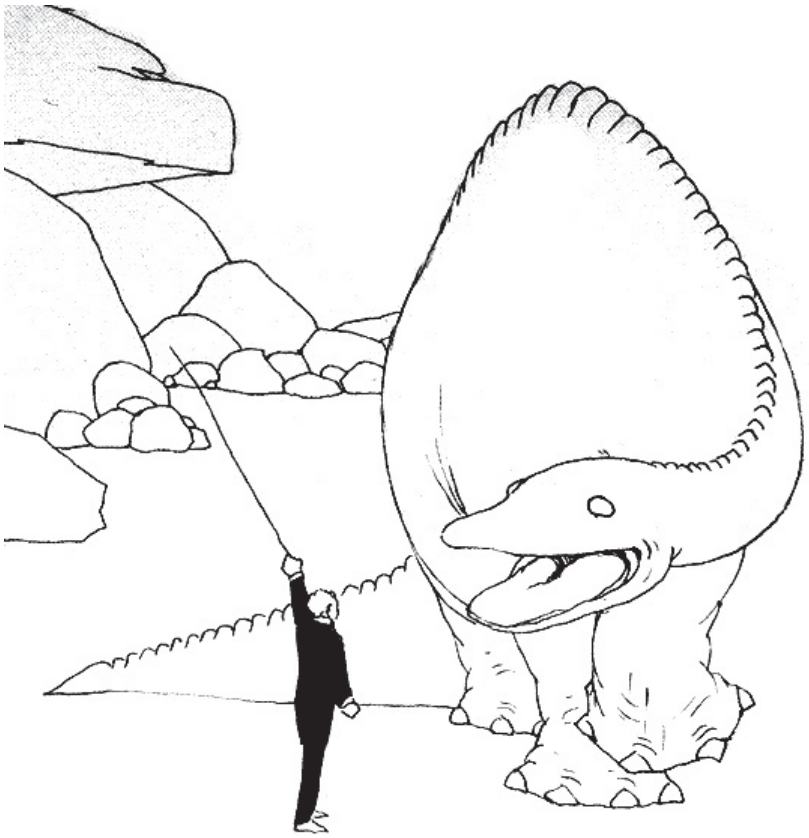


Animadas

1
Narrativas visuais em movimento através da história 25

2
A evolução das personagens animadas junto à indústria do entretenimento 60

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0410891/CA

1
Narrativas visuais em movimento através da história

O Cinema de Animação é uma arte surgida no final do século XIX. Suas bases se encontram em pesquisas científicas sobre truques óptico-mecânicos que criam a ilusão do movimento aparente, difundidos na sociedade norte-americana e européia como brinquedos e *gadgets* a partir do final da década de 1820. Trata-se de uma arte recente (com cerca de apenas cem anos), que tomou contornos na primeira década do século XX, com as experimentações dos primeiros cineastas, em sua maioria artistas performáticos ou oriundos das artes gráficas.

A ilusão do movimento aparente, que torna possível a animação de desenhos e objetos inertes, é, por sua vez, anterior às artes cinematográficas e à fotografia. Remonta a inúmeras formas de representação do movimento desenvolvidas ao longo da história da humanidade, com o objetivo de narrar acontecimentos (reais ou fictícios) de maneira visual e dinâmica. A grande maioria, no entanto, eram representações *estáticas* do movimento, que solicitavam a participação intensa e interesssada do apreciador; para que o movimento fosse concretizado pelo mesmo em sua mente (como ocorre, por exemplo, nas histórias em quadrinhos).

Um estudo histórico sobre o Cinema de Animação e suas origens é capaz de fornecer ao pesquisador desta arte informações valiosas a respeito das implicações trazidas pela visualidade e pelo movimento às personagens deste meio narrativo visual e dinâmico. A História da Animação, aqui brevemente apresentada, é uma referência necessária para balizar os procedimentos de análise e o desenvolvimento teórico expressos neste documento, frente às questões que surgiram ao longo destes mais de dois anos de pesquisa.

Neste capítulo, traço o percurso histórico do Cinema de Animação, desde seus principais antecedentes até a aproximação de sua vertente norte-americana com a indústria cultural, conseqüente da organização dos primeiros estúdios. Uma vez que se mostrou impossível apresentar neste documento *toda* a História da Animação, e considerando que existem pesquisadores cuja dedicação ao assunto se faz de maneira exclusiva, mantenho o enfoque de minha perspectiva

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0410891/CA

histórica sobre as técnicas desenvolvidas neste momento inicial da arte e, principalmente, sobre as personagens animadas que despontaram no início do século XX.

1.1.
Antecedentes históricos do Cinema de Animação

O termo *animação*, bem como variações a ele relacionadas, deriva do verbo latino *animare*, que significa *"dar vida a"*. A*nima* deriva do termo de origem grega *anemon* que, no sentido literal da palavra, significa *alma*. Pela definição do filósofo grego Aristóteles, a característica que distingue os *animais* (aqueles que possuem *anima*, ou seja, alma) das coisas inertes (in*anim*adas) é o movimento próprio.

Segundo o historiador de Cinema de Animação Charles Solomon, a palavra *animação* passou a designar *imagem em movimento confeccionada quadro a quadro* a partir do início do século XX, destacando-a das demais artes visuais por ter no *movimento* sua singularidade (SOLOMON, 1987:10). [1]

O movimento, essência da Animação, "é a atração visual mais intensa da atenção" (ARNHEIM, 1997:365). Nas palavras do professor Rudolf Arnheim: [2]

> Um cão ou um gato podem estar descansando tranqüilamente sem se impressionarem com todas as luzes e formas que constituem o cenário imóvel ao seu redor; mas logo que algo se agita, seus olhos voltam-se para o local e seguem o curso do movimento. Os gatinhos parecem completamente à mercê de qualquer coisa que se mova como se seus olhos estivessem atados a ela. Os seres humanos, de modo similar, são atraídos pelo movimento; basta mencionar a efetividade dos anúncios móveis, quer se trate de sinais de neon cintilante ou comerciais de televisão, ou o apelo popular muito maior das execuções com movimento, comparadas com a fotografia, pintura, escultura ou arquitetura, imóveis.
>
> O movimento implica numa atenção nas condições ambientais, e mudança pode exigir uma reação. Pode significar a aproximação do perigo, o aparecimento de um amigo ou de uma presa desejável. E como os olhos se desenvolveram como instrumentos de sobrevivência, adaptaram-se a sua tarefa. [3]

Registros históricos sugerem que a atração que o movimento exerce sobre os seres humanos remonta de um período muito anterior às primeiras experiências no campo da animação. Muito antes de ser designado como tal, as

[1] Charles Solomon, ensaísta, crítico e historiador de Cinema de Animação respeitado internacionalmente, é autor de diversos ensaios e publicações sobre a história da animação. Foi colunista de periódicos como **The Los Angeles Times**, **Rolling Stone**, **Film Comment**, **Emmy**, **Modern Maturity** e **The Hollywood Reporter**. A edição original de **The history of animation**: enchanted Drawings (1989) recebeu inúmeros prêmios nas áreas de Cinema, Artes e Comunicação.

[2] Rudolf Arnheim, filósofo, psicólogo e teórico de Arte, foi professor de Psicologia da Arte no Departamento de Estudos Visuais e Ambientais em Harvard (Estados Unidos). Após a sua aposentadoria, tornou-se professor convidado da Universidade de Michigan, em Ann Arbor. Autor do livro **Arte e percepção visual**: uma psicologia da visão criadora (1954), considerado referência indispensável em cursos acadêmicos voltados para os campos das Artes plásticas, Design, Arquitetura e Urbanismo.

[3] ARNHEIM, Rudolf. **Arte e percepção visual**, cit. p. 365.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0410891/CA

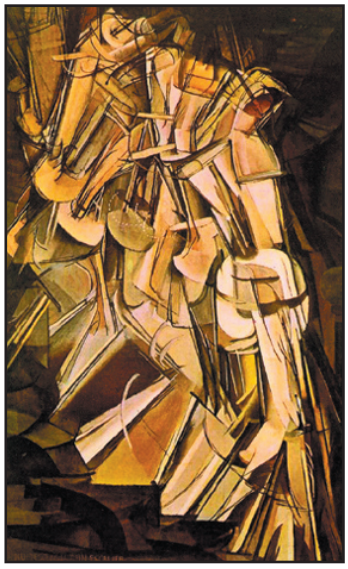
sementes do que se tornaria no século XX a arte do Cinema de Animação já despontavam nas tentativas de representar visualmente o movimento, desde as pinturas rupestres. Nas paredes de cavernas em Altamira, no norte da Espanha, foram encontradas pinturas nas quais os animais estão representados com mais patas do que de fato possuem, em posições que sugerem movimento (cerca de 30.000 a.C.). Segundo o professor Alberto Lucena Barbosa Júnior: [4]

> ...encontramos ao longo da história da arte o desejo atávico do homem pela animação de suas criaturas — inicialmente com uma intenção mágica (Pré-História), mais tarde como código social (Egito Antigo), passando pelo reforço da narrativa (Oriente Próximo antigo em diante), até atingir o puro desejo formal com a arte moderna. Em diversos exemplos temos sugestões de movimento ainda mais intenso, como animais pintados em cavernas ostentando bem mais patas do que têm na realidade. Leonardo da Vinci toca no problema da animação com seu famoso desenho **Proporções do corpo humano**, feito para ilustrar um texto de Vitrúvio, no qual representa um homem exibindo o dobro de seus membros. Marcel Duchamp, com sua famosa pintura de inspiração futurista **Nu descendo uma escada**, evoca a dinâmica plástica do movimento numa seqüência de posições de uma personagem num único quadro. E, desde a Antigüidade, verificamos uma forma popular de expressão através da "história figurada", que vai mais tarde dar origem às histórias em quadrinhos, onde a ação se desenvolve em quadros separados, já sugerindo — a exemplo da animação propriamente dita — movimento no espaço e no tempo. [5]

Gerar a *ilusão* do movimento aparente através de rápida sucessão de imagens seqüenciais, entretanto, não é tão simples quanto sugerir este movimento por meio de desenhos ou pintura. Confeccionar uma obra de animação requer um grau de desenvolvimento técnico e científico inexistentes até o século XIX.

[4] Alberto Lucena Barbosa Júnior, mestre em Multimeios pelo Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas, é artista plástico, cineasta de animação e professor do Departamento de Artes da Universidade Federal da Paraíba, onde ministra cursos teóricos e práticos no campo das artes visuais. Autor dos livros **Surrealismo na arquitetura** (1995) e **Arte da animação**: técnica e estética através da história (2002), originalmente concebido como sua dissertação de mestrado na Unicamp (concluída em 1999).

[5] BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. **Arte da animação**, cit. p. 29.



Acima: DUCHAMP, Marcel. Nu descendant um escalier nº 2**. 1912-1916. Óleo sobre tela, 146 cm x 89 cm. Museu de arte da Filadélfia.**

Abaixo, à esquerda: um javali com oito patas representando o movimento. Pintura rupestre em gruta na Espanha (30.000 a.C.). Do livro de Barbosa Júnior (BARBOSA JÚNIOR, 2002:29).

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0410891/CA

1.1.1.
Animação sem câmera

O desenvolvimento do Cinema de Animação enquanto arte tem início nas experiências com luz e movimento realizadas no início do século XIX em pesquisas científicas de acadêmicos e inventores como Thomas Alva Edison, Peter Mark Roget e muitos outros.

Por que percebemos os raios das rodas das carruagens e das bicicletas girando ao contrário, ou mesmo ficando parados, quando o veículo se move rapidamente? Foi partindo deste tipo de questionamento que, em 1824, Peter Mark Roget apresentou à Sociedade Real Britânica o artigo intitulado **The persistence of vision with regard to moving objects**, no qual buscava demonstrar que o olho humano retém imagens por uma fração de segundo enquanto outras imagens estão sendo percebidas. No artigo, Roget defendia ainda que o olho humano *combina* imagens vistas em seqüência em uma única — em movimento — se forem exibidas rapidamente, com regularidade e iluminação adequada. A esse fenômeno foi dado o nome de *persistência da visão* ou *persistência retiniana*.

De fato, não ocorre à maioria das pessoas dissociar a animação dos meios em que esta se encontra inserida nos dias de hoje. Imagina-se equivocadamente que apenas podemos observar este fenômeno por meio de aparelhos elétricos ou eletrônicos que apresentem as imagens em série, transformando uma seqüência de *imagens estáticas* (inanimadas) em uma única *imagem dinâmica* (animada). O que poucos sabem é que o processo que possibilita o fenômeno da ilusão do movimento não ocorre no aparelho ou na tela em que a imagem dinâmica é exibida, mas sim em cada indivíduo, graças a particularidades da espécie humana.

Segundo Roget, a *persistência da visão* resultaria de uma característica fisiológica do olho humano. A retina do olho humano — onde as imagens do exterior são "projetadas" no interior do globo ocular — reteria a imagem vista durante uma pequena fração de segundo após o seu desaparecimento. Caso uma segunda imagem igual substituísse a primeira, em um intervalo de tempo igual ou inferior à fração de segundo na qual a imagem original foi retida, o cérebro perceberia ambas como se fossem uma única, e o intervalo entre elas não seria percebido. Para que este fenômeno ocorresse, a segunda imagem deveria aparecer exatamente no mesmo local onde se encontrava a primeira, isto é — utilizando o vocabulário do campo da Animação — as duas imagens deveriam estar *registradas*.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0410891/CA

Se, ao invés de imagens iguais, tivéssemos imagens completamente distintas umas das outras, a ilusão do movimento se perderia. Veríamos um fluxo rápido e caótico de imagens que não seriam entendidas pelo cérebro como algo único. Em contrapartida, caso tivéssemos uma seqüência de imagens que se modificassem ligeiramente, de forma sistemática e progressiva cada uma em relação à anterior, perceberíamos todas as imagens vistas pelo olho como uma única, em movimento.

Deste modo, quanto mais depressa as imagens fossem substituídas por suas seguintes, mais fluido e natural tornar-se-ia o movimento. Isto significa que quanto maior fosse a freqüência em que as imagens seriam exibidas — e conseqüentemente maior fosse o número de imagens apresentadas por segundo — mais real pareceria a ilusão do movimento.

Menos de um século depois da publicação da pesquisa de Roget, entretanto, pesquisadores comprovariam que sua teoria sobre a persistência da visão encontrava-se incompleta, não dando conta de todo um processo que se inicia na retina dos olhos e continua no cérebro do indivíduo. De fato, Roget estava certo quanto à necessidade da exibição seqüencial de imagens registradas em freqüências aceleradas. Mas, ao contrário do que acreditava o pesquisador inglês, defende-se hoje que a combinação das imagens estáticas em imagens dinâmicas não se dá na retina, mas sim na mente de um espectador interessado.

Em 1916, o psicólogo Hugo Münsterberg incluiu, pela primeira vez, a ação da mente do espectador no processo que gera a ilusão do movimento aparente, refutando a teoria de Roget sobre a persistência das imagens na retina. Para Münsterberg, "a impressão da continuidade da película resulta de um processo mental complexo pelo qual as várias figuras são reunidas na unidade de um ato maior" (MÜNSTERBERG, 1970:29). Segundo o psicólogo, para haver a ilusão do movimento aparente faz-se necessário, obrigatoriamente, um investimento por parte do espectador (em termos de atenção, memória, emoção, imaginação, etc.), sem o qual um filme nada mais é do que um encadeamento de imagens sem vida.

Um filme — seja ele animado ou de ação ao vivo — só existe como tal no período de tempo em que este é percebido por seu apreciador, isto é, "quando dirigido aos mecanismos psicofisiológicos de percepção do espectador acordado e atento" (GRAÇA, 2006:79). Os filmes acontecem *na mente* do espectador, sendo este participante fundamental da produção do movimento aparente. "Quando confrontado com uma sucessão rápida de imagens fixas, o cérebro é levado a colmatar e a relacionar as diferenças formais que existem entre elas imaginando ver um

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0410891/CA

objeto em movimento contínuo" (GRAÇA, 2006:81). Ou seja, para que seja possível ao espectador "ver" o movimento aparente, faz-se necessário que o cérebro desse espectador estabeleça correspondências entre os elementos a ele apresentados quadro a quadro e, ao mesmo tempo, perceba diferenças seqüenciais entre os quadros. Tais diferenças, contudo, não podem jamais causar uma ruptura na continuidade da seqüência de quadros, daí a necessidade de serem sutis e progressivas.

Ainda hoje, os processos por trás do fenômeno da percepção de imagens em movimento não são inteiramente compreendidos. Para fins desta pesquisa, entretanto, basta entendermos os requisitos necessários para gerar da ilusão do movimento aparente. *Como* cada etapa deste fenômeno se processa nos indivíduos é assunto para outra pesquisa.

A partir da década de 1820, surgiram diversas invenções baseadas no princípio da teoria da *persistência da visão* de Roget. Brinquedos e *gadgets* que se valiam de truques óptico-mecânicos para gerar a ilusão de movimento e, com isso, entreter. [6] Estes "ancestrais dos filmes de animação" (LAYBOURNE, 1998:18) eram dispositivos mecânicos que criavam, por meio de truques ópticos, a ilusão do movimento aparente.

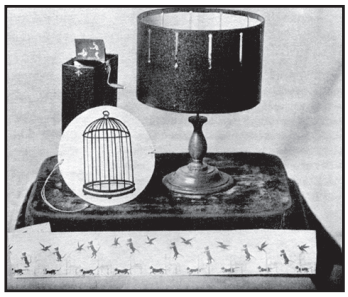
Traçando uma genealogia da arte da animação e estudando alguns destes *gadgets* incomuns, percebe-se que em sua concepção desenvolveram-se técnicas que viriam a se tornar, décadas mais tarde, as bases do Cinema de Animação. Técnicas ainda empregadas em animações contemporâneas, mesmo em obras produzidas por computação gráfica. No manuseio destes dispositivos, é possível coletar informações valiosas relativas aos fundamentos perceptuais e mecânicos da animação e compreender como se deu o desenvolvimento das técnicas de se produzir imagens que se movem. Historiadores do Cinema de Animação empregam o apropriado termo *animação sem câmera* para designar os dispositivos óptico-mecânicos. [7]

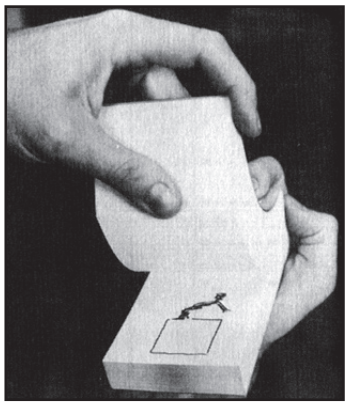
Nenhum desses dispositivos tinha inserção razoável no mercado ou nas pesquisas científicas da época. Tais invenções não aspiravam nenhuma função que não a de entreter e distrair; eram projetadas com o único propósito de serem brinquedos ou curiosidades. Estes brinquedos difundiram-se rapidamente na sociedade a partir da segunda metade do século XIX.

Durante o século XIX e o início do século XX, inventores como Joseph Plateau (inventor do *fenaquistoscópio*), Simon Von Stampfer (*estroboscópio*), William Horner (*zootrópio*), Emile Reynauld (*praxinoscópio*) e Thomas Alva Edison (*kinetoscópio*) criaram e aperfeiçoaram diversos dispositivos

[6] O termo de língua inglesa *gadget* significa aparelho, dispositivo.

[7] *Cameraless animation*, na obra original, de língua inglesa. LAYBOURNE, Kit. **The Animation book, new digital edition**, cit. p.18. Tradução minha.





Acima: exemplos de dispositivos óptico-mecânicos. Do livro de Kit Laybourne (LAYBOURNE, 1998:21).

Abaixo: um cineógrafo (ou *flipbook*) do animador George Griffin. Do livro de Kit Laybourne (*Idem*, 23).

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0410891/CA

óptico-mecânicos. [8] Cada novo dispositivo inventado levava em consideração o funcionamento de seus antecessores, buscando superá-los na sofisticação de seu funcionamento e no refinamento da ilusão do movimento aparente. Ao aperfeiçoamento técnico dos dispositivos óptico-mecânicos, somaram-se os avanços tecnológicos da época. Um em especial, o desenvolvimento das técnicas de fotografia — inventada no final da década de 1820 pelos franceses Nicéphore Niepce e Louis Daguerre — permitiu que os dispositivos óptico-mecânicos dessem origem a duas novas formas de entretenimento: o Cinema de Animação e o cinema tradicional.

> Surge, então, a figura do inventor americano Thomas A. Edison. Trabalhando junto com William K. L. Dickson, ele desenvolveu o kinetoscópio, em 1891. Era um aparelho que permitia a observação de apenas uma pessoa por vez, não sendo destinado à projeção. [...] Edison produzia seus próprios filmes com uma outra máquina chamada *kinetógrafo*.
>
> Mas foram os irmãos Lumière os primeiros a projetar filmes. Em dezembro de 1895, eles apresentaram a primeira exibição de fotografias animadas, com o seu cinematógrafo. Resultado direto do aperfeiçoamento do aparelho de Thomas Edison, era a culminação da série de contribuições anteriores. O cinematógrafo servia tanto para filmar quanto para projetar. A projeção da realidade com esse aparelho causou assombro. [9]

A primeira projeção pública, considerada oficialmente como tal, é creditada aos irmãos Auguste Marie Nicolas Lumière e Louis Jean Lumière. Inúmeras outras projeções públicas já haviam sido realizadas até então (como as realizadas por Reynauld em seu *Teatro Óptico*, valendo-se do praxinoscópio), mas esta entrou para história por seu primor técnico. Os irmãos Lumière exibiram uma seleção de dez de seus filmes curtos a um público pagante no subsolo de um café em Paris, no dia 28 de dezembro de 1895. Contam-se estórias de que, na exibição de **L'arrivée d'un train à la Ciotat** (1895), os espectadores teriam fugido correndo, apavorados com a possibilidade de serem atropelados pelo trem que deles se aproximada. No entanto, hoje já é comprovado que tal comportamento não passou de uma brincadeira. Daquele dia em diante, a participação *motora* do espectador na geração da ilusão do movimento aparente não seria mais necessária.

[8] Para mais informações sobre os dispositivos óptico-mecânicos, ver LAYBOURNE, Kit. **The Animation book, new digital edition**, p. 18-36 e BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. **Arte da animação**, cit. p. 30-40.

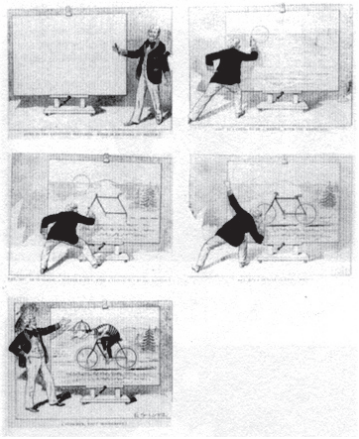
[9] BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. **Arte da animação**, cit. p. 39-40.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0410891/CA

1.1.2.
Os *lightning sketches* e os filmes de efeitos

No início do século XX, tornaram-se populares, como forma de entretenimento, os *lightning sketches*, apresentações ao vivo que misturavam artes gráficas com performances espontâneas de artistas plásticos.

Nos *lightning sketches*, o artista criava e modificava sua obra diante da platéia (pinturas, caricaturas, desenhos e etc.). O objeto artístico resultante destes espetáculos era a própria performance do artista, e não a obra produzida. O artista era, ao mesmo tempo, autor e personagem da ação. Prescindia nesse tipo de espetáculo o conceito de genialidade do artista, reforçada por sua presença no local, interagindo com a platéia no momento em que a criação acontecia.



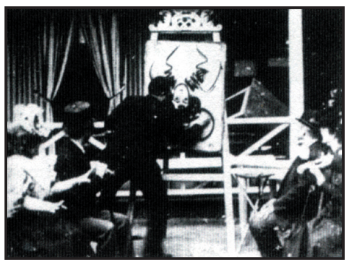
The lightning sketcher**, do ilustrador Edwin G. Lutz. Ilustração para a revista** Life **de 15 abr. 1897. Do livro de Donald Crafton, *apud* Barbosa Júnior (BARBOSA JÚNIOR, 2002:48).**

Na mesma época, as projeções cinematográficas, iniciadas pelos irmãos Lumière em 1895, já faziam um enorme sucesso na Europa e nos Estados Unidos. A "projeção da realidade" causava espanto e admiração. Apesar de apresentar filmes de curtíssima duração e sem pretensões artísticas, que se limitavam a registrar acontecimentos (como *a chegada de um trem à estação* e *a saída dos operários de uma fábrica*), a novidade por si própria era mais que o suficiente para atrair o público para as salas de projeção. [10, 11] Apesar do cinema do final do século XIX não ter sido encarado pelos cineastas e pelos espectadores como arte, mas sim como uma maneira de registrar e exibir eventos (tal qual fotografias em movimento), este meio que estava se desenvolvendo abria possibilidades inovadoras enquanto ferramenta de expressão visual.

[10] **L'arrivée d'un train à la Ciotat**. Dirigido e produzido por Auguste e Louis Lumière. França, 1895.

[11] **La sortie des usines Lumière**. Dirigido e produzido por Louis Lumière. França, 1895.

O cinema é um meio de imagens em movimento, que apresenta *ações se desenvolvendo no tempo*. Os espectadores encaravam o cinema como uma "projeção da realidade" — realidade esta facilmente captada e posteriormente apresentada a eles conforme se desenvolvera diante das câmeras. Não tardou, no entanto, para que os cineastas se valessem desta noção ingênua, na medida em que percebiam a possibilidade permitida pelas técnicas cinematográficas de "trapacear" com a realidade apresentada nas telas.



Peinture à l'envers **(1989), atribuído a um fotógrafo dos irmãos Lumière.**

A imagem retrata o artista gráfico Tom Merry em um espetáculo ao vivo de *lightning sketches*. Do livro de Barbosa Júnior (BARBOSA JÚNIOR, 2002:48).

O segredo por trás destas "trapaças" encontrava-se na manipulação do tempo. Uma das principais técnicas desenvolvidas neste sentido foi o processo conhecido como *substituição por parada de ação* (ou *stop action*). O cineasta interrompia a captação das imagens de um *filme de ação ao vivo* (*live-action*) em um determinado instante e, sem modificar o enquadramento ou o posicionamento da câmera, alterava a imagem, modificando a disposição de elementos presentes na cena que estava sendo registrada. Reiniciava então as filmagens,

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0410891/CA

tornando a pará-las quantas vezes fossem necessárias para atingir os efeitos desejados. Durante a projeção do filme, a ação era exibida aos espectadores de maneira contínua no tempo, ininterrupta, fazendo com que todas as modificações realizadas durante as interrupções das filmagens (de um fotograma para o seu seguinte) surgissem em cena instantaneamente.

Não é por acaso que o grande precursor dos filmes de efeitos foi o francês Georges Méliès. Antes de se tornar cineasta, Méliès era conhecido como um talentoso artista gráfico e mágico ilusionista. Em 28 de dezembro de 1895, fez parte da platéia que assistiu a primeira projeção do cinematógrafo dos irmãos Lumière. Fascinado com aquilo que presenciara, começou a produzir registros cinematográficos da vida cotidiana. Um acidente com sua câmera, quando filmava no *L'Opera* de Paris, parou suas filmagens por cerca de um minuto. Quando assistiu o material que havia filmado, Méliès reparou que pessoas sumiam e apareciam em cena no instante em que a filmagem havia sido interrompida pelo acidente. Este acaso o levou ao desenvolvimento da técnica de *substituição por parada de ação*, que já havia sido empregada anteriormente por Thomas Edison em alguns de seus filmes, sem que este tenha tirado da técnica grande proveito.

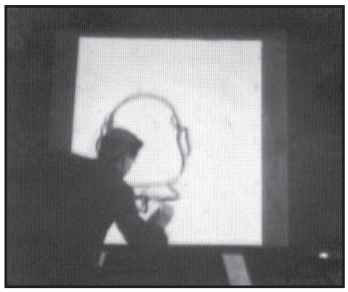
Méliès via o cinema como uma extensão natural de seus espetáculos ilusionistas e *lightning sketches*. A técnica de *substituição por parada de ação* lhe possibilitava criar, em seus filmes, incríveis ilusões como metamorfoses e misteriosos truques de desaparecimento.

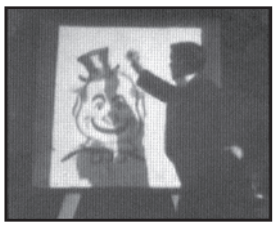
> Para ele, o cinema se constituía num espetáculo de magia e, para tanto, tirava proveito de todas as trucagens ao seu alcance. Seus filmes vão enlouquecer as platéias da Europa e dos Estados Unidos, sendo investigados fotograma a fotograma para se tentar descobrir a natureza prodigiosa dos seus truques. [12]

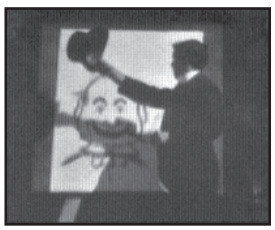
A técnica da *substituição por parada de ação* tornava possível aos cineastas fazer pessoas e objetos se materializarem na tela instantaneamente, desaparecerem, transformarem-se em outros objetos ou até moverem-se sozinhos, de maneira rudimentar. Como em um passe de mágica! Foi com base nesta técnica que se originou um novo gênero cinematográfico, de inspiração nos espetáculos ilusionistas: o *trickfilm*, ou *filme de efeitos*.

Os filmes de efeitos atribuíram ao cinema a característica de arte ilusionista de representar o fantástico e realizar o impossível que este possui até hoje. Seguindo os passos de Méliès (que, anos mais tarde, seria reconhecido na história

[12] CARNEY, Raul. La animación a través de los tiempos. In: **Cinevideo 20**. Madri: dez. 1982, cit. p.44. *Apud* BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. **Arte da animação**, cit. p. 41. Tradução do autor.







[13] **The enchanted drawing**. Dirigido por J. Stuart Blackton. Produzido por J. Stuart Blackton e Albert E. Smith. Estados Unidos, 1900.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0410891/CA

do cinema como "pai dos efeitos especiais"), diversos outros artistas gráficos e performáticos "migraram" para as produções cinematográficas.

O artista plástico inglês James Stuart Blackton entrou em contato com o cinema por intermédio de Thomas Edison. Entre suas diversas atividades (era também jornalista e cartunista do periódico **New York Evening World**), Blackton apresentava seus *lightning sketches*. Após ter entrevistado Edison, em 1896, foi convidado pelo produtor para estrelar uma série de *filmes de ação ao vivo* baseados em suas performances de *lightning sketches*. O filme de maior sucesso desta série, **The enchanted drawing** (1900), somava à performance de Blackton alguns "efeitos mágicos" (BECK, 2004:12) dos filmes de efeitos, tirando proveito do processo de parar a filmagem para mudar a ação. [13]

> ...o vemos desenhar suas figuras na prancheta fixada no cavalete. De repente, um objeto que estava desenhado aparece fisicamente em sua mão — enquanto a expressão do personagem desenhado muda para uma cara de espanto, também fazendo uso do mesmo processo de animação. [14]

Com produção do estúdio de Edison, Blackton realizou o primeiro filme de animação com desenhos da história, **Humorous phases of funny faces** (1906). [15, 16] A obra, de apenas três minutos de duração, foi produzida a partir de ilustrações desenhadas com giz sobre um quadro-negro. O artista registrava com a câmera as sucessivas modificações nos desenhos, em alguns momentos captando a *ação ao vivo* (quando as mãos de Blackton aparecem desenhando o rosto de um homem em tempo real, por exemplo), e em outros momentos fotografando os desenhos *quadro a quadro*. (quando, por exemplo, o rosto de uma mulher forma-se sozinho, a partir de linhas que se movimentam sozinhas) Trazia, assim, a linguagem dos *lightning sketches* para o cinema.

> Existe nesse espetáculo uma identificação com a idéia mítica do artista como criador, reforçada por sua presença no momento em que tudo acontece. Havia os elementos básicos: o artista, a superfície de desenho, o desenho e a estrutura narrativa — transpostos integralmente para o cinema, com a vantagem da técnica de animação (às vezes, só aparecia a mão do artista desenhando). Dessa forma, promovia-se a ilusão do animador como mágico, como um ser privilegiado, que tinha o poder de conceder vida às coisas. [17]

A técnica de *substituição por parada de ação*, desenvolvida por Méliès e utilizada por Blackton em **The**

[14] BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. **Arte da animação**, cit. p. 42.

[15] **Humorous phases of funny faces**. Dirigido e produzido por J. Stuart Blackton. Estados Unidos, 1906.

[16] "A mão do artista e um quadro-negro, um desenho rápido de uma face, outra face, um cigarro, uma nuvem de fumaça e, de repente, uma arte completamente nova nasce. Nenhum gênio aqui, desenhos absolutamente terríveis, mas é o primeiro, até onde sabemos, e merece um pouco de crédito apenas por isso. Méliès fez animação stop-motion primeiro, e existiam centenas de flipbooks utilizando a persistência da visão para animar desenhos em traço antes do surgimento desta pequena tira de celulóide surgir. No entanto, todos que já se divertiram com o um desenho animado de Tex Avery ou Disney deveriam saber a humilde origem deste formato, e este é um exemplo". LIRAZEL. Onde tudo começou... In: **INTERNET MOVIE DATABASE, The**. User comment. Publicado em: 7 ago. 1999. Disponível em: <http://www.imdb.com/title/tt0000554/>. Acesso em: 28 jan. 2005. Tradução minha.

[17] BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. **Arte da animação**, cit. p. 48.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0410891/CA

enchanted drawing, foi a precursora da técnica de *filmagem quadro a quadro* (também conhecida como *fotografia frame by frame*) desenvolvida por Blackton para **Humorous phases of funny faces**. Nesta técnica se baseia, até hoje, a produção de filmes de animação. Na *filmagem quadro a quadro*, cada fotograma (*quadro* ou *frame*) é registrado separadamente, de maneira seqüencial, com sutis modificações nos desenhos ou objetos em cena de um fotograma para o seu seguinte. No momento em que o filme é exibido, tem-se a ilusão de que os desenhos ou objetos em cena estão se movendo sozinhos, graças ao fenômeno da *persistência da visão*.

Ainda que empregada em seqüências muito curtas — o processo era muito trabalhoso e, para torná-lo mais ágil chegaram a ser utilizados recortes de papelão para a animação dos membros de uma personagem — a técnica de *filmagem quadro a quadro* que ali se desenvolvia seria o diferencial que tornaria os filmes seguintes de Blackton tão populares.

Em sociedade com o mágico ilusionista Albert E. Smith, Blackton montou sua própria produtora de filmes, a *American Vitagraph Company*. Encarava sua atividade como um negócio, com pouca ou nenhuma preocupação quanto à originalidade. Ao invés de explorar esteticamente as possibilidades artísticas do Cinema de Animação, Blackton tirava proveito da curiosidade de seus espectadores, que lotavam as salas de exibição para se encantarem com os "efeitos mágicos" da animação. O público ainda desconhecia as técnicas empregadas pelos cineastas e não imaginava que novidades poderiam surgir a cada novo filme.

Em seu filme seguinte, **The haunted hotel** (1907), Blackton explorou um tema que já era bastante batido nos meios de entretenimento mesmo antes da invenção da câmera cinematográfica: mansões mal-assombradas. [18] O filme aproveitava ao máximo as possibilidades de efeitos especiais que a técnica de filmar quadro a quadro propiciava. Apesar de possuir um roteiro fraco e pouco criativo, o filme fez um enorme sucesso. A citação publicada no livro de Barbosa Júnior, trecho de uma matéria da revista francesa **Phono-Ciné-Gazette** do dia 15 de abril de 1907, esclarece os motivos de tamanho sucesso a partir do ponto de vista de um jornalista que presenciou o lançamento do filme:

> Impressionante, indefinível, insolúvel, positivamente o mais maravilhoso filme já produzido. Aqui estão alguns dos misteriosos momentos do filme: uma casa que se transforma num órgão, uma mesa posta por mãos invisíveis, uma faca que corta sozinha fatias de salsicha e pão. Vinho, chá e leite sendo despejados por si. Tudo sem a ajuda de ninguém. Tem

[18] **The haunted hotel**. Dirigido e produzido por J. Stuart Blackton. Estados Unidos, 1907.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0410891/CA

> uma quantidade de outros efeitos igualmente estranhos, entre eles um quarto que rodopia completamente enquanto o pobre viajante aterrorizado treme em sua cama se perguntando o que acontecerá. Uma verdadeira novidade. [19]

O apelo dos filmes de efeitos estava no segredo das técnicas por trás do movimento autônomo dos objetos apresentados na tela. Mesmo possuindo roteiros fracos e pouco originais, tais filmes atraíam enormes platéias. O sucesso destes *trickfilms*, de maneira análoga às primeiras projeções dos irmãos Lumière, baseava-se na simples novidade dos efeitos apresentados. O público se maravilhava diante do poder dos cineastas de dar vida aos objetos inanimados, sem conseguir desvendar os mistérios que tornavam esta "mágica" possível. Os cineastas, por sua vez, procuravam instigar cada vez mais a curiosidade de seus espectadores. Blackton, por exemplo, produzia longas seqüências filmadas bem próximas aos objetos, convidando o espectador a tentar descobrir onde se encontrava o truque que lhes permitia se movimentar. "O espectador mais atento não conseguiria detectar nada, nenhum fio que viesse a estragar a 'mágica'" (BARBOSA JÚNIOR, 2002:44).

Foi, no entanto, uma questão de tempo até que a repetição exaustiva da fórmula aplicada nos filmes de efeitos fizesse com que estes deixassem de ser novidade.

> ...o fascínio pelos filmes que exploravam a novidade dos efeitos iniciava seu declínio já por volta de 1908, justamente quando o mercado era inundado por uma avalanche de filmes desse tipo, cujos produtores e distribuidores não hesitavam em plagiar e piratear. O resultado foi a saturação do público. [20]

Se os filmes de efeitos deixaram de atrair o interesse dos espectadores por não serem mais novidade, também não o fariam por suas narrativas pouco instigantes e repetitivas. A exploração dos filmes de efeitos pela indústria cultural fez com que a fórmula atingisse o ápice de seu sucesso e se esgotasse em um intervalo muito curto de tempo.

Além disso, publicações especializadas e, mais tarde, jornais populares começam a informar o público quanto ao processo básico das técnicas de animação empregadas na produção dos filmes de efeitos. Com a revelação do segredo, quebrou-se o encanto por estas obras, provocando o desinteresse dos espectadores. O próprio Blackton, em 1914, admitiu que "uma vez que a novidade havia esgotado, os filmes de efeitos tornaram-se fatalmente monótonos para mentes amadurecidas" (CRAFTON, 1993: 29).

[19] CRAFTON, Donald. **Before Mickey**, cit. p.16. *Apud* BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. **Arte da animação**, cit. p. 43. Tradução do autor.

[20] BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. **Arte da animação**, cit. p. 44.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0410891/CA

Com o esgotamento do gênero, o cinema, que se desenvolvia como indústria do entretenimento, sofreu um forte baque. A produção dos filmes de efeitos era muito mais cara do que a de *filmes de ação ao vivo*, isto é, filmes que registram a ação enquanto esta se desenvolve diante da câmera. Isto porque os filmes de efeitos possuíam diversas seqüências filmadas quadro a quadro, o que aumentava em muito o trabalho para produzi-las. Uma vez que já não atraíam tanto o interesse do público, as produções deste tipo de obra cinematográfico tornaram-se pouco interessantes comercialmente.

Por quase todo o século XX, esta característica foi um limitador que acompanhou o Cinema de Animação. Por demandar mais trabalho em sua produção, os filmes que se valiam de técnicas de animação foram perdendo espaço para as obras de cinema tradicional, de *ação ao vivo*, produções mais ágeis, que demandavam menor investimento e geravam retorno financeiro mais imediato. Marcello G. Tassara trata desta questão, apontando suas conseqüências em seu prefácio para o livro **Arte da animação**: [21]

> ...nota-se que, embora o cinema tenha sua pré-história planteada nos brinquedos ópticos que começaram a surgir na segunda metade do século XIX, foi somente com a invenção da fotografia que o mesmo se consolidou como arte madura, libertando-se de um vínculo ao qual o animador continuou amarrado. O mesmo fenômeno — persistência retiniana — que possibilitava o registro do movimento também obrigava o artista a produzir pelo menos dezesseis desenhos, a fim de criar um único segundo de ilusão. Assim sendo, apesar da animação ter servido de suporte para todos aqueles mecanismos primitivos, o seu definitivo assentamento como forma de expressão autônoma permaneceu prejudicado: de cada cem filmes, um, quando muito, podia caracterizar-se como legítimo filme de animação. [...] À animação restou andar-lhe no encalço, tornando-se uma pequena arte paralela, pouco mais do que uma mera curiosidade ofuscada pela grandiosidade da sétima arte. [22]

Conforme será explicado em detalhes adiante, esta situação se inverterá com o advento do computador e o desenvolvimento das técnicas de computação gráfica.

[21] Marcelo G. Tassara é cineasta e professor do curso de Cinema da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo. Diretor de animação de filmes como **República Guarani** (1982); **Céu Aberto** (1985) e de créditos de abertura das obras **A arte de amar bem** (1970) e **Pixote**: a lei do mais fraco (1981), entre outras. Orientou o professor Alberto Lucena Barbosa Júnior em sua pesquisa de mestrado e na composição da obra **Arte da animação** (2002), cujo prefácio é de sua autoria.

[22] BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. **Arte da animação**, cit. p. 10.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0410891/CA

1.2.
Narrativa e concepção visual nos filmes de animação

Se até 1908 os desenhos e objetos que se moviam surpreendiam e encantavam platéias pela inovadora "magia" do movimento autônomo, entre os anos de 1908 e 1917 as obras do Cinema de Animação deixariam de ser vistas como espetáculos ilusionistas que empregavam truques cinematográficos e se estabeleceriam como objetos artísticos representantes de uma arte que se consolidava. Para que isso ocorresse, entretanto, fez-se necessário deslocar o foco de atenção dos espectadores da *técnica de animação* para a *obra de animação* como um todo. Os cineastas de filmes de animação se viram obrigados a buscar uma elaboração narrativa e estética em suas obras que até então era desnecessária para o sucesso dos filmes de efeitos.

Foi nas artes gráficas que o Cinema de Animação e o cinema tradicional encontraram os fundamentos básicos de narrativa e estética buscados. Artes como a *caricatura* e as *histórias em quadrinhos* já eram populares no século XIX. A elas somaram-se os espetáculos de *lightning sketches* e, juntas, tornaram-se as principais influências das duas artes cinematográficas que estavam se estabelecendo.

As artes cinematográficas mantiveram um frutífero diálogo com as artes gráficas, sendo diretamente influenciadas

Nas imagens (abaixo e na coluna da esquerda), o autor Scott McCloud traça comparações entre as obras cinematográficas de animação e as histórias em quadrinhos. Ilustrações e textos de McCloud para o livro Desvendando os quadrinhos **(McCLOUD, 2005:7-8).**

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0410891/CA

pelas mesmas. Diversos artistas gráficos, como Georges Méliès (que já era conhecido, antes de se tornar cineasta, por suas performances gráficas caricaturando personalidades históricas), "migraram" para as novas artes em desenvolvimento, trazendo em sua bagagem conhecimentos técnicos e estéticos que rapidamente foram incorporados.

Não por acaso, foram as *histórias em quadrinhos* — arte gráfica que lida com a representação visual do movimento através do tempo, de maneira *seqüencial* e *estática* — sua principal influência. [23] As histórias em quadrinhos possuíam esquemas narrativos próprios e uma linguagem já consolidada e bastante desenvolvida. Dos quadrinhos, os cineastas tiravam as estórias, as temáticas, o ritmo e as *gags* (piadas rápidas) de seus filmes narrativos. Um excelente exemplo da influência dos quadrinhos no cinema é a obra **L'arroseur arrosé** (1895) — um dos dez filmes exibidos na primeira projeção realizada pelos irmãos Lumière, em 1895. [24] Este curta-metragem — um dos primeiros filmes narrativos produzidos — foi adaptado das tiras em quadrinhos do cartunista francês Christophe, publicadas em 1889. [25] Transportava para as telas de cinema o enredo, os acontecimentos, a caracterização do protagonista e até mesmo o *timing* dos quadrinhos em que a obra foi baseada.

[23] Muitos autores referem-se às histórias em quadrinhos pelo termo *arte seqüencial*. No entanto, considerando-se que o Cinema tradicional e o Cinema de Animação (apenas para citar dois exemplos) são também artes seqüenciais em sua essência, mantenho a utilização do termo *histórias em quadrinhos*, definido por McCloud como "imagens pictóricas e outras justapostas em seqüência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador". McCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**, cit. p. 9.

[24] **L'arroseur arrosé**. Dirigido e produzido por Louis Lumière. França, 1895.

[25] CHRISTOPHE. Histoire sans paroles: um arroseur public. In: **Le petit français illustré**. França: 3 ago. 1889.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0410891/CA

"Nos Estados Unidos, onde as histórias em quadrinhos prosperaram como mídia de massa atrelada aos grandes jornais e o cinema vai desenvolver-se como indústria, essa influência será ainda mais marcante" (BARBOSA JÚNIOR, 2002:47). Não tardou para que começassem a surgir filmes e séries cinematográficas (inicialmente de *ação ao vivo*) explorando personagens de histórias em quadrinhos, abrindo de vez as portas da indústria cinematográfica para seus respectivos criadores, roteiristas, artistas gráficos etc. Alguns destes artistas — norte-americanos e europeus — viram na animação possibilidades de dar vida às suas próprias expressões artísticas, tornando-se pioneiros nesta arte cinematográfica. Dentre eles, talvez os mais importantes para o desenvolvimento do Cinema de Animação tenham sido Émile Eugène Jean Louis Courtet e Zenas Winsor McKay (conhecidos pelos nomes artísticos *Émile Cohl* e *Winsor McCay*).

> Emile Cohl e Winsor McCay encarnam o estereótipo do artista/animador que não deixa dúvida a respeito de quem e qual tipo de atividade é responsável pelo sentido da palavra arte nessa seara da imagem em movimento conhecida como animação. [26]

Foram artistas como Cohl e McCay os responsáveis pela mudança radical de foco das produções realizadas após 1908. Considerados pioneiros dos filmes de animação, ambos introduziram suas visões de Cinema de Animação enquanto arte de grande potencial expressivo ao gênero em decadência dos filmes de efeitos.

[26] BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. **Arte da animação**, cit. p. 59-60.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0410891/CA

1.2.1.
Émile Cohl: pioneiro do Cinema de Animação

O francês Émile Cohl já possuía uma reputação considerável por seu trabalho como artista plástico, ilustrador e fotógrafo na virada do século XX, quando começou a se dedicar a ilustrar tiras em quadrinhos. Seu interesse pelo cinema teve início quando descobriu que estavam produzindo filmes de ação ao vivo baseados em suas tiras. Ao procurar o estúdio responsável para exigir seus direitos como autor, foi surpreendido com a proposta de ele próprio adaptar para o cinema suas histórias em quadrinhos. Enquanto trabalhava para os *Estúdios Gaumont* como roteirista, diretor e operador de câmeras, Cohl produzia, paralelamente, os desenhos de seu primeiro filme de animação, **Fantasmagorie** (1908). [27] Apesar

do cansaço das platéias diante dos filmes de efeitos, a animação de Cohl, lançado em agosto de 1908, obteve enorme sucesso na Europa e nos Estados Unidos.

Fantasmagorie foi inteiramente realizado pelo artista, que ilustrou cada quadro dos dois minutos de desenhos em movimento produzidos. O filme é considerado a primeira obra de animação *de verdade*, tendo sido produzida e registrada quadro a quadro do início ao fim. Habituado a ilustrar histórias em quadrinhos, Cohl desenhava as animações com nanquim sobre papel. Simplificou seu estilo gráfico para facilitar seu trabalho, sem abdicar da expressividade de seu traço — todas as suas obras apresentavam características estilísticas bem definidas. A fim de evitar erros de registro na produção das seqüências de desenhos, trabalhava sobre uma *caixa de luz*, que permitia sobrepor diversas folhas de papel e, assim, dar continuidade aos desenhos com precisão. Deste modo, garantia movimentos de incrível fluidez. Para preservar o efeito das linhas brancas que se movimentavam sobre o fundo negro — herança dos filmes de efeitos que, por sua vez, traziam essa linguagem dos *lightning sketches* realizados com giz sobre um quadro-negro — Cohl inverteu a impressão do filme em laboratório, referindo-se a esta técnica como "quadro-negro vivo" (BECK, 2004:23).

[27] **Fantasmagorie**. Dirigido e produzido por Émile Cohl. França, 1908.

Émile Cohl não apresentava estórias que seguissem um esquema narrativo linear. Ao contrário, "ele admitia o jorro aparentemente aleatório de imagens que seguiam sua própria dinâmica, num crescendo imprevisível que exercia enorme atração da percepção" (BARBOSA JÚNIOR, 2002:51). Explorava os movimentos e as possibilidades plásticas da imagem animada. Não se limitava às duas dimensões do suporte, explorando a profundidade do espaço fílmico por meio do escorço e da perspectiva. Abusava de metamorfoses. Aplicava o efeito de *zoom* em suas imagens, antes mesmo que tal efeito existisse como recurso técnico das câmeras. As questões formais trabalhadas em suas obras não eram tratadas gratuitamente. O tratamento dispensado às imagens e às seqüências narrativas de seus filmes não almejava apenas o entretenimento; baseava-se na própria visão do autor sobre o mundo e sobre a sua arte.

> Linguagem pictórica, mesmo que rebuscada, sem necessidade de apoio verbal; ou, ao contrário, imagens que fazem trocadilhos com jogos de palavras; equivalências visuais, justaposições, citações estilísticas, sintaxe plástica — decididamente, isso não é atividade para "forasteiros" do universo artístico. Cohl deixa isso evidente ao colocar-se acima do feito técnico da câmara ou de qualquer outro dispositivo tecnológico, dissociando a arte da invenção

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0410891/CA

> técnico-científica — ainda que o artista (como ele) ou o técnico/cientista use da engenhosidade para o desenvolvimento de tecnologias que tornem a arte possível. [28]

[28] BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. **Arte da animação**, cit. p. 53.

1.2.2.
Winsor McCay: pioneiro do Cinema de Animação

Se os filmes de Émile Cohl inspiraram as gerações de cineastas e animadores que se seguiram na Europa, o mesmo pode-se dizer das obras de Winsor McCay nos Estados Unidos. Ao artista americano coube dar continuidade ao desenvolvimento do Cinema de Animação como arte autônoma.

Winsor McCay era um extraordinário desenhista, de imaginação fabulosa. Tal como Cohl, já desfrutava de reconhecimento como artista de histórias em quadrinhos quando começou a trabalhar com Cinema de Animação. Nos quadrinhos, seu espírito inovador já era notável. A concepção fantasiosa de suas histórias era "altamente original, distinta de ilustrações visionárias anteriores em qualquer meio gráfico. Sua configuração é rica, exuberante, mas o traço é econômico e estável" (BARBOSA JÚNIOR, 2002:54). Até hoje, as histórias em quadrinhos de McCay são consideradas referências para artistas gráficos, designers e arquitetos. A série dominical **Little Nemo in Slumberland** (1905), sua obra-prima nos quadrinhos, é considerada "uma das mais extraordinárias narrativas ilustradas criadas" (SOLOMON, 1994:15). A intimidade que tinha com a manipulação da forma, aliada à sua obsessão criativa, levou o artista a extrapolar as convenções visuais dos quadrinhos. Começou fazendo uma releitura do design de personagens convencional aos quadrinhos da época, com deformações de proporções, exageros de expressões e esticamentos/compressões dos corpos dos seres, enriquecendo suas narrativas fora do comum com personagens que misturavam estranheza e comicidade. Em pouco tempo, estaria subvertendo os elementos gráficos da linguagem dos quadrinhos, tornando quadros, sarjetas e letreiros em elementos participantes da narrativa que evolvia.

> J. Stuart Blackton pode ter inventado a filmagem de animação, mas foi Winsor McCay que demonstrou o potencial artístico do novo meio e inspirou gerações de animadores. Um extraordinário artista gráfico, McCay não era apenas o maior dos animadores pioneiros, mas um dos mestres inquestionáveis das tiras de quadrinhos dos jornais e um respeitável cartunista editorial. [29]

[29] SOLOMON, Charles. **The history of animation**, cit. p. 14. Tradução minha. É importante observar que se trata de uma citação de um autor norte-americano, que não incluiu o francês Émile Cohl no recorte de sua pesquisa histórica.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0410891/CA

McCay não tinha a formação artística nem o intelecto de Cohl, mas possuía a percepção das possibilidades artísticas e do potencial expressivo do Cinema de Animação. Foi sua ousadia que mudou a estética dos filmes de animação com desenhos, até então minimalista e de formas simplificadas (como nos filmes de Cohl e Blackton), conveniente para a época, se levarmos em conta que um único artista precisava desenhar milhares de imagens para produzir poucos minutos de animação. Ao contrário de Cohl, que simplificou o próprio traço em seus filmes, McCay transpôs para suas obras de animação seu sofisticado estilo gráfico, há muito estabelecido no complexo design das personagens e cenários das histórias em quadrinhos que desenhava.

McCay lançou **Little Nemo** em abril de 1911, trazendo para a animação as personagens do mundo de sonhos e fantasia que criara nas histórias em quadrinhos. [30] A narrativa do filme objetivava as ações das personagens; sua concepção visual era original e inigualável. Para o historiador Donald Crafton, "a habilidade de McCay em simular movimentos naturais parecia sobrenatural" (CRAFTON, 1993:113). No entanto, tal habilidade era resultado de seu talento como desenhista aliado à sua aguçada percepção, que utilizava para analisar os movimentos humanos e de animais. Existia ainda, nos filmes do artista, a "mágica" ilusão de dar vida aos desenhos, que pareciam ter peso, volume e agir da maneira mais realista possível. Os movimentos, apesar de parecerem reais, eram pura invenção do artista.

Em **Little Nemo**, McCay produziu dezesseis desenhos para cada segundo dos dois minutos de filme, valendo-se de tinta nanquim e folhas de papel de arroz. Para testar a animação de seus desenhos, empregava o recurso da *flipagem*, aliado a um cronômetro. [31] Fez uso dos elementos formais trabalhados por Émile Cohl, como as metamorfoses, as linhas que se moviam aleatoriamente, gerando figuras animadas e a exploração da profundidade dos cenários com o auxílio da perspectiva. Em suas experimentações, foi mais além, desenvolvendo conceitos fundamentais para a técnica de desenho de animação, como esticar/comprimir (*stretch e squash*), aceleração e desaceleração, temporização (*timing*) e ritmo. Chega, inclusive, a tocar em aspectos mais avançados, como a aplicação visual de características de personalidade das personagens, um dos grandes desafios do Cinema de Animação nos anos que se seguiram.

Rapidamente, o público notou que não se tratava de outro filme de efeitos. Diferente dos produtores dos *trickfilms*, McCay não se cansava de divulgar o processo de produção de seus filmes, alardeando, sempre que possível, a

[30] **Little Nemo**. Dirigido e produzido por Winsor McCay. Cenas de ação ao vivo dirigidas por J. Stuart Blackton. Estados Unidos, 1911.

[31] *Flipar* é a ação de passar as folhas rapidamente, movimentando-as pela borda com os dedos. A técnica, até hoje utilizada na animação de desenhos, tem sua origem no *cineógrafo*, dispositivo óptico-mecânico também conhecido pelo nome de *flipbook*. Em animação, utiliza-se a flipagem para se testar os quadros que estão sendo desenhados. Flipamos também para animar as imagens nas páginas de um *flipbook*. A palavra *"flip"* é de origem onomatopaica. Sua pronúncia lembra o som que ouvimos quando folheamos as páginas de um livro rapidamente.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0410891/CA

enorme quantidade de desenhos necessária para a produção e o tempo que levava para confeccioná-los. O Cinema de Animação abandonava de vez os filmes de efeitos, aos quais se encontrava atrelado desde sua origem, e se tornava uma arte cinematográfica com características próprias (de filmes compostos por imagens produzidas quadro a quadro) que estava definindo sua linguagem visual. Os filmes seguintes de McCay viriam a reforçar a posição do Cinema de Animação enquanto arte autônoma, a ponto do próprio artista fazer declarações otimistas a respeito do que via ser o futuro da arte que percebia estar ajudando a consolidar.

> Aproximadamente na época em que McCay completou "Mosquito", ele começou a declarar que a animação — que até então tinha sido vista como uma curiosidade divertida — era uma nova forma de arte que iria suplantar as artes pictóricas tradicionais.
>
> "Pegue, por exemplo, a maravilhosa pintura a que todos estão familiarizados, intitulada **The Angelus**. Haverá um tempo em que as pessoas irão observá-la e perguntarão por que os objetos permanecem rígidos e imóveis. Eles irão demandar ação. E para atender a esta demanda os artistas deste tempo buscarão as pessoas dos filmes atrás de ajuda. E os artistas, trabalhando lado a lado com a ciência, desenvolverão uma nova escola de arte que irá revolucionar todo o campo." [32]

[32] SOLOMON, Charles. **The history of animation**, cit. p. 17. Tradução minha. Entre aspas está destacada a declaração do próprio McCay, que se segue ao texto de Solomon. Na obra citada, esta aparece com o destaque gráfico de citação longa (recuada na mancha gráfica e com corpo de letra um ponto menor).

MILLET, Jean-François. The angelus**. 1857-1859. Óleo sobre tela, 55,5 cm x 66 cm. Musée d'Orsay, Paris.**

O investimento por parte de jovens artistas na experimentação de novos métodos e técnicas para o desenvolvimento de suas obras de Cinema de Animação, entre as décadas de 1910 e 1930, fez prosseguir o processo iniciado por Émile Cohl e Winsor McCay de consolidar uma *linguagem de filmes de animação*. Este processo teria dois resultados como conseqüências diretas: a *industrialização* da arte do Cinema de Animação — atrelando-a fortemente à indústria do entretenimento — e a criação de diversas *personagens animadas* que se tornaram ícones universais da cultura do século XX, conhecidas mesmo nos dias de hoje. [33]

São inúmeros os exemplos de personagens criadas neste período que podem ser citadas aqui, sendo elas imediatamente reconhecidas pela maioria dos leitores: o *palhaço Koko*, o *marinheiro Popeye, Betty Boop,* o *gato Felix* e *Mickey Mouse*, apenas para citar alguns. O que poucas pessoas têm conhecimento, no entanto, é que tais personagens, presentes ainda hoje na programação matinal das redes de televisão, estão vivas no imaginário popular há mais de setenta anos.

Tudo começaria com um pequeno mosquito...

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0410891/CA

1.3.
Steve e Gertie: as personagens animadas de McCay

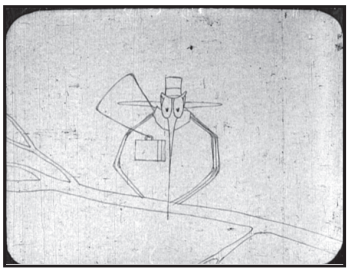
Além de sua importância inegável no estabelecimento do Cinema de Animação como arte independente do cinema tradicional e dos filmes de efeitos, Winsor McCay também se tornou famoso na história da animação por seu trabalho de caracterização de personagens, sendo reconhecido como o primeiro cineasta de animação a desenvolver a *personalidade* das personagens de suas obras e apresentá-la aos espectadores visualmente.

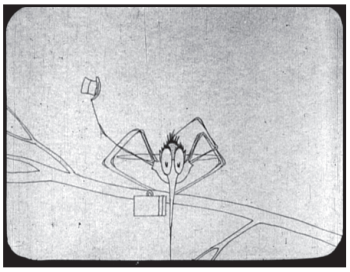
Em seu segundo filme de animação, **How a mosquito operates** (1912), McCay se impôs o desafio de narrar uma estória em desenhos com ênfase no enredo (e não na ilusão do movimento aparente), sem apelar para personagens conhecidas pelo público. [34] O astro do filme não poderia ser mais inusitado para a época: um repulsivo mosquito — carinhosamente apelidado *Steve* — que, de tanto sugar o sangue de um homem gordo, acaba explodindo.

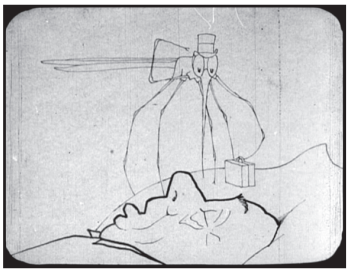
McCay decidiu trabalhar a personalidade de seu mosquito como um recurso que, além de enriquecer a narrativa, possibilitaria a identificação do público com a personagem. Por se tratar de um filme mudo, não pôde lançar mão de diálogos para facilitar sua tarefa. Assim, todas as expressões de personalidade da personagem se dão visualmente, por meio de sua caracterização e de suas ações.

A caracterização do mosquito, apesar de humanizada — portando, inclusive, acessórios como maleta e chapéu —, realça suas características de inseto chupador de sangue (probóscide exageradamente grande; patas extremamente longas). O enredo, por sua vez, apresenta o momento em que Steve sai para se alimentar do sangue de suas vítimas. Apesar da sensação de desconforto causada por suas ações (em algumas cenas, as picadas do mosquito chegam a ser exibidas em close, com riqueza de detalhes), Steve conseguiu prender a atenção do público. Exibicionista, o mosquito entretém os espectadores com uma divertida performance sobre o nariz de um homem sonolento, que faz eventuais tentativas de acertar-lhe um tapa, sem obter sucesso. Durante toda a narrativa, Steve olha na direção da "câmera" narradora, como se estivesse enxergando os espectadores que assistem suas peripécias na sala de exibição, sentindo-se encorajado continuar com suas ações para diverti-los. "O mosquito olha constantemente para os espectadores no sentido de angariar a cumplicidade da platéia, encorajando-o em sua nefasta e repugnante atividade" (BARBOSA JÚNIOR, 2002:58). Desta maneira, a personagem cativava a atenção do público e contava com sua aceitação.

[33] *Personagens animadas* são seres imaginários que apresentam alguns aspectos visuais e auditivos — através dos quais podem apresentar características físicas, psicológicas, sociais, ideológicas e/ou morais — e ganham *vida* na obra narrativa a partir da manipulação de imagens seqüenciais no tempo (pela técnica de *filmagem quadro a quadro*). São encontradas em filmes narrativos de animação, de qualquer duração.







[34] **How a mosquito operates**. Dirigido e produzido por Winsor McCay. Estados Unidos, 1912. Também conhecido pelo título **The story of a mosquito**.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0410891/CA

> É incrível! Um desenho animado, naquela época, foi capaz de levar os espectadores à reflexão sobre a condição humana, tendo como astro um mosquito chupador de sangue! O tratamento aplicado por McCay colocou o inseto numa dimensão superior do imaginário, no qual ele deixava de ser um monstro ao revelar, com suas ações, fraquezas típicas do caráter humano. Isto distinguia o personagem, estabelecia uma empatia com a platéia que facilmente o compreendia e com ele se identificava. O personagem de animação ganhava *personalidade* — e abria as portas para o desenvolvimento da indústria do desenho animado. [35]

[35] BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. **Arte da animação**, cit. p. 58-59.

Aos olhos dos espectadores, o pequeno inseto deixava de ser uma criatura vil ao revelar visualmente, com suas ações e expressões, características próprias suas, análogas às dos seres humano. Steve apresenta uma *complexidade*: estão representadas na narrativa a personalidade, as qualidades e as motivações da personagem, como se esta fosse um ser real. Este conjunto de características distingue Steve dos demais mosquitos, tornando-o um mosquito único.

McCay ainda se superaria ao lançar sua obra máxima — **Gertie the dinosaur** (1914), unanimemente apontada por historiadores como importante marco da história do Cinema de Animação. [36] Neste filme, o artista deu vida a um animal pré-histórico — a simpática dinossaura *Gertie* — com a qual contracenava durante as projeções.

[36] **Gertie the dinosaur**. Dirigido e produzido por Winsor McCay. Estados Unidos, 1914.

Na produção de **Gertie the dinosaur**, McCay incorporou todos os métodos de trabalho e técnicas que vinha desenvolvendo e testando em suas obras nos anos anteriores. Produziu mais de cinco mil desenhos em papel de arroz, dando incrível fluidez de movimentos à sua personagem. Para Solomon, "passar-se-iam mais de vinte e cinco anos antes que qualquer um fizesse animação mais elaborada" (SOLOMON, 1994:17). Várias técnicas, hoje fundamentais à animação, foram estabelecidas neste filme. O cenário, estático, ia sendo acrescentado aos desenhos finalizados. Um jovem artista chamado John Fitzsimmons foi contratado por McCay para a cansativa tarefa de redesenhar o mesmo cenário mais de cinco mil vezes, permitindo-lhe se concentrar no desenho da personagem. O tempo das ações de Gertie era planejado com base na própria respiração do artista e marcado com um cronômetro. Havia a preocupação de integrar a concepção visual de Gertie a seus movimentos próprios, conferindo-lhe uma identidade na maneira de agir, possibilitando sua individualização diante do público.

> Neste filme, McCay estabelecia as fundações da animação de personagens, a arte de delinear a personalidade de uma

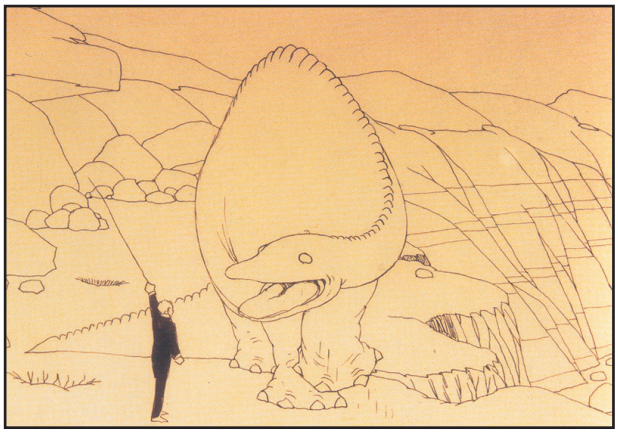
PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0410891/CA

> personagem através de um estilo único de movimentação. A terna, por vezes infantil, personalidade da dinossaura é comunicada através de seus movimentos — o ângulo no qual ela abaixa sua cabeça enquanto ouve um comando, a insolência com que ela balança sua cauda enquanto o desobedece. [37]

[37] SOLOMON, Charles. **The history of animation**, cit. p. 17. Tradução minha.

Gertie come, bebe e respira! Ela ri e chora. Dança tango, responde a perguntas e responde aos comandos de seu criador. O próprio McCay, também conhecido por ser um talentoso artista gráfico performático, contracenava com a personagem em alguns momentos, ditando-lhe ordens e brandindo um chicote ao lado da tela. Ele próprio era também personagem da narrativa (ainda uma influência direta dos espetáculos de *lightning sketches*). Suas ações eram minuciosamente sincronizadas com o filme. Assim, se o artista ordenasse que Gertie sentasse, ela prontamente obedecia. Quando se distraía (atenta às evoluções de uma serpente marinha ou comendo uma árvore próxima, por exemplo) e o chicote de McCay estalava, a dinossaura treinada punha-se a chorar até que seu criador lhe desse uma abóbora desenhada sobre papelão para comer.

Em um determinado momento da narrativa, McCay desaparecia da sala de exibição, reaparecendo auto-retratado no filme, como se tivesse "entrado" na tela de cinema. Demonstrava assim que, se ele estava vivo dentro da tela, do mesmo modo sua personagem também estaria.



Desenho original de Gertie the dinosaur **(1914). Neste quadro, vemos o animador Winsor McCay auto-retratado, interagindo dentro da tela com a personagem animada.**

Gertie the dinosaur fez tanto sucesso que gerou muitos plágios e até falsificações. Por outro lado, também inspirou diversos jovens artistas da época, que se decidiram pela arte do Cinema de Animação. Alguns ficaram famosos pelas personagens que criaram, como Walter Lantz (criador do *Pica-pau*), Dave e Max Fleischer (criadores do *palhaço Koko*), Otto Messmer (cartunista e criador do *gato Felix*) e Dick Huemer (um dos grandes animadores dos estúdios Disney que, em 1955, recriou de memória uma apresentação de McCay para a exibição do filme no programa de televisão **Disneyland**).

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0410891/CA

1.4.
Os estúdios de animação e as séries de personagens

O Cinema de Animação começou a tomar contornos de arte autônoma em 1908, a partir dos trabalhos pioneiros de artistas gráficos — dentre os quais se destacam Émile Cohl e Winsor McCay — que buscavam dar vida às suas criações.

Diferente de J.Stuart Blackton e dos cineastas e produtores de filmes de efeitos, estes artistas que começavam a se envolver com o Cinema de Animação a partir de 1908 encaravam seus filmes como obras de arte. Obviamente, desejavam que seus filmes fossem sucessos de público e lhes rendessem um bom retorno financeiro, mas não viam suas obras de animação como produtos de consumo de massa, com necessidade de rápida e constante produção. A prova disso era o longo intervalo de tempo entre os lançamentos das produções de um mesmo artista.

O conceito romântico (e equivocado) da *autoria* de uma obra de arte, quando transposto das artes gráficas para o Cinema de Animação, gera uma séria dificuldade na produção dos filmes animados. Afinal, como toda obra de arte, um filme de animação deveria também possui um *autor*. Os animadores pioneiros, oriundos em sua grande maioria das artes gráficas, encaravam suas produções animadas da mesma maneira que encaravam suas demais obras (desenhos, pinturas, fotografias, histórias em quadrinhos, etc.), em que eles próprios, *criadores e idealizadores* das obras, executavam todas — ou ao menos as principais — etapas da produção dos filmes. Assim, viam-se na obrigação de produzir cada quadro de um filme, permitindo, quando muito, que alguns assistentes a eles subordinados os auxiliassem realizando tarefas menores. Tal atitude obrigava que os cineastas de animação, tal como o exemplo de Winsor McCay, vissem-se diante do trabalho hercúleo de produzir milhares de imagens para concluir um obra de animação de curta duração. Essas produções normalmente demoravam anos para serem concluídas.

Com o lançamento de suas primeiras produções (como as já mencionadas **Fantasmagorie**, **Little Nemo** e tantas outras, de diversos cineastas), os pioneiros do Cinema de Animação foram forçados a enfrentar questões que fugiam do domínio artístico ou criativo da arte que desenvolviam. Questões referentes à produção de seus filmes e à inserção dos mesmos no mercado. Realizar um ou outro filme, no tempo que fosse necessário para que o artista — sozinho — pudesse dar conta de todas as etapas do processo, não permitia o desenvolvimento

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0410891/CA

de um mercado que sustentasse o caro e trabalhoso processo de produção.

> Só o trabalhador solitário, que existe no limite entre o profissionalismo e o amadorismo, pode reservar o seu talento para fazer apenas um ou outro filme que lhe agrade. Este problema financeiro básico para o animador profissional deve-se, naturalmente, ao fato de que a animação implica a aplicação das artes gráficas e congêneres ao acetato, com os conseqüentes custos de produção que surgem assim que se entra em um estúdio cinematográfico. A animação é, na verdade, a mais dispendiosa de todas as formas de arte, comerciais ou não. E é, também, a mais excitante em muitos aspectos, uma vez que é viva e se move. [38]

O cinema tradicional, de *ação ao vivo*, já se estabelecia como indústria do entretenimento, disponibilizando no mercado uma enorme quantidade de novos filmes a cada ano graças à agilidade na produção. Para o Cinema de Animação, entretanto, os problemas que surgiam eram mais complicados de serem resolvidos. As artes cinematográficas precisavam tornar suas obras interessantes para o público enquanto *filmes* (e não mais espetáculos de curiosidades), que apresentassem uma estrutura narrativa e contassem boas estórias. No caso dos filmes de animação, existia uma preocupação extra com a concepção visual das obras (que não eram *filmadas*, mas sim *desenhadas*) e com a criação de movimentos convincentes. Não custa lembrar que o Cinema de Animação ainda era uma arte muito recente e que não havia profissionais experientes. Os primeiros cineastas de animação eram artistas talentosos, mas produzir um filme de animação demandava o conhecimento de uma série de técnicas e habilidades que, em sua maioria, ainda não existiam ou estavam sendo desenvolvidas por eles mesmos naquele momento.

Somado a esses problemas, havia o fato da imprensa não dar à animação a mesma atenção que sempre dispensara ao cinema tradicional. Quase setenta anos mais tarde, John Halas e Roger Manvell discorreram sobre o mesmo desinteresse pela animação por parte da imprensa na conclusão de seu livro, **A técnica da animação cinematográfica** (1976): [39]

> O desenvolvimento artístico da animação teria progredido muito se a sua produção houvesse sido tão constante quanto a dos filmes de ação ao vivo, e se os críticos bem informados pudessem ter-se especializado (pelo menos, até certo ponto) no exame contínuo dos valores existentes nesta nova forma de arte gráfica. A crítica da animação até agora tem existido por omissão. [40]

[38] HALAS, John; MANVELL, Roger. **A técnica da animação cinematográfica**, cit. p. 329-330.

[39] John Halas e Roger Manvell são produtores cinematográficos, pesquisadores e autores de diversas publicações sobre Cinema de Animação.

O húngaro John Halas (ou János Halász) obteve reputação internacional por produzir filmes de animação instrucionais na Inglaterra por mais de quarenta anos, ao lado da designer Joy Batchelor (sua esposa). Ao lado de Batchelor, produziu o primeiro longa-metragem de animação britânico, **Animal farm** (1954). Autor de **How to cartoon for amateur films** (1951) e **Film and TV graphics** (1967), entre outros livros de importância reconhecida na área, Halas foi também vice-presidente da Associação Internacional do Filme de Animação (ASIFA).

Roger Manvell trabalhou para o Ministério da Informação do governo britânico, na criação de filmes institucionais de propaganda. Autor de diversas publicações sobre cinema e produção de filmes, dentre os quais se destacam os livros sobre Cinema de Animação **The animated film** (1954) e **Design in motion** (1962, também escrito em parceria com John Halas). Manvell foi também co-fundador e primeiro diretor do British Film Academy (cargo em que se manteve por mais de uma década).

[40] HALAS, John; MANVELL, Roger, op. cit. p. 330.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0410891/CA

O desafio dos cineastas da animação ia, portanto, além da execução de seus filmes. Era necessário se obter o respeito profissional e criar "uma audiência que pudesse apreciar e aceitar os movimentos e expressões de personagens compostas de linhas de tinta" (SOLOMON, 1994:22).

A fim de produzir animações de modo mais rápido e barato, atendendo a prazos e orçamentos cada vez mais curtos, alguns grupos de artistas e animadores — apoiados em novas técnicas de organização empresarial e nos princípios de gerenciamento de Frederick W. Taylor sobre produtividade no trabalho — começaram a se organizar em *estúdios de animação*. Como exemplo dos conceitos que nortearam a formação dos estúdios, Barbosa Júnior cita as estratégias gerenciais do artista gráfico John Randolph Bray, um dos mais bem-sucedidos donos de estúdios de animação da década de 1910:

> Sua estratégia para viabilizar a produção atacava quatro pontos: primeiro, descartar ou modificar a maneira então vigente de produzir animação com esforços em detalhes proibitivos; segundo, abandonar a produção individual e partir para a divisão do trabalho; terceiro, proteger os processos por meio de patente; quarto, aperfeiçoar a distribuição e o *marketing* dos filmes. [41]

Os estúdios eram criados e gerenciados por animadores autodidatas, que recrutavam mão-de-obra nos departamentos de arte de periódicos, ensinando a jovens ilustradores e cartunistas os princípios ainda rudimentares da animação. A eles se uniam ainda artistas gráficos que, apesar de talentosos, não possuíam tal talento ou o empreendedorismo necessários para promover seus próprios estúdios. Em comum, todos os contratados possuíam formação em escolas de belas-artes, o que lhes oferecia uma base sólida em desenho e pintura. Havia uma hierarquia estabelecida. Os animadores donos de estúdios ocupavam os postos de direção, "determinando as diretrizes que fundamentarão a obra final, tratando de atribuir-lhe unidade formal e coerência conceitual" (BARBOSA JÚNIOR, 2002:62). Subordinados a eles estavam todos os demais artistas contratados, em diferentes níveis hierárquicos.

O trabalho nos primeiros estúdios de animação era semelhante ao sistema de formação de artesãos na Idade Média, em que aprendizes freqüentavam o ateliê de um mestre por vários anos até se encontrarem aptos a montar suas próprias oficinas. Enquanto observavam e aprendiam, realizavam pequenas tarefas (como a mistura dos pigmentos de tintas, nos ateliês de pintura), que iam se tornando de maior responsabilidade à medida que o aprendiz demonstrava progredir em seu aprendizado. Ao mestre cabia a orientação

[41] BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. **Arte da animação**, cit. p. 63-64.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0410891/CA

dos trabalhos — a fim de produzir as obras conforme planejara e assegurar a coerência destas com o seu estilo — e a execução de (poucas) tarefas mais sofisticadas, que exigiam maior domínio técnico sobre a arte praticada.

A concentração de inúmeros artistas de talento nos estúdios explica como o Cinema de Animação evoluiu tão rapidamente entre 1910 e 1940 nos Estados Unidos, a ponto de grande parte dos métodos e técnicas empregados atualmente nas produções serem oriundos deste período. Como segundo fator decisivo, o início da Primeira Guerra Mundial suspenderia a concorrência das produtoras européias, fortalecendo sobremaneira a indústria cinematográfica norte-americana, que passava a dar conta de uma crescente demanda, "estabelecendo assim, desde cedo, uma hegemonia na produção audiovisual em todo o Ocidente" (CRAFTON, 1993:218).

O grande número de artistas trabalhando em conjunto, com seus esforços organizados por procedimentos administrativos até então estranhos para a arte do Cinema de Animação, possibilitou o desenvolvimento estético e técnico do Cinema de Animação. Nos estúdios foram desenvolvidos métodos e técnicas que simplificavam o trabalho repetitivo dos animadores e lhes permitiam trabalhar em equipe, em uma mesma obra (o emprego de *mesas de luz*, de *réguas de registro* e de *folhas de acetato*, a divisão especializada de tarefas, a *rotoscopia*, etc.). Com a organização empresarial da produção em estúdios, criaram-se as condições para suprir uma demanda crescente de produções cinematográficas de animação voltadas para a indústria do entretenimento. Esta "industrialização" do Cinema de Animação, por mais exagerado que o termo possa parecer, foi o que permitiu à animação se desenvolver e às suas obras competirem com os filmes de ação ao vivo. Foi também esta organização que propiciou a criação das *séries de personagens*, filmes de animação seqüenciados em que os espectadores assistem uma mesma personagem atuando em estórias diferentes.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0410891/CA

1.4.1.
As séries de personagens

> É o público que exige a manutenção de personagens, num processo natural de identificação. E, da mesma forma que no cinema de imagem real — com personagens como Carlitos, Tarzan ou os *cowboys* de faroeste — os produtores de animação satisfazem esse desejo de ver o mesmo herói em vários filmes. [42]

[42] BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. **Arte da animação**, cit. p. 74.

As *séries de personagens* se impuseram no mercado cinematográfico durante a chamada *era silenciosa* do Cinema de Animação (entre 1914 e 1928), acirrando cada vez mais a concorrência entre os estúdios. Ao mesmo tempo, tornavam-se o grande sucesso econômico da animação e o principal canal de comunicação dos estúdios com o público. Contudo, a necessidade de agilidade na produção das obras, resultante da demanda crescente, começava a afetar diretamente a qualidade dos filmes e a caracterização das personagens.

Tornaram-se freqüentes, neste momento da história da animação, práticas facilitadoras do trabalho dos animadores, que economizavam tempo de produção enquanto serviam como instrumentos de consolidação das personagens diante do mercado: repetições de poses, expressões, movimentos, cenas (muitas vezes inteiras) e cenários (sempre pouco variados) que eram reaproveitados em todos os episódios. Estas repetições iam muito além de um estilo estético de cada estúdio. Tinham um caráter *prático*. Criavam uma identificação visual do universo fictício da personagem de uma série (ou de todas as séries de um estúdio) junto aos espectadores, por *redundância*. Ficava fácil para o público reconhecer a personagem ou o estúdio relacionados à obra exibida a partir de uma cena repetida ou de um cenário familiar. Tal prática facilitava aos estúdios o lançamento de séries com novas personagens: uma vez que a nova série compartilhasse da identidade visual de uma série que já era sucesso, a mente do espectador relacionava, de maneira quase imediata, as novas personagens com as personagens já consagradas do mesmo estúdio. Sob alegação de *auxiliar o público na compreensão das estórias*, o Cinema de Animação começou a sofrer uma *uniformização*, que foi duramente criticada pelos animadores independentes, defensores de uma tendência "artística", isto é, livre de fórmulas.

Foi o artista e animador pioneiro Émile Cohl, durante uma temporada nos Estados Unidos, quem criou a primeira série de personagens — **The Newlyweds** (1913) — junto com a qual surgia também a expressão "desenho animado". [43] Cohl trabalhou na série durante dez meses, sozinho, lançando um novo filme a cada vinte dias. Um feito espantoso, mas que também contribuiu para o encerramento da série.

A despeito das inúmeras críticas realizadas, as séries de personagens também contribuíram para o desenvolvimento técnico e artístico do Cinema de Animação. Apesar de serem voltadas para o mercado — e justamente *por serem voltadas para o mercado*, uma vez que a concorrência entre estúdios era bastante acirrada — muitos diretores e animadores viam nas séries novas que lançavam oportunidades para desenvolver e testar técnicas inovadoras de produção, buscando acrescentar-

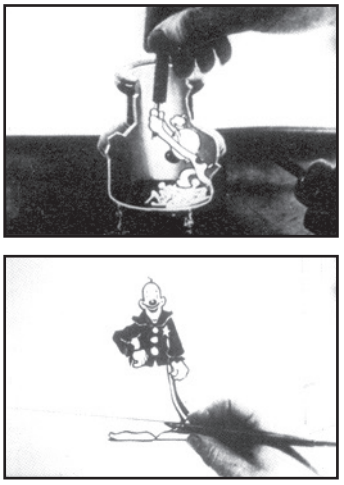
[43] **The Newlyweds**. Série dirigida e produzida por Émile Cohl. Estados Unidos, 1913. Adaptação das tiras de quadrinhos **The Newlyweds and their baby**, de George McManus.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0410891/CA

lhes um diferencial. Os irmãos Max e Dave Fleischer (criadores do *palhaço Koko*, de *Betty Boop* e do *marinheiro Popeye*), por exemplo, criaram em 1915 o processo de *rotoscopia*, que repercutiu na técnica e na estética dos filmes de animação, conforme demonstra Barbosa Júnior:

> A rotoscopia era um engenhoso artifício para se obter movimentos realistas no desenho. Uma seqüência de imagens reais pré-filmadas era projetada *frame* a *frame* (como um projetor de *slides*) numa chapa de vidro, permitindo que se decalcasse para o papel ou acetato a parte da imagem que se desejasse. [...] Com essa técnica, os filmes que misturavam desenho animado com ações ao vivo ganharam impulso. Era fácil fazer um dançarino real transformar-se em personagem desenhado sem que este perdesse o ritmo, a sutileza e a sensação de solidez da imagem real. [44]

[44] BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. **Arte da animação**, cit. p. 69-70.



Com o desenvolvimento da rotoscopia, tornaram-se cada vez mais comuns as séries de personagens que reuniam na tela atores reais com personagens animadas, de maneira semelhante à atuação *presencial* de Winsor McCay com a dinossaura *Gertie* durante as projeções de sua obra. Era dos próprios irmãos Fleischer uma das séries do gênero de maior sucesso da década de 1920 — **Out of the inkwell** (1918) — cuja personagem principal era o *palhaço Koko*. [45]

As estórias da série misturavam personagens do mundo físico e personagens animadas que *trocavam de lugar*, aparecendo umas no universo fictício das outras. Os próprios animadores participavam da ação, como autores e/ou como personagens, ora reais, ora desenhadas. A série, que se tornou muito popular, mesclava *gags* próprias bastante originais com as fórmulas repetitivas que se consolidavam como clichês deste gênero de animação. Mas as possibilidades criativas de trabalhar os filmes de ação ao vivo eram, para os animadores, extremamente limitadas se comparadas com a liberdade de fazer acontecer, com desenhos, tudo aquilo que se desejar. Além disso, tais recursos já eram explorados desde os filmes de efeito do início do século, o que fez com que o público rapidamente fosse perdendo o interesse por este tipo de série.

As séries de personagens que misturavam animação com atores em filmagens de ação ao vivo foram dando lugar aos filmes totalmente desenhados quadro a quadro. Ao mesmo tempo, a figura do artista/autor, até então sempre presente — a ponto de ser ele próprio uma personagem nos *lightning sketches* — deixava de ter participação direta na obra e saía de cena, permitindo às personagens agirem de forma mais independente, sem sequer precisarem mais obedecer às leis

[45] **Out of the inkwell**. Dirigido por Dave Fleischer. Produzido por S. Roy Luby (produtor associado), John Randolph Bray e Max Fleischer. Estados Unidos, 1918. O sucesso deste curta-metragem garantira a continuidade da série animada de mesmo nome, entre 1919 e 1929, com produção dos *Estúdios Bray* e distribuição da *Paramount Pictures*.

Publicidade da *Paramount Pictures* apresentando as personagens das séries dos *Estúdios Fleischer* (*Betty Boop*, *Bimbo* e o palhaço *Koko*). Do livro de Charles Solomon (SOLOMON, 1994:74).

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0410891/CA

da física (às quais os artistas e os atores de filmes de ação ao vivo estavam necessariamente submetidos). Apesar de não serem mais *alter egos* dos animadores, as personagens ainda representariam manifestações artísticas e ideológicas dos mesmos.

Com a retirada dos animadores para os bastidores, abandonava-se também a questão da autoria dos filmes de animação. As séries de personagens apontavam o caminho que o Cinema de Animação trilharia na indústria cultural. Ao invés do artista/autor, o que se torna presente para o público é um símbolo, a marca: o nome dos estúdios e das personagens que fazem sucesso. Assim, o público passaria a reconhecer os filmes de animação do *gato Felix*, do *Mickey Mouse* ou dos *Estúdios Disney*, conhecendo cada vez menos os artistas e cineastas responsáveis pelas obras.

Pouco a pouco, as primeiras estrelas dos desenhos animados — todas de forma humana (como *Koko*, *Betty Boop* e *Popeye*) — foram cedendo seu espaço para animais de formas antropomórficas.

> ...os desenhos animados tiveram tanto sucesso como diversão que os seus personagens animais vieram a tornar-se tão famosos quanto astros da vida real, e as suas aventuras em estórias em quadrinhos eram distribuídas para cadeias de jornais populares da época. O Gato Felix tinha o seu próprio tema musical de apresentação e a sua cançãozinha especial. [46]

A ascensão dos animais ao estrelato das séries de personagens se deu no momento em que o animador se retirou para os bastidores. Animais que falam e agem como seres humanos tornaram-se então uma opção perfeita para que o animador explorasse a fantasia sem limites.

[46] HALAS, John; MANVELL, Roger. **A técnica da animação cinematográfica**, cit. p. 16.

1.4.2.
O gato Felix e as situações surreais

A mais representativa, popular e financeiramente bem-sucedida personagem da era silenciosa do Cinema de Animação foi o *gato Felix*. O felino atuou em tiras em quadrinhos em mais de duzentos e cinqüenta jornais em todo o mundo, no cinema mudo e sonorizado, na televisão, em seu próprio website (criado recentemente), virou tema de músicas populares, emprestou suas formas arredondadas ao primeiro balão gigante da tradicional parada do dia de ação de graças

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0410891/CA

promovida pela loja *Macy's* em Nova York, participou do primeiro vôo transatlântico a bordo da aeronave *Lindbergh* e dos testes de transmissão de imagens de televisão, tendo sido a primeira imagem transmitida. [47] Seu sucesso era tamanho que, segundo Donald Crafton, "no mundo do cinema como um todo só perdia em popularidade para Chaplin — mas, como este, ultrapassava barreiras de classe social e idade" (CRAFTON, 1993:317).

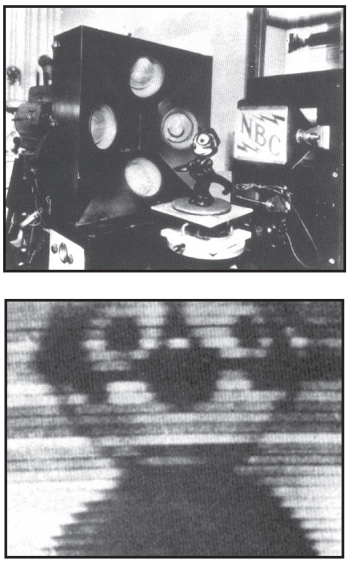
Felix não foi o primeiro gato do Cinema de Animação, nem reinou sozinho nas séries de personagens da década de 1920. Inúmeras personagens "parecidas" surgiram no mesmo período — tentativas de alguns estúdios de se aproveitarem do sucesso do animado bichano — como *Bosko* (personagem dos estúdios Warner Brothers), *Oswald, o coelho sortudo* (a primeira criação de Walt Disney) e o *gato Julius* (adjuvante da série de personagens produzida por Disney, **Alice Comedies**, que misturava personagens animadas com cenas de ação ao vivo). [48] Até mesmo *Mickey Mouse*, criado no auge do sucesso de Felix — na segunda metade da década de 1920 — foi claramente inspirado em suas formas negras e arredondadas. Mas por que razão então Felix se distinguia das demais personagens?

A primeira aparição do felino (cujo nome original era *Master Tom*) foi no curta-metragem **Feline follies**, lançado em 9 de novembro de 1919. [49] O filme foi dirigido e animado pelo artista gráfico Otto Messmer, que, apesar de trabalhar no estúdio de animação de Patrick O'Sullivan, produziu o curta de maneira independente. A obra foi distribuída pela *Paramount Pictures*, que, percebendo seu razoável sucesso comercial, encomendou novos filmes com a personagem. Ainda no mesmo ano, Messmer lançava o curta-metragem **Musical mews** (1919), muito semelhante ao filme anterior. [50] Após o enorme sucesso deste filme, o produtor John King sugeriu a mudança do nome da personagem para *Felix*, brincando como as palavras latinas *fellis* (felino) e *felix* (afortunado). Em 1922, a *Pat Sullivan Cartoons* (onde Messmer trabalhava como animador) passou a distribuir os filmes de Felix, aumentando a popularidade do gato, que em 1923 já gozava de fama de estrela de cinema de maior grandeza.

O Felix original — ou *Tom* — desenhado por Messmer possuía formas angulosas, com braços pontiagudos, cabeça e pés retangulares e corpo alongado. Seu design levava em consideração as condições técnicas do cinema da época — sem som e sem cor. Sua forma, preenchida com chapadas de nanquim preto, destacava-se por contraste dos cenários com poucas linhas (onde o branco predominava) e garantia a agilidade no processo de confecção dos desenhos quadro

[47] Apesar de Felix ter sido a primeira imagem transmitida pela televisão, apenas os técnicos que trabalhavam no projeto do televisor presenciaram tal feito.

Em 1928, a *Radio Corporation of America* (RCA) precisava de uma figura de formas bem delineadas, com alguns detalhes e cor contrastante, para testar a transmissão de imagens televisivas e ajustar os primeiros protótipos de aparelhos. Após a negociação dos direitos de uso da personagem, foi construído em papel maché um boneco ricamente detalhado do gato, com trinta e três centímetros de altura, que foi colocado para girar sobre o prato de um fonógrafo, sob as luzes de um estúdio da emissora W2XBS, de Nova York. Por uma década, a personagem teve sua imagem capturada e transmitida por duas horas diárias, enquanto técnicos da RCA melhoravam a definição da imagem.



Gravação do boneco *Felix* e a imagem resultante no aparelho de televisão (detalhe). NBC/RCA. Do livro de Barbosa Júnior (BARBOSA JÚNIOR, 2002:188).

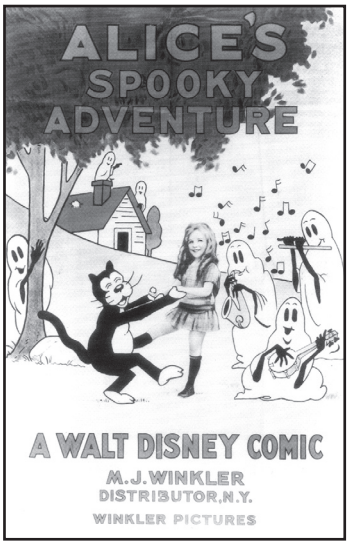
PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0410891/CA

a quadro, facilitando o trabalho de pintura sem descuidar da estética da personagem.

Em 1922, o animador Bill Nolan auxiliou Messmer no redesenho de sua personagem, deixando seu design mais sintético e compacto, com formas circulares que o tornavam mais atraentes visualmente. O visual mais arredondado garantia também maior harmonia aos movimentos do gato, um tanto rígidos até então. A nova composição visual da personagem se mostrou bastante eficaz na comunicação de suas ações para o público, aumentando o leque de possibilidades expressivas que os animadores podiam trabalhar. Diferente do que aconteceu com a maioria das personagens de animação mais longevas, o design de Felix não foi modificado desde então, acompanha a personagem por mais de oitenta anos.

Não apenas o design da personagem foi criação de Messmer, mas todo seu temperamento, sua personalidade, suas estórias, o tipo de acontecimentos em que o gato se envolve, o ambiente fictício onde vive e age, as tiradas de humor... Apesar de ser produto de uma linha de montagem da indústria do entretenimento que se estabelecera, Felix contava com a supervisão de perto de seu criador em todas as etapas do processo de produção de seus filmes ao longo dos anos. Isso garantia a coerência da personagem ao longo da série. Messmer planejou a personagem com uma personalidade espirituosa. Não se tratava de um mero gatinho animado, mas de um ser (fictício, é verdade) dotado de um comportamento próprio, com traços expressivos e movimentos únicos, planejados de modo a individualizar a personagem. Em sua confecção, foram aplicados princípios de encenação já bastante utilizados pelo teatro e pelo cinema mudo. Além disso, facilitou muito a Messmer o fato de ele próprio, alguns anos antes, ter animado uma série de personagens com a já popular personagem *Carlitos* para a *Pat Sullivan Cartoons*. "Messmer estudou os curtas mudos de Chaplin, quadro a quadro, aprendendo as nuances de seus gestos pantomímicos e expressões — conhecimento que se provaria valioso quando ele animou Felix" (SOLOMON, 1994:33). Em diversos momentos, o comportamento de sua personagem lembrava a maneira de agir do próprio *Carlitos*.

As ações de Felix também oscilavam entre um comportamento tipicamente humano (andava sobre as patas traseiras, manipulava objetos com as mãos, se mostrava preocupado...) e um comportamento felino (quando se apoiava sobre as quatro patas, revirava lixo a procura de comida, sofria perseguições de cães...). A escolha de trabalhar um gato como personagem, apesar de não ter sido uma inovação de Messmer, não poderia ter sido mais oportuna, uma vez que se prestava a "metafóricas comparações com o comportamento humano.



[48] **Alice's Wonderland**. Dirigido e produzido por Walt Disney. Estados Unidos, 1923. O filme, no qual Walt Disney investira todo o dinheiro que seu estúdio possuía na época, não interessou as grandes distribuidoras e o obrigou a declarar falência e ir trabalhar no estúdio do irmão — Roy Disney — na Califórnia. Demorou quase um ano para que Disney conseguisse fechar um contrato para a produção da série **Alice Comedies** (1924), que se prolongaria até 1927.

Acima: Cartaz de divulgação da série Alice Comedies**, de Walt Disney. Do livro** Animation Art **(BECK, 2004:20).**

[49] **Feline follies**. Dirigido e produzido por Otto Messmer. Estados Unidos, 1919. É comum, entretanto, encontrar registros em que a produção desta obra é creditada a Pat Sullivan.

[50] **Musical mews**. Dirigido por Otto Messmer. Produzido por Pat Sullivan. Estados Unidos, 1919.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0410891/CA

É um animal admirado e temido; é indiferente e sensual; independente e familiar; perfeito para encarnar as múltiplas facetas da personalidade humana" (BARBOSA JÚNIOR, 2002:78). No entanto, a característica mais marcante de Felix era o uso absurdo e surreal que este fazia de partes de seu corpo, dos objetos cênicos e até de objetos em princípio intangíveis como sinais gráficos que expressam dúvidas, espanto ou dor (pontos de exclamação ou de interrogação que aparecem na tela, estrelas ou passarinhos que surgem voando ao redor de sua cabeça após uma forte pancada), manipulando-os formalmente.

> Felix fazia sucesso de público e crítica. Seus curtas eram citados como ótimos exemplos de surrealismo em película. A cauda do bichano, por exemplo, pode virar uma pá num instante ou um ponto de exclamação e, no momento seguinte, um lápis. [51]

Messmer deu continuidade à exploração do potencial plástico e surreal da arte do Cinema de Animação iniciado por Émile Cohl. Os acontecimentos de inspiração surrealista, apresentados nas estórias de Felix como sendo naturais, são frequentemente tão insólitos e *nonsense* quanto as soluções dadas pelo gato. Com tudo isso, ficamos sempre na expectativa de saber que novos problemas absurdos surgirão e que ações Felix realizará para solucioná-los. As situações que a personagem vive são tão inusitadas quanto seus talentos, o que faz com que nem sempre a estrela da série saia-se bem no final de um episódio. Felix tinha consciência do universo surreal que habitava e estava perfeitamente adaptado a ele. Solomon transcreve em sua obra um texto publicado por Marcel Brion, historiador de arte e membro da Academia Francesa, no qual o ensaísta escreveu o seguinte sobre a personagem:

> Ele escapulira da realidade dos gatos; havia sido caracterizado com uma extraordinária personalidade. Quando ele está caminhando como um homem preocupado, com sua cabeça enterrada sobre os ombros, seus braços para trás, ele não cabe em um gato, é irreal num homem... Nada lhe é mais familiar do que o extraordinário, e, quando ele não está envolvido pelo fantástico, ele o cria... É essa sua faculdade criativa que nos prende completamente a Felix. Isso surge de dois estímulos mentais: espanto e curiosidade, as virtudes dos poetas e sábios... Felix constrói um universo usando apenas duas propriedades, ambas originadas nele, signos materiais do estado de sua própria alma: o ponto de exclamação e o ponto de interrogação. Nada mais é necessário para construir um mundo. [52]

[51] BIGHETTI, Carlos. As sete vidas do gato Félix. In: **Flashback**, n.8, cit. p. 28.

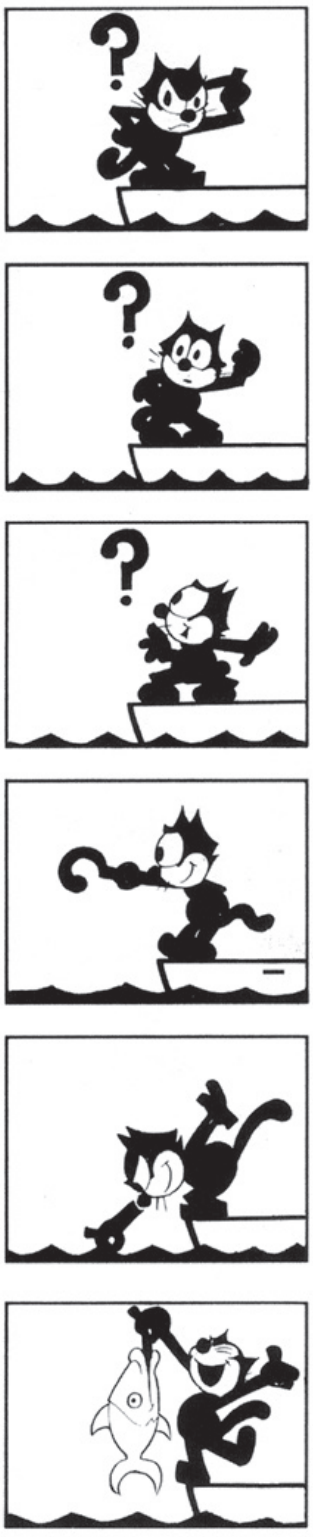
[52] SOLOMON, Charles. **The history of animation**, cit. p. 34. *Apud* BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. **Arte da animação**, cit. p. 81. Tradução do autor.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0410891/CA

O mundo que Felix habitava era um mundo artificial, abstrato, sem limites, estando nele presentes os elementos de sua força expressiva. Messmer aproveitava para dar vazão a experiências formais, flertando com os movimentos artísticos de vanguarda da época, como o surrealismo, o concretismo e o expressionismo. Não lançava mão destas experiências gratuitamente, estando o visual dos filmes sempre relacionado à estória que pretendia contar, dentro de uma estrutura narrativa que apoiava a fantasia *nonsense*.

A série de personagens do Gato Felix apresentava uma saída para o problema da uniformização da animação identificado em boa parte das demais séries. Esta série valeu-se da repetição e de tantas outras técnicas que simplificavam a produção, como as demais. Entretanto, tais técnicas eram ferramentas nas mãos dos animadores, empregadas em prol da narrativa que se pretendia construir e não de uma identidade característica e simplificada para todas as obras. Havia uma identidade visual própria aos filmes da série, mas essa linguagem era mínima, e servia de base para que esta pudesse, a qualquer momento, ser alterada ou subvertida. Através do inusitado, do surreal, do *nonsense*, a obra deixava de ser previsível, gerava uma expectativa e uma ansiedade sobre os rumos do enredo e sobre as situações que poderiam surgir, atiçando o espanto e a curiosidade do espectador.

Logicamente, uma vez que o *surreal* e o *nonsense* foram repetidos exaustivamente como soluções para fugir do lugar-comum em que se encontrava boa parte das séries de personagens, tornaram-se recursos para uma nova fórmula, um novo estereótipo incorporado à linguagem da animação. O *nonsense* passava a fazer parte do Cinema de Animação, que com a série do gato Felix da década de 1920 libertava-se de uma vez por todas da necessidade de possuir qualquer relação com o mundo físico, estando cada obra livre para seguir as próprias leis físicas e as próprias regras de seu universo fictício. Abriam-se as portas para que diversos cineastas de animação e estúdios — como Walter Lantz, Tex Avery ou os estúdios da *MGM* e da *Warner Brothers*, por exemplo — explorassem a comicidade inconseqüente, subversiva e surreal que os desenhos animados permitiam. Uma significativa contribuição na orientação das temáticas das obras animadas. O humor escrachado que Otto Messmer tornara possível com sua ousadia à frente da série de Felix seria, anos mais tarde, uma resposta ao quase completo monopólio estilístico de animação pelos estúdios Disney. Curiosamente, foi a criação máxima de Walt Disney um dos grandes responsáveis pela queda da popularidade da personagem de Messmer.



Seqüência de desenhos extraída das páginas de um flipbook, de Otto Messmer. Coleção da Cinemateca Québécoise. Do livro de Barbosa Júnior (BARBOSA JÚNIOR, 2002:79).

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0410891/CA

O reinado do gato Felix no gosto popular foi absoluto por quase dez anos, até o final da era silenciosa da animação. Mas o advento do som sincronizado com imagens que se moviam atraiu intensamente a atenção dos espectadores. O sucesso de Felix — apesar de sua caracterização bastante elaborada (com personalidade, movimentos, comportamento e expressões próprios) — estruturava-se sobre piadas visuais, externas ao próprio movimento aparente. As possibilidades trazidas pelo som sincronizado para o Cinema de Animação tornaram as *gags* visuais de Felix ultrapassadas. Quando Pat Sullivan (produtor da série de Felix e, na época, detentor dos direitos autorais da personagem) decidiu investir na sonorização dos filmes do felino, já era tarde demais. A personagem havia sido superada, e nunca mais tornaria a ser tão popular quanto fôra até 1928.

> O som chegou ao cinema em 1927, mas Sullivan não botou muita fé que o áudio tinha vindo para ficar. Não quis aventurar Felix por essas trilhas. Foi aí que Mickey começou a atrair o público de Felix, com o clássico **Steamboat Willie**, considerado a primeira obra-prima da animação sonorizada. [53]

O advento do som no Cinema de Animação foi também o início da escalada de um certo camundongo rumo à fama. Parecia impossível, mas um pequeno roedor sobrepujou o carismático gato, atraindo o público para si e se tornando símbolo de um dos maiores impérios da história da indústria do entretenimento.

Felix**, de Otto Messmer. Da coleção de John Canemaker. Do livro de Charles Solomon (SOLOMON, 1994:35).**

[53] BIGHETTI, Carlos. As sete vidas do gato Félix. In: **Flashback**, n. 8, cit. p. 28. **Steamboat Willie**. Dirigido por Walt Disney e Ub Iwerks. Produzido por Roy O. Disney, Walt Disney e John Sutherland. Estados Unidos, 1928. Faz-se necessário alertar que não foi Disney o primeiro a lançar uma obra de animação sonorizada. **Steamboat Willie**, contudo, foi o primeiro filme de animação a alcançar uma excelência de sincronização entre som e imagem, de tal maneira que acabou ficando conhecido como precursor do som sincronizado no Cinema de Animação.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0410891/CA