentido lato], a construção manual de imagens no cinema digital representa um retorno às práticas pré-cinemáticas do século XIX, quando as imagens eram pintadas e animadas à mão. Na virada do século XX, o cinema teve de delegar essas técnicas manuais para a animação e definir a si mesmo como um meio de registro. Conforme o cinema adentra a era digital, essas técnicas estão se tornando novamente um lugar comum no processo fílmico. Consequentemente, o cinema não pode mais ser claramente distinguido da animação. Já não é mais uma tecnologia indexical das mídias, mas, em vez disso, um subgênero da pintura. (MANOVICH apud GRAÇA, 2006, p. 35)

Entretanto, se a animação não cabe na restrita teoria cinematográfica que interpreta o Cinema como registro do real, em que lugar a imagem animada se coloca enquanto Arte Cinemática? A resposta a essa pergunta, ao que parece, ainda está por ser escrita e não é tarefa deste trabalho tentar respondê-la. Aqui nos

interessa o entendimento do cinema como uma construção de discurso que é criado pela mão humana a partir de um aparato técnico, ideológico e, no caso específico da animação comercial, narrativo, e que não se restringe ao mero registro da realidade. No interior do processo de construção do discurso fílmico, está o objeto de estudo desta pesquisa, o *concept art*, que vem a ser a imagem fabricada a partir da palavra, de um *input* de dados passados mediante a experiência do diretor, do roteirista ou do diretor de arte. Nunca é demais lembrar que esta hierarquia, a qual nos referimos nesta pesquisa, é aquela estabelecida na metodologia de produção dos grandes estúdios de animação norte-americanos que, pelo caráter hegemônico do cinema hollywoodiano em todo o mundo, acabaram por se tornar o padrão do mercado. O *concept artist* partirá, então, de ideias que estão expressas em um texto escrito (no roteiro, na sinopse, no argumento) ou em discurso verbal, e as transforma em imagens narrativas. Essas imagens integrarão o processo de construção do universo diegético, mas não farão parte do filme diretamente. Os cenários, objetos e personagens idealizados pelos artistas conceituais serão depois finalizados de diferentes formas de acordo com a técnica na qual o filme será realizado, se CGI ou 2D, se *stop motion* ou *cut out*⁶ etc. *Concept Art* faz parte do processo, mas não é o resultado final. É, antes, uma etapa da direção de arte do filme que envolve outras atividades como os estudos de *color scripts*. Entretanto, mesmo não estando na tela no momento da exibição do filme, as ilustrações conceituais estabelecem qual é a estética geral do filme.

Os filmes de animação inseridos na lógica do mercado são eminentemente narrativos, e sendo o filme uma obra audiovisual, obviamente a importância da imagem é significativa. Um filme de animação se sustenta sobre vários fatores. Os realizadores são enfáticos ao afirmar que o elemento chave de qualquer filme é a história. Porém, no caso particular do Cinema de animação, a história é contada por meio de imagens. Essas são compostas basicamente por cenários, personagens e adereços. Em todos esses itens, a expressividade é importante, porém é no personagem que se concentram as atenções da plateia. Por isso, a atuação e o *design* dos personagens são tão importantes em um filme de animação. A mágica do personagem animado se completa pela união das técnicas de representação

⁶ Animação de recorte. Pode ser realizada em meio analógico, normalmente utilizando papel recortado. No meio digital, a animação de recorte é realizada em programas tais como o Toon Boom ou o After Effects.

com o movimento, quando o segundo reafirma – ou contradiz gerando efeitos inusitados – por meio da ação o que o outro indicava pela aparência. Obviamente, sem movimento não há filme de animação. Vimos anteriormente que a questão cinemática é a base do campo, mas também é possível dizer que a aparência de um personagem é a forma primária de comunicação dele com o público, pois é imagética a primeira camada do discurso de um personagem. Ao lado do movimento, e muitas vezes bem antes ou até mesmo sem o suporte do diálogo, está aquilo que o personagem transmite por meio de sua aparência. “Os problemas subjacentes do *design* em movimento”, diz Larry Cuba, “são universais para qualquer um que trabalhe nesta tradição, quer utilize um computador ou não”. (CUBA In__GRAÇA, 2006, p.35)

Além do personagem, o discurso visual de um filme de animação também depende do cenário e dos adereços. Esses são relatos sobre a ação, sobre a atmosfera da cena e sobre os próprios personagens. São discursos totalmente não verbais, mas são capazes de situar os espectadores em relação aos acontecimentos sem a necessidade de palavras. Se o cenário é calmo e tranquilo transmite uma gama de informações totalmente diferentes daquele que é anguloso e ameaçador. O castelo de Malévola em *A Bela Adormecida* (Walt Disney Pictures, 1959) é lúgubre, escuro e ameaçador em contraste com o belo, colorido e luminoso castelo dos pais da princesa Aurora.



Figura 05 - Castelo de Malévola – *A Bela Adormecida*



Figura 06 - Castelo da Princesa Aurora – *A Bela Adormecida*.

Todo esse discurso não verbal – na própria aparência das coisas – é idealizado pela equipe de arte e está inscrito em um esquema representacional. No Cinema de animação comercial, a necessidade de comunicação imediata com um público de escopo amplo – que precisa superar barreiras culturais, geográficas e etárias – faz prevalecer o discurso narrativo. O esforço de geração de imagens que, ao mesmo tempo, tenham a realidade como referência, mas a transcenda em termos de estética e discurso não é pequeno. Mais uma vez recorremos a Marina Estela Graça:

Aqueles que constroem imagens num contexto de representação – pintores, ilustradores, *designers*, fotógrafos – sabem que, em seu trabalho, a tomada de decisões é inevitável, constituindo parte do processo de produção e variando segundo o tipo de documento visual pretendido. Todos os modos de fabrico e codificação de uma imagem integram obrigatoriamente procedimentos de seleção, ênfase e exclusão de porções do real que lhe serve de referente. Uma das condições prévias à representação gráfica é saber que, porquanto fiel à realidade, proporcionada e precisa nos pormenores, particularizada em cada uma de suas partes, aquela procede sempre de uma interpretação, sendo, por isso e também, uma tentativa de explicação da própria realidade. (GRAÇA, 2006, p. 54.)

A criação de um esquema de representação do real em um filme de animação passa por questões expressivas que são ligadas à especificidade do meio. Principalmente quando nos referimos ao tradicional cartum que domina os centros produtores de Cinema de animação, as escolhas estéticas são decisivas para atingir o efeito desejado. Obviamente, se estivéssemos nos referindo a trabalhos que usam a verossimilhança de forma ainda mais radical, teríamos que verificar melhor essa afirmação. Uma comparação entre os filmes de animação

tradicional da Disney e os curtas-metragens de Alexander Petrov ou dos filmes da Pixar com o *Tintin*, de Steven Spielberg exigiriam uma apreciação mais apurada.

A análise pasoliniana da captura da realidade não coincide exatamente com a do crítico André Bazin. A primeira partia do princípio de que a própria realidade já é editada pelo indivíduo, enquanto a de Bazin se opunha à edição cinematográfica por pensar que essa não refletia a percepção humana da realidade. Seguramente o pensamento de Pasolini não diz respeito ao que é feito pelos cineastas de animação uma vez que o cinema de animação não foi seu objeto de estudo. Nem de Bazin, aliás. Entretanto, apesar dessas diferenças importantes, podemos recorrer com muito mais tranquilidade ao pensamento de Pasolini quando ele trata da existência de um discurso que vai para além do verbal. Em seu ensaio *O discurso dos cabelos*, Pasolini narra a sua experiência em um restaurante de Praga, no qual entram dois cabeludos. Tendo sido o texto publicado originalmente em 1973 – em plena efervescência do *flower power* –, podemos imaginar o impacto que provocava àquela época os jovens a ostentar suas compridas cabeleiras. Segundo Pasolini, dentro do seu contexto teórico de uma semiologia da realidade, aquelas cabeleiras não eram apenas cabelos compridos, mas um discurso que prescindia de palavras, um discurso além do verbal:

Ambos, de fato, usavam para se comunicar com os presentes, com os observadores – com seus irmãos daquele momento –, uma linguagem diferente daquela composta de palavras. Aquilo que substituíra a tradicional linguagem verbal, tornando-a supérflua – e encontrando, de resto, um lugar imediato no amplo domínio dos "signos", ou seja, no âmbito da semiologia –, era a linguagem dos seus cabelos. (PASOLINI, 1990, p. 38)

É uma linguagem corporal, física segundo Pasolini, capaz de explicitar o protesto daqueles jovens e servir, mais ainda, de aviso. Toda a mensagem que aqueles jovens queriam transmitir estava concentrada em um único signo, o comprimento dos cabelos. Diz Pasolini:

Tratava-se de um signo único – precisamente o comprimento de seus cabelos, que caíam sobre os ombros –, no que estavam concentrados todos os signos possíveis de uma linguagem articulada. (PASOLINI, 1990, p. 38)

E completa:

[...] aquela linguagem desprovida de léxico, de gramática e de sintaxe podia ser apreendida imediatamente, mesmo porque, semiologicamente falando, ela nada

mais era do que uma forma daquela "linguagem da presença física" que os homens, desde sempre, têm sido capazes de usar. (Ibid., p38)

É exatamente dentro desse contexto de uma comunicação além do verbal, que o *concept artist* trabalha. Aliás, o problema proposto por Pasolini é particularmente interessante para a animação, pois não apenas o *Design* estabelece essa linguagem visual, como também o processo de animação em si vai se valer da criação de um código visual baseado no movimento. A maneira como um personagem se move é uma das partes constitutivas de sua personalidade. Em animação não existe um ator na tela, com toda a força que a imagem de outrem tem para nós. Logo, no que diz respeito ao personagem, por exemplo, a silhueta e a maneira como ele se movimenta são fatores fundamentais para a determinação de seu caráter e de seu reconhecimento imediato no quadro fílmico. Os exemplos não são poucos. Tomemos Mufasa e Scar, personagens do filme *O Rei Leão* (Walt Disney Pictures, 1994), da Disney, respectivamente rei e irmão do rei. Mufasa é um rei justo e bondoso, enquanto seu irmão Scar é invejoso e quer destruir o irmão para tomar-lhe o lugar. Ambos são leões machos e adultos, mas apresentam silhuetas e atitudes físicas completamente diferentes. Enquanto Mufasa é robusto e arredondado, com um maxilar forte e uma vistosa juba avermelhada, Scar, seu cruel e invejoso irmão, é magro, anguloso e ostenta uma juba escura. Quanto à atitude corporal, Mufasa é altivo como cabe a um rei e com uma atitude afetuosa mesmo quando firme; enquanto Scar é arredo e *blasé*, sempre com os ombros caídos. O conjunto imagem mais atitude corporal compõem para o público a identificação imediata das características de cada personagem e, mais ainda, a posição de cada um dentro da trama. Obviamente, essa ordenação é convencional e pode ser subvertida com objetivos estéticos e narrativos diferenciados, mas de qualquer forma o conhecimento de suas possibilidades expressivas faz-se imperativo para o processo de desenvolvimento visual em animação. As questões sobre *design* de personagens e suas implicações narrativas serão aprofundadas no capítulo três deste trabalho.



Figura 07 - Scar e Mufasa – *O Rei Leão*.

É interessante refletir sobre que pontos desta linguagem material podem ter relação dupla, tanto com o Cinema *live action*, quanto com a animação. É evidente que o intercâmbio entre os dois sempre existiu. E não apenas em casos mais evidentes tais como *Mary Poppins* (Walt Disney Studios, 1964) ou *Who Framed Roger Rabbit?* (Touchstone Pictures, 1988), em que há realmente o cruzamento das duas linguagens. É sabido que Disney solicitava aos animadores que estudassem os movimentos de atores de comédia tais como Chaplin e hoje muitos filmes fazem uso de estéticas ligadas ao universo da animação. Diretores oriundos do Cinema de animação tais como Jean Geunet e Tim Burton são exemplares. Porém ainda mais interessante seria identificar de que maneira os códigos da animação se refletem na realidade à nossa volta. Não é por acaso que no *toy art* – uma forma de Arte tão recente e produzida em outros suportes – exista tanto das representações e da linguagem visual da animação.

O *concept art* auxilia na construção da materialidade visual de um discurso que anteriormente poderia ser apenas verbal ou textual. Uma vez o filme pronto, o discurso visual estará na ponta de lança da comunicação com o espectador, o que na animação comercial é importantíssimo pelas questões anteriormente expostas. A primeira dimensão narrativa com que a audiência se defronta em um filme animado é a plasticidade de cenários, de objetos e de personagens. Ela frequentemente pode preceder o movimento, tanto de câmera quanto de

personagens, e o diálogo. A importância da visualidade em um filme de animação é enorme e não pode ser relegada meramente a um plano acessório, como se fosse menos importante do que o movimento. Se o movimento é, sem sombra de dúvida, a alma da animação, o discurso visual engendrado durante a pré-produção pela equipe de arte em suas ilustrações conceituais é o seu corpo. É o veículo por meio do qual se tornará matéria a mensagem narrativa pretendida pelo diretor.