2. Digressões Necessárias

A digressão é um recurso literário, onde o escritor se afasta da trama principal e inicia um tema secundário ou faz uma reflexão paralela ao tronco da trama. A estrutura de nosso estudo, tem como corpo principal o Capítulo 3 – *Animadores Uni-vos*!, no qual trabalharemos os conteúdos de nossas entrevistas com agentes do Campo da Animação. Fazendo uma analogia desse corpo principal ao tronco de uma trama literária, entendemos ser necessário, após nossa breve *Introdução*, apresentar um conjunto de noções e definições que serão fundamentais para o entendimento do corpo principal da pesquisa, que chamamos aqui "digressões". Nestas digressões apresentadas à seguir, daremos os primeiros passos para se compreender a forma como pensamos o Campo da Animação: i) aprofundaremos nosso discernimento disso que é animação, fundamentada numa análise da técnica da animação em relação a hibridação dos meios de produção e as consequências da evolução da técnica em relação ao conhecimento e prática dos animadores; ii) a definição do trabalho de criação no Campo da Animação, nos distanciando da noção de gênio criador, em proveito de uma visão da animação como trabalho coletivo. Assim, quando iniciarmos a análise de nossas entrevistas, já teremos um terreno preparado para ingressarmos no conteúdo das falas dos animadores entrevistados.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

2. 1. Afinal, o que é isso que é a animação?

Pode ser que hoje a definição disso que é a animação seja um assunto superado ou datado dentro do Campo de Estudos de Mídia, onde verificamos que, contemporaneamente, predomina a noção da hibridação e permeabilidade de linguagens e suportes de produção, com o computador atuando como um sintetizador das demais mídias. O interesse maior neste campo de estudos é destacar quais obras transitam entre as várias mídias, isto é, qualquer suporte de difusão da informação que constitui um meio intermediário de expressão capaz de transmitir mensagens. Bellour afirma que hoje é impossível pensar nos meios de

comunicação de forma estanque (BELLOUR *apud.* MACHADO[30], 2008: 66). Para estes estudiosos, o interessante seria descobrir o que existe de fotografia na animação, de animação no cinema e assim por diante.

No entanto, percebemos que ainda assim, prevalece no Campo do Cinema, um mal-entendido, ou uma percepção, digamos enganosa, disso que é a animação. Então, como descobrir as permeabilidades entre as mídias sem um esclarecimento do que elas são? Principalmente a animação, que normalmente passa à margem das principais teorias do cinema. Sendo assim, entendemos que para o Campo da Animação ainda é importante, necessário e legitima esta discussão em torno da definição disso que é a animação.

Primórdios da animação

Muitos pesquisadores entendem a animação como uma prática milenar e a associam a primitivas tentativas de representação do movimento, como por exemplo as pinturas rupestres[31]. No entanto preferimos situar a animação como um dispositivo junto à fotografia e ao cinema[32] no campo das artes técnicas, digamos assim.

A animação precede o cinema, e é parte inerente do desenvolvimento dos dispositivos e espetáculos cinematográficos.[33] Na época que conhecemos como primeiro-cinema, entre 1895 e 1910, o termo animação era aplicado para definir produtos de uma tecnologia que hoje poderíamos chamar de cinema de ação ao

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

[30] Arlindo Machado, não confundir com Marta Machado, citada ao longo dessa pesquisa.

[31] Dubois considera que a imagem negativa de uma mão, gravada através de um sopro, por um canudo apinhado de pigmento, por um homem primitivo, a pelo menos dez mil anos atrás, um dispositivo técnico de base (DUBOIS, 2004: 33). Para Walter Benjamin existe uma forte oposição entre a arte/magia, representada pela arte rupestre e a arte/maquínica, representada pelo cinema. A primeira técnica utiliza o máximo do homem e a segunda técnica o mínimo possível (BENJAMIN, 2012: 41). Assim, acreditamos mais adequado para a nossa análise, definir nosso ponto de partida nos dispositivos técnico de base "maquínica" ou científica.

[32] Preferimos adotar o termo filmagem ou captura de ação ao vivo, para definir o que se entende como cinema.

[33] Fenaquitoscópio, Zootrópio, Praxinoscópio, Teatro Óptico, entre outros dispositivos animados que precederam o Cinematógrafo já reproduziam imagens em movimento e contribuíram cada um a seu modo na constituição do que hoje denominamos cinema. Neste estudo não nos aprofundaremos nas descrições da mecânica ou origem destes dispositivos. Em nosso trabalho anterior, *O Ponto de Viragem*: *a animação brasileira, possíveis desdobramentos de um sonho industrial* (2012), já abordamos estes pormenores no Capítulo 3. *A animação e seu duplo*, páginas 52-94. Aconselho para obter mais detalhes, inclusive descrição dos documentos de patentes, consultar o livro: *A Grande Arte da luz e da Sombra* (2003), de Laurent Mannoni, que está em nossa bibliografia.

vivo. Naquela época, como ainda não havia um nome definido para essa prática social, o termo mais comum para definir todo um grupo de diferentes formas de projeção de imagens, utilizando variados modelos de dispositivos era a fotografia animada (*animated photography*). Um pouco mais tarde, surgiram termos como *moving picture* ou *motion picture*, que definiam também todo este conjunto de produtos tecnológicos que hoje chamamos animação e cinema (BENDAZZI, 2004: 01-02).

Se o cinema é um dispositivo entre outros dispositivos ou produto de uma tecnologia, uma instalação bem-sucedida, tal como afirma Bellour (2009: 95), capaz de levar milhões de pessoas às salas de cinema durante mais de cem anos. O que poderíamos dizer do Teatro Óptico? Dispositivo criado por Emile Reynaud três anos antes do Cinematógrafo dos irmãos Lumière[34]. O Teatro Óptico, apesar de possuir características técnicas semelhantes ao cinematógrafo, foi descontinuado como suporte para a criação de imagens em movimento. Será que poderíamos considerá-lo como um dispositivo fracassado?

Considerado por animadores como o dispositivo fundador da animação, o Teatro Óptico tornou-se um fiasco comercial, ao ponto de seu criador, Reynaud, em desespero por não ser capaz de competir com as atrações do Cinematógrafo, jogar seu invento no rio Sena, contribuindo para o seu posterior esquecimento.

As projeções de Reynard já tinham todos os elementos da instalação cinematográfica (exibição pública em sala escura de imagens animadas de conteúdo narrativo) e todas as características técnicas do invento dos Lumière (película flexível de celuloide, bobinas de filme, perfuração da fita ou rolo do filme, projeção luminosa de imagens em movimento em uma tela). A diferença significativa entre os dois dispositivos, era que no lugar de projetar fotografias quadro a quadro, o Teatro Óptico projetava desenhos feitos à mão, pintados diretamente na película, quadro a quadro (ver **Imagem 1**). Com a invenção do Cinematógrafo, o apelo das imagens fotográficas animadas foi tão grande no público, que o invento de Reynaud foi abandonado. No entanto, segundo Mannoni (2003: 378), Reynard não seria um "precursor" do cinema, não existiria hiato entre o Teatro Óptico e o Cinematógrafo, mas sim continuidade. Na verdade, a

[34] A ASIFA (Association Internationale du Film d'Animation) comemora todos os anos, no dia 28 de outubro, o Dia Internacional da Animação, marcando assim a data da primeira exibição do Teatro Óptico, no Museu Grévin, em Paris, em 1892.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

técnica utilizada por Reynard, animação pintada direto na película, é muito semelhante à técnica também utilizada por Len Lye, *A Color Box* (1935) e Norman MacLaren, *Begone Dull Care* (1949) na primeira metade do século XX, apesar destes últimos utilizarem como suporte o filme 35mm do cinema moderno.[35] Talvez chamar o Teatro Ótico de fracassado seja um exagero, mas de fato o cinematógrafo foi mais bem-sucedido que o dispositivo de Reynard como suporte para a produção de imagens em movimento em escala industrial e se tornou padrão tanto nas produções de ação ao vivo, quanto nas de animação.

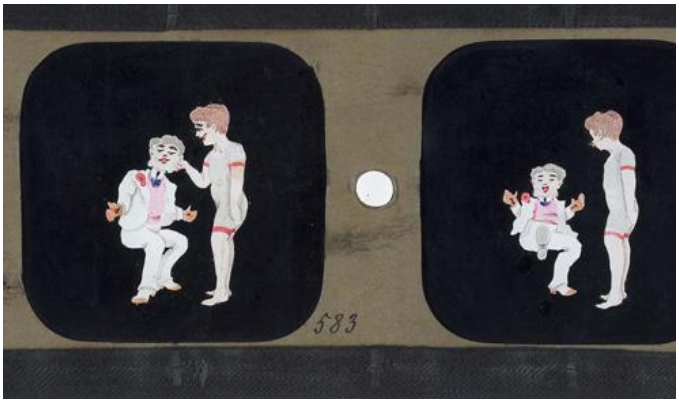

Imagem 1: Película flexível de celuloide, Teatro Óptico de Emile Reynaud (1892).

Portanto, a partir da vulgarização do Cinematógrafo, alguns dos pioneiros da animação, que eram originalmente cartunistas[36], como o francês Emile Cohl e o estadunidense Winsor McCay, utilizaram este dispositivo como suporte para a produção de animação. *Fantasmagories* (1908), o primeiro e *Little Nemo* (1911), o segundo. Ambos usaram o Cinematógrafo de maneira diversa ao cinema. Manipulando o intervalo de tempo entre os quadros, fotografando pose a pose seus desenhos.

[35] A pintura direta na película foi uma técnica muito popular entre animadores experimentais em meados do século XX, pois se poderia utilizar como suporte de trabalho tiras de películas usadas, descartadas pelos estúdios e não era necessário revelar o filme fotográfico para a projeção da animação. Era extremamente barato fazer animação utilizando esta técnica, quase a custo zero. No entanto com a descontinuidade da película 35mm como suporte do cinema em favor do cinema digital, a técnica praticamente chegou ao fim.

[36] Cohl foi discípulo e amigo do também cartunista francês André Gill, trabalhou em várias publicações satíricas e como caricaturista de jornais, participou dos movimentos artísticos Hydropathes e dos Incohérents. Também trabalhou como animador, além da França, nos Estados Unidos da América do Norte. McCay publicava tiras dominicais de quadrinhos no New York Herold, *Litte Nemo in Slumberland*, depois transformada por ele em animação, também é o realizador de *Gertie the Dinossaur* (1914), e do primeiro documentário animado, *The Sinkinking of the Lusitania* (1918).

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

Esse arranjo técnico se mostrou artística e economicamente eficiente. Assim, por consequência, também foi adotado pela nascente indústria da animação, tornando-se o dispositivo padrão da animação e do desenho animado. Sébastien Denis afirma que John Randolph Bray, ao assistir a *Little Nemo*, vislumbrou as possibilidades econômicas que poderiam vir do desenho animado. Em seguida, junto com Earl Hurd, fundaram o primeiro estúdio comercial de desenho animado dos Estados Unidos da América. Utilizavam cenários impressos, animação em celuloide transparente (patenteada em 1915), desenhos simplificados e produção de animação hierarquizada e segmentada em funções, tudo afim de baratear os custos e acelerar o tempo de produção (DENIS, 2010: 116). Ao ver o nascimento da indústria, MacCay, mesmo venerado por estes pioneiros da indústria, atacou o trabalho realizado por eles, considerando-os como artistas medíocres, que estavam transformando uma nova e grande arte em um meio fácil e barato para ganhar dinheiro (WILLIAMS, 2001: 17).

Segundo Giannalberto Bendazzi, nos anos 1920 começa-se a classificar certos tipos de obras como *animated cartoon*, o desenho animado. Os filmes abstratos de pioneiros do cinema experimental como Ruttmann, Fischinger e Richter eram agrupados junto aos realizadores de cinema de filmagem ao vivo de vanguarda e não da animação experimental. Posteriormente, em 1949, o teórico Béla Balász separa definitivamente o cinema de animação do cinema de filmagem ao vivo (BENDAZZI, 2004: 02). Também é importante destacar que a animação foi cingida de forma quase absoluta pela indústria do entretenimento, tornando-se para muitos, sinônimo de filmes para o público infantil (*Ibidem*: 03).

Assim criou-se a falsa impressão de que a animação seria uma derivação do cinema. Talvez essa seja a causa da inversão de prestígio entre as práticas, que se perpetua até hoje, convertendo a animação em um subproduto do cinema, um gênero[37] menor, uma arte ingênua, destinada somente a entreter crianças.

[37] A classificação por gêneros é muito antiga (*Poética* de Aristóteles) e tem origem em outras artes como o teatro (tragédia, drama, musical e comédia), a literatura (poesia, prosa, epopeia e aforismo) e a pintura (natureza morta, paisagem, pintura histórica, retrato, abstrato), muitos gêneros literários ou teatrais foram absorvidos pelo cinema.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

Animação não é gênero do cinema e sim, técnica cinematográfica

Como a história do cinema é normalmente contada do ponto de vista hegemônico, isto é, fundamentada no cinema de longa-metragem, fotográfico, comercial, de ficção e narrativo, concebe-se como marco inaugural do cinema, a invenção do cinematógrafo e se apaga ou silencia toda uma variedade de dispositivos do pré-cinema e do primeiro cinema[38], que se hoje não seriam considerados como cinema de ação ao vivo, com certeza, como vimos, eram definidos como animação.

Consequentemente, julgamos que pensar a animação como um gênero cinematográfico é um grande erro. Tal equívoco é recorrentemente difundido pelas mídias de massa e até mesmo entre profissionais do campo cinematográfico. Por exemplo, recentemente, na cerimônia do Oscar 2015, um dos apresentadores dos filmes indicados ao Academy Alwards, o ator Dwayne Johnson, demonstrou que a confusão em torno do que é animação persiste, ao tratar a animação como um gênero do cinema. No entanto, "*se a animação é um gênero, então o cinema de ação ao vivo também é um gênero*"[39] afirma sarcasticamente a pesquisadora de animação Maureen Funiss (FUNISS *apud.* BENDAZZI, 2004: 02). Radicalizando o discurso em favor da animação, poderíamos dizer o contrário, que o cinema não passa de uma espécie de animação de fotografias, um subproduto da animação e o que definitivamente o é, ou seja, uma tecnologia que produz a ilusão de movimento de imagens fixas.

Sabemos que na sociedade industrial a classificação por gênero cinematográfico tem uma função comercial. A indústria tem necessidade de rotular seus produtos afim de facilitar seu acesso ao público pretendido. Outrora, gênero, estilo, tipo ou classe eram categorias taxionômicas empregadas para o juízo estético e havia uma discussão sobre qual dos gêneros artísticos seria o mais importante, chegando o cinema a ser chamado inclusive de sétima arte.

Da mesma forma, o público precisa da classificação de gênero para facilitar uma avaliação prévia do conteúdo ou repertório do filme (produto) que irá assistir,

[38] Praxinoscópio, Zoopraxiscópico, Teatro Óptico, Rifle fotográfico, Quinetoscópio, entre outros.
[39] Tradução livre do autor.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

evitando possíveis decepções.[40] Desse modo, o gênero pode ajudar a orientar as escolhas artísticas de diretores e roteiristas na criação de suas obras, seguindo os clichês dos gêneros ou subvertendo-os. Depois do final do século XVIII, a classificação em gêneros artísticos deixou de ser objetiva, isto é, a partir do exame dos objetos expostos, e hoje é de ordem subjetiva, mas quase sempre para atender interesses mercantis. Assim muitos filmes podem ser classificados em diversos gêneros simultaneamente, conforme o interesse dos produtores e com o argumento de que essa classificação é inócua, pois o juízo estético é subjetivo, depende de quem o vê, mas que no fundo dirige o observador para a venda de um produto industrial específico, um gênero específico, dentro da geleia geral que se configura o mundo das mercadorias. Verifica-se também que alguns gêneros cinematográficos podem entrar em decadência quase até ao seu esquecimento. Podem ainda surgir novos gêneros a partir de outros gêneros, como os filmes baseados em histórias em quadrinhos de super-heróis da Marvel: *Spider-Man* (2002) e *Iron Man* (2010); e da DC Comics: *Batman Begins* (2005) e *Mulher Maravilha* (2017), advindos da ficção científica e do filme policial.

Valsa com Bashir (2008), animação em longa-metragem, dirigida por Ari Folman pode ser classificada como drama, documentário ou filme de guerra. Classificá-la dentro do "gênero animação" nos parece totalmente ineficaz do ponto de vista estético. Afinal como poderíamos classificar a *Valsa com Bashir*, seria uma animação ou a reconstituição através de entrevistas, da memória de um soldado israelense participante do massacre de Sabra e Chatila? Um filme muito diferente, por exemplo, de *Nausicaä do Vale do Vento* (1984), animação dirigida por Hayao Miyazaki, filme com temática preservacionista, fábula de uma princesa que consegue conciliar a humanidade com a natureza aparentemente hostil, de um planeta Terra pós-apocalíptico, *Nausicaä* também poderia ser classificada como ficção científica, fantasia ou aventura. Por sua vez, *Fritz the Cat* (1972), dirigido por Ralph Bakshi e baseado em uma personagem de histórias em quadrinhos de Robert Crumb, cartunista símbolo do movimento de contracultura, causaria um

[40] Existem filmes que definem um gênero cinematográfico _ *O Dia em que a Terra Parou*, 1951, dirigido por Robert Wise, tornando-se um cânone dentro do gênero a que pertence (ficção científica) e outros que anarquizam esse gênero:*Spaceballs*, 1987, dirigido por Mel Brooks, podendo revitalizá-lo ou criando um gênero ou subgênero (comédia espacial). Também temos filmes autorais que podem ser incluídos em classificações genéricas _ *Stalker*, 1979, dirigido por Andrei Tarkovsky, como ficção científica e cineastas que perpassam por diversos gêneros _ Stanley Kubrick: policial, drama, guerra, terror, ficção científica e etc.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

desconforto muito grande a um público acostumado com os levíssimos e açucarados filmes da Disney. Os exemplos são numerosos. Assim, tanto o cinema de animação como o cinema de filmagem ao vivo podem ser realizados dentro de vários gêneros cinematográficos como o *western*, a comédia, o drama, o filme *noir*, o *Thriller* e etc. No entanto, como diz Bendazzi, isto não tornaria o cinema de filmagem ao vivo e o cinema de animação em macro gêneros cinematográficos, mas sim maneiras distintas de se fazer cinema (BENDAZZI, 2004: 05).

A despeito disso, o descuido para classificar as obras animadas é recorrente. Assim podemos citar Charlie Kaufman, roteirista de *Quero Ser John Malkovich* (1999) e *Adpatação* (2002), todos dirigidos por Spike Jonze e indicados ao Oscar de melhor roteiro original. Também roteirista de *Brilho Eterno de uma Mente sem Lembranças* (2004), dirigido por Michel Gondry e ganhador do Oscar na categoria de melhor roteiro original. Kaufman, ao debutar na direção de longas com o filme *Anomalisa* (2015), deparou-se com a segregação imposta ao seu primeiro filme como diretor em relação aos outros longas que trabalhou como roteirista, pela obra ser uma animação em *stop motion*.

Anomalisa é um drama para adultos, com cenários, bonecos e animação de estilo bastante naturalista, e o espectador só identifica ser este um filme de animação, por causa das emendas dos encaixes das peças que formam as expressões faciais e movimentos labiais dos rostos dos personagens, que foram deixadas à mostra propositadamente. Normalmente apagadas ou disfarçadas digitalmente na pós-produção, essas emendas deixadas à vista por opção da direção, supostamente causariam um desconforto ao espectador regular de cinema não familiarizado com filmes de *stop motion*. Provoca estranheza ver seres humanos normais, em cenários cotidianos e ações banais do dia a dia, como bonecos animados (ver **Imagem 2**). Mas isso funciona muito bem como recurso narrativo para a trama do filme de Kaufman, que em *Quero ser John Malkovich*, utilizou manipulação de bonecos de títere misturadas à atuação de atores no seu roteiro. Em *Anomalisa*, ele dá um passo além, utilizando a técnica de animação em todo o filme.

Kaufman, respeitado roteirista no meio hollywoodiano se sentiu surpreendido com a falta de respeito da Academia de Artes e Ciências Cinematográficas pela animação. Reclamou por *Anomalisa* ser nomeado ao Oscar

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

de animação e não indicado a premiações junto ao restante da produção de filmes de ação ao vivo de Hollywood.

> Não me parece que a animação é levada a sério como uma forma. Eu quero dizer, é estranho para nós como o filme *Anomalisa* é classificado: animação. Nós fizemos um filme, acontece que ele é animado, mas é um filme. Não tem nada em comum com os outros filmes na categoria de animação dos prêmios da Academia. Eu quero dizer, tem certamente menos em comum com esses filmes que com filmes de ação ao vivo. É um preconceito estranho, eu acho (AMIDI, 2016a).[41]

De fato, os filmes vencedores do Oscar de melhor longa-metragem de animação são quase totalmente filmes de entretenimento familiar, produzidos pela Pixar ou Disney, e assim o prêmio não contempla toda a universalidade do meio expressivo da animação. *As Bicicletas de Belleville* (2003), dirigido pelo francês Sylvain Chomet; *Persepolis* (2007), adaptação das histórias em quadrinhos autobiográficas da cartunista iraniana Marjane Satrapi; *O Fantástico Sr. Raposo* (2010), animação em *stop motion* do diretor Wes Anderson[42]; *O Mágico* (2010), também dirigido por Chomet; *Chico & Rita* (2012), musical de Javier Mariscal e Fernando Trueba, que conta a história da música cubana através do romance entre um músico e uma cantora de jazz; *Vidas ao Vento* (2014), então último longa de Hayao Miyazaki; *O conto da Princesa Kaguya* (2015), também do Studio Ghibli, mas com direção de Isao Takahata; *Anomalisa* (2016), filme em *stop motion* do premiado roteirista Charlie Kaufman e *O Menino e o Mundo* (2016), de Alê Abreu, foram relegados em favor de filmes de temática infantil das grandes produtoras de Hollywood.[43]

Imagem 2: *Anomalisa* (2015), direção Charlie Kaufman, à esquerda o *set* de filmagem, à direita, fotograma do filme já finalizado.

[41] Tradução livre do autor.
[42] Também diretor das produções em *live action*, *Os Excêntricos Tenenbaums* (2001), *Viagem a Darjeeling* (2007) e *O grande Hotel Budapeste* (2014).
[43] De 2002 até 2017 o Oscar foi vencido oito vezes pela Pixar, três vezes pela Disney e duas vezes pela DreamWorks.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

A reabilitação da animação

O termo "animação", isolado de "desenho", começou a ser usado com a função de designar um tipo de produção cinematográfica nos anos 1950. Especialistas franceses pretendiam descolar a animação da noção de desenho animado de Walt Disney, ampliando o seu significado. Subsequentemente, nos anos 1960, se realizou o primeiro festival internacional de cinema de animação do mundo, o Festival Internacional du Film d'Animation, em Annecy. Este movimento abriu espaço para que, em 1962, surgisse a ASIFA, Associação Internacional do Filme de Animação.[44] A ASIFA, em seu estatuto, define a animação da seguinte forma:

> Enquanto o cinema de ação ao vivo prossegue no sentido de uma análise mecânica, através da fotografia, de acontecimentos semelhantes aos que serão apresentados na tela, o cinema de animação cria os acontecimentos utilizando procedimentos diferentes daqueles utilizados durante o registro automático. Em filmes de animação, os acontecimentos ocorrem pela primeira vez na tela (BENDAZZI, 2004: 03).[45]

Essa forma de pensar a animação permite a ampliação da noção de animação como a criação de imagens em movimento, através da manipulação de todas as variadas técnicas, além dos métodos de ação ao vivo, incluídos os meios digitais e as técnicas de computação gráfica.

Hoje as grandes produções cinematográficas, os chamados filmes de ação ao vivo, cada vez mais aplicam em sua produção a animação digital. Seja a animação

[44] Podemos aqui fazer uma associação entre o surgimento do *Anima Mundi* (Festival Internacional de animação do Brasil) em 1993 e a ABCA (Associação Brasileira de Cinema de Animação) em 2003. Primeiramente o festival servindo como um catalisador dos profissionais do campo da animação no Brasil e, em seguida, possibilitando sua organização dentro de uma associação, criando instâncias de legitimação do campo da animação no país. A ABCA foi inspirada pela visita de representantes da AFCA (Associação Francesa de Cinema de Animação), no Anima Mundi de 2000, quando tinha 30 anos de existência como entidade. Segundo Arnaldo Galvão, produtor de animação: "*Eles falavam que estavam produzindo 500 horas de animação por ano. Nós estávamos na plateia e pensávamos:Nunca vamos fazer isso*! *Eles falavam que esse era o total entre 40 séries e 20 longas que produziam por ano e nós na plateia*: *Nunca vamos fazer isso*! *Eles falavam que no começo foi* '*punk*' [difícil], *porque a TV e o cinema eram ocupados pela produção" hegemônica*" [EUA], *então precisaram se reunir e ir até o governo para conseguir competir como qualquer outro ramo de atividade econômica. Nós na plateia: Isso nós podemos fazer*! [...] *Parece que uma parte da tarefa já fizemos. Entre curtas, séries* (*20*) *e longas* (*8*) *temos uma produção anual de 100 horas*". Por *e-mail* enviado à lista da ABCA, 9/11/2017. No entanto um pouco antes da ABCA se estabelecer, animadores já estavam se organizando em torno de um embrião de associação. Este movimento foi desarticulado por brigas e problemas internos, principalmente em torno de disputas pela liderança da associação. Alguns animadores envolvidos neste processo, se retiraram desse agrupamento de animadores e articularam a criação da ABCA.

[45] Tradução livre do autor.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

como um pano de fundo para a atuação dos atores: simples movimentos de câmera, construção de cenários virtuais, animação de efeitos especiais, retoques ou correções de fotogramas ou animação de figurantes. Mas também utilizam a animação em pé de igualdade às *performances* dos atores, personagens animados contracenam juntamente com atores. Como diz Arlindo Machado:

> Cada plano é agora um híbrido, em que já não se pode mais determinar a natureza de cada um de seus elementos constitutivos, tamanha é a mistura, a sobreposição, o empilhamento de procedimentos diversos, sejam eles antigos ou modernos, sofisticados ou elementares, tecnológicos ou artesanais (MACHADO, 2008: 69-70).

No passado, as técnicas analógicas eram rígidas em sua conformação, as possibilidades de misturar técnicas diferentes em uma mesma cena ou filme eram bem mais limitadas e apresentavam grandes desafios técnicos em sua realização. Elementos animados como os monstros em *stop motion* de Ray Harryhausen, *Jasão e os Argonautas* (1963) ou o desenho animado em *Uma cilada para Roger Rabbit* (1988), animado por Richard Willians, mesmo misturadas em um mesmo plano com imagens capturadas em ação ao vivo, ainda eram percebidas como imagens de naturezas distintas, isto é "animado" e aquilo é "real" (ver **Imagem 3)**.

Imagem 3: Compare os fotogramas de *Jasão e os Argonautas* (1963) e *O espetacular Homem-Aranha* (2012). No primeiro é bem perceptível as naturezas distintas das duas camadas que constituem a imagem, no primeiro plano a maquete com os bonecos animados em *stop motion* (esqueletos) e no fundo a imagem do ator Tood Armstrong. Já no filme do herói aracnídeo é mais complicado distinguir todas as camadas que fazem parte da imagem e afirmar com segurança de que natureza se tratam.

Quando Peter Parker desce uma parede de um edifício, para beijar sua namorada Gwen Stacy, o que é real e o que é animado? É o ator Andrew Garfield pendurado em um cabo de aço ou um personagem em 3D animado por computador? A paisagem que vemos ao fundo é uma imagem capturada da cidade de Nova Iorque ou uma simulação em maquete 3D? O prédio onde sua namorada

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

o espera, foi construído no estúdio ou é apenas um fundo verde[46] a ser substituído pelo prédio virtual? O movimento de câmera que mostra o Homem-Aranha descendo até Gwen Stacy foi realizado por uma câmera em uma grua ou digitalmente em um programa de animação? Ou ainda, a mistura dos dois métodos em paralelo? Não há como saber com certeza apenas assistindo aos filmes, até mesmo profissionais do ramo, com anos de experiência ficam na dúvida sobre os processos que constituíram as imagens que vemos hoje no cinema, é preciso ter acesso ao material de bastidores ou prestar bastante atenção à ficha técnica dos filmes para poder "bater o martelo". Assim, talvez não seja desproporcional afirmar que exista uma preponderância da animação no cinema de filmagem ao vivo, em certos filmes, os atores passam desapercebidos pelo público.

Pensamos, que no cenário de hoje, com a onipresença da CGI (*Computer Graphic Imagery*), fazer distinções entre o cinema de filmagem ao vivo e o cinema de animação seja algo anacrônico. Para o campo da animação isto talvez não chegue a ser um problema, pois a animação é definida, como vimos, com base no movimento, ou melhor, na construção do movimento quadro a quadro. Porém para o cinema de filmagem ao vivo, que tem uma tradição mais ligada à questão do realismo fotográfico, à captura de movimentos na natureza, configura-se um problema. O "Isto foi" de Barthes (1984) não é mais o suficiente para uma definição do cinema de filmagem ao vivo ou fotográfico como algo a parte da animação, pois todas as imagens são factíveis de manipulação quadro a quadro. "*Talvez não sejam necessários mais 100 anos, para que se possa verificar a preponderância da animação no cinema de filmagem ao vivo*" (RIBEIRO, 2012: 70). Dissemos há alguns anos atrás, mas o predomínio da animação na produção cinematográfica contemporânea, segundo alguns estudiosos como Lev Manovich, já está efetivada:

> O cinema não pode mais ser claramente diferenciado da animação e cinema digital se torna definido como um caso particular de animação que usa filmagem de atuação real como um dos seus muito elementos (MANOVICH *apud.* LEVIN, 2006: 206).

[46] O uso da cor verde é utilizado para mascarar ou substituir áreas de gravações de vídeo e filmadas, a fim de adicionar imagens durante a pós-produção. Este recurso técnico, de efeito especial é chamado de *chroma-key* (CHONG, 2011: 161).

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

Assim, parece que a permeabilidade e hibridação entre os meios e suportes de produção possibilitados pela adoção das novas tecnologias digitais, aflorada na última década do século XX e ainda em crescimento, nos faz, em pleno século XXI, voltar os olhos para o passado, fazendo uma analogia do advento das imagens digitais à era pré-cinematográfica, ou ao primeiro cinema, onde a instalação cinema ainda não havia sido solidificada e formatada pela indústria do cinema e a "ditadura" do real ainda não havia sido decretada pelas teorias dominantes do cinema moderno.[47] "*O cinema nasce da animação, renega-a e, finalmente, um século após seu nascimento como meio, se torna um subconjunto dela*" (LEVIN, 2006: 206-07). De qualquer modo, cinema ou animação são artifício, isto é, fantasia e não realidade. Daí a discussão não deveria ser pautada sobre quem é mais real ou verossímil, mas se é eficaz ou não na sua forma de representação das coisas do mundo.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

O futuro da animação não é animação

Estamos discutindo o emprego hegemônico das técnicas digitais na produção industrial de imagens em movimento e a hibridação das mesmas, que trazem um relativo alento ao Campo da Animação, e nos parece corrigir uma injustiça histórica frente ao cinema de ação ao vivo, pelo menos teoricamente. No entanto, pode ser que este seja um panorama momentâneo. Segundo, John Whitney, animador experimental e pioneiro da computação gráfica: "*O futuro da animação não é animação*" (WHITNEY *apud.* RUSSET e STARR, 1988: 30).

A rápida sucessão de mudanças estruturais e tecnológicas em curso confrontam saberes e técnicas sedimentados ao longo desses últimos 100 anos no campo da animação. Hoje nos parece que muitas convenções técnicas e formais tendem a perder relevância ou parecem se romper, frente a permeabilidade dos meios. Se animação é a construção da ilusão de um movimento sem existência prévia, estabelecido na manipulação quadro a quadro, em qual o intervalo invisível entre os quadros, definido por duas imagens estáticas é a raiz da ilusão do movimento[48], como poderemos definir trabalhos ditos animados, que usam

[47] Roland Barthes, André Bazin, Siegfried Kracauer entre outros (ANDREW, 2002).

[48] Seguindo a definição de animação formulada pelo animador experimental canadense Norman MacLaren: o que acontece entre cada fotograma é muito mais importante que o que existe em cada

movimentos capturados da natureza em tempo real, em sua gênese? O que essa hibridização entre o movimento construído quadro a quadro e o capturado automaticamente pode causar a animação do século XXI? Será que poderíamos forjar um novo termo para explicar essas novas formas de produção[49], ou estamos assistindo ao fim das práticas específicas e das técnicas profissionais que definiam todas as mídias como as conhecíamos na era analógica ou a poucos anos atrás?

Recentemente o seriado de animação para a televisão *Os Simpsons* levou ao ar um episódio com trechos animados ao vivo. O personagem de Homer (dublado por Dan Castellaneta) respondia ao vivo, perguntas dos telespectadores. Além da animação das bocas, a sincronia labial, o personagem movia o rosto, os braços, as mãos, os olhos, tudo em tempo real, interagindo com a pessoa que estivesse ao telefone. O trecho de 3 minutos foi realizado com a ajuda de um *software* ainda em desenvolvimento, através da leitura dos movimentos labiais do dublador e de um teclado no qual animações pré-produzidas poderiam ser acionadas (ver **Imagem 4**). A equipe de produção do seriado televisivo já havia cogitado, há alguns anos, aproveitar as habilidades de improviso de Castellaneta na interação com os fãs do seriado, mas não sabiam que tecnologia utilizar para produzir uma transmissão ao vivo. Os produtores da série observaram que o canal de tevê Fox Sports estava implementando a manipulação ao vivo de sua mascote robô Cleatus em transmissões de futebol americano. Assim adotaram o mesmo *software* na animação de Homer.

O programa usado foi projetado para animar personagens 2D, organizados em camadas, com peças hierarquizadas como partes do corpo, semelhante a uma marionete ou aos bonecos de animação em recorte (*rigging*), é possível animar através de comandos em um teclado ou transferindo ações humanas reais para o personagem desenhado via *webcam*, incluído expressões faciais e sincronia labial. Os fonemas são identificados através de um conjunto de bocas previamente desenhadas, cada qual representando um tipo de som.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

---

um deles. A animação é, portanto, a arte de manipular os interstícios invisíveis que jazem entre os quadros (McLAREN *apud.*, GRAÇA, 2006: 190).

[49] Em 2009, Robert Russet publica o livro *Hyperanimation, Digital images and virtual worlds*, em que ele trata da "hiperanimação", uma nova categoria de animação digital, que vai além dos modos de exibição tradicionais e alcança os campos de realidade virtual, simulações, *performances* e experimentação artística. Nesse novo contexto ele afirma que a animação digital ampliou os limites da animação tradicional e criou um novo tipo de linguagem (*sic*.), redefinindo os princípios fundamentais da animação (RUSSET, 2009: 09).

Enquanto Castellaneta interpretava Homer em uma cabine de som preparada, o animador David Silverman operava o teclado para a animação do corpo. Mesmo o programa oferecendo a possibilidade da captura automática de movimentos, a equipe preferiu usar animações pré-produzidas para movimentar o personagem e usaram a *webcam* apenas na animação das bocas. O teclado também foi utilizado para acionar animações extras, outros personagens interagindo com Homer na cena. Assistindo ao trecho ao vivo do episódio não era possível distinguir o que foi animado previamente, do que foi capturado ao vivo. Não podemos mais distinguir se temos animação ou temos uma manipulação de bonecos, em que a ação do títere é em tempo real.

Podemos remontar a origem do processamento digital de movimentos registrados automaticamente e diretamente aplicados à animação a técnica de rotoscopia e por seguinte ao *motion capture* e aos controles usados em jogos eletrônicos (*gaming engines*) que permitiram a animação em tempo real de Homer.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

Imagem 4: À esquerda teclado de comandos de animação, acima interface do *software* de captura de movimentos usados na animação de Homer, abaixo à esquerda, cena onde ocorreu a animação em tempo real.

A rotoscopia é muito antiga, o *Fleischer Studios* a criou e esta era usada com maestria (CAVALIER, 2011, *apud*. BUCCINI, 2017: 25). Disney também a usava com frequência, as princesas Branca de Neve e Bela Adormecida foram animadas com o uso da rotoscopia e são evidentes as diferenças de estilo de

movimento entre a animação dos personagens rotoscopiados e os animados na técnica clássica nos mesmos filmes.

A rotoscopia consiste no uso de imagens de filmagem de ação ao vivo como base para a animação quadro a quadro. O animador decalca o desenho do personagem usando o fotograma da ação ao vivo como base. Cada pose desenhada corresponde a um fotograma da filmagem. A rotoscopia não é propriamente a criação de um movimento, mas sim uma manipulação de um movimento previamente registrado, por isso essa técnica sempre foi controversa entre os profissionais de animação. O próprio Disney escondia do público o uso da rotoscopia em seus filmes:

> Quero isso definitivamente fora, porque o público pode ter uma impressão errada, [...] A única coisa que poderíamos dizer é que usamos modelos ao vivo com propósito de estudar o movimento etc., mas não que fotografamos ação ao vivo e copiamos nossos desenhos dela (GABLER, 2009: 307).

No entanto, mesmo usando a base "real"[50] da fotografia do movimento, se pode manipular os quadros, alterando sua velocidade, copiando os fotogramas de um em um, de dois em dois, ou de três em três. Também usando o movimento rotoscopiado como base, é possível transferir movimentos registrados nas fotografias para personagens bem diferentes dos modelos fotografados, como por exemplo: hipopótamos no lugar de bailarinas. Ou ainda adicionar texturas, formas e movimentos estranhos ao modelo fotografado, indo além de realidade. Recurso utilizado com frequência como uma maneira de representar sentimentos dos personagens, ou imagens mentais, ou de ordem sobrenatural.

No filme *Waking Life* (2001), dirigido por Richard Linklater, o diretor filmou todas as cenas e *performances* dos atores, posteriormente este material foi retrabalhado por uma equipe de 30 animadores, chefiados por Bob Sabiston. Cada minuto do filme correspondeu a cerca de 250 horas de trabalho de animação, cada quadro da filmagem original foi retrabalhado em diferentes estilos de desenho e pintura digital, conferindo ao filme um ar onírico, onde nunca se sabe se os personagens estão dentro ou fora da realidade (ver **Imagem 5**).

[50] O termo real entre aspas está sendo empregado para ressaltar nossa preocupação em lembrar ao leitor que a fotografia não é igual à realidade, mas uma arbitrária forma de representação da mesma.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

Imagem 5: fotograma de cenas de *Waking Life* (2001) animadas em rotoscopia e trabalhadas em diferentes texturas.

Em *Valsa com Bashir*, um filme de baixo orçamento e equipe reduzida, o diretor Ari Folman empregou estratégia semelhante. Usou uma câmera de vídeo na gravação das entrevistas com os veteranos de guerra e na encenação de batalhas em estúdio. Os vídeos foram usados na confecção do *Animatic*[51], posteriormente o diretor de arte desenhou todos os quadros-chaves da animação usando as imagens de vídeo como referência e então os animadores animaram baseados nos quadros-chaves e não nos vídeos produzidos originalmente. O realismo alcançado no desenho e expressões dos rostos dos personagens foi conseguido com a divisão desses elementos em seções e subseções animáveis. O rosto era normalmente dividido em 8 seções e cada seção em 15 subseções, animadas vetorialmente. Mas, as partes inferiores dos corpos dos personagens ou movimentos mais complexos de braços e pernas eram trabalhados quadro a quadro como na animação clássica (ver **Imagem 6**).

A boa rotoscopia não é uma cópia fiel do movimento "real", mas sua reconstrução condicionada arbitrariamente pelas convenções estilísticas comuns aos desenhos animados[52], como comprimir e esticar formas, movimentação de elementos secundários acompanhando o movimento principal e etc. Assim a simples cópia é tida pelos pares da animação como uma trapaça, uma maneira preguiçosa de se animar e com resultados mais "duros" do que a técnica clássica de animação. Como podemos ver nas palavras de Yoni Godman, diretor de animação de *Valsa com Bashir*:

[51]*Animatic*: *storyboard* animado, o rascunho dos filmes de animação, onde o filme é pré-editado e as imagens já são sincronizadas com a banda sonora.

[52] Os doze princípios da animação são conhecidos pela seguinte terminologia: 1. *Squash and stretch* (comprimir e esticar); 2. *Antecipation* (antecipação); 3. *Staging* (encenação); 4. *Straight ahead and pose to pose* (animação direta e posição chave); 5. *Follow through and overlapping action* (continuidade e sobreposição da ação); 6. *Slow in and slow out* (aceleração e desaceleração); 7. *Arcs* (movimento em arco); 8. *Secondary action* (ação secundária); 9. *Timing* (temporização); 10. *Exaggeration* (exageração); 11. *Solid Drawing* (desenho volumétrico); 12. *Appeal* (apelo) (BARBOSA JÚNIOR, 2002: 115).

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

> Quando você cria animação do nada, você inventa o movimento. Você usa a referência para conseguir o movimento certo, mas existe algo meio humilhante quando você faz uma animação e as pessoas lhe dizem: Oh, você usou rotoscopia! Nada de rotoscopia neste filme! Nada mesmo! (SOLDADOS, 2009).

Imagem 6: à esquerda organização e hierarquia das diferentes peças usadas na animação do rosto do personagem; à direta as subdivisões animáveis do corpo dos personagens e fotograma de *Valsa com Bashir* (2008).

O uso ou não de rotoscopia na animação de *Valsa com Bashir* é questionável, isto é, é discutido entre os pares. No entanto Godman não consegue se desvencilhar dos mesmos medos que acompanharam Disney, no uso da rotoscopia, como se não fosse uma técnica legítima. Mas, o interessante aqui é perceber que, mesmo envolvido em uma produção baseada na imagem digital para ser realizada, o animador tenta desvincular sua técnica dos dispositivos tecnológicos que ele mesmo utilizou. A tecnologia é vista como uma ameaça à arte ou sua negação, a ideia de articidade ou artificação é muito ligada a dimensão

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

manual que marca, que assina, que imprime um estilo (HEINICH & SHAPIRO, 2012). Os dispositivos técnicos se inserem entre o homem (animador) e o mundo e a adoção sobreposta dessas máquinas de produção de imagens substituem a habilidade pessoal do artista (animador) de perceber o movimento e posteriormente construí-lo.

> Métodos de animação feita à mão tendem a promover qualidades de movimento que carregam sensações, enquanto uma abordagem mais mecanizada da animação reflete as qualidades da máquina que a fez (GRAÇA, 2006: 96).

A despeito dessas impressões, não existe relação direta entre a evolução do maquínico (história das tecnologias) e a regressão estética ou articidade (DUBOIS, 2004: 33). E nem queremos ir por este caminho, queremos sim discutir as mudanças das convenções técnicas surgidas com a hibridação dos meios e saber se essa tendência expande o conceito de animação como dominante dentro das artes cinemáticas ou ao contrário, decreta seu desaparecimento.

Outra técnica de captura automática de movimento que invade a prática de animação é o *motion capture* (captura de movimento). Tão controverso quanto a rotoscopia e desenvolvido com o mesmo objetivo, o *motion capture* pretende transportar movimentos reais de corpos (atores ou animais) para personagens animados digitalmente. A técnica consiste na aplicação de sensores na superfície dos corpos dos atores em pontos específicos. Esses sensores leem e registram sua posição no tempo e no espaço, depois estes dados são transportados para o esqueleto virtual de um personagem construído virtualmente em 3D, o *motion capture* seria uma versão tridimensionalizada da rotoscopia. Assim o modelo gerado em 3D do Hulk, em *Incrível Hulk* (2008), pode ter as mesmas expressões do ator que interpreta David Banner, seu *alter ego*. Ou se mover conforme a atuação de dublês especializados em filmes de ação e lutas marciais.

O animador francês Bastien Dubois[53] foi formado na Supinfocom, uma das mais importantes escolas de animação da França, voltada para as novas tecnologias e computação gráfica. Realizou um curta, uma espécie de *road-movie*, sobre suas experiências como mochileiro em Madagascar. *Madagascar, Diário de Viagens* (2010) mistura técnicas digitais de animação em 2D e 3D, transformando seu caderno de viagens, repleto de desenhos recortes de papel e aquarelas em um

[53] Bastien Dubois e Philippe Dubois já citado nesse texto, possuem o mesmo sobrenome, para não confundir suas citações no corpo do texto, o primeiro será identificado também com o prenome.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

curta metragem de imagens deslumbrantes, com movimentos de câmera ousados e uma tridimensionalidade impressionante. O curta foi premiado em Annecy e Ottawa[54] e nomeado ao Oscar.

O curta tem uma aparência bastante convincente de desenho à mão, fato que leva ao questionamento de se saber por qual razão fazê-lo em computador. Bastien Dubois não se mostra constrangido com o uso da tecnologia como seu colega Yoni Godman de *Valsa com Bashir* ou Walt Disney, e afirma ao ser questionado: "*Você pode comer sua refeição sem um garfo e uma faca*? *Claro que pode, mas não seria tão bom quanto*" (VOLLENBROEK, 2016). Para Bastien Dubois o computador é apenas uma ferramenta que o capacitou a realizar tomadas cinematográficas ousadas, que não poderiam ser realizadas à mão, é muito pragmático nas escolhas das suas técnicas de trabalho e não reluta em sistematizá-las. Contudo e, aqui reside um problema importante, é claro que o sabor da refeição não muda. Caso isso ocorresse, não poderíamos comer *sushi* utilizando garfo e faca.

Bastien Dubois desenvolveu uma técnica de mapeamento de superfícies e *motion capture* na produção de uma minissérie baseada em *Madagascar, Diário de Viagens* (2010). A série *Retratos de Viagem* (2012) pretendia apresentar outros países além da ilha africana, no formato diário de viagens, porém devido ao cronograma reduzido de produção, não era conveniente mandar equipes para filmar todos esses diferentes e longínquos lugares. Bastien Dubois optou por realizar entrevistas com imigrantes residentes em Paris, e imagens de arquivo, mostrando ao público um pouco das características exóticas desses países. Todas as imagens capturadas em vídeo digital foram mapeadas e posteriormente texturizadas como aquarelas e desenhos feitos à mão, imitando um diário de viagens (ver **Imagem 7**).

O *motion capture* necessita de um aparato sofisticado e muito trabalho especializado no ajuste da animação ao personagem e na fixação dos sensores nos modelos. O animador também aplica as convenções de movimento no personagem virtual, mesmo que sejam apenas pequenas variações de achatamentos e

[54] Dois dos principais festivais internacionais de animação do mundo, pela tradição dos festivais e pela grande produção comercial de animação de seus países sedes. Annecy International Animated Film Festival é realizado na França, na cidade de Annecy desde 1960 a cada dois anos e ano a ano, a partir de 1997. Ottawa International Animation Festival é realizado no Canadá, na cidade de Ottawa, o festival começou como bianual em 1976 e desde 2004 também se tornou anual.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

esticamentos de massas ou exagerando em alguma antecipação de movimento, sempre procurando dar a impressão de realidade. No caso do trecho animado ao vivo de *Os Simpsons*, essa transposição do movimento é feita em tempo real. Não são necessários ajustes ou colocação de sensores no dublador ou ator. A *Webcam* lê seus movimentos labiais e os transferem ao personagem quase que imediatamente. E o mesmo poderia ser realizado nas movimentações do corpo do personagem. Tanto a rotoscopia quanto o *motion capture* e essa nova técnica usada no *Os Simpsons* pretende substituir mecanicamente, no caso da rotoscopia ou digitalmente no caso das outras duas, a habilidade do profissional da animação em apreender os movimentos usando seus próprios sentidos, automatizando o processo.

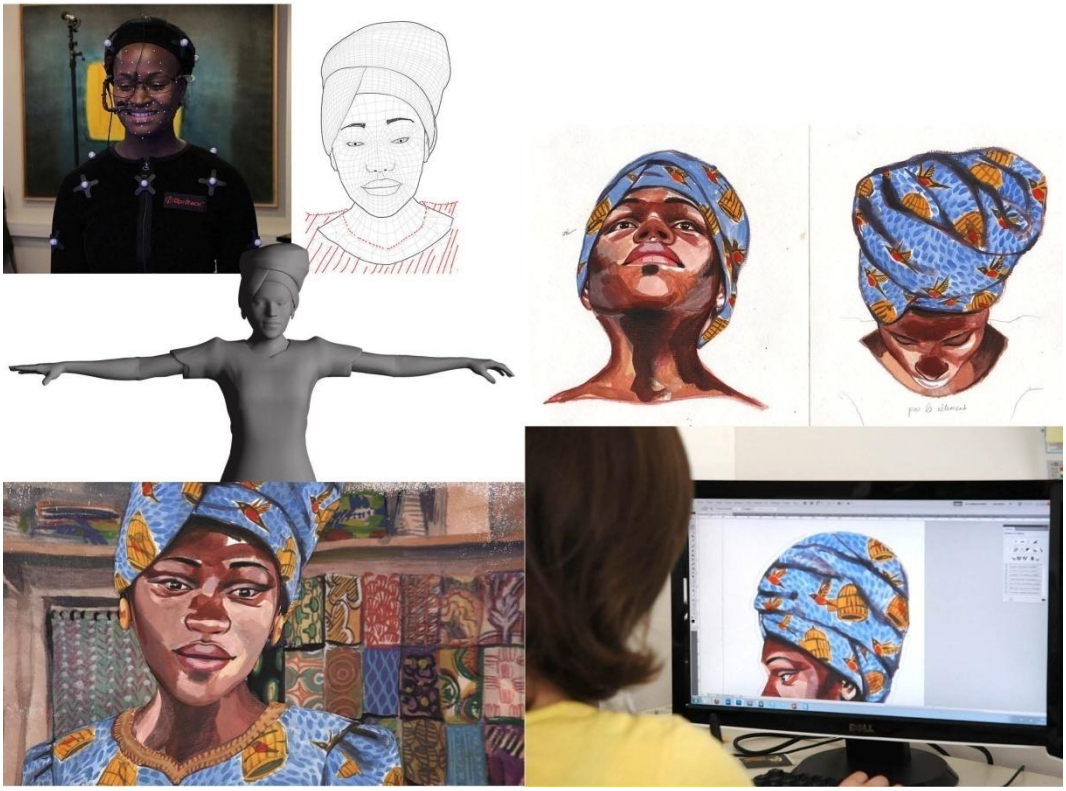

Imagem 7: Processo de captura de movimentos e mapeamento de superfícies utilizado em *Retratos de Viagem* (2012).

Voltamos aqui ao problema da atrofia do homem nas artes maquínicas ou da hipertrofia da máquina na relação entre o animador e o real. Segundo Philippe Dubois, é provavelmente por isto que a maior parte das imagens de síntese, apesar de poder inventar figuras visuais totalmente novas, esforça-se ao contrário em reproduzir imagens e técnicas já disponíveis, apenas para nos persuadir de que podemos fazer com um computador, tão bem quanto uma imagem tradicional

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

(DUBOIS, 2004: 53-54). Mas no que corresponde à animação em sua definição, o que é mais importante? A aparência da obra finalizada ou os processos tecnológicos utilizados em sua produção?

Talvez, em um futuro não muito distante, não seja necessário ao profissional da animação o conhecimento e a habilidade em dividir e construir um movimento pose a pose, ou quadro a quadro. Da mesma forma que dos anos 1930 até os dias de hoje, a adoção dos 12 princípios como parâmetro de avaliação de uma boa animação vem caindo em desuso, percebemos uma economia de movimento nos personagens animados. Hoje a grande maioria das obras realizadas se sustentam em apenas três parâmetros: *Antecipation* (antecipação), *Squash and stretch* (comprimir e esticar) e *Follow through and overlapping action* (continuidade e sobreposição da ação) na função de sustentar a vitalidade, a credibilidade e a caracterização básicas dos estilos de animação (BISHKO, 2007: 32). Talvez o animador virá a ser apenas um organizador e criador de marionetes virtuais (ver **Imagem 8**).

Os 12 princípios são apenas regras ou truques para se conseguir uma animação mais "naturalista". É uma convenção estilista muito importante para se realizar animação em escala industrial, pois unifica os estilos individuais dos animadores que trabalham neste tipo de produção. Dando uniformidade ao trabalho realizado. Walt Stanchfield, animador do próprio estúdio Disney, entre as décadas de 70 e 90, chegou a utilizar um conceito expandido dos princípios de animação, que totalizavam 28 princípios (STANCHFIELD, 2011: 05 *apud.* RIBEIRO, 2012: 89). Apesar de inegável importância, os 12 princípios estilísticos da Disney não são unânimes. Indo por um caminho contrário, mais próximo ao Campo da Animação Autoral, nos lembramos do pensamento de Norman MacLaren, animador experimental do NFB (National Film Board of Canada), que resumia os princípios em apenas 5: movimento constante, aceleração, desaceleração, pausa e movimento irregular. Para Marcos Magalhães, um dos diretores do Anima Mundi, os 5 princípios de MacLaren seriam mais precisos e abrangentes para a construção do movimento,uma vez que, sintetizariam os princípios de forma mais "elegante", falando apenas das leis da física, que combinadas, dariam ao animador uma maior liberdade de expressão (MAGALHÃES *apud*, RIBEIRO, 2012: 132). Um desenho "mal" animado, com

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

movimentos "grosseiros" ou independentes dessas convenções, também podem ter qualidade expressiva.

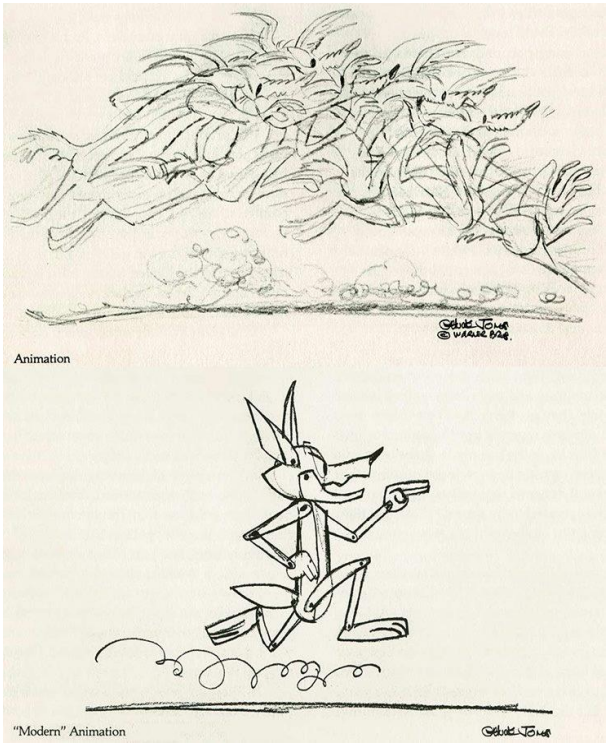

Imagem 8: Cartum de autoria de Chuck Jones animador, diretor, produtor e roteirista famoso pelo seu trabalho na Warner Bros., ironizando as modernas técnicas de animação *cut-out*[55] digital frente ao clássico quadro-a-quadro.

Institucionalização de novas técnicas

O campo do cinema de animação é constituído de procedimentos, técnicas e saberes coletivos em constante evolução. Compreendemos que a conformação das convenções, modos e sistemas de produção adotados pelo conjunto de profissionais e técnicos que constituem o campo da animação ou de qualquer outra forma de arte, depende mais do modo de produção em que está inserido e da sociedade em que ele vive do que de características especiais e individuais ou "sobre-humanas" do artista. Tal como afirmou Marx: "*Não é a consciência dos*

[55] O *Cut-out*, técnica de animação digital em 2D, emula digitalmente a técnica de animação por recorte. Os personagens são montados como bonecos articulados (*puppets*) em um plano virtual e são definidos os pontos de conexão, hierarquia das peças móveis e restrição de movimento, processo que é chamado de *rigging*. É possível o uso de animações e desenhos pré-produzidos, armazenados em uma biblioteca de dados (poses, partes do corpo, caminhada, corrida). Além da animação por vetor, também é possível se animar quadro a quadro digitalmente.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

homens que determina seu ser; *é seu ser social que, inversamente, determina sua consciência*" (MARX, 2013: 35).

Howard S. Becker acredita que as obras de arte resultam das atividades cooperativas e das trocas entre os participantes, naquilo que ele entendia como "mundos da arte". Para Becker (2010) o importante na análise da obra de arte não é fazer um juízo estético delas, mas sim entender as redes cooperativas que geraram a obra de arte. Em seu trabalho é muito importante a noção de "convenção", algo que é compartilhado por todos que fazem e consomem arte, enfim, trata-se de um arbitrário cultural.

Quando os artistas não conseguem cooperar como anteriormente, e não podem produzir as obras como faziam habitualmente, percebem uma mudança no seu "mundo" da arte. Se essas mudanças se consolidam, modificam as redes de cooperação e as convenções usadas pelos artistas. Essas revoluções não mudam todos os modos de atividades cooperativas mediadas por convenções, pois se assim o fossem, não seriam revoluções, mas sim a formação de um "mundo" da arte completamente novo.

Assim, se a evolução das técnicas digitais apontar para a descontinuidade do uso da construção quadro a quadro dos movimentos animados e esta técnica deixar de ser eficiente dentro dos sistemas de produção de animação, elas poderão ser relegadas a ser uma curiosidade ou excentricidade de poucos animadores autorais. As técnicas e maneiras de se produzir animação, foram constituídas dentro dos limites do modo de produção capitalista e, por conseguinte, seguem as características desse modo de produção, que se reinventa e se modifica constantemente na busca do lucro. Antes das advertências de Marx, o que a economia política de Adam Smith, Ricardo e muitos outros teóricos nos ensinou foi que o grande desenvolvimento tecnológico produzido pela indústria e isso já no final do século XVIII, mas que pode ser aplicado ao que estamos chamando de revolução digital nos dias de hoje, é que se trata de suprimir ou encurtar o custo industrial, pois é daí que vem a riqueza ou o capital, ou melhor, toda riqueza advém do trabalho.

Diminuir o custo industrial é produzir riqueza, mas é também explorar a mão de obra do trabalhador sem remunerá-lo por isso, ou seja, é colocar um trabalhador para trabalhar mais horas com uma tecnologia que ele produzirá mais vezes e pagá-lo correspondentemente por menos tempo de trabalho. Isso os

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

economistas políticos não teorizavam, essa discussão foi trazida por Marx. Com o desenvolvimento tecnológico ou o uso das máquinas, tal como foi exemplificado na transformação da fabricação manual para a indústria de agulhas, o mesmo trabalhador passou a produzir mais agulhas no mesmo tempo em que realizava o trabalho manualmente e assim barateava o custo industrial e produzia mais riqueza ou capital. Todas as denominadas novas tecnologias dentro do modo de produção capitalista servem para encurtar o tempo de trabalho e com isso baratear o custo industrial da produção. O problema é que ao mesmo tempo em que esse modo de produção barateia o custo da produção, ele também desvaloriza o trabalho e produz miséria e desolação para o trabalhador.

No caso específico das novas tecnologias empregadas para a animação,verificamos que elas não modificaram o resultado ou a estética da reprodução verossímil do movimento que é hegemônica na Idade Moderna, isto é, não afetaram essa busca pela verossimilhança com a movimentação dos corpos, elas alteraram profundamente as relações sociais entre os trabalhadores da animação, portanto os saberes e técnicas necessários para se produzir animação, o trabalho, estão sujeitos a estas constantes transformações, mas não propriamente no produto, mas no grupo social que produz a animação e parece que continuará a ser desse modo.

> A burguesia não pode existir sem revolucionar continuamente os instrumentos de produção, isto é, o conjunto das relações sociais. [...] A transformação contínua da produção, o abalo ininterrupto de todas as condições sociais, incerteza e movimentos eternos, eis aí as características que distinguem a época burguesa de todas as demais. Todas as revelações sólidas e enferrujadas, com seu séquito de veneradas e antigas concepções e visões, se dissolvem; todas as novas envelhecem antes mesmo que possam se solidificar (MARX & ENGELS, 2013: 81).

Os “mundos” da arte vivem transformações sociais sucessivas, por vezes graduais, por outras repentinas. As ideias são importantes, mas o papel das organizações sociais é decisivo para que essas mudanças sejam institucionalizadas atraindo público e novos discípulos, mobilizando pessoas em número suficiente para cooperar e produzir perpetuando ou mantendo esse ou aquele gênero artístico. Quando uma inovação dá origem a uma rede de cooperação de grande alcance é preciso persuadir outros membros do “mundo” da arte que o que é produzido por esse novo arranjo tecnológico e por esse novo conjunto de

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

convenções é arte, para assim poder usufruir de todos os privilégios associados a este estatuto (BECKER, 2010: 249).

Este processo descrito por Becker pode ser comprovado ao se observar o impacto produzido pelas etapas de desenvolvimento da computação gráfica e das animações em 3D dentro do campo da animação. Do pioneiro curta metragem *Luxo Jr.* (1986), produzido pela Pixar[56], até ao estrondoso sucesso comercial e de público, produzido pela DreamWorks, *Shrek* (2001), operou-se uma modificação na forma de se fazer filmes animados, usando a computação gráfica como carro chefe da indústria animada. E a premiação dada pelo Oscar (2002) ao longa-metragem da DreamWorks, o primeiro para um longa produzido em CGI (imagens geradas por computador, do inglês *Computer-generated imagery*), demonstra o reconhecimento do mercado e a legitimação do Campo da Animação para estes filmes feitos em CGI, uma nova era da animação havia começado, um novo "mundo" da animação assim, foi validado pelo prêmio.

Todo esse novo “mundo” da animação foi passo a passo institucionalizado e legitimado, ao ponto de muitos animadores acreditarem que a animação em 2D, quadro a quadro chegaria ao fim. Mas a despeito de casos desesperados, antes de jogar sua mesa de luz pela janela e correr para uma escola especializada em ensino de operação de *softwares* 3D, com o intuito de sobreviver no mercado de trabalho, o animador ou aspirante a tal, deveria compreender melhor como se constituiu seu campo de trabalho e as características do seu próprio trabalho, antes de agir destemperadamente. Verifica-se que ainda hoje a animação tradicional não desapareceu por completo. Apesar de ter perdido a condição de técnica hegemônica dentro do campo comercial e da indústria de animação, a técnica tradicional ainda persiste em produções de longas e curtas animados, operando no campo da animação de autor. Ironia do tempo, que um dia a técnica utilizada por Disney e símbolo do cinema industrial, tornar-se-ia novamente uma técnica periférica, e a despeito de todas as facilidades das técnicas digitais, ainda persiste e tem seu nicho de mercado, mais próximo do cinema de autor e experimental.

Devido à nossa formação e histórico de atuação dentro do Campo da Animação Cinematográfica, tendemos a valorizar práticas mais ligadas à

[56] No subcapítulo 2.2 *O animador como profissional em trabalho coletivo e o mito do artista genial*, página 80, tratamos com mais detalhes o motivo pelo qual *Luxo Jr.* (1986) é considerado um marco da animação 3D moderna.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

produção autoral e técnicas mais artesanais de animação, em contraste com a animação industrial e novas tecnologias. Temos uma posição mais conservadora para analisar isso que é a animação e para nós, a construção quadro a quadro de um movimento é fundamental na definição da prática da animação. No entanto, a importância das nossas considerações ou preferências e de outros teóricos do cinema e da animação tem importância relativa. "*A animação é tudo que as pessoas têm chamado de animação nos diferentes períodos históricos*" (Bendazzi, 2004: 01). Então a definição do que é animação, ou do que será animação; se todas as imagens em movimento se tornarão animação, ou se animação deixará de ser animação, depende muito mais do que as pessoas em conjunto decidirem como tal e de que essa decisão seja institucionalizada. Refere-se, portanto, muito mais às atitudes, práticas e convenções mantidas socialmente ao longo do tempo pelos profissionais especializados, estudiosos e apreciadores de animação, do que somente da teoria ou de preferências pessoais.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

2. 2. O animador como profissional em trabalho colaborativo e o mito do artista genial

Acreditamos que o público, de um modo geral, não compreende as técnicas de animação usadas e nem os processos de produção de um filme de animação, daí nos parece ser muito comum, que ao tomar conhecimento do trabalhoso processo produtivo do profissional de animação, que o público pense estupefato, que o animador deva ser uma pessoa especial, dotada de um talento único, um artista verdadeiramente especial, um gênio. É fato que um bom animador precisa dominar uma série de disciplinas e convenções, aliada a um trabalho meticuloso, rigoroso, incessante e demorado.

Na grande maioria das vezes, contudo, embora costumeiramente só tenhamos capacidade de nos lembrarmos do nome dos diretores dos filmes, a animação é um trabalho coletivo. O produto é resultado das influências e esforços de vários profissionais e técnicos especializados e não somente da inspiração de um único gênio. No entanto, mesmo entre os próprios animadores, é muito comum e enraizada a noção do artista genial, responsável direto por todas essas maravilhas. É também habitual vangloriar tanto o trabalho do animador quanto supervalorizar o papel do diretor dos filmes.

Não desejamos macular o brilho do trabalho dos animadores ou dos diretores de animação, mas sim esclarecer a natureza de sua prática profissional e entender a permanência das causas dessa noção de artista genial ainda prevalecer dentro de um universo de saberes e procedimentos coletivos, pois conforme informamos na introdução essa é uma parte central em nossas reflexões. Desejamos desmistificar o nosso campo de trabalho e fornecer dados objetivos para sua compreensão, daí essa circunstância que muitas vezes se alça na base das discussões formalistas precisa ser analisada.

Carlos Saldanha, o super-herói da animação

O animador brasileiro Carlos Saldanha, diretor dos longas metragens *A Era do Gelo 2* (2006), *A Era do Gelo 3* (2009), *Rio* (2011) e *Rio 2* (2014), todos produzidos pelo estúdio norte-americano Blue Sky Studios, pertencente a Twentyth Century Fox, foi assim recebido, no Anima Mundi, por César Coelho, um dos diretores do festival, para uma palestra, durante o Anima Forum:

> Todo mundo tem seus heróis, né? [*sic*] Aqui no Anima Mundi, nós também temos nossos heróis! Os heróis da gente têm poderes como: contar histórias surpreendentes, transformar papel e massinha em vida! Transformar qualquer coisa em vida, na verdade! Quando você tem um herói que reúne todas essas coisas, [...] O fato de ser uma pessoa que tem uma preocupação enorme em trazer para o Brasil conhecimento, compartilhar com a gente suas conquistas, seus sucessos. [...] então, quando você tem um herói que reúne todas essas faculdades, na verdade você tem um super-herói, na verdade você tem um Carlos Saldanha! (SALDANHA, 2011).

Salvo a lisonja natural ao receber um convidado, Coelho reverbera noções surgidas bem antes do cinema, ao tratar os animadores como heróis, não só isso, ao exaltar o animador como um ser capaz de "*transformar qualquer coisa em vida*", está repetindo noções muito antigas, trazendo à tona mitos como o de Dédalo, o genitor mítico da arte grega, que era capaz de produzir esculturas dotadas de fala e movimento. Carlos Saldanha é chamado de super-herói! Mas que herói seria este?

Saldanha, em 2011, estava no Brasil para promover o longa recentemente lançado, *Rio* (ver **Imagem 9**). Filme que mexeu com o carioca ao mostrar a cidade sob um aspecto positivo. O Rio de Janeiro, através do uso da computação gráfica, tornou-se um cenário apaziguado das fortes contradições sociais e econômicas, que se revelam na caótica e sórdida paisagem da "cidade maravilhosa". Uma

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

cidade de sonho, talvez a cidade que todo carioca desejaria que o Rio fosse. O Anima Forum foi apenas mais um compromisso, dentre muitos outros, de Saldanha no país, promovendo seu filme.

Saldanha é brasileiro e faz muito sucesso no exterior, não é músico e muito menos jogador de futebol, o que é surpreendente. É um diretor de longas metragens de sucesso mundial e bilheterias milionárias. Ocupa um cargo importante, em uma empresa norte-americana de ponta e está radicado nos Estados Unidos da América do Norte. São conquistas invejáveis e notáveis para qualquer brasileiro. Ele é um vencedor, mas por que considerá-lo um herói?

Imagem 9: Carlos Saldanha e o personagem principal de *Rio* (2011) a arara-azul, Blu.

Ernst Kris e Otto Kurz se ocuparam deste problema examinando as histórias e biografias de artistas plásticos, pois são nestas histórias que a noção do artista como herói aparece pela primeira vez. E partindo-se do mito do herói, se sobrepõe o mito do artista, persistindo ainda hoje, na modernidade. "*É verdade que este mito não adquiriu, sob o olhar atento e examinador da moderna cultura ocidental, uma fórmula fixa, mas está entretecido na própria trama da biografia*" (KRIS & KURZ, 1988: 54).

Saldanha não é um artista plástico, é um diretor de animação, que trabalha com CGI, dentro do campo da computação gráfica e da animação cinematográfica. Porém, se considerarmos as evoluções tecnológicas, os novos meios de produção e a indústria cultural, podemos dizer que o animador ou o diretor de animação tem posição homóloga, nos dias de hoje, aos artistas plásticos de antanho, sobre os quais Kris e Kurz se debruçaram.

Os autores defendem que a ideia do artista como expoente máximo da expressão individual humana tem origem na antiguidade clássica, toma força no

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

Renascimento e nos acompanha até os dias de hoje. São ideias baseadas em histórias, ou melhor, em narrativas anedóticas, em que o artista é o herói. Estas anedotas se repetem com pequenas variações em relatos e biografias de diversos artistas e em diferentes épocas históricas. Tais anedotas tentam justificar as escolhas dos artistas pela profissão, suas capacidades artísticas inigualáveis, e a origem de seus talentos, aproximando os simples mortais aos mistérios do divino artista. Kris e Kurz afirmam: "*Assim, mesmo nas histórias de artistas relativamente modernos, encontram-se temas biográficos que podem ser seguidos, ponto por ponto, até ao mundo de deuses e heróis anterior ao dealbar da História*" (*Ibidem*: 23-24).

Alguns dos temas exaustivamente repetidos nestas anedotas são: o autodidatismo do gênio, a descoberta do discípulo pelo mestre e a posterior superação deste mestre pelo próprio discípulo, a predestinação[57] ao sucesso artístico e sobretudo a importância do acaso como fundamento de seu êxito. Para a sociedade industrial a noção mítica do acaso é central na explicação do sucesso profissional, confunde-se com a noção do *self made man*. Ao ouvir Saldanha nesta palestra, percebemos a repercussão destas ideias no relato de vida do diretor. Não que ele esteja sendo cínico, ou inventando histórias. Como dizem Kris e Kurz, ele reproduz um modelo cultural característico dos criadores:

> A fórmula biográfica e a vida parecem ligadas de dois modos. As biografias registram acontecimentos típicos, por um lado, desse modo dando forma ao destino típico de uma específica classe profissional, por outro. O praticante da vocação submete-se, até certo ponto, a este destino ou sorte típicos. Este efeito de modo algum se relaciona exclusivamente, ou sequer primeiramente, com o pensamento consciente e o comportamento do indivíduo – que pode tomar forma de um 'código de ética profissional' –, mas antes com o seu inconsciente (*Ibidem*: 114).

Saldanha começou sua palestra dizendo ser admirador do inventor Nikola Tesla.[58] Aqui já começamos a perceber elementos de predestinação na sua

[57] O termo predestinação é de origem religiosa. Tal como desígnio divino, uma missão ditada pela divindade para a vida dos santos homens, os artistas são predestinados à vida artística, caso contrário fariam outra coisa na vida. Nada do que façam, ou que os outros façam para dificultá-los, os impedirá para o caminho da fama e fortuna no Campo da Arte.

[58] Nascido no atual território da Croácia, em 1856, e morto em Nova Iorque, em 1943. Era engenheiro eletrotécnico e inventor, foi pioneiro dos estudos do eletromagnetismo, vencedor da chamada "Guerra das Correntes", em que se estabeleceu os padrões de corrente elétrica usadas até os dias de hoje. A transmissão alternada, defendida por Tesla e George Westinghouse, tomou lugar à contínua, defendida por Thomas Edison. Era um homem de caráter excêntrico e apesar de várias realização no Campo Científico, era tido por muitos como um "cientista louco". Muitas das suas teorias foram utilizadas como apoio de pseudociências, como a ufologia e o ocultismo.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

narrativa: "*Todo mundo tem um pouco de Tesla, quando você quer uma coisa muito e corre atrás. Eu acredito que você consegue fazer*"! (SALDANHA, 2011), enfim, ele acredita na sua boa estrela, que o guiará no obscuro caminho das pessoas naturalmente criativas.

Considera-se que estamos vivenciando no Brasil, o *Boom* da animação. É justo afirmar que se existe um *Boom*, também existiu um ocaso. Saldanha é um fruto do declínio da produção de animação brasileira durante os anos 1990. Três foram os principais fatores desta decadência. Primeiro a descontinuação da tecnologia do *Super8*[59], substituído pelo sistema VHS[60] como padrão de *Home Video*. O VHS, ao contrário do *Super8*, não permitia a fotografia quadro a quadro, fundamento da animação e sem este equipamento amador em circulação, dificultou-se ainda mais a experimentação e descoberta da técnica por animadores amadores e curiosos. Segundo: o atraso tecnológico do Brasil em relação aos países desenvolvidos. As técnicas digitais, que começavam a substituir as analógicas, na produção industrial de animação e nos efeitos especiais demoraram a se popularizar no país e os computadores ainda não eram tão comuns no dia a dia da população. Terceiro: com o fim da EMBRAFILME, toda a cadeia de produção de cinema no Brasil se desestruturou e a animação acompanhou esta tendência de queda. "*Fui para Nova Iorque em 1991, atrás de um sonho, queria fazer animação, mas não tinha um movimento* [no Brasil], *não tinha como fazer, não tinha informação, nem tinha Anima Mundi nesta época*!" [Primeiro festival foi no ano de 1993] (*Ibidem*). Ressalta-se aqui que o uso do termo "sonho" não é acidental, mas tal como a "*hybris*" das tragédias gregas, uma etapa necessária do caminho a ser percorrido pelo criador, na direção do sucesso. Certa ou errada a sua ação será determinada não importa o que o oráculo tenha informado. Na tragédia de Sófocles, Édipo sai da sua conversa convicto que saindo de sua cidade não matará seu pai e não se casará com sua mãe.

[59] Película de 8mm.

[60] VHS (*Video Home System*), Sistema Doméstico de Vídeo, desenvolvido pela JVC (Victor Company of Japan), dominou o mercado de *Home Video*, juntamente ao formato Betamax (desenvolvido pela também japonesa Sony), entre as décadas de 1980 e 1990. Ambos utilizavam fita magnética para gravação analógica de material audiovisual. Popularmente conhecido como videocassete, era bastante comum nos lares brasileiros de classe média. Perderam espaço nas décadas seguintes para o DVD (*Digital Versatile Disc* – sistema digital de gravação e armazenamento de dados, incluindo audiovisual), e foram descontinuados.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

Saldanha formou-se em Ciências da Computação e foi para os EUA estudar computação gráfica. Gostava de filmes de ficção científica dos grandes estúdios de Hollywood, dos efeitos especiais e dos primeiros curtas utilizando a animação 3D que despontavam nos Estados Unidos da América do Norte. Enfim, não era e não teve uma formação técnica no Campo da Arte. Não tinha ideia do que era animação e nem da prática da animação, queria aprender a técnica nos EUA, voltar para o Brasil e conseguir um emprego na Rede Globo de Televisão. Ironicamente, poderíamos dizer, adotando a noção de predestinação, que as narrativas de artistas normalmente utilizam, e que pretendemos desconstruir que: "quis o destino", que nosso "herói tupiniquim" se tornasse um ícone do "sonho americano", tornando se um dos principais diretores de animação dessa recém-criada indústria de computação gráfica.

> Então pensei qual a melhor maneira de juntar arte com computação? E daí comecei a correr atrás da computação gráfica. Na verdade, eu não sabia o que seria animação, pois eu nunca tinha animado, eu nunca tinha pego um papel e animado. Decidi através de um amigo, de um amigo, de um amigo [*sic.*], que tinha uma escola em Nova Iorque, um curso extracurricular, que eu poderia fazer por três meses [...] fui para os Estados Unidos no intuito de ficar 4 meses e depois voltar para o Brasil com algum conhecimento em computação e animação e correr atrás de um emprego na Globo ou coisa assim (*Ibidem*).

Ao chegar nos EUA, Saldanha começou a perceber o enorme abismo tecnológico que separava as duas nações. O curso possuía vários laboratórios, salas repletas de computadores, coisa inimaginável no Brasil, na época. E para ele o mais impressionante era que as salas ficavam vazias, pois todos os alunos tinham computadores em casa e não precisavam usar as instalações da escola.

> Comecei a trabalhar pra caramba! [*sic.*] A ler todos os manuais, aquela coisa de autodidata, comecei a tentar animar e ver se tinha jeito para a animação. [*sic.*] Com esse esforço todo, calhou do cara [*sic.*] que dava aula, ser o professor que fazia a seleção de alunos para o mestrado. Ele chegou para mim e disse que achava que eu tinha talento para trabalhar com animação (*Ibidem*).

Um pouco diferente das anedotas de artistas ou das hagiografias medievais, Saldanha não era íntimo do desenho, do papel e do lápis, mas a ferramenta dele era outra, o computador. No relato também existe a noção de "*Nulla dies sine linea*", que podemos traduzir a *grosso modo* como: nenhum dia sem linha. Saldanha se dedicando com zelo e diligência em seu trabalho, dia após dia, hora após hora na frente do computador, lendo manuais e tentando compreender os meandros das ferramentas digitais. Assim como Giotto foi descoberto desenhando

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

carneiros nos campos por Cimabue (VASARI, 2011: 91-93), Saldanha foi descoberto por seu professor, animando logotipos em 3D, girando em uma tela, em uma sala vazia de um curso de computação gráfica, mas seu "grande mestre" não seria este professor, mas sim Cris Wedge, como veremos posteriormente.

Assim, Saldanha se estruturou para continuar nos EUA, não voltou para o Brasil[61] e ingressou no curso de mestrado. Foi neste curso que Saldanha aprendeu os fundamentos da animação, de narrativa, estrutura de histórias, estudo do movimento e aprendeu a animar em várias técnicas, da animação quadro a quadro em papel até a CGI e a animação em 3D.

> O computador foi a ferramenta perfeita para mim. Na minha turma tinham pessoas que vinham das Belas Artes, que pintavam e desenhavam maravilhosamente bem, mas tinham limitação com o computador. Não entendiam a ferramenta do computador e isso eu tinha, eu entendia. O que eu precisava, era desenvolver o meu lado artístico, sem perder todo o trabalho que eu domino, que é o computador (SALDANHA, 2011).

Saldanha no Brasil estava como Giotto entre os carneiros, entendia o computador em uma terra sem computadores. Quando chegou aos EUA, pegou a transição da indústria de animação em direção à computação gráfica, agora ele estava no ambiente dele. Seu autodidatismo, com a ressalva de que não era totalmente autodidata como acontecia na narrativa mítica de Giotto, indicaria, ou se esforçaria em estabelecer uma condição inata no domínio das ferramentas digitais. O que ele precisava era desenvolver seu lado artístico. Ele produziu dois curtas neste curso, *The adventure of Korky, the Corkscrew* (1992) e *Time for Love* (1993) seu projeto de conclusão. Sobre este último, ele diz:

> Fiz totalmente sozinho! Ou seja, aquela coisa de projeto de escola mesmo. Eu sentado no computador 200 horas por dia. [*sic.*] fazendo curtas é que aprendi a linguagem de animação. Sem ser as vinhetas [logotipos em 3D]. Esse projeto foi uma transição na minha carreira. Eu acho que não fiz nenhum projeto "meu", comparado com este. Esse projeto é 100% meu! A história era minha, eu desenhei os personagens, fiz o *storyboard*, fiz a textura dos modelos, fiz iluminação, fiz todo o *rigging*[62], fiz tudo sozinho, com muita pouco ajuda de alguns colegas de

[61] Estranhamente, nenhum pesquisador até agora investigou como Saldanha obteve recursos para "permanecer" fora do Brasil por tanto tempo. Cabedais familiares? Saldanha afirma que largou o bom emprego que tinha no Brasil, trabalhando com computação, "*juntou uma grana*" e foi para os EUA e que "*pegou dinheiro emprestado pra deus e o mundo*", quando resolveu permanecer nos Estados Unidos. Seria interessante observar que o exame concreto das situações existenciais passa à margem das pesquisas biográficas. Preferem-se afirmações ingenuamente genéricas ou fabulosas.

[62] Podemos fazer uma analogia do *rigging* à construção de um boneco de títere, só que feito virtualmente, através dos programas de animação. O *rigging* consiste na construção da estrutura do personagem que será animado, a definição dos pontos de articulação dos membros e elementos móveis e a restrição do alcance dos movimentos dessas articulações.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

> faculdade. Tenho muito carinho por este projeto e apesar da pouca tecnologia [comparado aos longas que Saldanha dirigiria posteriormente], por que ele é meu! Eu uso ele para mostrar meu próprio crescimento dentro da computação (*Ibidem*).

É bom notar que Saldanha considera que produziu este curta absolutamente sozinho, apesar de uma "ajudazinha" de alguns colegas e da supervisão de um mentor.[63] Porém, o que importa aqui é que estamos defendendo a noção de que a arte é uma construção coletiva, é uma prática social realizada em colaboração e não um trabalho individual e solitário tal como essa ingênua noção romântica deseja perpetuar. Daí a crítica de que nenhum criador é capaz de criar uma obra descolada do mundo, independente do espírito de sua época, das convenções dos códigos legitimados pelos pares com que trabalha e das contribuições de terceiros. Posteriormente desenvolverei este argumento com ajuda de Janet Wolff, Howard Becker e Pierre Bourdieu.

O mentor de Saldanha no projeto de conclusão de curso, foi o animador Cris Wedge, que na época era sócio de uma pequena empresa, que fazia animação em 3D para publicidade, a Blue Sky. Wedge convidou Saldanha, ao final do curso, para trabalhar na empresa, que na época dava prejuízo aos seus sócios e era muito pequena.[64] Ao aceitar a proposta de Wedge, Saldanha encontrou sua verdadeira escola e a linha de sucessão a que pertence: os animadores da Blue Sky! Agora, assim como os antigos pintores, ele fazia parte de uma genealogia artística.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

Brincando de diretor

A Blue Sky foi fundada por colegas que se conheceram na produção do longa metragem da Disney, *Tron* (1982), um marco entre os filmes de animação por computador. Quando a Disney decidiu produzir o filme, não havia dentro da empresa um departamento de efeitos especiais e animação digital grande o suficiente para suportar o volume de trabalho necessário para a conclusão do

[63] Não seria supérfluo observar que "mentor" é também o nome de um personagem da *Odisseia* escrita por Homero. Athena toma forma de Mentor quando vai aconselhar Telêmaco ou Odisseu e inclusive participa do massacre dos pretendentes na casa de Odisseu.

[64] As informações sobre o crescimento da empresa Blue Sky no mercado de animação e da ascensão de Carlos Saldanha dentro da empresa, e que se seguem neste subcapítulo, foram retiradas da palestra dada por Saldanha, no Centro Cultural do Banco do Brasil, durante o Anima Forum, no Anima Mundi de 2011, no Rio de Janeiro e comparadas aos dados registrados no sítio da empresa na INTERNET, <http://blueskystudios.com/our-story/>, acessado pelo pesquisador em 06/11/2015.

projeto. Foi preciso contratar várias pequenas empresas e estúdios para compor o filme. Uma dessas empresas contratadas foi a MAGI, onde os futuros fundadores da Blue Sky trabalhavam.

A Blue Sky foi fundada em 1986, por Wedge e mais cinco sócios. Nos primeiros dias trabalhavam em um pequeno escritório, em uma sala com apenas três computadores. A Blue Sky desenvolveu um *software* proprietário chamado *CGI Studio* que viria a ser (e ainda é) talvez o *software* de "renderização"[65] mais avançado usado na indústria. Ao longo dos anos a empresa foi crescendo, primeiro produzindo comerciais em computação gráfica para a Gillette, Bell Atlantic e Braun. Depois como produtora de efeitos especiais e animação de personagem em longas de Hollywood como *Joe e as Baratas* (1996), *Alien – A Ressurreição* (1997) e *Clube da Luta* (1999). Em 1998, ganhou o Oscar de melhor curta de animação com *Bunny*. O curta chamou a atenção da Fox, que comprou a Blue Sky e injetou grandes recursos na empresa, alçando a Blue Sky na produção de longas metragens em 3D. O primeiro longa produzido por eles, *A Era do Gelo* (2002), arrecadou mais de US$ 46.300.000,00 em sua semana de estreia, tornando o estúdio um dos protagonistas de um mercado de bilhões de dólares.

Saldanha estava no lugar certo, na hora certa? Estaríamos nós, nessas poucas linhas, corroborando a constituição ou a consagração de um antigo mito? Não quer dizer que toda história é regida pelo acaso, mas Saldanha chegou aos EUA em um momento de transformação do campo da animação, ele vinha da área tecnológica e não artística, ao contrário de seus colegas de curso, e soube aproveitar o direcionamento da animação para a computação gráfica, para buscar o seu espaço. Da mesma forma, a Blue Sky, também buscava espaço neste mercado de trocas comerciais e ao prosperar, abriu novos postos de trabalho e oportunidades. Saldanha entrou na Blue Sky em 1993 e foi crescendo junto com a empresa, aproveitando os espaços que iam surgindo com o aumento do volume de produção do estúdio. De animador para diretor de comerciais, de diretor de comerciais para codiretor de longa metragens, auxiliando Wedge e finalmente diretor de longas, assinando os seus próprios filmes. É claro que ele fala do esforço inicial para conseguir ascender na empresa, mas depois sua narrativa

[65] Renderização ou "*rendering*" é a parte da animação digital associada à produção da imagem concluída. A renderização adiciona aspectos de iluminação, textura e efeitos, como fluidez e atmosfera (CHONG, 2011: 163).

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

alcança um teor quase natural para a sucessão dos fatos. Enfim, quando conta a sua história, inconscientemente Saldanha emprega ou reproduz uma antiga forma narrativa típica da carreira artística, mas que ao mesmo tempo corresponde ao corolário natural como as coisas acontecem na vida cotidiana dos infelizes mortais. O que se verifica é uma espécie de glamorização da narrativa, uma ação social de consagração realizada pelo autor e seus pares em busca de distinção social. A entendemos como um processo de legitimação, mas que visto por uma outra lente, não se trata de nada incomum. E não poderia ser diferente, pois busca distinção dentro de uma esfera muito particular e com uma longa tradição, a área da criação artística, mas que poderia ser de qualquer forma de trabalho humano.

> Eu na realidade era praticamente animador, mas tinha um projeto que chegou na Blue Sky que não custava nada, tinha pouca grana. A Blue Sky não conseguia fazer aquele projeto pelo orçamento, por causa de todo o custo de pessoal. Resolvemos fazer o comercial quase de graça, eu tive que fazer praticamente tudo, animação, dirigir, mais ou menos o que fiz em *Time for Love*. Eu quis aproveitar esta oportunidade para me testar e ver como era dirigir um comercial. [...] Esse comercial foi super bem, eu ganhei prêmios. Foi uma nova fase da minha carreira, foi daí que comecei a "brincar" de diretor. [*sic.*] Começou minha transição de animar menos e dirigir mais. Comecei a fazer trabalhos maiores (SALDANHA, 2011).

Na virada dos anos 1990 para os 2000, nos EUA, foi uma época de efervescência na produção de animação. Os grandes estúdios descobriram as possibilidades de um imenso mercado ainda não explorado de longas metragens de animação em 3D, o modelo Disney havia sido superado por essas grandes produções tecnológicas.

> Na época *Toy Story*[66] (1995) já tinha sido um grande sucesso, a DreamWorks [Steven Spielberg] já tinha lançado o *FormiguinhaZ* (1998), o *Shrek* (2001) estava para sair. Eu acredito que foi um novo começo. O novo "anos dourados" da animação. Ou seja, já se começava a se falar das grandes produções de animação em 3D. Começamos a conversar com a Fox, que ainda não tinha parceria com nenhum estúdio de animação [3D] (*Ibidem*).

Com a expansão das atividades da Blue Sky, Chris Wedge começou a ficar muito requisitado. Podemos considerar que Wedge foi o mestre de Saldanha, contudo, não fica claro no seu depoimento se os dois tinham uma rivalidade, mas

[66] Foi o primeiro longa-metragem da Pixar, também considerado o primeiro longa totalmente produzido por computação gráfica, embora no Brasil, Clóvis Vieira tenha produzido *Cassiopeia* no mesmo ano, mas por dificuldades de produção, o filme brasileiro só foi lançado em 1996. *Cassiopeia* foi produzido em uma rede de 17 microcomputadores 486 DX2-66, utilizando um *software* totalmente obsoleto, o *Topas Animator*, da Crystal Graphics.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

Wedge foi abrindo espaço para Saldanha. Wedge dirigiu o curta *Bunny* (1998), que trouxe um Oscar para o estúdio e possibilitou que Saldanha assumisse a direção de todos os comerciais da empresa, em um momento em que a Blue Sky ainda estava em transição, entre uma produtora de comerciais e de cinema. Já Saldanha desenvolveu o personagem do esquilinho Scrat do *A Era do Gelo*, em um curta, *Gone Nutty* (2002), que foi indicado ao Oscar e possibilitou que a produtora mantivesse parte de sua equipe de animadores trabalhando em um momento de consolidação da empresa como grande produtor de longas.

Avaliar se o discípulo superou o mestre é algo muito subjetivo, pois ambos agora são diretores de longas do estúdio e ambos possuem grande sucesso de bilheteria. Aliás, essa comparação mesmo entre Cimabue e Giotto, parece ser fora de propósito. Comparar os filmes de Wedge e Saldanha, neste momento, no nosso entender é perda de tempo, pois são produtos do mesmo estúdio e seguem os mesmos padrões de animação, narrativa e estética, tal como todos os ateliês de pintores do final da Idade Média trabalhavam na Itália. Daqui a alguns anos, com a distância temporal adequada, poderemos ver quais realizações da Blue Sky ainda repercutem no público e aí sim poderemos perceber se a anedota artística sobre a rivalidade entre mestre e discípulo se confirmará.

As condições de trabalho nestes estúdios podem ser caracterizadas como frenéticas, tal como nos ateliês do final da Idade Média, os profissionais e técnicos trabalham em vários projetos ao mesmo tempo, enquanto um filme vai ficando pronto, outro vai começando a despontar e talvez seja muito difícil definir uma separação entre o trabalho do "mestre" e de seus habilidosos companheiros. Tudo indica que todos eles eram e tinham que ser muito bons profissionais. Por conta da demanda, no passado e nos dias de hoje, a equipe nunca pára, esta constância de projetos em produção, ou melhor, a falta desta, talvez seja um dos principais problemas da indústria brasileira de animação e parece que foi também o fator decisivo para que a arte renascentista se tornasse aquilo que ela é hoje. Sem a alta demanda que havia de pintura, a história da arte hoje seria outra. A animação no Brasil não consegue sustentar uma equipe de trabalho e precisa desmontá-la e remontá-la a cada ciclo de novos trabalhos. Na Blue Sky, Saldanha relata assim seu dia a dia e finaliza seu histórico de animador:

> *Robôs* (2005) foi uma ideia de dentro da Blue Sky, eu fui codiretor, *A Era do Gelo* (2002), o Chris Wedge foi diretor e eu codiretor, com a mesma estrutura e equipe.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

> No meio da produção de *Robôs*, surgiu a ideia de fazer *A Era do Gelo 2* (2006), por causa do sucesso comercial. Tinha que fazer naquela hora, por que o pessoal não vai mais lembrar do filme. Aquela coisa louca! [*sic.*] Daí eu fui convidado para fazer a direção do *A Era do Gelo 2*, dessa vez sozinho. O Chris continuava a tocar o *Robôs* e eu ficava meio expediente em cada filme. Tivemos dois anos para fazer tudo! Começava a trabalhar no desenvolvimento de *A Era do Gelo 2* e ajudava a terminar *Robôs*. Ainda tinha 6 meses de produção de *Robôs* e eu tinha que executar o projeto inteiro em um ano e meio sozinho dessa vez. Logo saindo o *A Era do Gelo 2*, a gente já começou a fazer o *A Era de Gelo 3* (2009), pois já sabia que ia dar certo. Neste meio tempo, eu já tinha a ideia de fazer um filme sobre o Rio, sobre pássaros. No meio do *A Era de Gelo 3*, aconteceu a mesma coisa com *Robôs*, vamos fazer o *Rio* (2011)! Teria dois anos para fazer, mas continuando a fazer o *A Era de Gelo 3*. Caí na mesma armadilha do primeiro, só que dessa vez eu não era codiretor, eu era diretor dos dois! Foi mais trabalho ainda, mas valeu a pena. Sobrevivi! (*Ibidem*).

É surpreendente o fato de se conseguir trabalhar em dois projetos gigantescos paralelamente, aqui se mostra outra face homóloga das anedotas de artistas: o artista se apresenta como um ser superior, capaz de façanhas inimagináveis que um leigo não conseguiria realizar. Apesar do arco de tempo ser muito grande, pois produzir um longa de animação é uma tarefa que leva anos de planejamento e produção, a sucessão de trabalhos terminados e lançados, nos leva à noção de "*Fa Presto*".[67] Saldanha como um malabarista, jogando duas bolas ao alto, cada bola um filme, que destreza! A Blue Sky lançou *Rio 2* em 2014, *Snoopy e Charlie Brown*: *Peanuts O Filme* em 2015 e conjuntamente desenvolvia o projeto de *A Era do Gelo 5*, que foi lançado em 2016. Saldanha continuará dirigindo filmes, dando palestras, entrevistas e participando de eventos promovendo os lançamentos do estúdio. Também continuará construindo sua narrativa e história de vida, dentro dos mesmos parâmetros das anedotas de vida dos artistas. Mas sem desejar questionar toda essa produção, julgamos que ainda resta uma pergunta muito importante. Do ponto de vista da substância estética dos filmes que estão sendo produzidos, qual a sua importância e qualidade em relação a eles mesmo e outras produções? Pode-se afirmar sem hesitação que eles estão cada dia melhores? Julgamos que esse critério só poderá ser emitido daqui a algum tempo, com o devido recurso do tempo de maturação, mas não há como

[67] "*Fa presto*", significa presteza, rapidez. Segundo Kris e Kurz as biografias dos artistas consagram grande espaço a feitos maravilhosos demonstrando a rapidez sobre humana do artista ao concluir uma obra. Esta velocidade de conclusão seria supostamente um indício de que o artista tem domínio completo sobre o seu trabalho e se origina de histórias mitológicas ou lendárias, dando a esta rapidez técnica um caráter sobrenatural (KRIS & KURZ, 1988: 87).

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

deixar de considerar que já se verifica um certo esgotamento, digamos assim, dessa forma de trabalho hoje denominada de altamente criativa.

Animação, uma prática social

Gostaríamos, agora de aprofundar o conceito de arte ou de criação artística em uma direção contrária das antigas narrativas, mas como construção coletiva e prática social, entendendo a técnica de animação como filiada ao Campo da Arte e do Design, ainda que de certo modo acabemos por desconstruir a visão mítica reproduzida por Saldanha. Para tal, usaremos como apoio o trabalho de Janet Wolff, Howard Becker e Pierre Bourdieu. É adequado associarmos as ideias de Wolff com as ideias de Becker. Apesar de Becker definir a arte como "ação coletiva" e utilizar como ponto inicial de sua análise o artista e sua localização específica dentro do que ele chama de "mundo" da arte e Wolff trabalhar com o díptico "arte" e "ideologia", ambos obtêm conclusões muito semelhantes. Já Bourdieu e Becker, no entanto, abordam o universo da produção artística de forma oposta, utilizando as noções de "campo", o primeiro, e de "mundo", o segundo. No entanto é possível construir um parecer explicativo sobre a animação como prática social, utilizando conceitos trabalhados por ambos separadamente, sem que seja preciso deturpar o âmago do pensamento de um ou do outro, como já foi explicado em nossa introdução.

Primeiramente, podemos apontar para o caráter óbvio do cinema e mais precisamente da animação como arte coletiva.[68] Assim como a grande maioria das artes industriais, a animação depende de um número significativo de técnicos e profissionais especializados para ser produzida e a atuação destes mesmos técnicos e profissionais especializados pode ser definitiva no resultado da produção. Afastando-nos definitivamente da ideia de que o filme dependa apenas das decisões e talento de um único indivíduo, o diretor/artista genial.

Mas, isto não é tudo. Os fatores tecnológicos, econômicos e as instituições sociais interferem diretamente no resultado da obra. Não precisamos retroceder muito tempo atrás, na aurora da história do cinema para comprovarmos isto. O

[68] Talvez seja importante observar que todas as práticas humanas, desde o início da história da humanidade, são práticas coletivas, mas sob o modo de produção capitalista elas são pervertidas e passam a ser vistas como resultado de ações individuais.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

desenvolvimento contínuo de equipamentos capazes de gerar imagens por computador e consequentemente capazes de animar tais imagens se intensificaram durante os anos 1980. Mas apenas com o lançamento do curta metragem *Luxo Jr.* (1986), do animador John Lassater, é que a animação em CGI alcançou um nível estético aceitável de imagem e movimento palatável ao grande público. Lassater impressionou a comunidade de artistas e animadores de CGI, ao dar "vida" a um simples abajur, com movimentos sutis e orgânicos. Todos queriam saber qual novo *plug-in* ou *software* o animador teria utilizado par alcançar tal naturalidade ao seu personagem. Lassater na verdade apenas utilizou conceitos da animação tradicionais, desenvolvidos nos estúdios Disney, durante os anos 1940. Os doze princípios da animação são convenções de desenho e criação de ilusão de movimento aplicados nos estúdios Disney, por seus artistas e que se tornaram padrão na indústria de animação (CHONG, 2011: 72-73).

Como a maioria dos técnicos que se debruçavam nos experimentos iniciais de computação gráfica não eram animadores *a priore*, desconheciam estas convenções. Quando Lassater uniu a tecnologia a estas convenções, abriu espaço para a animação em CGI crescer e se tornar a grande indústria que é hoje. Ele também foi diretor de criação de *Toy Story* (1995), o primeiro longa-metragem em CGI a ser lançado comercialmente e grande sucesso de público, que sinalizou aos outros estúdios as possibilidades de grande êxito econômico. O sucesso de *Toy Story* o converteu em um modelo de negócio e um modelo artístico, que predomina narrativa e esteticamente na animação em CGI, em produções de animação de longa-metragem, dentro da indústria do cinema norte-americano até hoje.

> As exigências das indústrias culturais engendram uma uniformização mais ou menos importante dos produtos, que traduz menos uma escolha dos autores da obra do que as propriedades do sistema. As características normalizadas dos produtos podem tomar-se uma espécie de critério estético para quem as avalia: na sua ausência, a obra será catalogada como trabalho amador (BECKER, 2010: 125).

Saldanha não poderia criar seus filmes sem a existência prévia de *Luxo Jr*. e *Toy Story*, pois estas obras pioneiras da computação gráfica, definiram as convenções e *modus operandi* do campo da animação em CGI, tanto na organização dos estúdios produtores e comercialização dos produtos, quanto na forma e no conteúdo dessas animações. Os filmes da Blue Sky são consequências das realizações comercias e técnicas destes primeiros trabalhos da Pixar e

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

procuram espelhar seus êxitos formais, técnicos e comerciais. Becker criou o termo de "profissionais integrados" para explicar as ações coletivas de criadores como Saldanha. Na verdade, não há muita diferença entre o trabalho de Saldanha e de Wedge dentro da Blue Sky e ainda do trabalho desse estúdio para o que produzem Pixar ou DreamWorks.

> Resulta daí que os mundos da arte parecem tratar os profissionais integrados e as suas obras como se fossem intercambiáveis, como se tudo aquilo que os diferencia não impedisse, portanto, a sua recíproca substituição sem grandes inconvenientes. Eu não posso organizar uma exposição de Picasso no meu museu? Então, poderei certamente montar uma exposição de Matisse e será igualmente boa, apesar de não ser a mesma coisa. [...] E o mesmo se passa em todos os patamares da notoriedade (*Ibidem*: 199-200).

No próprio relato de Saldanha, como vimos anteriormente, percebemos a importância dos fatores econômicos na criação da obra e a influência dos trabalhos dos estúdios concorrentes na forma de trabalhar da Blue Sky. Ocorre que durante a sua narrativa, esses dados são menosprezados, ou considerados como irrelevantes em relação aos aspectos legitimados pela tradição, isto é, pelas narrativas sobre criação autoral do gênio da raça. Mas existem ainda mais fatores que concorrem em favor dos nossos argumentos a respeito das influências externas ao artista na produção de sua obra e consequentemente, no direcionamento dos resultados. É justo especular que, se no Brasil, na época em que Saldanha escolheu se mudar para os EUA, existisse um mercado organizado de animação, ou o Campo da Animação fosse já estruturado em todo o seu encadeamento (produção/recepção/circulação), como nos explica Bourdieu. Ou então, se o Brasil fosse um país líder no desenvolvimento de tecnologias para aplicação da CGI em efeitos especiais. Talvez Saldanha, anonimamente, estivesse trabalhando hoje, no Jardim Botânico, em algum prédio das organizações Globo, gerando animações para vinhetas de novelas, tal como muitos profissionais hoje lá estão.

As diversas instâncias culturais ocupam funções definidas no sistema de produção de bens simbólicos, constituindo um tripé, definido por produção, reprodução e difusão dos bens simbólicos. Podemos utilizar estas classificações para tentar entender a configuração do chamado *Boom* da animação brasileira na segunda década do século XXI.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

A democratização dos meios digitais de produção no final da década de 1990 e início dos 2000 foi fundamental para o crescimento da produção de animação no mundo todo e, em especial, em países periféricos como o Brasil. Mas só isso não é o suficiente para explicar o crescimento da produção brasileira de animação. A ação coletiva dos animadores brasileiros também foi fundamental para a ocorrência desse crescimento. A criação da ABCA (Associação Brasileira de Cinema de Animação) aglutinou, organizou e orientou o objetivo comum de um grupo significativo de animadores e produtores, de tornar o país um produtor de conteúdo. O profissional de animação fortaleceu sua posição dentro do campo da indústria cultural, deslocando sua prática da do profissional de cinema, buscando sua legitimação cultural e diferenciação de classe. Através de uma atuação no campo político, e utilizando a associação como instrumento de pressão nos agentes públicos, os animadores concorreram para a formulação e criação de políticas públicas, e consequentemente, a implantação destas políticas (AnimaTV, cota de tela, Lei da TV paga, FSA – Fundo Setorial do Audiovisual, entre outras ações), para viabilizar a produção comercial de animação. Conjuntamente, foi decisiva a criação de ações de divulgação e popularização da animação brasileira para o grande público, tornando a animação mais familiar entre os brasileiros, formando um novo público e facilitando o recrutamento de novos profissionais para o campo.

Cabe destacar, como instância de legitimação da produção nacional de animação, e importante pilar dessas ações de divulgação e inculcação de valores culturais e estéticos, o Anima Mundi, que se tornou um dos festivais mais importantes do mundo e o lugar natural de articulação entre público, animadores e produtores de animação no Brasil. Paralelamente, cada um desses fatores, construíram um ambiente de convencimento da sociedade civil, de que a animação é importante para o desenvolvimento do país, tanto economicamente como culturalmente. E assim explodiu o chamado *Boom* da animação brasileira[69]. Como escreveu Wolff, "[...] *a existência de estruturas e instituições na verdade permite às pessoas agirem*" (WOLFF, 1982: 35).

[69] No subcapítulo 3.1. *The Boom*, trataremos mais detalhadamente a constituição do *Boom* da animação comercial no Brasil, páginas 108-138. E no subcapítulo 3.4. *Made in Brazil*, apresentaremos os mecanismos de financiamento da produção comercial do *Boom*, páginas 185-221.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

No entanto, ainda não se configurou no Brasil uma "escola" de animação. Ainda não podemos ver a animação brasileira com um estilo consolidado. A formação de novos profissionais é precária, as condições de trabalho de profissionais já estabelecidos, é longe da ideal e a difusão das convenções e padrões que hoje a incipiente indústria nacional emprega, verifica-se muito restrita. Na introdução já havíamos declarado sobre o temor que os produtores brasileiros têm, que a falta de formação de mão de obra, inviabilize a estrutura de negócio que eles de certa maneira tentam consolidar. No entanto, julgamos que a constituição de uma escola é fundamental para perpetuar valores e práticas, não apenas questões técnicas, mas também a ideologia. Não há a menor dúvida que o trabalho de Saldanha seria outro, se ele não tivesse passado pela School of Visual Arts de Nova Iorque. Através da escola ele se tornou apto a reconhecer e reproduzir os valores que precisava para ingressar e ter êxito na indústria de animação norte-americana, ele foi moldado para isso.

> E se o treinamento especializado também tem um papel, os processos das instituições de treinamento provavelmente também contribuem para "formar" o artista e influenciar a direção de seu desenvolvimento. É claro que essas coisas se aplicam de maneiras diferentes a diferentes formas de arte e em diferentes períodos **(***Ibidem*: 53).

Cavalos selvagens e integrados

Pode-se argumentar que Saldanha não é o exemplo ideal de artista, para estabelecermos a noção de arte, como ação coletiva, já que ele pertence à indústria cultural e não ao campo de produção erudita, que na animação, estaria representada por curtametragistas, que atuam no cinema independente, experimental ou *underground*, o que poderíamos chamar de cinema de autor. Até mesmo pesquisadores importantes para o campo da animação, como Russett e Starr, perpetuam esta noção de artista individual e super humano, dado que delimitam a animação autoral como aquela em que os animadores cultivem técnicas individuais, que tenham dedicação pessoal e exclusiva ao cinema experimental e que apresentem ousadia artística, ou seja, filmes feitos por um só indivíduo e que dedicaram sua vida ao desenvolvimento de uma técnica exclusiva

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

(RUSSET & STARR, 1988: 09). O que talvez Becker classificasse como *Mavericks*.[70]

Mas os constrangimentos que artistas como Saldanha sofrem, não ficam restritos aos profissionais integrados, até mesmo aqueles artistas que criam uma maneira diversa de trabalho, como os *Mavericks*, não estão livres das exigências de mercado comercial, de distribuição, convenções, padrões e todas as outras questões econômicas. Eles podem se desviar de algumas restrições, mas não podem se desviar de todos os balizamentos, pois assim certamente suas obras se tornarão ininteligíveis ao público e aos seus pares.

Mesmo um animador radical como o russo Alexander Alexeieff (ver **Imagem 10**), que criou a sua própria técnica de animação, a *pinboard animation*[71] ou *pinscreen animation* ("cama" ou tela de alfinetes), um cavalo selvagem autêntico, um artista que escolheu não seguir todas as convenções e padrões de seu mundo da arte, abdicando de certas facilidades das convenções do mundo da animação e desenvolveu um trabalho singular, não agiu sozinho.

Sua esposa, a norte-americana Claire Parker, que era oriunda de uma rica família estadunidense, não foi só sua mulher e colaboradora, mas também sua mecenas durante muitos anos, daí a noção do criador selvagem, agindo solto com a sua longa cabeleira ao sabor dos ventos, é uma ingênua noção que não se sustenta, salvo se o cavalo selvagem tenha alguém para abrigá-lo, banhá-lo e alimentá-lo. Parker o ajudava a fotografar e desenhar suas animações, servindo-se

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

[70] Becker chama *Mavericks* os artistas que não aceitam os limites e constrangimentos de sua disciplina. Suas obras são inovadoras, mas não são adotadas por outros participantes do mundo da arte a que pertence. No lugar de renunciarem às suas ideias ou métodos, os *Mavericks* prosseguem seus projetos, ignorando as facilidades e convenções acolhidas pelos demais membros que pertencem a seu mundo da arte (BECKER, 2010: 196-210). Por exemplo, Alexander Alexeieff, abdicou ao criar a *pinscreen animation* (como poderemos ver nas páginas seguintes), de todas as facilidades de cooperação que o mundo da animação poderia lhe proporcionar se tivesse escolhido trabalhar com uma técnica padrão. Como por exemplo a animação tradicional, feita quadro a quadro em papel, que em sua época, era a técnica hegemônica.

[71] Criada em 1934, na França, a *pinscreen animation* consiste em um painel com sua superfície totalmente furada, regularmente por minúsculos alfinetes. Esta tela fica arranjada verticalmente em relação ao animador, como uma tela de pintura. Em cada orifício está instalado um alfinete, todos eles do mesmo tamanho. Para desenhar devemos pressionar os alfinetes na tela: totalmente pressionados se configura a cor branca e sem nenhuma pressão se configura a cor preta. Os tons de cinza são constituídos pelas diversas alturas dos alfinetes pressionados na tela. Para apagar o desenho basta acessar o verso do painel e pressionar o alfinete em seu sentido contrário. Cada desenho, formado pelas diferentes alturas desses alfinetes na tela é fotografado em sequência e assim temos a sucessão de poses que formam a animação. A característica mais marcante da técnica de Alexeieff é que suas animações apresentam características tridimensionais, já que a luz refletida nos diversos alfinetes, rebatem sombras na superfície da tela, deixando o desenho formado por estas depressões, um volume real. Também chama a atenção que todos estes filmes são em preto e branco (RUSSET & STARR, 1988: 90-97).

como uma espécie de borracha humana, atuando do outro lado do painel de alfinetes, empurrando de volta, os alfinetes que Alexeieff considerava que precisavam de ajustes. Alexeieff também produziu algumas animações publicitárias (Nescafé, L'Oréal) para conseguir financiar e viabilizar suas experimentações no campo da animação e testar novas técnicas.

Imagem 10: Alexander Alexeieff e Claire Parker à esquerda, a *pinscreen animation* ao centro e imagem de *O Nariz* (1963).

Mesmo inventando um suporte novo para a animação, ele ainda utilizava vários padrões e convenções dos filmes animados. Precisava fotografar quadro-a-quadro os desenhos formados na tela de alfinetes, como qualquer outro animador de *stop motion*. Alexeieff considerava a animação, deslocada do campo do cinema:

> Na Rússia, onde nasci, chamava-se ao cinema 'ilusão'. Dizíamos: 'Esta noite, vamos a uma ilusão'. O que me interessa no cinema de animação, é que o movimento que imaginamos perceber é ilusório: não existe. Enquanto no cinema existe mesmo. [...] O cinema de animação procura o 'como' do movimento. O resto, beleza da forma ou da cor, é acessório, e por vezes mesmo um estorvo (DENIS, 2010: 54).

Mas ele não conseguiu se destacar completamente deste contexto, seu produto tinha o mesmo formato de qualquer filme com atores ou animação e era projetado em salas de cinema como qualquer outro produto cinematográfico e utilizando o mesmo tipo de maquinário. Alexeieff também precisava das instituições de consagração, como as mostras de cinema e galerias de arte para fazer seu filme circular e ser conhecido pelo público e colegas de profissão.

Alexeieff frequentava assiduamente o meio surrealista, utilizava como tema de seus filmes, adaptações de obras literárias (*O Nariz*, de Gogol, em 1963) ou obras musicais (*Uma Noite no Monte Calvo*, de Mussorgski, em 1933). Para desenhar na tela de alfinetes, ele usava utensílios domésticos, como garfos e

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

colheres, para conseguir padrões que lembravam folhas ou gotas. Interessante é que até mesmo *matrioshcas* (bonecas do artesanato russo), com seus diferentes tamanhos, eram usadas para formar círculos de diferentes diâmetros. Era um homem do seu mundo – aliás, quem não é? –, com influências de movimentos artísticos e pesquisas técnicas anteriores a ele, do grupo que frequentava, das condições econômicas do seu tempo e das coisas em sua volta. Não era um artista divino.

Os chamados *Mavericks* não deixam discípulos e suas invenções acabam classificadas como curiosidades ou excentricidades dentro do meio, fato que termina por reforçar o mito do criador genial. Ao não conseguir ou ao não pretenderem desenvolver bases para um sistema organizacional, não criam movimentos nem tradições artísticas. De tempos em tempos, algum animador decide reviver a técnica de Alexeieff, como, por exemplo, *Mindscape* (1976) produzido em *pinscreen animation*, por Jacques Drouin, no NFB (National Film Board of Canada). Porém, sem pretender fazer juízo estético ou comparações injustas, sua técnica continuará marginal dentro da animação, ao contrário da animação em CGI da Blue Sky e Carlos Saldanha, que se constituiu como um verdadeiro mundo da arte, com suas inúmeras escolas, exércitos de aprendizes, grandes estúdios, multidões de técnicos, profissionais especializados, grande público e muito dinheiro. Como diz Becker:

> E a História da Arte relata as inovações que suscitaram vitórias institucionais, as que conseguiram criar em seu torno todo o aparato de um mundo da arte, que mobilizaram pessoas em número suficiente para cooperar regularmente e que lograram promover novas ideias. As mudanças que não conseguem conquistar uma rede de cooperação existente ou criar uma outra não têm futuro (BECKER, 2010: 249).

Como vemos, as condições para o sucesso artístico estão menos na qualidade da obra, ou da destreza do artista e mais na configuração do meio social onde ele vive e em sua posição dentro do campo da arte que ele professa. Como afirmava Wolff: "*Num certo sentido, o autor é apenas o parteiro*" (WOLFF, 1982: 79). As condições de distribuição, econômicas e tecnológicas são fatores decisivos para o formato das obras, muito mais que as escolhas inspiradas do artista genial e este está limitado, mesmo que não perceba a uma série de convenções, padrões e ideologias que o moldaram e influenciam determinantemente na forma ou no conteúdo da obra. Alexeieff e Saldanha não

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

são decisivos, em sua individualidade, para explicar o sucesso de seus trabalhos ou os encadeamentos que levaram a constituição do Campo da Animação, como é hoje.

> Desse modo o "comportamento humano" individual não pode ser o motor da história, mas é a história que produz o "comportamento humano" singular. [...] A análise interpretativa que a história realiza não se baseia na parte, isto é, no agente da ação social, entendido aqui como indivíduo, mas no todo, na sociedade, no grupo social a que ele pertence, nos movimentos ideológicos coletivos que o precedem e que o formam e que lutam politicamente entre si em busca de legitimação (CIPINIUK, 2014: 47).

Longe da figura mágica do artista genial, sabemos que a história do mundo da animação está sendo construída coletivamente entre dedicados profissionais especializados, divulgadores, produtores, legisladores, empresários, público, entusiastas, críticos e pesquisadores. Perpetuar a crença nesse indivíduo iluminado e dotado de um dom que só a ele pertence, antes de ser ingênuo, é ineficiente, prejudica a leitura das especificidades de nossa produção e a procura de soluções viáveis para a manutenção e emancipação do campo da animação em terras brasileiras.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA

Retomada do capítulo 2

Neste capítulo tivemos a intenção de provar que a animação é precursora e base do cinema e que a técnica para produzir a ilusão de movimento a partir de imagens fixas é a principal característica da animação e consequentemente da forma cinematográfica. Ainda que esta tese possa parecer pretenciosa ou ousadia de incautos, penso que temos elementos concretos para fazer essa afirmação. Relacionamos o Campo da Animação com as novas teorias de mídia e produção digital, que consideram a desmaterialização e permeabilidade dos suportes de produção e a hibridação das linguagens cinematográfica, fotográfica e animação. Defendemos a importância do papel da animação na contemporaneidade (século XXI) e definimos seus limites em uma realidade de mudanças estruturais e tecnológicas de grande velocidade, em que os saberes e técnicas sedimentados ao longo de décadas parecem perder relevância ou se romper. Independente da vontade ou dos conhecimentos, convenções e práticas acumulados entre os profissionais especializados em animação. Acreditamos que a definição disso que

é animação vai além das análises técnicas e teóricas articuladas por pesquisadores e teóricos, e que esta definição depende muito mais das condições de sua institucionalização, isto é, das convenções e práticas mantidas socialmente pelos profissionais especializados, estudiosos e apreciadores de animação, do que da análise puramente científica.

Além disso, estabelecemos o trabalho do profissional especializado em animação como uma prática social, do mesmo modo, tornamos patentes as causas da noção de artista como gênio ainda prevalecer dentro de um universo de saberes e procedimentos coletivos, tal como o cinema de animação. Assim, acreditamos que através destas digressões necessárias, clarificamos a base teórica que utilizaremos como fundo para a compreensão dos assuntos tratados no capítulo a seguir, onde trabalharemos as entrevistas realizadas com profissionais do Campo da Animação, com objetivo de melhor compreender como operam os agentes produtivos do Campo da Animação no mercado audiovisual brasileiro.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1512197/CA