

PESQUISAS
EM ANIMAÇÃO
CONEXÕES INTERNACIONAIS

Vol. 2

Mariana Ribeiro da Silva Tavares
Maurício Silva Gino
Marcos Magalhães
Arttur Ricardo de Araújo Espindula
(Orgs.)



PESQUISAS
EM ANIMAÇÃO
CONEXÕES INTERNACIONAIS

Vol. 2

Mariana Ribeiro da Silva Tavares
Maurício Silva Gino
Marcos Magalhães
Arttur Ricardo de Araújo Espindula
(Orgs.)



PESQUISAS EM ANIMAÇÃO

CONEXÕES INTERNACIONAIS

Vol. 2

Mariana Ribeiro da Silva Tavares
Maurício Silva Gino
Marcos Magalhães
Arttur Ricardo de Araújo Espindula
(Orgs.)

1ª edição



Belo Horizonte
2025

Copyright © MARIANA RIBEIRO DA SILVA TAVARES | MAURÍCIO SILVA GINO | MARCOS MAGALHÃES | ARTTUR RICARDO DE ARAÚJO ESPINDULA (orgs.), 2025.

Editor

ÁLVARO GENTIL

Produção Executiva

PAULA PESSOA

Revisão

PEDRO VIANNA

Projeto gráfico e diagramação | adaptação e-book

ANDREZZA LIBEL

Capa sobre arte de PATRÍCIA PEREZ

Reitora

PROFA. DRA. SANDRA GOULART ALMEIDA Vice-Reitor

PROF. DR. ALESSANDRO FERNANDES MOREIRA Diretor da Escola de Belas Artes PROF.

DR. CRISTIANO GURGEL BICKEL

**Vice-Diretor da Escola de Belas Artes PROF. DR. ADOLFO ENRIQUE CIFUENTES
PORRAS**

**Coordenação do Programa de Pós-Graduação PPGARTES/EBA PROFA. DRA. RITA
LAGES RODRIGUES**

**Vice-Coordenação do Programa de Pós-Graduação PPGARTES/EBA PROFA. DRA.
YACY ARA FRONER GONÇALVES**

Catálogo na Publicação (CIP)

P474 Pesquisas em animação : conexões internacionais, v. 2 [recurso eletrônico] /
Liana Ribeiro da Silva Tavares... [et al.] (orgs.). – 1. ed. – Belo Horizonte : Ramallete, 2025.

recurso digital

Organizadores: Mariana Ribeiro da Silva Tavares, Maurício Silva Gino, Marcos Magalhães, Arttur Ricardo de Araújo Espindula.

Este livro traz uma seleção dos trabalhos apresentados no 2º Seminário Internacional Pesquisas em Animação: Cinema & Poéticas Tecnológicas de forma on-line, em dezembro de 2021.

Inclui bibliografia.

Formato: epub

Requisitos do sistema: adobe digital editions Modo de acesso: world wide web ISBN 978-65-5034-094-0

1. Animação (Cinematografia) – História – Congressos 2. Animação por computador – Congressos 3. Livros eletrônicos I. Tavares, Mariana (Professora de Artes) II. Gino, Maurício Silva III. Magalhães, Marcos IV. Espindula, Arttur Ricardo de Araújo.

CDD: 777.7 (23ª ed.)

Bibliotecária responsável: Cleide A. Fernandes CRB6/2334

Todos os direitos desta edição reservados a *MARIANA RIBEIRO DA SILVA TAVARES | MAURÍCIO SILVA GINO | MARCOS MAGALHÃES | ARTTUR RICARDO DE ARAÚJO ESPINDULA (orgs.)*

Proibida a reprodução parcial ou total desta obra sem autorização, por escrito, do(a) autor(a) e da editora.

“O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.”

“This study was financed in part by the Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Finance Code 001.”

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO

I

HISTÓRIA DO CINEMA DE ANIMAÇÃO CONEXÕES INTERNACIONAIS

1: Contributos para a História da Animação Portuguesa

2: La evolución del stop motion en Argentina

3: El análisis crítico del audiovisual animado chileno: Origen, praxis y alcances de una línea de investigación

4: Forma e Movimento em Sylvain Chomet

5: Metalinguagem na Animação em Tex Avery

6: Luiz Seel - Ludwig, Louis ou Luis Seel? Traços de um misterioso pioneiro da animação internacional...

7: CARICATURAS ANIMADAS: Cinejornais, imprensa e espetáculos de palco na origem do cinema de animação no Brasil

II

CAMINHOS DA PESQUISA EM ANIMAÇÃO NO BRASIL

8: Pesquisa e Animação: reflexões sobre a docência, a investigação e o fazer artístico

9: Escola de Belas Artes, UFMG: pioneirismo no ensino da animação em universidade brasileira

10: Universidade das Crianças, UFMG: Arte e ciência na descoberta científica.

11: Mulheres na animação brasileira: ensaio para um panorama histórico

III

ANIMAÇÃO EXPANDIDA

12: Animação na tela hemisférica: a produção Full dome entre os circuitos artísticos e científicos

13: Estratégias de ensino-aprendizagem em animação baseadas no conceito de embodiment

14: Reflexões sobre os conceitos de utopia e distopia e sua aplicação nas metáforas visuais da animação O Menino e o Mundo (2013).

SOBRE OS AUTORES

INTRODUÇÃO

*Mariana Ribeiro da Silva Tavares
Maurício Silva Gino
Marcos Magalhães
Arttur Ricardo de Araújo Espindula*

Este livro traz uma seleção dos trabalhos apresentados no **2º Seminário Internacional Pesquisas em Animação: Cinema & Poéticas Tecnológicas¹**, realizado pelo Programa de Pós-Graduação em Artes, PPGARTES e pelo Curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, CAAD, da Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, de forma *on-line²*, em dezembro de 2021. Foi proposto aos autores que desenvolvessem os temas apresentados no Seminário adensando as discussões, no sentido de impulsionar futuras pesquisas sobre os diversos temas abordados, como as conexões da produção brasileira em animação com as de países como Portugal, Argentina e Chile; as relações entre animação e educação; o estudo do movimento animado na criação de personagens; a metalinguagem como estratégia narrativa para o cinema e a extensa produção feita por mulheres animadoras. Nesse sentido, o livro se divide em três partes.

A primeira - **História do Cinema de animação, conexões internacionais** - inicia com o capítulo **Contributos para a História da Animação Portuguesa**, panorama inédito da produção no país, organizado pela professora e pesquisadora da Universidade do Algarve, **Marina Estela Graça**. A autora percorre os sessenta anos da animação lusitana (a partir de 1960), abordando suas cinco gerações de animadores; o ensino da animação e as políticas de financiamento, num cenário em que o curta-metragem autoral é o formato com maior investimento, embora a realização de longas portuguesas venha apresentando, nessas primeiras décadas do século XXI, sinais de grande vitalidade devido à coprodução

internacional. Neste percurso, Marina Estela Graça se insere como mulher animadora, professora e pesquisadora.

No capítulo seguinte, **La evolución del stop motion en Argentina**, o pesquisador e professor **Alejandro R. González**, da Universidade de Córdoba, parte das primeiras animações no país para traçar a trajetória da produção em *stop motion* argentina. Entre as similaridades com o Brasil, o texto nos dá a conhecer que as primeiras experiências em animação argentinas são contemporâneas das brasileiras, tendo sido realizadas no período silencioso, entre 1910 e 1920. Trata-se das caricaturas animadas (também abordadas nos capítulos 6 e 7) que eram produzidas em ambos os países para servir como sátira política e alívio cômico nos noticiários da época - os cinejornais - exibidos nas salas de cinema.

No terceiro capítulo, **El análisis crítico del audiovisual animado chileno: Origen, praxis y alcances de una línea de investigación**, o professor e pesquisador da Universidade Tecnológica Metropolitana de Santiago do Chile, **Felipe Silva Montellano**, compartilha a experiência do seu processo de pesquisa, no qual o levantamento e organização dos conhecimentos obtidos visam compreender o objeto animado, sua forma e estrutura.

Em **Forma e movimento em Sylvain Chomet** - Capítulo 4 - o professor de animação da Escola de Belas Artes da UFMG, **Antônio Fialho**, demonstra a maneira pela qual o animador francês Sylvain Chomet (*As bicicletas de BelleVille*, 2003) subverte a tradicional caricatura antropomórfica em personagens animados para impor um comportamento zootropomórfico, que encontra seu ápice em seu filme de estreia, o curta-metragem *The Old Lady and the Pigeons* (A senhora e os pombos, 1997), conseguindo desta forma desbravar algo raro na animação caricata: revelar o íntimo de suas figuras pela inventividade da postura, pelo itinerário da ação que os personagens percorrem e pelas posições não ortodoxas dos desenhos sequenciais que constroem o movimento animado para as ações.

No 5º capítulo, **Metalinguagem na Animação em Tex Avery**, a professora de cinema da Escola de Belas Artes da UFMG, **Ana Lúcia**

Andrade, parte de seus campos de pesquisa – Metalinguagem no Cinema, Cinema Clássico Hollywoodiano e Análise Fílmica – para evidenciar a metalinguagem como eficaz e marcante estratégia narrativa nos desenhos animados do diretor de animação cartunesca estadunidense Tex Avery, definindo seu estilo singular.

No capítulo 6, **Luiz Seel - Ludwig, Louis ou Luis Seel? Traços de um misterioso pioneiro da animação internacional...** o professor da PUC-RJ e cofundador do festival *Anima Mundi*, **Marcos Magalhães**, compõe a trajetória profissional, até então desconhecida, de um pioneiro do cinema de animação no Brasil - Luis Seel - referenciado na bibliografia nacional (MORENO, 1978; MARCHETI, 2017 e SILVA, CARNEIRO, 2018) como autor de apenas duas animações em curta-metragem: *Macaco Feio...Macaco Bonito*, de 1929 (a mais antiga animação brasileira preservada e guardada na Cinemateca Brasileira) e *Frivolité* (1930).

A partir do levantamento e análise de documentos e filmes em arquivos brasileiros e internacionais na interseção com textos históricos referenciais, a pesquisa de Magalhães indica a trajetória transnacional de Seel com vários trabalhos realizados em países como Estados Unidos (como cartunista político, na década de 1910); Cuba (à frente do primeiro longa-animado cubano) e Alemanha (em breve parceria com o conhecido animador Oskar Fischinger, na década de 1920), dentre outros trabalhos.

No sétimo capítulo, **Caricaturas animadas: Cinejornais, imprensa e espetáculos de palco na origem do cinema de animação no Brasil**, o professor e pesquisador do Departamento de Cinema e Vídeo da UFF-RJ, **Rafael de Luna Freire**, propõe uma radical revisão da história dos primórdios do cinema de animação no Brasil, investigando suas origens por meio da pesquisa em diversas fontes e da análise crítica da bibliografia brasileira, ainda atrelada ao que se define como “paradigma da historiografia clássica”. Essa revisão baseia-se numa abordagem intermidiática da história do cinema brasileiro, que busca relacionar os filmes ao contexto cultural mais amplo (neste caso, à imprensa e aos espetáculos de palco), mas superando também as fronteiras entre o cinema de animação e, por exemplo, o cinema documentário,

principalmente sob a forma dos cinejornais do período silencioso. Embora não tenha participado do 2º *Seminário Internacional Pesquisas em Animação: Cinema & Poéticas Tecnológicas*, o professor Rafael de Luna foi convidado a colaborar devido à relevante contribuição de seu artigo para a historiografia da animação brasileira e consonância de sua pesquisa com a proposta deste livro.

A segunda parte - **Caminhos da pesquisa em animação no Brasil** - inicia com o texto **Pesquisa e Animação: reflexões sobre a docência, a investigação e o fazer artístico**, escrito pelo professor de animação da Escola de Belas Artes da UFMG, **Maurício Silva Gino**, que parte da homenagem a quatro pesquisadores pioneiros da animação brasileira para depois situar as diferenças entre a pesquisa “em” e “sobre” animação com exemplos significativos em ambos os casos, evidenciando possíveis caminhos para esse campo de apenas cinco décadas de pesquisa.

No capítulo 9, **Escola de Belas Artes, UFMG: Pioneirismo no ensino da animação em universidade brasileira**, a professora e pesquisadora **Mariana Ribeiro da Silva Tavares** descreve as circunstâncias que propiciaram a criação, em 1985, da habilitação em Cinema de Animação na Escola de Belas Artes da UFMG, a primeira em ensino superior no Brasil. Implementada no ano seguinte, 1986, a antiga habilitação possibilitou que a escola sediasse, em 1988, o Núcleo Regional de Cinema de Animação do Estado (convênio entre a Embrafilme³ e o *National Film Board of Canada*), que formaria uma significativa geração de animadores com expressiva participação de mulheres como Tânia Anaya, Magda Resende e Adriane Puresa, que seguem atuando na animação.

Simon Brethé, Coordenador do Curso de Cinema de Animação e Artes Digitais - CAAD - e do Projeto de Extensão *Universidade das Crianças* - UFMG, apresenta no 10º capítulo, **Universidade das Crianças, UFMG: Arte e ciência na descoberta científica**, uma bem-sucedida atividade de extensão que utiliza a linguagem da animação para a divulgação científica visando o público infantil e também professores. Brethé compartilha as metodologias de

ensino-aprendizagem utilizadas no processo de criação das animações, mostrando o potencial desta linguagem para a elaboração de vídeos didáticos que aliam humor e rigor científico para responder questões elaboradas pelas próprias crianças. Ao envolvê-las no processo, elas se tornam copartícipes na construção do conhecimento científico, que se dá de forma coletiva e dialógica.

No 11º capítulo, **Mulheres na animação brasileira: ensaio para um panorama histórico**, elaborado pelas pesquisadoras **Carla Schneider** (UFPel), **Laryssa Prado** (Unicamp) e **Patrícia Lindoso** (UFMG), parte-se do importante *Movimento Mulher Anima* para levantar as animações autorais dirigidas por mulheres no Brasil, o que possibilitou construir um panorama para além da coleta e sistematização de dados da filmografia dessas artistas, iniciando desta forma uma análise que ressalta acontecimentos que confluíram para uma maior visibilidade e possibilidade das animadoras exercerem a atividade no país.

A terceira parte, **Animação Expandida**, inicia com o 12º capítulo, **Animação na tela hemisférica: a produção Fulldome entre os circuitos artísticos e científicos**, escrito pelo professor da UEMG, **Vitor Amaro Lacerda**. Fruto de sua tese de doutorado, defendida no PPGARTES/EBA/UFMG, o capítulo apresenta as instâncias de circulação da produção audiovisual para telas hemisféricas configuradas em torno do *Fulldome*, padrão de vídeo imersivo que nas duas primeiras décadas do século XXI tem sido adotado em planetários e outras salas em formato de cúpula.

Em seguida, no 13º capítulo, **Estratégias de ensino-aprendizagem em animação baseadas no conceito de embodiment**, os professores **Luhan Dias Souza** (UEMG) e **Maurício Silva Gino** (UFMG) fazem uma reflexão sobre o desenvolvimento de estratégias de ensino de animação de personagens que tenham como base metodológica o próprio corpo do sujeito que anima e a percepção, análise e adaptação de seus movimentos. Essas estratégias estão ancoradas na perspectiva da mente corporificada – do termo inglês *embodiment* (GIBBS, 2005). O objetivo é apontar uma possibilidade metodológica que possa gerar impactos

positivos no processo de ensino-aprendizagem de animação de personagens, sobretudo em conteúdos introdutórios da área.

E o 14º capítulo, **Reflexões sobre os conceitos de utopia e distopia e sua aplicação nas metáforas visuais da animação O Menino e o Mundo (2013) Patrícia Perez e Maurício Silva Gino**, relaciona o longa-metragem de animação *O Menino e o Mundo* (dir: Alê Abreu) aos conceitos de utopia e distopia em diálogo com os estudos de Lakoff e Johnson (2002) sobre as metáforas visuais.

Espera-se que essas pesquisas possam fornecer subsídios e impulsionar futuras pesquisas “em” e “sobre” animação no Brasil em conexão com outros países. E que possam contribuir com a educação e diversas metodologias de ensino-aprendizagem em Artes, além de fomentar estudos que relacionem o cinema de animação com outras mídias e expressões artísticas.

Referências

GIBBS, R. W. *Embodiment and cognitive science*. Cambridge: Cambridge University Press, 2005.

LAKOFF, George; JOHNSON. *Metáforas da vida cotidiana*. Campinas: Educ Mercado de Letras, 2002.

MARCHETTI, Ana Flávia. *Trajatória do cinema de animação no Brasil*. São Paulo: Ed. do Autor, 2017.

MORENO, Antonio. *A Experiência Brasileira no Cinema de Animação*, Rio de Janeiro: Editora Artenova e Embrafilme, 1978.

SILVA, Paulo Henrique; CARNEIRO, Gabriel. *Animação brasileira: 100 filmes essenciais*. Belo Horizonte-MG: Letramento, 2018.

HISTÓRIA DO CINEMA DE ANIMAÇÃO CONEXÕES INTERNACIONAIS

1

Contributos para a História da Animação Portuguesa

Marina Estela Graça

Preâmbulo

Em 2017, foi-me pedido que considerasse a obra da Regina Pessoa e do Abi Feijó para um livro a publicar em Valência, Espanha (GRAÇA, 2019). Para isso, compus uma tabela (GRAÇA, 2017)⁴ a fim de relembrar e de compreender contextos e relações estabelecidas entre a produção dos seus filmes e as respectivas condições financeiras, tecnológicas e processuais. Essa ferramenta permitiu-me, também, visualizar a ordem pela qual as ocorrências se foram sucedendo e relacionando entre si, ajudando-me a delimitar a comunidade de profissionais que, hoje, designamos 'Animação Portuguesa'. O presente texto retoma versões inicialmente publicadas tanto nesse livro quanto na *masterclass* CINANIMA, que apresentei na Reitoria da Universidade do Porto, em 10 de novembro de 2017, e no 2º Seminário Internacional Pesquisas em Animação, na Universidade Federal de Minas Gerais, em 29 de novembro de 2021.

Refiro-me à 'Animação Portuguesa' enquanto atividade profissional principal, levada a cabo por pessoas e por entidades, de forma consequente, continuada e regular, como fonte de rendimento e como opção de vida. Para sua análise, usei documentos audiovisuais, entrevistas e textos publicados, assim como relatos de experiências das quais ou existem registros acessíveis ou me foram comunicadas em mensagens escritas. Como intervenientes, não considerei apenas os que fazem Animação, os animadores, mas todos aqueles que contribuem e contribuíram para as estruturas de produção, divulgação, investigação ou ensino da

composição da ilusão de movimento aparente com sequências de imagens, comprovadamente, na condição de cumprirem a primeira parte deste parágrafo.

Enquanto tal, a Animação Portuguesa somente tem início em 1960, com a fundação do estúdio de animação PRISMA, de Mário Neves (GAIO, 2001, p.99). Antes disso, houve apenas experiências. Algumas identificadas, como *O Pesadelo de António Maria*, sátira animada de caráter político, para exibição na peça de Teatro de Revista *Tiro ao Alvo*, realizada em 1923 pelo cartunista e, mais tarde, diretor de jornal, Joaquim Guerreiro.

O curta-metragem de autor é, hoje, em Portugal, o formato com maior investimento e, também, o mais reconhecido: ainda não obtivemos a mesma relevância nacional e internacional com a produção de longas-metragens; em jogos ou em outros suportes interativos; em televisão ou no audiovisual em geral. Considero que esta condição é fruto de fatores conjunturais específicos, sendo o *Festival Internacional de Cinema de Animação*, CINANIMA, um dos mais importantes, com edições a partir do final dos anos 70. Os outros foram, sem dúvida, o início da possibilidade de financiamento público aos curtas-metragens de animação, a partir do final de 1991⁵, e a filosofia de produção desenvolvida por Abi Feijó, na FILMÓGRAFO, na sequência do modelo desenvolvido no NATIONAL FILM BOARD, do Canadá, enquanto alternativa aos objetivos de negócio nas estratégias produtivas dos estúdios (até aí centrados na produção de publicidade e de títulos cinematográficos) e como circunstância de acesso a conhecimentos específicos, a meios de produção e de mundividência, na área. É na articulação dessas duas filosofias que considero ser possível compreender a mudança de estratégias e de tipo de produção na história da Animação Portuguesa. Na hipótese que proponho, o CINANIMA e a FILMÓGRAFO – um possibilitando o visionamento de curtas-metragens animadas em diferentes técnicas, de autor, e início de formação ao fundador da outra – são referências importantes também por se terem combinado com descontinuidades políticas e tecnológicas.

Escrevo este texto igualmente a partir da minha experiência e da minha memória como membro dessa comunidade, enquanto mulher animadora, professora, autora e investigadora. O meu percurso de vida é diferente do dos meus coetâneos e, também, dos que vieram antes, todos homens, e daquelas e daqueles que vieram a seguir. Os contextos (profissionais, culturais, sociais e tecnológicos), nos quais desenvolvi as minhas aptidões, apresentaram oportunidades e constrangimentos⁶ profundamente diferentes.

Embora sem condições para uma versão exaustiva e completa⁷, parece-me necessário contribuir para a história da Animação Portuguesa, pelo menos relativamente às épocas que conheço melhor, como interveniente, com as informações que tenho e pela perspectiva que fui assumindo nos contextos em que ela se foi tornando atividade profissional, estruturando-se a si mesma e promovendo uma economia específica no setor cultural e criativo; relevando a importância da diversidade da sua produção (oportunidades de aprendizagem, obra artística, textos/pensamento, construção de estruturas) de acordo com os contextos e a vontade que todos fomos tendo de colaborar nesse projeto comum.

Primeira geração⁸

A partir de 1960, a primeira geração de profissionais dedica-se, numa fase inicial, à produção de conteúdos publicitários e de títulos genéricos para longas-metragens de realizadores portugueses (CASTRO, 2004, p.27). Para Mário Jorge, realizador, filho e sócio de Mário Neves, essa é “[...] a época dourada do desenho animado no nosso país” (CASTRO, 2004, p.157). Uma época durante a qual os produtores não tiveram acesso a subsídios do Estado, mas que permitiu “[...] uma atividade suficientemente rentável, capaz de sustentar um estúdio de animação com 7/8 pessoas em atividade permanente, a publicidade.” (CASTRO, 2004, p.157).

Em 1973, a produção também passa a ser protagonizada pelo estúdio de Servais Tiago e pela TOPEFILME, de Artur Correia e Ricardo Neto, aproveitando o apoio público⁹ à produção de séries televisivas, para experimentar um trabalho mais pessoal e expressivo. De acordo com Gaio, “[o] ganho de alguma estabilidade, aliada ao aparecimento de outras fontes de financiamento, tal como o IPC, Instituto Português de Cinema, e também a aspiração de fazer algo novo, com regras e ritmos diferentes, mais o desejo de contar uma história, explicam a opção.” (GAIO, 2001, p.41).

Os três estúdios encerram suas atividades em meados da década de 90. As causas são variadas: em geral, os responsáveis atingiram a idade da reforma (Ricardo Neto em CASTRO, 2004, p.78); é difícil encontrar bons profissionais (Mário Jorge em CASTRO, 2004, p.157); o mercado não tem dimensão suficiente e não existem políticas integradas de exibição (Humberto Santana em CASTRO, 2004, p.196); e por incapacidade de conversão às tecnologias digitais e a outro tipo de conteúdos, como consequência dos custos associados aos equipamentos e à falta de formação na área, sobretudo para produtores (Mário Jorge em CASTRO, 2004, p.161).

Após a revolução de 25 de abril de 1974 – que determina o fim da ditadura do Estado Novo em Portugal –, a RTP – Radiotelevisão Portuguesa¹⁰, é reestruturada e aceita difundir séries e conteúdos audiovisuais em animação, com especial relevância para o programa de Vasco Granja, exibido em horário familiar e ainda em preto e branco, que tem como missão a divulgação de curtas-metragens de animação de autor. É assim que diferentes gerações de profissionais e estudantes da época conhecem a produção de Norman McLaren e dos estúdios da Europa do Leste. A importância do programa televisivo de Vasco Granja, como referência que fundou expectativas de conhecimento e de desenvolvimento artístico na área, nunca mais voltará a repetir-se.

Segunda geração

A segunda geração de profissionais inicia suas atividades pela vontade que cada um tem de fazer o seu próprio filme, a partir do primeiro contacto com a Animação. Nascemos todos nos anos 50. Uns, na região de Lisboa, a partir da banda desenhada e por influência do programa televisivo de Vasco Granja. Outros, nos quais me incluo, na região do Porto, em novembro de 1978, levados pelo Abi Feijó a partir da Escola Superior de Belas Artes do Porto (ESBAP) para frequentar o ateliê do CINANIMA e, além do acesso às sessões competitivas do festival, termos a nossa primeira formação em Animação.

Durante o ateliê, animamos com objetos, recortes e desenhando em papel de máquina sobre mesas de luz, trazidas por três elementos da Associação *Collodion Humide*, de Avignon, França, que nos orientam juntamente com o professor belga Gaston Roch. Aprendemos a registrar imagens em película ortocromática, com câmeras de 16mm, a revelar e a projetar. Regressados à escola, conversamos sobre a experiência e, querendo aprofundar conhecimentos e competências, damos-nos conta de dois constrangimentos enormes: a impossibilidade de acesso a equipamento e a completa ausência de oportunidades de aprendizagem. A fim de podermos alterar a situação, criamos o *Núcleo de Cinema de Animação da ESBAP, Escola Superior de Belas Artes do Porto*. No jardim da escola, nas aulas e em casa, entre o final de 1978 e 1982, desenvolvemos experiências em super 8 e em 16 mm, usando equipamentos pessoais adquiridos por alguns de nós; organizamos projeções de filmes, aproveitando as filmotecas das Embaixadas da França e do Canadá; a pedido do secretariado do festival, criamos elementos gráficos e uma eólica para a promoção do CINANIMA 79; organizamos oficinas internacionais com a colaboração da *Cooperativa Artística Árvore*, Porto; e, em grupo mais pequeno, durante uma semana no verão de anos sucessivos, frequentamos as *JICA, Journées Internationales de Cinema d'Animation*, em Annecy, e *ateliers* em outras cidades francesas, com bolsas do governo francês.

Ainda estudante, em 1982, e em colaboração com Né Santelmo, tenho a primeira oportunidade de trabalho, por convite do

realizador Rui Ramos, nosso professor na ESBAP: a realização do título da série televisiva *Que Viva o Cinema* (RTP, Porto), de 12 episódios, difundida entre 1983 e 1984, com duração de 1 minuto e 7 segundos. Animamos sobre desenhos nossos que registamos em película 35mm nos estúdios da RTP, em Lisboa. Trata-se da primeira obra portuguesa inteiramente animada e realizada por mulheres e corresponde à minha primeira experiência como autora.

Na mesma altura, Abi Feijó começa a pensar na realização d'*Os Salteadores*, a partir de um conto homónimo de Jorge de Sena. Para conseguir realizá-lo, há de fundar o estúdio FILMÓGRAFO, em 1987, adquirindo o equipamento de Servais Tiago. A aventura que empreende irá contribuir para alterar a conjuntura da produção portuguesa. Abi imagina o estúdio como espaço de trabalho criativo e colaborativo, no qual poderá realizar os seus filmes e, igualmente, dar oportunidade a quem queira realizar o seu. Tem como modelo o modo de funcionamento que experimentou no *NATIONAL FILM BOARD*, do Canadá, onde realizou o seu primeiro curta-metragem, *Oh Que Calma*, de outubro de 1984 a fevereiro de 1985, orientado por Pierre Hébert. Vindo a obter financiamento público para a produção da curta-metragem, o projeto há de tornar-se viável e base de desenvolvimento quer da geração seguinte, quer do modelo de produção nacional sucessiva.

Em 1991 é fundado o estúdio ANIMAIS AVPL¹¹ e, em 1993, aproveitando a oportunidade criada pelo financiamento público a projetos de séries televisivas, de carácter educativo, é fundado o estúdio ANIMANOSTRA. Humberto Santana elabora uma sinopse alargada e alguns esboços para o grafismo do projeto *A Maravilhosa Expedição às Ilhas Encantadas*, que, com Luís da Matta Almeida, apresenta à Direção de Programas da RTP: “[...] o projeto mereceu um parecer positivo, com uma possibilidade de contratação dependente da apresentação de um filme piloto que convencesse. Essa foi a raiz da ANIMANOSTRA” (Humberto Santana, e-mail, 2/novembro/2017). Para o realizar teriam, contudo, de obter apoio à produção. Num primeiro contacto com a direção do IPC, Instituto Português de Cinema, a resposta foi negativa. Mas,

com a adesão à União Europeia ocorrida em 1 de janeiro de 1986, Portugal obrigava-se a seguir as diretivas europeias. Ora, a missão do Programa Media era incentivar a produção europeia, tendo conduzido à criação da *CARTOON, European Association of Animation Film (EAAF)*, em 1988, a fim de apoiar a indústria e os profissionais da Animação¹². Assim, em nova tentativa após mudança da direção do IPC, tendo recebido a garantia de apoio igual ao investimento da RTP, fundaram a ANIMANOSTRA juntamente com mais três amigos. Animavam

[...] em papel A4, depois as folhas eram fotografadas por uma câmara de alta precisão e, a partir daqui, tudo era pintado, sincronizado e processado pelo Venice [Betacam Digital], por três técnicos especializados que mantinham a máquina a funcionar por turnos, 24 horas por dia. (Humberto Santana, e-mail, 2/novembro/2017).

No futuro, estes três estúdios irão estabilizar num modelo de gestão sobretudo unipessoal e hierárquico, como consequência quer dos constrangimentos financeiros e de distribuição, quer do confronto entre interesses empresariais e pessoais dos sócios fundadores. Todos os intervenientes têm formação artística, ao nível do ensino secundário ou superior, mas nenhum frequentou regularmente aulas de animação, com exceção de Zepe (José Pedro Cavalheiro, sócio fundador no ANIMAIS). Iniciaram atividade com a expectativa de poderem animar os seus desenhos e de poderem desenvolver uma carreira artística. No entanto, as responsabilidades de gestão do estúdio levaram a que fossem, gradualmente, prescindindo das funções de realizador e de animador, de modo a poderem cumprir as de empresário e de produtor. Como admite Humberto Santana, em 2003:

Sou produtor e realizador quando posso, e quando pensei fazer animação o meu objetivo era desenhar. A certa altura tornou-se necessário alguém que assumisse as funções de produtor da ANIMANOSTRA, que neste momento sou eu. Não desenho já há alguns anos, mas tenho pena, espero um dia poder voltar. (CASTRO, 2004, p.195)

Para esta geração, é difícil gerir a compatibilidade entre objetivos e constrangimentos. A atividade como produtor – para a

qual não têm formação, mas que não pode ser deixada a outrem, dadas as obrigações dos processos produtivos e financeiros – é prioritária, mas mal assumida, como declara Mário Jorge em 2002:

Enquanto produtores de filmes, temos de fazer coisas com interesse tanto para a cultura como para os exibidores, temos que nos integrar numa coisa chamada indústria do cinema. [...] O produtor não é o artista, é o gestor de uma indústria que tem de ser um bom negócio para poder continuar a existir. [...] Enquanto os nossos estúdios aceitarem mal a ideia de trabalharem com um produtor/gestor, continuaremos a não conseguir criar condições de continuidade de trabalho [...]. (CASTRO, 2004, p.161)

No ANIMAIS, após a saída de Zepe, Nuno Amorim conduz o estúdio para a formação em serviço de produtores, no sentido de poder vir a dedicar-se à realização, o que só virá a acontecer mais recentemente. Essa estratégia fará surgir uma das duas mulheres com percurso relevante como produtora: Vanessa Ventura. A segunda, Ana Carina Estróia, irá formar-se na PRAÇA FILMES, fundada por José Miguel Ribeiro em 2012.

Pertenço a esta geração, mas não lhe cumpro o modelo. Houve outras mulheres que iniciaram atividade na minha altura, mas nenhuma outra conseguiu manter a Animação como atividade principal. Tal só me foi possível porque o meu projeto pessoal, como investigadora e como animadora, podia ser desenvolvido no contexto da atividade académica. Desde a primeira experiência que me esforçava por explicar a natureza da Animação, entre as imagens que desenhava e o movimento que percebia no ecrã. Não sabia como dizê-lo e, entre os poucos livros existentes na época — manuais que ensinavam a fazer — nenhum se propunha responder às minhas perguntas. No último ano da licenciatura coloquei-me a questão do meu futuro como profissional em Animação. Nessa altura, em 1982, apenas existiam estúdios de animação em publicidade e em Lisboa. Em nenhum havia mulheres com trabalho criativo. Dada a falta de opções de trabalho, decidi continuar a estudar Animação, sendo aceita na escola *Gobelins*, em Paris, França. Prossegui, depois, para a Universidade de Bologna, Itália, para estudar Semiótica com Umberto Eco e com os seus assistentes, a fim de poder aplicar o respectivo modelo teórico à

Animação, enquanto processo de comunicação. Foi lá que escrevi o meu primeiro texto, em italiano, experimentando conceitos e categorias, que ainda não dominava, mas que já me permitiam interpretar as formas animadas enquanto decisão de alguém para intermediar processos de construção de sentido, pela manipulação de linguagens específicas. Regressei a Portugal, em 1984, e ganhei um concurso para Assistente na Escola Superior de Educação do, então, Instituto Politécnico de Faro. Na entrevista, disseram-me que as minhas competências lhes interessavam para completar a formação de professores. Logo a seguir, também com bolsa, prossegui para mestrado, que completei em 1990, iniciando percurso em investigação. Em 2003 defendi provas de doutoramento e a tese foi publicada pela SENAC, no Brasil (GRAÇA, 2006).

Os anos 90 marcam a transição tecnológica rápida entre película, vídeo digital e digital. O acesso a equipamento favoreceu o desenvolvimento de iniciativas artísticas e técnicas, assim como a criação progressiva de diversos programas pedagógicos. A formação regular em Animação, em Portugal, ainda de caráter informal, aparece em meados dos anos 80. Primeiro em oficinas semanais para crianças e jovens, no ARBUSTO, Cooperativa Árvore, Porto, a partir de março de 1985, coordenadas pelo Abi Feijó. Em 1987, na Fundação Calouste Gulbenkian, em Lisboa, é criado o Atelier de Cinema de Animação, depois designado *CITEN, Centro de Imagens e Técnicas Narrativas*, cujas oficinas semanais são asseguradas inicialmente por José Pedro Cavalheiro (Zepe). A partir de 1990, pela mão do Fernando Saraiva, apoiado mais tarde pela Carla Correia, formada no Algarve, a ANILUPA proporciona a realização de oficinas destinadas a alunos das escolas na região do Porto.

O ensino regular formal tem início no ano letivo de 1991-92, em unidades curriculares criadas por mim¹³ na Universidade do Algarve. Inicialmente, oriento os alunos na construção de brinquedos óticos e uso equipamento U-Matic para capturar exercícios realizados em técnicas destrutivas, sob a câmara. A partir

de 1997, passamos também a usar tecnologia digital nas aulas, com a primeira e edições seguintes do programa *3D Studio*, instalado em máquinas com processador Pentium II. Na edição de 1994 do CINANIMA, são selecionados dois curta-metragens realizados pelos meus alunos, do curso de formação de professores de Educação Visual e Tecnológica e do curso de Design: *Buranices*, de Maria João Lopes e Cláudia Martins; e *A Cidade*, de Miguel Reis e Alexandre Pina (GAIO, 2001, p.183). Em 1999, Abi Feijó inicia o ensino de Animação na Universidade Católica, no Porto.

Aproveitando a democratização do equipamento, trazida pelo digital, assim como a formação que tinha vindo a desenvolver para a lecionação das aulas, apresento um projeto de curta-metragem à FILMÓGRAFO, que o aceita. Obtenho financiamento público em 1998 e, no ano seguinte, inicio a produção de *Interstícios* sozinha, em casa, sobre desenhos meus, que digitalizo e edito em Adobe Photoshop, e que uso para mapear formas tridimensionais que animo com a primeira versão do programa 3D Studio Max. Com base em pesquisas publicadas pela NHK japonesa, decido configurar cada uma das minhas imagens naquele que, a partir de 2004¹⁴, será considerado o formato standard de alta definição *Full HD: 1080p*. Ainda não existem discos externos. O armazenamento faz-se em Iomega (com ca. 800Mb de capacidade), mas cada uma das minhas imagens pesa cerca de 6Mb. A meio da produção, teremos de comprar outro computador simplesmente para aproveitar o espaço do seu disco interno. Quando terminei, em 2001, sigo para Barcelona, o único lugar na Europa com estúdio capaz de transferir imagem digital para película 35mm, a única forma possível de projetar em sala na época. Levo a minha sequência de imagens em formato BMP e a banda sonora em ficheiros separados, armazenados no mais recente e maior dos dois discos internos. O filme será estreado no CINANIMA, em 2001, obtendo o Prémio Cartoon Portugal.

Terceira geração

É na FILMÓGRAFO que um grupo de gente muito jovem, com formação superior e expectativas artísticas, irá construir a sua maturidade profissional. Alguns deles hão de tornar-se realizadores reconhecidos, com projeção internacional: José Miguel Ribeiro, Regina Pessoa e Pedro Serrazina. Todos colaboram na equipa d'Os *Salteadores*, filme que obtém o Prémio Especial do Júri no CINANIMA, em 1993, confirmando o sucesso e reconhecimento mútuo do estúdio e do festival e, no processo, o início de uma identidade portuguesa em contexto de competição internacional.

Tal como a geração anterior, os autores desta geração também fazem as primeiras aprendizagens em Animação quando já adultos: ou no CINANIMA e no CITEN da Fundação Gulbenkian, ou em serviço. A formação de 9 meses que a Filmógrafo organizou, entre 1993 e 1994, com um estúdio francês, constituiu uma exceção insubstituível. Como admite José Miguel Ribeiro: "A *Suspeita* teria sido impossível se não tenho feito o curso da Lazennec-Bretagne." (CASTRO, 2004, p.227). É durante a elaboração deste filme que faz a sua aprendizagem técnica como realizador (ALMEIDA, RIBEIRO, 2001, p.100). Assume a função de produtor para poder realizar os próprios filmes, tal como os realizadores da geração anterior. A *Suspeita* (1999), ganha o prémio Cartoon D'Or em 2000, que, pela sua relevância, marca o início do reconhecimento internacional da animação portuguesa.

Ainda na FILMÓGRAFO, Pedro Serrazina tinha realizado a *Estória do Gato e da Lua*, em 1995; e Regina Pessoa, *A Noite*, em 1999. Ambos obtiveram prémios internacionais, reforçando a opção do estúdio pela produção de filmes de autor e o alcance da possível validação atribuída pelos festivais.

Na época, a falta de uma estrutura de distribuição e de exibidores interessados é um obstáculo. Após o início do financiamento público regular dos projetos, a partir de 1997, os estúdios conseguem garantir a produção. Mas não conseguem "[...] consertar estas duas fases com a última fase, que é a fase da exibição." (Humberto Santana, 2003, em CASTRO 2004, p.196). Existe falta de vontade política e de coordenação entre a produção e a distribuição, no reforço estratégico das estruturas produtivas. A

esta dificuldade, junta-se a falta de equipas técnicas preparadas para a transição tecnológica entre a produção em película e o digital, considerando o investimento feito na breve (e quase imediatamente obsoleta) utilização do vídeo. A alternativa é recorrer à negociação de coproduções internacionais. Abi Feijó aproveita relações pessoais, desenvolvidas em estágio, para iniciar uma coprodução com o *NATIONAL FILM BOARD*, do Canadá, de modo a viabilizar a produção de *Clandestino*. Imagina, ainda, estratégias para sustentar a exibição dos filmes que produz, recorrendo à publicação de *flip-books* e de livros. Organiza exposições com artefactos criados a partir dos elementos de produção e realiza oficinas e *masterclasses* em festivais, escolas e universidades. Para além da colaboração na Universidade Católica, no Porto, começa a desenvolver atividade letiva e associativa em diferentes instituições estrangeiras. É assim que assume a vice-presidência do *AWG, ASIFA Workshop Group*, entre 1995 e 2001; e a presidência da ASIFA, entre 2000 e 2002. Mais tarde, irá aproveitar a circunstância da Porto 2001, Capital Europeia da Cultura, para fundar a CASA DA ANIMAÇÃO (da qual foi presidente da direção entre 1999 e 2004). Esta ainda é a única entidade portuguesa cuja missão é a divulgação do cinema de animação português. Finalmente, em 1999, é criada a AGÊNCIA DA CURTA METRAGEM pela associação que organiza o CURTAS VILA DO CONDE, Festival Internacional de Cinema. Tem como encargo a divulgação internacional do formato curto e é, nessa qualidade, que também irá apoiar fortemente a promoção e distribuição internacional dos filmes animados produzidos.

Em 2002, Abi Feijó vende a FILMÓGRAFO e cria a CICLOPE FILMES. Trata-se de um projeto diferente, mais leve e mais versátil, fundado na relação entre um produtor – Abi Feijó – e uma realizadora – Regina Pessoa – e voltado para um conceito alargado de produção que, tendo a Animação como justificação, se concretiza num conjunto de atividades que vão da oficina com crianças¹⁵ à coprodução de curtas-metragens de outros realizadores, passando pela fabricação de artefactos de suporte à

divulgação dos filmes em exposições e mostras. Inicia a produção de *História Trágica com Final Feliz* (2005), de Regina Pessoa. O filme obtém dezenas de prémios internacionais¹⁶, com destaque para o Grande Prémio do Festival Internacional de Cinema de Animação de Annecy, em 2006, projetando a Animação portuguesa de forma indiscutível. A partir desse momento, Abi Feijó e Regina Pessoa conseguem colocar e manter, definitivamente, a produção portuguesa num contexto de relevância internacional ao mais alto nível. No processo, alcançam fontes de financiamento complementar aos apoios do Estado português e acesso a estruturas de produção, de distribuição e de divulgação mais robustas. A projeção internacional que conseguem tem consequências sobre a comunicação social portuguesa, iniciando a mudança de atitude nacional na valorização do Cinema de Animação de autor.

Quarta e quinta gerações

No contexto da crise financeira mundial de 2008, Portugal entra em regime de austeridade económica. Prevendo restrições aos apoios à produção e tendo consciência da necessidade de reflexão sobre potencialidades e condicionantes do setor, a partir de um primeiro encontro na edição do CINANIMA, em novembro de 2009, um grupo de profissionais organiza-se em três grupos de trabalho (Financiamento, Escalas de Produção e Visibilidade; Formação, no qual me incluo; Associativismo e Direitos de Autor), autodesignando-se *Movimento Caminhos para a Animação em Portugal*. Trabalhamos durante o ano de 2010. O relatório final é apresentado e discutido com a direção do ICA em 21 de março de 2011. Muitas das propostas (apoio autónomo às primeiras obras e às coproduções minoritárias, entre outras) irão ser integradas nas futuras revisões da Lei do Cinema¹⁷ e respectiva aplicação em regulamentos dos concursos. Não existe indústria — produção de longas-metragens e de séries televisivas, sobretudo — dada a ausência de quadros profissionais especializados. Há, por isso,

necessidade urgente de formação. Existem alguns cursos médios e superiores com unidades curriculares na área mas, na época, todos são generalistas e introdutórios. Enquanto membro do grupo da Formação, contribuo com propostas específicas que tinha vindo a desenvolver a fim de criar a licenciatura em Imagem Animada¹⁸ da Universidade do Algarve, cujo objetivo ainda é o de formar intercaladores / animadores em início de carreira. Isto é, garantir que o aluno médio, após a graduação, possa ser capaz de cumprir tarefas de composição de movimento com sequências de imagens numa estrutura produtiva em Animação.

Como se previa, o apoio financeiro do ICA é suspenso em 2012. As produtoras deixam de contratar de forma permanente e o modo de produção deslocaliza-se, de modo a permitir poupar nas despesas. A partir dessa altura, e também graças à democratização dos equipamentos, o trabalho passa a ser feito quase sempre à distância, por projeto, e a continuidade é assegurada pelo proprietário, um produtor da geração que iniciou atividade nos anos 90. Desde então, a resiliência junta-se, de forma inegável, à relevância da produção da Animação Portuguesa.

Os realizadores e animadores das duas gerações mais novas iniciam a sua formação em cursos nacionais, já com equipamento digital, em unidades curriculares lecionadas por profissionais da geração anterior. Entram em atividade nos projetos dos realizadores mais velhos. A sua produção aproveita a conjuntura existente, de contenção, distinguindo-se pela forma menos improvisada como usam os recursos disponíveis e pelo número de projetos realizados e em produção¹⁹. Em geral, concentram tarefas em áreas específicas, integrando equipas mais estruturadas. Há empresas resilientes, como a ANIMANOSTRA e a ANIMAIS, que continuam a evoluir de acordo com a acessibilidade de recursos, tecnologias e técnicos, garantindo a continuidade da obra de autores como Isabel Aboim, André Ruivo, João Fazenda, ou Marta Monteiro.

Mais recentemente, os projetos de, entre outros, Filipe Abranches, Alice Guimarães, Mónica Santos, Vasco Sá, David Doutel, Laura Gonçalves, Alexandra Ramires, João Gonzalez,

aproveitam e exploram interferências e articulações de tecnologias, de procedimentos e de linguagem: entre o artesanal e o digital; as funções documental, interventiva, artística; as referências à banda desenhada, à pintura e ao cinema. As tecnologias digitais reconfiguram a função e tipologia dos documentos animados; os respectivos processos de produção, de distribuição e de acesso; mas, também, a participação dos intervenientes. Surgem palavras e dispositivos novos e outros adquirem dimensões de utilização imprevistas. O audiovisual transforma-se: tocamos em ecrãs que podemos levar conosco e nos quais desenhamos diretamente; há plataformas de distribuição e de visualização de conteúdos que possibilitam rendimento financeiro alternativo, como os canais *youtube*; e aparece a difusão em *streaming* para públicos especializados, compensando fragilidades na distribuição.

No processo, aparecem estúdios, como o BANDO À PARTE, que se abre à produção de Animação, e o coletivo COLA, assumindo ambos um papel importante também na redefinição do modelo produtivo, pela participação da equipa nas tomadas de decisão estruturantes do estúdio. O seu objetivo é garantir trabalho profissional regular, estável e gratificante a todos os seus membros, sem necessidade de recurso a outras atividades, que também requerem preparação adequada e, logo, dispersão de energia e de tempo. Nas fichas técnicas dos seus filmes podemos verificar os seus nomes regularmente associados em diferentes tarefas. Não é, por isso, estranho que os prémios recentes mais notáveis, à escala mundial, tenham sido atribuídos a produções destes dois coletivos.

Em 2022, foram estreadas as longas-metragens (em coprodução maioritária): *Nayola*, realizada por José Miguel Ribeiro (FILMES DA PRAÇA); *Os Demónios do Meu Avô*, de Nuno Beato (SARDINHA-EM-LATA); e *O Natal do Bruno Aleixo*, de João Moreira e Pedro Santo (O SOM E A FÚRIA, COLA ANIMATION). E, ainda, a coprodução minoritária de outras duas: *They shot the piano player*, realizado por Javier Mariscal (ANIMANOSTRA) e *Interdito a Cães e a Italianos*, do realizador francês Alain Ughetto, (OCIDENTAL FILMES), que obteve o prémio de melhor longa-metragem de animação atribuído pela Academia de Cinema Europeu. Embora

realizadas em co-produção, este facto denota a capacidade que já temos em conseguir assegurar quer a gestão, quer a participação no funcionamento apropriado de várias equipas internacionais em simultâneo. No lado autoral, juntam-se-lhe as curtas-metragens *O Homem do Lixo*, de Laura Gonçalves (coletivo BAP), e *Ice Merchants* (coletivo COLA ANIMATION), de João Gonzalez, que conquistaram várias dezenas de prémios em festivais internacionais, entre os quais a nomeação para os Oscars deste último e o grande prémio do Animafest de Zagreb para o *Homem do Lixo*.

No contexto recente, salienta-se ainda a única iniciativa de reconhecimento da Animação pela *Cinemateca Portuguesa*, que organiza um primeiro evento em outubro de 2015²⁰, para o qual convida Abi Feijó, mantendo até 2019 uma programação regular com a apresentação da filmografia de outros autores portugueses conhecidos.

Em 2024, Portugal foi o país convidado do Festival Internacional do Filme de Animação de Annecy, considerado o maior festival de cinema de animação no mundo. Alexandra Ramires e Laura Gonçalves concorrem com a curta-metragem *Percebes* (com coprodução francesa) e ganham o Cristal da Curta-metragem. O júri do festival atribuiu-lhes o prémio “pela forma complexa de contar uma história, pelas imagens sensoriais e por um estilo de animação orgânica”.

Reflexão final

A Animação Portuguesa como atividade profissional regular, sustentada por uma economia plural, mais ou menos complexa, tem agora mais de 60 anos. Apesar dos prémios e da quantidade de projetos finalizados e em produção, há fragilidades que importa encarar e resolver já que ainda existem áreas ausentes ou quase.

O ensino é insuficiente, não existindo ainda formação inicial de produtores e especialização pós-graduada de todas as outras funções. Nem sequer é possível considerar a abertura da oferta formativa necessária, dada a inexistência de estruturas escolares

vocacionais, ao nível do ensino básico e secundário; ou académicas, com departamentos e produção de resultados de investigação, em Animação, e a conseqüente produção de conhecimento e de docentes habilitados. Existe um *Plano Nacional do Cinema*²¹, fundado em 2013, por iniciativa conjunta do Ministério da Cultura e do Ministério da Educação, com o objetivo de divulgar o cinema junto do público escolar através do acesso ao visionamento em sala, mas não existem quaisquer metas para a aquisição de conhecimentos e de competências processuais obrigatórias na área audiovisual²², nem sequer na formação de professores. A maior parte dos alunos que ingressa nos cursos do ensino superior com Animação, nunca experimentou animar. E, no entanto, é inegável a importância do ensino, quer na valorização da produção (juntamente com os festivais), quer na formação dos quadros técnicos tendo em vista a sustentabilidade da atividade regular e a inovação.

Apesar dos esforços da Agência da Curta-Metragem e da penetração recente nos canais de *streaming*, é óbvia a falta de visibilidade e a escassez de estruturas de distribuição. Sendo maioritariamente constituída por curtas-metragens, a produção nacional de Animação não é conhecida do público português para além daquele que participa nos dois festivais internacionais, CINANIMA e MONSTRA (criado em 2000, em Lisboa, com direção artística de Fernando Galrito, pertencente à segunda geração). Dados os custos para compor o programa de uma sessão, os filmes nem sequer são regularmente acessíveis através da rede de exibidores não-comerciais, constituída sobretudo por cineclubes. Excetua-se o *Plano Nacional de Cinema* que, através da respectiva plataforma, permite o acesso do público escolar a cerca de duas dezenas de filmes animados, sobretudo portugueses.

Para além da produção cinematográfica, existem outras áreas de atividade em Animação — sobretudo na indústria dos videojogos — mas, das quais, ainda não existem nem números nem visibilidade. Este levantamento também está por fazer.

Para todos aqueles que nela participam, contudo, a Animação portuguesa está em expansão ao nível da produção, do número de profissionais, da complexidade dos processos, da qualidade dos resultados e da relevância junto do público em geral. É notável — sobretudo! — a colaboração e sentido de pertença a um projeto, que todos temos, apesar das diferenças geracionais e de não sabermos bem o que a Animação Portuguesa é e até onde pode ir. Em geral, não distinguimos profissões e áreas de trabalho, apesar de alguma desigualdade de acesso, quer aos recursos (disputam-se os mesmos apoios financeiros), quer a estruturas de produção e de visibilidade. Todos nos identificamos numa missão comum: o sucesso da Animação Portuguesa.

Referências

ALMEIDA, Virgílio, RIBEIRO, José Miguel. *A Suspeita*. Bedeteca de Lisboa/Zeppelin Filmes, 2001.

CASTRO, Ilda. *Animação Portuguesa, Conversas com...*. Câmara Municipal de Lisboa, 2004.

GAIO, António. *História do Cinema de Animação Português, Contributos*. Porto 2001 / Nascente, Cooperativa Ação Cultural, 2001.

GRAÇA, Marina Estela. *Entre o Olhar e o Gesto, Elementos para uma Poética da Imagem Animada*. SENAC, 2006.

_____, Marina Estela. *Animação Portuguesa: Perspectivas na Análise da Atividade*. Reitoria da Universidade do Porto / Cinanima, Porto, 2017. 2.º Seminário Internacional Pesquisas em Animação, Belo Horizonte: UFMG, 2021.

_____, Marina Estela. *Abi Feijó y Regina Pessoa en la Animación Portuguesa*. In VIDAL, Miguel, HERRAIZ, Beatriz (eds). *Trazos de luz*. Sandemà Editorial / Universidad Politécnica de Valencia, 2019, 137-146.

2

La evolución del stop motion en Argentina

Alejandro R. González

En la actualidad, es muy común apreciar animación stop motion argentina en las diversas pantallas que tenemos a nuestro alcance. Esta situación se da no sólo en los ámbitos relacionados con pantallas alternativas, como aquellas de los festivales y muestras específicas de animación, cine y artes audiovisuales en general; sino también con pantallas más mainstream como las televisivas. Por otra parte, en América Latina el stop motion ha avanzado también sobre el terreno del largometraje.

Sin embargo, la tradición Argentina en stop motion es, cuanto menos, escasa. En palabras de Raúl Manrupe:

... Si el cine de dibujos animados siempre ha tenido un lugar marginal dentro del cine en general, quienes trabajan en animación de muñecos han tenido siempre un espacio más oscuro. Las características del trabajo, paciente y especialmente minucioso, más la ausencia dentro del país de especialistas en el tema, y también la escasa difusión de este material tal vez hayan hecho que este género permaneciera poco visto a lo largo de los años. (Manrupe, 2004:112)

Por "cine en general" Manrupe se refiere a la acción en vivo. El texto es del año 2004, y si fuera actualizado a nuestros días reflejaría una situación completamente distinta: en casi veinte años el crecimiento de la animación stop motion en nuestro país sorprende por el número de obras y realizadores. Nos preguntamos entonces cómo se ha dado esta situación.

Las primeras experiencias en animación que encontramos en nuestro país nos remiten a los sujetos que trabajaron en el período 1910 – 1920 en la productora de Federico Valle, Cinematografía Valle: el fragmento "La intervención de la provincia de Buenos Aires" del noticiero Actualidades Valle (1916) y "El Apóstol" (1917),

ambas realizaciones responsabilidad de Quirino Cristiani. La técnica de animación empleada fue la de figuras recortadas articuladas, técnica que Cristiani registró como propia bajo una patente. Esta técnica particular implica animar "hacia adelante" frente a la cámara, sin posibilidad de incorporar intermedios; y esto la emparenta más con la animación stop motion que con las técnicas de animación de dibujos aplicadas por contemporáneos como John Randolph Bray o Winsor McCay. En "El Apóstol" se emplearon maquetas a escala que reconstruían el puerto de la ciudad de Buenos Aires y el Congreso nacional para una secuencia de destrucción de Buenos Aires, pero no se emplearon muñecos.

La primera película animada argentina que muy probablemente haya empleado stop motion en un sentido semejante al que lo entendemos hoy, con muñecos y maquetas en volumen, probablemente sea "Una noche de gala en el colón" también conocida como "La Carmen Criolla" (1918) otra producción de Cinematografía Valle bajo la responsabilidad de Andrés Ducaud. Esta película, al igual muchas de Cinematografía Valle y la mayoría de las primeras películas animadas de Latinoamérica, se ha perdido. Pero de acuerdo con los testimonios recogidos por Di Núbila (1996) se trataba de un largometraje de animación que incorporaba animación de dibujos y animación de marionetas filmada fotograma a fotograma. Coincidente es también el testimonio de Cristiani (en Bendazzi, 2008) que describe a "Una noche..." como un largometraje en stop motion.

Si bien la película se ha perdido, los testimonios perduran y es posible entonces dar cuenta de una trayectoria del stop motion argentino que empieza hace más de 100 años. También nos resulta interesante que el stop motion argentino tenga una fecha de nacimiento muy cercana a la animación de dibujos, con sólo un año de diferencia. Sin embargo, si bien las primeras experiencias animadas en dibujo y stop motion fueron simultáneas, no es posible encontrar un número de producciones semejantes y la técnica de dibujos animados se enarboló como técnica imperante. Algunos factores que fomentaron esta situación pueden estar relacionados a la industria editorial del comic, ya que en el cine de animación

argentino encontramos producciones que son trasposiciones del campo de la historieta a la animación de largometraje o al cortometraje, tales como "Upa en apuros" (Tulio Lovato, 1942); "Mafalda" (Jorge Martín, 1982); "Isidoro la película" (José Luis Mazza, 2007); entre otros. El más exitoso exponente de la animación industrial de nuestro país, el español Manuel García Ferré (1929 – 2013), también proviene del campo de la comic y sus películas utilizan al dibujo como técnica. De esta manera, la técnica imperante a nivel mundial también se conformó como técnica imperante en Argentina.

Otro factor puede estar relacionado con los modos de enseñar y aprender animación en este primer período del audiovisual desde 1918 hasta casi finales del siglo XX. Para aprender animación era necesario recurrir a un animador que actuase como maestro, lo que generalmente se establecía al incorporarse a trabajar a una empresa productora. La animación no era una disciplina a la que uno pudiera aprender en una institución educativa, como lo es hoy, sino que se establecía un modelo de aprendizaje maestro – aprendiz. Esta situación también favorecía que la concentración de sujetos de la animación sea elevada en ciertos centros urbanos, como por ejemplo la ciudad de Buenos Aires principalmente y mucho menos intensamente en otras ciudades del interior del país como Rosario o Córdoba. Por otra parte, con la llegada de la televisión en la década del 50 se constituyeron numerosas empresas productoras de publicidad animada para televisión; y en ese medio la técnica de elección también era la técnica del dibujo. En una estructura donde resultaba fundamental repartir entre varias personas el trabajo de animar para poder disminuir el tiempo de producción a lo mínimo indispensable, que es lo que requiere la animación comercial publicitaria, la técnica por elección resultaba el dibujo animado puesto que nos permite realizar una distribución del trabajo mucho más fordista: el animador dibuja los cuadros llave, el asistente dibuja intermedios, otras personas refuerzan la línea, otros los pasan a celuloide, etc. Cada integrante de la cadena productiva se encarga de sólo una parte del trabajo, se especializa en un área y todo el proceso toma mucho menos tiempo.

Si bien estas pueden ser algunas causas, lo concreto es que hasta mediados de los años '80 las experiencias de animación stop motion en Argentina de las cuales tenemos algún registro son muy pocas y aisladas. Cabe destacar que el campo de la historia de la animación en Argentina es un campo en construcción y se encuentra en constante cambio: si bien muchas de las producciones se han perdido debido a accidentes en las empresas productoras o por descuidos en su conservación, en los últimos tiempos se han encontrado copias de materiales que se suponían perdidos en archivos familiares y estatales. En el período 1920 – 1980 sólo podemos encontrar los siguientes hitos en cuanto a la producción de animación stop motion:

El cortometraje "La gran carrera" (Aproximadamente 1935): esta película tal vez sea el cortometraje de animación en stop motion más antiguo del que exista registro, pero igualmente nos surgen dudas sobre la nacionalidad de esta película. De autor desconocido, este corto fue incorporado a la "Muestra Retrospectiva de Cine de Animación Argentino" programada por María Verónica Ramírez y Fernando Martín Peña para el Festival Internacional de Animación de Annecy de 1995. La ausencia de información brindada sobre las condiciones en que este filme fue hallado, la imposibilidad de atribuirlo a ningún realizador y la ausencia de alguna seña de identidad que permita inferir su nacionalidad, nos brindan más dudas que certezas sobre la pertenencia de este trabajo a la filmografía argentina.

"De un solo tiro" (Carlos Duvergés, 1936) es una película de animación de muñecos realizada en 16mm en el Cine Club Argentino. Su producción demandó siete meses de trabajo, y fue galardonada en la 6° Exposición Internacional de París organizada por la Federación de Cine Amateur en 1937 (Mell, 1986). Este filme no se encuentra disponible, y probablemente se haya perdido.

Las complicaciones y persecuciones por razones políticas y religiosas provocadas por la segunda guerra mundial llevaron al exilio a numerosas personas, muchas de las cuales se instalaron en Argentina en forma transitoria o definitiva. El animador Karel Dodal y su esposa Irena Dodálova emigraron del territorio conocido en

ese entonces como Checoslovaquia, y luego de un paso por USA se instalaron en Argentina pues habían recibido una invitación en 1948 para desarrollar animaciones didácticas para el Ministerio de Educación de la Nación. Montaron un estudio llamado Argencolor, y con los medios y garantías estatales pudieron equiparlo. Realizaron varias animaciones con finalidad educativa, producciones que fueron muy celebradas y que además instrumentaron en el oficio de la animación a sus equipos técnicos. Si bien la mayoría de sus producciones fueron diseñadas con la técnica del dibujo animado, el cortometraje "Cuento de Navidad" (1950) fue realizado en un stop motion muy simple y poco elaborado. Podemos observar en la construcción espacios y personajes una puesta en escena despojada, que contrasta con el estilo que los Dodal desarrollaban en sus producciones de dibujo animado. Los personajes realizan movimientos faltos de diseño y desprovistos de intencionalidad, y a la usanza del dibujo animado de la época conforman ciclos que se repiten mecánicamente.

En la década del '50 encontramos las producciones del animador Carlos González Groppa, cuya actividad se encuentra bien documentada y que resulta, por lo menos, distintiva en el contexto en que fue realizada. González Groppa incursionó en el stop motion en forma autodidacta con muñecos con estructura de alambre, y en un período de 20 años realizó numerosas producciones independientes y autofinanciadas, pero también animaciones publicitarias. Destacamos las siguientes películas: "¡Oh, el amor!" (1957, 1° Premio Categoría Fantasía, XXV Gran Concurso Anual del Cine Club Argentino); "Trío" (1958, 1° Premio en Carcassonne, Francia, 1959; Diploma de Honor en el XII Festival Internacional de Cannes, Francia, 1959; invitado a la III Reseña de Cine Olbia, Italia, 1959) y "Frank" (1959, Mención de Honor en Carcassonne, Francia, 1960; 4° Premio en Rapallo, Italia, 1961). Se trata de cortometrajes de entre 3 y 4 minutos de duración. En "Trío" se destaca la intencionalidad con la que se ha trabajado el diseño de movimientos, los cuales son muy simples por tratarse de estructuras de alambre. Lamentablemente González Groppa emigra de Argentina hacia México en la década del '70 porque la situación

sociopolítica no le resultaba favorable; y posteriormente emigra a USA donde continúa establecido hasta la fecha.

El animador Luis Bras (1923 – 1995) es reconocido por su activismo audiovisual desde la ciudad de Rosario, a 300 km de Buenos Aires. En términos de producción audiovisual durante la década del '70 esa distancia se constituye en una barrera complicada para quienes deseaban vivir del cine o la animación, puesto que la industria del audiovisual se encontraba enteramente en Buenos Aires. Bras montó una pequeña productora de animación publicitaria en Rosario, su aprendizaje en animación fue autodidacta y también desarrolló una importante obra experimental artística e independiente animada la cual no ha dejado aún de cobrar sentido y relevancia. La mayoría de la producción animada de Bras es dibujada, pero en su cortometraje "La Danza de los Cubos" (1976) emplea stop motion a partir de más de 1200 pequeños cubos de cartulina contruídos especialmente para el filme. La película vincula abstracción y no figuración, es un juego formal y rítmico donde toda la expresividad recae en el diseño de los movimientos de los cubos; y se inscribe en la corriente experimental de Norman McLaren, Len Lye u Oskar Fischinger. En toda su filmografía, Luis Bras explora formas personales y experimenta las posibilidades expresivas muy particulares de la animación.

Otro referente y antecedente de la animación stop motion en nuestro país, también desde la década del '70 en adelante, lo constituye el animador y docente Rodolfo Sáenz Valiente (1944 – 2006). Este realizador estudió experimentación audiovisual en el Instituto Di Tella, y tuvo una prolífica carrera como animador publicitario donde trabajó principalmente con técnicas de dibujo, pero también tuvo producción en técnica de stop motion. Al igual que sus predecesores, Sáenz Valiente tuvo que aprender la técnica explorando de manera autodidacta. Resulta fundamental profundizar en este aspecto: por lo menos tres generaciones de animadores argentinos que desarrollaron producción en stop motion debieron incursionar en la técnica en forma autodidacta, tomando referencias principalmente de películas extranjeras a las cuales podían acceder a través de delegaciones culturales como las

embajadas de Canadá o Checoslovaquia (Blei, 2014) y observando estos materiales cuadro a cuadro. En este sentido la figura de Sáenz Valiente cobra relevancia, puesto que este sujeto actúa como nexo para las próximas generaciones de animadores al diseñar un curso de animación que luego evolucionaría en la primera carrera de animación en Argentina, en el Instituto de Cine de la Municipalidad de Avellaneda (provincia de Buenos Aires) en 1982. La instrumentación de esta carrera consolida un giro significativo en el aprendizaje de animación en Argentina, que había empezado a darse con la inclusión de una materia específica en la carrera de Cinematografía de la Universidad Nacional de Córdoba en 1972; y las experiencias docentes en cine de Cándido Moneo Sanz en la Universidad Nacional de La Plata en la misma década. Hasta ese momento la tradición en formación de animadores había recaído sobre las empresas productoras, que capacitaban a sus empleados en aquellos aspectos del proceso que consideraban necesarios y se dedicaban a la técnica del dibujo. A partir del surgimiento de estos espacios educativos el panorama se expande, puesto que quienes egresan de estas instituciones contemplan a la animación como una forma de expresión y no únicamente como una técnica orientada a alimentar el mercado publicitario y/o de largometraje (González, 2012). Es justamente de las diversas instituciones educativas – formales como las mencionadas, o no formales como el Taller “El Sótano” de Luis Bras - de donde egresarían los animadores que, desde la década del '90 en adelante, marcarían el pulso de la animación en Argentina.

El joven Rodolfo Pastor estudió cine en la Universidad Nacional de La Plata durante la década del '70, pero se especializó en cine de animación al tomar contacto y trabajar con animadores – entre ellos, Sáenz Valiente. Con motivo de la dictadura militar Pastor se exilió en España, y junto a su compañera Petra Steinmayer fundaron un estudio de animación en Barcelona en la década de 1980, donde realizaron numerosas películas animadas de corte publicitario e institucional en diversas técnicas entre ellas stop motion. Tal vez su producción más difundida sea la serie televisiva infantil “Capelito” (2001), que se exhibió por el mundo entero y le brindó su mayor

éxito. La serie, realizada en stop motion con plastilina, es protagonizada por un pequeño y simpático hongo antropomorfizado que al tocar su nariz transforma su capuchón en diferentes objetos, viviendo así simpáticas aventuras. En 2007 Pastor regresa a Argentina, donde monta un nuevo estudio desde donde realiza cortometrajes independientes. En la actualidad es uno de los principales animadores de stop motion de Argentina, con una trayectoria de más de cincuenta años.

Durante las décadas del '80 y del '90 el panorama de la animación en Argentina se torna más diverso e interesante. La facilidad técnica que propone el video digital y el gran número de estudiantes de artes audiovisuales provocarán cambios en el ámbito de la animación argentina. Esta situación será evidente en el cambio de siglo, cuando surgen distintos eventos que amplifican la comunidad de la animación argentina hasta nuestros días. Algunos de los referentes contemporáneos en animación stop motion argentina son:



Fotograma de "Pasajero", de Juan Pablo Zaramella (2022)

Juan Pablo Zaramella (1972 -), indudablemente uno de los principales animadores argentinos contemporáneos cuya obra ha

logrado sobrepasar las barreras geográficas, culturales e idiomáticas e impacta en el mundo entero. Egresado de la Escuela de Animación de Avellaneda y con antecedentes como ilustrador, en su primer cortometraje independiente "El desafío a la muerte" (2001) da cuenta de su particular sensibilidad para el stop motion. A continuación realizó un corto en pixilación, "El Guante" (2002), pero su siguiente corto, "Viaje a Marte" (2003) fue el que lo instaló como una figura relevante del stop motion local e internacional. En 2012 su corto en pixilación "Luminaris" fue preseleccionado (shortlisted) para el premio Oscar al Mejor Cortometraje Animado, y batió el record Guinness al cortometraje más premiado del mundo. Además de realizar producciones autorales e independientes, Zaramella trabaja asiduamente en publicidad. Su último corto en stop motion, "Pasajero" (2022), es un hermoso retrato de la naturaleza humana. A lo largo de su obra, la técnica de Zaramella es impecable y combina aspectos tecnológicos modernos como también aquellos de los principios del cine.



Fotograma de "Las peripecias de Sir Percival", de Javier Mrad, Becho Lo Bianco y Mariano Bergara

Otro animador que también provoca positivas interrupciones en el panorama de la animación argentina a partir de la técnica del stop motion es Javier Mrad (1969 -). Mrad empezó a trabajar en medios televisivos desde muy joven, y posteriormente incursionó en animación como estudiante de Diseño Gráfico en la Universidad de Buenos Aires. Antes de cumplir treinta años fundó su propio estudio dedicado al branding audiovisual, donde recibió numerosos galardones por sus trabajos en motion graphics. Se vinculó a la comunidad de la animación argentina independiente, y desde su estudio produjo y dirigió cuatro cortometrajes: "M'appelle" (2006), "2 metros" (2007), "Teclópolis" (2009), y luego de un largo hiato "Las peripecias de Sir Percival" (2022), esta última en co-dirección con Mariano Bergara y Becho Lo Bianco. En sus aspectos técnicos, la obra de Mrad puede vincularse con la de Jan Švankmajer, los hermanos Quay o también Paul Bush ya que todos utilizan objetos preexistentes como protagonistas de sus películas en stop motion, a modo de ready – made. Sin embargo, las semejanzas acaban ahí. A nivel narrativo, Mrad trabaja desde una sensibilidad que no carece de humor ni compromiso social; y desde lo específico de la puesta en escena configura una lógica del movimiento particular que implica un regreso a los orígenes, lo esencial de lo animado, los "aspectos del movimiento" (en el sentido de McLaren y Munro, 1976) como configuradores de espacialidad, intención y carácter más allá de la morfología de sus diseños.

Desde el interior del país, en la ciudad de Santa Fe, trabaja la animadora y docente Claudia Ruiz. Claudia se involucra en lo animado a principios del siglo XX luego de formarse como docente y también como licenciada en diseño de comunicación; realizó cursos de stop motion con el animador uruguayo Walter Tournier, y se dedicó a la enseñanza de animación a niños y niñas desde diversos talleres y desde la escuela Mantovani, de nivel medio. En 2005 funda, junto a egresados del Mantovani, el estudio "El Molinete Animación" desde donde se dedica a la creación de contenidos animados de corte autoral. De su producción en stop motion destacamos "Ailín en la luna" (2020) trabajada en una mesa multiplano con niveles de vidrio, donde se articulan figuras

recortadas y diseños volumétricos en una construcción espacial y lumínica muy detallada.

En lo que respecta a animación publicitaria y/o por encargo, dos estudios llevan la voz cantante en lo que a stop motion se refiere: Uno es Can Can Club de Buenos Aires, cuyos directores creativos Mariano Bergara y Becho Lo Bianco no tienen miedo a los desafíos, puesto que cuanto más compleja y desafiante sea la propuesta en stop motion, más deslumbrante será su resultado final. En el interior del país encontramos a El Birque Animaciones, un estudio coordinado por el director creativo Juan Manuel Costa, que ha convocado a numerosos animadores a su estudio en Unquillo, Córdoba. La producción publicitaria es uno de los grandes motores para la animación argentina, y si bien la producción en stop motion siempre es menor en relación a la animación dibujada, el stop motion no deja de estar presente.

Es fundamental destacar que este listado es sumamente incompleto: Estos son tan sólo algunos de los muchos que se encuentran aprovechando las posibilidades materiales y expresivas del stop motion. Esta selección responde a las trayectorias artístico – profesionales de estos sujetos, y a los estilos principales en desarrollo. Sin embargo, existe una gran comunidad de animadores en stop-motion en Argentina; y en 2018 surgió un festival de animación específico para la técnica: el SMOF (Stop Motion Our Fest) que funciona como un espacio de encuentro e intercambio entre animadores profesionales, estudiantes y entusiastas.

Desde la primera película animada argentina allá a principios del siglo XX hasta nuestros días, han transcurrido 107 años de stop motion en Argentina. En la actualidad estamos contemplando un momento muy fructífero para la técnica, favorecido por las tecnologías actuales como el software Dragonframe y la intervención de cámaras réflex digitales; pero también por los espacios educativos y la conformación de una comunidad de la animación argentina en stop motion, que comparte sus saberes y experiencias. Quienes animan en stop motion han abandonado el aislamiento que experimentaban quienes iniciaron el camino, los primeros animadores corpóreos. Hoy es posible observar redes,

conexiones y retroalimentaciones entre los animadores de Argentina, y entre los de Argentina y el resto de América Latina, principalmente con Brasil, y Chile. Se trata de países que comparten una situación periférica en relación con los centros mundiales de producción de lo animado, que probablemente haya favorecido la generación de formas propias para animar esforzando la inventiva. Esta capacidad creativa es el principal recurso de nuestros animadores, porque los recursos económicos siempre han resultado inexistentes o escasos²³. La materialidad concreta del stop motion brinda una gran diversidad, puesto que todo lo que puede construirse es posible de ser animado; y quienes trabajan en esta técnica aprovechan esta posibilidad para desarrollar sus estilos personales. Sin temor a la exageración, éste es un momento glorioso para la animación en stop motion en nuestros países.

Bibliografía y filmografía

BLEI, Irene. *Canadá cuadro a cuadro. Animadores y animadoras del National Film Board*. Buenos Aires. Wolkowicz. 2014.

BRAS, Luis. *Formas de hacer cine animación*. Rosario. Dirección de Publicaciones de la Universidad de Rosario. 1990.

DI NÚBILA, Domingo. *Cuando el cine fue aventura. El pionero Federico Valle*. Buenos Aires. Ediciones del Jilguero. 1996.

BENDAZZI, Giannalberto. *Quirino Cristiani, pionero del cine de animación (Dos veces el océano)*. Buenos Aires. De la Flor. 2008.

GONZÁLEZ, Alejandro R. "La enseñanza de la animación en Argentina". En: ROMANO, Silvia (ed) *Actas del III Congreso de AsAECA*. Córdoba, Universidad Nacional de Córdoba, 2012.

GONZÁLEZ, Alejandro R. y SIRAGUSA, Cristina. *Poéticas de la animación argentina 1960 – 2010: Córdoba, Rosario y Buenos Aires*. Córdoba. La Barbarie. 2013.

LOISAU, Carlos (Caloi), RAMÍREZ, María Verónica y PEÑA, Fernando. *Muestra Retrospectiva de Cine de Animación Argentino (1935-1995) [Catálogo]*. Buenos Aires. Caloi en su tinta. 1995.

MCLAREN, Norman y MUNRO, Grant. *Animated motion [Video]*. Montreal. NFB. 1976. Disponible online en <<https://www.youtube.com/watch?v=O01TOMNF8>>.

MELL, Natacha M. *Cine de Animación en la Argentina*. Buenos Aires. Museo del Cine "Pablo Cristian Ducrós Hicken". Inédito. 1986.

MANRUPE, Raúl. *Breve historia del dibujo animado en la Argentina*. Buenos Aires. Libros del Rojas. 2004.

STRUSKOVÁ, Eva. *The Dodals: pioneers of Czech animated film*. Prague. Academy of Performing Arts. 2014.

3

El análisis crítico del audiovisual animado chileno: Origen, praxis y alcances de una línea de investigación

Felipe Silva Montellano

Este texto ensaya de forma dinámica el proceso de articulación de las fases que conducen a formar una línea de investigación. Se presenta el tránsito que lleva a explorar y experimentar la observación crítica de los proyectos fílmicos y productos audiovisuales animados chilenos en la primera década del Siglo XXI. La idea central de este texto es comunicar y compartir la experiencia del transcurso investigativo, cómo se gestaron y desarrollaron los conocimientos obtenidos a lo largo del transcurso de experiencias secuenciales y complementarias, que buscaron entender cómo es el objeto animado, en su estructura y en su forma.

Se debe precisar, que esta comunicación tiene dos fases o dos momentos motivacionales que se articulan en secuencia, configurando en sí una línea de investigación, ya que comparten un *continuum* de acciones formales para comprender el objeto cine animado.

El proceso completo posee un carácter multidisciplinar, iniciándose desde el Diseño en Comunicación Visual, observando la antropología visual, los fundamentos de la narratología y la semiótica del cine, en efecto, se puede decir que en su totalidad es un estudio cultural de análisis fílmico. El entendimiento del trayecto antes mencionado, se reflexiona desde una visión crítica a los fundamentos disciplinares establecidos, esto implica argumentar las múltiples interrogantes que surgieron de manera espontánea y se enuncian a continuación.

Es necesario mencionar que previo a estas dos fases progresivas de desarrollo investigativo, se experimenta el desarrollo profesional de animación que proporciona una óptica desde el conocimiento de causa. Se consigna la participación en el sector productivo de audiovisuales animados, en el desarrollo de diversos proyectos educacionales y comerciales, como también se desempeña en experiencias de desarrollo de filmes de autor. La *praxis* de las técnicas industrializadas de desarrollo de animación hace volcar la mirada del suscrito hacia la academia como fuente de nuevos conocimientos en torno a nuevos lenguajes visuales.

La primera fase de este trayecto se inicia en el año 2000, incorporándose al programa de postgrado del tercer ciclo. Componentes formales y espacio temporales de la animación, En el departamento de Dibujo de la Facultad de Bellas Artes de la Escuela de San Carlos de la Universidad Politécnica de Valencia, en España. Escuela que enriquece como complemento a la base disciplinar del Diseño en Comunicación Visual, con la comprensión de la expresión artística animada.

Como sujeto espectador, el autor declara interés por los mensajes contenidos en los aspectos formales del cine animado, al igual que en el cine de imagen real se puede advertir una consciente influencia editorial sobre los contenidos textuales y en todas las dimensiones formales del objeto de estudio en cuestión. Pues para ver, si esa percepción tiene base fundada, se aborda un proceso investigativo titulado; Mitología Cosmogónica, Arte Mesoamericano y Cine Animado. Revisión de los aspectos formales del personaje mitológico de Mesoamérica Prehispánica. La serpiente emplumada, en producciones audiovisuales animadas. Este emprendimiento, recorre la literatura que estudia los mecanismos y dinámicas de poder en el cine, de la industria audiovisual y por antonomasia el cine de animación. MATTELART, y DORFMAN (1972), SHOHAT (2002), HENNERBERLLE (1977), GIROUX (2001) CASSETTI (1988). como también de las fuentes documentales arqueológicas por ejemplo; PIÑA (2000), SEJOURNÉ (1993), LEÓN PORTILLA (2002), FLORESCANO (2003), BONIFAZ NUÑO (1989) entre otros autores y referencias.

Este proceso doctoral se focaliza en observar y comprender las poéticas de representación emanadas desde todos los sectores productivos. Asunto que en rigor llevó a explorar no solo el cine de animación oficial sino también, la producción de autor independiente. Se decide iniciar un proceso de investigación para saber de manera específica cómo se representa en el cine de animación la figura central de la mitológica cosmogónica de Mesoamérica Prehispánica.

Su enunciado hipotético dice: El mito de la serpiente emplumada, es aún tan importante para las culturas mesoamericanas que ha sido un tema citado con frecuencia en la producción audiovisual animada del universo seleccionado.

La elección de esta figura mitológica cobra especial relevancia ya que, es un personaje transversal y común a la mayoría de las civilizaciones de América Prehispánica. Representa el concepto del ciclo del flujo energético de la naturaleza, y en particular, simboliza el flujo del ciclo del agua.

Se formulan preguntas tales como; ¿Cómo se representa el mito cosmogónico ancestral de Mesoamérica Prehispánica? y en particular ¿Cómo es la representación de la figura mitológica de la serpiente emplumada?, ¿cuál es la propuesta del arte?, ¿quién realizó estos proyectos?

Se registran unidades muestrales filmográficas desde Canadá hasta Tierra del Fuego, Se constata que 71 audiovisuales animados se refieren a mitos, leyendas y pasajes históricos de América Prehispánica, de los cuales 25 relatan mitos cosmogónicos de América Prehispánica. Por último, se identifican 7 filmes que tratan exclusivamente a mitos cosmogónicos de Mesoamérica Prehispánica.

En lo observado, persiste un desequilibrio entre la cinematografía del *mainstream* como la de los cinemas animados nacionales. Desequilibrio que se ve reflejado tanto en la difusión y distribución como también, en la visualización de cada producción, por ejemplo, las características de promoción masiva de un filme de Disney con la de los circuitos especializados del cine animado de autor.

En este sentido, se siguen observando las producciones del centralismo, que reinterpretan de forma libre fuentes documentales de las culturas citadas. Por ejemplo, utiliza algunos elementos culturales solo cómo un accesorio visual asociado a un relato genérico comercial, una comedia o un western de aventuras, tal es el caso de *The Emperor's new Groove*, Disney (2000) Mark Dindal. Otro caso es *The Road to El Dorado*, DreamWorks (2000) de Paul Don y Eric Bergeron. Sobre esta manera de representar, se puede citar a BONSIEPE (2005) "El centralismo no interpreta bien a la periferia porque no la conoce, mientras que la periferia apenas se conoce a sí misma". Se entiende que esta visión corresponde nada más a criterios comerciales y queda exenta de responsabilidad valórica. El desafío de la periferia es generar nuevas propuestas discursivas y lenguajes visuales desde su idiosincrasia y memoria histórica.

En el mismo universo muestral, se observan criterios basados en el respeto a las culturas ancestrales, que también poseen una dirección interpretativa libre por consiguiente no buscan ser fieles a la representación de legado histórico documentado. Por otro lado, además se advierten filmes animados generados por las propias comunidades aborígenes, herederas de las culturas ancestrales.

Se destaca el trabajo de Patricia Amlin, cuyo arte tiene un fuerte arraigo a fuentes documentales arqueológicas, en este caso la iconografía arqueológica de la alfarería Maya, narrando el texto fundacional, *Popol Vuh: El mito de la creación Maya* (1989) Imagen 1. y el emocionante filme basado en el códice Borgia del mito cosmogónico Azteca *Los cinco soles: una historia sagrada de México*.(1986) Imagen 2.



Imagen 1

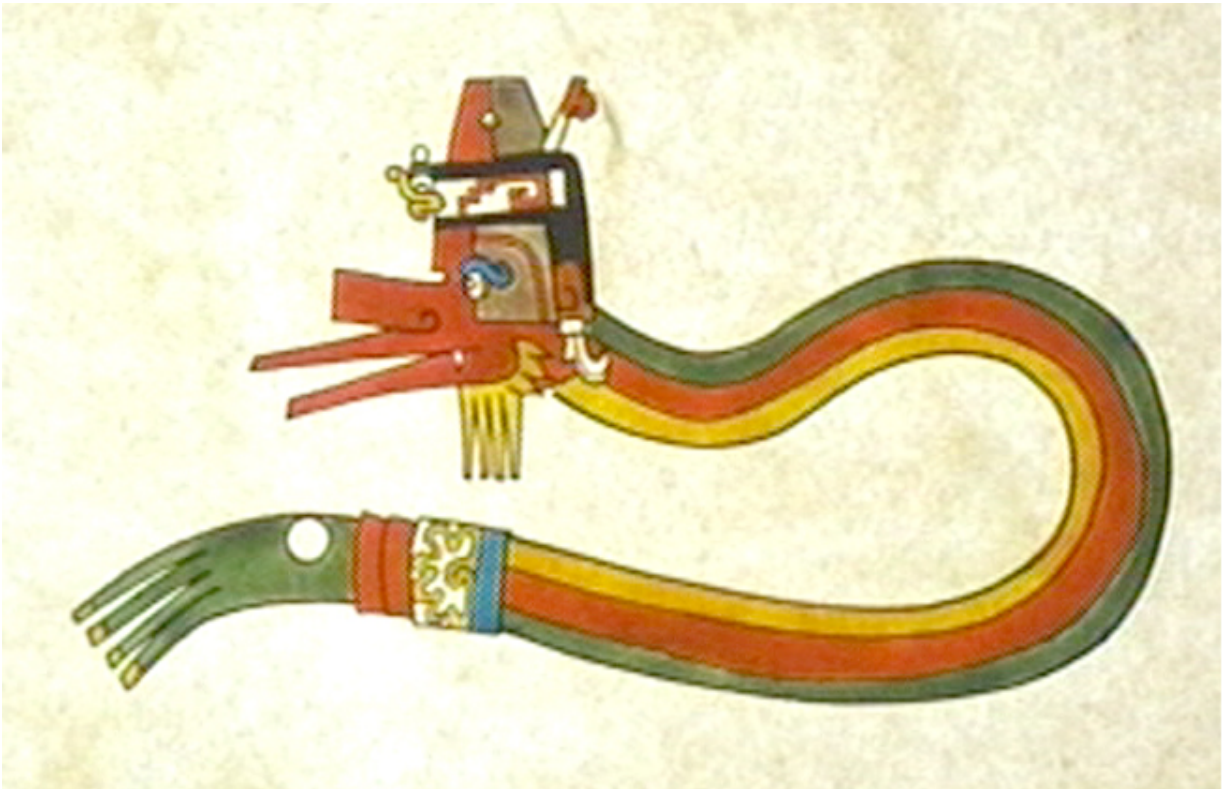


Imagen 2

Se puede decir, que el punto de inflexión que inicia la segunda fase de este escrito y que representa esta línea de trabajo, surge durante el transcurso del Taller de Guion para Cine de Animación, dictado por ZIOLKOWSKI (2001). Se incursiona en los procesos narratológicos estructurales, formales, como también sobre las técnicas para la creación de los guiones para series y seriales animados. Es el momento donde se visualizan las narrativas audiovisuales animadas.

La estructura del relato cinematográfico posee una norma de construcción común, tiene un piso basal en su estructura que articula la manera de contar o narrar, se pregunta ¿Son todos iguales?, ¿siempre debe ser así?, ¿hay cine animado que busque nuevas formas y estructuras de contenido?

En base a estas premisas basales, tales como; el cine animado existe, es observable, por consiguiente, surgen nuevas interrogantes ¿Puede ser medible?, ¿tiene forma?, ¿cómo es el

objeto fílmico?, ¿cómo es correlativo con el universo de proyectos fílmicos registrados?

Entonces, se decide trabajar observando el universo de audiovisuales animados chilenos creados en la primera década del siglo XXI.

Se formula un marco teórico complementario recorriendo a ALTMAN 2000. AUMONT (1990), METZ (2002), BARKER (2003), BORDWELL (1995) GAUDREAULT y JOST (1995) DEL VILLAR (1997) entre otros.

Se concursa y adjudica un fondo para investigación FONDECYT de la Comisión Nacional de Ciencias de Chile, Proyecto de investigación N°11080150, Es un trabajo investigativo de observación documental titulado; Revisión a la propuesta visual, estructural y discursiva de los audiovisuales animados chilenos 2000-2008.

Cabe aclarar, que se habla de este objeto audiovisual animado desde la disciplina del Diseño ya que, se comprende como una construcción tecnológica formal, que se expresa en múltiples propósitos comunicacionales y en diversos soportes y canales, no en balde, las fronteras de lo que representa el cine animado desperfila sus contornos de manera aumentativa, al ser editado y distribuido en canales digitales y soportes interactivos.

Se registran 102 objetos animados a nivel nacional, cada uno es tratado como unidad independiente, también es observado en correlación con el conjunto de extensos universos muestrales. Primero, se obtienen resultados cuantitativos que exponen el estado del arte desde el *topos*, por ejemplo, en la perspectiva geográfica, se constata un centralismo de producciones concentradas en los grandes centros urbanos del país, así mismo, se encuentran de forma minoritaria, proyectos de autor provenientes de sectores rurales.

Sobre las características la producción cuantitativa en el *cronos*, se observa el desarrollo exponencial de la relación de número de producciones, donde se constata cómo fue la frecuencia productiva en el rango de tiempo seleccionado. Se evidencia además, cuál es la elección de Género Cinematográfico, encontrando una gran

variedad de expresiones en los que se puede identificar en su mayoría experiencias relacionadas al cine de autor de ficción. Se constata además, la elección técnica de desarrollo, allí se evidencia una amplia utilización de técnicas mixtas entre lo análogo y lo digital, con tendencia progresiva al uso íntegro de herramientas digitales.

En paralelo a estas observaciones, estudiantes colaboradoras del proceso investigativo de Titulación de Pregrado, establecen un trabajo de observación de las otras dimensiones formales relacionadas al carácter fílmico, por ejemplo, se revisa la representación del rol de género de los personajes de cada filme y acá es donde se visualiza un fuerte predominio de la interpretación de personajes femeninos en papeles secundarios.

Se analiza la forma en el arte de las muestras, en la que se observó un extenso espectro de representación icónica, pasando desde el hiperrealismo tridimensional, seguido por una amplia presencia de la caricatura antropomorfa, hasta la abstracción pictórica expresiva. Se observan audiovisuales animados que fomentan hábitos de consumo, no siendo spots comerciales, tal es el caso donde un largometraje infantil de ficción, posee secuencias completas dedicadas a la promoción y consumo de una conocida bebida gaseosa.

Se diseña un instrumento de análisis fílmico que visualiza la dimensión espacio temporal, la que posibilita ver los elementos en la composición de cada muestra. Permite correlacionar la naturaleza compositiva de las unidades constituyentes del relato, con la dimensión temporal de la edición física.

Esta herramienta facilita visualizar la composición del universo registrado ya que, de manera simple se obtiene una distancia que permite observar el sistema en su conjunto. Se exponen los elementos constituyentes del relato, junto con la composición de la dirección general y su jerarquía en el orden de los subsecuentes segmentos secuenciados en su condición física, tanto en montaje como en la técnica de desarrollo. Se observa un perfil que traza el desarrollo particular del relato, por tanto se puede identificar y leer, por lo que con siguiente tiene una forma.

En paralelo al instrumento central de observación, se experimenta un ejercicio que altera el orden natural de cada filme, poniendo en un estadio común, todos los proyectos, es decir, dilatar y reducir los diferentes pletajes temporales en una misma escala visible.

Los resultados exponen un segmento de muestras mayoritaria, cuyas ediciones se articulan en el patrón aristotélico del relato, la Imagen 3, es el resumen visual de la expresión del relato tradicional, basado en el quiebre del *estatu quo*, iniciación y viaje hasta el clímax que nos lleva a la resolución que retorna al equilibrio inicial, este perfil es la forma estándar de construcción.

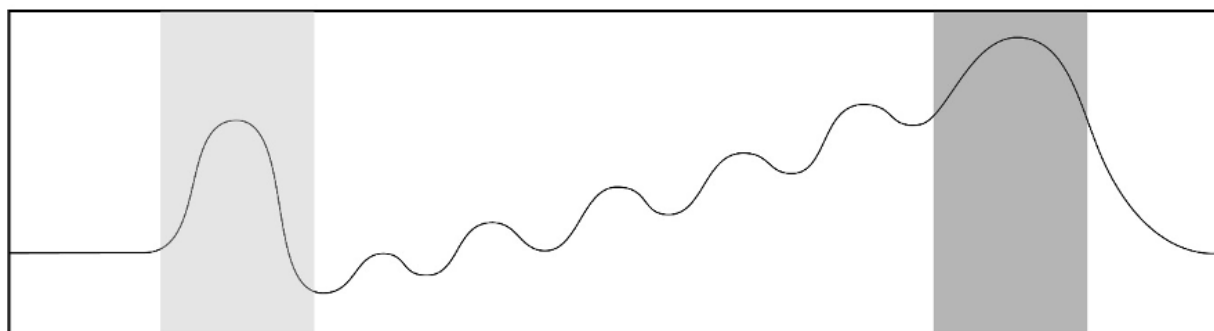


Imagen 3

Por otro lado, son minoritarias las visiones estructurantes que incursionan en la propuesta de generar nuevas estructuras del flujo narrativo, estos proyectos se constituyen como los ángulos de inflexión en lo que respecta a las poéticas observadas.

Se advierte que las formas de editar comparten rasgos frecuentes, tienen puntos coincidentes y áreas argumentales comunes. Se observan segmentos de tiempo dónde se ubican los puntos de modulación del relato. Al identificar similitudes y diferencias correlativas en la forma de estructurar los aspectos formales, se pueden identificar características filiales en torno a la taxonomía de los objetos. Se presentan nuevas interrogantes ¿Existe una filiación taxonómica de las estructuras en correlación al propósito comunicacional de cada unidad filmográfica?, ¿se pueden inferir las bases de un criterio descriptor, basado en la taxonomía de

los objetos fílmicos animados?. Este es el momento de modulación del proceso desarrollado, que se abre a generar nuevos conocimientos sobre la base de experiencias metodológicas ya conocidas.

De manera tangencial a los objetivos centrales de este trabajo, se advierte una realidad que debiera constituir materia de estudio y tal como lo menciona GIROUX, (2001), p. 91-127 es que los organismos formales y académicos sobre cine eluden ejercer un estudio crítico sobre la animación y se refleja en la notoria carencia de estudios referidos a este universo de cine la región.

Otro aspecto más relevante aún es que al recorrer los sistemas organizadores, curadores, conservadores y académicos, se percibe la manera en que estos organizan sus categorías descriptivas, y que en la actualidad delimitan las fronteras de la técnica, la poética y el género cinematográfico de cada nación. Estas clasificaciones cobran una especial relevancia, por el hecho de que cada organismo comprende el universo fílmico animado, según una variada gama de definiciones que están predeterminadas por la diversidad en la realidad productiva y naturaleza geográfica, estos factores condicionan la forma en que se entiende, se clasifica y se ordena el cine animado.

La observación de las estructuras nos lleva de forma paralela a plantear preguntas tales como ¿Cuáles son los descriptores actuales del audiovisual animado?, ¿Cómo se comprende la animación en la región?

Tal como se consigan en los primeros párrafos de este texto, el deseo de compartir este proceso alude al hecho que, mientras surjan nuevas interrogantes, se puedan estimular y convocar a la formulación de procesos investigativos inspirados en el afán de generar conocimientos sobre las realidades del cine animado latinoamericano, desde un enfoque transdisciplinar, interinstitucional y transnacional.

En este proceso participa desde un inicio la profesora guía de tesis Dra. Elvira Gual Almarcha, y en el desarrollo de la investigación FONDECYT las diseñadoras Lucía Abarza Villalobos, Silvana Garrido Ghigliotto y Esperanza Saavedra Reinoso.

Referências

ALTMAN, Rick. *Los géneros cinematográficos*. 3° ed. Barcelona: Paidós, 2000.

AUMONT, Jacques. y MARIE Michel. *Análisis del filme*. 2° ed. Barcelona: Paidós. 1990.

AMLIN, Patricia *Popul vuh: el mito de la creación maya* FOX, James A., EE.UU., 35 mm, 60', color, 1989 dibujos animados, Berkeley media, LLC.

_____. *Los cinco soles: la sagrada historia de México*, EE.UU., 35mm, 55', color, 1996 dibujos. Berkeley media, LLC.

BARKER, Cris. *Televisión, globalización e identidades culturales*. 3° ed. Barcelona: Paidós, 2003.

BORDWELL, David. *El Significado del filme, Inferencia y retórica de la interpretación cinematográfica*. 2° ed. Barcelona: Paidós. 1995.

BONIFAZ NUÑO, Rubén *Hombres y Serpientes: Iconografía olmeca*, México, Universidad Nacional Autónoma de México, 1989.

BONSIEPE Gui. *Retórica audiovisualística y visualización de conocimientos*, 2005. Conferencia, Facultad de Humanidades y tecnologías de la Comunicación Social. Departamento de Diseño, UTEM, Santiago, Chile

CASSETTI, Francesco. *Análisi del film*, Milán, Grupo Editorial DI CHIO, Federico Fabbri, Tr. Cast. Carlos Losilla, *Cómo analizar un film*. España, Editorial Paidós, 1998.

CLARK, John. *Los olmecas en Mesoamérica*, México, Ediciones El Equilibrista, capítulo 15, « Cosmología, soberanismo y espacio ritual en la mesoamérica del formativo», F. KENT Reilly III 1994

DEL VILLAR, Rafael. *Trayectos en semiótica fílmico televisiva*. 1° ed. Santiago: Dolmen. 1997.

DORFMAN, Ariel. MATTELART, Armand *Para leer al pato Donald*, 36ª edición, México, Siglo XXI editores, 2001.

FLORESCANO, Enrique Quetzalcóatl, *Metáforas e imágenes*, 04.06.03 Suplemento quincenal de La Jornada. <<http://www.jornada.unam.mx/quetttexto.html> <http://www.naya.org.ar/articulos/identidad.htm>>. 2003

FRYE, Northrop *Anatomy of Criticism, Four Essays*, 1991 1ª edición, Princeton University Press, *Anatomía de la crítica*, 1977.

GIROUX Henry. *El ratoncito feroz: Disney o el fin de la inocencia*. Fundación Germán Sanchez Ruipérez. 2001

GAUDREAU, André. y JOST, Françoise. *El relato cinematográfico, ciencia y narratología*. 2º ed. España: Paidós. 1995.

HENNERBERLLE G. *Los cinemas nacionales contra el imperialismo de Hollywood. Nuevas tendencias del cine mundial*. Ed. Fernando Torres, España.1977

LEÓN-PORTILLA, Miguel. *Mitos de los orígenes en Mesoamérica* Mitos de la creación, Revista Arqueología mexicana, México, Editorial Raíces, julio – agosto volumen X, n. ° 56, 102 páginas. <<http://www.arqueomex.com>>. 2002

LEVI-STRAUSS, Claude *Anthropologie structurale* , París, Ed. Plon, Tr. Cast. Eliseo Verón, *Antropología estructural*, España, Ediciones Paidós Ibérica, 1987

_____, Claude *Myth and Meaning*, University of Toronto Press, *Mito y significado*, España, 2002

METZ, Cristian. *Ensayos sobre la significación en el cine*. Vol I y II 1964-1972. (4º ed.). Barcelona: Paidós. 2002.

SHOHAT, Ella *Unthinking Eurocentrism Multicultu- STAM, Robert ralism and the Media*, Londres, Routledge, *comunicación, Multiculturalismo cine y medios de comunicación*, España, Ediciones Paidós Ibérica, 2002

SÉJOURNÉ, Laurette. *El universo de Quetzalcóatl*, México, Fondo de Cultura Económica. 1998

PIÑA CHAN, Román *Quetzalcóatl: serpiente emplumada*, México, Fondo de Cultura Económica, 2000.

ZIOLKOWSKI Fabrice Taller Internacional de "Guión para cine de animación", En el Centro de formación para guionistas, Luis García Berlanga de la Universidad Internacional Menéndez Pelayo, Valencia, España, 2001

4

Forma e Movimento em Sylvain Chomet

Antonio Fialho

Há vinte e cinco anos, um animador francês ganhava notoriedade nos festivais internacionais com um curta-metragem inventivo na técnica analógica do desenho animado: *The Old Lady and the Pigeons* (Sylvain Chomet, França/Bélgica/Inglaterra, 1997). Subvertendo aquilo que era canônico na animação cartunesca — o personagem antropomórfico —, Sylvain Chomet apresentava um protagonista humano se comportando como uma ave de rapina, em uma encenação de características zootropomórficas.

Nesta animação, tanto a forma constituinte da silhueta esguia do personagem quanto a articulação de seu movimento animado aludiam à caracterização de um abutre esfomeado na pele de um guarda municipal, à procura de comida em praça pública. Sem usar diálogos, a estratégia do animador em externar o comportamento do protagonista humano como o de um animal em busca de comida, alinhava perfeitamente com sua motivação na história, principalmente no que se desenrolaria a partir dali: ao encontrar uma senhora solitária que alimentava pombos em um banco de praça, o instinto predador do guarda acaba levando-o a se fantasiar daquela ave para se aproximar da idosa carente com a intenção de saciar sua fome.

Este comportamento zootropomórfico é evidenciado logo no início do curta, quando o protagonista, observando os restos de um recipiente de pipoca jogado por turistas estadunidenses obesos no chão da praça da Torre Eiffel, vira-se como um abutre com costas protuberantes de um lado a outro para assegurar as sobras de pipocas a seus pés e abaixa seu pescoço esguio de ave para devorar as migalhas. Mais à frente, ele está em outra praça onde pombos obesos mal conseguem ficar de pé (em rima com o garoto

turista estadunidense que cai ao caminhar, na sequência inicial): quando um pombo lhe atinge o peito por não conseguir voar, o protagonista move a cabeça em diagonal para observá-lo caminhar ao chão, movimento que vai ser reiterado ao final, quando ele assume os trejeitos de um pombo e passa a olhar lateralmente (Figura 1).

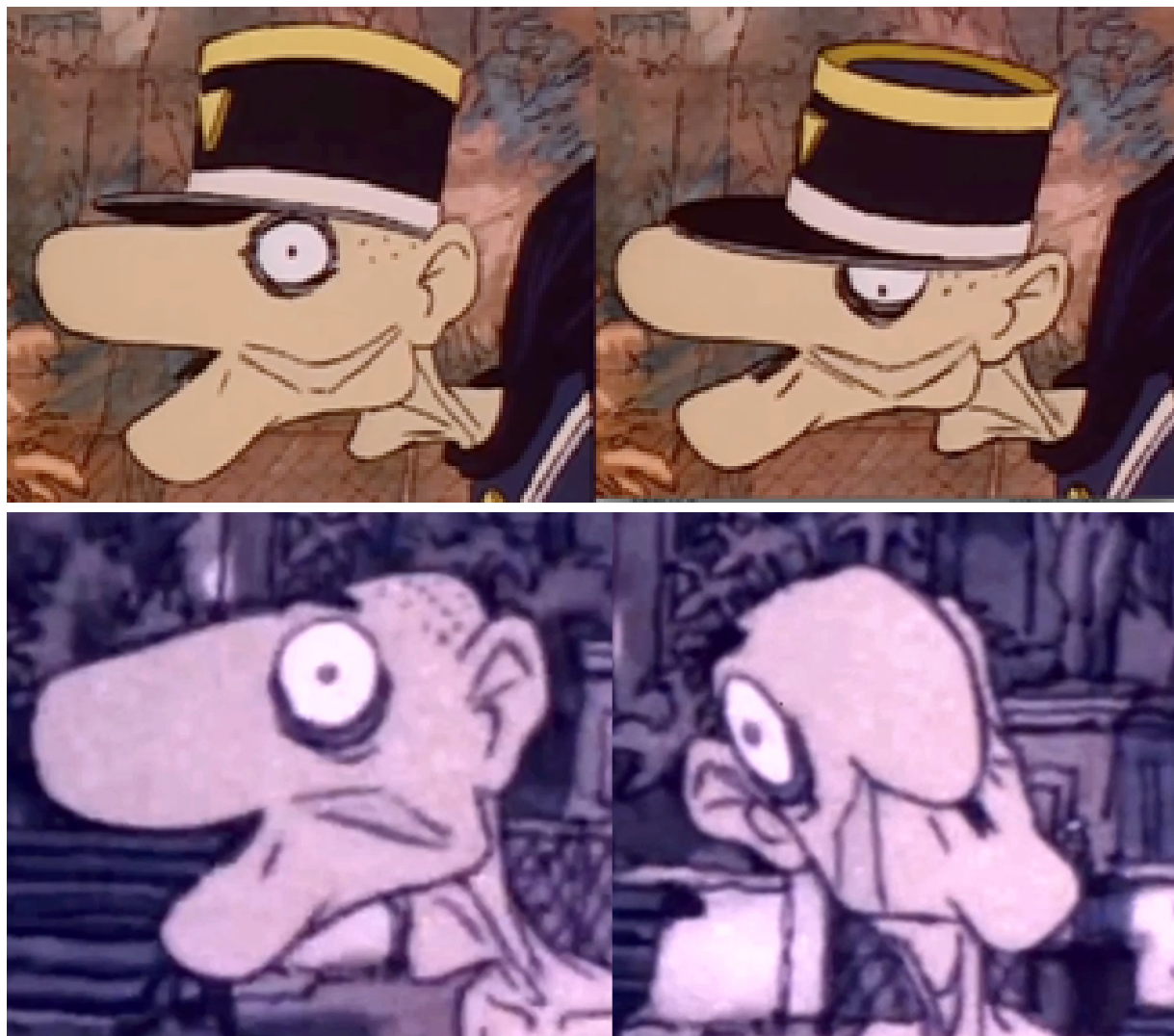


Figura 1 - Posições selecionadas da cabeça do guarda demonstram como ele olha de maneira zootropomórfica, semelhante à rotação de um abutre no segundo quadro e a de um pombo, no último.

Fonte: curta-metragem *The Old Lady and the Pigeons* (Sylvain Chomet, 1997).

O guarda, então, resolve seguir uma fila dessas aves obesas com a cabeça restrita à trilha percorrida pelos pombos, enquanto caminha com as costas protuberantes em movimento, como uma extensão de seu pescoço horizontal, em uma óbvia referência ao andar de uma ave com instintos predadores (Figura 2).

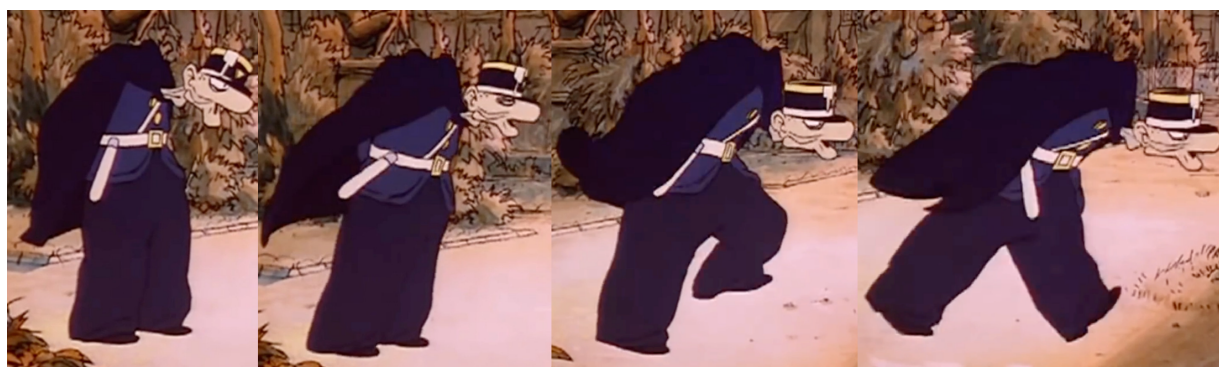


Figura 2 - Posições selecionadas do guarda iniciando uma caminhada com a silhueta triangular — semelhante à de um abutre com o pescoço horizontal abaixo de sua corcunda —, demonstram como o animador Chomet subverte a tradicional caricatura antropomórfica em personagens animados para impor um comportamento zootropomórfico, que encontra seu ápice ao final da história.

Fonte: curta-metragem *The Old Lady and the Pigeons* (Sylvain Chomet, 1997).

A crítica social urbana de Chomet desenvolvida em uma fábula de temática surreal, ao contrapor a miséria de um funcionário esquelético do Exército da Salvação com o aumento de pombos obesos na cidade, serviu para o diretor/animador demonstrar a potencialidade criativa e ilimitada do desenho animado. Ao se embrenhar por personagens excêntricos para explicitar sua visão irônica sobre a desigualdade social na França do pós-guerra, ele consegue desbravar algo raro na animação caricata: revelar o íntimo de suas figuras pela inventividade da postura, pelo itinerário da ação que esses personagens percorrem e pelas posições não ortodoxas dos desenhos sequenciais que constroem o movimento animado para suas ações.

Como quadrinista, Chomet já havia exercitado o gosto pelo burlesco e o faceiro, ao abordar histórias e personagens estranhos para elaborar sua visão ácida do mundo em que vivemos. Trazê-los

para o ilusionismo da vida, propiciada pela linguagem da animação, permitiu a este artista exacerbar a singularidade de seu trabalho como desenhista também na percepção do movimento que seus personagens deveriam ter. Esta maturidade desenvolvida como quadrinista foi complementada no exercício ambicioso a que ele se propôs: animar seus personagens exclusivamente por gestos e ações, evitando a fala para comunicar os sentimentos dos mesmos.

[...] Há beleza em gestos. Diálogo pode impedir [o] movimento [de se expressar] e distanciar você da história a ser contada. Eu queria demonstrar que personagens animados podem ser bons atores [apenas externando seus sentimentos através de um olhar ou movimento específico] (*apud* STREET, 2003, p. 29) (Tradução do autor, FIALHO, 2013, p. 96)²⁴.

É por esse viés que esta pesquisa pretendeu trilhar, elucidando que a estrutura da forma desenvolvida para a caricatura de alguns dos personagens do animador francês está intimamente relacionada com a articulação de seus movimentos para exprimir a síntese de suas personalidades. Ou, invertendo-se o raciocínio, que a análise da síntese formal das figuras desenhadas por Chomet foi concebida para potencializar o movimento que ele almejava para suas criaturas, destacando-se, inclusive, do detalhamento elaborado para registrar a visualidade final de seus personagens.

Nesse sentido, pode-se demonstrar que alguns dos princípios genéricos da animação, como “a melhor *silhueta*” (FIALHO, 2013, p. 67) para traduzir a *encenação* da figura e “aqueles [movimentos] articulados pelo corpo do personagem (ações sobrepostas)” (*idem*, p. 57), já integravam o vocabulário técnico deste artista quando ele realizou seus três filmes de animação: *The Old Lady and the Pigeons* (Sylvain Chomet, França/Bélgica/Inglaterra, 1997), *The Triplets of Belleville* (Sylvain Chomet, 2003) e *The Illusionist* (Sylvain Chomet, 2010).

Quando tive o privilégio de ser convidado para entrevistar o diretor/animador em uma mesa-redonda on-line intitulada “Encontro com Sylvain Chomet”²⁵, perguntei a ele como se deu sua formação no campo profissional da animação comercial. Chomet esclareceu que seu contato com esta atividade ocorreu na

Inglaterra, enquanto tentava publicar um de seus quadrinhos. Ele amadureceu essa experiência trabalhando em produtoras como o *Richard Purdum Studio*, onde aprendeu os mecanismos da animação de personagem em produções para o mercado publicitário.

Neste período formativo, o animador holandês Michael Dudok The Wit²⁶ foi um de seus mentores, o que evidencia a habilidade que Chomet já demonstra no uso de conceitos essenciais para a ilusão de movimento nos personagens de seu primeiro filme. Em *The Old Lady and the Pigeons*, é evidente o domínio dele, como animador, no controle da distribuição de peso em caminhadas ou no uso consistente de ações intercaladas para enfatizar a pantomima durante uma dança de seu protagonista, o guarda esfomeado.

Então, ao repertório visual desenvolvido por Chomet como quadrinista e ilustrador, somou-se ter sido aprendiz como animador dentro da dinâmica de produção exigida para as animações publicitárias dos anos 1980 — trabalhos com duração de trinta segundos, de produção rápida e com técnicas variadas —, o que lhe deu uma base sólida de conhecimento técnico para poder se expressar no campo autoral com seus próprios projetos em desenho animado.

Aliando a singularidade de seu desenho de caricatura com o movimento articulado apreendido durante sua formação em estúdios, Chomet pôde abordar a animação de personagem pela expressão do movimento (neste sentido, similar aos trabalhos autorais de Michael Dudok de Wit). E esta assinatura visual e cinética é notável em seus três filmes animados: a intercalação entre forma e movimento para traduzir em expressão autoral, única nos personagens de seus filmes.

Mudança amplifica o ilusionismo

A popularização do desenho animado nos EUA a partir dos anos 1910, inscrito no conceito de Edwin Lutz para *animated cartoon*

quando “[...] quadrinistas começaram a fazer desenhos para filmes animados, [...] trazendo à tona o uso da expressão ‘cartuns animados’”²⁷ (LUTZ, 1920), vai ter em Winsor McCay um de seus pioneiros diferenciados. Este quadrinista vai dedicar boa parte de seu tempo na produção de filmes animados com destreza na qualidade do movimento representado, fruto de uma observação aguçada.

Em *How a Mosquito Operates* (Winsor McCay, 1912), ele consegue resultados inéditos na criação do movimento das patas de um inseto, tanto na ação repetitiva quanto na condução gradativa de suas partes articuladas, ao realizar a ação do mosquito de coçar a própria cabeça (Figura 3). O resultado desta animação sugere um domínio espontâneo do cartunista de um conceito que só viria a ser usado em demasia, e com consciência de princípio, pela Disney dos anos 1930 para movimentar membros articulados de um personagem: “*overlapping action*” (WILLIAMS, 2001, p. 231-243), comumente traduzido como “ações sobrepostas” (FIALHO, 2013, p. 55-57; 61-64).

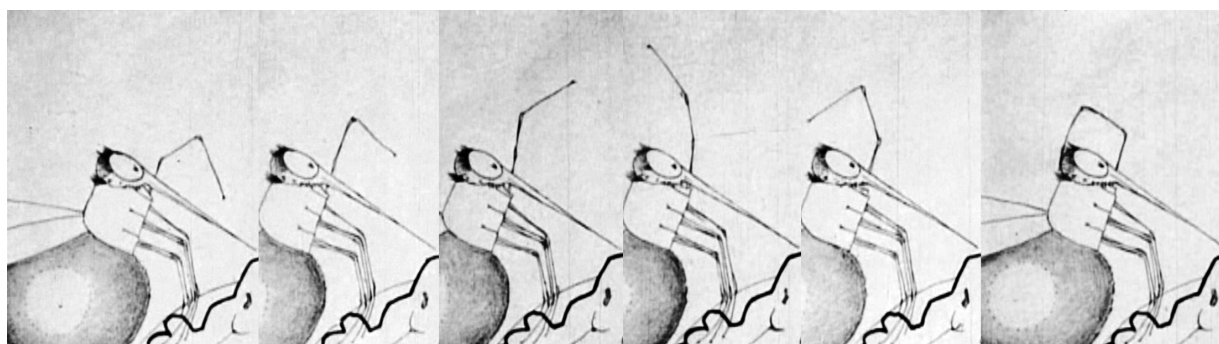


Figura 3 - Winsor McCay sofisticava forma e movimento nos anos 1910: A sequência de posições selecionadas do mosquito cartunescos — levantando a pata para coçar a cabeça — indica uma observação anatômica da forma em movimento por três juntas articuladas na pata, que foi desconsiderada no desenho animado dos anos 1920 nos EUA (só sendo resgatada na década seguinte).

Fonte: curta-metragem *How a Mosquito Operates* (Winsor McCay, 1912).

As figuras desenhadas por Sylvain Chomet, com suas formas longilíneas e esguias, também vão tirar proveito deste princípio para movimentar seus membros articulados. A utilização deste

recurso sugere uma ação orgânica na animação construída por Chomet com maestria, implicando na percepção de flexibilidade ao movimento dos membros de silhueta esquelética (outro recurso utilizado pelo animador é o da maleabilidade interna em personagens de silhuetas arredondadas). Simultaneamente, seu uso consistente sustenta, com credibilidade, a mudança sugerida por ele para a postura excêntrica de seus personagens, amplificando o ilusionismo da animação.

Forma composta²⁸ e movimento

Em seu primeiro filme animado, Chomet anima o braço raquítico de seu protagonista, o guarda do Exército da Salvação (*gendarme*) — construindo o movimento por ações sobrepostas —, quando ele está inerte diante de um espelho no banheiro de seu apartamento. A partir de uma pausa, em que ele observa sua imagem refletida, o personagem tem um impulso de pegar rapidamente a toalha de rosto e jogá-la sobre sua cabeça, cobrindo-a por completo. Em seguida, ele se mantém ainda fitando o espelho com a mesma postura inerte de antes, com o braço terminando de balançar esticado, enquanto observa com o pano sobre sua cabeça.

Esta ação reflete a súbita ideia que o personagem tem de se fantasiar de um pombo humano, enquanto ele continua observando sua imagem no espelho, agora com a toalha cobrindo toda a sua cabeça. É por este motivo que o diretor/animador resolveu animar o braço do guarda com agilidade para pegar a toalha de rosto, de modo que esta ação repentina fosse o resultado espontâneo do processo de pensamento do personagem. “Normalmente, [o] movimento [físico] é desencadeado por uma emoção ou pensamento” (HOOKS, 2007, p. 57)²⁹ por que passa a figura animada.

Neste sentido, a animação executada por Chomet utiliza a forma do braço, com suas articulações protuberantes no cotovelo e no punho do personagem, para denotar uma percepção de movimento flexível com agilidade, como se os braços estivessem

soltos e relaxados. A técnica de movimentação conduzida por ele reforça o pensamento repentino do personagem para mascarar a imagem de seu rosto no espelho: o braço se move através da “*sobreposição sucessiva das juntas articuladas*” (FIALHO, 2013, p. 62), efeito que sugere “uma ação ‘ondulatória’ em um braço de personagem [composto por partes rígidas], por exemplo, fazendo-o descer, ‘quebrando’ no cotovelo, e sucessivamente ‘quebrando’ no punho, enquanto o resto do braço acompanha [...]” (GOLDBERG, 2008, p. XXI)³⁰ este movimento (Figura 4).



Figura 4 - Forma composta utiliza ações sobrepostas do braço para enfatizar espontaneidade: A sequência de posições selecionadas do guarda esquálido demonstra como o animador Chomet articula a forma composta por três partes rígidas do braço em etapas — conduzidas pelo cotovelo, antebraço e punho conectados por juntas —, o que sugere uma ação flexível, fruto de uma ideia súbita do personagem.

Fonte: curta-metragem *The Old Lady and the Pigeons* (Sylvain Chomet, 1997).

E, como consequência dessa ação célere, o braço descansa na cena seguinte, movimentando-se aos poucos até parar, em concordância também como princípio da continuidade das ações até sua inércia total (cf. *Follow Through and Overlapping Action*, THOMAS & JOHNSTON, 1981, p. 59-62).

Após se fantasiar de pombo e ser alimentado pela senhora solitária todos os dias, o guarda começa a ganhar peso (assim como os pombos da cidade) e resolve comemorar o ensejo, dançando em seu apartamento: novamente, ele inicia a cena se observando de frente ao espelho e percebe que sua barriga aumentou, olha em

direção à sala onde está a mesa em primeiro plano com a máscara construída por ele, em forma de capacete, e com a qual se fantasia de pombo humano (com terno, gravata e chapéu), enquanto pombos obesos se aglomeram em frente à janela do quarto. O barulho sincopado dos pombos estimula o guarda a imaginar uma música jazzística, na qual ele começa a dançar zombeteiramente, imitando o movimento de um pombo com as ações intercaladas entre seus braços e cabeça.

Os movimentos executados por Chomet para animar a dança tola do policial sugerem o abrir dos braços como as asas de um pombo, que, ao fechar, libera o pescoço para esticar e projetar a cabeça do personagem para a frente. Estas ações intercaladas entre as formas compostas dos braços e o pescoço com a cabeça remetem intencionalmente ao movimento de um pombo, enfatizando a pantomima do farsante que se vangloria de sua própria estratagem a ludibriar a senhora (Figura 5).



Figura 5 - Forma composta por ações intercaladas entre braços e pescoço enfatiza pantomima: A sequência de posições selecionadas do guarda dançando demonstra como o animador Chomet encadeia o movimento de ombros e braços para esticar o pescoço no segundo quadro e, em seguida, levantar os braços como asas no último, o que sugere a mímica de um pombo dançando.

Fonte: curta-metragem *The Old Lady and the Pigeons* (Sylvain Chomet, 1997).

No entanto, ironicamente, o protagonista que se fantasiou de pombo humano todos os dias para se alimentar de graça, abusando

da carência afetiva da senhora, acaba retornando como indigente à praça da Torre Eiffel pelos percalços da história. Magérrimo, agora ele disputa, junto com os pombos, as migalhas jogadas no chão pelos turistas estadunidenses, obesos e aculturados de sempre (similares aos seus pares no início da história). Chomet tira proveito criativo da forma esguia com cabeça de abutre concebida para o personagem com a intenção de fazê-lo incorporar os movimentos excêntricos de um pombo comendo repetidamente no chão, enquanto levanta a cabeça e olha para os lados mastigando.

Essa incorporação do protagonista humano como um dos inúmeros pombos na praça pública é solucionada pelo animador com ações extremadas e rápidas de seus movimentos, numa animação abrupta explicitada também pela forma em silhueta de ave do protagonista. As ações ágeis da cabeça de abutre, com os olhos dispostos como se estivessem nas laterais do crânio, explicitam o pegar da comida no chão da praça com agilidade, enquanto ele mastiga as migalhas e vira repentinamente a cabeça para os lados (e não os olhos), ressaltando sua atenção para se proteger de prováveis predadores (Figura 6). A animação precisa desses movimentos súbitos não deixa dúvidas de que o ex-guarda se transmutou, definitivamente, em um pombo esfomeado na praça.

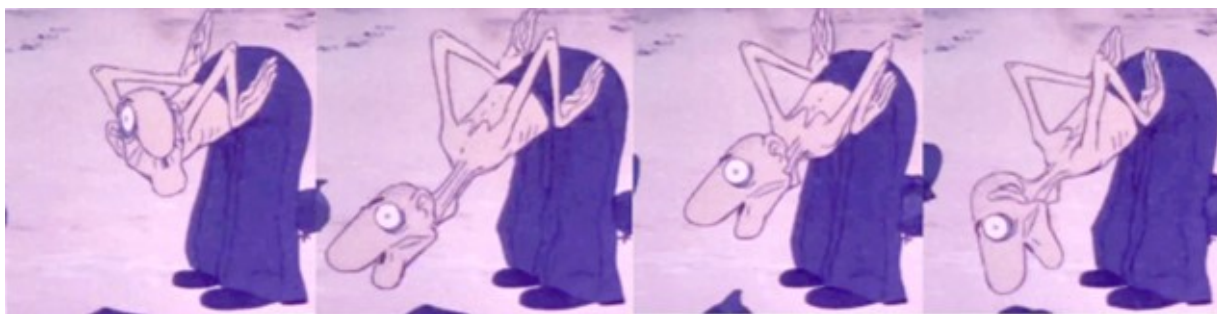


Figura 6 - Forma compõe ações extremadas entre pescoço e tronco para enfatizar personificação: A sequência de posições do ex-guarda comendo migalhas demonstra como o animador Chomet constrói a animação somente com poses extremas (sem posições intermediárias) do personagem para simular os movimentos erráticos e ágeis de pombos comendo (ênfatisada pela forma composta por cabeça e pescoço).

Fonte: curta-metragem *The Old Lady and the Pigeons* (Sylvain Chomet, 1997).

Esses movimentos de personificação do ex-guarda em pombo se distanciam da pantomima sugerida na dança cômica protagonizada em seu apartamento para sugerir, agora, que ele enlouqueceu. A estratégia é bem-sucedida e possibilita a Sylvain Chomet expor seu humor ácido com crítica social pela construção do movimento animado do protagonista: primeiro como um humano que caminha como ave de rapina para caçar comida, depois como humano imitando comicamente as ações de um pombo dançando e, finalmente, invertendo sua encenação como uma ave esfomeada travestida de indigente.

O diretor se realiza como animador pelo domínio técnico da forma composta por partes articuladas de seu personagem — cabeça, membros e tronco — para construir o movimento animado que melhor traduza, com criatividade, a motivação do protagonista ao longo da história sem o recurso da fala para complementar seus sentimentos. E esta expressão do movimento, também fruto de domínio técnico, é singular pela encenação zootropomórfica que Chomet estabelece com certa originalidade na animação de seu primeiro curta-metragem. O resultado desta articulação técnica entre forma e movimento tem pretensões artísticas: ele parte da pantomima animal que caracteriza a animação de seu personagem humano para personificá-lo finalmente como ave, simulando um comportamento idêntico ao de um pombo comum se alimentando erráticamente em praça pública.

E é esta ambição estética singular que vai propalar também seu longa-metragem para revigorar, com o mesmo ânimo, os cânones da animação cartunesca. Subjugando a fala ao silêncio esclarecedor de gestos e olhares, os personagens de *The Triplets of Belleville* (2003) externam com vivacidade o conceito de “animação pura”³¹ experimentado por Sylvain Chomet em seu curta-metragem.

Em uma abordagem evolutiva em relação ao primeiro filme, Chomet reitera a forma explorada de seus personagens iniciais, trazendo consigo as figuras da senhora e do cão, presentes no curta, para desenvolvê-los com maior profundidade no longa. Além disso, o diretor introduz novas silhuetas esguias e marcantes que

homenageiam, inclusive, a estética da animação estadunidense dos anos 1920 (como as trigêmeas que dão nome ao título) até o período em que se passa a história, também centrada na França do pós-guerra. É visível aqui também a crítica à obesidade imperialista dos EUA, temática desenvolvida com maior ênfase no curta-metragem.

No entanto, uma das sequências mais populares do filme, que eu analiso em minha tese de doutorado, encontra-se nos movimentos excêntricos perpetrados por um garçom ao receber o chefe da máfia no clube noturno. Por ser um personagem incidental e de maneirismos muito específicos, o diretor confirmou na entrevista que conduzi, durante o “Encontro com Sylvain Chomet”, algo que eu já pressuponha durante o relato da minha pesquisa: ele próprio optou por animar o garçom (que eu chamo de *maitre* na tese) em todas as cenas que compõem a sequência do clube. Mesmo contando na produção do longa-metragem com uma equipe de cinquenta artistas — ao contrário dos cinco animadores entre os onze artistas que participaram de seu curta-metragem —, Chomet decidiu animar este seu personagem pelas peculiaridades que ele planejou minuciosamente para sua encenação, as quais seriam difíceis de transmitir para outro artista realizar durante a animação do garçom.

A proposta de recriar a encenação do personagem, através da alteração exagerada de seu tronco ao servir o mafioso, destaca as intenções artificiais do garçom em uma atitude claramente forçada, como se ele fingisse ser agradável para o cliente especial. E elas não resultam somente no registro de seu sorriso imenso e congelado no rosto para explicitar a máscara que ele está usando. Ao materializar essas impressões em forma e movimento, Chomet constrói para o garçom uma “inventividade postural” que, em minha tese de doutorado, eu conceituo como “variações com a postura do personagem que desafie o equilíbrio gravitacional vigente (encenação excêntrica)” (FIALHO, 2013, p. 293).

No entanto, a postura invertida do garçom, e que desafia o centro de gravidade de seu tronco enquanto ele caminha, é analiticamente sustentada pela posição de recolhimento após a

passada das pernas, amplificando a ilusão do controle de peso e equilíbrio do personagem na desaceleração do corpo, antes dele dar o próximo passo (Figura 7). O mesmo ocorre quando ele se apresenta de frente ao mafioso, em uma dinâmica de movimento rápido do tronco que se contorce para baixo, deixando a cabeça invertida mas destacando a força gravitacional sobre os cabelos, que balançam até parar (Figura 8). “O estranhamento das *poses-chave* determina um rigor visual às avessas, a princípio não familiar ao espectador: a potencialização das leis naturais físicas na *encenação* excêntrica do personagem” (FIALHO, 2013, p. 101).



Figura 7 - Imagem retirada da Tese (FIALHO, 2013, p. 240, Fig. 240), onde foi analisada: A postura invertida do garçom em relação ao seu centro de gravidade (linha pontilhada verde) demonstra o domínio de Chomet como animador para equilibrar a silhueta do personagem e sustentar seu peso antes de levantar a perna — composta por três partes rígidas — para articular o próximo passo (seta em amarelo).

Fonte: longa-metragem *The Triplets of Belleville* (Sylvain Chomet, 2003).

O experimento na sequência destas cenas, que envolve o garçom sustentando o peso de sua coluna invertida para influenciar no movimento reativo de seu cabelo de cabeça para baixo, é plausível devido ao uso convincente de Chomet dos princípios de animação (Figura 8). “É primordial averiguar como Chomet

reivindica os princípios clássicos para construir uma nova realidade para o personagem em questão: a dinâmica das forças implicadas no seu contorcionismo” (FIALHO, 2013, p. 101).



Figura 8 - Imagem retirada da Tese (FIALHO, 2013, p. 240, Fig. 241), onde foi analisada: O sorriso artificial congelado no rosto se destaca pela silhueta em U invertido que Chomet mantém para o garçom, a qual é sustentada pela articulação secundária da forma composta dos braços que ele anima em sentido contrário (setas vermelha e verde) e também pela forma vertical do cabelo para registrar a força gravitacional (e que ele anima até seu repouso, respeitando os princípios do movimento ondulatório).

Fonte: longa-metragem *The Triplets of Belleville* (Sylvain Chomet, 2003).

E é interessante dar continuidade à análise da tese para refletir como o diretor, desenhando e animando exclusivamente o garçom, conseguiu materializar um projeto visual híbrido para a constituição de seu personagem: o tronco curvilíneo — que se contorce para carregar o peso da ação —, e os braços — compostos por partes retilíneas e rígidas, articuladas por juntas —, que se sobrepõem para sugerir flexibilidade. A forma concebida para o garçom sintetiza duas décadas de projeto visual na animação de personagem da indústria estadunidense (anos 1920 e 1930 nos EUA), envolvendo o estilo “tubo de mangueira” (*rubber hose animation*, WILLIAMS, 2001, p. 232) de seu tronco (proveniente da década de 20), contraposto ao braço com três pontos de articulação nas juntas do ombro, cotovelo e pulso (referente à representação de figuras com estrutura óssea, popularizada pela animação da década de 30 naquele mesmo país).

É a partir desse projeto visual híbrido que Chomet conseguiu animar o garçom com movimentos ondulatórios para seu tronco em tubo— que ele denominou apropriadamente de “chicote” (*whip*) na entrevista —, junto a ações sobrepostas de seus braços, compostos pelas juntas pontudas de suas partes articuladas para sugerir o mesmo efeito. A Figura 9 ilustra a relação singular entre o projeto visual híbrido do garçom — tronco curvilíneo e braços retilíneos articulados — para expressar o movimento em onda de um chicote, quando o personagem se agacha repetidamente para reverenciar a máfia, tentando se desculpar pela distração no atendimento prestado.



Figura 9 - O projeto visual híbrido entre tronco curvilíneo (tubo de mangueira) com braços articulados (pela junção de três partes rígidas e retilíneas) concebidos por Chomet, na sequência de posições selecionadas do garçom, demonstra a intenção do animador em expressar um movimento em onda (como um chicote) para seu personagem reverenciar a máfia.

Fonte: longa-metragem *The Triplets of Belleville* (Sylvain Chomet, 2003).

O efeito do tronco tubular remeter à ação de um chicote batendo ao chão sugere que o garçom está se punindo, se martirizando pelo fracasso que ele considera ter cometido ao atender o mafioso. Os braços complementam esta ação ondulatória quando o tronco já está descendo novamente, mas sua estrutura

óssea sugere a mesma articulação presente na forma composta do guarda de *Old Lady and the Pigeons*.

Com a construção destes braços magros e de pontas protuberantes, Chomet resgata não apenas a estrutura utilizada na animação dos anos 1930, mas abre um diálogo com o movimento de bases anatômicas que sofisticou a relação entre forma e movimento do chargista e animador estadunidense Winsor McCay (cuja influência se perdeu na década de 1920). Inclusive, Sylvain Chomet citou, na entrevista, o próprio McCay como um dos quadrinistas referenciais para o seu trabalho, no sentido de também ter sido um artista que experimentou com a animação pioneira dos anos 1910.

Em *The Illusionist* (2010), segundo longa-metragem baseado em roteiro inacabado para filmagem direta do comediante francês Jaques Tati, Chomet optou por uma animação com personagens de movimentos sutis e com ações mais calcadas na observação naturalista, principalmente para o protagonista que encarna Tati e a menina que ele adota como filha na história. No entanto, apesar de o trabalho seguir por uma estética distante do movimento caricato e excêntrico dos dois filmes anteriores, alguns personagens incidentais reiteram a proposta inventiva que Chomet exterioriza na animação exclusiva por postura, itinerário e posições, sem o recurso da fala para exprimir personalidade.

Um exemplo é a cantora francesa que caminha pelo palco para apresentar seu número, fumando uma cigarrilha: a forma esguia e alongada de sua figura, composta com o pescoço fino e projetado horizontalmente de seu corpo, remete aos personagens característicos do guarda e do garçom. O corpo esculpido por quadris curvos contrapostos ao ombro de formas pontiagudas, inscrito em um vestido justo e longo cobrindo os pés, permite que ela caminhe unicamente pela contraposição entre estas partes sem mover as pernas. A ação de deslocar é sugerida pelo impulso entre o jogo invertido do quadril em relação aos ombros, demonstrando novamente como a mudança entre formas na animação amplifica a percepção de um ilusionismo convincente, mesmo com a personagem parecendo deslizar sobre o palco (em vez de sugerir

passadas com as pernas). O cabelo liso e longo mantém a proposta de sustentar com credibilidade este movimento principal do corpo de deslizar por impulso, distribuindo a continuidade plausível das ações secundárias na reação de suas pontas em ondas (Figura 10).



Figura 10 - A sequência de posições selecionadas da cantora deslizando sobre o palco pela sugestão de mudança entre o movimento do quadril contraposto aos ombros, sem o uso das pernas para caminhar.

Fonte: longa-metragem *The Illusionist* (Sylvain Chomet, 2010).

Forma unificada³² e movimento

Em oposição à silhueta esguia de seus personagens, que remete à forma triangular do guarda ou à curva do tronco tubular em forma de S do garçom, percebe-se a obsessão extrema de Chomet com o exagero das formas arredondadas dos turistas de *Old Lady and the Pigeons* e dos transeuntes, também de obesidade absurda, na cidade imaginária de Belleville, em *The Triplets*. Ridicularizando a cultura consumista e autocentrada dos estadunidenses, essas figuras de proporções gigantescas são literalmente concebidas em uma forma unificada de esfera e o controle de sua deformação sugere como o ato de animar distribui a ilusão de peso em suas caminhadas.

Em *Old Lady*, Chomet anima uma família de turistas estadunidenses fotografando na praça em frente à Torre Eiffel, enquanto dão migalhas aos pombos e conversam sobre amenidades da cultura francesa, demonstrando total ignorância

sobre os costumes daquele país. A obesidade de todos é nítida na forma expressiva de suas circunferências, o que contrasta com a figura triangular e esquelética do guarda à espreita para catar os restos de pipoca deixados pelos turistas.

Em uma cena que compara a caminhada ao fundo do guarda comum andar mais rápido do garoto turista no plano da frente, Chomet demonstra excelência no domínio das passadas trôpegas e irregulares do menino obeso para equilibrar o peso da forma gigantesca de seu corpo, balançando lateralmente como uma bexiga cheia d'água até cair. O impacto com o chão é forte e joga suas pernas para o alto, enquanto o garoto, tomado pela reação à queda repentina, vira de imediato seu corpanzil para se levantar e retornar à família.

Durante a caminhada do menino, percebe-se como o animador manipula com precisão a deformação da esfera de seu corpo para destacar a compressão sobre a perna de recolhimento que registra o impacto do movimento, o que provoca o balançar lateral pelas passadas descontroladas que desequilibra o corpanzil, na tentativa de sustentar seu peso. A variação dessa forma unificada continua na passada seguinte do garoto, distendendo o corpo na troca das pernas para, em seguida, retornar à esfera e comprimir novamente ao tocar o pé no chão, mantendo o volume do corpo constante (Figura 11).



Figura 11 - A sequência de posições do menino obeso tentando correr com um dinheiro na mão demonstra como o animador Chomet manipula a forma esférica unificada de sua silhueta para registrar a transferência de peso para a pose de recolhimento do terceiro quadro e sua sustentação na passada lateral seguinte, ao comprimir o pé de apoio do penúltimo quadro. A posição final registra a distensão dessa forma unificada para a próxima passada.

Fonte: curta-metragem *The Old Lady and the Pigeons* (Sylvain Chomet, 1997).

A queda iminente do personagem resulta em uma supressão da posição intermediária para o chão, registrando somente o corpo caído lateralmente e deformado como uma bexiga d'água, para recompor seu volume interno imediatamente com os braços reagindo atrasados e a perna direita indo para o alto, possibilitando que o garoto vire o corpo e se levante (Figura 12).



Figura 12 - A sequência de posições do menino obeso se desequilibrando com um dinheiro na mão demonstra como o animador Chomet não desenha a posição intermediária da queda, entre o terceiro e quarto quadros, para amplificar o ilusionismo de seu peso no impacto com o chão. No penúltimo quadro, a forma unificada se distende lateralmente como um bexiga d'água para imediatamente restabelecer a silhueta esférica do personagem — também sem posição intermediária — no último quadro.

Fonte: curta-metragem *The Old Lady and the Pigeons* (Sylvain Chomet, 1997).

Com a manipulação consistente do corpo esférico do garoto para explicitar a sugestão de desequilíbrio e peso, Sylvain Chomet consegue demonstrar a funcionalidade de um conceito mal utilizado por animadores, o princípio da “Compressão e Estiramento” (*Squash and Stretch*, THOMAS & JOHNSTON, 1981, p. 48) da forma unificada na animação. A “[...] compressão e estiramento de corpos em movimento é um princípio para ser usado com parcimônia, levando-se em conta a peculiaridade do personagem que está sendo animado” (FIALHO, 2013, p. 19). Portanto, o “[...] o grau de *elasticidade* de um personagem em movimento depende do impacto que ele sofre de uma força externa, além de sua própria energia e consistência material interna” (*idem*, 2013, p. 61). Consciente da usabilidade desse conceito para destacar a reação de um corpo obeso e flácido a uma tentativa de caminhada célere do garoto (ele quase corre, segurando um dinheiro na mão), Chomet manipula a forma

unificada da esfera, modificando-a continuamente para potencializar a ilusão de peso na animação.

E, mais do que isso, ao conceber a silhueta do menino como uma bola de volume interno constante mas manipulável, com a finalidade de representar a carne flácida que reage ao movimento principal da caminhada, Chomet induz o efeito das “ações sobrepostas” (FIALHO, 2013) sobre a variação da massa do corpo, em vez de utilizá-lo pela articulação sucessiva dos braços e pernas (presentes no guarda e no garçom). A proposta é explicitar a materialidade da flacidez do corpo, semelhante à forma unificada que se altera em uma bexiga cheia d’água sendo movimentada para sugerir certa elasticidade. E o animador realiza esse efeito com virtuosismo, distinguindo-o do movimento articulado pela forma composta do guarda ao fundo da cena.

Em *The Triplets*, o diretor francês resgata as silhuetas de extremos arredondados nas cenas da cidade de Belleville, onde todos os personagens têm a forma circular. Em uma cena em que mãe e filho atravessam a faixa de pedestre, a descida do menino da calçada para o asfalto provoca uma reação na base de seu abdômen, semelhante à que Chomet realizou na manipulação da forma unificada do garoto em *Old Lady*. Quando a perna do personagem de Belleville toca a faixa de pedestre e recolhe, dobrando-se para sustentar o início da caminhada, seu abdômen se expande por cima da perna, abrindo-se lateralmente e comprimindo-a para registrar o peso do corpo (Figura 13). Após esta pose de recolhimento que antecipa a próxima passada na caminhada, a forma unificada do abdômen do filho se restabelece ao volume normal de uma esfera, com pequenas manipulações de compressão e estiramento durante a caminhada pela faixa de pedestre.

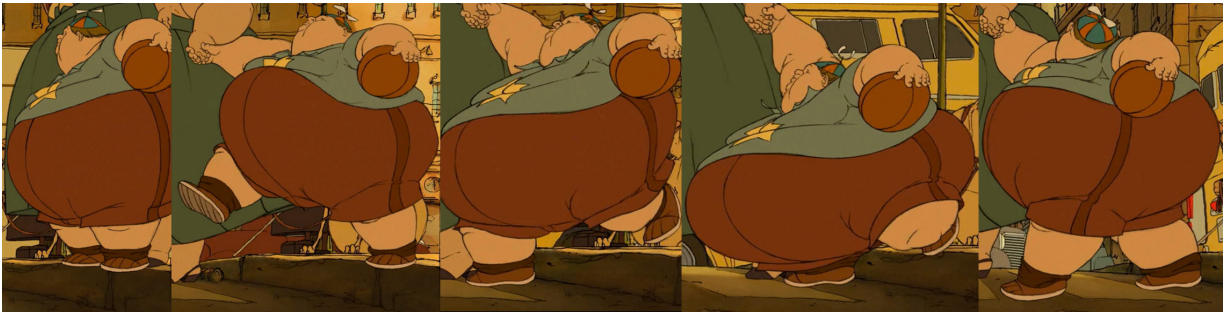


Figura 13 - A análise dessas posições selecionadas do menino atravessando a faixa de pedestre revela como sua forma esférica unificada se expande no penúltimo quadro para registrar seu peso, após ele tocar o chão do asfalto na posição anterior. Em seguida, conforme observado na última posição selecionada — que registra a caminhada —, ele recompõe sua silhueta circular durante a travessia.

Fonte: longa-metragem *The Triplets of Belleville* (Sylvain Chomet, 2003).

É interessante registrar também como Chomet pontua a reiteração da forma redonda do filho na bola de basquete que ele segura com a mão esquerda e no boné de hélice redondo com listras que ele usa sobre a cabeça macilenta e circular. Novamente, o espectador percebe a variação da flacidez da carne em reação ao impacto da caminhada do filho, o que traz plausibilidade para a ilusão de peso e sua transferência na movimentação do personagem.

Esta singularidade na animação que Chomet empreende no movimento, para exprimir a dificuldade de locomoção destes personagens obesos, só consegue ser bem-sucedida graças ao domínio dos princípios basilares enunciados por Thomas & Johnston (1981). Ou seja, o experimento cinético na animação de personagem está atrelado à exploração consistente dos conceitos clássicos nas deformações secundárias da forma unificada dos personagens, assim como na articulação de seus membros móveis pela forma composta.

A intenção de crítica ao costume nutricional estadunidense permanece na transposição dos personagens obesos de *Old Lady* para *The Triplets*, mas como uma leitura simbólica da gula imperialista daquele país sobre a cultura mundial. Em vez de apenas

pontuar um aspecto social visível sobre educação alimentar, o corpanzil dos personagens transeuntes de Chomet parece mais abarcar a fúria capitalista de um país que devora todos ao redor. Sem limites para o apetite voraz e sem olhar o entorno, focados no próprio umbigo, esses personagens possuem protuberâncias em suas camadas de pele também na forma volumétrica do rosto que encobrem seus próprios olhos, caracterizando-os como cidadãos míopes do mundo, autocentrados e ignorantes sobre a cultura alheia.

Silhuetas sintetizam personalidade

A par do movimento característico que o diretor/animador concebe para seus personagens terem a forma que o potencialize, Sylvain Chomet traz, em seu repertório artístico, a experiência profissional de quadrinista e animador, a qual define a síntese formal de suas figuras animadas. A busca por uma “singularidade na representação gráfica do personagem” (FIALHO, 2013, p. 98) é amplificada por uma “singularidade nas poses que registram a atitude do personagem” (*idem*).

O fato de suas figuras terem uma silhueta distinta para a forma característica desenhada por Chomet — com representações gráficas triangulares, em forma de S, redonda e quadrada — não é novidade na indústria de animação. A síntese formal para personagens animados é sempre almejada nas etapas de realização de filmes e integra o processo criativo do desenvolvimento visual a ser explorado para as figuras, a qual culmina na pré-produção de modelos distintos para adentrar a fase de animação (WINDER & DOWLATABADI, 2011).

No entanto, o que distingue o trabalho de Chomet como desenhista é o apelo visual (cf. *Appeal*, THOMAS & JOHNSTON, 1981, p. 69-70) com que ele esmera suas figuras caricatas para externar delas, a atitude característica definitiva, principalmente quando elas estão em repouso. A postura de seus personagens em pose estacionária já identifica a silhueta que sumariza suas idiosincrasias, reflexo de como eles devem se mover na animação.

[...] o exagero dessa *pose-síntese* ou *pose-áurea* (*golden pose*), enfatizada por [Ollie] Johnston como um princípio para enaltecer e clarificar a *encenação* do personagem para o espectador, torna-se o próprio experimento visual da cena, na medida em que sinaliza a transposição do movimento estilizado para a posição estacionária de um único desenho[...] (FIALHO, 2013, p. 103).

Esta estilização da pose em repouso — com a qual o diretor, como desenhista, integra os parâmetros do movimento que ele concebe como animador para seus personagens — pode ser demonstrada em cenas de seus três filmes. Em *Old Lady*, o guarda (*gendarme*) perplexo diante do espelho explicita uma pose de base triangular que reflete seu estado momentâneo de inércia como antagonista, prestes a tomar a decisão de se fantasiar de pombo e explorar os dotes culinários da senhora solitária (Figura 4).

Já em *The Triplets*, o garçom (*maitre*) parado diante da mesa do mafioso no clube noturno, explicita — com os olhos fechados, cabeça inclinada para trás e os braços dobrados na altura do tórax — a postura altiva pela forma em S, antes mesmo de se movimentar (Figura 14). Este formato em S de seu corpo esguio distingue a silhueta clara do chicote (*whip*) que Chomet imaginou para o movimento articulado do personagem, baseado em ações ondulatórias que justificam sua falsa personalidade de desmedida subserviência (e que têm seu ápice na cena em que ele se curva repetidamente para o mafioso, remetendo à ação sinestésica de um chicote autopunitivo).

Essa estratégia formal, no entanto, é utilizada com outro propósito para caracterizar o personagem ciclista (*champion*) no filme: deitado inerte sobre a cama com a cabeça curvada, as pernas dobradas e os braços estendidos, sua forma em S registra uma silhueta crucificada (Figura 14). A síntese é de um personagem sem ânima, cuja única motivação pelo esporte do ciclismo se tornou uma obsessão quase sem sentido. Sua silhueta emerge como a de uma figura escravizada diante da vida e dependente de decisões alheias, que precisa do incentivo constante da avó para continuar treinando.

Mesmo em *The Illusionist*, embora não presente no projeto visual dos personagens principais, a forma em S para figuras

longilíneas e excêntricas é reiterada na célere aparição da cantora francesa, quando ela entra no palco. Ao chegar diante do microfone, prestes a cantar, ela vira seu rosto de olhos fechados em direção ao protagonista em primeiro plano, com uma pausa ligeira que exterioriza a postura curvada e exagerada em S, mantendo o braço esquerdo estendido, segurando uma cigarrilha, enquanto o braço do fundo apóia-se sobre seu quadril para descansar a coluna em escoliose (Figura 14). A personalidade que se apresenta é de uma diva melancólica, cantora da noite já sem muitas oportunidades de trabalho pela invasão da música jovem no final dos anos 1950. A silhueta esquelética no formato em S é funcional ao movimento impulsionado pelos seus quadris (ver análise das posições selecionadas da personagem caminhando na Figura 10), cuja força motriz a desloca pelo palco com uma atuação premeditada, de quem encena constantemente uma personagem para sobreviver.

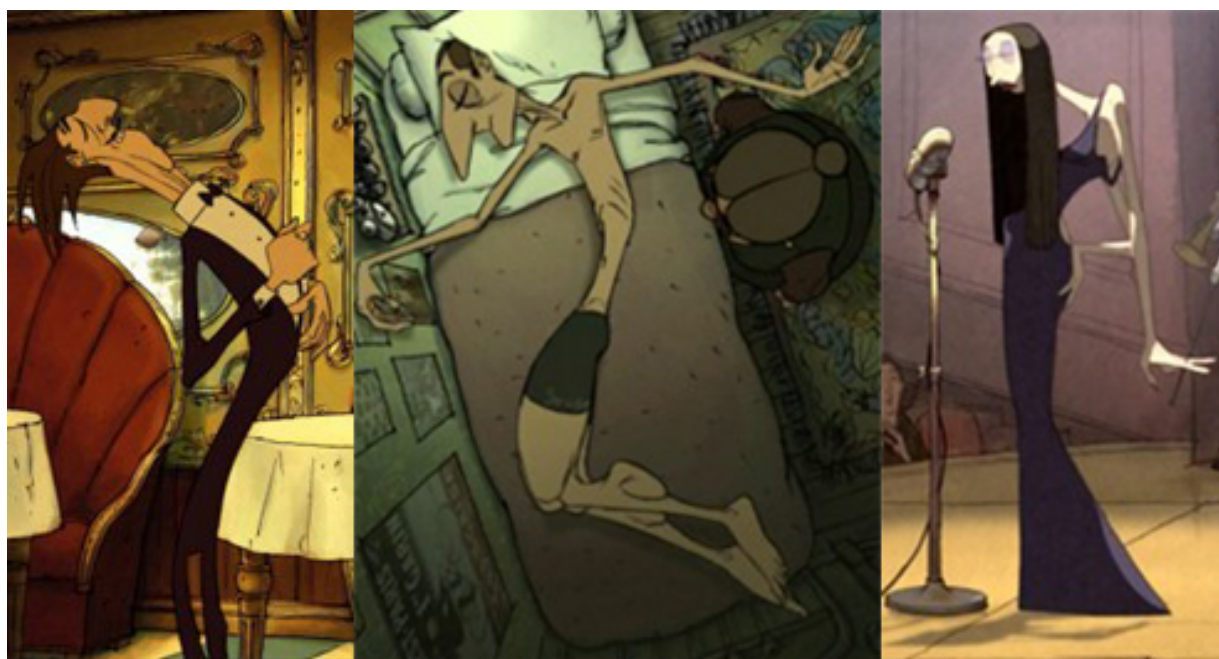


Figura 14 - Imagens comparativas da forma em S utilizada com silhuetas diferentes em 3 personagens esguios e longilíneos, com projeto visual híbrido (forma composta pela estrutura rígida das partes articuladas de braços e pernas; forma unificada pela curvatura em S do tronco tubular): a pose ativa do garçom, à esquerda, a pose crucificada do ciclista ao centro e a pose encenada da cantora à direita.

Fonte: longas-metragens *The Triplets* (2003) e *The Illusionist* (2010).

Por outro lado, nada é mais distante da forma em S do que o cubo que inscreve o desenho dos seguranças siameses do mafioso em *The Triplets*, unificando-os como um armário que sintetiza a personalidade neutra de seus movimentos seguros, encaixotados para simbolizar a proteção que devem desempenhar sobre a minúscula e frágil figura do chefe (o mafioso, que caminha sempre no centro de ambos, na imagem à esquerda da Figura 15).

Ou seja, além das formas esféricas unificadas que sintetizam a caricatura dos cidadãos trôpegos estadunidenses, Sylvain Chomet explora criativamente a forma de um cubo, também unificado, para suscitar a silhueta de um armário homogêneo que abrigue a máfia francesa — representada pelos guarda-costas nas laterais e o chefe ao centro —, caracterizando a tentativa dessa organização criminosa de estar sempre à espreita, escondida sob um monólito escuro. A comparação com a forma ondulatória do tronco tubular do garçom é nítida, quando o diretor os concebe lado a lado, em suas poses-síntese na mesa do clube noturno, pois a imagem fixa, sem movimento, singulariza a função que cada personagem desempenha na história (Figura 15).



Figura 15 - Na imagem à esquerda, a máfia, representada pela forma unificada de um cubo, em um esquema combinando 3 personagens caminhando. À direita, a imagem comparativa entre personagens citada na Tese (FIALHO, 2013, p. 103, Fig. 34), destacando a linha pontilhada em S sobre o corpo sinuoso do garçom: a pose-síntese em repouso contrapõe o tubo de mangueira de seu corpo em forma de chicote à forma unificada em cubo da silhueta integrada dos guarda-costas.

Fonte: longa-metragem *The Triplets of Belleville* (Sylvain Chomet, 2003).

O mesmo raciocínio pode ser estendido para as figuras obesas, de forma circular unificada, presentes em *Old Lady* e *The Triplets*. O peso sugerido pela esfera que os concebe, em sua forma estática (primeiro quadro da Figura 13), já denota que aquele grupo de personagens com silhueta homogênea padece de dificuldade para caminhar, caracterizando a metáfora da sociedade consumista pretendida pelo diretor. Ou seja, a forma desenhada por Chomet é funcional para exprimir o que representa determinado personagem, ainda que incidental na história. E ela deve atender ao movimento excêntrico, mas com causalidade, planejado por ele para seus personagens.

Considerações finais

Na animação, as formas se expressam primeiro para sugerir movimento, a ferramenta genitora e de constante manipulação para o artista que se aventura a animador. Esta arte ilusionista, propiciada pelo próprio ato de se construir um movimento que só se torna aparente quando projetado em uma sequência de posições diferenciadas, busca a mudança formal encadeada por imagens fixas para sugerir alma a desenhos inertes. Portanto, a representação gráfica dessas formas deve considerar a funcionalidade do movimento animado que se pretende elaborar, minuciosamente, para cada personagem.

Neste sentido, a visualidade planejada para personagens de animação é subordinada ao movimento específico que se pretende criar para cada um deles. A forma animada, que materializa a visualidade desses personagens, é manipulável de maneira composta e/ou unificada por uma sucessão de mecanismos que buscam controlar pontos articulados da figura e variações com volume constante para focar um movimento que tenha qualidades perceptivas quanto a ações flexíveis ou maleáveis. E a intenção do uso, ou não, dessas qualidades para simular o movimento animado, influencia diretamente as características físicas

— entre a forma e sua silhueta — que se almeja representar para cada personagem.

Forma e movimento são processos criativos intrínsecos na animação. A educação de Sylvain Chomet pelo universo dos quadrinhos autorais — para depois focar seu aprendizado no campo profissional da animação de personagem — propiciou que ele desenvolvesse e moldasse seu repertório visual de caricaturista ao estudo e prática do domínio do movimento.

A estrutura da síntese formal das figuras desenhadas por Chomet, para serem animadas por ele ou por artistas contratados, aliada à percepção aguçada de crítica social que ele propõe em seus trabalhos autorais,

[...] deixa ressoar sua consistente análise do comportamento humano para o espectador, expressa pela conflituosa caricatura de trejeitos na personalização de tipos urbanos. Certamente, um olhar de animador: diferenciado e potencializador das indiosincrasias humanas (FIALHO, 2013, p. 100-101).

Ciente de que a mudança formal é o que cria a percepção de movimento animado, Chomet envereda pela inventividade cinética, recriando a encenação de seus personagens, o trajeto percorrido por eles e a construção de suas posições com singularidade para expressar características peculiares que diferenciam a animação proposta e executada em seus filmes. O domínio de ferramentas práticas para construir o movimento, como o uso de ações sobrepostas, intercaladas ou extremadas em seus personagens, envolve estabelecer o projeto visual das formas caricatas mais adequadas a este propósito: a personalidade deve ser exteriorizada pelo movimento ou pela pose- síntese em repouso da figura a ser animada.

E o empenho transgressor desta mudança formal pode e deve amplificar o ilusionismo na animação: quanto mais estranho é o movimento construído para a encenação do personagem, mais elaboradas devem ser suas ações secundárias para simular as forças naturais que influenciam a percepção deste movimento aparente. É a partir do domínio prático dos princípios de animação que Sylvain Chomet propõe relacionar forma e movimento para subverter estes

três elementos — postura, itinerário e posições — na animação de personagem. Essa subversão, executada com maestria por Chomet, consciente do potencial estético de seus recursos técnicos, é fundamental para materializar a percepção de um ânima diferenciado para seus personagens, instigando-lhes o sopro de vida essencial para o ilusionismo de suas figuras excêntricas, sem recorrer ao uso da fala para exteriorizar seus pensamentos.

Referências

FIALHO, Antonio. *A Experimentação Cinética de Personagem: os princípios da animação na indústria e seus desdobramentos como catalisadores do potencial artístico do animador*. 318f. Tese (Doutorado). Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte. 2013.

_____. *Desvendando a Metodologia da Animação Clássica*. Belo Horizonte: Escola de Belas Artes da UFMG, 2005 (Dissertação, Mestrado em Artes).

_____. "Movimento Criativo na Animação de Personagem". In: GINO, Maurício; TAVARES, Mariana Ribeiro (org.). *Pesquisas em animação: cinema e poéticas tecnológicas*. Belo Horizonte: Ramallete, 2019. pp. 111-127.

GOLDBERG, Eric. *Character Animation Crash Course!* Los Angeles: Silman-James, 2008.

HOOKS, Ed. *Acting for animators: a complete guide to performance animation*. Portsmouth: Heinemann, 2003.

LUTZ, Edwin George. *Animated cartoons: how they are made: their origin and development*. Beford: Applewood Books, 1988 (Originally published: New York: Charles Scribner's Sons, 1920).

THE TRIPLETS de Belleville (*As Bicicletas de Belleville*). Direção: Sylvain Chomet. Produção: Didier Brunner, Les Amateurs. Manaus: Casablanca Filmes, 2004. 1 DVD (80 min).

THE ANIMATOR'S Survival Kit Animated. Producer and Director: Imogen Sutton. Animation: Neil Boyle, Richard Williams. Bristol: Richard Williams Animation Masterclass, 2008. 16- DVD box-set.

THE Illusionist. Direção: Sylvain Chomet. Produção: Pathé, Django Films. Manaus: PlayArte Home video, 2010. 1 DVD (79 min).

THE Old Lady and the Pigeons. Direção/storyboard: Sylvain Chomet. Produção: Didier Brunner, Pascal Blais, Les Amateurs. Animação: Sylvain Chomet, Gérard T. Goulet. Cenário: Nicolas De Crecy. França, Bélgica, Canadá, Inglaterra: Productions Django Inc./

LesArmateurs, 1996 (24 min.), son. cor. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?>>. Acesso em: 04/10/21.

THOMAS, Frank & JOHNSTON, Ollie. *The illusion of Life: Disney Animation*. 1st ed. New York: Hyperion, 1981.

WILLIAMS, Richard. *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical Animation, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators*. London: Faber and Faber, 2001.

WINDER, Catherine & DOWLATABADI, Zahra. *Producing Animation*. Woburn: Focal Press, 2011.

5

Metalinguagem na Animação em Tex Avery

Ana Lúcia Andrade

Introdução

Articulando-se a partir dos campos de pesquisa desta autora – Metalinguagem no Cinema, Cinema Clássico Hollywoodiano e Análise Fílmica –, este texto aborda a metalinguagem utilizada como eficaz e marcante estratégia narrativa nos desenhos animados do diretor de animação cartunesca estadunidense Tex Avery, definindo seu estilo singular. Considera-se estilo o conjunto de estratégias narrativas, temas preferidos e características recorrentes de encenação utilizados por um autor, complementando o que afirma David Bordwell (2013, p. 17): “é a textura das imagens e dos sons do filme, o resultado de escolhas feitas pelo(s) cineasta(s) em circunstâncias históricas específicas”.

Emprega-se aqui o termo *metalinguagem* como no livro desta autora, *O Filme dentro do Filme*: “no sentido de denominar o processo que revele [...] estratégias de auto-referência do cinema, explicitando o seu código e remetendo-se à sua própria estrutura” (ANDRADE, 1999, p. 16). O código, no caso deste estudo, refere-se ao da própria animação cartunesca, conhecida como *cartoon*³³, para designar o desenho animado dentro da produção hollywoodiana, principalmente a partir da década de 1930.

Faz-se necessário, primeiramente, contextualizar como o desenho animado se insere como “gênero” no sistema de estúdios da chamada Hollywood Clássica³⁴, verificando as influências da comédia muda em sua essência, para, então, conectar Tex Avery a este contexto. A partir disso, pode-se abranger as peculiaridades mais significativas, com a utilização da metalinguagem como

estratégia narrativa em curtas-metragens de um dos diretores de animação mais subversivos, carismáticos e influentes do período.

Animação como “gênero” no sistema de estúdios hollywoodiano

Desenvolvendo-se como pólo da indústria cinematográfica norte-americana, desde a primeira década do século XX, e afirmando-se a partir do advento do cinema sonoro (1927), consolidou seu poder, dando início à chamada “Era de Ouro de Hollywood”, que atingiu seu ápice nos anos 1940, entrando em declínio no fim da década de 1950, como desenvolvimento da televisão. Formada por grandes estúdios³⁵, Hollywood estabeleceu um vigoroso sistema, o *studio system*³⁶, tendo como seus aspectos fundamentais o *star system* – trabalhando a imagem de atores e atrizes junto ao público como “astros” e “estrelas” das telas –, e a divisão da produção de filmes em função de gêneros ou modalidades dramáticas com características comuns: potentes instrumentos de promoção do consumo cinematográfico hollywoodiano.

Cabe ainda salientar que o conteúdo narrativo da maioria das produções dentro dos padrões da Hollywood Clássica foi cerceado pela autocensura promovida pelo “Código Hays” (Hays Office), que imperou de 1934 a 1966, determinando normas morais de conduta que os filmes deveriam conter, evitando-se insinuações sexuais, violência extrema, tentativas de suicídio, dentre outras, procurando não incomodar os conservadores mais sensíveis, nem servir de (“mau”) exemplo comportamental ao grande público.

Para além da classificação questionável – uma vez que animação pode ser considerada uma arte com linguagem própria, apresentando possibilidades técnicas e estéticas específicas, podendo contemplar diversos gêneros em sua forma narrativa –, o desenho animado foi incorporado como um dos gêneros do sistema de Hollywood e os anos entre 1928 e 1940 costumam ser identificados como a “Era de Ouro da Animação” (cf. BECK, 2004).

Principalmente a partir da instauração do som sincronizado em desenhos animados – com o curta pioneiro *Steamboat Willie* (EUA, 1928), dirigido por Ub Iwerks, e “estrelado” por Mickey Mouse –, o

estúdio dos irmãos Walt (1901-1966) e Roy O. Disney (1893-1971) despontou como grande potência, responsável pelo célere desenvolvimento da animação industrial. O sucesso junto ao grande público abriu caminho para que outros estúdios se interessassem em produzir obras animadas, inclusive com personagens concebidas como “estrelas” reconhecíveis pela audiência.

[...] com o fim do monopólio artístico dos estúdios Disney, proliferaram-se diversos estilos de filmes animados diferentes do “padrão Disney” que se estabelecera. Lentamente, as personagens destas novas narrativas animadas foram ganhando espaço na preferência dos espectadores (PINNA, 2006, p. 62).

Este “padrão Disney” consistia em aprimorar movimentos mais fluidos e convincentes para conferir personalidade e verossimilhança a personagens animadas – normalmente, maniqueístas –, inseridas em enredos nos quais o humor leve se integrava à narrativa. Isso diferia da estruturação por encadeamento de *gags*³⁷ advinda da comédia muda, também chamada de *slapstick comedy*, um dos primeiros gêneros sedimentados (ainda antes da Primeira Guerra Mundial) de grande apelo popular, relacionado ao burlesco³⁸, no qual “a pantomima³⁹ cinematográfica resultava plenamente” (AUMONT; MARIE, 2009, p. 41).

Predominante influência para os *cartoons*, a comédia muda se articulava entre a incerteza e a instabilidade das relações entre o corpo (de populares artistas burlescos, como Charles Chaplin, Buster Keaton e Harold Lloyd, entre outros) e o espaço, com obstáculos imprevisíveis gerados por situações a princípio simples que se deterioram irremediavelmente.

A ambigüidade das relações pessoais, do significado das situações e dos gestos, dos dados mais comuns da experiência cotidiana: são estes os temas recorrentes que sustentam as mais irresistíveis acumulações de efeitos cômicos. A isso se pode acrescentar a obsessiva repetição de uma série de situações que permitiu aproximar a estrutura da *gag* à das configurações oníricas (COSTA, 1989, p. 71).

Um dos célebres nomes da comédia muda, Buster Keaton (1895-1966), ator, comediante, diretor, produtor, roteirista e dublê remanescente do Vaudeville (teatro de variedades do período

anterior ao cinema), consagrou-se com exacerbados movimentos acrobáticos em incríveis encenações físicas, procurando tirar o máximo proveito propiciado pelo cinema, com cenas mais surreais e ambiciosas, que não seriam possíveis no espaço físico limítrofe do teatro (Figura 01).

Buster Keaton, em especial, se destacava em função de suas performances extremamente ambiciosas que dependiam não só da capacidade acrobática e tempo de comédia, como também de compor elementos de cenário e do espaço físico como meios de gerar situações absurdas e inesperadas a partir de sua atuação pelo espaço cênico (POSSAS, 2020, p. 4).

Como o próprio Keaton (1960, p. 131) afirmou, em seu livro *My Wonderful World of Slapstick*, co-escrito com Charles Samuels: “As piadas visuais que usávamos serviam para trazer o absurdo das coisas, ações das pessoas, situações ridículas em que as personagens do filme se metiam e das quais precisavam escapar”⁴⁰.

A lógica de estender o absurdo para um nível surreal era comum também nas obras de Keaton, principalmente em seus primeiros filmes, nos quais ele realizava as chamadas “*impossible gags*”⁴¹ (piadas impossíveis), que não faziam sentido na lógica do mundo real, porém funcionavam para exacerbar momentos chave que elevavam as pantomimas e interações com o ambiente a um espectro surreal, o que tornava a expressividade da personagem ainda mais significativa e extraordinária aos olhos do espectador (POSSAS, 2020, p. 14).



Figura 01– Elaboradas gags visuais de Buster Keaton utilizando o espaço do plano.

Fonte: ZHOU, Tony. *Buster Keaton - The Art of the Gag*, 2015. Disponível em: <<https://vimeo.com/146442912>> - Acesso em 7 de novembro de 2022.

Procurando adotar novos procedimentos e propor inovações estéticas e narrativas, no sentido de competir com as produções animadas de Disney, alguns desenhistas dos demais estúdios passaram a exagerar o movimento para efeito cômico, buscando inspiração nos comediantes do cinema mudo, principalmente em Buster Keaton, que teve grande influência no trabalho de diversos diretores e animadores.

As mesmas técnicas empregadas para obter movimentos e ações convincentes (a "ilusão da vida", de Disney), quando exageradas por estes animadores, resultaram em uma comicidade absurda, bastante interessante para filmes de animação mais descompromissados tematicamente (PINNA, 2006, p. 77).

Ao deslocar as temáticas estabelecidas por Disney, de humor ingênuo e narrativas de contos de fadas, em direção à comédia *non*

sense⁴², estapafúrdia e sem limites – também resgatada do que o cartunista Otto Messmer (1892-1983) explorara anteriormente nas aventuras do gato Felix –, alguns desses animadores influenciados pelas estratégias da comédia muda estabeleceram-se principalmente nas unidades de animação de dois grandes estúdios cinematográficos que desafiaram o “padrão Disney”: Metro-Goldwyn-Mayer (MGM) e Warner Brothers – “que, por sua vez, eram comandadas por veteranos dos estúdios Disney, bastante familiarizados com os seus procedimentos”(PINNA, 2006, p. 77), como Preston Blair (1908-1995) e Ed Love (1910-1996).

Os artistas desses estúdios conceberam as séries mensais *Looney Tunes*(1930-1969) e *Merry Melodies* (1931-1969), espécies de extrapolações cômicas da série *Silly Simphonies* (1929-1939), de Disney. Dentre estes artistas, destacam-se Tex Avery (1908-1980) e seus jovens pupilos, Chuck Jones (1912- 2002), Bob Clampett (1913-1984) e Frank Tashlin (1913-1972), que ajudaram a definir e desenvolver inúmeras personagens lunáticas, com carisma e forte personalidade, que se tornaram verdadeiros astros para o público, como Pernalonga/Bugs Bunny, Patolino/Duffy Duck, Papa-Léguas/Road Runner, Gaguinho/Porky Pig e tantas outras. Personagens, como afirma o professor Alberto Lucena Júnior (2002, p. 126), “afinados com a época de rápidas transformações que se iniciava no rastro da Segunda Guerra Mundial. Ágeis, selvagens, insanos e atrevidamente engraçados, vieram incendiar o mundo até então moderado do desenho animado”.

As alterações nos paradigmas da construção da personalidade das personagens surgiram acompanhadas de um novo modo de se confeccionar a sua visualidade, muito mais adequada à comicidade exagerada, às ações ágeis e às personalidades complexas que seriam representadas (PINNA, 2006, p. 78).

Além de designs e propostas diferenciados de Disney, essas personagens estavam inseridas em narrativas elaboradas com perspicácia, sendo o *timing*⁴³ das cenas essencial para a construção de *gags*. Piadas, por vezes autorreflexivas, em que as personagens demonstram ter consciência de sua inserção em um filme animado, utilizando este conhecimento a seu favor, seja dirigindo-se

diretamente ao espectador, quebrando, assim, a chamada “quarta parede”⁴⁴; “saindo” da película; retrocedendo ou paralisando a ação; chamando a atenção para efeitos e recursos do próprio desenho animado etc. –, o que remete à utilização da metalinguagem como estratégia da qual Tex Avery irá se valer com propriedade e talento.

Metalinguagem como estratégia narrativa em Tex Avery

A partir desta contextualização da animação como “gênero” em Hollywood, influenciada pela comédia muda, vale remontar ao que esta autora abordou no “1º Seminário de Pesquisas e Animação” (2019), esclarecendo que a metalinguagem pode se manifestar de variadas maneiras, seja através de alusões ou temáticas relativas ao universo cinematográfico, além de citações– no sentido abarcado por Umberto Eco (1989, p. 125), em seu texto “A inovação no seriado”, quando “um texto cita, de modo mais ou menos explícito, uma cadência, um episódio, um modo de narrar que imita o texto de outrem. Ainda, no caso da animação, “pode-se verificar uma estratégia que evidencia o filme sendo feito ‘diante’ do espectador, explicitando o criador em sua criação e chamando, assim, a atenção para o próprio código. Trata-se da iconografia da ‘*mão do artista*’⁴⁵” (ANDRADE *in* TAVARES; GINO, 2019, p. 40).

Outra instigante possibilidade de utilização da metalinguagem na animação pode ser verificada pela forma autorreferencial e paródica com que algumas características específicas do “gênero” são explicitadas como estratégia narrativa, evidenciando códigos e fazendo alusões ao próprio universo cartunesco do desenho animado em Hollywood e, no caso, também remetendo ao da comédia muda. Um dos diretores de animação que consagrou seu estilo autoral empregando com maestria este recurso é Tex Avery (Figura 02).



Tex Avery nos estúdios da MGM, década de 1940.

Fonte: Site IMDB (Disponível em:

<https://www.imdb.com/name/nm0000813/mediaviewer/rm2550609408?ref=nm_ov_ph>-

Acesso em 04 de novembro de 2022).

Nascido Frederick Bean Avery, em 26 de janeiro de 1908, em Taylor, Texas – daí o apelido “Tex” –, o diretor, cartunista, produtor e dublador fazia quadrinhos desde criança. Estudou no Instituto de Arte de Chicago e estabeleceu-se no sul da Califórnia, no início dos anos 1930, passando a trabalhar como pintor para um pequeno estúdio⁴⁶. Acabou indo trabalhar com pintura no estúdio independente de Walter Lantz (1899-1994 – criador do Pica-Pau) e logo se tornou também *storyboarder*⁴⁷.

De 1936 a 1941, trabalhou como supervisor e diretor de desenho animado de cerca de 60 títulos da série *Merrie Melodies* e *Looney Tunes* para o produtor Leon Schlesinger (1884-1949), nos estúdios Warner Brothers. De 1942 a 1954, atuou na mesma função, desta vez na MGM, sendo responsável por praticamente todos os desenhos animados do estúdio. Na Warner, atraído pela proposta de liderar sua própria equipe de produção, Avery trabalhou com artistas inventivos que se destacariam na animação, dando continuidade a seu legado, como Chuck Jones, Clampett e Tashlin. Afastando-se do naturalismo e da verossimilhança disneyanos, enfatizava as infinitas possibilidades de elaboração de *gags* absurdas, provando que, na animação, “o céu é o limite”, como o próprio Avery afirmava: “Em um desenho animado, você pode fazer qualquer coisa”⁴⁸ que a imaginação permitir.

Nas produções dos estúdios Warner Brothers e MGM, foram surgindo abordagens inovadoras com relação à estrutura narrativa, ao ritmo da ação, à atuação das personagens e às piadas. A comédia rápida que propunham se valia de uma série de técnicas oriundas da linguagem do cinema tradicional, como variações dos ângulos de câmera, montagens ágeis (montagens paralelas e de campo e contra-campo, por exemplo) e cortes rápidos, que aceleravam o humor (PINNA, 2006, p. 80).

Tex Avery também é creditado pelo aprimoramento da personalidade básica do Pernalonga – grande astro da série *Looney*

Tunes da Warner –, sendo, inclusive, responsável por cunhar a famosa frase “What’s up, doc?” (“O que é que há, velhinho?”)⁴⁹, um dos bordões do coelho sagaz e malicioso.

Em sua fase considerada mais criativa, já na MGM, criou personagens mais próximas de seu universo imaginativo, como *The Wolf*, *Droopy*, *Screwball Squirrel*, entre outras personagens que ajudaram a consolidar o universo dos *cartoons* animados a partir de então: com reiterações de estruturas narrativas derivadas das perseguições amalucadas, desde os primórdios do cinema – dos *Keystone Cops*, de Mack Sennet (1880-1960), “verdadeira máquina do *slapstick*” (NACACHE, 2012, p. 29) –, passando pelos absurdos performados pelos gênios da pantomima cômica, como Keaton. Explicitando o universo *nonsense* próprio dos *cartoons* que ele mesmo ajudou a aprimorar, a partir da influência tanto dos pioneiros cartunistas advindos de jornais quanto dos comediantes do cinema mudo, Avery concebeu *gags* incomuns, surreais e mais adultas, em contraposição ao humor ingênuo de Disney – que acabou associando o desenho animado ao universo infanto-juvenil –, e afrontando a moral do Código Hays.

Em *Screwball Squirrel* (EUA, 1943), através de uma paródia ironizando a narrativa e personagens do imaginário disneyano, Avery introduz o distinto protagonista que dá título ao curta: um esquilo aloprado ainda mais anárquico e insurgente do que o próprio Pernalonga. O filme tem início ao ritmo de uma alegre melodia típica dos desenhos Disney, quando entra em cena um esquilinho azul, fofo e delicado, colhendo nozes. Ele, então, se depara com o esquilo alaranjado de Avery, que lhe pergunta que tipo de *cartoon* será aquele. Com voz meiga, o esquilinho vai lhe falando que toda a história transcorrerá em torno dele, Sammy Squirrel, e de sua macia cauda, enquanto *Screwball* finge interesse, conduzindo o “amiguinho” para detrás de uma árvore. Os grafismos com estrelas azuis e vermelhas, além dos sons onomatopéicos, sugerem violência (Figura 03) e, após a surra que não é explicitada, mas que pode se configurar na mente da platéia, *Screwball* ressurgue sozinho, voltando-se ao espectador e afirmando que não teríamos apreciado mesmo tal história.



Figura 03 – Esquilos com designs e personalidades contrastantes / elipse da surra.
Fonte: Fotogramas de *Screwball Squirrel* (1943) – MGM Cartoon.

De forma cínica, o curta já inicia contrapondo visualmente o design das personagens e explicitando a subversão da estrutura

narrativa conhecida. Através da elipse, gera uma gag “politicamente incorreta”, invocando o imaginário do espectador e, dirigindo-se diretamente a ele, chama a atenção para as inovações propostas em relação aos desenhos de Disney. Verifica-se, assim, a metalinguagem já como estratégia para a concepção das primeiras gags do curta.

Em muitos momentos, diversas características típicas do *cartoon* também são explicitadas, brincando com efeitos fílmicos visuais – como verificar qual seria a próxima cena, levantando o papel (simulando uma “flipada”), ou interromper a cena para se recuperar de um mal-estar inusitado (Figura 04) – e sonoros – retirando o disco arranhado que confere ritmo truncado à cena, ou o fato de a personagem descontinuar sua ação para fazer ela própria a percussão, tocando de forma diegética os instrumentos que acompanham o movimento (Figura 05): aludindo ao efeito “*mickey mousing*”⁵⁰.





Figura 04 – Brincadeiras com a visualidade: verificando a próxima cena/pausa para intervalo.

Fonte: Fotogramas de *Screwball Squirrel* (1943) – MGM Cartoon.



Figura 05 – Brincadeiras como efeitos sonoros: disco arranhado/efeito mickey mousing.
Fonte: Fotogramas de *Screwball Squirrel* (1943) – MGM Cartoon.

Em *Red Hot Riding Hood* (EUA, 1943), subverte-se o universo dos contos de fadas em que Disney buscava inspiração, com uma versão que desafia o Código Hays. O cartoon é introduzido por um narrador que, em *off*, alude ao célebre *Chapeuzinho Vermelho*, de Charles Perrault: “Boa noite, garotada! Era uma vez, Chapeuzinho Vermelho que caminhava pela floresta, indo para a casa de sua amável e bondosa avó [...]. Mas, esperando na floresta, havia um lobo mal pronto para atacar a pobre Chapeuzinho...”. A garota caminha semelhante ao esquilininho azul de *Screwball Squirrel*, a avó parece doce e indefesa, e o lobo sorrateiro olha impaciente para a câmera, exigindo bruscamente que a narração seja interrompida, pois não suporta mais a mesma história de sempre. A menina e a avó fazem coro ao lobo, reclamando não desejarem mais atuar naquela velha história. O narrador resolve, então, atendê-los com uma inovadora versão mais “quente” (Figura 06).





Figura 06 – Personagens reclamam por uma nova versão da história/que, então, recomeça.
Fonte: Fotogramas de *Red Hot Riding Hood* (1943) – MGM Cartoon.

Há uma nova introdução, desta vez com uma trilha musical jazzística, apresentando o lobo dirigindo um carro, agora como o sedutor *Wolf*, trajando *smoking* e uivando para garotas que passam em uma avenida de Hollywood. Ele entra em um *night club* onde Chapeuzinho, numa versão mais sexualizada, se apresenta como corista (Figura 07). Quebrando padrões morais e conservadores fundamentados por Disney e exigidos pelo código interno de produção, o curta engendra *gags* repletas de símbolos fálicos (Figura 08), exacerbando desejo sexual, violência e, ainda, expondo uma cena de suicídio (Figura 09). Insólitas *gags* elaboradas para provocar risadas maliciosas num público, então, acostumado à moral e aos “bons” costumes da época.



Figura 07 – Personagem sexualizada na nova versão da história.

Fonte: Fotogramas de *Red Hot Riding Hood* (1943) – MGM Cartoon.





Figura 08 – Personagens demonstram desejo sexual e adquirem formas fálicas.
Fonte: Fotogramas de *Red Hot Riding Hood* (1943) – MGM Cartoon.



Figura 09 – Olhos exagerados como símbolos fálicos/suicídio do Lobo ao final como gag.

Fonte: Fotogramas de *Red Hot Riding Hood* (1943) – MGM Cartoon.

Who Killed Who? (EUA, 1943) utiliza a combinação entre *cartoon* e *live-action*, imbricando gêneros, como filmes de mistério e comédia, recheados de clichês, na construção de inusitadas *gags nonsense*. Como é comum nos curtas de Avery, há a inserção de mensagens para o público – como “Spooky, isn’t?” (“Assustador, não?”) –, quebrando a expectativa de elaboração de suspense, além de o próprio filme ser evocado na trama (Figura 10). E, ao final, o assassino se revela como o apresentador da história, sendo desmascarado pela personagem animada do detetive (Figura 11).



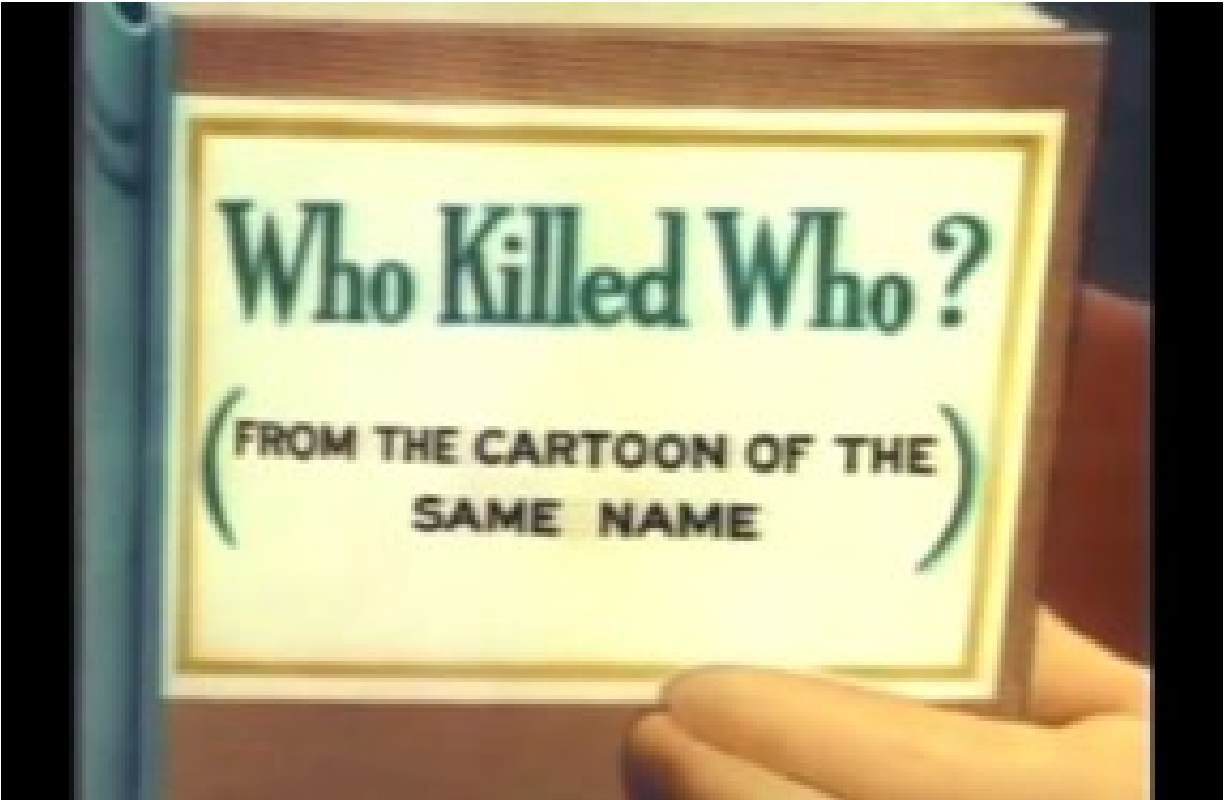


Figura 10 – Mensagens chamam a atenção do espectador/referência ao próprio *cartoon*.
Fonte: Fotogramas de *Who Killed Who?* (1943) – MGM Cartoon.



Figura 11 – Interação entre desenho animado e *live-action*.
Fonte: Fotogramas de *Who Killed Who?* (1943) – MGM Cartoon.

Outra icônica personagem de Avery, o cão Droopy, é introduzida em *Dumb-Hounded* (EUA, 1943), como um herói discrepante que se move vagorosamente e que comenta a ação com o espectador com sua voz preguiçosa, sempre olhando diretamente para a “câmera”, quebrando a “quarta parede”. De modo divertido, também chama a atenção para a própria percepção da velocidade no movimento animado, em mais uma dinâmica extrapolada por Avery: Droopy, lento, contrapõe-se a Wolf, ligeiro como um borrão (Figura 12). O filme inova na montagem das cenas animadas, não só com ritmo e movimentos ágeis, mas com cortes rápidos em planos curtos que também sugerem movimento, através da edição acelerada –o que é enfatizado pela *gag* que revela a película a partir da correria de Wolf saindo de quadro e tentando retornar à ação (Figura 13).





Figura 12 – Contraste na velocidade das personagens animadas.
Fonte: Fotogramas de *Dumb-Hounded* (1943) – MGM Cartoon.



Figura 13 – Droopy sempre se dirigindo ao espectador/Wolf “saindo” da película.

Considerações finais

De volta aos estúdios de Walter Lantz por um curto período, no final dos anos de 1950, Avery dirigiu quatro desenhos animados para a personagem Chilly Willy, o Pinguim, antes de, na década seguinte, deixar o campo para a publicidade, onde, infelizmente, seu senso de humor único foi desvalorizado, principalmente porque os comerciais não são creditados ao público.

Seu último trabalho foi para a televisão que, com a decadência do sistema de estúdios, acolheu os *cartoons* em sua programação. Nos estúdios Hanna- Barbera, Avery escreveu *gags* para desenhos transmitidos nas manhãs de sábado, como Kwicky Koala (no Brasil, Coala Bala). “A animação para televisão adaptou-se a orçamentos menores, prazos mais curtos e uma nova mídia. [...] Comerciais para TV tornaram-se uma nova indústria lucrativa para animadores” (BECK, 2004, p. 176).

Curioso como a televisão, que se tornou uma nova mídia para a exibição de *cartoons*, foi também alvo da verve metalinguística de Avery na construção de *gags* específicas para este, então, novo meio, como pode ser visto em *T.V. of Tomorrow* (EUA, 1953), em que ironiza os problemas de transmissão e defeitos da época, como distorção da imagem e instabilidade do movimento vertical na tela de TV (Figura 14).



Figura 14 – Brincadeiras com a distorção e instabilidade das imagens da TV.

Fonte: Fotogramas de *T. V. of Tomorrow* (1953) – MGM Cartoon.

Além de animadores, o irreverente artista influenciou diretores de longas- metragens em *live-action*, como Frank Tashlin, seu antigo colaborador oriundo do *cartoon*, e o comediante Jerry Lewis (1926-2017), que, a despeito da tradição voltada ao naturalismo dos filmes de captação direta, abraçaram ideias inusitadas, inspiradas na criatividade ilimitada da obra de Avery. Em *O Otário* (*The Patsy*, EUA, 1964), por exemplo, Lewis finaliza seu filme com uma *gag* em que expõe os truques forjados pelo cinema. Após sugerir a morte do protagonista, caindo de uma sacada, revela, em seguida, a brincadeira com o espectador, quando sua personagem retorna, dizendo à sua companheira que se trata de um filme e que ele não morreria (Figura 15), ao que ela retruca: “Mr. Lewis, you are a complete nut” (“Sr. Lewis, você é um completo maluco”).





Figura 15 – Gag final de *O Otário* revelando o cenário e as mentiras criadas pelo cinema.

Fonte: Fotogramas de *The Patsy* (1964) – Paramount Pictures & Patti Enterprises.

Um dos filmes que resgata a nostalgia da Hollywood Clássica, a partir do imbricamento do universo do *cartoon* com o do *live-action*, prestando tributo à “Era de Ouro da Animação” e ao legado de Avery, é *Uma Cilada para Roger Rabbit* (*Who’s Framed Roger Rabbit*, EUA, 1988), de Robert Zemeckis, produzido por Steven Spielberg. Curiosamente, o longa une personagens e estilos cartunescos antagônicos, contemplando tanto o padrão Disney quanto a proposta dos estúdios Warner e MGM, que Avery ajudou a fundamentar. Na trama, que ainda evoca o *film noir*⁵¹ da década de 1940, a esposa do coelho, Jessica Rabbit, é introduzida como uma *femme fatale*, personagem típica do subgênero, remetendo à versão sexy de Chapeuzinho Vermelho (Red Hot) de Avery (Figura 16). Além disso, o histérico Roger Rabbit evoca tanto o coelho Pernalonga quanto o esquilo Screwball de Tex, mas, muitas vezes, reagindo de forma ainda mais exagerada.



Figura 16 – Jessica Rabbit remetendo a Red Hot/reações exageradas de Roger Rabbit.

Fonte: Fotogramas de *Who's Framed Roger Rabbit* (1988) – Touch stone Pictures, Amblin Entertainment & Silver Screen Partners III.

Outra célebre homenagem a Avery pode ser encontrada no filme *O Máscara* (*The Mask*, EUA, 1994), de Chuck Russell, em que Stanley Ipkiss (Jim Carrey), um tímido funcionário de banco, encontra uma máscara que representa Loki, o deus nórdico da maldade, tornando-se um homem selvagem com características de *cartoon* quando a coloca. Como convém à obsessão de Stanley por desenhos animados, o Máscara de Jim Carrey age como várias personagens cartunescas, citando alguns dos “astros” dos *cartoons* da Warner, com os exageros típicos que deformam suas ações e extrapolam suas caretas. Além disso, faz referência direta a *Wolf*, famosa criação de Avery, como na sequência da boate que alude a *Red Hot Riding Hood* (Figura 17). Um exemplo de sua influência e marca indelével no imaginário do público que perdura até hoje.



Figura 17 – Homenagem a *Red Hot Riding Hood* (1943), em *O Máscara* (1994).

Fonte: Fotograma de *O Máscara* (1994) – New Line Cinema & Dark Horse Entertainment.

O passado é uma referência universal para a maioria dos realizadores atuais, quer sejam independentes ou estejam ligados aos grandes estúdios. Para

alguns, esta relação tem algo de terna homenagem, para outros é um ajuste de contas; mas ninguém o pode ignorar. E, tal como nos bons velhos tempos, são os cineastas mais indomáveis, e até os mais iconoclastas, que melhor praticam a arte da variação de uma Hollywood desaparecida (NACACHE, 2012, p. 126-127).

Com seu senso de humor incomum (*silly*, bizarro, anárquico, atraente), desconsiderando o naturalismo e a verossimilhança estabelecidos, desrespeitando leis da gravidade e lógica em situações de vida e morte, com personagens dinâmicas, excêntricas, de personalidades insanas e selvagens, em distorções que Disney jamais ousaria fazer, Avery utilizou a metalinguagem como poderosa e ousada estratégia narrativa na construção de *gags* para seus *cartoons*. Afrontando com irreverente malícia a moral do Código Hays da época, Tex Avery definiu seu estilo autoral nos desenhos animados da Hollywood Clássica, com uma obra criativa e transgressora que ainda seduz e delicia espectadores e artistas das novas gerações.

Referências

ANDRADE, Ana Lúcia. *O Filme dentro do Filme; a Metalinguagem no Cinema*. Belo Horizonte: Ed. UFMG/Col. Humanitas, 1999.

_____. "Metalinguagem na animação: a „mão do artista“". In: TAVARES, Mariana Ribeiro & GINO, Maurício Silva (orgs.). *Pesquisas em Animação: Cinema e Poéticas Tecnológicas*. Belo Horizonte: Ramalhete, 2019 (p. 40-55).

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. *Dicionário teórico e crítico do cinema*. Tradução: Carla Bogalheiro Gamboa e Pedro Elói Duarte. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2009.

BECK, Jerry. *Animation Art: from Pencil to Pixel, the World of Cartoon, Anime, and CGI*. New York: Harper Design, 2004.

BEHIND the Tunes: A Conversation with Tex Avery. Produção: Creative Arts Televisions, EUA, 2004 (mini-documentário contido no DVD New Wave Entertainment).

BERCHMANS, Tony. *A música do filme: tudo o que você gostaria de saber sobre a música de cinema*. São Paulo: Escrituras Editora, 2006.

BISHKO, Leslie. "The Uses and Abuses of Cartoon Style in Animation". *Animation Studies Online Journal*, vol. 2, 2007 (p. 24-35). Disponível em: <<http://journal.animationstudies.org/wp-content/uploads/2007/12/ASVol2Art4LBishko.pdf>>. Acesso em 7 de novembro de 2022.

BORDWELL, David. "O cinema clássico hollywoodiano: normas e princípios narrativos". In: RAMOS, Fernão (org.). *Teoria contemporânea do cinema, volume II* –Documentário e narratividade ficcional. São Paulo: Editora Senac SP, 2005 (p. 277-301).

_____. *Sobre a História do Estilo Cinematográfico*. Campinas: Editora da Unicamp, 2013.

COSTA, Antônio. *Compreender o cinema*. Tradução Nilson Moulin Louzada. 2 ed. Rio de Janeiro: Globo, 1989.

ECO, Umberto. "A inovação no seriado". In: *Sobre os espelhos e outros ensaios*. Tradução de Beatriz Borges. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989 (p. 120-139).

KEATON, Buster; SAMUELS, Charles. *My Wonderful World of Slapstick*. Nova York: Doubleday & Company, INC., Garden City, 1960.

LUCENA JR., Alberto. *Arte da animação: técnica e estética através da história*. Senac: São Paulo, 2002.

NACACHE, Jacqueline. *O Cinema Clássico de Hollywood*. Tradução: Pedro Elói Duarte. Lisboa: Texto & Grafia, 2012.

PINNA, Daniel Moreira de Sousa; COELHO, Luiz Antonio Luzio (orientador). *Animadas personagens brasileiras: a linguagem visual das personagens do cinema de animação contemporâneo brasileiro*. 2006. Dissertação (Mestrado). Departamento de Artes e Design, PUC-Rio, Rio de Janeiro. 452f.

POSSAS, Arthur Ramos; FIALHO, Antonio (orientador). *A comicidade de Buster Keatonem Chuck Jones: o humor do cinema mudo como referência para o desenho animado estadunidense*. 2020. Monografia (Graduação em Cinema de Animação e Artes Digitais). Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte. 22f.

ZHOU, Tony. *Buster Keaton - The Art of the Gag*, 2015. Disponível em: <<https://vimeo.com/146442912>>. Acesso em 7 de novembro de 2022.

6

Luiz Seel - Ludwig, Louis ou Luis Seel? Traços de um misterioso pioneiro da animação internacional...

Marcos Magalhães



Louis Seale

Quem foi este personagem?

Para começar a responder a esta pergunta, faço antes algumas considerações. Para um animador, lidar com histórias reais é sempre um desafio. Criar, produzir e dirigir animação requer uma disposição mental preparada para lidar com as dimensões infinitamente criativas do tempo. Nos filmes de animação tudo pode ser manipulado; as leis físicas não são obrigatórias, a coerência entre as cenas pode e deve ser desrespeitada. Afinal, esse é o “charme” da animação – nos proporcionar momentos de abstração, de reflexão não matemática ou científica, permitindo-nos viajar por universos e dimensões totalmente absurdas e contraditórias.

No entanto, cada vez mais, os animadores têm encontrado nas histórias reais uma fonte de inspiração para produtos criativos e eficazes, como os documentários animados, os quais hoje contam até com uma categoria competitiva, distinta dos demais filmes, em festivais de animação.



Anúncio do filme "Sinking of the Lusitania" na revista *Moving Picture World*, 24.08.1918
Disponível: <https://shootingthegreatwar.blogspot.com/2018/02/sinking-of-lusitania-usa-1918.html> Acesso em 03/04/2023

A veracidade das imagens e cenas de tais produtos pode ser questionável, mas isso não importa. Cenas recriadas, ou mesmo inventadas, podem ajudar a reconstituir uma cronologia de imagens reais que estejam perdidas, devido à ação do tempo ou à impossibilidade de terem sido registradas em tempo real quando aconteceram. E serem mais eficazes do que a realidade cinematográfica.

Foi assim com "Sinking of the Lusitania" (O Naufrágio do Lusitânia, 1918), talvez o mais antigo documentário animado ainda existente, no qual Winsor McCay registrava, por meio de cenas magistralmente desenhadas e animadas, um crime de guerra

acontecido durante a Primeira Guerra Mundial: o afundamento de um navio de passageiros britânico por um torpedo alemão. Para que o episódio não fosse esquecido, McCay empregou considerável tempo, esforço e talento recorrendo aos poucos relatos orais de quem sobreviveu ao desastre – pois ninguém seria capaz na época, de fotografar ou filmar o acidente. E a feitura de um curta-metragem cinematográfico reconstruiu de uma maneira muito eficaz e comprovadora, a permanência dos fatos – muito mais do que qualquer texto de reportagem poderia fazê-lo.

Não pretendo (ainda, porque o tema é inspirador!) recriar a história de Luiz Seel em um filme de animação. Mas o faço neste artigo, na forma de um texto minimamente formatado nos padrões acadêmicos, porque este personagem, ainda pouco conhecido, tem referências espalhadas por três continentes que demonstram uma trajetória relevante para a história da animação, não somente a brasileira, mas também para a mundial.

Para ordenar e apresentar todos os fatos coletados em documentos e materiais de pesquisa, usarei o máximo possível de rigor. Mas não posso garantir que tudo aqui apresentado seja totalmente verídico, pois como verão mais adiante, muitos destes “traços” deixados por Seel em sua trajetória, são repletos de acidentes tipográficos, reportagens superficiais e enviesadas, com vários hiatos de cronologia onde não foi possível (ainda) recuperar o exato “curso da história”.

Por isso, antes de solicitar a complacência dos leitores, quero contar com uma adesão, durante sua leitura, ao discurso imaginativo que é parte imprescindível do universo da animação. Luiz Seel se torna, a partir de agora, um personagem animado!

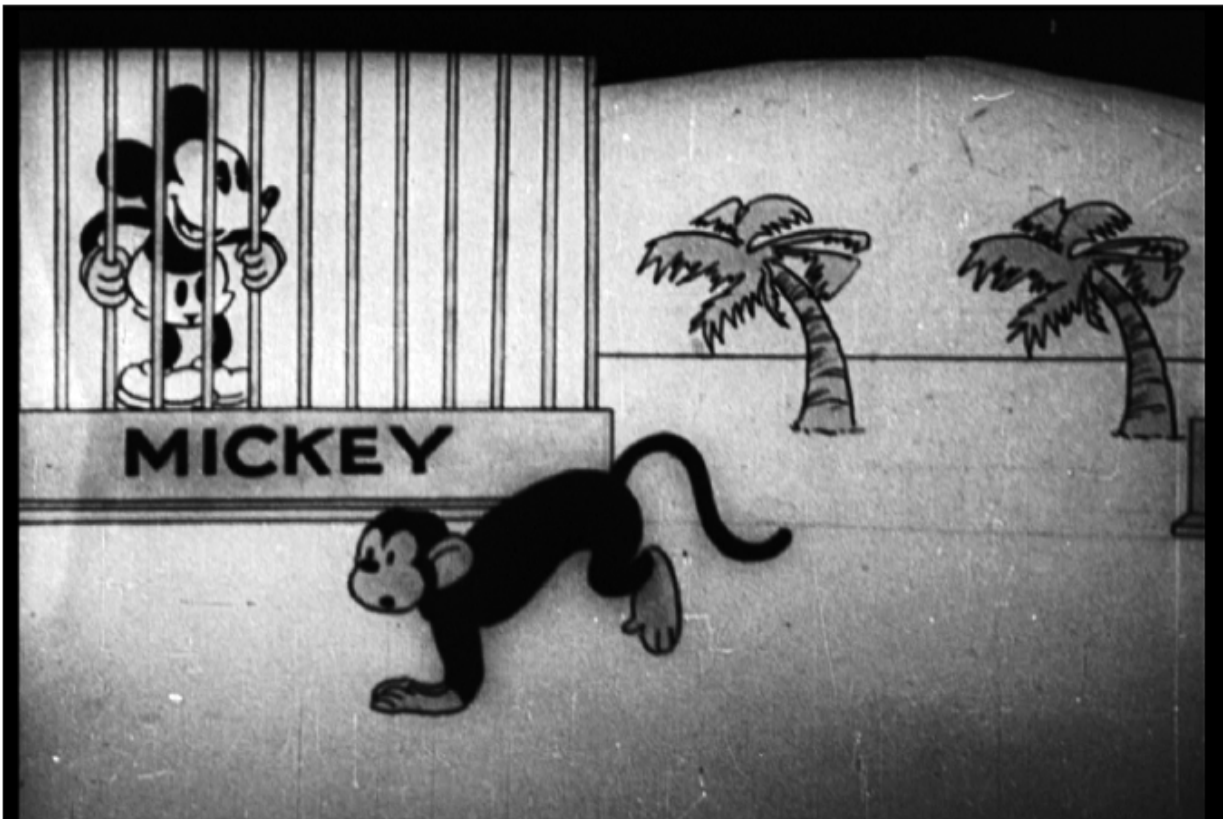
1 Antônio Moreno: pioneiro na historiografia da animação brasileira

Antônio Moreno (1949-2021), cineasta de animação brasileiro, realizou curtas autorais que fazem parte significativa da história da animação nacional, dentre os quais, o premiado “Eclipse” (1984), animado diretamente sobre negativos de película cinematográfica

colorida. Destaca-se em sua biografia, também, sua porção de historiador e pesquisador de animação, manifesta em cursos de história da animação, como o que participei como aluno, nos anos 1970, na Cinemateca do Museu de Arte Moderna – MAM, RJ e por seu notável livro “A Experiência Brasileira no Cinema de Animação”, publicado em 1978 pela Embrafilme. Também compartilhou sua experiência com diversos profissionais hoje atuantes, como professor de História da Animação na Universidade Federal Fluminense (UFF).

Animadores nem sempre gostam de contar histórias reais ou que façam sentido, mas isso se faz cada vez mais relevante para a preservação da memória do audiovisual brasileiro. Por isso manifesto aqui minha homenagem ao mestre Moreno. Posso imaginar a dificuldade de Antônio Moreno em sua época, não tendo a facilidade que hoje nos traz a internet e seus mecanismos de pesquisa e compartilhamento de informações. Seu livro trouxe informações importantes sobre as particularidades da produção brasileira de animação, apontando um horizonte para quem não quer que as biografias se percam, como aconteceu com muitos animadores nacionais e infelizmente também com suas obras, como no caso de “O Kaiser” e “Sinfonia Amazônica”⁵².

Foi no livro de Moreno que, pela primeira vez, tive conhecimento do nome “Luiz Seel” figurando entre os pioneiros da animação brasileira, sem nacionalidade confirmada, levando-nos a crer que seria um cidadão brasileiro, coautor do mais antigo curta-metragem de animação brasileiro preservado até hoje: o filme “Macaco Feio...Macaco Bonito...”, de 1929, creditado a Seel e João Stamato.⁵³



Frame de "Macaco Feio...Macaco Bonito..." (1929) Dir: Luiz Seel e João Stamato
Disponível: Acesso em: 03/04/2023

Duas importantes publicações recentes sobre a história da animação brasileira – "Trajetória do Cinema de Animação no Brasil" (2017), de Ana Flávia Marcheti, e "Animação brasileira, 100 filmes essenciais" (2018), organizado por Paulo Henrique Silva e Gabriel Carneiro - mantêm as mesmas informações levantadas por Antônio Moreno a respeito de Luis Seel. Porém, recentemente foram encontrados indícios de que este nome poderia se referir a uma pessoa que não seria brasileira... Trata-se de "Luiz Seel, Luis Seel, Louis Seele ou Louis Seel" – retratado em diversas fontes como um *entrepreneur* (empresário) germano-americano, que teria rodado o mundo tentando fazer fortuna com a recém-nascida indústria do cinema de animação do século XX.

2 A migração da Alemanha para os EUA com a eclosão da Primeira Guerra Mundial

O recente afloramento de documentos, vídeos e recortes de jornais sobre aspectos históricos da animação, em websites de nacionalidades diversas, me possibilitou juntar as peças de um quebra-cabeça que permitiram reconstruir uma provável cronologia deste personagem até então misterioso.

Uma das fontes que mais contribuiu com dados e imagens para esta pesquisa foi uma matéria do animador norte-americano Milton Knight, publicada em 12 de julho de 2021, no website *Cartoon Research*, na qual ele reúne e interliga várias informações sobre Seel que já eram possíveis de serem garimpadas em outros sites e na bibliografia que mencionaremos aqui, permitindo a organização dos fatos de forma mais confiável para o que seria a história real deste personagem de tantas faces.

Foi necessária a máxima atenção para não cair em contradição com traços biográficos de indivíduos contemporâneos a Seel, muito provavelmente homônimos. Por exemplo, existiu um outro Louis Seel, que seria artista plástico e pintor, que aparece listado na Wikipedia em alemão⁵⁴ aparecendo no topo das pesquisas na internet sobre o nome "Louis Seel". Porém, em seu histórico biográfico não se encontra nenhuma referência ao Brasil ou a desenhos animados, levando a crer que se trata mesmo de um homônimo. Isso não impediu que alguns dados biográficos deste Louis Seel pintor tenham sido erroneamente "adotados" para o Luiz Seel animador, por outros pesquisadores, em certos textos com os quais me deparei ao longo desta pesquisa. Por exemplo, a data e local de falecimento do animador Luiz Seel permanece incerta até 2024.

Até mesmo a data de nascimento permanece sob disputa... Knight afirma, sem maiores detalhes, que Seel nasceu "na América", em 1890. Mas acredito que podemos levar em conta, com mais confiança, os dados citados pelo livro *Animation Under the Swastika*, que afirma que Seel nasceu na Alemanha, na cidade de Deidesheim,

no dia 15 de março de 1889 (GIESEN; STORM, 2012, p.166), sendo que esta nacionalidade alemã traria tristes consequências para a sua vida, como veremos adiante.

Por alguma razão familiar, ou devido a circunstâncias gerais, como a eclosão da Primeira Grande Guerra, na segunda década do século XX, o jovem Seel teria emigrado para os EUA e iniciado sua carreira como cartunista político em 1911 (aos 22 anos de idade) no jornal *Brooklyn Daily Eagle*, o maior jornal vespertino de Nova York àquela época, como ele mesmo afirma em um texto de 1940, publicado na revista *Film-Kurier*:

Em 1911, as primeiras tentativas (para filmes animados) foram feitas em Nova York. Eu era então, o cartunista político do *Brooklyn Daily Eagle*, o maior jornal vespertino de Nova York. Na mesma época, meu colega Winsor McCay (sic! Winsor McCay) do New York World e vários outros cartunistas, como Mac Cauly e F. M. Follett voltaram suas atenções para as "Análises do Movimento" de Muybridge. (...) Então o primeiro filme desenhado americano, de 150 metros de comprimento, foi criado a partir de 2500 desenhos individuais. Era uma história simples: Você vê a cabeça de um homem dormindo e um mosquito cutucando-o no nariz. O filme foi a maior atração nos teatros de vaudeville enquanto Winsor McCay dizia algumas palavras introdutórias na frente da tela. (Aqui há um equívoco: "Como um mosquito opera" não era o primeiro filme de McCay e sim *Little Nemo*, colorido a mão e baseado em suas próprias tirinhas de jornal.)

Durante anos, o New York World publicou os cartuns do brilhante cartunista Bud Fisher, *Mutt and Jeff*. Nada seria mais óbvio do que fazer filmes a partir dessas tiras. Semanalmente era exibido um filme de 150 metros, de *Mutt and Jeff* e a publicidade ligeira dos cinemas da Broadway para *Mutt and Jeff* superou a publicidade para o filme principal. Após 350 (sic! 300) filmes, *Mutt and Jeff* morreram de velhice. Enquanto isso, o personagem do Coronel Heeza Liar dos estúdios Bray; a série *Bringing up Father* das empresas Hearst; as minhas próprias séries de tiras *Screen Novelties* (sic! *Screen Follies*) e outras eram produzidas no cinema. Ainda no início de 1915, eu fui recrutado como funcionário de Bud Fisher para a série *Mutt and Jeff*. Em 1918, eu estava responsável por minha própria produção e introduzi os créditos de distribuição na forma cartunesca, com fundos coloridos. Em 1920 eu introduzi o desenho animado na Alemanha. (SEEL, 1940) (Tradução nossa).

Soa um pouco pretensioso, neste texto, o paralelo que Seel faz de sua trajetória com a do consagrado Winsor McCay (a quem chama de "colega"), o célebre pioneiro dos desenhos animados e dos quadrinhos, autor de *Little Nemo in Slumberland* (1911), que

mostra um dos primeiros personagens de quadrinhos a ser animado na tela de cinema.

Já em 1915, então com cerca de vinte e seis anos, ainda nos Estados Unidos Seel se juntou à equipe dos estúdios de Bud Fischer durante a produção das série *Mutt and Jeff*, personagens de quadrinhos que, já naquela época, obtiveram grande sucesso comercial no mundo inteiro.

MUTT and JEFF

enthroned in public favor are making a **BIG HIT** on the Screen

**THE
World's Biggest
Advertising
Campaign**

is back of the NEW MUTT and JEFF Animated Cartoons for weekly television.

278 of the best newspapers in the country publish Mutt and Jeff cartoons for a daily audience of 17,000,000.

**This Service is
FREE to
EXHIBITORS**

Millions are coming to see these cartoons. For Bookings and Reserving Territories apply to:

Bud Fisher Films Corp.
729 Seventh Avenue
NEW YORK CITY

BUD FISHER PLACES HIS REPUTATION AND PERSONAL GUARANTEE BEHIND EVERY TRANSACTION.



Em 1918 Seel largou o trabalho subordinado a Fischer para iniciar o que pretendia ser sua própria série. O próprio Seel nomeia esta produção de formas diversas, chamando-a ora de *Screen Novelties* ou *Screen Follies*, que é o nome publicado nos anúncios de jornal da época e, hoje em dia, no [IMDB⁵⁵](#), onde é datada como se tivesse sido produzida dois anos mais tarde, em 1920. No entanto, existe a informação de que em 1919, já com a Primeira Guerra terminada, Seel teria retornado à Alemanha.

Antes de seu retorno, ainda em 1918, ele prosseguiu nos EUA com suas iniciativas empreendedoras, criando um produto especial: vinhetas curtas e letreiros de apresentação animados e tingidos (ainda não havia processos de revelação a cores) para as distribuidoras exibirem antes de seus filmes de curta ou longa-metragem. Já de volta à Alemanha, ele vendeu este tipo de produto para a empresa *Moeve Film*, em Munique. E desde então deslanchou em seu empreendedorismo em várias frentes no seu país natal.

Na revista "Cine Mundial", de março de 1920, há uma matéria em espanhol sobre um filme de animação em longa-metragem – *Conga y Chambelona* – considerado o primeiro realizado em Cuba, feito em coprodução com os Estados Unidos, no qual um certo "animador Luis Seel" haveria convidado empresários norte-americanos a apreciar "alguns efeitos técnicos que pela primeira vez se terá levado a cabo nesta fita". Pode-se concluir que o filme continha cenas de animação executadas por esse Sr. Seel, sendo incerto se o trabalho dele foi realizado em solo cubano ou norte-americano. Acredito que esta tenha sido uma viagem pontual às Américas, de ida e volta em curto período de tempo (embora este tipo de viagem fosse onerosa e difícil naquela época).

Na revista *Motion Picture News*, ainda em 1920, uma foto de "Louis Seele" encabeça uma reportagem sobre o uso de vinhetas animadas próprias, customizadas, por diversos exibidores americanos, como ele já havia feito com a *Moeve Film*. O texto noticia que o *Strand Theatre*, de Nova York, encomendou à *The Screen Fun Animated Follies Inc.*, da qual "Luis Seel" seria o secretário, uma vinheta destas. Diz que o Cinema Strand gastou

“uma considerável soma” para ter a sua conhecida marca animada nas telas, e que este inovador método de abrir uma sessão de cinema com uma vinheta original da casa está sendo usada por todos os exibidores “progressivos”. E finaliza dizendo que Seel está fornecendo ao mundo inteiro filmes de animação deste tipo, citando o endereço de seu representante da Europa.

Há traços portanto, de Seel, durante esses agitados inícios dos anos 1920, nos EUA, na Alemanha, em Cuba e no Brasil, e em cada um deles evidencia-se uma atuação como empreendedor e negociante de diversos produtos de animação.

Em 1922 ele teria terminado sua colaboração com a Companhia *Moeve Film* e se empenhado na produção de dois filmes de curta-metragem com o personagem literário “Robinson Crusoe”. Foram dois trechos de cinco minutos cada: *My Ship (Part 1)* e *Hussars of the Sea (Part 2)*, produção (hoje indisponível) com a qual Seel se vangloriava de ter “introduzido os filmes de desenho animado na Alemanha”. É nesta época que surge a primeira referência à sua esposa Olivette Thomas, referenciada como “norte-americana” em publicações futuras. Tudo nos leva a crer que este casamento aconteceu ainda nos EUA, iniciando uma sólida, longa e produtiva parceria criativa e profissional, tendo o casal, inclusive, fundado uma empresa, a Companhia *Seel-Thomas-Film*, também em 1922.

3 Colaboração entre Luiz Seel e Oskar Fischinger

Um bom resumo das atividades de Seel na Alemanha a partir deste período é encontrado no trecho a seguir, do livro *Optical Poetry*, obra do historiador de animação William Moritz, sobre o legendário animador alemão Oskar Fischinger, com quem Seel manteve uma breve parceria criativa e comercial:

Em março de 1924, Oskar assinou um contrato para produzir animações representacionais para um desenhista-relâmpago e empreendedor, Louis Seel, que vinha fazendo desenhos animados de curta-metragem da série *Münchener Bilderbogen* (“Álbum de Munique”, uma famosa tira de quadrinhos do século XIX), que durou muitos anos. Estes filmes de animação sofisticados e satíricos brincavam com assuntos atuais e da moda – e cerca de metade deles só era recomendada para plateias adultas. Oskar (Fischinger) trabalhou em seis filmes

de Seel, incluindo duas farsas românticas da *commedia dell'arte* com a personagem *Pierrette*. O irmão mais novo de Oskar, Karl, veio para Munique em 1924 e morou com Oskar neste período; ele se recordava de ver seu irmão trabalhando num curta de animação no estilo *Viagens de Gulliver*, com efeitos especiais, combinando gente pequena com um homem gigante.

Só um dos *Münchener Bilderbogen* de Oskar parece ter sobrevivido, e mesmo assim em uma cópia a qual Oskar editou para remover os títulos em inglês (pois Seel mantinha um escritório em Nova York para a distribuição nos EUA), de maneira a permitir sua substituição por cartelas em alemão (ou francês, ou italiano) de forma a tornar viável a venda do filme na Europa. Infelizmente, Oskar nunca completou a substituição das cartelas e nunca remontou as cenas do filme em sua ordem original; portanto, a linha narrativa e a sequência das cenas permanecem obscuras (mesmo que aparentemente o conjunto das cenas esteja completo). (...). O roteiro original para *Pierrette I*, que existe em folhas de papel timbrado de Louis Seel, não oferece pistas do que seria o produto final, pois Oskar planejava uma cena simbólica e fluida que poderia ser filmada na Máquina de Cera com personagens modelados em cera (nota), que poderiam se transformar numa borboleta, depois numa rosa, e depois de volta a si mesmos. O filme existente é parcialmente rotoscopiado (traçado quadro a quadro sobre filmagens ao vivo), com imagens de fundo elaboradas com base nos cenários expressionistas e *art-déco* do estilo notório dos populares longas de (Robert) Wiene, *O Gabinete do Dr. Caligari* e *Genuine*. Karl lembrava-se que dezenas de jovens mulheres, estudantes de arte, trabalharam no estúdio desenhando e pintando as imagens, e fazendo a roscopia em máquinas que Oskar havia construído, usando uma engrenagem de máquina de costura para avançar os quadros do filme ao vivo que estava sendo copiado. Alguns detalhes no filme, especialmente um *close-up* do rosto sorridente do vilão-ladrão, trazem o estilo gráfico típico de Oskar Fischinger.

Oskar trabalhou com Seel até o fim de 1926, quando a companhia se dissolveu por razões financeiras, muito por conta dos devastadores efeitos da inflação/depressão, que levava as donas de casa a ir ao mercado com carrinhos de mão cheios de notas de dinheiro para comprar alguns legumes ou um pão. (MORITZ, 2004) (Tradução nossa)

Pode-se imaginar quão atribulada pode ter sido esta colaboração. Sabemos hoje que Oskar Fischinger era um idealista apaixonado pela estética da animação, pouco afeito a esquemas mercantilistas ou industriais para a arte em que era mestre. O encontro com Seel pode ter sido aquele embate clássico que frequentemente acontece entre criador e produtor – um puxando para a liberdade criativa, outro tentando trazer os pés ao chão para obter lucros.

Quanto a Oskar Fischinger, sabe-se que seu gênio o levou a se indispor com outros que tentaram lhe domar a criatividade, sendo o exemplo máximo o próprio Walt Disney, que levou Fischinger à Califórnia para criar e participar de uma cena inteira da obra-prima "Fantasia" (1940), longa metragem de animação baseado em obras de música erudita. Oskar se revoltou com sugestões indevidas do estúdio e abandonou a produção, não deixando nem mesmo que seu nome constasse dos créditos finais do longa. Mas sua cena é facilmente reconhecível, por trazer sua inconfundível maestria na ilustração visual, por padrões gráficos geométricos do ritmo e da melodia musical.

Vemos então que a colaboração entre Louis Seel e Fischinger dura apenas dois anos, de 1924 a 1926. Há no livro já citado, *Animation Under the Swastika: A History of Trickfilm in Nazi Germany, 1933-1945*, uma breve referência de que no ano de 1925 Seel teria produzido algo também no Reino Unido. Giannalberto Bendazzi registra no breve capítulo sobre a Áustria, do primeiro volume de sua "História Mundial da Animação", a passagem de Seel por aquele país. Em seu texto, Bendazzi ressalta a onipresença do personagem em inúmeros países:

O terceiro e último nome que merece menção é o de Louis Seel, um produtor andarilho que encontramos de tempos em tempos na Alemanha, Áustria, Inglaterra e Brasil. Na Áustria, ele produziu apenas um trabalho, o *Wiener Bilderbogen Nr. 1* (Álbum de Imagens Vienenses No. 1), feito com base no *Münchener Bilderbogen* (Álbum de Imagens de Munique) que ele havia feito na Alemanha. Ele certamente influenciou animadores austríacos e foi possivelmente um tipo de modelo para eles. A maestria de Seel sobre o meio reside na interação e na diluição dos mundos "desenhados" e os "reais."⁵⁶. (BENDAZZI, Vol 1, 2016, p. 65) (Tradução nossa).

4 Final da década de 1920: Luiz Seel chega ao Brasil

Após essas curtas experiências transnacionais em países europeus, por razões ainda desconhecidas, mas facilmente imagináveis pelas circunstâncias históricas, como o cenário pré-nazista, Louis Seel resolve emigrar para o Brasil e se tornar o Luiz

Seel que viemos a conhecer por algumas de suas realizações cinematográficas em nossas terras.

No Brasil, ele teria sido então realmente um animador, e depois se convertido em empresário do ramo do cinema, tendo produzido longas-metragens com atores, inclusive sua esposa, Olivette Thomas, como estrela da maioria de suas produções de ação ao vivo ou animadas.

Seel teve em solo brasileiro, portanto, pelo menos duas aventuras com a produção de desenhos animados: os curtas pioneiros "Macaco Feio...Macaco Bonito..." (1929) e "Frivolitá" (1930). Neste, ele lança mão, mais uma vez, da rotoscopia, técnica patenteada pelos estúdios dos Irmãos Fleischer, para reproduzir em desenhos os movimentos encenados pela onipresente musa e atriz, Olivette Thomas.

Não temos mais informações sobre a motivação para a produção do desenho animado brasileiro mais célebre, preservado até hoje: "Macaco feio...Macaco Bonito...". Não consegui encontrar nenhum detalhe de notícias sobre a participação (coautoria) de João Stamato. Só sabemos que Stamato tinha sido também parceiro do animador Seth (Álvaro Marins), que produziu "O Kaiser" (1917), considerado o primeiro desenho animado brasileiro.

O curta "Frivolitá" (1930) é o segundo curta em desenho animado que Seel produziu no Brasil e que foi preservado. Trata-se de um trabalho autoral que mostra uma mocinha coquete e modernista, querendo dormir até mais tarde e tendo de enfrentar o despertador, o gramofone e um bando de gatos acumpliciados com um homem recolhedor de objetos descartados. A estética me parece, de certa forma, uma continuação do estilo das séries *Bilderbogen* que Seel havia produzido na Alemanha com o uso de rotoscopia dos movimentos da diva Olivette Thomas.

Inúmeros recortes de jornais digitalizados e disponíveis em bancos de dados *on-line* como *Lantern*, *The Internet Archive* e a Hemeroteca Digital Brasileira, da Fundação Biblioteca Nacional, atestam que Seel teve uma vida agitada e produtiva durante uma década no Brasil, tendo lançado filmes de ação ao vivo - "Veneno Branco"(ou "Cocaína"), de 1929, foi um dos primeiros - e também

séries de animação como "Brasil Animado", baseada em desenhos do caricaturista Belmonte, que faziam sucesso na abertura de sessões de longas-metragens comerciais nas salas de cinema.

Seel é tratado pela imprensa brasileira das décadas de 1920 e 1930 com muita admiração e respeito, com elogios às vezes exagerados, que dão a ele créditos que na verdade não possuía, como o de ser o "criador" da série *Mutt and Jeff*, da qual participara como desenhista ainda na sua juventude, como vemos no recorte abaixo do Diário Nacional, de 1928:

Para isso, principiou por contratar os trabalhos do admirável artista Luiz Seel. Pouca gente, de certo, assim pelo nome, se lembrará quem seja Luiz Seel. A sua apresentação pode ser feita apenas nisto: é o criador de Mutt e Jeff, os engraçados personagens dos admiráveis desenhos animados de fitas norte-americanas. Não ha mesmo quem ainda não tenha visto as duas figuras de Mutt e Jeff, no contraste dos seus typos e das suas proporções.

Pois bem, Luiz Seel é o director artistico de "Brasil Animado". por isso é com prazer que se assiste á fita, e vale a pena mesmo ir ao cinema só para assistil-a.



TRIANGULO
Rua 15 de Novembro — Telephone, 2-0250

Sessões cortidas das 14 horas em diante
Um film, que esgotou hontem todas
as lotações deste cinema.

**Veneno
Branco**
(COCAÍNA)

*O terrível fragello que devasta a
inconsciente humanidade! POE-
RA DA MORTE que faz sonhar!...
Sonhos deliciosos com lindas e es-
culpturaes mulheres nûas, e que
leva á cruel realidade, do rebai-
xamento moral e da loucura!...*

POLTRONAS, 4\$000
(Improprio para senhoritas e menores.)

Cartaz do filme em *live action* "Veneno Branco" (1929), dirigido por Louis Seel. Disponível: <https://www.propagandashistoricas.com.br/2013/06/filme-veneno-branco-cocaina-1929.html>. Acesso em: 03/04/2023

"Veneno Branco" – estrelando (mais uma vez) por Olivette Thomas-Seel – era um filme "só para homens, impróprio para senhoritas e menores". A revista Cinearte indica que se encontram em "Veneno Branco" "montagens em miniaturas pintadas" e trechos com animação.

As notícias de jornais e revistas datadas entre 1929 e 1937 que mencionaremos a seguir classificam Luiz Seel como personagem influente e respeitado nos organismos políticos de produção cinematográfica.

Secção cinematographica

Em pról da Cinematographia Brasileira



Olivette Thomas

Em consequencia directa do decreto do Governo Provisorio, facilitando o desenvolvimento da Industria Cinematographica entre nós, fundou-se, nesta capital, a Seel-Thomas Film.

Trata-se de uma empresa que tem por principal objectivo a confecção de films sonoros, explorando assumptos e novellas brasileiras e sempre falados em nosso idioma.

É director e principal orientador da Seel-Thomas, o sr. Lula Seel, um homem de raras habilidades, e com um profundo conhecimento artistico (qualidades estas já proferidas por critica de Cinearte e de qual toda a imprensa carioca) e tendo já produzido films em studios de Nova York, Berlin, Munich, Vienna e Londres, possui como se vê todos os requisitos para produzir optimos films.

Ultimamente tambem em synchronizações, especializou-se o sr. Seel.

Dentre muitas produções, citamos "Beau Geste" da Paramount, synchronizada por elle e cuja edição senóra tanto exito tem alcançado.

Sob sua direcção já foi iniciada a filmagem da primeira produção, falada, cantada e ballada, cujo titulo é "Puxa!".

"Puxa!", que é no genero de revista, nos mostrará o Brasil nas quatro grandes épocas da sua historia: Colonia, Vice-Reino, Imperio e Republica. Os balles, o folk-love nacional, as lendas brasileiras, os costumes da nossa gente e ainda outros motivos historicos constituem o trecho que nos evoca o Brasil antigo, sendo que a parte moderna nos revela tudo que de lindo, de interessante, de maravilhoso, ha no Rio actual.

Será estrella do film a encantadora Olivette Thomas cujas bejeirices americanas, tantas vezes, já tom "delighted" o publico internacional.

Todos os interiores serão filmados no Studio da Cinedia.

O sr. Seel que conta com a colaboração de autores já consagrados pelo fozso publico, e com tudo que ha de melhor no nosso meio artistico e cinematographico, assegura-nos que "Puxa!", quer por ser um film original e com musetas inditas, quer por seu acabamento tecnico e ainda pelo gosto artistico, não temerá aos melhores vindos.

A edição do Diário Carioca de 3 de julho de 1932 ressalta uma nova especialidade técnica de Luiz Seel, que é a "sincronização" de alguns dos primeiros filmes sonoros exibidos nos cinemas brasileiros, como o título *Beau Geste*, da distribuidora *Paramount*. Diz a matéria que Seel em breve lançará sua primeira produção "falada, cantada e bailada", cujo título é "Puxa!", um filme no gênero musical de revista, estrelado... por quem? Acertou quem disse Olivette Thomas!

A "Associação Cinematographica de Productores Brasileiros", em notícia do Diário da Noite, de 16 de agosto de 1934, cita Seel e João Stamato como membros de seu conselho fiscal recém-eleito. Em 31 de janeiro de 1935 o Diário Carioca noticia a fundação da "Sociedade Brasileira de Cinematographia S.A.", na qual o "grande cinematographista Luiz Seel" exercerá as funções de técnico. A notícia relata que, por cinco anos, Seel teria militado na UFA, de Berlim, um poderoso estúdio que seria em breve agregado à máquina de propaganda nazista. Desconhecemos, no entanto, a exata data dessa militância de Seel...

O último recorte encontrado, do Diário de Notícias, com data de 30 de maio de 1937, refere-se à premiação de Luiz Seel e João Stamato num "Concurso de Complementos" da Associação Cinematographica de Productores Brasileiros. O filme de Seel é considerado "um verdadeiro hino à nossa bandeira", o que demonstra sua plena aceitação, por parte da sociedade brasileira da época, como membro autêntico de nosso corpo cinematográfico.

5 Década de 1930: convocação pelo fascismo alemão

Para má sorte de Luiz Seel, sua nacionalidade germânica pesou no período marcado pela ascensão do Partido Nazista na Alemanha, no início da década de 1930. O partido considerava o cinema (assim como outras mídias e formas de expressão artística) como uma potente arma de propaganda de guerra e procurava reunir a melhor equipe possível de artistas, cineastas e animadores, buscando-os no mundo todo.

Luiz Seel, com seu formidável e conhecido currículo de realizações, chamou a atenção dos organizadores da propaganda do

Terceiro Reich e terminou sendo convocado em 1939:

Voou do Rio para a Alemanha, onde passou a supervisionar o estabelecimento do estúdio de filmes de animação *Tobis*, em Berlim-Dahlem. A *Tobis Filmkunst* contratou Louis Seel para liderar o estúdio em seu primeiro filme de animação, *Rübezahl*. Seel e sua equipe trabalharam em *Rübezahl* por um ano, até que o Ministro da Informação e Propaganda (Joseph Goebbels) teve a brilhante ideia de ter o estúdio diretamente controlado pelo ministério nazista. A produção de *Rübezahl* foi suspensa e Seel ficou sem emprego. Ele tentou formar seu próprio estúdio, mas Karl Neumann (assistente de Goebbels, chefe da *Deutsche Kulturfilm Zentrale*, que logo assumiria o estúdio de animação nazista) temia a competição de Seel e negou-lhe a permissão para liderar quaisquer projetos de animação (...) Seel nunca mais teve uma carreira proeminente em animação, mesmo após suas tentativas em Praga. (GIESEN;STORM,2012, p72-73). (Tradução nossa)

O final da carreira e da vida deste Luis, Louis, Ludwig ou Luiz Seel é um mistério que nenhum dos pesquisadores que se debruçaram sobre sua história até agora conseguiu decifrar. Podemos imaginar um animador e produtor extremamente eficiente procurando se encaixar na produção de animação em mais um país, a então Tchecoslováquia, que tem destaque na história da animação mundial e que produziu grandes obras-primas. Na época, o país se encontrava dominado pelos alemães, e seus estúdios de animação ajudavam a produzir desenhos animados e filmes com animação de bonecos para a propaganda nazista.

Teria Luiz Seel tido a chance de conhecer e de tentar trabalhar com os então jovens animadores tchecos Jiří Trnka⁵⁷ ou Karel Zeman⁵⁸? E Olivette Thomas, seguiu sua carreira de atriz em alguma parte do mundo? Historiadores de animação reconhecidos, como o genial Giannalberto Bendazzi (1946-2021), arriscam apontar seu local de falecimento como a cidade de Wiesbaden, Alemanha, no ano de 1958. Tenho minhas reservas, pois esta informação parece ser relacionada ao homônimo pintor Louis Seel.

Posfácio

Louis Seele

Recorro à etimologia: a palavra "seele" (como alguns recortes de jornais grafam o nome do nosso personagem) em alemão significa "alma"... Será então que Luiz era um predestinado? Carregava em seu sobrenome a mesma alma que veio de "anima", origem de toda a animação? É uma boa tentativa de explicação de sua incansável obsessão e sua onipresença nos primórdios da animação mundial do século XX.

Salve Luis, Ludwig, Louis e Luiz Seel!

Referências

"Al margen de conga y chambelona". Cine Mundial. (Autor desconhecido), Nueva York: Chalmers Publishing Company, 1920, p 318. Disponível: <https://lantern.mediahist.org/catalog/cinemundialvolum05chal_0334>. Acesso em: 27/03/2023

BENDAZZI, Giannalberto. *Cartoons: one hundred years of cinema animation*. Londres: John Libbey & Company Ltd, 1994.

_____. *Animation: A World History, Volume 1 Foundations – The Golden Age*. Boca Raton, CRC Press, 2016.

_____. *Animation: A World History, Volume 2 The Birth of a Style – The Three Markets*. Boca Raton, CRC Press, 2016.

Cinearte. Ano IV. Rio de Janeiro, 30.10.1929. Hemeroteca Digital Brasileira- Biblioteca Nacional. Disponível: Acesso em: 27 março de 2023

Associação Cinematographica de Productores brasileiros. In: Diário da Noite. Rio de Janeiro. 16 de agosto de 1934. Hemeroteca Digital Brasileira - Biblioteca Nacional. Disponível: <http://memoria.bn.br/pdf/221961/per221961_1934_02111.pdf>. Acesso em 27 de março de 2023

"Concurso de Complementos da Associação Cinematographica de Productores Brasileiros". Diário de Notícias. Rio de Janeiro. 30.05.1937. Disponível: em: 27 de março 2023

"Fundação da Sociedade Brasileira de Cinematographia S.A." Diário Carioca. 31 de janeiro de 1935. Disponível: <http://memoria.bn.br/docreader/093092_02/17928>. Acesso em: 27 de março 2023

GIESEN, Rolf; STORM, J.P. *Animation Under the Swastika: A History of Trickfilm in Nazi Germany, 1933-1945*. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2012.

KNIGHT, Milton. *Brazil: Animated Beginnings*. Disponível: <<https://cartoonresearch.com/index.php/brazil-animated-beginnings>>. Acesso: 21 de novembro de 2022.

MARCHETTI, Ana Flávia. *Trajatória do cinema de animação no Brasil*. São Paulo: Ed. do Autor, 2017.

MORENO, Antonio. *A Experiência Brasileira no Cinema de Animação*, Rio de Janeiro: Editora Artenova e Embrafilme, 1978.

MORITZ, William. *Optical Poetry: the life and work of Oskar Fischinger*. Eastleigh, UK: John Libbey Publishing, 2004.

Motion Picture News. Nova York: Quigley Publishing Co. Disponível: <https://archive.org/details/motionpicturenew212unse/page/n2091/mode/2up>

"Secção Cinematographica: Em prol da Cinematographia Brasileira". (Autor desconhecido.) Diário Carioca, 3 de julho de 1932.

SEEL, Louis. Aus der Anfangszeit des Trickfilms: Ergänzende Feststellung eines deutschen Trickfilm-Pioners, der aus dem Ausland zurückgekehrt ist (Tradução: Desde os primórdios da Animação: depoimentos adicionais de um pioneiro dos desenhos animados que retornou do estrangeiro.) *Film-Kurier*. Publicado em 1.10.1940. Disponível: <<https://digicoll.lib.berkeley.edu/record/73198>>. Acesso em: 27 de março de 2023

SILVA, Paulo Henrique; CARNEIRO, Gabriel. *Animação brasileira: 100 filmes essenciais*. Belo Horizonte-MG: Letramento, 2018.

Arquivos online

emeroteca Digital Brasileira. Portal de periódicos nacionais da Fundação Biblioteca Nacional. <<https://bndigital.bn.gov.br/hemeroteca-digital/>>.

Berkeley Library – Biblioteca da Universidade da Califórnia <<https://www.lib.berkeley.edu/>>.

Lantern – plataforma de busca de dados para as coleções da The Media History Digital Library (MHDL), de domínio público e acesso livre. <<https://lantern.mediahist.org/about>>.

The Internet Archive, (archive.org)

CARICATURAS ANIMADAS: Cinejornais, imprensa e espetáculos de palco na origem do cinema de animação no Brasil

Rafael de Luna Freire

1. Introdução: historiografia clássica como paradigma

O livro *Historiografia clássica do cinema brasileiro*, de Jean-Claude Bernardet (1995) consolidou uma mudança na forma de se compreender a trajetória histórica do cinema em nosso país, questionando o privilégio tradicionalmente dado pelos historiadores, a partir dos anos 1950, à produção de filmes locais, em detrimento de maior atenção à história da distribuição e exibição cinematográficas no Brasil. Da mesma forma, Bernardet colocou em xeque o foco desses pioneiros historiadores nos filmes ficcionais, apesar da muito mais numerosa e contínua produção de filmes não-ficcionais brasileiros.

Arthur Autran (2007, p. 26) considerou o livro de Jean-Claude Bernardet um marco na passagem da “historiografia universitária” para um novo momento, o da “nova historiografia universitária”. No Brasil, tal como ocorreu na Europa e na América do Norte – a exemplo da chamada *New Film History*, consolidada nos anos 1980, após o marco do congresso da Federação Internacional de Arquivos de Filmes, em Brighton, em 1978 –, o foco de Bernardet no período do primeiro cinema (*early cinema*) serviu para questionamentos mais amplos sobre a forma de se escrever a história do cinema em geral.

O título do livro de Bernardet transformou-se ainda em conceito amplamente usado pelos historiadores do cinema brasileiro. Entendida como o modo tradicional como a história do cinema

brasileiro foi escrita por autores como Alex Vianny ou Paulo Emílio Sales Gomes, a expressão “historiografia clássica” passou a ser usada para designar uma forma antiga, convencional e ultrapassada de se abordar o passado do cinema brasileiro que ficava para trás.

Entretanto, inspirado na análise de Philippe Gauthier (2012) sobre a oposição entre a *New Film History* e a *Traditional Film History*, não consideramos que “historiografia clássica” represente uma fase, momento ou época que teria sido superado ou ultrapassado pelo revisionismo dos historiadores do cinema brasileiro contemporâneos a partir do livro de Bernardet, mas sim que seja um paradigma.

Nesse sentido, o paradigma da historiografia clássica não se extinguiu necessariamente, mas continua eventualmente vigente na escrita da história do cinema brasileiro, coexistindo com as mais recentes revisões historiográficas. É irônico que a periodização feita por Autran, em certa medida, se apoie numa cronologia linear e evolutiva que a própria revisão historiográfica do cinema brasileiro critique. É verdade, porém, que o mesmo Autran (2007, p. 18) fez a ressalva de “que a caracterização dos quatro momentos diferentes não omite que há ligações entre eles, inclusive no sentido de alguns historiadores continuarem a produzir determinado tipo de historiografia mais típica de um período anterior ou posterior”.

Este capítulo se concentra, porém, no questionamento do paradigma da historiografia clássica no estudo da história do cinema de animação no Brasil. A permanência desse paradigma é resultado, entre outros fatores, da história do cinema de animação ser geralmente tratada de forma apartada e autônoma, como se não fosse parte integrante da história do cinema brasileiro, alvo do revisionismo das últimas décadas.

Analisando diversos artigos, documentários e livros, é possível verificar como a historiografia do cinema de animação brasileiro ainda está claramente pautada no paradigma da “historiografia clássica”, com foco quase exclusivo desses estudos na história da produção de filmes de animação locais, sobretudo curtas-metragens autorais. Se na historiografia clássica do cinema brasileiro havia uma clara proximidade entre historiadores e

cineastas (BERNARDET, 1995, p. 140), o mesmo pode ser dito da historiografia clássica do cinema de animação. Se o marco no primeiro caso foi o livro *Introdução ao cinema brasileiro* (VIANY, 1959), no segundo caso foi *A experiência brasileira do cinema de animação* (MORENO, 1978), cujo autor era um realizador de curtas-metragens de animação autorais. Como já apontou o pesquisador Fábio Mendes (2021, p. 20), o padrão estabelecido por Antônio Moreno, de uma historiografia construída pelos próprios animadores, prosseguiu nos anos seguintes à publicação do seu livro, com foco privilegiado na produção autoral de animações em formato de curta-metragem, em detrimento da muito mais numerosa animação publicitária, por exemplo.

É possível perceber ainda que, de forma semelhante à periodização da historiografia clássica, que criou uma “bela época do cinema brasileiro”, escrutinada por Bernardet como um “mito de origem”, a suposta origem do cinema de animação brasileiro também foi localizada num filme perdido e distante, mencionado de forma totalmente isolada de seu contexto mais amplo. Alinhada ao paradigma da historiografia clássica, tal origem serviria para justificar ideologicamente a defesa do cinema de animação brasileiro, que os historiadores demonstravam, assim, ser dotados de uma longa história e potencial futuro. São expressivas as palavras do animador Still (nome artístico de Pedro Ernesto Stilpen) no prefácio do livro paradigmático dessa historiografia: “O passado do desenho animado brasileiro foi heroico, suado, e o futuro se adivinha altamente promissor” (MORENO, 1978, p.5).⁵⁹

Repetindo o procedimento de Bernardet, nossa revisão se baseará justamente no escrutínio do “mito de origem” do cinema brasileiro de animação. Para isso, faremos uso de uma abordagem intermediária do cinema, investigando sua relação com outras mídias e expressões artísticas, sem isolar o cinema de seu devido contexto social, cultural e artístico (NAGIB, ARAÚJO, DE LUCA, 2022, p. 1-5). Por fim, analisaremos o cinema de animação *no Brasil* (e não *brasileiro*), aproximando a história da produção à história da distribuição e exibição, de forma a evidenciar a inegável relação

entre os filmes produzidos no país (de animação ou não) com os filmes estrangeiros que dominavam o mercado brasileiro, particularmente no período silencioso (FREIRE, 2022).

2. O nascimento do cinema de animação e o mito de O Kaiser

Seguindo o paradigma da historiografia clássica, a certidão de nascimento do cinema brasileiro de animação, largamente aceita, traz o ano quando teria sido produzido o primeiro filme de animação no Brasil: 1917. Esse marco fundador seria a realização do filme *O Kaiser*, de autoria do desenhista Seth, pseudônimo de Álvaro Marins. Esse curta-metragem de animação é considerado perdido, mas por meio, principalmente, de fontes jornalísticas, os historiadores o descreveram como uma charge animada sobre o imperador alemão Guilherme II. Realizada no contexto da Primeira Guerra Mundial, particularmente às vésperas da declaração de guerra do Brasil à Alemanha, a animação mostrava o Kaiser em frente a um globo terrestre que crescia, tornava-se um gigante e o engolia. Seu estatuto de marco histórico é evidente nas recriações animadas feitas como homenagem ao filme perdido na década de 2000 (MENDES, 2021, p. 18-19). As poucas informações sobre *O Kaiser*, invariavelmente repetidas, são oriundas principalmente de uma reportagem sobre Seth, publicada na revista *Cinearte* (*O DESENHO*, 1930, p.15-16), citada já no pioneiro livro de Antônio Moreno (1978, p. 65-7). A reportagem trazia um desenho feito por Seth, em 1930, que tentava reproduzir a animação de treze anos antes (FIG. 1)

917



O Mundo tomando a forma de um gigante para engulir o Kaiser, no primeiro film de Seth.

me parece que é o original embora sem assinatura ou
foi Stamatis que desei ou veio do Malho, Vi estuista JB
1984 da família Seth e aqui rei na fideche. Não tinha nada. *Alme*

Fig. 1 – Desenho original de Seth, em 1930

Fonte: Arquivo Cinédia (fotografia do Autor em janeiro de 2024. Agradecimento especial a Alice Gonzaga)

Diferentemente da forma como esse filme inaugural foi costumeiramente citado pela historiografia clássica do cinema de animação brasileiro, surgida no contexto de efervescência curta-metragista dos anos 1970, *O Kaiser* não foi uma iniciativa isolada, heroica ou individual de um artista solitário que, lutando contra as injunções do mercado, subitamente deu origem ao cinema de animação no país com um curta-metragem autoral. Pelo contrário, essa animação esteve claramente inserida num momento de entusiasmo “industrial” dada a ampliação da produção de filmes, tanto ficcionais quanto documentários, na cidade do Rio de Janeiro, então capital federal, entre aproximadamente 1916 e 1918, como os realizados por Antonio Leal, Luiz de Barros e os irmãos Alberto e Paulino Botelho (FREIRE, 2018). Tal crescimento foi decorrente da dificuldade de importação de filmes novos no contexto da Primeira Guerra Mundial, quando o setor de distribuição cinematográfica no país viveu uma grave crise, enquanto o eixo de importação cinematográfica se transferiu gradualmente da Europa para os Estados Unidos. Tratavam-se de condições análogas às que haviam propiciado o crescimento da produção de filmes posados no Rio de Janeiro entre 1908 e 1911, equivocadamente caracterizada pela historiografia clássica como a “bela época do cinema brasileiro” (SOUZA, 2004; FREIRE, 2022).

Como será visto, a realização de *O Kaiser* esteve particularmente inserida no aumento da produção de cinejornais cariocas, alimentado pela acirrada concorrência entre as salas de cinema localizadas na luxuosa avenida Rio Branco, no centro do Rio de Janeiro, então as mais lucrativas e importantes do país, em meio ao surto de produção cinematográfica na capital federal. Portanto, não segmentar o estudo histórico da animação nos permite perceber as ligações mais amplas que existiram na época entre os já regulares cinejornais locais e as primeiras caricaturas animadas.

3. Cinejornais e animações

A deflagração da Primeira Guerra Mundial e o conseqüente aumento dos custos e das dificuldades no comércio internacional afetou não apenas a importação para o Brasil de filmes ficcionais, mas também a dos cinejornais europeus, tradicionalmente exibidos no país desde o início dos anos 1910 (FREIRE, 2022, p. 282-3). Além disso, o fim do truste da distribuição de filmes estabelecido entre 1912 e 1915 pela Companhia Cinematográfica Brasileira (CCB), colaborou para o aumento das dificuldades no setor. Criada em São Paulo, em 1911, por Francisco Serrador, a CCB abriu seu capital e se expandiu nacionalmente no ano seguinte. Em 1912, a companhia adquiriu salas de exibição em Niterói, Belo Horizonte, Juiz de Fora e, principalmente, os três principais cinemas da capital federal: Odeon, Pathé e Avenida, todos na avenida Rio Branco. Tão importante quanto o domínio das principais “salas lançadoras” do Sudeste, a CCB se fundiu às principais distribuidoras do país, principalmente à maior delas, a Marc Ferrez & Filhos (MF&F), que desde 1907 era a representante exclusiva no país da companhia francesa Pathé Frères, considerada a mais importante do mundo. Com exclusividade sobre a representação no país das principais companhias cinematográficas europeias, a CCB abriu agências em diferentes regiões do Brasil, dominando a distribuição nacional de filmes. Entretanto, em decorrência de disputas internas e da grave crise econômica, no início de 1915 a MF&F se separou da CCB. O resultado foi o aumento da concorrência no mercado distribuidor local, que se somou à instalação da primeira distribuidora estrangeira no país, a Agência Cinematográfica Universal, exclusivamente dedicada à importação de filmes americanos (FREIRE, 2022, p. 329-342).

Como reflexo da nova configuração do mercado cinematográfico, em 1916 a CCB lançava seus filmes novos no Rio de Janeiro apenas no cinema Odeon, incluindo o *Gaumont Jornal*, enquanto a MF&F estreava os filmes que importava no cinema Pathé, incluindo o *Pathé Jornal*. Tal como os filmes ficcionais, os

cinejornais franceses, que haviam dominado esse gênero no Brasil, também tiveram sua produção radicalmente afetada pela guerra, caindo de qualidade e aumentando de preço.

Diante dessa situação, os cinejornais cariocas também participaram do movimento mais amplo de incremento da produção cinematográfica local durante a guerra, particularmente entre 1916 e 1917. A realização de cinejornais brasileiros não era novidade, mas todos eles tradicionalmente sofriam com a falta de continuidade e regularidade, além da dificuldade crônica de financiamento. A diminuição da importação de cinejornais estrangeiros, entretanto, colaborou para abrir espaço no mercado para os cinejornais cariocas. Afinal, em 1916, apenas a agência da Universal vinha distribuindo regularmente um cinejornal americano (o *Universal Jornal*), enquanto os cinejornais franceses, como os da Gaumont, Pathé ou Éclair, inicialmente se ocupavam excessiva e patrioticamente dos reflexos europeus da guerra na opinião de distribuidores brasileiros, o que causava desinteresse do público.

Assim, em 25 de abril de 1916 o cinema Odeon, da CCB, voltou a ter um cinejornal local regular depois de meses de ausência. Nesse dia, foi exibido o primeiro número do *Odeon Atualidades*, descrito como uma “imitação do Pathé e do Gaumont Jornal”, mas que trataria exclusivamente “de assuntos locais” (CINEMA ODEON, 1916, p. 5). Sob responsabilidade do experiente cinegrafista Alberto Botelho, o segundo número do cinejornal foi lançado duas semanas depois, mantendo durante alguns meses sua regularidade quinzenal.

Pouco depois do Odeon, o concorrente cinema Pathé, da MF&F, começou a exibir um novo cinejornal regular, o *Fluminense Jornal*, produzido por Mário Santos, que teve seu primeiro número lançado em 3 de julho de 1916, com filmagens das “corridas do Jockey Club, match de football e missa na igreja da Gloria” (CINEMA PATHÉ, 1916, p. 4; O FLUMINENSE, 1917, p. 9).

Em dezembro de 1916, foi a vez do cinema Palais, pertencente ao distribuidor Alberto Sestini e concorrente direto dos cinemas Odeon e Pathé, lançar o seu jornal da tela, com periodicidade quinzenal. Tratava-se do *Film Jornal*, órgão cinematográfico do Cine

Palais, realizado pelo operador Alberto Botelho, que abandonava o cinejornal do Odeon (CINEMA PALAIS, 1916, p. 16).

Em meio a esse surto de cinejornais concorrentes, exibidos nas melhores salas de cinema da capital federal, no dia 22 de janeiro de 1917 o cinema Pathé anunciou a apresentação, “pela primeira vez no Brasil”, de “caricaturas nacionais animadas”, pelo artista brasileiro Seth, no início de suas sessões (CINEMA PATHÉ, 1917, p. 16). Ou seja, tratava-se claramente de uma novidade como forma do cinema Pathé se distinguir da concorrência com um produto local exclusivo. Alguns dias antes, o jornal *A Noite*, onde Seth trabalhava, já tinha trazido uma matéria sobre aquela novidade, ilustrada por três caricaturas sequenciais do vice-presidente Nilo Peçanha. Tal reportagem coloca em dúvida se a primeira animação de Seth foi mesmo sobre o Kaiser alemão ou sobre o político fluminense. De todo modo, eram todas “charges políticas”. (A CARICATURA, 1917, p.1)

Tal como os cinejornais, as animações de Seth eram voltadas para atualidades jornalísticas, podendo ser definidas como *charges*, por serem pautadas no contexto atual e específico de sua circulação, e não *cartuns*, geralmente atemporais e universais. Não é surpresa, portanto, que aquela experiência inicial de Seth, exibida no cinema Pathé, tenha tido continuidade num cinejornal, revelando uma produção muito mais numerosa e expressiva. Algumas semanas depois de sua primeira exibição no cinema, no Pathé, as caricaturas animadas de Seth foram incorporadas a um novo cinejornal exibido no cinema Odeon, significativamente chamado *Brasil Ilustrado*. Produzido agora pela Nacional-Film, *Brasil Ilustrado* substituíu o interrompido *Odeon Atualidades*.

O *Kaiser*, portanto, não foi a única e nem necessariamente a primeira animação de Seth. Em sua autobiografia, ele afirma apenas ter sido “a melhor” (SETH, 1947, p. 3). De qualquer modo, foi apenas uma das muitas animações criadas por ele ao longo de 1917. Sua própria entrevista à *Cinearte*, mais de duas décadas depois da realização do filme, confirmava isso: “Depois dessa [primeira] tentativa só cuidei de fazer reclames. Fiz vários e passei-os no antigo Odeon, num jornal cinematográfico semanal criado

por Elisário da Silva” (O DESENHO, 1930, p.15-16) – justamente o capitalista por trás da Nacional-Film.

Conforme mostra uma rara fotografia do acervo Cinédia – publicada em *Cinearte* (O DESENHO, 1930, p. 16) e reproduzida por Moreno (1978, p.22), mas sem maiores informações –, o desenhista Seth trabalhava em parceria com o cinegrafista João Stamato, responsável por transformar seus desenhos em animações. A fotografia, sem data (FIG. 2), mas provavelmente de 1917, mostra a truca onde as animações eram criadas: a estrutura de madeira que contém uma câmera (aparentemente um modelo Chrono Negatif Gaumont) e a iluminação fixa sobre a mesa onde Seth faz os desenhos. João Stamato trabalhava havia alguns anos quase exclusivamente com filmes não-ficcionais, particularmente cavações e cinejornais, mas também realizou a fotografia de dois filmes posados naquele período no Rio de Janeiro: *Entre o amor e arte* (1916) e *Amor de perdição* (1917), ambas produções da Mac’s Films. O apagamento do nome de João Stamato da historiografia do cinema de animação no Brasil é um sinal do privilégio, segundo o paradigma clássico, à autoria dos desenhistas, a exemplo de Seth. Como contrapartida, ocorre a desvalorização do responsável pela parte técnica da transformação dos desenhos estáticos em imagens em movimento, que inclui a filmagem, montagem e revelação, feita por profissionais como Stamato, que não atuavam exclusivamente com filmes de animação.



917

Seth

L.O. Gentry

Fig. 2 - Seth (embaixo) e Stamato trabalhando na truca.

Fonte: Arquivo Cinédia (fotografia do Autor em janeiro de 2024. Agradecimento especial a Alice Gonzaga)

As caricaturas animadas realizadas na esteira de *O Kaiser* encerravam o cinejornal *Brasil Ilustrado*, composto essencialmente de filmagens de fatos e acontecimentos sociais, esportivos e políticos do Rio de Janeiro. Portanto, as animações de Seth e Stamato exerciam nesse cinejornal um papel semelhante ao das charges dos jornais, que eram entremeadas às notícias nos diários impressos, funcionando como alívios cômicos visuais em meio às fartas colunas de textos. Não é surpresa, uma vez que Seth, como os demais animadores pioneiros, eram todos desenhistas atuantes na grande imprensa. Mas alguns também tinham seus pés (e mãos) nos palcos teatrais, revelando outro circuito intermediário que envolvia as animações brasileiras.

4. Animação e espetáculos de palco

Mais recentemente, o estatuto de *O Kaiser* como marco inicial da animação brasileiro vem sendo questionado, na busca por um nascimento anterior. Os historiadores contemporâneos têm citado a realização, antes de *O Kaiser*, do que seriam as primeiras animações brasileiras feitas por Raul Pederneiras para o cinejornal carioca *Pathé Jornal*, em 1907, pela Marc Ferrez & Filhos (GAVINA, 2000, p. 25; GOMES, 2008, p. 6). Esse suposto marco inicial é citado atualmente, inclusive, no verbete “História da animação no Brasil” da *Wikipedia*. Como iremos demonstrar, trata-se de um erro crasso, repetido acriticamente nas últimas décadas.

Numa carta escrita por Raul Pederneiras a Adhemar Gonzaga, em 1941, o desenhista relatava ter feito suas primeiras caricaturas no cinema para o *Pathé Jornal*, a cargo de Emílio Guimarães, depois continuando a prática no “cinejornal dos Botelhos” (PEDERNEIRAS, 1941, p. 1). No livro de Alice Gonzaga sobre a história das salas de cinema do Rio de Janeiro, essa preciosa e até então inédita informação foi utilizada:

O grosso da produção brasileira da época, entretanto, constituía-se mesmo de registros semi-jornalísticos. De acordo com Julio Ferrez, não faziam muito sucesso junto ao público. Tanto que, quando Emílio Guimarães assumiu o *Pathé Jornal* (o produzido pelos Ferrez e não o original francês), acrescentou-lhe um fecho na forma de pequenas charges animadas, criadas por Raul Pederneiras. Os desenhos, ou calungas, como preferia o autor, giravam em torno de algum acontecimento da semana. A inovação pegou e foi mantida durante algum tempo pelos irmãos Botelho em seus cinejornais, sempre com a colaboração de Raul (GONZAGA, 1996, p. 96).

A partir das informações desse parágrafo (que não cita datas), os historiadores da animação dataram taxativamente as charges de Raul de 1907, quando foi criada a Marc Ferrez & Filhos e aberto o cinema Pathé no Rio de Janeiro. Entretanto, o cinejornal francês *Pathé Jornal* só foi lançado na França em 1909! Mas a história é ainda mais complexa, já que esse cinejornal só foi exibido no Brasil a partir de 1910, mas existindo um homônimo nacional anterior.

Afinal, já em fins de março de 1910, foi anunciada a exibição, no cinema Pathé, do Rio de Janeiro, do primeiro número do *Pathé Jornal*. Mas apesar do nome, esse cinejornal era composto apenas de "assuntos nacionais", filmados por Emílio Guimarães. Somente no quarto número do *Pathé Jornal* encontramos na lista de seus assuntos locais a indicação da presença das caricaturas de Raul: "Inauguração do forte de Imbetiba. Inauguração da linha de tiro na Barra do Piraí. Do Rio à Paquetá. As barcas de Niterói. Instantâneos pelo Raul Pederneiras" (CINEMA PATHÉ, 1910a, p.12). Em todos os demais números do cinejornal, descrito como "250 metros de assuntos nacionais e atualidades", não encontramos nenhuma outra referência aos desenhos de Raul. (CINEMA PATHÉ, 1910a, p. 10).⁶⁰

Além disso, o cinejornal local durou pouco. Em 1º de julho de 1910, os cinemas Pathé e Odeon passaram a exibir o *Pathé Jornal* original, isto é, "o jornal da casa Pathé Frères, de Paris", com "acontecimentos mundiais", substituindo e dando continuidade ao 16º número do cinejornal homônimo feito no Brasil (CINEMA PATHÉ, 1910a, p. 12; CINEMA ODEON, 1910a, p.16). Um anúncio do cinema Pathé explicou a mudança, justificada pelo caráter mais cosmopolita aparentemente assumido, então recentemente, pelo cinejornal francês:

Esta empresa, desde meses, costuma exhibir às quintas-feiras, uma fita nacional contendo cenas extraídas dos principais fatos da semana, tendo-a denominado Pathé Jornal, à semelhança de outras que a fábrica fazia para os acontecimentos parisienses.

As vastas usinas Pathé Frères deram de ora avante um cunho universal a seu jornal parisiense e hoje apresentam uma perfeita revista semanal dos acontecimentos ocorridos em todo o Universo, onde mantém a seu serviço “repórteres” cinematográficos especialistas de cenas ao ar livre (CINEMA PATHÉ, 1910b, p. 12).⁶¹

Portanto, Raul, aparentemente, participou de apenas um número do *Pathé Jornal*, que, em si, durou poucos meses. Já em 1912, a situação foi diferente com o *Cine-Jornal Brasil*, filmado por Paulino Botelho e exibido nos cinemas Odeon e Parisiense. Como era informado nos anúncios da imprensa, nesse ano o *Cine-Jornal Brasil* passou a ter seu “momento político”, presente em todas as edições e composto de caricaturas de Raul (CINEMA ODEON, 1912, p. 6). Nas palavras do próprio Raul, esse cinejornal era “um apanhado de coisas da semana, arrematadas por um *calunga* sobre atualidades, feito a traço por mim” (PEDERNEIRAS, 1941).

Entretanto, mesmo sendo anterior ao filme *O Kaiser* – em 1910 e 1912 e não 1917 –, esse suposto marco merece outro tipo de questionamento. Trata-se de um anacronismo chamar de *animações* os desenhos feitos por Raul, no sentido moderno do termo, tal como Seth faria, poucos anos mais tarde, com suas *caricaturas animadas*. Na verdade, essas obras consistiam na filmagem de Raul Pederneiras, em ação, ao vivo, fazendo desenhos a nanquim, num papel branco em cavalete, postado à frente da câmera. Tratava-se da filmagem da criação da caricatura pelo desenhista, não exatamente um filme de animação.

Como exemplo do tema dessas charges políticas e da comprovação da presença física de Raul em seus filmes, pode ser citada uma menção feita na coluna de um jornal da época à atualidade e sucesso dos “momentos políticos” do *Cine-Jornal Brasil*. Ao comentar a onda de piadas sobre os frequentes acidentes dos trens da Estrada de Ferro Central do Brasil, o colunista relatava: “No último número do ‘Cine-Jornal Brasil’ aparece um caricaturista

que desenha o retrato de Edu Chaves [aviador que realizava proezas aéreas] montado em um aeroplano e com a seguinte legenda: 'De São Paulo ao Rio. E é menos perigoso que na Central'. Contra as praxes cinematográficas, o público aplaude a fita" (ECOS, 1912, p.2, grifo nosso).

Portanto, como a presença física do desenhista sublinhada pelo jornal revela, tratava-se da filmagem de um conhecido número do teatro de variedades, que também foi comum nos palcos cariocas, antes e mesmo depois do *Pathé Jornal* ou do *Cine-Jornal Brasil*, nos quais desenhistas realizavam "instantaneamente" charges e caricaturas especialmente para o público. O mencionado aplauso dado pelos espectadores do cinema à fita brasileira, em 1912, remete claramente às características do "cinema de atrações", período no qual os primeiros filmes, mais exibicionistas do que *voyeuristas*, estavam imbuídos das formas de significação de outros meios de comunicação, expressão artística ou tipo de espetáculo, como o teatro, fotografia, mágica, circo, lanternas mágicas, histórias em quadrinho etc. (COSTA, 2007; GAUDREAU, 2011).

Em inglês, esse tipo de atração era chamado de *lightning cartoon* ou *lightning sketch*, consistindo num ato do teatro de variedades bem reconhecido desde a década de 1870, sustentado na rapidez e precisão de desenhistas (COOK, 2013, p. 239). Especialmente populares no universo anglófono, *lightning-artists* eram comuns na Grã-Bretanha, Austrália, Canadá e nos Estados Unidos (JARMAN, 2020, p. 20). Tratava-se de uma performance identificada com os palcos e valorizada pela constante interação entre o artista e o público durante a realização do desenho (CRAFTON, 1982, p. 78-80; COOK, 2014, p. 48-9). De todo modo, o *lightning cartoon* é amplamente reconhecido como um antecipador do cinema de animação, tanto pela combinação de desenho e movimento, quanto por vários de seus praticantes terem participação de filmes. (COOK, 2013, p. 237)

No Brasil, o *lightning cartoon* também foi comum no teatro de variedades, tendo sido apresentado periodicamente nos palcos do Rio de Janeiro. Por exemplo, em 1900, o caricaturista J. Arthur desenhava charges com giz num quadro negro no palco do Folies

Bergères, na rua do Lavradio, em meio a outras atrações (EFEGÊ, 1985, p.228). Além da rapidez e habilidade, outra qualidade valorizada pelas plateias brasileiras era o alegado improviso do caricaturista, o que aproxima esse espetáculo da lógica, por exemplo, do teatro de revista da época, considerado uma plataforma para cacoc dos atores cômicos.

Entretanto, adicionando mais um elemento à complexa trama intermediática com a qual estamos lidando, a atração da realização de caricaturas nos palcos cariocas ganhou novo impulso a partir de 1907, como parte dos espetáculos de “conferências humorísticas ilustradas”. Tratava-se de uma versão, sob a forma de espetáculo cômico, das afamadas conferências literárias, uma verdadeira moda no Rio de Janeiro do início do século junto às classes mais altas (BROCA, 1975, VELLOSO, 2015). A primeira conferência humorística ilustrada teria ocorrido em 1907, sendo promovida pela recém-criada revista *Fon-Fon!*. Segundo anunciava a publicação, essa conferência seria diferente do comum, pois ocorreria nos palcos de um teatro (ao invés de num salão) e por ser “humorística e ilustrada”, empregando três personagens: “o *causeur* e dois desenhistas [Raul e Calixto] que irão ilustrando com grandes caricaturas os tipos que aquele for descrevendo, no seu falar esfuziante de verve e de espírito!” (CONFERÊNCIAS, 1907, p. 4). Ou seja, nessas conferências humorísticas a caricatura era um comentário ilustrado ao que era dito, unindo imagens às vozes e guardando proximidade, por exemplo, com as ilustrações ao vivo que o cartunista Paulo Caruso fazia, até 2023, no programa de entrevistas da TV Cultura, *Roda Viva*.

Como escreveu a historiadora Mônica Velloso (2015, p.14-15) em seu já clássico livro sobre o modernismo carioca, “as conferências humorísticas ilustradas logo ganharam ampla popularidade, tornando-se prática cultural corrente”. Em 1908, por exemplo, como última atração da segunda parte de um espetáculo de variedades no teatro Lucinda, era anunciado que “os exímios caricaturistas Raul Pederneiras e Calixto Cordeiro farão em cena aberta uma conferência humorística ilustrada em que reproduzirão diversos tipos e costumes” (THEATRO LUCINDA, 1908, p.16). Em

1911, fizeram sucesso em várias cidades do Brasil as conferências humorísticas apresentadas em turnê vinda de Portugal pelo jornalista João Phoca (Baptista Coelho), com os atores Luiz Chaby e Jesuína Saraiva e o desenhista Jorge Collaço – este responsável por “caricaturas e ‘*portraits-charges*’, de vultos proeminentes na política, nas artes, nas indústrias e na vida social do Brasil e de Portugal”. (TOURNEE, 1911, p.4)

No ano seguinte, João Phoca se uniu a Raul Pederneiras e Luiz Peixoto em espetáculos nos quais os dois últimos ilustravam no palco o que o primeiro dizia. Foi com essa formação – chamada de “trio alegre” – que eles excursionaram por Porto Alegre, em 1913 (TRUZ, 2015, p. 139). Uma rara fotografia mostra Luiz Peixoto e Raul Pederneiras realizando suas caricaturas num cavalete durante a turnê em Porto Alegre (FIG. 3). Na capital do Rio Grande do Sul, as caricaturas foram usadas pelo trio alegre para “estreitar os laços com o público espectador local”, sendo retratadas pelos desenhistas personalidades gaúchas facilmente reconhecíveis pela plateia. (TRUZ, 2015, p. 152)

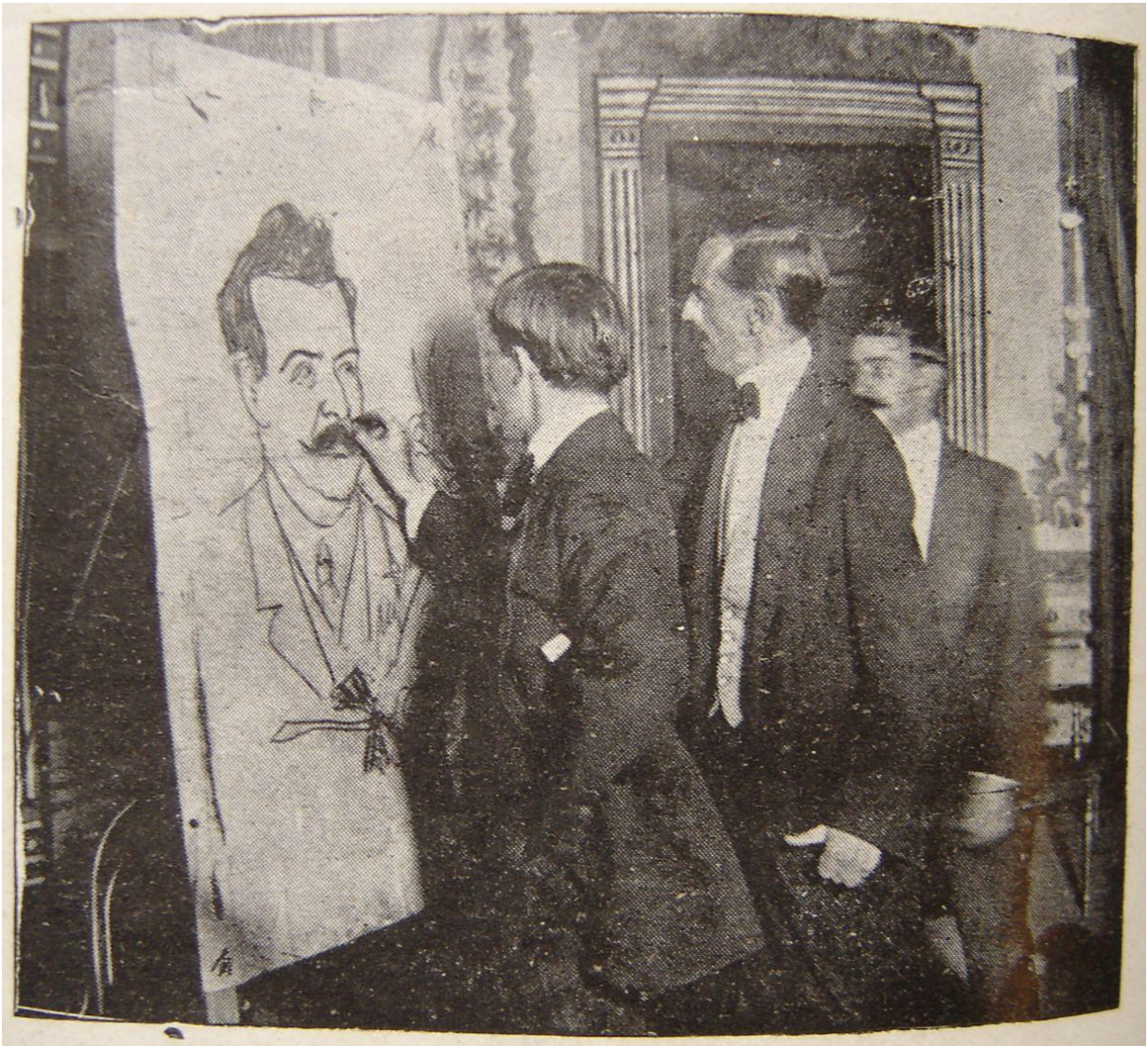


Fig. 3 – Luiz Peixoto, Raul Pederneiras e João Phoca em Porto Alegre, em 1913.

Fonte: Kodak, v.1, n. 28, 26 abr. 1913 *apud* TRUSZ, 2016, p. 160. Agradecimento especial a Alice Trusz.

Desde o surgimento das imagens fotográficas em movimento, atos de *lightning cartoon* foram transformados em filmes por diversos cineastas, de diferentes países, inclusive pelo célebre Georges Méliès. Neste capítulo, demonstramos como o mesmo aconteceu no Brasil, em 1910 e 1912, com a filmagem das caricaturas de Raul para o *Pathé Jornal* e, principalmente, para o *Cine-Jornal Brasil*.

Mas é importante destacar que, no início da década de 1910, as animações propriamente ditas, como as do francês Émile Cohl, ainda não eram conhecidas no Brasil, pelo menos não amplamente, enquanto a filmagem de *lightning cartoon* certamente não representava grande novidade. O próprio Raul relatou o espanto dele e de Calixto ao assistirem, pela primeira vez, um filme de animação nos moldes modernos, nos cinemas do Rio de Janeiro (PEDERNEIRAS, s.d.). Como logramos descobrir, tratava-se de *Little Nemo* (dir. Winsor McCay, 1911), uma produção da Vitagraph, que, no Brasil, recebeu os chamativos títulos de *O 'dernier cri' dos desenhos animados* ou *A última palavra em desenhos animados*. Lançado nos Estados Unidos em abril de 1911, estreou dois meses depois no Rio de Janeiro e São Paulo. Certamente, a cópia do filme foi importada para o Brasil pela Paris, como era comum na época. Na França, *Little Nemo* estreou também em junho de 1911, com o título *Le Dernier Cri des dessins animés*. (CRAFTON, 1982). O desenhista Winsor McCay já era um nome reconhecido mundialmente, inclusive no Brasil, onde suas fascinantes histórias em quadrinhos, a exemplo de "Little Nemo in Slumberland", claramente inspiraram desenhistas brasileiros, a exemplo de "Aventuras de Kaximbown em Fantasiópolis", da Max Yantok, publicada na revista *Tico-Tico*, a partir de 1911. (QUELUZ, 2016)

O curta-metragem *Little Nemo* começava com um prólogo constituído pela filmagem em ação real com atores de uma roda de amigos num clube, onde o próprio McCay anunciava que ia fazer seus desenhos se moverem. Apesar da risada e descrédito dos colegas, ele começava a fazer os prometidos quatro mil desenhos em um mês, com enormes caixas de papel e barris de tinta sendo levados para o escritório da Vitagraph. Em tom de comédia, o prólogo mostrava, por meio de *lightning cartoon*, McCay desenhando os conhecidos personagens de sua tira de quadrinhos também intitulada *Little Nemo*. Revelando a mesa de trabalho tomada de pilhas de papéis, o filme apresentava o processo de feitura de cada desenho numa folha própria, que eram visualizados por McCay sob a forma de uma espécie de mutoscópio individual (aparelho que obedece à mesma lógica dos *flip books*). Após um

mês de trabalho, os amigos se reuniam para assistir à projeção do filme pronto. Só então começava a animação propriamente dita, com os desenhos feitos por McCay finalmente se movendo na tela para o espectador. De forma reflexiva, *Little Nemo* mostrava o processo de realização da animação e, depois, o seu resultado final, ao mesmo tempo fazendo a passagem do *lightning cartoon* (a filmagem das mãos de McCay desenhando a nanquim no papel branco) para o desenho animado (os desenhos se movendo “sozinhos”).

Desse modo, podemos compreender como desenhistas brasileiros como Calixto e Raul – e também Seth, como veremos – devem ter se identificado, em 1911, com os incrédulos amigos de McCay dentro da narrativa de *Little Nemo*, que se surpreendiam ao verem desenhos ganharem movimento “magicamente” na tela do cinema. O fato é que, afastando-nos do paradigma da historiografia clássica, a história da animação brasileira não pode ser desassociada da história da exibição de filmes de animação estrangeiros no país. Um dos pontos cruciais da análise de Bernardet (1995, p. 16-33) sobre a historiografia clássica residia no fato de o “nascimento” do cinema brasileiro ser tradicionalmente demarcado pela primeira filmagem ocorrida no Brasil e não pela primeira projeção cinematográfica. Portanto, se levarmos em consideração não a realização do primeiro filme de animação brasileiro, mas o início da distribuição de filmes de animação no Brasil e seu contato com o público local, a história do gênero no país teria sua origem, provavelmente, por volta de 1911. Iremos aprofundar essa questão nas próximas páginas.

5. A distribuição do cinema de animação no Brasil

A primazia de Seth no início da animação brasileira foi contestada, ainda em 1917, numa carta enviada para o jornal *A Noite* poucos dias após a já referida matéria sobre a novidade das caricaturas animadas nacionais a serem exibidas no Pathé. E o alegado antecessor de Seth não era Raul Pederneiras e seus “calungas” de alguns anos antes. Na verdade, a correspondência

informava sobre a atividade, havia oito meses, da Empresa Brasileira de Cinematografia, localizada no edifício Odeon, cujo ateliê funcionava sob a direção de Emílio Silva, cinegrafista pioneiro do surto de produção carioca da década anterior.⁶² Assinada pelo financiador do empreendimento, João Palmeira Júnior (veterano exibidor itinerante), a carta anunciava para breve a estreia do filme de animação *Traquinices de Chiquinho e seu inseparável amigo Jagunço*, trazendo o mais popular personagem da revista *Tico-Tico* – outra evidência da íntima relação intermediária entre cinema e imprensa, mas no âmbito específico do público infantil. O produtor anunciava que essa e as suas demais produções animadas teriam 200 metros (o que equivalia a cerca de 8 minutos, sendo certamente mais extensas que as brevíssimas caricaturas animadas de Seth), “constituindo uma série de fatos completamente inéditos no meio cinematográfico”. (AS NOVIDADES, 1917, p.4)

Traquinices de Chiquinho e seu inseparável amigo Jagunço foi realmente lançado semanas depois das primeiras caricaturas animadas de Seth, mas como um filme autônomo, e não parte de um cinejornal, sendo creditado como uma produção da Kirs-Film (O TICO-TICO, 1917, p. 5). A animação foi exibida em diversas salas cariocas, entre abril e junho de 1917. O cinejornal *Brasil Ilustrado* com as animações de Seth, por sua vez, teve dezenas de edições, regularmente exibidas, ao longo de vários meses, chegando até o ano de 1918.

Esses filmes de animação brasileiros realizados no Rio de Janeiro, em 1917, obviamente estão inseridos num contexto mais amplo da distribuição de animações estrangeiras no Brasil. Já mencionamos o impacto da exibição da animação *O 'dernier cri' dos desenhos animados* (*Little Nemo*, Winsor McCay, 1911) no Brasil. Filmes americanos, em geral, foram amplamente distribuídos no Brasil entre 1909 e 1911, diminuindo bastante sua presença no mercado brasileiro entre 1912 e 1913, para voltarem a crescer a partir do biênio 1914-1915. (FREIRE, 2022, p. 378-379)

Foi no contexto da ampliação da importação de filmes americanos para o Brasil, quando animações circularam mais

amplamente no país, que se deram as primeiras iniciativas de produção de animações locais. Em sua autobiografia, Seth também relatou seu fascínio com “uma das primeiras experiências do desenho animado, por Winsor McCay”, utilizando “quadrinhos de cartolinas” sobrepostos, certamente em referência ao já citado *O ‘dernier cri’ dos desenhos animados* (SETH, 1947, p. 3). Entretanto, o mesmo Seth deixava clara a diferença desse primeiro contato com o contexto posterior, poucos anos mais tarde, quando os filmes de animações se tornaram mais comuns nas salas de cinema do Brasil:

A perfeição da obra desse pioneiro do desenho animado [McCay] encheu-me de entusiasmo e encanto. Mas a falta de oportunidade, de tempo e de ambiente nunca me favoreceram para que eu fizesse qualquer tentativa nesse sentido. Só pelos anos de 1916 ou 17 – quando então os americanos começaram a sua produção ‘industrial’, *remetendo-nos constantemente pequenos filmes*, feitos na primitiva técnica do traço preto sobre fundo branco (...) foi que me decidi, com insopitável entusiasmo, a realizar esse novo gênero da tela. (SETH, 1947, p. 3, grifo nosso)

No próprio anúncio da exibição das primeiras “caricaturas nacionais animadas”, por Seth, em janeiro de 1917, seus filmes eram definidos como “charges políticas pelo sistema americano do célebre humorista Ch. Bray” (CINEMA PATHÉ, 1917, p.16). Tratava-se de uma referência ao nome de John Randolph Bray – estranhamento chamado na imprensa carioca de Charles Bray –, animador americano que criou, em 1913, a pioneira companhia produtora de animação Bray Studio, em Nova York. Bray foi o responsável pela “produção industrial” de filmes de animação americanos referida por Seth, que o incentivou a fazer suas primeiras tentativas de animação no Rio de Janeiro.

Definido pelo pesquisador Donald Crafton (1982, p. 137) como “o Henry Ford do cinema de animação”, Bray esteve por trás de um momento crucial da história do gênero, quando, “num período muito curto de tempo, entre 1913 e 1915, toda uma tecnologia se desenvolveu, floresceu e tornou-se padrão” (tradução do inglês). Em seu estúdio, Bray estabeleceu especialização de funções e patenteou, com Earl Hurd, o revolucionário sistema de animação com acetatos. Nesse processo, apenas as partes a serem animadas

eram desenhadas em folhas transparentes, quadro a quadro, enquanto os desenhos das partes imóveis, colocados por baixo dos acetatos no momento da filmagem, podiam ser reaproveitados em toda a sequência. Muito mais rápido e eficiente do que a técnica usada por McCay em *Little Nemo*, por exemplo, o sistema de Bray foi amplamente adotado por todos os profissionais por facilitar enormemente a produção dos filmes animados. Ao mencionar o “sistema americano” de Bray, o brasileiro Seth, na prática, se referia ao *cinema de animação*, em si, diferenciando suas caricaturas animadas, por exemplo, das caricaturas filmadas de Raul.

Distribuídas mundialmente através da Pathé Exchange, várias animações produzidas no estúdio de Bray foram exibidas no Brasil entre 1914 e 1916, como aquelas protagonizadas pelo personagem Colonel Heeza Liar (“*he is a liar*”), estereótipo do aventureiro americano, cujo nome em português foi traduzido como Milord Carapetão.⁶³ Nos anúncios dos jornais paulistas e cariocas, essas animações eram apresentadas como produções da American Kinema, marca americana da Pathé Frères, anteriormente importadas pela CCB e, a partir do segundo semestre de 1915, pela MF&F.⁶⁴

No contexto da crise decorrente da guerra, porém, a MF&F começou a importar mais seletivamente a produção da Pathé entre 1916 e 1917, se restringindo aos seriados e longas-metragens. Certamente deixou de importar comédias curtas, entre as quais provavelmente se incluíam as animações de Bray, que, aliás, havia assinado um contrato de distribuição com a Paramount, no ano anterior.

Em novembro de 1917, uma carta da MF&F ao agente Frederick H. Knocke, em Nova York, mencionou a possibilidade de a distribuidora brasileira retomar a importação de curtas animados para distribuição no Brasil, provavelmente do estúdio de Bray. Afinal, Knocke representava, então, os direitos da companhia do produtor americano David O. Selznick, cujos filmes o agente já havia negociado com o distribuidor argentino Max Glucksmann para exibição em países latino-americanos. Selznick era justamente

a companhia americana que passou a distribuir as animações de Bray, após o fim dos contratos com a Pathé e Paramount. Os Ferrez, entretanto, não demonstraram interesse em sua resposta a Knocke: "O sistema de desenhos caricaturas, se bem que apreciado por algumas pessoas, não alcança sucesso aqui e não se pode basear negócio [de] filme sobre esse processo por enquanto aqui" (KNOCKE, 1917).

Nesse caso, os Ferrez parecem ter se equivocado, como ficou evidente em 1918, quando a Fox iniciou a importação para o Brasil da série de animações Mutt & Jeff, adaptação cinematográfica das tiras de Budd Fischer lançada nos Estados Unidos dois anos antes. Embora os Ferrez exibissem a produção regular da Fox no cinema Pathé, as animações de Mutt & Jeff começaram a ser exibidas no cinema Odeon, de Francisco Serrador, e lá alcançaram enorme sucesso junto às plateias brasileiras. Os filmes da dupla de personagens Mutt & Jeff popularizam o gênero e a própria expressão "desenhos animados" ao longo dos anos 1920 (FIG. 4)



Fig. 4 – Anúncio dos desenhos animados de Mutt & Jeff.

Fonte: *Palcos e telas*, v. 1, n. 35, 21 nov. 1918, p. 4.

Os rostos da dupla Mutt & Jeff passaram, inclusive, a ilustrar cabeçalhos de colunas sobre o noticiário cinematográfico nas revistas brasileiras, transformando-se em ícones do próprio cinema, como acontecia também, naquele mesmo período, com o vagabundo Carlitos de Charles Chaplin. O escritor Benjamim Costallat, conhecido cronista da modernidade carioca, era um

assumido admirador dos desenhos animados de Mutt & Jeff, como revelou numa crônica originalmente publicada em 1920, quando, após fazer críticas ao cinema, em geral, revelava sua preferência particular:

Daí minha paixão por Mutt e Jeff. Caricaturas animadas, humorismo movimento, eles conseguem no cinema uma absoluta novidade e uma imensa variação do resto de seus colegas de carne e osso.

Se são ridículos no traçado, com suas silhuetas a nanquim, são verdadeiros na observação e exatos na psicologia.

São personagens sinceras, existentes, lógicas; personagens que nós conhecemos, que temos nas nossas relações, que avistamos na rua e na vida. Feitos de ironia e de fantástico, são eles também feitos de verdade. (COSTALLAT, 1922, p. 13)

Esta e outras crônicas foram reunidas por Costallat num livro intitulado, justamente, *Mutt, Jeff & Cia*, publicado em 1922.

Por outro lado, como durante todo o cinema silencioso no Brasil a produção documentária manteve-se superior à produção ficcional, deu-se a continuidade da associação entre animações e cinejornais após as experiências pioneiras de Raul e Seth, tanto no Rio de Janeiro quanto em outras cidades do país. Em Porto Alegre, em 1912, influenciado pelo *Cine-Jornal Brasil* e repetindo o que já fizera no *Pathé Jornal*, o cinegrafista Emílio Guimarães inseriu caricaturas filmadas feitas pelo desenhista Nero (Orzolino Matias) no seu cinejornal gaúcho *Recreio Ideal-Jornal* (TRUSZ, 2011, p. 75). Em São Paulo, em 1919, Gilberto Rossi filmou *As aventuras de Bille e Bolle*, com desenhos de Eugenio Fonseca Filho calcados em Mutt & Jeff, posteriormente inseridos no cinejornal *São Paulo Natural-Film Jornal*. Já no Rio de Janeiro, em 1921, o cinejornal *Jornal Animado*, com fotografia de Paulino Botelho, contava com desenhos de Fritz.

Animações ficcionais autorais, como as valorizadas pela historiografia clássica, sempre foram a exceção à regra. Além dos cinejornais, a animação brasileira teve continuidade no período silencioso, sobretudo, associada à publicidade, isto é, aos "reclames" citados por Seth à *Cinearte*, em 1930. Nada mais eram do que "cavações", a principal estrutura de financiamento do

cinema brasileiro da época. A produção de animações ficcionais autorais, voltadas para as salas de cinema e sustentadas pelo ingresso dos espectadores, não era fácil de se viabilizar no Brasil com o domínio do circuito pelos filmes estrangeiros, principalmente americanos, a partir da Primeira Guerra Mundial. O produtor de *Traquinices de Chiquinho e seu inseparável amigo Jagunço* já percebia isso, justamente em 1917, ao destacar a recente “industrialização” do cinema americano, como ficava cada vez mais evidente para os brasileiros, inclusive no âmbito dos filmes de animação. Nesse sentido, João Palmeira Júnior apresentava pioneiramente uma proposta bastante audaciosa de tentativa de ocupação do mercado local:

Deus queira que, dentro de mais algum tempo, se consiga nacionalizar a mais nova e proveitosa das indústrias ultimamente criadas, deixando que, dentro do nosso próprio país, o luxo bizarro dos nossos salões exibidores – os mais suntuosos das capitais chiques – organizem seus delicados programas com 50% de filmes nacionais. (AS NOVIDADES, 1917, p. 4)

Em 1917, tratava-se de uma ousada e pioneira proposta de radical ‘cota de tela’ para o cinema nacional, quinze anos antes de ela ser implementada pela primeira vez no país. É algo que certamente surpreende os historiadores do cinema brasileiro. E que demonstra o benefício de superar as antigas e obsoletas fronteiras entre os estudos da história da animação brasileira e da história do cinema (ao vivo) no Brasil.

Referências

AUTRAN, Arthur. *Panorama da historiografia do cinema brasileiro*. Alceu, Rio de Janeiro, v. 7, n. 14, p. 17-30, 2007.

BERNARDET, Jean-Claude. *Historiografia clássica do cinema brasileiro*. São Paulo: Annablume, 1995.

BROCA, Brito. *A vida literária no Brasil – 1900*. 3 ed. Rio de Janeiro: José Olympio Editora, 1975.

COOK, Malcolm. *Performance Times: The Lightning Cartoon and the Emergence of Animation* In: ASKARI, Kaveh et al (orgs.). *Performing New Media, 1890–1915*, Bloomington: Indiana University Press, 2014.

_____. *The lightning cartoon: Animation from music hall to cinema, Early Popular Visual Culture*, v. 11, n. 3, 2013, p. 237-254

COSTA, Flávia Cesarino. *Primeiro cinema*. In: MASCARELLO, Fernando (org.). *História do cinema mundial*. 2 ed. Campinas: Papyrus, 2007, p. 14-54.

COSTALLAT, Benjamim. *Mutt, Jeff & Cia: chronicas*. Rio de Janeiro: Leite Ribeiro, 1922.

CRAFTON, Donald. *Before Mickey: The Animated Film, 1898-1928*. Cambridge: MIT Press, 1982.

EFEGÊ, Jota. *Meninos eu vi*. Rio de Janeiro: Funarte, 1985, p.228.

FREIRE, Rafael de Luna. *O cinema no Rio de Janeiro (1914-1929)*. In: RAMOS, Fernão; SCHVARZMAN, Sheila (orgs.). *Nova história do cinema brasileiro*. v.1, São Paulo: SESC, 2018.

_____. *O negócio do filme: a distribuição cinematográfica no Brasil, 1907-1915*. Rio de Janeiro: Museu de Arte Moderna: PPGCine, 2022

_____. *O cinema silencioso de animação no Brasil e a historiografia: reflexões a partir de O Kaiser*. 19ª Mostra de Cinema de Ouro Preto - CineOP. Belo Horizonte: Universo Produção, 2024.

GAUDREAU, André. *Film and Attraction: From Kinematography to Cinema*. Urbana: University of Illinois Press, 2011.

GAUTHIER, Philippe. *The Brighton Congress and Traditional Film History as Founding Myths of the New Film History*. In SOCIETY FOR CINEMA AND MEDIA STUDIES CONFERENCE, 53, 2012, Boston. Disponível em: <[https://www.academia.edu/1795860/ In English The 1978 Brighton Congress and Traditional Film History as Founding Myths of the New Film History](https://www.academia.edu/1795860/In_English_The_1978_Brighton_Congress_and_Traditional_Film_History_as_Founding_Myths_of_the_New_Film_History)>.

GAVINA, Leo. *Animação*. In: RAMOS, Fernão; MIRANDA, Luiz Felipe (orgs.). *Enciclopédia do cinema brasileiro*. São Paulo: SENAC, 2000, p. 25-26.

GOMES, Andréia Prieto. *História da animação brasileira*. São Paulo: Centro de Análise do Cinema e do Audiovisual, 2008. Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Hist%C3%B3ria da anima%C3%A7%C3%A3o no Brasil](https://pt.wikipedia.org/wiki/Hist%C3%B3ria_da_anima%C3%A7%C3%A3o_no_Brasil)>. Acesso em: 4 fev. 2024.

GONZAGA, Alice. *Palácios e poeiras: 100 anos de cinema no Rio de Janeiro*. Rio de Janeiro: Record, 1996.

HISTÓRIA DA ANIMAÇÃO NO BRASIL. In: WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre. 14 jun. 2023. Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Hist%C3%B3ria da anima%C3%A7%C3%A3o no Brasil](https://pt.wikipedia.org/wiki/Hist%C3%B3ria_da_anima%C3%A7%C3%A3o_no_Brasil)>. Acesso em: 1 fev. 2024.

KNOCKE, Frederick H. [Correspondência]. Destinatário: Marc Ferrez e Filhos, Rio de Janeiro, 13 nov. 1917. 1 carta pessoal. Acervo Família Ferrez, FF-FMF 2.0.2., Arquivo Nacional.

MENDES, Fábio Luiz Gonçalves. *Black & White & Color (1975-1993): Outras histórias de um estúdio de animação brasileiro*. 2021. 167 f. Dissertação (Mestrado em Cinema e Audiovisual) - Programa de Pós Graduação em Cinema e Audiovisual, Universidade Federal Fluminense, Niterói, RJ, 2021.

MORENO, Antonio. *A experiência brasileira do cinema de animação*. Rio de Janeiro: Artenova: Embrafilme, 1978.

NAGIB, Lúcia; ARAÚJO, Luciana Corrêa de; DE LUCA, Tiago (orgs.). *Towards an Intermedial History of Brazilian Cinema*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2022.

JARMAN, Baird. *Quick as a Flash: Victor Collodion and the Development of the Lightning Artist*. *Nineteenth-Century Art Worldwide*, v. 19, no. 2, 2020.

PEDERNEIRAS, Raul. [Anotações de entrevista]. [sem data]. Entrevistador: Adhemar Gonzaga. Acervo Cinédia.

_____. [Correspondência]. Destinatário: Adhemar Gonzaga. Rio de Janeiro, 25 jul. 1941. 1 carta pessoal.

QUELUZ, Marilda Lopes Pinheiro. *Ciência e tecnologia nos mundos imaginários de Yantok: Aventuras de Kaximbown (1911-1913)*. *História, histórias, Brasília*, vol. 4, n. 7, 2016, p. 205-221.

SOUZA, José Inácio de Melo e Souza. *Imagens do Passado: São Paulo e Rio de Janeiro nos primórdios do cinema*. São Paulo: SENAC, 2004.

VELLOSO, Mônica Pimenta. *Modernismo no Rio de Janeiro: Turunas e quixotes*. Petrópolis: KBR, 2015.

VIANY, Alex. *Introdução ao cinema brasileiro*. Rio de Janeiro: Instituto Nacional do Livro, 1959.

TRUSZ, Alice Dubina. *Emílio Guimarães: as múltiplas identidades de um produtor de imagens no Brasil dos anos de 1910*. *Significação*, São Paulo, n. 36, 2011, p. 55-85.

_____. *Imprensa e humor no teatro: as conferências do "trio alegre" carioca em Porto Alegre (1913)*. In: ROSSINI, Miriam de Souza; MACHADO JÚNIOR, Cláudio de Sá; SANTOS, Nádia Maria Weber (orgs.). *Representações e visibilidades na história cultural: imagens, imaginários, memórias*. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2015, p. 139-166.

Matérias e anúncios em jornais e revistas

A CARICATURA cinematográfica. *A Noite*, Rio de Janeiro, 13 jan. 1917, p. 4.

AS NOVIDADES no écran. A Noite, Rio de Janeiro, 15 jan. 1917, p. 4.

CINEMA ODEON. Jornal do Commercio, Rio de Janeiro, 21 jul. 1910a, p. 16

CINEMA ODEON. Correio da Manhã, Rio de Janeiro, 26 ago. 1910b, p. 10

CINEMA ODEON. O Paiz, Rio de Janeiro, 18 abr. 1912, p. 16.

CINEMA ODEON. O Paiz, Rio de Janeiro, 25 ab. 1916, p. 5.

CINEMA PALAIS. Correio da Manhã, Rio de Janeiro, 15 dez. 1916, p. 16.

CINEMA PATHÉ. Correio da Manhã, Rio de Janeiro, 23 jan. 1917, p.16

CINEMA PATHÉ. Correio da Manhã, Rio de Janeiro, 3 jul. 1916, p. 4.

CINEMA PATHÉ. Gazeta de Notícias, Rio de Janeiro, 19 mai. 1910, p. 10.

CINEMA PATHÉ. Gazeta de Notícias, Rio de Janeiro, 21 abr. 1910, p. 12

CONFERENCIAS humorísticas ilustradas. Fon-Fon!, Rio de Janeiro, v.1, n. 15, 20 jul. 1907, p.4

ECOS e novidades. A Noite, Rio de Janeiro, 8 mai. 1912, p. 2.

O DESENHO animado do cinema brasileiro. Cinearte, Rio de Janeiro, 28 mai. 1930, p. 15-16.

O FLUMINENSE Jornal. A Rua, Rio de Janeiro, 24 mar. 1917, p.9.

O TICO-TICO e o sucesso das caricaturas animadas. A Noite, Rio de Janeiro, 27 abr. 1917, p. 5

SETH. Nas asas da memória (viagem de um artista em torno de si mesmo). Gazeta de Notícias, Rio de Janeiro, 27 jul. 1947, p. 3.

THEATRO LUCINDA. Jornal do Brasil, Rio de Janeiro, 16 set. 1908, p. 16.

TOURNEE Phoca-Chaby-Colaço. A imprensa, Rio de Janeiro, 22 ago. 1911, p. 4

Arquivos e sites consultados

Acervo Família Ferrez, Arquivo Nacional, Rio de Janeiro.

Arquivo Cinédia, Rio de Janeiro.

Base de filmes estrangeiros exibidos no Rio de Janeiro e em São Paulo, disponível em: <<http://cinema.acervo.site/opac/php/index.php>>. Acesso em: 30 jan. 2024.

Hemeroteca Digital da Biblioteca Nacional, disponível em: <<https://bndigital.bn.gov.br/hemeroteca-digital/>>. Acesso em: 2 fev. 2024.

The Bray Animation Project, disponível em: <<http://brayanimation.weebly.com/>>. Acesso em: 1 fev. 2024.

I

CAMINHOS DA PESQUISA EM ANIMAÇÃO NO BRASIL

8

Pesquisa e Animação: reflexões sobre a docência, a investigação e o fazer artístico

Maurício Silva Gino

Se por um lado a produção de animações no Brasil já é centenária, a pesquisa científica nesse campo é relativamente recente. E para iniciar este texto, presto uma homenagem à memória de quatro importantes precursores da pesquisa no campo da Animação no Brasil, responsáveis pela formação de gerações de pesquisadores do país.

Início então com Antônio Moreno, que foi professor e pesquisador da Universidade Federal Fluminense. Mas, principalmente, foi o autor de um livro inaugural nos estudos da animação brasileira no final dos anos de 1970. Retornaremos a este ponto um pouco mais adiante.

Na UFMG, tivemos a presença de dois precursores no ensino e pesquisa do cinema de animação: José Tavares de Barros e José Américo Ribeiro. Embora não tenham sido realizadores de filmes animados, mas com destacadas participações como produtores, diretores e montadores de filmes em tomada direta, tiveram uma atuação decisiva na criação da habilitação em Cinema de Animação no curso de graduação em Belas Artes durante a década de 1980, além de orientarem uma primeira geração de pesquisadores da animação na pós-graduação em Minas Gerais.

Paralelamente a isso, em São Paulo, tivemos o professor Marcello Giovanni Tassara. Além de realizador, Tassara dedicou-se principalmente ao magistério e à pesquisa científica no campo da animação, do filme científico, documental e experimental, tendo atuado na ECA/USP.

Não pretendo fazer aqui uma cronologia da pesquisa brasileira no campo da animação. No entanto, os professores pesquisadores aqui citados nos auxiliam em algumas reflexões, além de nos permitir perceber que o ensino acadêmico e a pesquisa da animação não chegam ainda a cinco décadas de existência no Brasil, o que para um campo de pesquisa é de fato pouco tempo. Temos ainda muito a caminhar...

Pressupostos teóricos

Publicações que trazem reflexões sobre o ensino e a pesquisa na animação ainda são raras, especialmente em língua portuguesa, e por isso buscamos algum suporte em campos de pesquisa adjacentes, que tenham alguma transversalidade com a animação. Assim, recorreremos a autores que tratam do ensino de Arte de forma mais ampla, numa tentativa de aproximar suas proposições ao campo específico da Animação.

Em sua tese de doutorado, Geraldo Loyola discute o tema do ensino/aprendizagem em Arte a partir de pontos de vista de professores de Arte que também são artistas e transitam entre os dois campos com o mesmo empenho e comprometimento ético, estético e artístico. Para o autor, a vivência artística é fundamental à docência em Artes, sendo que sua pesquisa se desenvolve a partir de uma série de documentários produzidos por meio de entrevistas com professores, que são também artistas, cujos depoimentos sustentam e corroboram a hipótese de que é necessário uma atuação prática do docente nas artes. Para Loyola (2016), esses dois papéis são indissociáveis, optando-se então pelo emprego do termo professor/artista.

Já Lucia Pimentel nos apresenta, para além de uma reflexão sobre a prática docente, uma preocupação com questões metodológicas da pesquisa científica, sendo que seu objeto de estudo é o ensino/aprendizagem em Arte. Assim, em seu texto *Ensino/Aprendizagem de Arte e sua pesquisa* (Pimentel, 2014), os conceitos sobre Pesquisa em e sobre ensino/aprendizagem de Arte são apresentados de maneira muito clara e didática.

Tomaremos emprestado esses conceitos que, adaptados ao contexto específico da animação, formam a base das proposições que se seguem.

Pesquisas sobre animação

É a pesquisa com foco na história, na crítica, na linguagem e na teoria relativas à animação, e ocorre quando o pesquisador se debruça sobre uma questão e vai à procura de dados externos para discutir suas hipóteses e fundamentar suas conclusões. Neste caso, o pesquisador não é o agente da produção animada, mas alguém que nos apresenta um olhar sobre ela. Portanto, não é necessário que o pesquisador tenha uma formação ou uma prática artística como animador, embora também possa tê-la, mas que de alguma forma trabalhe em suas investigações a partir de documentos indiretos e metodologias que se refiram à animação.

Estão neste campo algumas pesquisas que deram origem a importantes publicações. Como exemplo, retomamos aqui o Antônio Moreno, que em sua trajetória como pesquisador consolidou-se como um importante historiador do cinema de animação brasileiro. Como não lembrar do seu livro *A Experiência Brasileira no Cinema de Animação*, lançado em 1978 pela extinta EMBRA FILME e que por muitos anos foi uma das raras publicações sobre animação no Brasil? Esse livro teve a pretensão de inaugurar os estudos e a análise da técnica e dos processos do cinema de animação brasileiro por meio de sua história, sendo que o mesmo tema foi revisitado pelo autor em um de seus derradeiros textos, *Primórdios da Animação Brasileira: 1908 - 1973* (Moreno, 2018), encerrando assim o ciclo desse grande cronista da animação brasileira.

Vale mencionar ainda a pesquisadora portuguesa Marina Estela Graça, que atualmente desenvolve uma historiografia do cinema de animação do seu país, mas que tornou-se internacionalmente conhecida com seus estudos sobre a linguagem do cinema de animação e após a publicação do seu livro *Entre o Olhar e o Gesto: elementos para uma poética da imagem animada*. Nesse

livro, a autora discorre sobre o dispositivo; sobre as representações espaço-temporais da animação; e nos apresenta reflexões filosóficas sobre o ato de animar, passando por uma análise da obra do grande expoente da animação experimental, Norman McLaren. Com suas publicações, Marina Estela certamente contribui com a consolidação da arte da animação como um importante campo de pesquisa científica.

Curiosamente, os dois nomes mencionados acima tiveram uma formação e uma atuação prévia como animadores. No entanto, as publicações citadas não se referem diretamente às suas práticas pessoais como artistas animadores, mas a dados externos referentes a outras produções animadas.

Pesquisas em animação

É a pesquisa cuja ênfase está no desenvolvimento da criação animada, nos seus fundamentos e nas reflexões sobre os seus processos. Aqui, o pesquisador preocupa-se especialmente com sua prática artística e sua reflexão sobre a própria criação. Dialogicamente, vincula-se ao fazer e ao compreender, que caminham juntos, se integram e interagem. Assim, a pesquisa em animação não dispensa o conhecimento artístico nessa área, sendo que o trabalho como animador no próprio contexto pesquisado é uma condição essencial para que a investigação aconteça. Desempenha-se, portanto, o duplo papel de animador/pesquisador.

Ainda que não tenham interesse pela pesquisa científica, em geral os animadores desenvolvem suas pesquisas artísticas e até mesmo registram seus estudos em livros de produção, ou *work books*. No entanto, esses estudos não têm necessariamente como objetivo a publicação como resultados de pesquisa, sendo realizados apenas como parte dos procedimentos artísticos adotados. Em alguns casos, especialmente em grandes produções comerciais, esses estudos podem também gerar belos livros, geralmente muito bem ilustrados e com edições caras e sofisticadas, mas que servem mais como divulgação comercial da

obra animada do que propriamente como publicação de cunho acadêmico e científico.

Na pesquisa em animação, porém, os registros realizados durante a produção animada devem atender a uma metodologia de pesquisa, para além dos procedimentos artísticos inerentes ao trabalho do animador. Estamos falando aqui de procedimentos de pesquisa, que necessariamente distinguem-se dos processos artísticos.

Neste contexto, podemos citar a pesquisa de doutorado de Antônio Fialho (Sousa, 2013), que trata da experimentação cinética do personagem vinculada ao potencial artístico do animador. Partindo da análise de movimentação de personagens animados, realizados por diversos autores que atuam até mesmo na indústria da animação, o animador/pesquisador utiliza exemplos de sua própria vivência artística com o curta *Bandeira*, de sua autoria, para abordar os princípios ligados às mecânicas do movimento para animação. A partir daí, propõe variações na criação do movimento animado, buscando uma dinâmica alternativa na animação de personagem.



Figura 1 - Esboços para a ação de um personagem do filme *Bandeira*, realizados antes mesmo de serem ampliados para a escala da animação. Fonte: Sousa (2013).

Observa-se que o animador/pesquisador Antônio Fialho parte dos esboços feitos para o seu filme e estabelece em sua pesquisa uma minuciosa discussão sobre as poses criadas para o movimento animado, propondo então variações da trajetória do movimento e diferentes temporizações.

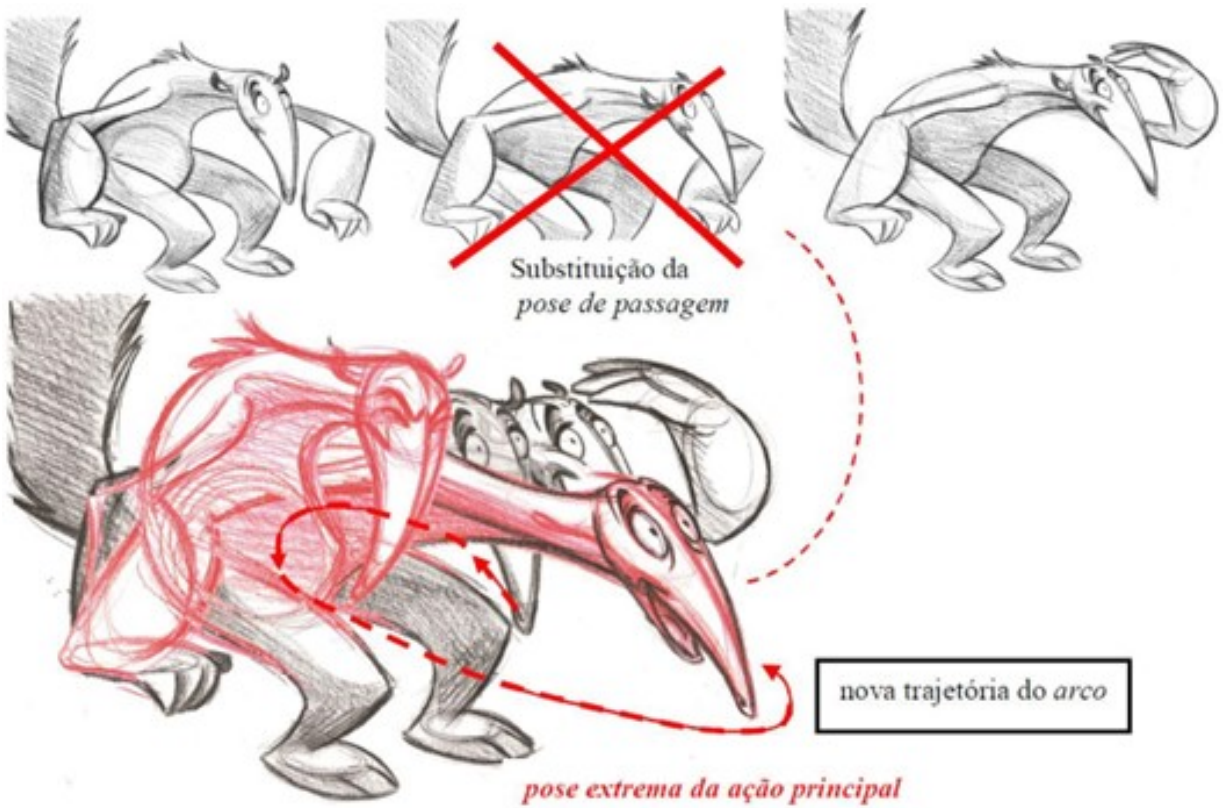


Figura 2 - Ação proposta nos esboços da Figura 1, com a posterior substituição da pose de passagem por uma pose antecipatória e outra pose extrema, para finalmente acomodar o movimento na pose chave final, o que resulta no estabelecimento de um novo arco de ação. Fonte: Sousa (2013).

Não nos cabe aqui discutir detalhes das análises feitas pelo pesquisador, que podem ser verificados diretamente em sua tese. Mas vale destacar que tais análises não existiriam se não a partir de uma vivência na produção animada e amparadas por um corpo teórico consistente e coerentemente estabelecido. Assim, a prática com a criação do movimento animado foi essencial para as discussões levantadas, fazendo com que tenhamos neste caso a figura do animador/pesquisador.

Pode-se dizer então que o trabalho com a animação constitui o foco e a metodologia da pesquisa, sendo que o animador é ao mesmo tempo o investigador de sua própria obra artística.

Animação como campo de pesquisa

Assim como qualquer outra área de investigação, as pesquisas em animação e sobre animação necessitam cumprir determinados requisitos. Em ambos os casos, é necessário que se adotem também metodologias que atendam às necessidades de uma pesquisa científica.

Diferentemente dos métodos que eventualmente o animador utiliza na elaboração do seu trabalho artístico, a metodologia científica pressupõe a proposição de hipóteses que, amparadas por teorias, buscam a solução do problema que motivou a pesquisa.

Toda pesquisa necessita de metodologia para chegar aos seus objetivos e a metodologia é o caminho para que eles sejam alcançados. Há vários caminhos diferentes, mas sempre há um caminho mais adequado para ser trilhado. (Pimentel, 2014)

Ainda de acordo com Lucia Pimentel, essa adequação diz respeito ao sentido mais lógico adotado pelo pesquisador, capaz de revelar o ponto de vista pessoal de quem o escolhe e os pressupostos teóricos em que a pesquisa se ampara.

E com base na metodologia escolhida, definem-se também os dados que deverão ser coletados e a forma como serão registrados. Esta é a etapa em que se deve dar maior atenção à dimensão ética da pesquisa, seja com relação aos meios de obtenção dos dados, seja na forma de abordagem dos eventuais sujeitos participantes. A utilização de instrumentos adequados para coleta e tratamento dos dados é essencial para a posterior etapa de análise.

Mas aqui, há uma diferenciação entre os tipos de pesquisa no que diz respeito à origem dos dados. Nas pesquisas sobre animação, os dados de pesquisa têm sua origem em documentos externos à produção animada, enquanto que nas pesquisas em animação os dados são levantados a partir do trabalho artístico do próprio animador/pesquisador. De qualquer forma, os dados levantados precisam ser adequadamente tratados e registrados, fornecendo ao pesquisador as bases para a análise e o estabelecimento dos resultados de pesquisa.

A partir dos seus registros, e tendo como suporte a delimitação de marcos teóricos consistentes, os dados serão analisados e

discutidos à luz das teorias e paradigmas de pesquisa adotados. Este é o momento em que o pesquisador poderá fazer suas reflexões, corroborando ou não suas hipóteses e elaborando seus resultados. Com isso, apontam-se novas possibilidades de investigação, o que estimula o surgimento de novos trabalhos científicos e contribui para a consolidação da Animação como um campo de pesquisa.

Finalmente, espera-se que o pesquisador que atua no campo da animação registre os resultados do seu trabalho, além de divulgá-los ao máximo na forma de publicações e em eventos científicos. A pesquisa somente se completará se estiver acessível a outros pesquisadores e de alguma forma puder ser consultada e replicada em termos metodológicos. É por meio da publicação dos resultados que se estabelecem as bases para o desenvolvimento do campo de pesquisa, uma vez que estimula novas reflexões e novas maneiras de investigar.

Considerações Finais

Retomando as proposições apresentadas pelos autores que embasaram este texto, poderíamos dizer que em muitos casos o termo professor/artista, empregado por Loyola (2016), pode ser ampliado para professor/artista/pesquisador. Como vimos, em maior ou menor grau os docentes geralmente têm que desempenhar todos esses papéis.

Já sobre a pesquisa em Arte, Lucia Pimentel (2014) nos diz que

As soluções para os problemas da pesquisa em Artesão devolvidas à sociedade sob a forma de objetos artísticos, quer sejam eles gestuais, sonoros, táteis, conceituais, virtuais ou de qualquer outra forma de expressão tradicional ou contemporânea.

Portanto, estando a animação inserida no contexto mais amplo das Artes, espera-se que a pesquisa em Animação possa contribuir de maneira significativa com a evolução da arte animada, seja por meio do desenvolvimento da linguagem, seja pela incorporação de novas mídias ou novas possibilidades de projeção, ou simplesmente

pela oferta de novas obras artísticas que de alguma forma tiveram a contribuição dos resultados da pesquisa científica.

No entanto, não foi objetivo deste texto criar uma hierarquia entre os dois tipos de pesquisa abordados. Independentemente do nível acadêmico em que ocorrem, pesquisas em e sobre Animação são igualmente relevantes e importantes na consolidação de um novo campo de conhecimento científico na medida em que, na atualidade, colocam a Animação como parte importante da nossa própria formação cultural.

Referências

LOYOLA, Geraldo F. *Professor-artista-professor: materiais didáticos-pedagógicos e ensino-aprendizagem em arte*. Tese de doutorado. Belo Horizonte: PPG-Artes/EBA/UFMG, 2016. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/1843/EBAC-A9GJ98>>. Consultado em 18/01/2023

MORENO, Antonio. *A Experiência Brasileira no Cinema de Animação*. Rio de Janeiro: EMBRAFILME e Editora Artenova S.A. 1978.

_____. *Primórdios da Animação Brasileira: 1908 - 1973*. In: CARNEIRO, Gabriel; SILVA, Paulo H. (org). *Animação Brasileira: 100 filmes essenciais*. Belo Horizonte: ABRACCINE, ABCA, Letramento. 2018.

PIMENTEL, Lucia G. *Ensino/Aprendizagem de Arte e sua Pesquisa*. In: ROCHA, Maurilio A.; MEDEIROS, José Afonso M. (org). *Fronteiras e Alteridade: olhares sobre as artes na contemporaneidade*. Belém: Programa de Pós-Graduação em Artes da UFPA, 2014.

SOUSA, Antônio C. F. *A experimentação cinética de personagem: os princípios da animação na indústria e seus desdobramentos como catalisadores do potencial artístico do animador*. Tese de doutorado. Belo Horizonte: PPG-Artes/EBA/UFMG, 2013. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/1843/JSSS-9EHFWM>>. Consultado em 18/01/2023

Escola de Belas Artes, UFMG: pioneirismo no ensino da animação em universidade brasileira

Mariana Ribeiro da Silva Tavares

A criação da habilitação em Cinema de Animação na Escola de Belas Artes da UFMG - a primeira em universidade brasileira - remonta à década de 1970, quando alguns professores e alunos do Departamento de Fotografia e Cinema da Escola já manifestavam o desejo de criar uma habilitação em Cinema de Animação, cuja natureza seria mais próxima aos conteúdos ministrados nas demais habilitações do Bacharelado em Belas Artes da Escola - desenho, pintura, gravura e escultura. Segundo o Professor do Departamento à época, José Américo Ribeiro:

Uma das primeiras tentativas de se criar um Curso de Animação partiu dos próprios alunos por meio do Diretório Acadêmico, em 1977. Na época, o D.A promoveu uma série de seminários para discutir diversas questões relacionadas à instituição e encaminhou à Diretoria um documento com sugestões no qual apontava a necessidade premente da criação de um Curso de Desenho Animado. (RIBEIRO, 2013)

O professor José Américo Ribeiro havia entrado em contato com diversas técnicas de animação e com filmes canadenses durante seu Mestrado, ao final da década de 1970, na Universidade Estadual de Ohio (EUA), e voltou ao Brasil em 1980 decidido a implantar a habilitação. De volta ao Brasil, já como Chefe do Departamento de Fotografia e Cinema, criou um Curso de Extensão em Cinema de Animação com o reconhecido animador de Belo Horizonte, Marco Antônio Amaral como professor. Para viabilizar o curso, que teria atividades práticas, o departamento adquiriu uma truca de animação, tanque para revelação de filmes 16mm e mesas de luz. A partir desses equipamentos, os alunos da disciplina Cinema - ministrada pelos professores José Américo e Silvino de Castro -

puderam também realizar atividades em animação como trabalho final. Outro impulso para que os estudantes começassem a desenvolver seus primeiros desenhos animados na EBA/UFMG.

A habilitação em Cinema de Animação foi aprovada em 1985 e implantada em 1986 no Bacharelado de Belas Artes. O artista plástico Álvaro Apocalypse⁶⁵, um dos primeiros professores da Escola, comentou em entrevista realizada em 2003 para o Projeto Memória da Escola de Belas Artes, sobre a aproximação do campo da animação com as artes plásticas:

Nós queríamos uma forma de Cinema, não nos interessava diretamente Fellini, porque não tinha curso de formação de atores na Escola, então fazer cinema com o quê? Sem atores. Nós apelamos para fazer o desenho animado, que era o que justificava muito mais a presença do cinema dentro de uma Escola de Arte⁶⁶.

A graduação em Artes Cênicas só seria implementada na EBA, quinze anos depois, em 1999. Por mais de duas décadas, até 2009, a habilitação em Cinema de Animação seria a única em ensino superior no Brasil, tornando-se referência ao preparar profissionais que passariam a atuar em outros estados e no exterior.

Convênio entre a Embrafilme⁶⁷ e o National Film Board do Canadá (NFB)

Em 1985, ao final do governo do presidente general João Figueiredo (1979-1985), já no período da Abertura Política, o governo brasileiro firmou contrato com o Canadá para aquisição do satélite BrasilSat A1. Carlos Augusto Calil, então diretor de operações comerciais da Embrafilme, em depoimento à revista *Filme e Cultura*, comentou sobre os programas de cooperação técnica e cultural gerados pelo contrato: “Como é de praxe nesses casos, ambos países comprometeram-se a desenvolver programas de cooperação técnica e cultural. (...) Foi nesse quadro que surgiu o projeto do Centro Técnico Audiovisual – CTAv - proposto pela Embrafilme ao *National Film Board do Canadá*.” (CALIL, 2007)

O CTA_v foi instalado em um edifício do Ministério da Educação, no Rio de Janeiro, adaptado para as funções de centro de excelência tecnológica, de formação profissional e de produção de filmes de animação e documentários. O animador carioca Marcos Magalhães, depois de um estágio de seis meses no NFB - *National Film Board* do Canadá foi convidado para coordenar o Núcleo de Animação recém-criado e delinear o projeto de um curso de formação na área. Para o curso, Magalhães indicou dois animadores do NFB: os canadenses Jean-Thomas Bédard e Pierre Veilleux e com eles, passou a preparar o programa das aulas.

Entre os dez alunos de diferentes estados brasileiros selecionados para o curso, haviam dois mineiros: Fábio Lignini - atualmente um dos animadores "senior" dos estúdios estadunidenses *Dreamworks* - e Aída Queiroz, diretora da Produtora Campo 4 - Desenhos e Ilustrações e uma das diretoras do Festival Internacional Anima Mundi. Todos foram para o Rio de Janeiro com bolsa da Coordenadoria de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES).

O curso foi ministrado por Marcos Magalhães, em conjunto com os canadenses, em duas fases: a primeira, durante o ano de 1986, gerou vários curtas em 16mm, sendo que alguns foram premiados em festivais internacionais, como *Quando os Morcegos se Calam*, 1986, de Fábio Lignini, que recebeu o prêmio de Melhor Primeiro Filme no Festival de Hiroshima, no Japão. Na segunda fase do curso, os alunos criaram, de forma coletiva, o filme *Alex*, 1986, que recebeu o prêmio Coral Negro no Festival de Havana, Cuba, em 1987.

Depois dos cursos no Rio de Janeiro, o projeto previa que os alunos retornassem a seus estados levando um "kit" de equipamentos de produção de animação que possibilitaria dar início a núcleos regionais, como de fato ocorreu em três capitais: Porto Alegre, Fortaleza e Belo Horizonte.

Núcleo Regional de Cinema de Animação de Minas Gerais

A partir do empenho dos professores do Departamento de Fotografia e Cinema, José Tavares de Barros e José Américo Ribeiro, o Núcleo Regional de Cinema de Animação de Minas Gerais foi implantado em 1988, na Escola de Belas Artes da UFMG, que já possuía uma boa estrutura para atividades didáticas em animação que havia sido montada para a habilitação em Cinema de Animação. A então professora do Departamento de Fotografia e Cinema/DFC, Maria Amélia Palhares, foi indicada para coordenar as atividades. Em depoimento para o livro *Subversivos - O Desenvolvimento do Cinema de Animação em MG* (2013), organizado por Sávio Leite, Maria Amélia comenta que funcionaram dois cursos para a formação do Núcleo:

Um básico com 13 alunos, onde foram produzidos 13 filmes de curtíssima duração; e, em seguida, um curso profissionalizante para seis desses alunos, onde foram produzidos filmes de maior duração. Os cursos foram ministrados por profissionais canadenses do NFB e brasileiros do CTA.

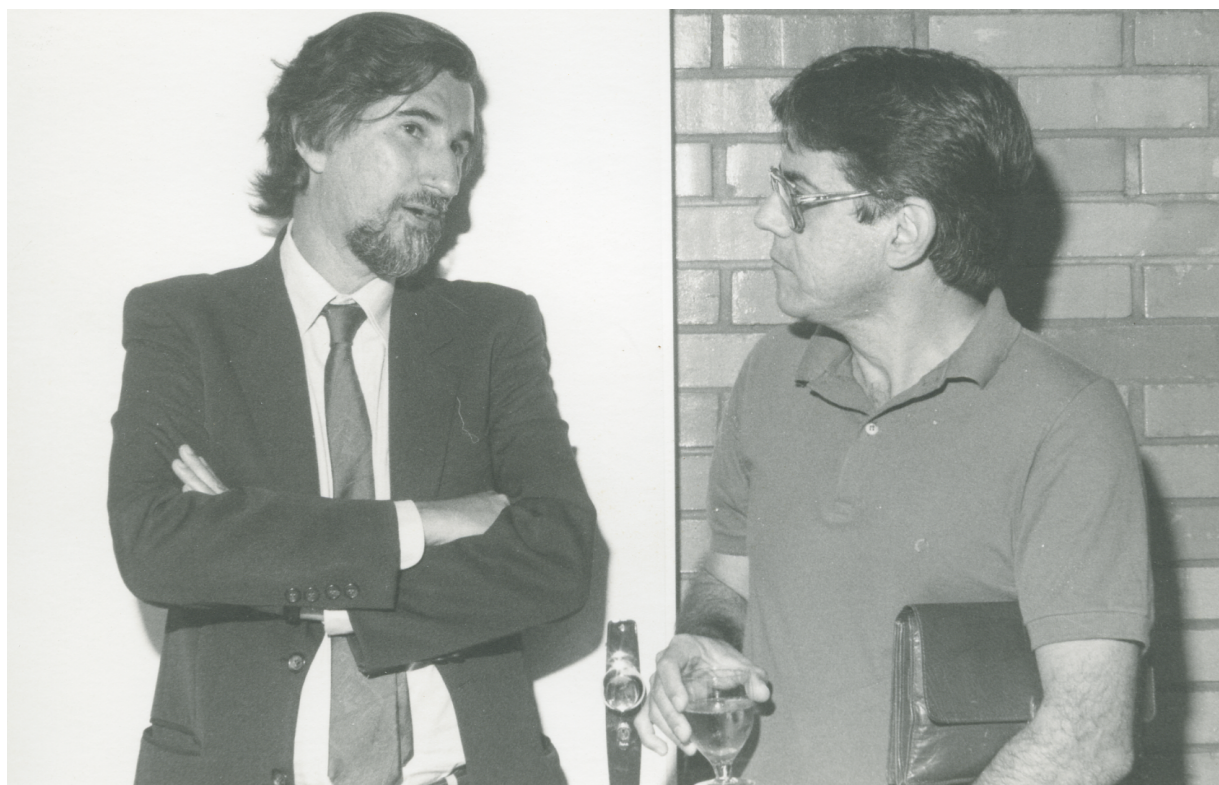


Fig.1 Affonso Beato, então Diretor da Fundação do Cinema Brasileiro, e Prof. José Américo Ribeiro. Lançamento do Núcleo Regional de Cinema de Animação - MG, EBA/

UFMG, 1988.

Acervo do Departamento de Fotografia e Cinema, EBA/UFMG.

Os animadores Aída Queiroz, Fábio Lignini e Cesar Coelho, que haviam sido formados pelo convênio CTAv/NFB no Rio de Janeiro, integraram a equipe de professores em Belo Horizonte. O Curso Básico Preparatório foi ministrado de agosto de 1988 a setembro de 1989. Durante as atividades, os estudantes tiveram a oportunidade de assistir a filmes realizados no NFB que não eram exibidos nas salas comerciais de cinema do país na época. Dentre eles, a filmografia do animador Norman MacLaren; curtas da cineasta norte-americana Caroline Leaf, do indiano Ishu Patel, dentre outros animadores da agência canadense de cinema, conhecendo assim diversas possibilidades técnicas e de linguagem, diferentes do padrão Disney hegemônico que dominava as salas comerciais de cinema.



Fig. 2 Parte da turma do Núcleo Regional de Cinema de Animação de MG: Adriane Puresa (Pupu), Isa Patto, Alexandre Albuquerque, Cláudia Paoliello (Clô), Tânia Anaya e Magda Resende, EBA, 1988.

Acervo do Departamento de Fotografia e Cinema, EBA/UFMG.

Os filmes realizados na primeira fase do Núcleo foram criados em várias técnicas de desenho, coloridos, sonorizados e finalizados em 16mm. Em todos, observa-se a presença do técnico do Departamento de Fotografia e Cinema, Marco Anacleto⁶⁸ como operador de câmera (truca) e do Prof. José Tavares de Barros na montagem. As animações foram lançadas em duas sessões lotadas, no dia 2 de outubro de 1989, na primeira sala alternativa de cinema de rua de BH: o Savassi Cineclube. Foram exibidos: *Aia-Pac* (Dir: Isa Patto); *Big Bang* (Dir: Adriane Puresa); *Caça* (Dir: Alexandre Albuquerque); *Daphne e Godfrey* (Dir: Cláudia Paoliello); *Fábula* (Dir: Cristiane Zago); *Kid Kane* (Dir: Marta Mu (Dir: Tânia Anaya); *Shi Boom* (Dir: Adriana Leão); *Trenzinho Caipira* (Dir: Magda Resende), dentre outros.



Fig.3 Convite para o lançamento dos filmes realizados na 1ª fase do Núcleo Regional de Cinema de Animação de MG, 1989. Concepção: Adriana Leão.

Acervo: Departamento de Fotografia e Cinema, EBA/UFMG.

O Curso Profissionalizante que marcou a segunda fase do Núcleo ocorreu entre outubro de 1989 e agosto de 1990, também

ministrado por César Coelho, Aída Queiroz e Patrícia Alves Dias, de Pernambuco (que também havia realizado o Curso do CTAv/NFB no Rio de Janeiro). Dos treze alunos da primeira fase, foram selecionados seis que iriam realizar animações de maior duração. No entanto, a produção dos filmes foi interrompida a partir do desmonte do governo do Presidente Fernando Collor de Mello, que havia sido eleito em 1989. No primeiro ano do seu mandato, em 1990, foram fechadas as instituições responsáveis pelo fomento, produção e distribuição de filmes no país: a Empresa Brasileira de Filmes - Embrafilme; o Conselho Nacional de Cinema – Concine e a Fundação do Cinema Brasileiro, o que inviabilizou a finalização das animações da segunda fase, que seria realizada no CTAv, órgão ligado diretamente à Fundação do Cinema Brasileiro.

Mesmo assim, quatro filmes foram concluídos a partir dos esforços de seus realizadores: *Balançando na Gangorra*, de Tânia Anaya; *Para o perdão dos pecados*, de Marta Neves; *O Dilúvio*, de Magda Resende, e *Ariem Hot*, de Alexandre Albuquerque Santos. Além da formação pioneira de profissionais em animação em MG, o núcleo contribuiu de forma decisiva para a consolidação da habilitação em Cinema de Animação na EBA/UFMG.

Criação do Curso de Cinema de Animação e Artes Digitais (CAAD)

Em 2007, o Plano de Reestruturação e Expansão das Universidades Federais REUNI⁶⁹, criado no governo do presidente Luiz Inácio Lula da Silva (2003-2010), possibilitou a implantação de seis novos cursos de graduação na Escola de Belas Artes: Cinema de Animação e Artes Digitais - CAAD; Licenciatura em Dança; Design de Moda; Bacharelado em Conservação- Restauração de Bens Culturais Móveis; Museologia (Curso interunidades, em conjunto com a Escola de Ciência da Informação - ECI) e Design (Curso interunidades em conjunto com a Escola de Arquitetura - EA). Com o REUNI, a Escola de Belas Artes teve crescimento

significativo no âmbito da Universidade, com aumento do número de professores, técnicos e alunos.

A habilitação em Cinema de Animação, criada em 1985 e implementada em 1986, deu origem, em 2009, ao Curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, CAAD. Segundo informações de seu Projeto Pedagógico, o CAAD foi estruturado a partir de duas vertentes: "Cinema de Animação – por sua história e tradição junto à Escola de Belas Artes – e Artes Digitais – que tratava do grande campo emergente transdisciplinar das artes interativas produzidas e/ou mediadas pelos sistemas computacionais. (ANDRADE, 2018, p.11). O Curso foi criado para alunos com interesse na área de produção estética ligada às imagens em movimento, animação, performances artísticas visuais e sonoras e a composição como linguagem expressiva usando câmeras, softwares e programação⁷⁰. A qualidade dos filmes⁷¹ produzidos já a partir da antiga habilitação em cinema de animação pode ser evidenciada por seleções em mostras e premiações em festivais como *Lúmen*, realizado em *stop motion* por Willian Salvador e vencedor como Melhor Curta sem Diálogos no *Sapporo Short Fest* do Japão, em 2008, entre outros prêmios, e *Breves Instantes*, de Mírian Rolim, que aborda os tapetes de serragem confeccionados todos os anos para a Semana Santa em Ouro Preto como técnica de animação (Melhor Animação no 11º Festival Internacional de Filmes Curtíssimos de Brasília em 2011).

Da produção mais recente realizada já no Curso de Cinema de Animação e Artes Digitais - CAAD, vale destacar o curta *Rosa* (2019), de Matheus Leite Pereira, que discute temas do folclore nacional numa animação com narrativa bem estruturada, e *O Autor* (2022), de Luiz Máximo, que emprega várias técnicas de animação para retratar um personagem em crise existencial. *O Autor* foi premiado como melhor animação em cerca de oito festivais internacionais (*Tokyo Film Awards*; *AltFF Alternative Film Festival* de Toronto, Canadá; *Halicarnassus Film Festival* em Bodrum, Turquia, dentre outros.).

O ensino da animação na UFMG permanece como referência no país, tendo inclusive expandido suas ações para a pós-graduação,

com pesquisas de mestrado e doutorado em animação, que são orientadas no Programa de Pós-Graduação da Escola de Belas Artes dentro das linhas de pesquisa “Cinema” e “Ensino-aprendizagem em Arte”.



Fig.4 Frame de *O Autor* (2022) Dir: Luiz Máximo. Animação produzida como filme de conclusão de curso do CAAD/EBA/UFMG.

Fonte: Luiz Máximo.

Referências

ANDRADE, Ana Lúcia; SOUSA, Antônio César Fialho et al. *Reelaboração do Projeto Pedagógico do Curso de Cinema de Animação de Artes Digitais*. Belo Horizonte, 23 de maio de 2018, UFMG.

CALIL, Carlos Augusto. *Uma parceria de futuro*. Revista Filme e Cultura, nº 49. Edição Especial Comemorativa 70 anos do INCE, 2007. Disponível: <<http://revista.cultura.gov.br>>. Acesso em: 6.10.22

LEITE, Sávio. *Subversivos: O Desenvolvimento do Cinema de Animação em MG*. Belo Horizonte: Favela é isso Aí, 2013

MAGALHÃES, Marcos. *Jornada de um animador*. In: GINO, Maurício Silva; TAVARES, Mariana Ribeiro. *Pesquisas em Animação: Cinema & Poéticas Tecnológicas*. Belo Horizonte: Ramallete, 2019. p17-p32.

RIBEIRO, José Américo. *Uma paixão chamada cinema*. Belo Horizonte: Ed. C/Arte, 2013.

Universidade das Crianças, UFMG: Arte e ciência na descoberta científica.

Simon Pedro Brethé

Introdução

O “Universidade das Crianças da UFMG” é um projeto de extensão de divulgação científica voltado para o público infantil e também para professores. O nome tem origem na rede europeia de universidade das crianças – European Children’s Universities Network⁷² –, organização que reúne projetos em todo o mundo e que envolvem a participação de crianças em ações de divulgação científica.

No Brasil, o primeiro projeto *Universidade das Crianças* foi criado em 2006, dentro do Instituto de Ciências Biológicas da UFMG, tendo como base os estudos do corpo humano, suas estruturas e relações com o meio. Atualmente, existem cinco projetos de Universidade das Crianças no Brasil, quatro no estado de Minas Gerais, todas alocadas em instituições de ensino superior federais. São elas: 1 - Belo Horizonte na UFMG; 2 - Ouro Preto, na Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP); 3 – Diamantina, na Universidade Federal do Vale do Jequitinhonha e Mucuri(UFVJM);4- São João del-Rei, na Universidade Federal de São João del-Rei (UFSJ) e, por fim, em São Paulo, no ABC paulista (UFABC).

Todas compartilham de uma metodologia em comum, ou seja, possibilitar o acesso ao Conhecimento criando estratégias de divulgação científica pautadas na construção do Conhecimento de maneira dialógica, democrática, participativa, indenteditária, explorando a ludicidade e o espírito crítico das crianças. Um ponto fundamental na metodologia do Universidade das Crianças é a

participação efetiva das crianças no processo de aprendizagem, seja qual for o ponto a ser discutido. A criança deve ser considerada como indivíduo que escuta e também com voz ativa (SARMENTO MJ, 2005). Nesta perspectiva, busca-se quebrar a velha lógica hegemônica do ato de ensinar/aprender, cujo conhecimento é transmitido por parte de quem o tem; para quem não o têm, com conteúdos racionalizados, estanques e muitas vezes é desconsiderado do contexto sociocultural de quem aprende. Portanto, o adulto seria o indivíduo responsável por educar a criança, e esta, por sua vez, é considerada ingênua, deficitária de conhecimento, um ser a ser protegido, pronto para receber os ensinamentos dos adultos (FREIRE, 2002).

A proposta das UCs⁷³ é quebrar esta lógica; as discussões dos temas ocorrem através do diálogo de igual para igual com a criança. O adulto, ao ser perguntado, compartilha sua visão do tema mas deve estar aberto para ouvir a criança, estimulando sua visão de mundo no intuito de criar conexões do tema com o contexto de vida dela. Neste aspecto, o adulto busca estimular e instigar a curiosidade da criança, ao invés de oferecer o conhecimento pronto e “completo”. É importante oferecer certa autonomia⁷⁴ no processo de investigação da criança que, por mais estranhas que possam parecer para os adultos, permite a elas explorar com imaginação e ludicidade aquilo que se está investigando, por exemplo, se uma criança entende a imagem de um conjunto de células da pele como vários bloquinhos empilhados. Por que começar com a ideia de que a pele humana se parece com uma parede de tijolos de uma casa que nos protege das adversidades do ambiente externo? Esse pode ser um recurso visual que, para a criança, facilita o seu entendimento do que é um tecido formado por células que cobre e protege o corpo humano.

Outro aspecto importante para as UCs sobre discurso dialógico é criar conexões dos temas abordados com as experiências de vida das crianças a fim de dar sentido ao que é ensinado. Um recurso muito usado em oficinas do UC é criar estratégias que possam estimular lembranças, por exemplo, elementos com cheiros,

paladares, sons, imagens, objetos de variadas texturas sem identificação prévia podem ser recursos que estimulam associações. Se o assunto é discutir a importância das árvores para o meio ambiente, talvez o cheiro da fruta manga ou o som do farfalhar das folhas estimule lembranças na criança da existência de uma mangueira na casa da avó onde ela brincava na sombra fresca ou subia para comer manga. Aqui entra o papel do professor, que articula a lembrança da criança com a ideia da importância das árvores como fonte de alimento e promoção de ambientes mais agradáveis. Possivelmente, esse fato traria para a criança muito mais significado com o tema discutido do que simplesmente tentar dizer isso por meio de um texto técnico ou a foto de árvore.

Essas são algumas estratégias que permitem estimular a subversão de modelos de transmissão unilaterais e extremamente técnicos. Nas interações com as crianças nas Ucs, elas escutam os cientistas mas também falam aquilo que pensam e como pensam sobre os temas levantados. Não se deve subestimar a capacidade da criança de perceber e entender o mundo à sua volta, ela pode não compreender claramente certos fatos que as rodeiam, mas esse processo de percepção através dos seus sentidos é a maneira como ela investiga e, por sua vez, conclui a partir do repertório que tem, assim cada indivíduo aprende de forma diferente pois percebe o mundo a sua maneira (OSTROWIER, 2014). Por isso não deve ser compreendida como um pote vazio pronto para ser preenchido com informações oriundas dos adultos, mas alguém que pensa e também tem algo a acrescentar (FREIRE, 2002). Diante disso, o adulto deve estimular a criança a expressar com os recursos que ela tem ou possibilitar novos meios para ela se expressar, e é aí que arte pode entrar como um recurso bastante poderoso.

Na Rede Mineira das Universidades das Crianças a metodologia é compartilhada, mas cada uma desenvolve práticas de acordo com as características formativas das suas respectivas equipes. No caso da Universidade das Crianças da UFMG, há o direcionamento maior nas questões da biologia e do corpo humano em virtude do projeto ter nascido dentro do Instituto de Ciências Biológicas – ICB / UFMG

coordenado pela professora Doutora Débora D'Ávila Reis⁷⁵. O projeto começou como programa de rádio cujos especialistas respondiam perguntas de crianças a cada programa. Os textos eram produzidos pela equipe colaboradores do UC e depois passavam para o formato de pílulas de rádio, tudo de forma muito coletiva. Mais tarde, a equipe do projeto agregou estudantes e professores da Escola de Belas Artes, o que deu base para produção de conteúdos áudio visuais como, ilustrações de textos científicos; livros infantis ilustrados; curtas-metragens de animação, tirinhas, quadrinhos e etc. No *website* do projeto é possível ver um pouco dos conteúdos produzidos ao longos de dezessete anos de projeto⁷⁶.

As perguntas

Tudo começa com uma dúvida, como já dizia a professora e idealizadora do projeto, Débora Reis (2019). Se pararmos para pensar sobre as diversas coisas que o homem inventou e criou no mundo, possivelmente boa parte delas partiram de dúvidas que, por sua vez, geraram perguntas. Se não houvesse dúvidas talvez não evoluiríamos tão rápido. Por meio de perguntas é que buscamos entender como funcionam as coisas ao redor. Para que uma dúvida surja no indivíduo é preciso que ele tenha capacidade de perceber o mundo ao seu redor; e é por meio dos sentidos que investigamos o mundo ao redor. Imaginem a velha história contada sobre o evento com Isaac Newton sentado de baixo da macieira, e de repente uma maçã cai sobre sua cabeça. A princípio, um fato cotidiano sem importância, mas ao observar o ocorrido, Newton possivelmente deve ter se perguntado: Por que esta maçã veio na minha direção? Por que as coisas caem? Possivelmente, estas perguntas criaram condições de Newton ter um posicionamento crítico sobre as coisas do mundo ao invés de simplesmente aceitar que elas são assim. Veja que desta simples pergunta contribuiu com as teorias sobre a gravidade, força, velocidade e seus efeitos sobre os corpos.

Partindo desta premissa, todo material produzido no Universidade das Crianças parte de um banco de perguntas feitas por crianças. Atualmente, o projeto tem em seu banco de dados mais de cinco mil perguntas vindas de crianças do todo o Brasil e até do exterior. As perguntas são colhidas por meio de vivências em oficinas com crianças, comentários nos conteúdos publicados do site e pelas redes sociais, são catalogadas no banco de perguntas com o nome do autor, a idade e a cidade onde mora.

No caso das oficinas, a princípio trabalha-se com a intencionalidade da equipe direcionando para alguns temas – logicamente que o rumo que cada oficina vai ter dependerá de quais dúvidas surgirão –, em todas elas considera-se a premissa básica da autonomia da criança para explorar o contexto previamente preparado com o intuito de fomentar dúvidas, percepções, lembranças e, lógico, perguntas. Geralmente, um ambiente é preparado para que as crianças possam observar, tocar e utilizar de forma livre os objetos em sala de aula. No ICB da UFMG existe um espaço para este tipo de vivência, chamado de NEDUCOM (Núcleo de Educação e Comunicação em Ciências da da Vida). O espaço é todo preparado para alguns tipos de atividades com crianças, contendo modelos anatômicos, maquetes de estruturas celulares, microscópio, estetoscópios, material de arte, etc⁷⁷.

Há um modelo de oficina muito praticada nas UCs, chamada “Oficina dos Sentidos”. Nela é proposto para os participantes que eles possam explorar os sentidos do tato, cheiro e o paladar. No geral, prepara-se uma caixa no qual coloca-se dentro objetos de diferentes tamanhos, formatos e texturas. A princípio, os participantes não sabem o que há dentro das caixas. Para o cheiro, recipientes com diferentes fragrâncias sem identificação; para a visão, imagens abstratas⁷⁸. A ideia é que o participante possa sentir e fazer associações com algo do seu repertório de vida; com isso, os professores e monitores vão conduzir conversas em temas pré-programados, além de aproximar o participante do tema discutido. A oficina também tem o objetivo de demonstrar como cada um

pode perceber um mesmo estímulo de forma diferente, ou seja, deve-se considerar a diversidade de olhares sobre um mesmo assunto.

A metodologia do UC aplicada na criação de conteúdo

Das discussões nas vivências em oficina, seja com crianças ou professores, surgem perguntas que são armazenadas em um caixa de perguntas; algumas passam por um processo de seleção e são levadas para especialistas, entendendo que podem gerar desdobramentos nas próprias oficinas. É fundamental discutir a pergunta no intuito de construir uma resposta, mas ela não deve ser completa no sentido de encerrar a discussão. Parte-se do pressuposto de que toda ciência está em processo de transformação e os saberes não são postos como definitivos. Portanto, respostas não se esgotam. Assim, para as UCs, um texto / resposta deve passar por alguns pontos importantes: 1 - **Instigar o(a) leitor(ra) na formulação de novas perguntas.** Neste aspecto, o texto deve promover a reflexão crítica sobre o assunto, às vezes inserindo mais questionamentos do que certezas absolutas, uma das estratégias é a inserção de perguntas desdobradas da pergunta principal. 2 - **Nem toda informação deve ser dada na sua completude.** Este ponto busca reforçar o primeiro ponto, ou seja, lança-se algumas informações básicas a fim de estimular o(a) leitor(a) a procurar saber mais por meio de outros canais de informação. Assim, parte-se do pressuposto de que quanto mais outros meios o(a) leitor(a) buscar uma informação, mais ele(a) tem acesso à formas diferentes de transmitir um saber. 3 - **Inclusão pontual de palavras chaves ou palavras novas para os(as) leitores(as) mirins.** Além de ter o objetivo de não tornar o texto “pesado” ou técnico demais, esta estratégia tem a função de promover o empoderamento daquele que aprende. Por exemplo, nas oficinas das UCs trabalha-se muito a questão dos sentidos, discute-se muito sobre os cinco sentidos que todo mundo aprende na escola: olfato, visão, audição, tato e paladar. Mas também aborda-se dois menos conhecidos, a *interocepção* e a

*propriocepção*⁷⁹, sentidos que começam a ser muito estudados por neurocientistas. Alguns termos soam como palavras difíceis de pronunciar, pois não são utilizadas no vocabulário cotidiano pois são nomenclaturas técnicas de áreas específicas. Esses termos são apresentados para as crianças de forma divertida e lúdica e muito pontuais por meio de brincadeiras, palavras inseridas em desenhos e até como pontos de partida para discussões em rodas de conversas. A professora Débora D'Ávila pontua que, historicamente, em algumas oficinas do UC, cujos termos *interocepção* e a *propriocepção* são abordados para falar de sentidos menos conhecidos, os pais relataram para a equipe do UC que as crianças chegavam em casa, depois de participar de um dia de oficina, as crianças repetiam esses termos, explicando o que significavam. Além de aprender novos conceitos, esta estratégia tem como função o empoderamento das crianças, pois muitas vezes os pais nem conheciam os termos e se surpreendiam com a fala das crianças.

4 - **A promoção da diversidade e a quebra de estereótipos.** Este é um ponto que exige muito cuidado por parte da equipe. Muitas vezes, a diversidade está relacionada também à inclusão de grupos menos favorecidos e ainda pela exposição de várias visões sobre um mesmo tema. Por exemplo: uma pergunta que virou livro é a de uma criança da cidade de Cardeal Mota – MG, que perguntou: “Por que nasci desta cor?”. Ela é uma criança que nasceu de pele branca em uma família em que todos são de pele negra. O texto do livro tratou de mostrar a diversidade de tons de pele que temos no Brasil em razão da forte miscigenação de povos de regiões muito distantes que ocorreu no período de colonização no território brasileiro. Por exemplo, indígenas brasileiros, povos africanos, orientais e europeus, o que gerou uma população muito diversificada em termos de cores da pele e que esta criança possivelmente herdou um gene dominante para a cor de pele clara de algum parente distante e que isso vem desta forte miscigenação que caracteriza a população brasileira, ou seja, a diversidade. Discutir a diversidade também é discutir a quebra de estereótipos que hoje são considerados negativos nas estruturas sociais, tais

como a questão racista, questões de gênero, modelos estabelecidos. 5 - **Protagonismo e autonomia das crianças.** Estes são dois pontos muito importantes nas práticas UCs, já que o protagonismo das crianças só acontece quando se leva em conta também a autonomia delas para explorar e perguntar. Estimula-se também a participação das crianças na formulação dos materiais produzidos. No próximo tópico demonstraremos alguns exemplos de como isso acontece. Este ponto é crucial no processo de empoderamento das crianças, pois elas se sentem orgulhosas ao ver que têm seus pontos de vista considerados de igual para igual com as ideias dos adultos.

No UC da UFMG, os formatos das respostas às perguntas das crianças são diversas. O mais comum é o textual, mas também podem ser por meio de ilustrações, animações, quadrinho, etc. Independentemente da maneira como são realizados, todos são exaustivamente discutidos por toda a equipe de forma coletiva e muito cuidadosa.

A imagem como forma de divulgação científica

Neste tópico serão exemplificados os pontos citados no tópico anterior, a partir de algumas produções visuais do Universidade das Crianças da UFMG. Como pontuado anteriormente, todo produto passa por exaustivo processo de debate a fim de que, na medida do possível, os cinco pontos também possam ser considerados na criação artística, portanto, não só os cientistas mas também os artistas têm papel fundamental.

O primeiro exemplo foi um grande desafio para toda a equipe do UC, "Arte, para quê?", pergunta feita pela Jéssica Andrade, de 17 anos. A resposta foi elaborada no formato de texto pela bolsista Laís Marques e ilustrada pelo bolsista e artista Gabriel Roberto e seu sobrinho Arthur Pereira. Pela idade, Jéssica é considerada já uma adolescente, ultrapassando o público-alvo do UC: crianças entre 5 a 12 anos. Mas a pergunta, recebida pela site, não poderia deixar de ser trabalhada pela equipe. Foi muito desafiador para a Laís Marques, estudante de letras da UFMG, que assumiu o desafio

de responder à pergunta. A princípio parecia fácil, pois tínhamos na equipe artistas para ajudá-la a responder. Só que a equipe toda se deparou com a complexidade em se definir o que é arte. Por coincidência, estávamos participando de uma oficina com algumas crianças da Escola Municipal Professora Iracema Maria Vicente, em Campo Grande. O tema abordado na oficina era sobre o problema causado por formigas em um jardim comunitário na referida escola, e um dos temas discutidos era expressar a questão por meio da arte. Então, convidamos as crianças para ajudar a responder à pergunta tornando-as protagonistas deste desafio. Assim, saíram sugestões delas como “forma de expressão”, uma delas respondeu assim: “...podemos perceber a arte em tudo que olharmos: muros na cidade, brinquedos, pratos de cozinha, danças, circos, pinturas, desenhos e livros”. Outra criança respondeu: “A arte também pode expressar ideias!”. Cada vez mais a equipe deparava-se com a complexidade da pergunta. Assim, a resposta a esta pergunta se encaixa perfeitamente no segundo ponto e não encerraria a questão. Então, deixamos em aberto, demonstrando também que, até para os adultos, não se tem uma resposta pronta. A própria Laís deixou claro no texto que ela tinha uma percepção pessoal sobre a arte e que a resposta dela era só uma possibilidade dentre várias apontadas. Portanto, a equipe do UC se colocou em igualdade com a percepção das crianças. Na imagem produzida para esta pergunta, o reflexo dessa complexidade se refletiu na proposta do bolsista Gabriel, pois ele considerou a percepção de uma criança, Arthur Pereira, que expressou sua visão sobre a arte gravando suas mãos no papel (Figura 1).



Figura 1: Arte para quê? - Ilustração feita por Arthur Pereira com apoio do membro da equipe do UC, Gabriel Roberto.

Fonte: Site do Universidade das Crianças. Disponível em: <https://www.universidadedascrianças.fae.ufmg.br/perguntas/arte-para-que/>. Acesso em: 9 de março de 2023.

Outro exemplo de pergunta, que foi bastante desafiador: “Qual a parte mais importante do corpo?”, ilustrado pelo artista da equipe do UC Jonathan Guerreiro e respondido pela bolsista e estudante

do curso de fisioterapia da UFMG, Bárbara Kelem. É um exemplo de como a criatividade do artista possibilitou criar uma imagem lúdica que pudesse ser percebida como complemento à compreensão da própria pergunta (Figura 2).



Figura 2 - Qual a parte mais importante do corpo? Ilustração de Jonathan Guerreiro.

Fonte: Site do Universidade das Crianças. Disponível em:

<https://www.universidadedascrianças.fae.ufmg.br/perguntas/qual-a-parte-mais-importante-do-corpo-2/>. Acesso em: 9 de março de 2023.

A princípio, a resposta que poderia ser pensada é que o cérebro ou o coração seriam os órgãos mais importantes do corpo humano, mas nas discussões entre os membros da equipe e especialistas conduziu para um pensamento mais reflexivo e crítico sobre a questão e chegou-se a um consenso de que todo órgão do corpo humano tem sua importância. Lógico que esta conclusão não encerra a questão em si e deixa em aberto espaço para novas perguntas. A partir disso, o artista concebeu os órgãos do corpo humano como uma orquestra sinfônica, que tem o cérebro como maestro e todos os demais órgãos dispostos com seus instrumentos musicais, cada um com sua função. Se faltar ou falhar um

instrumento, a música tocada vai ter algum tipo deficiência, da mesma maneira que se um órgão parar de funcionar, o funcionamento harmônico do corpo humano vai sofrer consequências negativas. Da mesma forma, se o cérebro errar, a orquestra tocará errado.

Este é um bom exemplo de como a ilustração tem o potencial de ampliar a visão da pergunta. A ilustração em si não encerra a resposta à pergunta, mas insere uma possibilidade de ideia. Pode ser que em outras fontes científicas um órgão possa ser considerado mais importante do que os outros, mas a ideia é deixar que o leitor também reflita sobre isso, incentivando-o a buscar mais informações sobre a pergunta inicial.

Outra pergunta que gerou muita reflexão foi “Como se forma a lava dos vulcões?”. Esta pergunta gerou um livro de mesmo nome e foi publicado pela Editora da UFMG. O livro teve participação de uma criança, Davi Martins Rodrigues, de 7 anos, que se interessou pelo tema e participou como ilustrador junto com a bolsista ilustradora do UC, Rafaela Miyai. O texto foi todo trabalhado pela equipe da UC, inclusive com participação do Davi. O papel do Davi como ilustrador foi importante, pois ele colocou suas ideias de como era possível estudar o interior dos vulcões. Ele sugeriu criar um robô, que ele próprio chamou de “robô Viólogo” (robô biólogo que toca violino), instrumento que o Davi estava aprendendo a tocar na época da produção do livro. Aqui o protagonismo e a autonomia da criança é levado em consideração e aliado à inserção do contexto da criança como forma de dar significado ao tema aprendido. Além disso, para o Davi, a ideia do robô era como uma máquina pilotada por ele e pela ilustradora Rafaela e que os protegia do calor extremo no núcleo quente da Terra. Lá eles poderiam ver como se comporta o magma, rocha derretida que forma a lava dos vulcões. (Ver Figura 3)



Figura 3 - Página do livro “Como se formam a lava dos vulcões?”, ilustrado por Rafaela Myai e David Martins Rodrigues.

Fonte: Livro da coleção Estralabadão com o selo Universidade das Crianças, editora UFMG. Disponível em: <https://www.editoraufmg.com.br/#/estraladabao/pages/obra/898>. Acesso em: 20 de abril de 2023.

Na figura acima é possível ver o Robô *Viólogo*, personagem desenhado pelo Davi e, ao fundo, o cenário do interior da terra desenhado pela ilustradora Rafaela Myai. As cores alaranjadas remetem ao calor alto e à rocha derretida. Adotou-se no texto o ponto três discutido anteriormente, a inserção de uma palavra-chave “MAGMA”, que é explicada no próprio corpo do texto, “... E essa mistura de rocha, água, e temperatura muito alta, forma uma coisa líquida, gosmenta, que os cientistas chamam de MAGMA”. (MARTINS et al. 2021, p.16-17). Junto ao termo técnico, magma, foi inserido palavras que são mais facilmente compreendidas pelas crianças (gosmento e líquido), afim de tornar o texto leve para a criança, enquanto processa uma nova palavra mais técnica, magma.

Em um outro momento do livro, inserimos o Robô Viólogo tocando o seu violino no campo de Éricas, que são flores que brotam da primeira vegetação que surge em áreas atingidas por erupções. Aqui, mais uma vez trabalhamos o empoderamento e o protagonismo da criança na produção do livro. Em relação a desdobramentos do tema, inserimos códigos QR⁸⁰ no livro para que o leitor tenha a possibilidade de buscar outros tipos de informações sobre vulcões. Por exemplo, onde estão os vulcões mais famosos do mundo mostrado no *google maps* e um vídeo em animação feito pela equipe de arte do UC, como fazer uma maquete de um vulcão e simular uma erupção⁸¹.

O último exemplo trata do curta de animação “Por que o coração bate rápido?” (Brasil, 2019). Esta pergunta foi feita pela Ana Luíza que, na época, tinha 10 anos, moradora da cidade de Caeté, Minas Gerais. A primeira coisa que a equipe fez, a partir do texto elaborado pela equipe de conteúdo, foi criar um ambiente que lembrasse a cidade de Caeté. A narrativa elaborada foi fazer com que a Ana Luíza saísse de casa para encontrar sua avó, que estava chegando de viagem na estação de trem. A expectativa da Ana Luíza do encontro com a avó fazia com que seu coração batesse mais rápido à medida que ela corre e se aproxima da estação de trem. O encontro é o ponto máximo do batimento cardíaco no qual Ana Luíza encontra a sua avó. (Ver Figura 4)



Figura 4 - Imagem do curta de animação "Porque o coração bate rápido". À direita, a imagem de Ana Luiza correndo e o cenário ao fundo, da cidade de Caeté, representando o sistema circulatório com a estação de trem ao centro.

Fonte: Disponível em: <https://youtu.be/R3Rvz7tJDi8>. Acesso em: 20 de abril de 2023.

Neste trabalho, a representação da protagonista, como a criança que fez a pergunta inserida em sua cidade natal, é fundamental para o empoderamento dela e mostra a importância da pergunta, por mais simples que possa parecer para outras pessoas.

Todo o curta é estruturado na ideia do coração e do sistema circulatório, como por exemplo no desenho a cidade de Caeté ter sido desenhada como se fosse o sistema circulatório do corpo humano e a estação de trem como se fosse o coração, local onde ouvimos o som do batimento cardíaco de Ana Luiza de maneira mais forte. (Figura 5)

Considerações finais

Neste pequeno texto foi relatado como a equipe do Universidade das Crianças da UFMG trabalha articulado com certos valores na proposta de divulgação científica a partir de perguntas,

vivências com crianças e a produção de conteúdo, textual e audiovisual. Destaca-se que, por mais que as imagens tenham níveis de riqueza informativa, nas UCs elas são criadas com o objetivo de complementar, sendo articuladas com o texto, o som, o debate, a oficina, etc. Nesse aspecto, não se pretende a supervalorização de um meio sobre outro, mas a parceria entre eles potencializando as estratégias comunicativas. Esta parceria permite que o direito ao conhecimento chegue a todas as pessoas, de forma acessível e democrática. A imagem permite uma leitura mais universalizada, pois a mesma não depende muito das barreiras linguísticas; seu entendimento está atrelado à visão cultural na qual o sujeito está inserido.

Referências

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da Autonomia: saberes necessários para a prática educativa*. 25ª ed. São Paulo: Paz e Terra.

SARMENTO M. J. *Crianças: educação, cultura e cidadania activa*. Refletindo em torno de uma proposta de trabalho. In: *Perspectiva*, 2005.

OSTROWER, Fayga. *A Criatividade e processo de criação*. 18.ª ed. Petrópolis: Editora Vozes, Petrópolis, 2004

Mulheres na animação brasileira: ensaio para um panorama histórico

*Carla Schneider
Laryssa Prado
Patrícia Lindoso*

Quando olhamos com atenção para o que nos rodeia, descobrimos que o movimento está além da aparência das coisas e que no fim nada é fixo ou rígido (XAVIER, 2018). Ao pensar nas relações entre movimentos sociais, artísticos e também entre os movimentos que são inerentes à poética da animação, entendemos que, como pesquisadoras, parte do nosso papel é coletar, recolher e reunir fragmentos, imaginando o que está por trás das construções, (des)continuidades e rupturas que compõem a história dessa linguagem cinematográfica. Vislumbramos, assim, possibilidades de reconstrução.

Desta forma, para chegar ao lugar-comum que nos atravessa atualmente – a animação brasileira e os movimentos criados pelas realizadoras em diversos setores dessa área –, tomamos como base central o levantamento iniciado em 2020 por nós, do grupo de pesquisa Mulher Anima⁸², investigando as animações autorais dirigidas por mulheres no Brasil. A partir daí, foi possível construir um panorama para além da coleta e sistematização de dados da filmografia dessas artistas; iniciando, assim, uma análise que ressalta acontecimentos que confluíram para uma maior visibilidade e possibilidades de animadoras exercerem a atividade no país.

Nesse percurso da pesquisa, viemos observando que foram os incômodos, as tensões e a repetição de opressões e desequilíbrios entre gêneros que trouxeram reivindicações dos movimentos feministas para o campo das artes e então para a animação. Esse

contexto vem sendo vivenciado internacionalmente, assim como no Brasil, onde agora também buscamos meios de articulação para transformá-lo.

Mulheres, arte e ativismo

A luta das mulheres pela visibilidade na arte não é historicamente uníssona. Várias vozes se colocaram à frente das pautas e reivindicações das artistas em campos como a pintura, a música, a literatura e mais. Neste trabalho, contudo, nos apoiamos nos movimentos que possuem desdobramentos mais diretos para o cinema e, mais especificamente, para a animação.

Para começar, uma das referências fundamentais é Linda Nochlin (1931–2017), professora, pesquisadora e historiadora da arte que, em 1971, publicou o ensaio “Por que não houve grandes mulheres artistas?”. Nesse texto, Linda nos compele a fazer uma leitura profunda das questões que são postas em relação às mulheres e como elas são condicionadas e deturpadas. Ainda que em constante disputa, as reflexões sobre a desigualdade entre os gêneros nas artes seguem reverberando ainda hoje em debates e pesquisas, acadêmicas ou não, nos levando a estar mais conscientes das discrepâncias entre homens e mulheres nesse campo, inclusive no setor da animação.

Iniciativas como o grupo *Guerrilla Girls*⁸³ (1985), o *Teste de Bechdel*⁸⁴ (EUA, 1985), o movimento *Me Too* (EUA, 2006) e seus desdobramentos na *web* — especialmente a partir de 2015 com as *hashtags* #MeToo, #UsToo, #NiUnaAMenos, #TimesUp, #MexeuComUmaMexeuComTodas —, são exemplos de ações que serviram para quebrar o silêncio e mobilizar as pessoas coletivamente pela igualdade de gênero e contra diferentes tipos de assédio, especialmente dentro e fora das telas do cinema⁸⁵.

Considera-se a democratização da internet como um fator decisivo para a luta das mulheres no início do século XXI, tornando as pautas feministas menos institucionalizadas e mais disponíveis ao debate público (PEREZ; RICOLDI, 2019). Como consequência,

diversos setores sociais passaram a se reconhecer e se fortalecer em prol de uma diversidade e pluralidade de identidades, dentro e fora da categoria “mulher”.

Enfatizando o nosso foco investigativo no setor da animação, listamos a seguir iniciativas específicas que têm em comum o senso de equidade – enquanto respeito à igualdade de direitos –, visando equilibrar os ambientes criativos de produção da animação, de maneira que sejam mais acolhedores para as mulheres. Essas movimentações ao redor do mundo, dentre as quais destacamos seis, servem como inspiração e referência para nossas reflexões e questionamentos sobre o estado das coisas também no Brasil.

Iniciamos com o *Women In Animation (WIA)*⁸⁶, organização internacional sem fins lucrativos que surgiu em 1995, nos Estados Unidos, com o objetivo de apoiar, promover e capacitar mulheres e pessoas com identidades de gênero sub-representadas na indústria da animação. Nesse contexto, em parceria com a *USC Annenberg Inclusion Initiative*, realizaram, em 2019, um estudo que aponta as vantagens e desvantagens para as mulheres no campo da animação americana. Os resultados mostram que mais de 70% dos estudantes das escolas de animação e arte são mulheres, mas apenas 34% dos empregos criativos são ocupados pelas mesmas. No intuito de modificar essa realidade, o WIA e a USC criaram o projeto *50/50 by 2025*⁸⁷, que realiza ações para elevar a 50% a participação das mulheres no mercado de trabalho. Além disso, o crescimento da WIA tem permitido a abertura de subdivisões da organização em países como Canadá, Colômbia, França, Índia, Inglaterra, Irlanda e México.

A segunda iniciativa que nos chama a atenção é a *Animated Women UK (AWUK)*⁸⁸, criada em 2013, no Reino Unido, para apoiar, representar, celebrar e encorajar ativamente as mulheres na indústria de animação e efeitos visuais, contando com grupos de pessoas voluntárias que são responsáveis pelas filiais regionais também na Escócia e no Sudoeste da Inglaterra.

Na França, com um objetivo bastante similar, *Les Femmes s’Animent (LFA)*⁸⁹ é uma associação criada por um grupo de

mulheres que iniciou suas atividades em 2015, representando um extenso conjunto de profissões dentro do setor da animação no país. Juntas, elas buscam promover seu lugar na criação e produção de conteúdos animados, lutar contra a discriminação e conscientizar o meio sobre a sub-representação e as disparidades salariais remanescentes.

Alguns anos depois, a *Red Argentina Mujeres y Diversidades de la Animación* (RAMA)⁹⁰ foi fundada e, desde 2018, reúne trabalhadoras da animação — nativas ou residentes — em projetos coletivos de criação audiovisual. A rede surgiu como resultado de uma grande onda de lutas feministas na Argentina e da consequente necessidade de se conhecer, conversar e organizar as mulheres que trabalham neste ofício.

Também em 2018, a associação *Mujeres en la Industria de la Animación* (MIA)⁹¹, na Espanha, nasceu por meio de um grupo de profissionais ligadas à animação, tendo ganhado forma após vários encontros e festivais. A MIA tem como objetivo dar voz e visibilidade, facilitar a presença e melhorar as condições das trabalhadoras do setor, promovendo a paridade trabalhista e a liderança profissional.

No ano seguinte, em 2019, surgiu o movimento *Mujeres en el Mundo de la Animación* (MUMA)⁹², uma comunidade liderada por mulheres criativas da indústria da animação no México e na América Latina. Elas buscam promover talentos, capacitando e orientando as novas gerações que adentram as diferentes áreas do setor. A partir de 2020, através de uma aliança, tornou-se uma ramificação da *Women In Animation*.

No Brasil, ainda não temos uma organização que seja estruturada de maneira consistente e contínua, mas existem movimentações significativas, como é o caso do coletivo de mulheres brasileiras na animação, proposto pela animadora Rosaria Moreira. As atividades iniciais envolveram debates em grupo fechado no Facebook e resultaram em dados apresentados na mesa-redonda “Mulheres na animação: representatividade no

mercado”, em 2018, durante a programação do Anima Fórum, no Rio de Janeiro.

Ainda no contexto nacional, podemos mencionar alguns destaques. O primeiro, o coletivo artístico *Donnas*⁹³, foi criado em 2016 como espaço de estudo e experimentação de propostas criativas voltadas para o empoderamento feminino. Em 2018, a partir do sentimento de urgência em fortalecer a produção de mulheres na área, o coletivo ainda iniciou um canal no YouTube que, posteriormente, se tornou também um *podcast* sobre a vida das artistas *freelancers* e mulheres da indústria criativa, falando sobre filmes, séries, livros, ilustração e demais assuntos da cultura *pop*, incluindo animação.

O segundo destaque é o projeto *Garotas do Motion*⁹⁴, que nasceu em 2017, a partir de um grupo de Facebook, é hoje uma rede de profissionais de *motion graphics* e animação. Sua composição é de, exclusivamente, mulheres cis, pessoas trans e não-binárias. Essa comunidade atua na divulgação de seus trabalhos e no desenvolvimento de habilidades, prezando pela empatia e inclusão num espaço seguro para troca de experiências.

Por último, como iniciativa mais voltada para a pesquisa acadêmica e não acadêmica, iniciativa da qual fazemos parte. O Movimento Mulher Anima teve início em 2019 e, atualmente, tem como objetivo ser um ponto de referência para centralização de atividades e conteúdos — em diversos formatos e linguagens — relacionados à participação das mulheres na animação no Brasil, buscando promover também uma rede de comunicação e discussões por meio de diferentes ações: banco de dados, *podcast*, produção de animação coletiva, enquetes, publicações, participação em eventos acadêmicos, reprodução de notícias e indicações de referências e conteúdos relacionados à essa temática.

Brasileiras na animação: registros bibliográficos nacionais

Como acadêmicas, a pergunta sobre a situação da mulher na animação dentro da produção científica nacional foi primária para

cada uma de nós. Em uma breve revisão, nos deparamos com diferentes tipos de ausência.

De acordo com Mariana Tavares (2021), data de 1982 a primeira compilação sobre cinema feita por mulheres no Brasil. A pesquisa pioneira, “As Musas da Matinê”, foi elaborada por Elise Monerato e Maria Helena Darci de Oliveira, sendo seguida pelo “Quase Catálogo 1: Realizadoras de cinema no Brasil (1930–1988)”, de 1989, organizado por Heloísa Buarque de Hollanda como um mapeamento da presença das mulheres no cinema, cinema mudo e artes visuais.

Este trabalho reuniu o número surpreendente de 195 cineastas e 479 filmes produzidos de 1930 a 1988. Podemos dizer surpreendente porque, apesar da intensa produtividade da mulher no mercado cinematográfico do país, conforme comprova este quase catálogo, os sinais dessa evidência são curiosamente recebidos com grande surpresa - e em geral investidos de um inequívoco sentido de descoberta (HOLLANDA, 2023).

Na primeira obra não há menção à animação (TAVARES, 2021); contudo, no “Quase Catálogo 1” são citados nomes como os das animadoras Aída Queiroz e Patrícia Alves Dias. Outro livro com objetivo similar ao do mapeamento feito no catálogo foi publicado em 2017. “Feminino e Plural”, organizado por Karla Holanda e Marina Tedesco, tem apenas um artigo escrito por Ceíça Ferreira e Edileuza Penha da Silva (2017) que, brevemente, menciona as animadoras Jamile Coelho e Cíntia Maria como parte do cinema negro no feminino. Posteriormente, em 2019, “Mulheres atrás das Câmeras” foi publicado sob a organização de Luiza Lusvarghi e Camila Vieira, e algumas realizadoras de animação são mencionadas, como é o caso das diretoras Célia Catunda, Eliana Fonseca, Monica Demes, Silvana Soares e Tânia Anaya; das roteiristas Carla Gallo e Lúcia Castello Branco; e das organizadoras de mostras e projetos de formação Ariane Porto e Elizabete Martins Campos (LINDOSO, 2023, p. 29–30). Para Tavares (2021), quando esses dois últimos livros, mais contemporâneos, foram planejados, não havia uma articulação entre pesquisadoras do cinema *live action* e os do cinema de animação. Levantamos ainda a hipótese

de que essa ausência também possa ser resultado de uma marginalização da animação nos estudos sobre o cinema no Brasil.

Entre as obras especializadas, os livros sobre a trajetória do cinema de animação brasileiro começam a ser publicados no fim da década de 1970. “A experiência brasileira no cinema de Animação” (1978), de Antônio Moreno, perpassa a definição de animação e faz um breve histórico sobre suas modalidades e desenvolvimento no mundo, chegando à saga dos pioneiros nesta arte no Brasil. Na obra, o autor cita apenas três mulheres: 1) Clare Porter — que ao lado de Alexander Alexeieff criou a animação em tela de alfinetes —, 2) Hermína Týrlová e 3) Karen Dobal — pioneiras na animação tcheca. Em um breve depoimento para Moreno, Pedro Ernesto Stilpen refere-se a outras três mulheres como integrantes do Grupo Fotograma⁹⁵: Vera, Gracinha e Eliane — sem mencionar os sobrenomes.

A próxima obra a abordar o cinema de animação no Brasil, mesmo que apenas em parte de seu conteúdo, é lançada 33 anos depois. “Dramaturgia de Série de Animação” (2011), de Sérgio Nesteriuk, com foco no formato, resgata a história das séries de animação, pormenorizando sua criação e produção. Inclui ainda uma breve análise de quatro séries: as internacionais “Os Simpsons” e “Bob Esponja Calça Quadrada”; e as nacionais “Tromba Trem” e “Carrapatos e Catapultas”, seguidas de entrevistas com seus respectivos autores, Zé Brandão e Almir Correia. Apesar de um número considerável de mulheres ser citado como diretoras e criadoras, não há desdobramentos significativos acerca de seu trabalho⁹⁶.

Em seguida, “Subversivos: O Desenvolvimento do Cinema de Animação em Minas Gerais” (2013), organizado por Sávio Leite em comemoração aos 10 anos da Mostra Udigrudi Mundial de Animação (MUMIA), festival criado por ele, apresenta uma coletânea de textos e entrevistas. O intuito da obra é resgatar parte da história de Minas Gerais na animação e, para isso, divide-se em três partes: escrita livre com cinco artigos de profissionais que atuam no estado — entre os autores, apenas uma mulher, Ana

Moravi —; 17 entrevistas com professores, alunos, artistas, pensadores e novos realizadores — incluindo sete mulheres: Adriane Pureza, Aída Queiroz, Cristiane Zago, Magda Resende, Maria Amélia Palhares, Marta Neves e Tania Anaya —; e pequena ficha técnica de 256 curtas-metragens mineiros que passaram pelo MUMIA no período de uma década (2000–2010). Destes, apenas 39 são creditados a diretoras mulheres, exclusivamente, e 15 são codirigidos por mulheres⁹⁷.

Organizado também por Sávio Leite, a próxima publicação é “Maldita Animação Brasileira” (2015). O livro aborda o segmento *underground* dentro da produção de animação nacional e, bem como a obra antecessora, recorre a entrevistas, sendo estas com 10 animadores homens, além de apresentar nove artigos refletindo o mesmo tema, apenas um escrito por uma mulher, Christiane Quaresma, em coautoria com Marcos Buccini.

“História do Cinema de Animação em Pernambuco” (2017), de Marcos Buccini, é resultado da sua tese de Doutorado no Programa de Pós-Graduação em Comunicação na Universidade Federal de Pernambuco (PPGCom/UFPE) e realiza um “mapeamento inédito da produção de filmes de animação pernambucanos, catalogando 267 obras realizadas até meados de 2017” (BUCCINI, 2017, Verso), destas, somente 25 dirigidas exclusivamente por mulheres e 17 codirigidos por elas.

Mais recentemente, em comemoração ao centenário da animação brasileira, o livro “Trajetória do Cinema de Animação” (2017), de Ana Flávia Marchetti, primeiro a ser escrito por uma mulher dentro da temática, traz um resgate histórico em formato de *artbook*. Sem pretensão de ser um catálogo sobre a história da animação no Brasil, a publicação explora o trabalho de 16 animadores de 1917 a 2017 e, entre eles, encontramos apenas uma mulher, Rosana Urbes. Apesar do dedicado registro visual, inclusive com imagens de arquivo pessoal de alguns artistas, o livro não traz reflexões aprofundadas a respeito do conteúdo das produções nacionais.

Também em comemoração ao centenário, houve a iniciativa conjunta entre a Associação Brasileira de Cinema de Animação (ABCA) e a Associação Brasileira de Críticos de Cinema (Abraccine) que resultou na publicação “Animação Brasileira: 100 filmes essenciais” (2018), organizado por Gabriel Carneiro e Paulo Henrique Silva. Conforme a Tabela 1, entre os 100 filmes analisados por profissionais e pesquisadores do setor, apenas 15 são dirigidos por mulheres, sendo seis deles codirigidos por homens. Dos 20 artigos da seção “Uma História Animada”, somente seis são escritos por mulheres — Christiane Quaresma, Malu Dias Marques, Carla Schneider, Amanda Aouad, Beatriz Saldanha e Jennifer Jane Serra —, um deles em coautoria — Cristiana Miranda, Lucas Murari e Luiz Garcia.

ANO	FILME(S)	DIREÇÃO
1978	Pudim de Morango (codirigido por Helmuth Wagner)	Ingrid, Rosane e Elizabeth Wagner
1986	Frankenstein Punk (codirigido por Cao Hamburger)	Eliana Fonseca
1986	Noturno	Aída Queiroz
1994	Jonas e Lisa (codirigido por Daniel Schorr)	Zabelle Côté
1998	Castelos de Vento	Tania Anaya
2006	Primeiro Movimento	Érica Valle
2007	Casa de Máquinas (codirigido por Daniel Herthel)	Maria Leite
2015	O Quebra-Cabeça de Tarik	

2010	Os Anjos do Meio da Praça (codirigido por Alê Camargo)	Camila Carrossine
2010	Menina da Chuva	Rosaria
2016	O Projeto do Meu Pai	
2011	Dia Estrelado	Nara Normande
2012	Peixonauta: Agente secreto da O.S.T.R.A. (codirigido por Kiko Mistrorigo)	Célia Catunda
2014	Guida	Rosana Urbes
2017	Torre	Nádia Mangolini

TABELA 1 — Filmes dirigidos ou codirigidos por mulheres no livro “Animação Brasileira: 100 filmes essenciais”.

Fonte: Elaboração das autoras, com base nas informações de CARNEIRO e SILVA (2018).

Por último, “Diversidade na Animação Brasileira” (2018), organizado por Sávio Leite, conta com seis artigos — dois escritos por autoras mulheres: Laryssa Prado e Erika Savernini; Eliane Gordeeff — e entrevistas com oito profissionais, entre diretores, produtores e animadores — entre eles, duas mulheres: Marta Machado e Rosaria Moreira. Apesar do título levar à ideia de diferença sexual, o livro trata da diversidade da animação brasileira como um todo: técnicas, produções e história, sendo o gênero abordado apenas no artigo de SAVERNINI e PRADO (2018) e na entrevista com a animadora Rosaria Moreira.

Mediante os dados apresentados e da pesquisa específica das publicações sobre animação no Brasil, é possível pensar que a articulação dos estudos sobre a mulher tenha se fortalecido a partir do biênio 2017–2018, derivando do interesse e necessidade de investigações acadêmicas por algumas pesquisadoras, dos

incômodos levantados pelos movimentos feministas, além da insurgência de reflexões trazidas pelo centenário da primeira animação brasileira, em 2017. No artigo “As mulheres na animação do Brasil: um panorama sobre história, pesquisas e ações coletivas” (SCHNEIDER; PRADO; LINDOSO; BOLSHAW, 2021) publicado na revista ESPM, apresentamos um resumo dessas pesquisas e publicações realizadas também em contextos universitários.

Mulheres no panorama histórico da animação brasileira

Diante da invisibilidade comprovada pelo levantamento acima e objetivando identificar e promover a visibilidade das mulheres e suas diversas realizações na filmografia da animação brasileira, o grupo de pesquisa Mulher Anima adotou como ferramenta metodológica inicial a criação de uma planilha⁹⁸ para o registro e sistematização dos dados coletados em sua investigação. Como fontes, utilizamos: livros, artigos acadêmicos, catálogos e *sites* de festivais, acervos de cinematecas, dados da Hemeroteca Digital da Biblioteca Nacional, entrevistas e outros textos e notícias publicados em plataformas *on-line*.

A metodologia escolhida considerou os trabalhos em animação realizados, dirigidos ou codirigidos por mulheres a partir de 1917 — ano que marca a primeira exibição de um filme animado feito no Brasil. Inicialmente, seguimos os seguintes critérios para a sistematização: 1) inserir todos os dados identificados até meados dos anos 2000 — tendo em vista que a quantidade de produções era escassa, muitas vezes resultando de oficinas ou experimentações autônomas; e 2) nas décadas seguintes, listar somente as animações selecionadas por pelo menos uma curadoria de mostra ou festival até 2019.

Em uma primeira etapa de investigação, identificamos 154 filmes. Contudo, sentimos a necessidade de uma nova análise, entendendo que, para além do mapeamento da filmografia, era necessário compreender o contexto de produção dessas mulheres

e, especialmente, alguns marcos que proporcionaram a sua maior visibilidade enquanto profissionais da animação.

Para pautar nossa investigação, iniciamos as pesquisas tomando por base acontecimentos que, de certa forma, transformaram o cenário da animação nacional, inaugurando diferentes fases na sua produção cinematográfica: a primeira exibição de um curta-metragem animado, "O Kaiser", (1917); a produção do primeiro longa-metragem, "Sinfonia Amazônica" (1953); o acordo de cooperação entre NFB e CTAv (1985); e o início do primeiro grande festival de animação no Brasil, o Anima Mundi (1993). Tendo isso em vista, optamos por analisar nos itens 3.1 e 3.2 o conjunto de realizações que mapeamos e que estão compreendidas no período entre os anos 1910 e 1990.

Registros iniciais: décadas de 1910 a 1970

A produção autônoma "O Kaiser" (1917), dirigida por Seth, leva os créditos pelo pontapé inicial da animação brasileira, mas não apresenta registros de mulheres em sua realização, o que se repete nos curtas-metragens animados produzidos até o fim da década de 1950. Seguindo o raciocínio das iniciativas inaugurais, na sequência buscamos informações sobre o filme "Sinfonia Amazônica" (LATINI, 1953), primeiro longa-metragem de animação da história do Brasil. Ao verificar a ficha técnica da obra, disponível na base de dados da Cinemateca Brasileira, aparece Wanda Latini creditada na função de montagem. Na edição n. 34 da Revista da Semana, publicada em 22 de agosto de 1953, achamos, na página 28, o nome de Wanda na lista da equipe de realização do filme como responsável pela "cópia de côres".

Em uma busca pelo termo "Wanda Latini" associado à animação, encontramos "Um Rei Fabuloso" (1965), primeiro curta-metragem de animação em cores do Brasil, em que Wanda assina a realização ao lado de Wilson Pinto, através da WW Desenhos Animados, que possivelmente tenha sido um estúdio que levava no título a inicial dos dois realizadores. Conforme informações disponibilizadas pelo Arquivo Nacional, esse desenho animado

institucional, de aproximadamente 10 minutos, foi encomendado pela Agência Nacional em parceria com a Petrobras para narrar a origem do petróleo, sua exploração, refino e utilização, tendo sido veiculada no Cinejornal Informativo nº 10 (1965), durante a ditadura militar.

Ao consultar o acervo da Revista Filme Cultura⁹⁹ na busca pelos termos “mulheres” e “animação”, encontramos na edição nº 3, de janeiro/fevereiro de 1967, o nome da artista e ilustradora botânica Flora Castaño Ferreira como diretora de “Êle e o Rabisco”, com as seguintes informações sobre o curta-metragem de cerca de 14 minutos:

Primeira short-story brasileira em cores, com bonecos animados, é um filme experimental produzido pelo INCE¹⁰⁰, sobre a educação infantil, e mostra às crianças a sua responsabilidade em relação à sociedade e às propriedades públicas. Filmado em 35 mm, em 18 diferentes cenários, teve cenas com mais de 20 bonecos em movimento simultâneo (HEILBRON, 1967).

Ainda na década de 1960, temos na nossa lista a presença de Ana Primavesi (1920–2020), uma renomada engenheira agrônoma austríaca e naturalizada brasileira. Ana idealizou, roteirizou e fez a coordenação científica do documentário de animação “A Vida do Solo” (1968). Conforme Marilice Daronco (2017), o filme, de cerca de 46 minutos, é uma das primeiras obras cinematográficas realizadas por equipes de Santa Maria (RS) e que leva em conta questões como narrativa, cenários e estética. O documentário conta ainda com a participação de outra mulher na equipe, a desenhista Glycia Doeler, responsável pela pintura e parte da animação. Apesar de registrado em Genebra, o filme foi produzido na estrutura disponibilizada pela Universidade Federal de Santa Maria (UFSM) entre os anos 1963 e 1968.

Quanto à década de 1970, todos os registros que temos listados foram obtidos através da pesquisa de Doutorado de Ana França (2021) e publicações que a pesquisadora realizou durante seu processo de investigação para a sua tese. Como objeto de seu estudo estavam as curitibanas Elizabeth Wagner, Ingrid Wagner e Rosane Wagner que, junto de seu irmão Helmuth Jr, formam o

coletivo “Irmãos Wagner”. Entre 1977 e 1992, o grupo produziu curtas-metragens, especialmente animações, em películas fílmicas de Super-8, 16 e 35 milímetros, abordando a história e as expressões culturais brasileiras experimentando criativamente diferentes gêneros, técnicas e temas.

Década de 1980 e o acordo entre Embrafilme e NFB

Nos anos de 1980, encontramos pouco mais de vinte registros da presença de mulheres realizando filmes de animação no Brasil. No Rio de Janeiro (RJ) e em São Paulo (SP), por exemplo, listamos Aída Queiroz, Ana Mara Abreu, Eliana Fonseca, Elizabeth Jobim, Helena Lustosa, Léa Zagury e Patricia Alves Dias. Segundo registros fotográficos apresentados em pesquisa de Bruna Thais de Paula, Camila Inagaki e Carla Schneider (2012), observamos que algumas delas estavam vinculadas às atividades promovidas pelo Centro Técnico Audiovisual (CTAv)¹⁰¹. Situada no Rio de Janeiro, esta instituição foi criada em 1985, através de um acordo de cooperação técnica entre o *National Film Board (NFB)*, do Canadá, e a extinta EMBRAFILME. Nesse período, para ampliar o contingente de técnicos brasileiros qualificados em cinematografia e animação, foram realizadas oficinas e também foi criado o primeiro Núcleo de Animação do Brasil.

Já em Belo Horizonte (MG), conforme dados apresentados por Soraia Nogueira (2015) e Mariana Tavares (2021), listamos as seguintes realizadoras: Adriana Leão, Adriane Puresa, Claudia Paoliello, Cristiane Zago, Isa Pato, Magda Rezende, Marta Neves e Tania Anaya. Essas mulheres criaram as suas primeiras animações mediante vivências no Núcleo Regional de Cinema de Animação de Minas Gerais, situado na Escola de Belas Artes (EBA), na Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Num segundo momento, parte dessas estudantes teve a oportunidade de realizar outros filmes seguindo orientações advindas de professores — dentre eles Aída Queiroz e Patricia Alves Dias — formados pelo primeiro Núcleo de Animação do Brasil (Rio de Janeiro).

Ainda considerando os desdobramentos originados pelo primeiro Núcleo de Animação no Brasil (CTAv-RJ, 1985), verificamos a criação de mais dois polos regionais, sendo um em Fortaleza (CE, 1986) e outro em Porto Alegre (RS, 1988).

Averiguamos que, em Fortaleza, a animação ganhou espaço na já existente Casa Amarela Eusébio Oliveira¹⁰², atualmente vinculada à Universidade Federal do Ceará (UFC). Contudo, percebemos a ausência de dados históricos sobre os primeiros anos desse núcleo de animação e, portanto, ainda não temos registros sobre a presença de mulheres neste contexto.

Ao olharmos para as atividades iniciais do núcleo de animação em Porto Alegre e, principalmente, coletando dados em reportagens de jornais da época, listamos a presença de Fernanda Veríssimo como coordenadora administrativa e de produção deste núcleo, e Maria Alice Machado, a única mulher entre os cinco estudantes que realizaram seu primeiro curta-metragem animado em 16 milímetros.

No ensejo desse movimento em prol do aprender e realizar filmes de animação, é possível que, através da criação e vigência desses quatro núcleos de animação nos anos 1980, tenha sido despertado nesses grupos o desejo de reunir as pessoas interessadas nessa arte, através de uma janela de exibição específica para esse campo. Foi assim que, em 1993, tivemos a primeira edição do Anima Mundi (Festival Internacional da Animação), no Rio de Janeiro. Convém destacar que, dentre os quatro mentores dessa iniciativa, estão Aída Queiroz e Léa Zagury, que foram colegas na turma do primeiro Núcleo de Animação no Brasil.

Período a partir do Anima Mundi

Ainda pensando em acontecimentos de destaque na trajetória da animação brasileira e como alguns deles impactam positivamente a realização de filmes por mulheres no país, a primeira edição do Festival Anima Mundi (1993), organizado por

Aída Queiroz, Lea Zagury, César Coelho, Marcos Magalhães, marca o início dos anos 1990 em nossas investigações, por ser um evento anual, com abrangência nacional e internacional. O surgimento do festival pode ser identificado como um dos momentos fundamentais para o crescimento do interesse do público e estímulo da produção da animação no país, conforme depoimento do animador Marcelo Marão, no prefácio do livro “Trajetória do cinema de animação no Brasil” (MARCHETTI, 2017). A partir desta data, listamos na planilha de análises apenas filmes animados que tenham sido selecionados por alguma curadoria de mostra ou festival até 2019. Utilizamos esse critério para viabilizar um levantamento inicial e no intuito de garantir que os filmes também tenham sido validados pelo setor de animação, ampliando as suas possibilidades de exibição.

Ao verificar as realizações dentro dessa delimitação de tempo, destacamos o Anima Mundi como um espaço que oportuniza a exibição de seus filmes e dá visibilidade às realizadoras. Neste contexto, por exemplo, o público pode conhecer o primeiro longa-metragem animado dirigido por uma brasileira: “Brasil Animado” (2011), de Mariana Caltabiano — realizado 58 anos depois do lançamento do primeiro longa-metragem nacional: “Sinfonia Amazônica” (LATINI, 1953). Ainda nos anos 2010, pela primeira vez um filme dirigido por uma mulher foi premiado na categoria de melhor curta-metragem no Anima Mundi, após 21 anos de existência do festival: o curta-metragem “Guida” (2014), de Rosana Urbes. Com essa mesma realização, Rosana tornou-se também a primeira brasileira premiada no Festival Internacional de Cinema de Animação de Annecy¹⁰³, tendo recebido o Prêmio “Jean-Luc Xiberras” para filme de estreia (2015) e o Prêmio Fipresci — Distinção Especial (2015).

Os anos de 1990 também se caracterizam pela incorporação das tecnologias digitais aos modos de produção das imagens quadro a quadro nos filmes de animação. Com o passar dos anos os valores para investir na aquisição de equipamentos e programas foram se tornando mais acessíveis. Desta forma, podemos indicar que houve

uma mudança de paradigma que impactou, desde então, no aumento da quantidade de filmes, na mesma medida que reduziu o tempo de realização, (acelerando alguns processos) ou, ainda, propiciando desafios com projetos de maior porte, como longas-metragens.

Realizadoras universitárias

À medida que fomos inserindo e sistematizando os dados coletados, sempre cuidando do critério do filme ter sido selecionado após curadoria de mostra ou festival, percebemos a recorrência de realizadoras de filmes animados originados em instituições de ensino com cursos voltados integralmente ou parcialmente para a animação. Ao registrar o estado de onde vinham tais produções encontramos, por ordem de maior quantitativo: Minas Gerais (UFMG: 22), Rio de Janeiro (PUC, ESPM, Estácio: 10), Rio Grande do Sul (UFPel: 08) e São Paulo (UFSCar, USP, Unicamp, Senac, Méliès: 06). Neste sentido, compreendemos que poderíamos fazer uma segunda leitura sobre os dados, considerando somente os filmes das universitárias (Tabela 2).

DÉC.	REALIZADORAS
1990	Adriane Pureza, Carla Schneider, Tania Anaya.
2000	Érica Valle, Juliana Machado, Juliana Xavier, Márcia Brito, Marília Poggiali, Sheila Neumayr, Vanessa Strelec.
2010	Amanda Treze, Ana Luiza Primo, Ana Virga, Bruna Nery, Camila Kater, Carolina Gaessler, Carolina Sardinha, Cassandra Reis, Clara Barros, Clara Braem, Dayse Teodoro, Débora Mini, Duda Cellos, Fernanda de Souza, Gabriela Diniz, Gabriela Parejo, Giovanna Guimarães, Giovanna Muzell, Giuliana Danza, Helena Belice, Isadora Morales, Isadora Polatscheck, Jane Carmen Oliveira, Julia Nicolescu, Julia Simas, Larissa Mussolini, Luiza Carvalho, Marcella Rodrigues, Maria Antônia Dinelli, Mírian Rolin, Nicole Janér, Regina Barroso, Raissa Laban, Sabrina Catarino, Sarah Guedes, Taíla Soliman, Tainá Nepomuceno, Taís Rocha Val, Tatiana Braga, Tatiana Hagen, Vanessa Oliveira.

TABELA 2 — Universitárias com filmes de animação realizados como trabalho de conclusão de curso no período entre 1990 e 2019.

Fonte: Elaboração das autoras.

Ao analisar essas produções feitas no período entre 1990 até 2019, foi possível perceber três momentos distintos, que aqui chamaremos de etapas, sendo elas: a) inicial e experimental; b) intermediária e exploratória; e c) oportunidades ampliadas.

Na etapa “inicial e experimental” (1990 a 1999) constam somente três mulheres, sabendo que estas estavam frequentando os cursos de Belas Artes ou Artes Visuais com ênfase de formação optativa em animação (UFMG/EBA e UFRGS/IA). A elas coube o desafio de buscar experiências extras em núcleos de animação (MG e RS) ou ainda em estúdios de animação.

A seguir, na etapa “intermediária e exploratória” (2000 a 2009), encontramos sete realizadoras. Seus filmes advêm de cursos que trabalham a animação como uma ênfase optativa na formação em Belas Artes, Produção Audiovisual, Imagem e Som (UFMG/EBA, UFSCar e Estácio). Neste período observamos também a inserção das tecnologias digitais que possibilitaram realizar os filmes no ambiente de aprendizado, mas também de maneira mais autônoma, com recursos próprios.

Por último, na etapa “oportunidades ampliadas” (2010 a 2019), temos 40 realizadoras identificadas como diretoras ou codiretoras dos filmes. Entendemos que esse número expressivo se deve ao surgimento de cursos universitários com toda a formação dedicada à animação (UFMG/CAAD, UFPel, UFSC, FAAP, UVA, Méliès, Anhembi Morumbi) ou ainda cursos com uma ou mais disciplinas com animação (PUC-Rio, UFSCar, USP, Unicamp, Senac, ESPM-Rio, entre outros). Complementando este contexto, temos a ampliação do acesso às tecnologias digitais (equipamentos, programas e plataformas *on-line*). Assim, essas realizadoras tiveram oportunidades ampliadas em termos de tempo de trabalho, uma vez que além dos espaços e horários da universidade, podiam seguir trabalhando em seu espaço pessoal e recursos próprios.

Com esses dados em mente, relembramos uma reflexão que propomos através do ensaio “A influência do ambiente universitário nas produções das mulheres na animação brasileira” (SCHNEIDER; PRADO; LINDOSO; BOLSHAW, 2021), apresentado no IV Seminário Brasileiro de Estudos em Animação (SEANIMA). Na ocasião, além de indicarmos como o espaço universitário oportuniza acolhimento, aprendizado, acesso a métodos e técnicas, suporte e acompanhamento profissional, estímulo à divulgação e exibição, ele também propicia mudanças no cenário da produção das mulheres no Brasil. Aliás, são algumas destas produções universitárias que vêm sendo premiadas, especialmente trabalhos de conclusão de curso, trazendo assim mais um indicativo sobre a competência das mulheres na animação. Destacamos exemplos como “Andorinha”, de Clara Braem (PUC-Rio, 2019, Menção Honrosa no 16º Festival Anim!Arte), e “Só sei que foi assim”, de Giovanna Paixão Muzel (UFPEL, 2019, Melhor Curta-Metragem Gaúcho no Festival em Gramado 2019 e finalista na Categoria Estudantes do Prêmios Quirino de Animação Iberoamericana, 2020). Além disso, em 2020, quatro dos cinco finalistas na categoria Melhor Curta-metragem de Animação no Grande Prêmio do Cinema Brasileiro foram dirigidos ou codirigidos por mulheres, todas vindas de contextos universitários: Amanda Treze (UFPEL), Carol Sakura (UTFPR), Giovanna Muzel (UFPEL) e Giuliana Danza (UFMG).

Produções por regiões do Brasil

Considerando a grande extensão territorial do Brasil, aspecto que termina por influenciar no surgimento de desequilíbrios e desigualdades em muitos contextos, acreditamos que seja válido mencionar também o fator regional na nossa análise. Assim, das 143 produções dirigidas ou codirigidas por mulheres até 2019 e listadas na tabela publicada pelo Mulher Anima, em 2020, 71,3% foram realizadas na região Sudeste, 16% na região Sul, 9% na região Nordeste, 2% na região Norte e 1,3% na região Centro-Oeste. Ainda que seja um levantamento inicial, esses dados corroboram parte das estatísticas trazidas pelas pesquisas

demográficas no campo da animação, realizadas por Cristiane Faria (2015)¹⁰⁴ e pelo Anima Mundi (2019)¹⁰⁵, que apresentam dados sobre a distribuição de profissionais por região do Brasil.

Mulheres pretas na animação brasileira

Ainda dentro das categorias de diferença, outro recorte importante é o de raça. As mulheres pretas e pardas seguem sendo o grupo social menos representado em todas as principais funções do cinema nacional. Entre os 240 filmes analisados pela pesquisa "Raça e Gênero no Cinema Brasileiro (1995 - 2018): Desigualdades entre diretores(as), roteiristas e personagens de filmes nacionais de grande público"¹⁰⁶, realizada pelo Grupo de Estudos Multidisciplinares da Ação Afirmativa (GEMAA, 2020), as mulheres negras não exerceram atividade de direção e roteiro em nenhuma das produções.

Ainda de acordo com o GEMAA (2020), a academia brasileira avançou pouco em pesquisas que relacionem as variáveis de gênero, raça e demais interseccionalidades. Segundo o levantamento do Mulher Anima, é possível fazer algumas inferências sobre o cenário na animação brasileira.

Conforme a tabela publicada em 2020, foram contabilizadas 129 mulheres e uma pessoa trans não-binária¹⁰⁷ e 153 filmes, a grande maioria no formato de curta-metragem. Destes, foram identificadas 10 mulheres negras (7,7%), que dirigiram 14 filmes (9,1%) (Tabela 3). Também chama a atenção o fato de que apenas três destas 10 mulheres fizeram mais de um filme, ou seja, possivelmente seguem uma carreira enquanto animadora(e)s.

REALIZADORA(S) NEGRAS(S) OU PARDA(S)	FILME(S)
Patricia Alves Dias	Presepe (1986)

REALIZADORA(S) NEGRAS(S) OU PARDA(S)	FILME(S)
	Pavão Misterioso (1988) Alex (1989, codirigido por Aída Queiroz, Cesar Coelho, Fábio Lignini e Rodrigo Guimarães)
Maria Leite	Casa de Máquinas (2007) O Quebra-Cabeça de Tarik (2015)
Mirian Rolim	Breves Instantes (2010)
Patrícia Moreira	O Homem que cantou as aves do sertão (2012)
Cíntia Maria e Jamile Coelho	Òrum Àiyé (2015)
Dayse Teodoro	Jabuticaba (2015)
Chia Beloto	Fazenda Rosa (2017) Um peixe para dois (2019) Medo Comum (em produção)
Cassandra Reis	Lé com Cré (2018)
Fernanda Salgado	Ana En Passant (em produção)

TABELA 3 — Realizadoras negras mapeadas pelo Movimento Mulher Anima.

Fonte: Elaboração das autoras.

Destacamos que o reconhecimento de pessoas negras e pardas foi feito com base na busca dos perfis correspondentes em redes sociais (Facebook/Instagram) e/ou informações disponíveis na *web*.

Assim, existe uma margem de erro quanto aos resultados, visto que, no Brasil, a raça é autodeclarada. Contudo, ainda assim, é notável uma sub-representatividade.

Considerações finais

Como uma grande onda, não apenas feminista, mas de libertação no campo das artes, acreditamos que memória é ação, e que a força do que nos antecede, do passado, reverbera no presente, ampliando as perspectivas do futuro. Ainda na mesma metáfora, esse despertar para o espaço da mulher na animação brasileira começa pequeno, distante, ganha força, se levanta e nos atinge em cheio, e a sua pulsão vem do incômodo e das tensões diante de processos de repetição de opressões e desequilíbrios. É desse incômodo que parte a transformação e a força que nos estimula para pesquisas como esta.

Nossa trajetória investigativa dedicou o olhar para alguns acontecimentos que confluíram para uma maior visibilidade e possibilidades de mulheres exercerem a atividade da animação no Brasil. Assim, procuramos examinar, no decorrer da história: iniciativas em prol da democratização do espaço dentro e fora do mercado; discrepância em registros acadêmicos e não acadêmicos; mapeamentos, fases e contextos de criação; influência de políticas públicas e acordos internacionais; viabilização de produções no ambiente universitário; diferenças regionais e de raça. Seguimos, então, com o intuito de preencher lacunas e minimizar possíveis falhas nos registros dos créditos dessas artistas que fazem parte da história da filmografia brasileira.

Contudo, ressaltamos que este é um levantamento parcial, em constante desenvolvimento, buscando contribuições, novas fontes e informações. Deste modo, ainda estão sendo levantadas hipóteses que precisam ser verificadas de maneira mais profunda e detalhada. Salientamos também as dificuldades para delimitar os recortes dessa investigação, sobre o que considerar ou não como elementos pertencentes à essa trajetória — especialmente na época anterior

aos anos 1980, devido à escassez de registros relacionados ao tema — e mesmo como estabelecer e organizar essas categorias.

Os lugares nos quais encontramos nossos objetos de pesquisa são as margens. A animação está à margem do cinema e à margem da arte. As mulheres estão à margem de um sistema social de organização baseado em relações de poder desiguais, e que têm como determinante o sexo/gênero. Sendo assim, essas margens e suas intersecções nos despertam para a oportunidade de ver o que está além da superfície, além do visível.

Referências

ANIMA Mundi. *Mapeamento da Animação no Brasil*. 2019. Disponível em: <<http://mapeamentoanimacao.com.br/>>. Acesso em: 29 jan. 2023.

ANIMA Mundi. *Mulheres na animação: representatividade no mercado*. In: Relatório Anima Forum 2018. Disponível em: <https://issuu.com/festanimamundi/docs/anm2018_1015_relatorioforum_single_>. Acesso em: 20 jan. 2023.

BUCCINI, Marcos. *História do Cinema de Animação em Pernambuco*. Olinda: Serifa Fina, 2017.

CARNEIRO, Gabriel; SILVA, Paulo Henrique (Ed.). *Animação brasileira: 100 filmes essenciais*. Belo Horizonte: Letramento, 2018.

DARONCO, Marilice Amábile Pedrolo. *Milímetros da história: memórias e identidades da produção cinematográfica em 16mm em Santa Maria nos anos de 1960*. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), Centro de Ciências Sociais e Humanas, Programa de Pós-Graduação em Comunicação, RS, 2017. Disponível em: <<https://repositorio.ufsm.br/handle/1/20126>>. Acesso em: 28 jan. 2023.

FARIA, Cristiane Aparecida Gomes. *Design da animação no Brasil: Um Censo Demográfico*. 2015. Dissertação (Mestrado em Design) — Escola de Design, Universidade do Estado de Minas Gerais UEMG, Belo Horizonte. Disponível em: <http://anapaulanasta.com/wp-content/uploads/2015/10/FARIA_Cristiane_odesigndaanimacaonobrasil.pdf>. Acesso em 29 de jan. 2023.

FRANÇA, Ana Claudia Camila Veiga de. *Mulheres no circuito de cinema em Curitiba entre 1976 e 1989*. Tese (Doutorado) - Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR), Programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Sociedade, PR, 2021. Disponível em: <<http://repositorio.utfpr.edu.br:8080/jspui/handle/1/25140>>. Acesso em: 29 jan. 2023.

GEMAA. (2020). *Raça e Gênero no Cinema Brasileiro (1995–2018): Desigualdades entre diretores(as), roteiristas e personagens de filmes nacionais de grande público*. Disponível em: <https://gemaa.iesp.uerj.br/wp-content/uploads/2020/04/BOLETIM-ESPECIAL-10-ANOS_FINAL_REVISADO-1-1.pdf>. Acesso em 29 jun. 2022

HEILBRON, Julio. “Êle e o Rabisco” e o Cinema de Animação. In: *Revista Filme Cultura*, n. 3, 1967. Disponível em: <<http://revista.cultura.gov.br/colecao/filme-cultura/?item=filme-cultura-n-03>>. Acesso em 28 jan. 2023.

HOLLANDA, Heloisa Buarque de. Livros. (2023). Disponível em: <<https://www.heloisabuarquedehollanda.com/nova-pagina>>. Acesso em: 26 jan. 2023.

_____. (org.). *Quase catálogo 1: Realizadoras de cinema no Brasil (1930–1988)*. Rio de Janeiro: Ciec/UFRJ; MIS; Funarj, 1989.

HOLANDA, Karla; TEDESCO, Marina Cavalcanti (orgs.). *Feminino Plural, Mulheres no Cinema Brasileiro*. São Paulo: Papyrus, 2017.

INAGAKI, Camila. DE PAULA, Bruna Thais. SCHNEIDER, Carla. *Sobre o desenvolvimento do cinema de animação no Brasil: a influência de mestres canadenses e o ‘método NFB’*. Orson - Revista dos Cursos de Cinema do Cearte UFPEL, nº2, p. 39–53, 2012. Disponível em: <http://orson.ufpel.edu.br/content/02/artigos/primeiro_olhar02/schneider.pdf>. Acesso em: 28 jan.2023.

LATINI, Wanda; Pinto, Wilson. *UM REI FABULOSO*. WW Desenhos Animados, Agência Nacional. 1965. Disponível em: <<https://youtu.be/cc072WwnO3A>>. Acesso em: 20 jan. 2023.

LEITE, Sávio (Org.). *Subversivos. O desenvolvimento do cinema de animação em Minas Gerais*. Belo Horizonte: Favela é Isso Aí, 2013.

_____. (Org.). *Maldita animação brasileira*. Belo Horizonte: Favela é Isso Aí, 2015.

_____. (Org.). *Diversidade na Animação Brasileira*. Goiânia: MMarte, 2018.

LINDOSO, Patrícia. *Cinema de animação paraense realizado por mulheres*. 2023. Dissertação (Mestrado em Artes) — Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Belas Artes, Belo Horizonte.

LUSVARGHI, Ana Carolina; SILVA, Luiza (org). *Mulheres atrás das câmeras: as cineastas brasileiras de 1930 a 2018*. 1. ed. São Paulo: Estação Liberdade, 2019.

MARCHETTI, Ana Flávia. *Trajetória do Cinema de Animação no Brasil*. São Paulo: Ana Flávia Marchetti, 2017.

MELLO, Orion Silva. *A VIDA DO SOLO*. Universidade Federal de Santa Maria. 1968. Disponível em: <https://anamariaprimavesi.com.br/curiosidades/a-vida-do-solo/>. Acesso em: 28 jan. 2023.

MOREIRA, Marcelo Dominguez Rodrigues. Análise do discurso sobre cinema educativo no Brasil na década de 30. Dissertação (Mestrado em Memória Social) – Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2014. Disponível em: <<http://www.repositorio-bc.unirio.br:8080/xmlui/handle/unirio/11630>>. Acesso em: 29 jan. 2023.

MORENO, Antonio. *A experiência brasileira no cinema de animação*. Rio de Janeiro: Artenova, 1978.

MUNERATO, Elice; OLIVEIRA, Maria Helena Darcy. *As musas da matinê*. Rio de Janeiro: Rio Arte, 1982.

NESTERIUK, Sergio. *Dramaturgia da série de animação*. São Paulo: Sergio Nesteriuk, 2011.

NOCHLIN, Linda. (1971). *Por que não houve grandes mulheres artistas?* São Paulo: Edições Aurora, 2016. Disponível em: <<http://www.edicoesaurora.com/6-por-que-nao-houve-grandes-mulheres-artistas-linda-nochlin/>>. Acesso em: 14 jun. 2021

PEREZ, Olívia; RICOLDI, Arlene. *A quarta onda do feminismo? Reflexões sobre movimentos feministas contemporâneos*. In: 42º ENCONTRO ANUAL DA ANPOCS, Caxambu, Anais ... 2018. Disponível em: <<https://alacip.org/cong19/25-perez-19.pdf>>. Acesso em 26 jan. 2023.

PRADO, Laryssa Moreira. SAVERNINI, Erika. *A mulher no cinema de animação brasileiro: representação, representatividade e imagem da mulher em Frivolitá*, Dossiê Rê Bordosa e Guida. In: LEITE, Sávio (Org.) *Diversidade na Animação Brasileira*. Goiânia: MMarte, 2018.

NOGUEIRA, Soraia Nunes. *Paralelos, convergências e divergências entre o restauro digital e os processos de animação*. Tese (doutorado) — Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Belas Artes, MG, 2015. Disponível em: <<https://repositorio.ufmg.br/handle/1843/EBAC-A4FFZ9>>. Acesso em: 19 jan. 2023.

Núcleo de Animação: aplausos canadenses para nossos filmes. Zero Hora, Porto Alegre, 14 de março de 1990. Segundo Caderno. Disponível em: <<https://l.ufpel.edu.br/nars>>. Acesso em: 28 jan.2023.

SCHNEIDER; PRADO; LINDOSO; BOLSHAW. (2021). *A influência do ambiente universitário nas produções das mulheres na animação brasileira*. In: IV Seminário Brasileiro de Estudos em Animação - SEANIMA. No prelo. Disponível em: <https://youtu.be/lmP4a_aKzQ>. Acesso em: 28 jan.2023.

_____. *As mulheres na animação do Brasil: um panorama sobre história, pesquisas e ações coletivas*. Diálogo com a Economia Criativa, [S. l.], v. 6, n. 18, p. 126–141, 2021. DOI: 10.22398/2525-2828.618126-141. Disponível em: <<https://dialogo.homologacao.emnuvens.com.br/revistadcec-rj/article/view/353>>. Acesso em: 28 jan. 2023.

SINFONIA AMAZÔNICA. Anélio Latini Filho. Latini Studio Ltda. Rio de Janeiro. 1953. Disponível em: <<https://bases.cinemateca.org.br/cgi-bin/wxis.exe/iah/>>

[IisScript=iah/iah.xis&base=FILMOGRAFIA&lang=p&nextAction=lnk&exprSearch=ID=013910&format=detailed.pft#1](#)>. Acesso em: 20 jan. 2023.

SINFONIA Amazônica. Revista da Semana. n. 34, Rio de Janeiro, 22 ago. 1953. Disponível em: <http://memoria.bn.br/DocReader/025909_05/11102>. Acesso em: 20 jan. 2023.

TAVARES, Mariana. *Pesquisas em Andamento*. In: 2º Seminário Internacional Pesquisas em Animação. YouTube, 03 dez. 2021. Disponível em: <<https://youtu.be/vemCbóldLNk>>. Acesso em 06 jan. 2023.

_____. *Primeira experiência no ensino da animação em universidade brasileira*. In: Animação na Escola de Belas Artes. 2º Seminário Internacional Pesquisas em Animação. YouTube, 02 dez. 2021. Disponível em: <<https://youtu.be/u4o4GctHwZ8>>. Acesso em: 18 jan. 2023.

XAVIER, José-Manuel. *Poética da Ilusão de Movimento*. 1. ed. Campinas: Núcleo de Cinema de Animação de Campinas, 2018.

III

ANIMAÇÃO EXPANDIDA

12

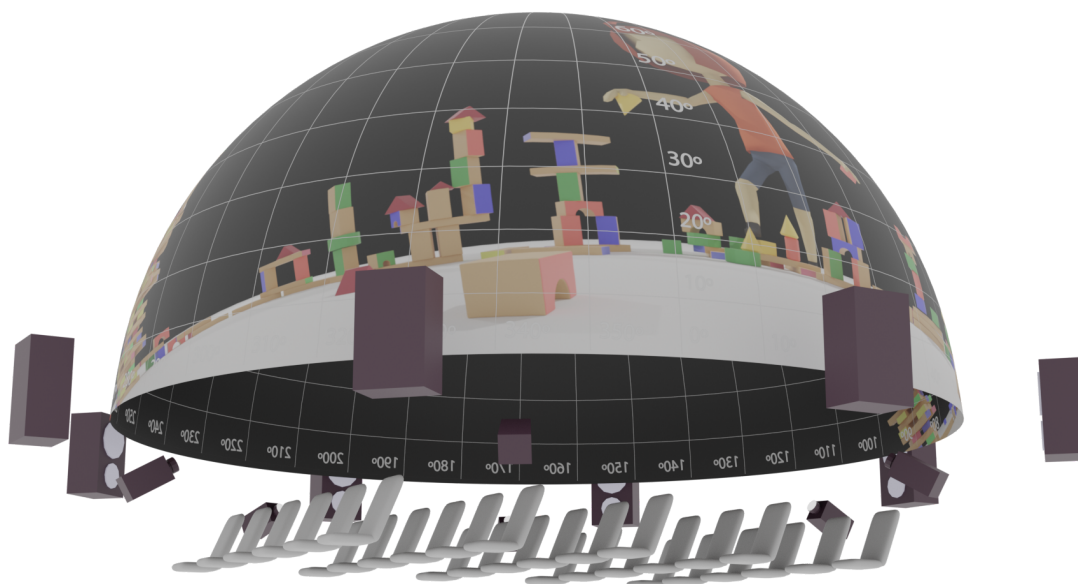
Animação na tela hemisférica: a produção *Fulldome* entre os circuitos artísticos e científicos

Vitor Amaro Lacerda

Este texto propõe delinear as instâncias de circulação da produção audiovisual para telas hemisféricas atualmente configuradas em torno do *Fulldome*, padrão de vídeo imersivo que, nas últimas duas décadas, tem sido adotado em planetários e outras salas em formato de cúpula, ou domo. De acordo com a definição da IMERSA¹⁰⁸, o *Fulldome* consiste em um conjunto de protocolos para operação dos sistemas digitais de projeção em telas hemisféricas, que favorecem uma experiência imersiva, uma variante da noção de “cinema expandido”, na medida em que altera elementos da dinâmica da sala de cinema convencional. A configuração de “situação cinema” *sui generis* busca provocar a imersão sensorial por meio dos estímulos intensificados na zona de visão periférica do espectador situado em meio a uma tela dômica e côncava, na qual a imagem projetada cobre todo o seu campo de visão, além de contar com sistemas de som espacializados que envolvem os espectadores.

Para além da vinculação do *Fulldome* com os planetários, principais espaços institucionais de exibição audiovisual neste padrão, buscamos enfatizar certa heterogeneidade das instâncias de circulação vislumbrando as múltiplas concepções de arte e ciência em jogo no conjunto desta produção, em que também se manifestam distintas concepções e práticas do cinema e do cinema de animação. Espera-se que esta abordagem possa contribuir para situar animadores, realizadores, pesquisadores e estudantes em relação às oportunidades abertas pela difusão e fortalecimento

global do *Fulldome*, bem como instigar sua atuação artística e criativa neste campo.



Maquete virtual de uma sala em padrão *Fulldome*, com projetores em torno do domo e saídas de som especializadas. Fonte: imagem criada pelo autor.

Nesse sentido, um olhar para as esferas de produção e circulação dos filmes *Fulldome* nos parece uma estratégia privilegiada para acessar e compreender características de algumas das principais vertentes dos filmes que compõem esta produção. Em nossa perspectiva, os circuitos cinematográficos são entendidos não apenas como contextos neutros de exibição, mas como instâncias fundamentais nas dinâmicas de caracterização formal, estética e temática dos filmes, provocando interferências no arranjo dos textos fílmicos em relação ao gênero, linguagem, endereçamento, faixa etária e duração. Ao compreender o filme não como um objeto estável, neutro, coeso e autônomo, mas como um devir sujeito às circunstancialidades de sua exibição, Gabriel Menotti evidencia o lugar privilegiado do circuito como forma de acesso e compreensão dos diversos atravessamentos do dispositivo cinematográfico: “Os filmes revelam-se não como formas que

circulam, mas sim como formas resultantes da circulação.” (MENOTTI, 2019, p. 31, tradução nossa). Segundo este autor, as redes institucionais que oferecem suporte material para que o filme seja apresentado suscitam um processo de trocas entre o filme e seu entorno, ao mesmo tempo em que fornecem um enquadramento discursivo que permite a decodificação do trabalho cinematográfico por meio de seus paratextos (MENOTTI, 2019, p. 14). A circulação dos filmes engendra, assim, um processo de *feedback* contínuo e interativo, no qual as características dos filmes são definidas no e pelo circuito, ao mesmo tempo em que o retroalimentam:

(...) o circuito é uma rede que não apenas fornece as condições para a existência dos filmes, mas é também um ambiente onde essas condições são negociadas. Dispositivos e práticas se programam de acordo com uma série de atores, instituições e indivíduos. Características consideradas essenciais à obra cinematográfica – como formato físico, definição visual, meios de transmissão do material e duração temporal – são, de fato, colaterais aos contínuos reajustes de seu aparato. Nesse sentido, um devir técnico sustenta a ontologia aparentemente fixa da mídia. (MENOTTI, 2019, p. 19, tradução nossa)

No caso do *Fulldome*, portanto, os planetários digitais, instituições detentoras da infraestrutura tecnológica para operação de uma projeção padronizada, têm sido as principais instituições exibidoras. Em linhas gerais, a maior parte da produção *Fulldome* se vincula à tradição científica dos planetários, buscando conferir peso aos conteúdos pedagógicos e explorando o potencial do audiovisual de representação de fenômenos científicos, em especial os relacionados ao campo da astronomia. Nesta esfera de circulação quase sempre é destacado, portanto, o potencial pedagógico das produções inseridas em um escopo mais amplo de divulgação científica executado pelos planetários que, em todo o mundo, acabou privilegiando sempre audiências dominadas por crianças e adolescentes em idade escolar. (CHAMIER-WAITE, 2013, p. 227)

O gênero privilegiado neste contexto consiste em documentários de divulgação científica que propõem fornecer ao espectador um ponto de vista inacessível por meio da imersão

sensorial em estímulos luminosos e sonoros. Estruturados como narrativas de viagem, buscam levar o espectador a vivenciar, por meio de representações e visualizações, em espaços familiares ou extraordinários, uma série de paisagens e fenômenos naturais, com enfoque especial no campo da astronomia e da astronáutica, além de ecologia e biologia celular. Quase sempre, tais filmes são concebidos como suportes dedicados à veiculação de conteúdos científicos escolarizados, cuja autoridade é garantida pela participação de consultores científicos e educacionais nos projetos de produção. Por um lado, muitos desses filmes carregam uma concepção escolar enciclopédica e, ainda que construam narrativas norteadoras que visam certa ludicidade, acabam trazendo um vasto conteúdo informativo que conflita com a proposta de uma experiência sensorial imersiva e espetacular. O filme se torna mero suporte para informações científicas escolarizadas, pouco fomentando ambiguidades para uma leitura mais participativa do texto fílmico. Por outro lado, por seu aspecto comercial e por uma necessidade de atração e de envolvimento do público, em muitos momentos estabelecem diálogos com referências da cultura *pop*, especialmente quando se referenciam em imaginários visuais e sonoros do cinema. Por vezes adotam também um tom especulativo que vai além da apresentação de conhecimentos calcados em evidências científicas estabelecidas para abordar hipóteses teóricas controversas, mas que certamente encontram reverberação na curiosidade do público. Tais características aproximam essas produções de certas vertentes do documentário científico televisivo, como os veiculados pelo *Discovery Channel*, ou, mais especificamente no campo da astronomia, a série *Cosmos*, originalmente produzida e apresentada nos anos 1980 pelo astrônomo e escritor Carl Sagan. Como muitos de seus congêneres da TV, por um lado os documentários *FullDome* carregam quase sempre uma visão triunfal da ciência contemporânea. Apresentando o conhecimento acumulado até nosso tempo, fundam a expectativa de intensos desenvolvimentos e descobertas que ainda estão por

vir, algo especialmente realçado com as expectativas da “expansão espacial”, aliás um tema comum no desfecho de diversos filmes.¹⁰⁹

As imagens sintéticas de computação gráfica são hegemônicas na produção, com especial destaque para a animação tridimensional digital. Por um lado, a computação gráfica oferece um caminho de produção que contorna as limitações físicas impostas às metodologias de produção em filmagem direta, provendo uma câmera virtual livre de limitações materiais e que pode renderizar imagens de quaisquer objetos modelados digitalmente e nas altas resoluções em prática no campo (sendo o padrão 4K - 4096x4096 - uma referência em prática ou buscada pelos planetários), bem como fornecer os *Dome Masters* (padrão de *output* para projeções *Fulldome*) com a distorção anamórfica geometricamente adequada.¹¹⁰

O potencial hiper-realista da computação gráfica é explorado com eficácia na representação de objetos que constituem os universos virtuais abordados. Na modelagem desses cenários são empregados modelos de alta densidade de vértices (portanto, mais complexos e detalhados) aliados a texturas de alta resolução e iluminação dramática com imagens HDR (*High Dynamic Range* – Grande Amplitude Dinâmica), recursos estes que buscam favorecer a sensação de “estar” no ambiente representado de forma consistente e torná-lo quase palpável durante o deslocamento perfeitamente coreografado da câmera, apelando não apenas ao ilusionismo óptico, mas também ao sentido háptico em virtude da exuberância e requinte de detalhes. Aliado a uma concepção perspéctica da imagem e à lógica da jornada, o ilusionismo da computação gráfica contribui para oportunizar o aspecto da expectativa *Fulldome* como uma “experiência”, uma vivência espetacularizada dos objetos e fenômenos naturais representados.

A hegemonia temática das ciências naturais, em especial da astronomia e da astronáutica, é recorrentemente tida no campo como um desdobramento natural da relação entre planetários e o desenvolvimento técnico e institucional das projeções *Fulldome*. Ao desenvolver seu conceito de IDE (*Immersive Dome Environment*),

Isabella Beyer traça uma genealogia das projeções hemisféricas que enfatiza especialmente seus antecessores no campo dos aparatos cartográficos:

O IDE tem suas raízes na história do planetário, do globo e da cartografia – como se vê, por exemplo, no Globo de Gottorp (...). Historicamente, os dois principais tópicos eram o céu e a terra, e parece natural que esses dois elementos continuem sendo os mais frequentes a serem representados hoje em IDEs digitais ao redor do mundo. Ciências do céu, como astronomia e cosmografia, e ciências da terra, como geologia – incluindo oceanografia e vulcanologia – são comumente apresentadas no IDE (...). Além disso, as visualizações do conhecimento sobre o espaço, como a cartografia espacial, são aprimoradas dentro do arranjo esférico da cúpula. (BEYER, 2019, p. 267-268, tradução nossa)

Em que pesem os antecedentes epistemológicos apontados pela autora, o olhar para as instâncias de circulação da produção pode nos suscitar também considerações sobre os vetores econômicos que permeiam a produção. A profusão de filmes com temáticas astronômicas pode ser relacionada com as oportunidades geradas pela demanda garantida de filmes por partes dos planetários diante da tendência de digitalização de seus equipamentos iniciada duas a três décadas atrás, sendo filmes e sistemas de projeção distribuídos pelos mesmos atores comerciais. Sem um catálogo robusto de filmes afins aos valores científicos de instituições decenárias, como são os planetários, o fornecimento de equipamentos de projeção e sua renovação periódica, diante de sua esperada obsolescência, não se justificaria. Assim, tais filmes, ou *shows*, como são anunciados e comercializados, devem, antes de tudo, corresponder às expectativas e aos ideais científicos dos planetários e demais instituições museológicas.

Observar as interferências dos circuitos na caracterização geral de vertentes da produção indica também semelhanças diversas compartilhadas entre o *Fulldome* e os formatos de *giant screen cinema*¹¹¹, como o IMAX e o OMNIMAX. Em vasta pesquisa sobre o IMAX, Alison Whitney (2005) evidencia como produtores e diretores adequaram seus filmes aos padrões de seus clientes institucionais, tradicionalmente museus de ciências, tecnologia e história natural. Fatores de ordem institucional, comercial e

tecnológica afetariam, portanto, as qualidades formais, estéticas e discursivas das produções IMAX, favorecendo escolhas estilísticas distintas daquelas comumente utilizadas no cinema convencional de tela plana e que contribuíram para a ideia de uma suposta afinidade do padrão com o campo do documentário, bem como, em contraponto, para uma alegada inadequação técnica e material para a narrativa dramática ficcional (WHITNEY, 2005, p. 64, 70). Não apenas essa mesma lógica pode ser considerada para o *Fulldome* como podemos ir além e perceber vinculações diretas com o circuito dos planetários modernos (especialmente na América do Norte), seja por compartilharem o mesmo endereçamento científico e estarem situados nos mesmos contextos institucionais, seja por seu encontro no padrão OMNIMAX, aplicação do sistema de projeção proprietário da marca em uma tela hemisférica que é tida como uma forma antecessora do *Fulldome*. Assim, a produção para os formatos de *giant screen cinema* compartilham importantes características com a produção *Fulldome*, especialmente em seu endereçamento científico, no privilégio do gênero do documentário e ainda por sua proposta de uma experiência extraordinária que busca provocar um efeito sublime mobilizando ideias e efeitos análogos.

Assim como estes padrões, o *Fulldome* também é, por vezes, entendido como um meio não propício para a narrativa ficcional, seja por uma suposta inadequação para a inserção em um circuito eminentemente científico, seja pela forma da tela hemisférica, à qual conceitos da linguagem clássica não são imediatamente aplicados, tema que ainda demanda maior aprofundamento na bibliografia especializada. A narrativa dramática não está completamente ausente deste contexto, mas por vezes se faz presente no interior dos documentários, em que personagens vivenciando situações de conflito visam enquadrar o conteúdo propriamente informativo, uma estratégia que busca envolver o espectador e provocar identificação, sendo por isso comum que as personagens sejam crianças e adolescentes curiosos, proativos e interessados em ciências. Assim, estabelece-se uma estratégia que pretende tornar mais fácil e palatável a absorção de conteúdos

escolarizados. Não obstante, muitas vezes os documentários adquirem um tom sensacionalista, apresentando os fenômenos naturais abordados com certa espetacularidade visual oportunizada pela mobilização dos melhores recursos de computação gráfica disponíveis. Auroras boreais, chuvas de meteoros, furacões, terremotos e erupções vulcânicas são apresentados a partir de uma abordagem dramática que busca suscitar tensão e envolvimento dos espectadores em situações de perigo potencial, quando não expressamente apresentados como conflitos. De forma articulada a essa dramatização, predomina o uso da narração em *voz-over*, quase sempre com uma voz masculina e, frequentemente, pertencente a um ator renomado em *Hollywood*, como Liam Neeson ou Tom Hanks.^{[112](#)}

O aspecto da duração dos documentários, em geral situada na faixa entre 20 a 40 minutos, é outra característica recorrente nos documentários *Fulldome* e que pode ser tomada como resultado do ciclo de *feedback* (entre filmes e circuito) e dos atravessamentos econômicos das instâncias de circulação. Filmes nesta faixa de duração, uma boa prática implícita no circuito dos planetários, são tidos como os “longas-metragens” no campo do *Fulldome*. Diferente da indústria cinematográfica de tela plana, a produção *Fulldome* apresenta comparativamente menos espaços de exibição e de circulação; dificilmente teria retorno financeiro do investimento em onerosas produções de 90 a 120 minutos. Além disso, há que se considerar o risco do tédio (BEYER, 2019, p. 302), pois períodos prolongados em uma “situação cinema” de estímulos tão intensificados, como é o caso da expectativa na tela hemisférica, são propensos a favorecer o tédio e o sono pelo eventual descompasso entre as expectativas suscitadas pela monumentalidade do meio e a capacidade dos estímulos visuais e sonoros de sustentar a atenção do público. Outro fator diz respeito ao armazenamento e distribuição digital dos filmes que comumente vem sendo feito por meio de HD’s contendo versões dos filmes em sequências de fotogramas sem compressão a serem processadas em *codecs* específicos de cada modelo de equipamento de

projeção e, assim, resultar em um arquivo executável na melhor qualidade possível. Portanto, quanto maior a resolução das imagens e a duração do filme, obviamente maiores serão as demandas de armazenamento e processamento.

Também é possível supor que o padrão de duração dos filmes em IMAX contribuiu para estabelecer uma prática de duração ideal em contextos museológicos científicos que interferiu nos circuitos dos filmes *Fulldome*. Whitney nos informa que o parâmetro de duração dos filmes IMAX era inicialmente restrito a 40 minutos devido, simplesmente, à extensão máxima possível da película de 70mm na bobina de rotação de seu projetor específico e que essa limitação seria vista como um empecilho para o desenvolvimento de narrativas dramáticas, algo que a autora rejeita e que não encontra respaldo na história do cinema (WHITNEY, 2005, p. 90). De fato, do ponto de vista institucional e mercadológico, tal duração pode revelar-se adequadamente longa o suficiente para atrair os visitantes (e permitir a cobrança de ingressos) e curta o suficiente para garantir tempo de visita a outras atrações no mesmo local, além de uma agenda de hora em hora para as sessões. No caso dos planetários, tal faixa de duração se aproxima de uma média de duração das sessões com projeção óptico-mecânica, chegando ao máximo em 40 ou 50 minutos. Quase sempre, suas atividades abertas ao público buscam conjugar sessões de projeção com observações com telescópios, oficinas, exposições, experimentos e demonstrações científicas.

Se fatores diversos podem justificar práticas recorrentes neste meio e indicar seus atravessamentos institucionais, mercadológicos e operacionais, assim como Whitney (2005), acima, também afirmamos a inexistência de razões técnicas para essas delimitações no campo do *Fulldome* ou para um enquadramento de gênero que privilegie o documentário. Cabe lembrar que a própria concepção de longa-metragem com duração de 90 a 120 minutos, quase sempre associada aos filmes narrativos ficcionais, foi também constituída como uma prática no cinema de tela plana por uma série de circunstancialidades que também incluem elementos de ordem econômica e institucional (MENNOTI, 2012).

As recorrências detectadas nos documentários *Fulldome* decorrem, portanto, de circunstâncias institucionais, técnicas e comerciais relacionadas aos planetários e aos museus de ciência. Outros contextos que também reafirmam tais características podem ser identificados nos eventos das diversas associações que reúnem planetários em torno de seus interesses regionais ou globais, como é o caso da IPS (*International Planetarium Society* – Sociedade Internacional de Planetários), cujos encontros bienais ao redor do mundo sempre guardam espaço para demonstrações de novos equipamentos, novos *softwares* e sessões de lançamento de novos filmes. Além disso, dentre os diversos festivais específicos para *Fulldome* ou que possuem características válidas, existem alguns que trazem em suas chamadas de submissão direcionamentos mais especificamente científicos e pedagógicos, privilegiando filmes a partir da lógica da visualização científica. O *Brno Fulldome Festival*, na República Tcheca, por exemplo, explicita a preferência por “shows educativos”.¹¹³ O *International Festival of Science Visualization*¹¹⁴, no Japão, tem foco na produção *Fulldome* e no fomento à divulgação científica. Outro exemplo, o *Beijing International Science and Technology Film Festival*¹¹⁵, é aberto a documentários científicos de tela plana e filmes *Fulldome*, bem como padrões de *giant screen cinema* e 3D estereoscópico. Festivais, feiras e eventos deste campo constituem vitrines de divulgação e visibilidades das produções, que competem por premiações diversas que podem alimentar as estratégias comerciais e reforçar os ciclos de *feedback* de caracterização das próximas produções. Paralelamente às exibições, são frequentes espaços para palestras, seminários e *workshops* por parte dos criadores e produtores, trocando experiências dentro de uma comunidade que compartilha interesses comuns e que, inclusive, tem atuado no encaminhamento das padronizações técnicas. Quase sempre, o patrocínio parcial ou total destes eventos por parte das grandes companhias ligadas ao fornecimento e manutenção de equipamentos na área, bem como à distribuição de *softwares* e filmes adequados ao seu *hardware*, garante a essas empresas

espaços promocionais e exibição de seus produtos em estandes e sessões de projeção.

Em que pesem as potencialidades pedagógicas destas produções em formato de documentário, nota-se certa tendência à homogeneização nestes filmes. Embora um ganho de qualidade artística e de diversidade possa ser percebido desde os primeiros filmes *Fulldome*, há duas décadas atrás, os fatores econômicos, institucionais e científicos exercem um papel conservador que circunscreve essas produções dentro das expectativas mais evidentes na comunidade de planetários, bem como alinham os aspectos expressivos e narrativos dos filmes aos protocolos de padronização da projeção e da expectativa dos filmes *Fulldome* de acordo com características e modos de ver típicas dos formatos de *giant screen cinema*.

Portanto, a necessidade de experimentação no campo da produção *Fulldome* é algo percebido por pesquisadoras que também atuam no campo da prática de produção para telas hemisféricas, como Isabella Beyer (2019) e Chamier-Waite (2013). Essa última argumenta que a movimentação gradual rumo a uma maior experimentação formal no *Fulldome* poderia ser atribuída à ampliação crescente do acesso aos meios de produção e de exibição, especialmente em universidades e estúdios de artistas independentes (CHAMIER-WAITE, 2013, p. 229). De fato, na mesma medida em que o processo de adoção de sistemas de projeção digitais pelos planetários potencializou e modernizou o trabalho destas instituições, também suscitou intenso interesse de artistas, animadores, músicos, estudantes, cineastas e pesquisadores da área de artes. Inicialmente por meio de iniciativas isoladas que, gradualmente, se estruturaram em contextos institucionais, consolidou-se uma produção mais aberta para a experimentação e que alcança maior diversidade, sendo difícil subjugar-la a um único gênero que poderia, idealmente, ser contraposto aos documentários.

Essa produção, composta majoritariamente por curtas autorais e independentes, impõe tensionamentos nas linhas de força que tendem a uma padronização da técnica de projeção e uma

homogeneização das produções audiovisuais para telas hemisféricas. Assim, manifestam-se concepções que, por vezes, se contrapõem às propostas pedagógicas e a certa adequação que o documentário demonstra em relação aos protocolos estabelecidos para operação do dispositivo *Fulldome*, ainda que nem sempre os temas, conceitos e contextos científicos sejam deixados de lado. Nessa esfera de circulação da produção, o interesse pelo *Fulldome* se liga a tendências contemporâneas da artemídia, como projeções mapeadas, performances audiovisuais, visuais interativos e procedurais, bem como instalações imersivas que adicionam uma dimensão espacial à imagem em movimento, valendo-se de novas tecnologias luminosas e sonoras combinadas em suportes espaciais não limitados às telas convencionais. Desses circuitos, emergem principalmente filmes de curta-metragem, que contaminam os circuitos propriamente científicos e concretizam a capacidade do vídeo de atuar nas “extremidades” das artes e das mídias (MELLO, 2008). Ao contrário da profissionalização encontrada no circuito dos documentários, trata-se de filmes frequentemente produzidos de forma independente por artistas, coletivos e grupos de estudantes, dotados de recursos próprios ou apoiados nas estruturas de laboratórios universitários e em pequenas verbas oriundas de editais e residências artísticas, quase nunca especificamente voltados para *Fulldome*. Não sujeitos às mesmas restrições das produtoras focadas em filmes educativos, os artistas envolvidos nessas produções independentes têm conduzido experimentações que tensionam os parâmetros estabelecidos nas padronizações *Fulldome* e os clichês da produção científica circulante, nem sempre se adequando às orientações de “boas práticas” do campo que visam garantir a adequação e clareza da comunicação de viés científico em uma ampla tela que cobre todo o campo de visão do espectador.¹¹⁶ Tal produção evoca trabalhos experimentais da artemídia que foram precursores das telas hemisféricas, como os concertos *Vortex*, conduzidos por Jordan Belson e Henry Jacobs no *Morrison Planetarium*, em San Francisco, nos anos 1950, ou a instalação *MovieDrome*, de Stan VanDerBeek, que visionava criar

uma rede de comunicação global por meios audiovisuais conectando diversos domos ao redor do mundo. Além disso, a exploração de grafismos abstratos e o destaque para o som e a música como elementos fundamentais da experiência muitas vezes se ancoram na referenciação a vertentes da chamada *visual music*, evocando o trabalho de realizadores como Oskar Fischinger, Mary Ellen Bute, John Whitney ou Norman McLaren.

Em meio à pluralidade de artistas em atuação neste campo, destacamos, dentre obras premiadas (e, portanto, validadas por seus circuitos) os trabalhos do alemão Rocco Helmchen (um dos poucos a produzir filmes *Fulldome* de “longa metragem” fora do gênero documentário, como *Chaos & Order: a mathematic symphony* - 2012) e do russo Sergey Prokofiev (*Labyrinth* - 2021), ambos artistas dedicados à exploração da computação gráfica para criação de espacialidades imaginárias que tensionam o eixo objetivo e representativo marcante nos documentários científicos. A polonesa Paulina Majda, além de diretora e produtora de documentários premiados e com inserção global no circuito científico dos planetários (como *Dream to Fly* - 2013 e *Hello Earth* - 2017), explora possibilidades da animação *stop-motion* em *My Place in the Universe* – 2020.¹¹⁷ No Brasil, a dupla Victor Valentim e Aníbal Alexandre rompeu com a despolitização marcante na maior parte da produção *Fulldome*. Em 2017, os artistas receberam o prêmio de melhor filme no *Immersphere*, primeiro festival internacional de *Fulldome* realizado no país, com o filme *Demarcar, Resistir!*, trazendo para o domo imagens e sonoridades que tematizam os conflitos em torno da demarcação de terras indígenas. Já em *Ginófitas*, melhor filme experimental do *Immersphere* 2021, Valentim e Alexandre se juntaram a Débora Passos para explorar uma abordagem híbrida que insere elementos pintados em aquarela, desenhos e técnicas de bordado em um espaço virtual construído computacionalmente.

Também premiada em diversos festivais, a norte-americana Diana Reichenbach apresenta vasta produção nesta área, com um estilo autoral bem definido, cuja abordagem é descrita por ela

mesma como “Abstrata, mas não muito abstrata”. A artista afirma que, pela sua experiência, muitos espectadores perdem interesse “quando o que veem e ouvem não tem nenhum ponto de referência à sua própria história pessoal.” (REICHENBACH, 2017, p.511, tradução nossa). Assim, ela adota uma estratégia que consiste em oferecer “pontos de referência” aos espectadores, imagens familiares apresentada no início do filme e que aos poucos são tomadas por imagética abstrata até serem completamente substituídas por luz e cor em movimento, para então gradualmente retornar ao estágio inicial, recuperando o ponto de vista natural do espectador. Em *Sonolumin*, por exemplo, Reichenbach explora uma mescla de técnicas de animação, incluindo abordagens não computacionais, como o *light painting* (manipulação da luz incidida nos objetos e elementos do cenário) e o *stop-motion*. Ainda nos Estados Unidos, Lynn Tomlison, experiente animadora na técnica bidimensional de massinha emplastada no vidro, também conta em seu portfólio com experimentos em processos de produção e composição da imagem para filmes *Fulldome*.¹¹⁸

Embora estas e outras produções venham oferecendo importantes contribuições para a diversificação do quadro geral da produção *Fulldome*, não encontram um mercado estabelecido para sua circulação, pois como a maior parte das salas é constituída por planetários, estes demonstram pouco interesse na manutenção em cartaz de produções que, supostamente, não seriam afeitas às expectativas de seus gestores, curadores e patrocinadores. Não obstante, embora sejam minoritárias, existem instituições que contam com sistemas de projeção para telas hemisféricas permanentemente instalados, mas não se identificam com as atividades astronômicas características dos planetários, constituindo importantes instâncias de circulação da produção não-pedagógica. Caso emblemático é o da SAT¹¹⁹ (*Société des Arts Technologiques* – Sociedade das Artes Tecnológicas), em Montréal, no Canadá. Trata-se de uma instituição sem fins lucrativos, mantida por fundos públicos e privados, que se dedica ao fomento às artes digitais por meio de eventos, exposições, residências artísticas, laboratórios de

pesquisa e cursos de curta duração. Dentre os espaços de que dispõe, conta com um domo fixo de 18 metros de diâmetro, a *Satosphere*, que se diferencia dos planetários (e da padronização proposta pela IMERSA) pela tela em 180° x 210° (cuja curvatura se inicia já na altura do piso da sala), pelo sistema de som multicanal com 157 alto-falantes e pela modularidade do espaço, que não conta com poltronas ou console de operação fixos, podendo a sala ser ajustada de acordo com cada atividade, o que favorece iniciativas de performances ao vivo sem relação com a astronomia e que costumam encontrar desafios institucionais e operacionais nos sistemas proprietários dos planetários.

Nessa esfera de circulação temos festivais e mostras de *Fulldome* especialmente conectados com as cenas de arte digital e eletrônica. A própria SAT, por exemplo, organiza o *SATFest*, um evento dedicado exclusivamente aos “filmes imersivos” de curta-metragem dentro da duração máxima de 9 minutos. Na chamada, nota-se que o vocabulário utilizado enfatiza mais o aspecto imersivo das obras (*immersive short films* – filmes de curta-metragem imersivos, *immersive cinema* – cinema imersivo) do que propriamente sua adequação ao padrão *Fulldome*. É explicitado que a chamada busca experimentação e inovação e que categorias como filmes educacionais, científicos, corporativos e infantis não são incluídos.¹²⁰ No Brasil, o *FILE 2019* (Festival Internacional de Linguagens Eletrônicas) apresentou a mostra *Cinema Circular* com um grupo de 13 curtas-metragens experimentais estrangeiros.¹²¹ Além disso, também o *Immersphere*, realizado no planetário de Brasília em 2017 e 2021, se insere parcialmente nessa linha.¹²² Na primeira edição, que contou também com uma exposição de artes digitais, a exibição dos filmes foi organizada a partir de critérios implícitos, mas evidentes: enquanto na Mostra Competitiva foram exibidas sessões com grupos de curtas-metragens, na Mostra Paralela foram exibidos documentários mais afeitos às concepções científicas dos planetários, organizados em sessões individuais. Já na segunda edição, em 2021, o festival contou apenas com a Mostra Competitiva, novamente organizada em sessões de curtas.

Assim, apesar do interesse suscitado no público das mostras e festivais, essa vertente da produção não compõe a programação regular dos planetários, a não ser no decurso desses eventos específicos que, com frequência, precisam se apoiar, física e institucionalmente, em algum planetário. Apesar de profícua, diversificada e muitas vezes não restrita às mesmas limitações dos documentários (como a necessidade de dublagem e remixagem para circulação internacional), essa produção acaba ocupando um espaço minoritário de exibição.

Não obstante, a separação entre circuitos “artísticos” e “científicos” não pode ser tomada como categórica. Alguns dos maiores festivais de filmes *Fulldome* têm oferecido abertura para a participação tanto de documentários identificados com o circuito científico dos planetários quanto de trabalhos relacionados com circuitos mais experimentais. É o caso do *Fulldome UK*¹²³ (que acontece bianualmente no *Davenport Market Hall*, em Plymouth, na Inglaterra), do *Fulldome Festival*¹²⁴ (que acontece no planetário da Carl Zeiss em Jena, na Alemanha), do *Dome Fest West*¹²⁵ (realizado no *Orange Coast College Planetarium*, na Califórnia) e do *Dome Under Festival*¹²⁶ (realizado em Melbourne, na Austrália). Nestes festivais, em geral, a categoria *Full-length feature show* é direcionada a filmes com mais de 15 ou 20 minutos, propícia, portanto, aos documentários de endereçamento científico. Já as categorias *Short Film* (para obras com até 15 ou 20 minutos) e *Student Film* (em geral para trabalhos com duração máxima de 5 minutos) contemplam os curtas experimentais e as pequenas produções oriundas de contextos universitários.¹²⁷

Promovendo, ainda que pontualmente, rupturas e ambiguidades nos circuitos da produção *Fulldome*, destacamos ainda a atuação particular e as produções do Espaço do Conhecimento UFMG, museu ligado à Universidade Federal de Minas Gerais e integrante do Circuito Cultural Liberdade, em Belo Horizonte. Trata-se de um museu dedicado às múltiplas formas do Conhecimento e que conta com uma posição particular por reunir duas mídias audiovisuais pioneiras em MG: um planetário híbrido e uma fachada digital

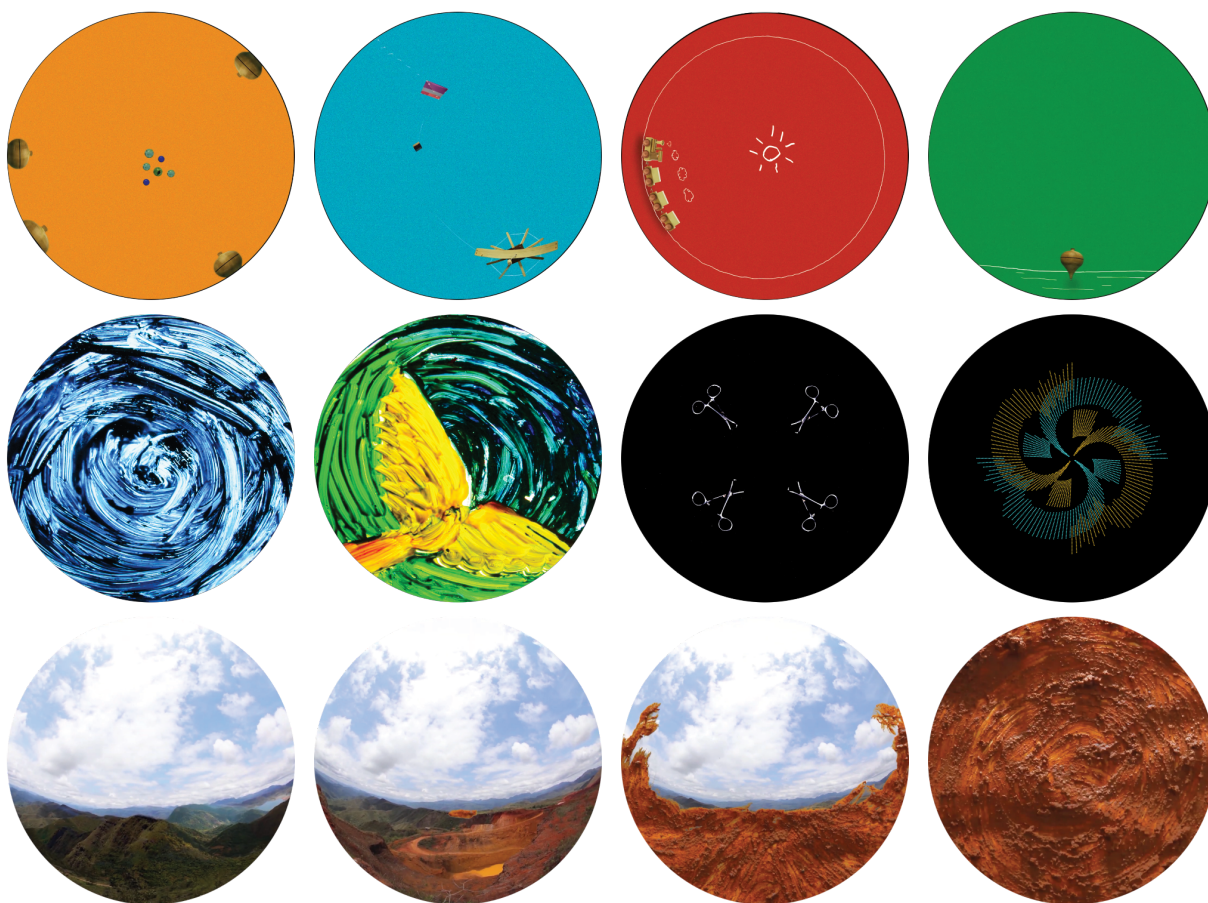
(*media façade*) articulados a uma proposta de divulgação científica em interface com a arte. Diferentemente da maior parte das instituições brasileiras que abrigam planetários, desde sua inauguração, em 2010, o museu conta com equipe dedicada à pesquisa e produção audiovisual (atualmente configurada como Núcleo de Audiovisual).

As produções desta equipe (como *O céu como patrimônio* – 2016, *Entre Discos e Esquinas* – 2017, *Perspectivas Austrais* – 2017, *Reverberações* – 2019, *Inconfidências* – 2021) são quase sempre associadas a exposições temporárias e outras atividades ou projetos do museu. A interdisciplinaridade tem sido uma marca deste conjunto de filmes, resultado da colaboração entre os núcleos de atuação no museu (Audiovisual, Comunicação e Design, Astronomia, Ações Educativas e Acessibilidade, Expografia) e destes com professores, projetos de ensino, pesquisa e extensão de diversas unidades da universidade. Mais do que um reforço do aspecto “informativo” tradicionalmente atribuído a uma visita ao planetário, busca-se propiciar momentos lúdicos e contemplativos que possam inspirar e instigar os espectadores à busca de novos conhecimentos, dentro ou fora do museu.

Como emblema dessa interdisciplinaridade, estes filmes têm sido marcados pelo hibridismo nas técnicas e linguagens, em que procedimentos diversos da animação, para além das aplicações da computação gráfica, têm sido empregados em combinação com o vídeo, a fotografia, a ilustração, a música, a astrofotografia e o *time-lapse* de forma a qualificar aspectos centrais das experiências audiovisuais propostas.

Em *Entre Discos e Esquinas* (produção realizada no contexto da exposição *Canção Amiga*, sobre o Clube da Esquina, grupo musical belorizontino), por exemplo, a animação, misto de *stop-motion* com recortes digitais, trazia brinquedos que remetiam a outra temporalidade, a uma outra infância idealizada nas músicas do grupo: uma bola, um pião, bolinhas de gude, pipas, um trenzinho de madeira e um violão, todos situados sobre fundos coloridos que destacavam o elemento animado em movimento ao redor do domo. Nas transições, o desenho animado digital, em linhas

brancas, realizava a metamorfose entre um brinquedo e outro. Assim, dentro de uma proposta lúdica, foram exploradas também outras possibilidades para a animação para além da animação tridimensional digital, deslocando o referencial do realismo ilusionista para uma proposta de singeleza e ludicidade que, inclusive, se referenciava no imaginário do Clube da Esquina e em elementos das capas de seus discos. Já o filme *Reverberações*, produzido no contexto da exposição *Energia e Movimento*, por um lado, explorava abordagens mais contemporâneas, como a animação procedural programada em linguagem *Processing* para reagir à trilha musical original e desenhar animações com grafismos abstratos; por outro, a adoção de técnicas como a pintura sobre o vidro e a animação de objetos em *stop-motion* tornou esta a produção do museu com maior diálogo com as técnicas "alternativas" que englobam o campo da animação dita "experimental". O filme *Inconfidências*, projeto que buscou abordar os impactos socioeconômicos e ambientais dos três séculos de mineração no estado de Minas Gerais, majoritariamente calcado em imagens fotográficas e videográficas, contou com uma breve sequência animada. Logo no início, a foto de uma paisagem com o relevo típico do estado é substituída, em fusão, pela imagem de uma cava de mineração onde a degradação ambiental se faz evidente. Em seguida, sobreposta à imagem fotográfica, uma animação de lama representa o rompimento de uma barragem e a avalanche de rejeitos. Em apenas alguns poucos quadros, a animação é eficaz em representar o horror de uma tragédia desta natureza a partir de uma mera sugestão, em um ambiente imersivo no qual se é instado a olhar "para cima", o que significa ser soterrado pela lama, que, a cada quadro, ocupa e escurece o espaço da imagem. Trata-se de bom exemplo de como abordagens experimentais na animação podem vir inclusive a complementar a lógica informativa de um documentário, assim como também contribuir com uma instância politizadora dessa produção, o que não é o caso da maioria dos filmes científicos, que trazem mensagens ambientais genéricas e que pouco problematizam questões que afligem o mundo contemporâneo.



Fotogramas de produções animadas do Espaço do Conhecimento UFMG.
Filmes *Entre Discos e Esquinas*, *Reverberações* e *Inconfidências*.

Naturalmente, há que se reconhecer que as produções do Espaço do Conhecimento UFMG possuem alcance restrito, sendo veiculadas em poucos espaços fora do museu. Algumas exceções são a participação pontual em festivais¹²⁸, ou a disponibilização no site da ABP (Associação Brasileira de Planetários), embora os filmes carreguem concepções específicas e bem aceitas no museu de origem, mas nem sempre afins às intencionalidades de outros museus. Não obstante, as produções realizadas localmente têm permitido a diversificação da programação dessa instituição, incorporando filmes de maior consonância com os valores e concepções do museu do que a produção comercial. O valor da abertura à experimentação é perceptível na utilização de técnicas

diversas de animação nas produções, que contribuem para a constituição de linguagens híbridas que se revelam adequadas para concepções interdisciplinares do conhecimento. A apropriação de técnicas tidas como minoritárias (e muitas vezes 'impróprias') no campo da produção audiovisual *Fulldome* possibilita certos deslocamentos (ou mesmo rupturas) nas dinâmicas dominantes no dispositivo da tela hemisférica, suscitando outras potencialidades estéticas e poéticas, quando não pedagógicas ou ideológicas. Nesse sentido, possibilitam renovações pontuais dos circuitos de exibição e demonstram caminhos viáveis para a construção de espaços institucionais para produções que extrapolam a inserção científica restrita aos tópicos da área de astronomia e abrem espaço para possibilidades múltiplas no campo do audiovisual e, especificamente, para o campo do cinema de animação.

Nos parece claro, portanto, que o campo da produção *Fulldome* abre espaços de atuação para os animadores, conformando inclusive certo nicho de mercado de trabalho que, especialmente no campo dos documentários, tende a crescer e se expandir internacionalmente. Não obstante, existem oportunidades no campo da produção experimental e até mesmo na pesquisa acadêmica relacionada à área de audiovisual e de animação. A mobilização intencional das técnicas "analógicas" tem se mostrado, em algumas das produções mencionadas, como um caminho fértil a propiciar deslocamentos e abrir outras possibilidades de produção talvez ainda vistas como "inadequados", mas já exploradas por artistas que têm evidenciado sua riqueza na produção *Fulldome*. Nessa direção, outra lacuna a ser desenvolvida e explorada, tanto na perspectiva prática quanto teórica, consiste na narrativa dramática ficcional, ainda hoje muito pouco explorada, aparecendo apenas em suas vertentes enquadradas para dar ensejo à entrada de informações de cunho educacional, ou em poucas iniciativas de curtas independentes e estudantis (como *Sciaphobia*, *breakFAST* e *The Shadow*).

Nesse sentido, esperamos que a construção de uma perspectiva crítica perante os atravessamentos científicos, políticos, institucionais e mercadológicos das instâncias de circulação da

produção audiovisual *Fulldome* possa contribuir para a desnaturalização do que é tido como normalizado e consensual neste campo, resultando na consolidação de realidades de produção e circulação mais autônomas e diversificadas.

Referências

BEYER, Isabella Marzena. *Le passage – Towards the Concept of a New Knowledge Instrument: Epistemological Experiences inside Immersive Dome Environments*. University of Plymouth (Thesis – Doctor of Philosophy), 2019.

CHAMIER-WAITE, Clea von. *The Cine-poetics of Fulldome Cinema*. In: *Animation Practice, Process & Production: 2013, Vol.3, N.1&2*, pp. 219-233.

Chaos and Order: a mathematic symphony. Dir: Rocco Helmchen. Alemanha, 2012, 50 min.

Demarcar, Resistir! Dir: Aníbal Alexandre, Victor Valentim. Brasil, 2017, 6 min.

Dream to Fly. Prod: *The Heavens of Copernicus Productions*, Dir: Paulina Majda, Polônia, 2013, 35 min.

Entre Discos e Esquinas. Prod: *Espaço do Conhecimento UFMG*, Dir: Maurício Gino, Vitor Amaro, Kayke Quadros. Brasil, 2017, 12 min.

Ginófitas. Dir: Débora Passos, Aníbal Alexandre, Victor Valentim. Brasil, 2021, 5 min.

Hello Earth. Prod: *The Heavens of Copernicus Productions*, Dir: Paulina Majda, Polônia, 2017, 31 min.

Labyrinth. Dir: Sergey Prokofiev. Alemanha, 2021, 16 min.

MELLO, Christine. *Extremidades do vídeo*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2008.

MENOTTI, Gabriel. *Através da sala escura: espaços de exibição cinematográfica e Vjing*. São Paulo: Intermeios; Vitória, ES: Prefeitura Municipal de Vitória, 2012.

_____. *Movie circuits: Curatorial Approaches to Cinema Technology*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2019.

O céu como patrimônio. Prod: *Espaço do Conhecimento UFMG*. Dir: Maurício Gino e Vitor Amaro, Brasil, 2012, 34 min.

Perspectivas Austrais. Prod: *Espaço do Conhecimento UFMG*, Dir: Maurício Gino e Vitor Amaro. Brasil, 2012, 13 min.

REICHENBACH, Diana. *Losing Time and Space: Experiencing Immersion*. In: GHIRARDI, Giancarlo; WUPPULURI, Shyam. *Space, Time and The Limits of Human Understanding*.

Cham: Springer International Publishing, 2017, p. 503-512.

Reverberações. Prod: *Espaço do Conhecimento UFMG*, Dir: Mauricio Gino, Kayke Quadros. Brasil, 2019, 8 min.

Sciaphobia. Dir: Nico Uthe. Alemanha, 2009, 5 min.

Sonolumin. Dir: Diana Reichenbach. Estados Unidos, 2018, 5 min.

The Shadow. Dir: Joanna Saleta. Polônia, 2016, 4 min.

We are astronomers. Prod: NSC Creative, Reino Unido, 2009, 25 min.

WHITNEY, Alison Patricia. *The Eye of Daedalus: a history and theory of IMAX Cinema*. Chicago: University of Chicago, Dissertation (Doctor of Philosophy), 2005.

YU, Ka Chun; NEAFUS, Dan; WYATT, Ryan. Filmmaking for *Fulldome*: best practices and guidelines for immersive cinema (Part I). In: *Planetarian*, Vol. 45, N.4, dez. 2016, p. 27-39.

_____. *Filmmaking for Fulldome*: best practices and guidelines for immersive cinema (Part II). In: *Planetarian*, Vol.46, N.1, mar. 2017, p. 25-36.

Estratégias de ensino-aprendizagem em animação baseadas no conceito de embodiment

*Luhan Dias Souza
Maurício Silva Gino*

O presente trabalho tem o intuito de promover uma reflexão sobre o desenvolvimento de estratégias de ensino de animação de personagens que tenham como base metodológica o próprio corpo do sujeito que anima e a percepção, análise e adaptação de seus movimentos, estratégias ancoradas na perspectiva da mente corporificada – do termo inglês *embodiment* (GIBBS, 2005). Visa-se, desta forma, apontar uma possibilidade metodológica que pode gerar impactos positivos no processo de ensino-aprendizagem de animação de personagens, especialmente sobre conteúdos introdutórios da área.

Para tanto, utilizou-se como recurso metodológico de investigação a revisão de literatura e análises de processos de ensino-aprendizagem.

A revisão de literatura promoveu a elucidação dos conceitos sobre o desenvolvimento e os princípios de produção relacionados com a atuação de personagens animados; sobre a percepção do movimento corporal encenado a partir do processo de corporificação das informações sensoriais e sobre o processo de ensino-aprendizagem baseado em estudos oriundos dos campos pedagógico e neurocientífico.

As análises foram feitas a partir de seis relatórios de experiências de ensino-aprendizagem (SOUZA, 2020), que foram desenvolvidas no Projeto de Extensão *Tiras Animadas*, do Centro de Estudos em Design da Imagem da Escola de Design da Universidade do Estado de Minas Gerais (ED/UEMG). Esses relatórios descrevem as

estratégias desenvolvidas no projeto e foram analisados a partir da estrutura de análise de conteúdo de Bardin (1977), que consiste de três etapas: a pré-análise, a exploração do material e o tratamento dos resultados, inferência e interpretação.

Na primeira fase do método, entendido como de pré-análise, houve a leitura dos relatórios e o estabelecimento dos objetivos de análise. Na segunda fase, de exploração do material, houve a codificação e categorização dos documentos. Seguindo o proposto por Bardin (1977), foram criadas “unidades de registro” que, segundo a autora, podem ser palavras, temas, acontecimentos, dentre outros.

Após a identificação das unidades de registro no texto e de suas categorias terminais, partiu-se para a análise dos dados e discussão dos resultados, que compreendem a terceira etapa do método de Bardin, em se tratando das etapas de inferência e interpretação.

As análises desenvolvidas apontam para uma diversidade de processos, devendo-se considerar as experiências corporificadas geradas pelos sujeitos envolvidos em suas práticas de produção e ensino-aprendizagem, bem como os impactos produzidos no que se refere à criação da atuação animada a partir da atuação imaginada, mas também na memorização e desenvolvimento dos conteúdos instrumentais em animação a partir do uso da encenação, análise e percepção cinestésica.

Animador de personagens: habilidades e competências

Animação de personagens é um campo profissional que pressupõe processos de animação focados no desenvolvimento da atuação de personagens. Consideramos que para tratar desse tipo de animação, torna-se necessária uma discussão sobre os conceitos que permeiam tanto personagens quanto atuação.

Personagens são, por definição, elementos que compõem uma narrativa. Nessa condição, eles necessariamente precisam atuar em alguma história (mesmo que muito curta), e para tanto precisam possuir uma caracterização (física e psicológica) e objetivos em cena. Portanto, um personagem em uma obra animada não apenas

se movimenta, mas atua. Quanto maior for a caracterização do personagem e mais nítidos forem seus objetivos em cena, mais fácil se torna a construção de sua atuação (SOUZA, 2021).

A partir do exposto, torna-se claro que criar a movimentação de um personagem possui complexidade maior do que de uma representação de um objeto inanimado, como uma bola. Enquanto para se animar o segundo faz-se necessário a compreensão de mecanismos de simulação das leis da física e características físicas atribuídas aos corpos, para animar um personagem é necessário, além disso, compreender conceitos básicos de atuação. Não basta apenas compreender os fundamentos da animação, mas compreender o que motiva a performance do personagem.

Consideramos que uma chave para desenvolver a atuação de um personagem é compreendê-lo em sua condição de “metáfora para a natureza humana” (MCKEE, 2013, p. 351). Se compreendermos o personagem nessa condição e se considerarmos metáforas enquanto os mapeamentos mentais pelos quais uma ação ou conhecimento é estruturado e compreendido por informações de outro domínio diferente (LAKOFF; JOHNSON, 2002, JOHNSON, 1992, JOHNSON, 2017), fica claro que personagens são estruturados e compreendidos como seres humanos.

Nisso, uma estratégia possível para o animador tentar compreender e elaborar estudos sobre os movimentos da atuação do personagem é recorrer a suas experiências de vida como inspiração.

Em vista do que foi discutido, percebe-se que um animador de personagem precisa desenvolver habilidades e competências que dialoguem tanto com sua formação enquanto animador, quanto uma formação relativa ao saber cênico.

Todavia, antes de tratar do assunto em questão, torna-se fundamental definir habilidade e competência. Habilidade, segundo Perrenoud (1999), é quando o sujeito consegue mobilizar conhecimentos e capacidades para resolver uma situação problemática da vida, sem sequer ponderar ou planejar. Silva e Felicetti (2014) apontam que habilidade é uma “série de

procedimentos mentais que o indivíduo aciona para resolver uma situação real, onde ele precise tomar uma decisão” (p.19).

Já competência, segundo Dias (2010), é uma construção específica de cada indivíduo, e exprime-se pela adequação deste em função de uma situação. O autor, após elaborar revisão de literatura sobre o termo, afirma que competência é:

(...) uma combinação de conhecimentos, motivações, valores e ética, atitudes, emoções, bem como outras componentes de carácter social e comportamental que, em conjunto, podem ser mobilizadas para gerar uma ação eficaz num determinado contexto particular. (DIAS, 2010, p. 75)

Em vista disso, algumas competências e habilidades são necessárias para se desenvolver a atividade de animador de personagens, tendo em vista que essa atividade necessita de constantes resoluções criativas de problemas relacionados tanto à sua produção quanto à criação da performance do personagem.

Souza (2021), baseado em Graça (2015), organiza uma lista de competências que um aprendiz a animador de personagem precisa desenvolver para ter autonomia na atividade:

1. Possuir conhecimentos sobre narrativa e seus elementos, para conseguir discernir ou construir apropriadamente a caracterização do personagem;
2. Compreender a linguagem cinematográfica, pois o personagem estará inserido no contexto audiovisual;
3. Conseguir organizar o espaço gráfico como processo de intermediação visual;
4. Compreender a teoria sobre a criação do movimento animado;
5. Dominar as ferramentas de planejamento do movimento animado;
6. Possuir autonomia na criação dos movimentos dos personagens, ou seja, ter condições de criar a performance

do personagem sem precisar recorrer a fórmulas e clichês da área.

Ensino-Aprendizagem

Adotamos os termos *ensino* e *aprendizagem* como dois conceitos distintos que se entrecruzam em um mesmo processo. Roldão (2009, p. 14 -15) define ensino como uma “ação de fazer com que se aprenda algo pretendido e considerado necessário”. Para tanto, é pressuposta uma ação organizada de uma gama variada de estratégias que promovam a aprendizagem de um outro. A autora aponta que não existe garantia de que essa aprendizagem ocorra, haja vista que depende de fatores particulares de cada aprendiz.

Freire (2002) aponta que, desde o começo de um processo de ensino-aprendizagem, é necessário que se fique claro que ensinar não é a transferência de conhecimentos ou de conteúdos, e que formar não é moldar (dar forma) a um corpo disforme. O autor sugere ainda que o professor deva adotar uma postura crítica, e não apenas ensinar os conteúdos, como também de ser um desafiador e de estimular o aluno a desenvolver uma forma de pensar autônoma. Nessa perspectiva, o objetivo do processo de ensino-aprendizagem é criar condições para que os educandos se tornem os reais sujeitos, ao lado do professor, da construção e da reconstrução do saber ensinado.

Para Freire (2002), o professor deve proporcionar ao aluno oportunidades de construir o conhecimento a partir de suas experiências com os conteúdos abordados, nas possíveis conexões com os conteúdos pregressos e nas interações professor-aluno. Essas experiências permitirão que os alunos construam o conhecimento e continuem a buscá-lo de forma autônoma. Esses conhecimentos construídos, que não podem ser medidos por serem subjetivos, são expressados pelo aluno através dos saberes adquiridos ao longo do processo.

Charlot (2000) e Freire (2002) compreendem que os saberes são expressões do conhecimento transpostas em ações, dentro de um

dado contexto. Na expressão do saber, é possível notar o conhecimento, mas só se percebe o saber a partir da ação, e do confronto com alguma situação. Sendo assim, o saber é objetivo e, como tal, pode estar disponível como informação para outros sujeitos ou ser utilizado como objeto de avaliação da eficácia de uma estratégia de ensino-aprendizagem. Perrenoud (1999) relaciona saberes a competências ao apontar que competência mobiliza saberes.

Roldão (2009, p. 57) define estratégia “(...) enquanto concepção global de uma ação, organizada com vista à sua eficácia”. Ainda para a mesma autora (p. 57), o que define estratégia de ensino é a concepção “(...) intencional e orientadora de um conjunto organizado de ações” para o melhor desenvolvimento de determinada aprendizagem.

Freire (2002) propõe que o professor estabeleça estratégias para promover o processo de ensino-aprendizagem no sentido de dar possibilidade ao aluno de construir esse conhecimento de maneira autônoma. A autonomia proposta pelo autor diz respeito à capacidade e liberdade do aprendiz de construir e reconstruir o que lhe é ensinado por meio do respeito do professor ao processo de aprendizagem do aprendiz.

Segundo Cosenza e Guerra (2011), em seu livro, *Neurociência e Educação*, os estudos em neurociências apontam evidências de como ocorre o processo de aprendizagem. Os autores apontam que o termo *aprendizagem* é utilizado em neurociências para designar as informações e comportamentos que o indivíduo adquiriu ao longo da vida. Se trata de um “processo de aquisição de informação” (COSENZA; GUERRA, p. 61). Esse processo se dá por todo o sistema nervoso e é processado no cérebro.

Cosenza e Guerra (2011) afirmam não existir dois cérebros humanos iguais, mas ambos compartilham de um mesmo padrão de funcionamento. No entanto, a forma com que cada cérebro cria as articulações das bilhões de sinapses entre os neurônios do sistema nervoso se refere à experiência sensorial de cada indivíduo. Os autores supracitados lançam mão de uma analogia para exemplificar essa situação: “(...) é como uma cidade que foi

planejada, mas cresceu de maneira desarticulada posteriormente” (p. 28). Ela segue uma certa estrutura, mas possui um desenvolvimento singular.

Os autores discorrem também que a aprendizagem pode promover, além do desenvolvimento de um circuito nervoso, a associação entre circuitos até então independentes. É o que acontece quando aprendemos novos conceitos a partir de conhecimentos já existentes. Nesse sentido, a aprendizagem, segundo os autores, “(...) é consequência de uma facilitação de informações ao longo das sinapses” (p. 38).

Nisso, mesmo que uma nova sinapse não seja criada, as sinapses existentes passam a ser mais eficientes. Esse processo permite as ligações mais duradouras e, assim, o aprendizado acontece. Sob essa perspectiva do funcionamento neurobiológico, o aprendizado diz respeito à formação e consolidação das ligações entre as células nervosas. (COSENZA; GUERRA, 2011).

O cérebro, no entanto, não tem capacidade de processar todos os estímulos aos quais é submetido todo o tempo. Por conta disso, o corpo possui mecanismos que permitem selecionar as informações que são consideradas importantes e ignorar o restante. Esse fenômeno, em que o corpo é capaz de focalizar determinado aspecto do ambiente e ignorar outros – por não considerá-los importantes naquele momento – é chamado de “atenção”. Cosenza e Guerra (2011, p. 41) citam, como exemplo, a estimulação tátil constante causada pelos tecidos das roupas que estamos vestindo, mas que é ignorada por nós a maior parte do tempo, por não ser importante na maioria das situações. Logo, a atenção pode ser direcionada conscientemente para sensações que antes foram ignoradas.

Complementa essa ideia o fato de o ser humano ter uma predisposição para aprender, desde que o conhecimento em questão se configure como importante para o sujeito, ou seja, o conhecimento precisa se apresentar enquanto “significativo” (p. 48). Segundo Cosenza e Guerra (2011), as informações e experiências que têm maiores chances de serem consideradas significativas são

as já conhecidas, que atendam às expectativas e que sejam estimulantes e agradáveis.

Na perspectiva neuroeducacional, há uma tendência, por parte do aluno, de se interessar e prestar atenção às informações que se mostrem mais significativas. No entanto, ressalte-se que outro fator de grande importância para a efetivação do aprendizado é a manutenção das informações no tecido cerebral, ou seja, a formação de memórias duradouras.

Sobre esse aspecto, Consenza e Guerra (2011) estabelecem duas categorias para as memórias: as memórias explícitas e as implícitas. As memórias explícitas são as relacionadas às informações específicas, como um número de telefone ou qual foi a refeição realizada no dia. As memórias implícitas se relacionam às habilidades que, normalmente, são realizadas automaticamente, como escovar os dentes e andar de bicicleta. São memórias adquiridas. (COSENZA; GUERRA, 2011).

Dentro da categoria das memórias explícitas, tem-se duas outras categorias: a memória de trabalho, ou operacional, e a memória de longa duração.

Sob essa perspectiva, nota-se que o aprendizado é particular e tem relação com as experiências de cada um e com as informações apreendidas do meio. Educadores e processos metodológicos de ensino podem contribuir, mas em certa medida. Tão logo, aponta-se a seguir demais fatores que podem influenciar o processo de aprendizagem de cada sujeito, tais como as emoções e o trato com as informações do ambiente por meio da repetição, elaboração e consolidação.

Repetição, como o próprio nome sugere, é a reincidência da informação. Elaboração é a associação com os registros existentes e a agregação de novas informações ligadas ao conceito inicial. Quanto mais vezes houver a repetição das informações disponíveis no cérebro, e quanto mais ligações essas informações tiverem com as memórias já estabelecidas, maior a chance de se tornar uma determinada memória mais permanente. E consolidação da memória é justamente o processo em que o registro se vincula a outros pré-existentes, tornando-se permanente.

A memória implícita, por outro lado, não se organiza em redes. Desta forma, quando se aprende uma habilidade, e a repete, apenas há um reforço dessa habilidade, sem ampliar as habilidades motoras não relacionadas. O aprendizado de habilidades, nesse sentido, está ligado à construção de memória de procedimentos através da repetição.

O funcionamento do processo de aprendizagem descrito e seu relacionamento com os sentidos, o direcionamento de atenção e como se dão os processos de memorização fornece bases sólidas e podem ser apropriadas para a elaboração de estratégias de ensino-aprendizagem para o ensino de animação.

Embodiment e percepção do movimento

Segundo Johnson (2017), a percepção, a experiência, a consciência, o sentimento, o significado, o pensamento e a ação humana são processos que, em maior e menor grau, estão envolvidos com a experiência corporal do indivíduo.

Essa perspectiva de que o corpo é um todo completo, em vez da visão tradicional de que é uma estrutura comandada pela mente, é chamada de *embodiment* (corporificação). Gino (2010) cita a tese de Sinha e López (2000) sobre *embodiment*, na qual ele é descrito como “a capacidade do corpo humano e do sistema nervoso de interagirem com o mundo físico e social, dando origem a esquemas imagéticos.” (p. 76)

Diversos pesquisadores encontram evidências, desde o final da década de 1970, de que a mente humana é essencialmente ligada a experiência corporal e dela emerge em sua capacidade de processamento e articulação de informações. (SINHA, LÓPEZ, 2000; LAKOFF, JOHNSON, 2002; JOHNSON, 1992; GIBBS, 2005, JOHNSON, 2017)

A percepção, então, não é um evento de recepção passiva de informações sensoriais recebida pelo corpo e encaminhada para o cérebro, mas parte integrante de uma ação na medida em que as sensações percebidas no processo de percepção só existem em

função das ações corporais, ou seja, é um processo corporificado (*embodied*) (JOHNSON, 2017, p. 143).

Segundo Johnson (2017, p. 143), a pesquisadora Alva Noë argumenta, sobre a percepção relacionada com a visão, que de acordo com essa abordagem sensório-motora, ver não é algo que acontece conosco ou em nossos cérebros, mas sim algo que fazemos. Não se trata de estímulos percebidos pelos olhos, mas de uma ação do corpo de ver algo; é uma atividade de explorar o mundo.

A observação da autora faz sentido se pensarmos nos mecanismos relacionados à atenção, disponíveis no sistema nervoso, que nos fornece a capacidade de escolher a qual tipo de estímulo dar importância, ou, pelo menos, quais estímulos serão considerados importantes e quais serão ignorados. Desse ponto de vista, a visão depende da ação do indivíduo de olhar algo, em resposta a estímulos. O mesmo pode ser dito sobre os demais sentidos. Nem tudo que se apresenta como estímulo é considerado como tal pelo corpo, como a *cinestesia*, um sentido que desempenha um importante papel no processo sensório-motor.

Segundo Cosenza e Guerra (2011), a cinestesia "(...) informa a posição do corpo no espaço e os movimentos que estão sendo executados. Seus receptores encontram-se nos músculos, nas articulações de nosso esqueleto e no ouvido interno." (p. 29). A partir das informações geradas por esse sentido, o ser humano é capaz de reconhecer a distribuição de peso no corpo, de se manter em equilíbrio, de sentir as forças atuantes sobre si e de executar movimentos dos diferentes grupos musculares.

Tradicionalmente, os estudos realizados na área da animação acerca do movimento se baseiam, de forma predominante, no sentido da visão, ou seja, está relacionado com a ideia do animador como um observador atento aos movimentos. No entanto, além da visão, é inegável a capacidade do corpo, através da cinestesia, de gerar imagens sobre o corpo e suas relações com o ambiente de maneira involuntária e inconsciente. Julga-se que essas informações sensoriais podem ser interpretadas conscientemente. A partir disso,

tais informações podem ser apropriadas, pela capacidade associativa inerente à natureza humana, para a atividade de animar.

Gibbs (2005) aponta outro aspecto importante do processo de corporificação ao afirmar que os circuitos motores ativados quando se vê alguém realizar uma ação são os mesmos de quando se realiza essa ação, e ambos são simultaneamente ativados. O autor aponta ainda que isso faz com que se entenda os movimentos de outras pessoas como ações com objetivos dirigidos. De modo geral, isso se dá pelas representações compartilhadas entre percepção e ação, o que Gibbs (2005) identifica como a possível base da cognição social e da intersubjetividade.

E, dessa base, surge a empatia. Segundo Gibbs (2005), a empatia está fundamentada na experiência corporal dos sujeitos, e essa experiência permite reconhecer os outros como pessoas, assim como a si mesmo. Não se trata apenas do reconhecimento das ações, mas das emoções e motivações percebidas nas ações de outro. É um processo no qual se coloca no lugar do outro e se toma a experiência de cada um como molde para compreender a experiência do outro.

O autor aponta que um elemento importante da experiência da empatia é a ativação de representações partilhadas entre percepção e ação. Uma forma de ter acesso a essas representações é justamente através da simulação. O autor baseia sua premissa na Teoria da Simulação: "(...) a qual presume nossa relação com o outro entendida enquanto representação simulada de comportamento e decodificação das ações alheias." (ARAÚJO, 2018, p. 161)

A apropriação desses conceitos para o objeto de estudo deste trabalho condiz com o processo de criação da atuação de um personagem, tocando, inicialmente, as etapas textuais da elaboração da performance do personagem, o que evidencia o fato da atuação preliminar construída pelo animador ser uma atuação imaginada.

Segundo Souza (2021), os processos imaginativos possuem relação estreita com a capacidade de interação do sujeito com o mundo e com o processo de significação. A atuação imaginada é

construída por imagens articuladas com significações específicas relacionadas a pensamentos atribuídos ao personagem e respostas emocionais produzidas pelo mesmo. Assim como uma corporeidade lhe é atribuída pelo animador, analogamente às suas experiências vividas. Para se produzir as imagens dessa atuação imaginada, deve-se recorrer a informações sensoriais de procedências diversas, relacionadas aos sentidos que se fizerem pertinentes para a cena planejada.

Julga-se, portanto, que a construção imaginativa não se restringe a um processo simulatório puramente mental, no sentido tradicional atribuído à mente, situada apenas no cérebro e a parte do restante do corpo. Aliás, em nada esse isolamento contribui para o desenvolvimento do processo de construção da atuação, pois, como visto, a experiência motriz modifica a forma com que a percepção opera. Nisso, a execução da ação semelhante se torna ainda mais indicada para os processos de simulação. Sendo assim, o processo de construção da atuação se beneficia por diversas fontes de sensações e de possibilidades associativas. Logo, para criar a atuação imaginada, o animador pode se munir conscientemente das mais diversas formas de construção imagética, inclusive a encenação com o próprio corpo.

Estratégias de ensino-aprendizagem baseadas no conceito de *embodiment*

Tendo em vista o que aqui foi apresentado anteriormente, o conceito de *embodiment* fornece diversas possibilidades de instrumentalização e de elaboração de estratégias de ensino-aprendizagem para o ensino de animação de personagens. Serão apresentados exemplos de estratégias desenvolvidas nas experiências descritas nos relatórios do projeto de extensão *Tiras Animadas* (SOUZA, 2020) e nas análises realizadas por Souza (2021).

No referido projeto, a base do processo de ensino-aprendizagem se deu a partir da adaptação de uma obra em quadrinhos para o audiovisual. Cada aluno realizou as atividades

integral e individualmente. Todos os conceitos necessários para a realização dessa adaptação foram apresentados pelo professor para o aluno a partir do quanto esses se faziam necessários para o estágio de produção em questão. Essa estratégia geral de organização do processo de ensino-aprendizagem teve como objetivo explorar o potencial dessas informações se tornarem significativas e marcantes por serem apresentadas em momentos-chave para resolução de problemas de produção.

De maneira geral, o processo de ensino-aprendizagem se desenvolveu a partir de processos de produção que foram conduzidos por procedimentos que evoluíram da criação da atuação imaginada para a criação da atuação animada.

É possível perceber nos relatórios o uso constante e direcionado de um procedimento de corporificação focado na simulação das ações e motivações do personagem a partir do próprio corpo do aluno e recorrendo às experiências corporais, que foi chamado nessas experiências narradas de *encenação*. Esse procedimento foi utilizado com diversas funções dependendo do tipo de investigação que se fazia necessária.

Algumas etapas de pré-produção auxiliaram no processo de construção da atuação imaginada: desenvolvimento de personagens; criação de roteiro; criação de *storyboards*; encenações; minutagem; criação de animático (*animatic*); percepção e análise cinestésica.

No desenvolvimento de personagens os alunos foram confrontados com a necessidade de atribuírem características físicas e psicológicas aos personagens. Essa caracterização deveria ir além do expressado no *design do personagem* (algo que já estava pronto na tira em quadrinhos original). Esse procedimento possibilitou uma discussão sobre conceitos, como a natureza do personagem e a especificidade dos movimentos criados por ele.

Já o procedimento de criação de roteiro possibilitou que os alunos, ao tentarem imaginar as cenas, precisassem mobilizar os objetivos dos personagens em cena e se colocassem no lugar dos mesmos, visando a compreensão de como estes atuariam. Durante o procedimento de criação de roteiro são mobilizados conceitos

ligados à atuação de Hooks (2003), especialmente: “atuação é reação, atuação é realização” (p. 3); “o personagem necessita ter um objetivo” (p. 4); “o personagem sempre precisa estar atuando em uma ação até que algo acontece e faça com que ele precise atuar em uma ação diferente” (p. 6). Uma vez ciente dessas premissas, os participantes podem desenvolver detalhes da atuação dos personagens que apresentam dramaticamente suas características físicas, psicológicas e motivacionais. A encenação foi utilizada como recurso para auxiliar o processo de imaginação da cena, sendo que diversas características dos movimentos eram criadas a partir desse procedimento. A escrita do roteiro possibilitou a descrição precisa das ações dos personagens, que foram a base para a atuação que seria construída posteriormente.

Na criação de *storyboards* os alunos iniciaram a produção de algumas poses que poderiam se tornar poses-chave da animação, ao mesmo tempo que, em alguns casos, foi utilizada a encenação como método de investigação das poses, a partir de percepção e análise cinestésica e sua adaptação para a representação gráfica.

No processo de encenação/minutagem os alunos encenaram as atuações dos personagens e cronometraram o tempo de cada ação realizada. Essa etapa tanto promoveu o processo de corporificação dos movimentos pelos alunos, que a partir dessa atividade puderam vir a perceber a encenação como uma fonte potencial de informações sobre os movimentos do personagem, quanto a ação de cronometrar os tempos forneceu informações aproximadas da temporização (*timing*) das ações. Algo caro para o planejamento dos movimentos que foram animados.

A criação do animático (*animatic*) foi a etapa em que os alunos colocaram as imagens do *storyboard* no tempo que foi cronometrado (utilizando um programa de animação) na etapa anterior. Esse processo auxiliou na pré-visualização das atuações e determinou a quantidade de quadros de cada ação.

A partir desse ponto do processo de produção dos filmes animados os conceitos e práticas referentes a animação foram apresentados aos alunos, e as atuações dos personagens, que antes

eram apenas imaginadas, foram aos poucos se concretizando em atuações animadas.

Os processos envolvidos na adaptação da atuação imaginada para a atuação animada são: ajuste dos tempos; adaptações das análises cinestésicas a partir de a) determinação de poses principais; b) esboços de trajetórias; c) gráficos de espaçamento (*time charts*); d) determinação de poses intermediárias.

Os ajustes de tempo se dão a partir das necessidades narrativas, clima e humor do filme, ou também por conta da inclusão de novas ações e, conseqüentemente, de novos movimentos.

As etapas de adaptação da análise cinestésica na determinação das poses principais foram divididas em duas partes – a primeira relacionada ao conceito de pose-chave (*key-frame*) e a outra relacionada ao conceito de pose de passagem (*passing position*) e pose de ruptura (*breakdown*). Na primeira, os alunos tiveram contato com o conceito de pose-chave a partir da necessidade de estabelecer os extremos do movimento, ou seja, os pontos de início e fim. Neste caso, as encenações dos movimentos precisaram acontecer com a atenção dos alunos voltada para o posicionamento das partes do corpo nessas posições. Essa percepção é rápida e explora uma memória de curta duração, mas que dispõem de tempo suficiente para a elaboração de alguns esboços, mesmo que essa encenação precise se repetir algumas vezes. Ao longo dessa atividade, tanto o conceito de pose-chave é apresentado e desenvolvido quanto a percepção por parte dos alunos que de seus corpos podem ser utilizados como fonte de investigação sobre os personagens.

Na segunda etapa de adaptação e análise cinestésica na determinação das poses principais, que teve como foco o conceito de pose de ruptura, os alunos precisaram estabelecer graficamente poses que caracterizavam os movimentos, ou seja, poses que tivessem a capacidade de apontarem qualidades únicas ao movimento. Nessa etapa, alguns Princípios da Animação (JOHNSTON; THOMAS, 1997; FIALHO, 2013) foram apresentados como ferramentas para auxiliar no processo de compreensão e adaptação gráfica da percepção e análise cinestésica desenvolvida

pelos alunos durante as encenações. Como os princípios: arcos; aceleração e desaceleração; comprimir e esticar; quebra das juntas articuladas. É importante salientar que se na etapa anterior as encenações foram utilizadas como forma de mapear o posicionamento dos corpos nos extremos do movimento, nesse caso as encenações foram elaboradas com o intuito de serem percebidas as trajetórias dos movimentos, as variações de velocidade e quais membros do corpo ficavam em atraso em relação às outras, e também posições excêntricas não previstas a partir apenas das poses-chave.

Na Figura 1, é possível ver quatro poses principais de uma reação irritada de um personagem. Essas poses foram fruto de um processo de encenação aliada à percepção cinestésica. Isso possibilitou que a participante notasse sutilezas do posicionamento corporal do personagem e as características desse movimento. A participante observou em suas encenações que o personagem antecipa o movimento ao abaixar e comprimir o seu corpo aceleradamente com o propósito de alcançar a posição final do movimento subitamente.

Em razão dessa percepção, o professor introduziu o conceito de "pose de ruptura" (*breakdown*) e a criação de gráficos de espaçamento. A partir de então, a aluna adaptou sua percepção com uma sequência de procedimentos. Primeiro, fez o desenho de uma pose de ruptura e depois realizou um teste de exposição de tempo dessa nova pose entre as poses-chave. Após isso, elaborou um gráfico de espaçamento (*time chart*) e, por fim, desenhou um intervalo entre a primeira pose-chave e a pose de ruptura.

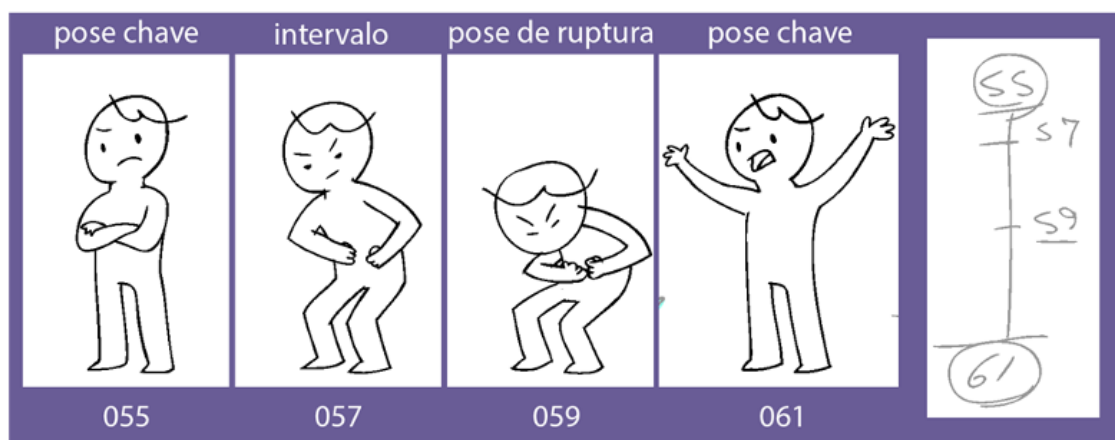


Figura 1 – Poses da reação irritada do personagem “João”

Fonte: Souza, 2021, p. 167.

A criação de esboços de trajetória dos movimentos (também adaptações das percepções e análises cinestésicas) seguiram após e como consequência da criação das poses de ruptura, pois, nesse processo, a atenção dos alunos durante as encenações se direciona para os caminhos que as partes do corpo executam durante o movimento.

Já os gráficos de espaçamento foram criados a partir da tradução da percepção de variação de velocidade nos movimentos encenados e também do tempo já estabelecido para o movimento. A atenção dos alunos, neste caso, se direcionou para a percepção da variação de velocidade ao longo do movimento encenado. Desse processo surge a determinação de onde deveriam ser posicionadas na trajetória do movimento as demais posições do personagem. Em ambos os casos também se explora a memória de curto prazo.

De maneira geral, o processo de ensino foi conduzido a partir de estratégias que foram identificadas como sendo de quatro tipos: 1. Emocionais; 2. Baseadas no conceito de *embodiment*; 3. Expositivas; e 4. Estratégias que visam a memorização.

As estratégias emocionais visaram promover envolvimento emocional dos alunos com seus projetos de filmes animados, tanto

suas narrativas quanto seus personagens. A adoção dessas estratégias pode contribuir para uma maior significação dos conceitos e procedimentos necessários para se criar as animações e promover o seu aprendizado. Por exemplo, o ato de construir o personagem tende a criar um laço de autoria no aluno, que o impele a ser fiel a essa caracterização e evitar saídas fáceis e fórmulas para resolução de problemas.

As estratégias baseadas no conceito de *embodiment* visam promover a utilização do próprio corpo como forma de investigar sobre as movimentações dos personagens e também como forma de imaginação, de construir imagens a partir dos movimentos corporais. Por exemplo, o uso constante de encenações para investigar aspectos diversos dos movimentos.

As estratégias expositivas visam promover a divulgação de conceitos e informações a partir de demandas pontuais por esses conteúdos. Por exemplo, a apresentação de determinados princípios da animação que auxiliam a decodificar melhor a percepção e análise cinestésica.

E, por fim, as estratégias que visam a memorização, que exploram os processos que são realizados repetidas vezes e objetivam a aquisição de habilidades, bons hábitos e fixação de passos metodológicos por parte dos alunos. Exemplo: o aluno é orientado a fazer todas as poses de ruptura do filme antes de avançar para etapa seguintes. Entende-se, a partir dos referências sobre aprendizado já citados, que ao promover a repetição dos mesmos processos ao longo de vários encontros existe a tendência de o aluno memorizar os passos metodológicos do processo em questão.

Considerações finais

Existe uma tendência no ensino da animação em abordar aspectos técnicos da criação do movimento humano desvinculado da construção do personagem (SOUZA, 2021). Isso impacta a concepção de atuação do aprendiz a animador, já que sua experiência com o aprendizado dos aspectos técnicos da animação

se baseia em fórmulas de movimentos estereotipados (no caso de movimentos destinados à representar personagens). Tal fato pode fazê-lo ter uma compreensão limitada do conceito de atuação de personagens, além de desassociar a técnica da criação artística.

Nesse sentido, desenvolver um processo de ensino-aprendizagem que contemple níveis da atuação que englobem os aspectos físicos e psicológicos de um personagem pode contribuir para evitar a alienação do animador frente aos processos, bem como para auxiliá-lo a construir a atuação do personagem e, sobretudo, a sua função nesse processo criativo e laboral.

Um animador formado com uma concepção ampla de atuação tenderá a ter mais facilidade para transitar entre diversos tipos de produções – desde as que exijam performances com personagens complexos, estereotipados ou produções experimentais – do que um animador formado em uma concepção de atuação mais técnica. Atuação, portanto, é um conceito que está na base de qualquer formação de animador de personagens. É um conceito que necessita ser compreendido e ter seus princípios e procedimentos dominados pelo animador a fim de garantir que este possua maior controle sobre sua produção técnica, liberdade criativa e expressividade artística.

Nisso, considera-se que a utilização de estratégias de ensino-aprendizagem ancoradas na perspectiva da mente corporificada pode gerar impactos positivos no processo de ensino-aprendizagem de animação de personagens, especialmente sobre conteúdos introdutórios, a partir da formação de bases sólidas para construção das habilidades e competências necessárias para a formação profissional na área.

Referências

ARAUJO, S. P. *Moe, tas e com: delineamento e avaliação de objetos de aprendizagem em anatomia para o movimento*. 2018. 182 f. Tese (Doutorado em Artes) – Programa de Pós-Graduação em Artes da Escola de Belas Artes da UFMG. Belo Horizonte, 2018.

BARDIN, L. *Análise de conteúdo*. Lisboa: edições, v. 70, p. 225, 1977.

CHARLOT, B. *Da relação com o saber: elementos para uma teoria*. Porto Alegre: Editora Artmed, 2000.

COSENZA, R. M.; GUERRA, L. B. *Neurociência e edição: como o cérebro aprende*. Porto Alegre: Artmed, 2011.

CRUZ, C. H. C. *Competências e habilidades: da proposta à prática*. São Paulo: Edições Loyola, 2001.

DIAS, I. S. *Competências em Educação: conceito e significado pedagógico*. *Psicologia Escolar e Educacional*, v. 14, p. 73-78, 2010.

FIALHO, A. *A experiência cinética de personagens: os princípios da animação na indústria e seus desdobramentos como catalisadores do potencial artístico do animador*. 2013. 318 f. Tese (Doutorado em Artes) – Programa de Pós-Graduação em Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte. 2013.

FREIRE, P. *Pedagogia da autonomia: Saberes Necessários à Prática Educativa*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 25º ed. 2002.

GIBBS, R. W. *Embodiment and cognitive science*. Cambridge: Cambridge University Press, 2005.

GINO, M. S. *Hibridismo gráfico e mesclagem conceitual: uma relação entre o pensamento de Sartre e as teorias da cognição*. IN: *Leitura e escrita em movimento*, RIBEIRO, Ana Elisa; VILLELA, Ana Maria Napoles; Da SILVA, Rogerio Barbosa; SOBRINHO, Jeronimo Coura. São Paulo: Peirópolis, 2010.

HOOKS, Ed. *Acting for animators*. Portsmouth: NH. Heinemann, 2003.

JOHNSON, M. *Embodied mind, meaning, and reason: how our bodies give rise to understanding*. Chicago: University of Chicago Press. 2017.

_____. *The body in the mind: the bodily basis of meaning, imagination, and reason*. Chicago: University of Chicago Press. 1992.

JOHNSTON, O.; THOMAS, F. *The illusion of life: disney animation*. New York: Hyperion, 1997.

LAKOFF, G.; JOHNSON, M. *Metaphors we live by*. Chicago: University of Chicago Press. 1980. [Tradução brasileira: *Metáforas da vida cotidiana*. Mara Sophia Zanotto (coord.). Campinas, SP: Mercado de Letras. São Paulo, 2002.]

MCKEE, R. *Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro*. 5 Ed., Curitiba: Arte & Letra, 2013.

PERRENOUD, P. *Construir competências é virar as costas aos saberes?* In: *Pátio – Revista Pedagógica*, Porto Alegre, n. 11, p. 15-19, nov. 1999. Disponível em: <http://www.unige.ch/fapse/SSE/teachers/perrenoud/php_main/php_1999/1999_39.html>. Acesso em: 25 abr. 2021.

ROLDÃO, M. C. *Estratégias de ensino: o saber e o agir do professor*. Vila Nova de Gaia: Fundação Manuel Leão, 2009.

SILVA, G. B.; FELICETTI, V. L. *Habilidades e competências na prática docente: perspectivas a partir de situações-problema*. Educação por escrito, v. 5, n. 1, p. 17-29, 2014.

SINHA, C; LÓPEZ, K. J. *Language, culture and embodiment of spatial cognition*. In. Cognitive linguistics, 2000, v. 11. 17 - 41.

SOUZA, L. D. *Projeto tiras animadas: uma análise das estratégias de ensino-aprendizagem em animação baseadas no conceito de embodiment*. 2021. 294 f. Tese (Doutorado) - Programa de Pós-Graduação em Artes da EBA/UFMG. Belo Horizonte, 2021.

_____. Relatórios. *Blog Tiras Animadas*. Belo Horizonte, 2020. Disponível em: <<https://tirasanimadas.blogspot.com/search/label/relat%C3%B3rios>>. Acesso em: 11 nov. 2022.

Reflexões sobre os conceitos de utopia e distopia e sua aplicação nas metáforas visuais da animação *O Menino e o Mundo* (2013)

*Patrícia Perez
Maurício Silva Gino*

Apresentação

O presente artigo é um desdobramento da apresentação de minha pesquisa de tese realizada no *2º Seminário Internacional de Pesquisas em Animação e Poéticas Tecnológicas*, em dezembro de 2021. Trata-se do registro de um trabalho em curso, podendo ocorrer mudanças em seu percurso. Propõe-se o aprofundamento em algumas questões que foram apresentadas no *Seminário* de forma introdutória, como veremos a seguir.

A pesquisa apresenta o entrelaçamento do estudo de caso da animação *O Menino e o Mundo* (2013) ao conceito de distopia através das metáforas visuais presentes na animação, sendo algumas associações diretas e outras não. A demonstração de análise foi realizada através dos estudos de Lakoff e Johnson sobre as metáforas visuais.

Em um primeiro momento, abordaremos o conceito de utopia para pensarmos seu contraponto – distopia – convocando Thomas More, autor que cunhou o conceito ainda no século XVI – de forma paradigmática para as reflexões. O que irá nos balizar para as reflexões onde o Menino representa, na animação, a utopia, com seus sonhos de um mundo que para ele é perfeito ao lado da família, e o mundo distópico que com o tempo o transforma, trazendo-o para a realidade antiutópica.

Introdução

Em busca de um exercício mental a respeito do estudo de caso da minha tese de doutorado, deparei-me com uma afirmação que reverberava sobre a obra *O Menino e o Mundo*: trata-se de uma distopia, um universo distópico.

Ora, na produção de Alê Abreu há um mundo alinhado com realidades extrapoladas que testemunhamos em nosso dia a dia, como poderes usurpadores das classes dominantes; opressão das classes menos favorecidas; consumismo exacerbado; temas que são mediados em sua maioria, por metáforas visuais presentes na animação.

O conceito de distopia se faz presente em parte das produções artísticas e literárias, pois o avanço da modernidade traz, através de seus anseios, temores e realidades já vivenciadas sendo antagonistas ao termo utopia, comumente conhecido como algo que não é possível, irrealizável.

Antes de Thomas More¹²⁹ (1516) apresentar o termo, já era possível imaginar um mundo perfeito, como a República platônica, assim como a própria mitologia da Bíblia cristã traz no livro do *Gênesis*, um lugar perfeito anterior, o paraíso.

Contudo, observamos a utopia como um termo mais ligado ao passado, desejo de algo impossível de ser alcançado, e a distopia, algo mais relacionado ao futuro, projeções não otimistas de um determinado lugar e/ou situação.

O primeiro uso conhecido da palavra 'distopia' apareceu num discurso ao Parlamento Britânico por Gregg Webber e John Stuart Mill, em 1868:

"É, provavelmente, demasiado elogioso chamá-los utópicos; deveriam em vez disso ser chamados dis-tópicos. O que é comumente chamado utopia é demasiado bom para ser praticável; mas o que eles parecem defender é demasiado mau para ser praticável." (MILL, 1868.¹³⁰)

Utopia e Distopia - Um conceito sobre um universo composto por gêneros narrativos.

O termo “utopia” foi cunhado pelo inglês Thomas More para intitular seu romance filosófico homônimo, de 1516. More reuniu duas palavras gregas: “ου” (não) e “τοπος” (lugar) ou U + topos. Se formos interpretar a palavra seguindo sua etimologia, utopia significa um lugar que não existe na realidade. No entanto, a obra tornou-se tão célebre que o termo foi considerado uma espécie de gênero de escrita caracterizado por conter como temática central uma organização política e/ou social ideais, geralmente em contraponto a uma organização política e/ou social atuais.

Thomas More cria uma ilha-reino (figura 1) com a geografia descrita provavelmente a partir das narrativas sobre o novo mundo, em que defende uma sociedade sem propriedade privada e sem intolerância religiosa, na qual a razão é o critério para estabelecer condutas sociais no lugar do autoritarismo do Rei ou da Igreja – que, na Inglaterra do século XVI, estavam reunidos na figura de Henrique VIII, chefe de Estado e da Igreja Anglicana, criada por ele como forma de reverter a proibição da Igreja Católica ao seu novo matrimônio com Ana Bolena.

Segundo Murta (2020), falamos anteriormente em distopias e utopias. Cabe interrogar: seriam essas representações faces opostas de uma mesma moeda? Num primeiro momento, pode parecer evidente que sim. Mas uma interpretação mais cautelosa sobre a história do gênero literário utópico nos mostra que leituras maniqueístas são pouco frutíferas. Surge, então, outra questão de grande relevância: utopias seriam necessariamente representações de sociedades de fato melhoradas? Tais sistemas melhorados são visões que poderiam nos levar a situações distópicas?





Fonte: <https://www.britannica.com/topic/Utopia-by-More>

Antes mesmo da obra de More, se buscarmos na história da Literatura ou da Filosofia, há outras obras que já idealizavam um lugar perfeito, como a República, de Platão, onde já se idealizava uma organização social. Porém em tal perfeição, assim como a de More, há um enviesamento, pois é a perfeição para o autor ou para Platão, quase sectariamente, que servem somente para seus idealizadores ou, no máximo, para quem compartilha dos mesmos desejos.

Pensar mundos melhores – e também piores – é um movimento muito antigo. Reside nessa prática, assim como nas inúmeras manifestações que expressam a vontade de melhores condições de vida, um pano de fundo ao qual podemos chamar utopismo. (MURTA, 2020, p. 125.)

O termo distópico é um contraponto ao termo utopia. Em relação às produções artísticas e literárias, não podemos reduzir o conceito de distopia a um gênero somente. Há um conjunto de temas de narrativas que o compõem. Lugar ou estado imaginário em que se vive em condições de extrema opressão, desespero ou privação; antiutopia:

Como a visão de uma sociedade futura em que não existam os aspectos negativos da sociedade atual – e apontamentos certos para uma distopia – onde a utopia encontra o totalitarismo, nos levando do sonho ao pesadelo. Foi nesse contexto que, ao processo de mundialização do capital, a partir do final do século passado, integrou-se convenientemente o neoliberalismo, com o discurso de livre-mercado e da meritocracia que favorecem tendências distópicas. (COELHO, ALVES, 2020, p. 236.)

Geralmente, encontramos algumas características que se repetem nas obras, como listadas/resumidas na tabela 1, a seguir.

DISTOPIA	APLICABILIDADE
Crítica e/ou sátira social	Potencialização e questionamentos sobre o que vivemos na realidade. Extrapolação de situações que

DISTOPIA	APLICABILIDADE
	podem levar a um lugar desesperançoso.
Ideia de futuro, projeção	Normalmente, as narrativas são projetadas num futuro próximo ao da nossa época real.
Tecnologia	A tecnologia é utilizada como ferramenta de dominação ou experimentações.
Totalitarismo/autoritarismo	Formas de governo e/ou ordem social que são repressoras.
Perda da individualidade	O indivíduo não possui seus próprios interesses protegidos, e sim expostos em função de um poder dominante.
Controle social	Pode ser realizado através das características anteriores.
Estabilidade/imobilidade social	Uma sociedade apática e dominada, estabilidade na forma de controle.

Tabela 1. Características gerais das obras distópicas [131](#)

Proposta de esquematização da narrativa ao conceito proposto

Há momentos da cadência da narrativa que conseguimos identificar fases onde o Menino é atravessado pelos universos conceituais da utopia e da distopia. A partir desses acontecimentos, conseguimos relacioná-los tanto numa análise imagética quanto conceitual. Abaixo, um infográfico com o esquema proposto.

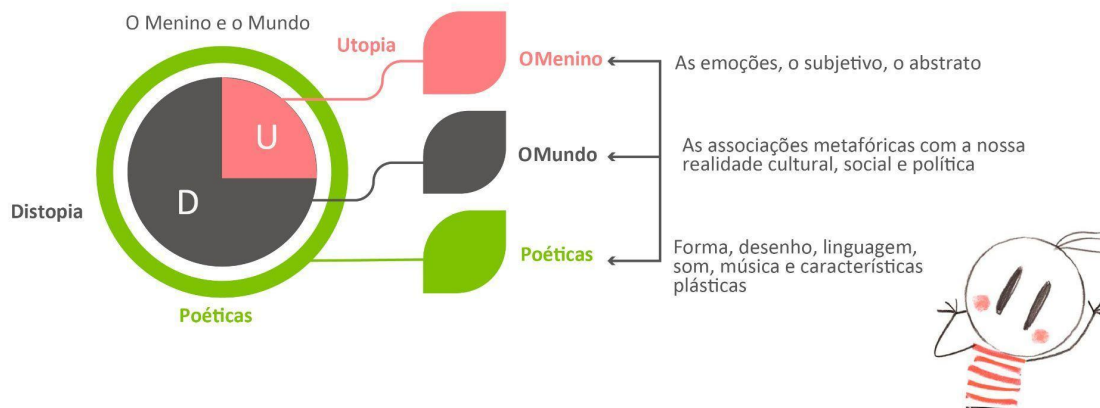


Fig. 2 - Infográfico do esquema de análise proposto para o filme.

Fonte: Composição da autora

A proposta é relacionar as personagens ao que elas irão representar em suas análises, entendendo aqui o Mundo também como uma personagem. Nessas correlações, os conceitos de utopia e distopia estão ligados ao estudo da imagem e das metáforas visuais.

Utopia - O Menino

Alê Abreu, no início de sua narrativa, nos apresenta um mundo onde o Menino é feliz, o mundo é perfeito para ele - utópico. Um lugar que não demonstra os aspectos negativos/distópicos da realidade na qual ele está inserido. A inocência infantil é preservada neste lugar de não-desespero, onde as figuras dos pais desempenham um papel protetor e não revelam a ele as dificuldades existentes.

Conforme a representação gráfica da Figura 2, o esquema de análise propõe que as metáforas visuais do menino representam o que seria mais abstrato e de difícil entendimento e representatividade por meio de imagens mais diretas relacionadas a outros significados, exigindo uma associação análoga a algo mais

direto. A partir desta transferência de significados, há o entendimento do que a narrativa deseja passar.

Para Lakoff “a essência da metáfora é a compreensão e a experiência de uma coisa em termos de outra”, ou seja, uma analogia entre a coisa concreta (familiar e palpável) e outra mais abstrata (e menos conhecida). Desta forma, “transportamos” uma maneira de se relacionar em uma esfera da nossa vida para outra. Lakoff e Johnson, sobre a capacidade metafórica de associação, afirmam:

A metáfora é uma das nossas ferramentas mais importantes para tentar compreender parcialmente o que não pode ser totalmente compreendido: nossos sentimentos, experiências estéticas, práticas morais e consciência espiritual (LAKOFF; JOHNSON, 2002).

No esquema proposto na Figura 2, entram as análises dos encadeamentos entre os personagens e o espectador, levando-se em conta os sentimentos e as emoções que levam a audiência a vivenciar suas experiências pessoais, ou seja, a bagagem do autor+receptor que completam a experiência e suscitam significados.

Os diálogos do filme foram gravados em português invertido, de modo a tornar as falas incompreensíveis; a alegria e o som são representados por bolinhas coloridas soltas pelo ar. O menino ouve na latinha algo relacionado ao pai, o sentimento de saudade pode ser interpretado, (Figura 3). Na Figura 4, a sementinha que é plantada pode ser relacionada à memória e ao tempo.

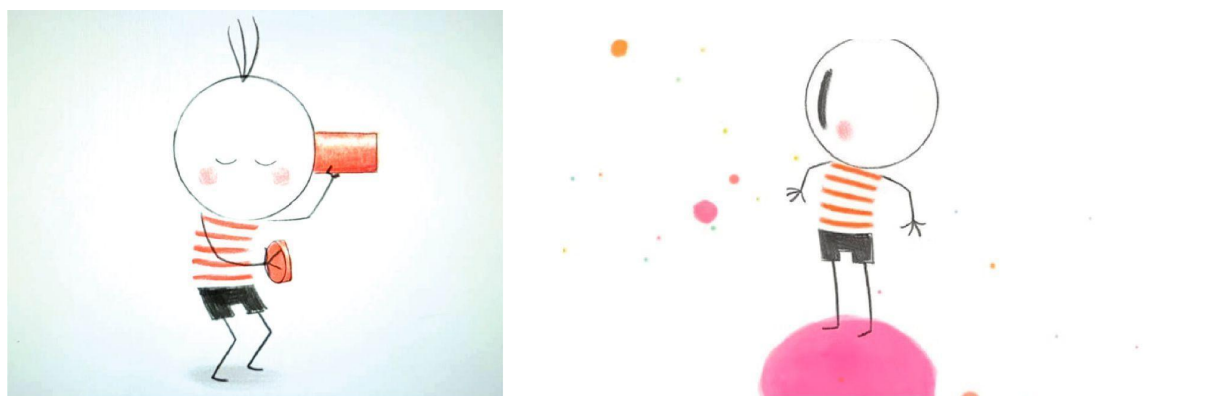


Fig. 3 O Menino ouve o som na latinha para matar a saudade do pai. As bolinhas representam os sons e estado de humor

Fonte: Alê Abreu, *O Menino e o Mundo* (2013).

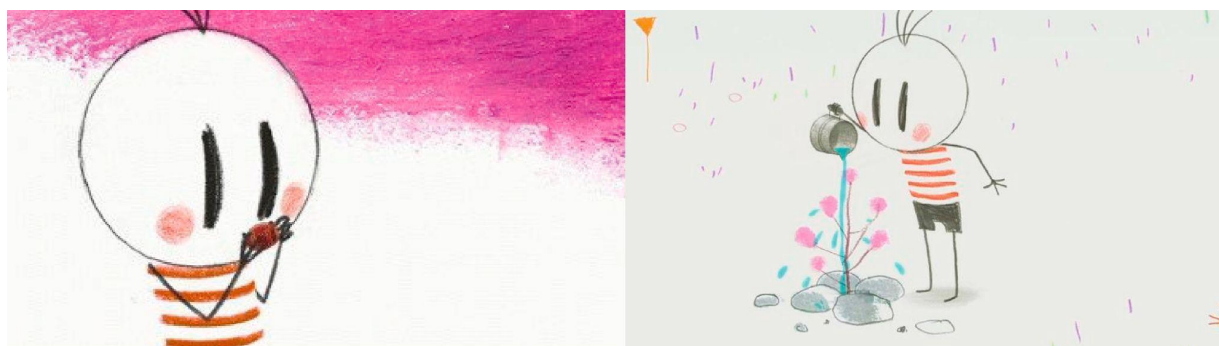


Figura 4 O Menino planta a semente e a árvore o que nos remete a memórias e sentimentos complexos.

Fonte: Alê Abreu, *O Menino e o Mundo* (2013).

Distopia - O Mundo

Uma correnteza social e uma ordem pré-estabelecida, com ferramentas políticas totalitárias arrastam o pai do Menino para fora da fase utópica da criança. O Menino, ao buscar o pai, entra na mesma corrente e vai conhecendo o universo distópico do Mundo apresentado por Abreu.

No “Menino...”, tem esta voz que é quase alcançar uma América Latina mítica, que se transforma nesta fábula que realizamos. É um pouco deste grito dos oprimidos, de tudo que tem acontecido até no próprio Brasil, a barreira que se rompe, os estudantes nas ruas, as marchas que tivemos nos últimos anos – este grito que está latente nos nossos países. (ABREU, 2016)¹³²

Neste contexto, nos deparamos com uma sociedade totalitária e capitalista, que afeta o estado democrático de direito. Neste Mundo distópico, a realidade latina, brasileira, é demonstrada através das imagens. Há a crítica aos sistemas políticos e econômicos que regem a América Latina, explorando a jornada da vida do operário e sua relação não apenas com o trabalho, mas, igualmente, com o mundo que o rodeia.

Os elementos distópicos presentes na diegese condizem com uma realidade ultra capitalista com a produção no campo e as oportunidades de trabalho para os mais jovens em detrimento dos mais velhos; o contraste entre o campo e a cidade e a indústria que provoca a destruição ambiental e o consumo desenfreado.

A realidade da exploração do homem pelo “sistema”, além de muito violenta, gera consequências devastadoras, sociais, culturais e ecológicas. No caminho do menino pelo mundo, ele conhece as comunidades e favelas, o desenvolvimento urbano precário e uma divisão social bem marcada. A cidade é caótica: trânsito, propagandas e consumismo exacerbado. A existência dos conflitos, modelos políticos, ditadura, censura e silenciamentos enfatizam, ao nosso ver, a distopia desenhada por Alê Abreu.

As Poéticas

Embora não seja o tema central deste artigo, no quadro esquemático as análises das poéticas se relacionam ao desenho da animação propriamente dita, à imagem, à música (em menor escala), aos códigos visuais, ao tratamento estético aplicado pelo autor e às mediações das representações visuais com a mensagem transmitida, o desenho como ferramenta de comunicação plena e as materialidades das texturas e contrastes.

“O filme todo tem a ver com a tentativa de eu me apropriar da liberdade que a criança tem em desenhar. (...) E me colocava a liberdade de criar qualquer coisa, o que me coloca num ambiente quase surreal” (Abreu, 2016). O autor aplica na animação um desenho mais simbólico, que se aproxima da linguagem infantil das primeiras expressões de comunicação.

Em *Arte e Percepção visual*, Rudolf Arnheim comenta sobre isso. O autor destaca que as mentes jovens operam com formas elementares, que se distinguem facilmente da complexidade dos objetos que descrevem. Para ter certeza, as crianças geralmente criam apenas *rafes* aproximados das formas e relações espaciais que pretendem retratar. Elas imitam o que veem em outro lugar, o campo simbólico da representação.

O som e o ambiente sonoro da animação também conformam um personagem, que está além das imagens. Som e imagens se complementam, mas o som também existe de forma independente, como elemento artístico. A trilha sonora é um amálgama das colaborações do cantor Emicida, do multiinstrumentista Naná Vasconcelos e dos grupos Barbatuques e Experimental de Música (Gem).

Considerações finais

Esta pesquisa, ainda em fase de elaboração, apresenta uma abordagem que pretende conectar *O Menino e o Mundo*, bem como as análises imagéticas, aos conceitos de utopia e distopia. Além de trazer o aporte das metáforas visuais como ferramenta de análise no campo imagético, agregando as interpretações do conceito escolhido para trazer substancialidade à pesquisa. Contudo, é importante enfatizar que mudanças podem ocorrer no caminho e as ideias podem ser afirmadas e/ou refutadas.

Faz-se necessário salientar que o estudo das metáforas envolve o contexto social no qual a obra está inserida, a intencionalidade do autor e a bagagem vivenciada pela audiência e como esta vai completar a obra a partir de suas vivências. Essa é uma prerrogativa deste campo de estudo, que é inerente à ferramenta utilizada, e por isso não podemos pôr em dúvida suas contribuições, mas sim levar esta questão em consideração.

O universo distópico presente na animação nos revela singularidades e questionamentos que contribuem para o campo crítico em relação ao sistema no qual estamos inseridos. O autor traz, com pertinência, uma contextualização que está próxima de nós, evidenciando a distopia presente em um futuro encoberto.

Referências

ABREU, Alê. *O Menino e o Mundo- Making of Completo*. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=tKwWkYL8aMs&ab_channel=Al%C3%AAAbreu>. Acesso em: 6 de janeiro de 2023.

ARNHEIM, R. *Arte e percepção visual: Uma psicologia da visão criadora*. São Paulo: Cengage Learning, 2016.

COELHO, Yara; ALVES, Jéssica de Fátima. *Entre distopias e utopias conjunturais: o lugar e o papel das mulheres das cidades brasileiras*. Revista Indisciplinar, V.6 N.2, p. 234 – 253, 2020.

GINO, Mauricio. PEREZ, Patricia. *A folia dos Mascarados: uma reflexão sobre cultura e imagem nas metáforas visuais presentes na animação O Menino e o Mundo*. Avanca Cinema International Conference, 2021. P. 304 a 309.

_____. *A relação entre imagem e som na construção do espaço sonoro da animação O Menino e o Mundo*. Avanca Cinema International Conference, 2021. P. 335 -340.

LAKOFF, George; JOHNSON. *Metáforas da vida cotidiana*. Campinas: Educ Mercado de Letras, 2002.

LIMA, Ricardo C. *A metáfora visual e enquadramento na infografia: o enfoque nos gráficos estatísticos*. 2018. 191f. Tese (Doutorado em Design) - Escola Superior de Desenho Industrial, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2018.

MATOS, Andityas. *Utopias, distopias e o jogo da criação dos Mundos*. Revista ufmg, belo horizonte, v. 24, n. 1 e 2, p. 40-59, jan./dez, 2017

MORE, Thomas. *Utopia*. São Paulo: Edipro, 2014.

MURTA, Ana Luisa. *Tensões entre Utopia e distopia: reflexões sobre ordem e controle social no *Utopia* de Thomas More*. Revista Indisciplinar, V.6 N.2, P.126 – 149, 2020.

RODRIGUES, Ana Paula. *O que é distopia?* Disponível em: <<https://www.youtube.com/@ana.mundospossiveis>>. Acesso em: 27 de dezembro de 2022.

SANTOS, Wigvan. *Utopia*. Brasil Escola. Disponível em: <<https://brasilecola.uol.com.br/filosofia/utopia.htm>>. Acesso em: 27 de dezembro de 2022.

SOBRE OS AUTORES

Alejandro R. González

Profesor Titular por concurso de *Animación y Gráfica Audiovisual*, Universidad Nacional de Villa María, Argentina. Profesor Adjunto a Cargo de las cátedras *Animación y Elementos de Gráfica y Animación*, Universidad Nacional de Córdoba. Coordinador del Centro Experimental de Animación, UNC. Director de ANIMA, Festival Internacional de Animación de Córdoba, Argentina. Es coautor de los libros "Poéticas de la animación argentina" y "La televisión animada". Su producción teórica focaliza en los aspectos históricos y poéticos de la animación argentina y latinoamericana.

Ana Lúcia Andrade

Professora Titular do Departamento de Fotografia e Cinema da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, atuando na graduação em Cinema de Animação e Artes Digitais e no Programa de Pós-Graduação em Artes – linha de pesquisa: Cinema. Autora dos livros *Entretenimento Inteligente; o Cinema de Billy Wilder* (2004) e *O Filme dentro do Filme; a Metalinguagem no Cinema* (1999), ambos lançados pela Editora UFMG. Roteirista e produtora do curta-metragem em animação *Bandeira* (Brasil, 2006, de Antonio Fialho).

Antonio Fialho

Professor do curso de graduação em *Cinema de Animação e Artes Digitais* da UFMG; Doutor em Artes com pesquisa sobre o movimento animado, possui pós-graduação em *Classical Animation* pela Vancouver Film School e tem experiência com animação no mercado internacional de longas-metragens. Autor dos artigos

“Lúmen” e “A capacitação brasileira e o mercado de animação” (*Animação Brasileira: 100 Filmes Essenciais*, Letramento, 2018); e “Movimento Criativo na Animação de Personagem” (TAVARES, Mariana; GINO, Mauricio Silva. *Pesquisas em Animação: Cinema e Poéticas Tecnológicas*, BH: Ramalhete, 2019).

Carla Schneider

Professora e pesquisadora em Cinema de Animação (UFPel). Doutora em Comunicação e Informação (UFRGS, 2014) pesquisa os modos de produção das imagens do cinema de animação e as mulheres na animação brasileira. Integra o Movimento Mulher Anima, Acadêmicos da Animação e SeAnima.

Felipe Silva Montellano

Diseñador Profesional en Comunicación Visual. Doctor en Bellas Artes, Especializado en Cine Animación. Es investigador, ilustrador y animador. Profesor Jornada Completa en el Departamento de Diseño de la Facultad de Humanidades y Tecnologías de la Comunicación Social en la Universidad Tecnológica Metropolitana. Santiago de Chile.

Laryssa Prado

Bolsista CAPES no Doutorado em Multimeios (PPGMM-Unicamp) e Mestra em Comunicação (PPGCOM-UFJF). Integrante do Movimento Mulher Anima e co-fundadora do projeto Brazilian Animation (@br.animation), é autora de “*Séries de animação brasileiras: expressão e gênero em O Show da Luna, Meu AmigãoZão, e Irmão do Jorel*”.

Luhan Dias Souza

Mestre e Doutor em Artes pelo Programa de Pós Graduação em Artes da EBA/UFMG. Linha de pesquisa Artes e Experiência Interartes na Educação. Possui graduação em Artes Visuais também pela EBA/UFMG. Atua como professor na Escola de Design da Universidade do Estado de Minas Gerais.

Marcos Magalhães

Graduado em Arquitetura na FAU- UFRJ, é Doutor em Design e Professor Pleno de Animação na PUC-Rio. Cineasta de Animação, ganhador de um Prêmio Especial do Júri no Festival de Cannes (1982) com o filme "Meow!", e autor do curta "Animando", filme sobre técnicas de animação feito no National Film Board of Canada. Coordenou o Núcleo de Animação do Centro Técnico Audiovisual da Embrafilme, durante o Acordo de Cooperação Técnica com o National Film Board of Canada. Foi artista visitante na Universidade do Sul da Califórnia (USC), onde realizou o curta "DoiS" (1999). É um dos fundadores e diretores do Anima Mundi, Festival Internacional de Animação do Brasil, em suas 27 edições de 1993 a 2019. Concluiu recentemente "As Novas Aventuras do Kaiser", contemplado com o último edital do BNDES para curtas de animação.

Mariana Ribeiro da Silva Tavares

Foi Professora Visitante no DFC/EBA/UFMG (2021-2023). Realizou residência Pós-Doutoral na EBA/UFMG com bolsa PNPD-CAPES (5 anos - 2014-2019) cuja pesquisa deu origem ao livro *Escola de Belas Artes, UFMG: 65 Anos de Ensino-Aprendizagem em Artes* (Ed. Ramalhete, 2024). Organizou o livro *Pesquisas em Animação - Cinema & Poéticas Tecnológicas* (em conjunto com Maurício Silva Gino, Ramalhete, 2019) e é também autora do livro *Helena Solberg, do Cinema Novo ao Documentário Contemporâneo* (É Tudo Verdade/Imprensa Oficial de SP, 2014) e de capítulos em livros sobre o Cinema Brasileiro - *Feminino e Plural*

(Papyrus, 2017) e *Curta-metragem brasileiro: 100 filmes essenciais*, Ed. Letramento, 2019. É realizadora, com trabalhos premiados no documentário: *Toque do Samba* (2014) e *Giramundo, uma História de Títeres e Marionetes* (2001) e em videoarte, *Horizonte Subterrâneo* (1997) e *Vocabulário* (1995).

Marina Estela Graça, iD+/uniMAD

Realizadora e investigadora, tendo sido docente na Universidade do Algarve, Portugal e na Universidade de Aalborg, Dinamarca, desenvolvendo investigação, experimentação, refletindo e lecionando sobre condições e processos pelos quais as imagens animadas são concretizadas em discurso e em obra. Publicou um livro, um caderno e alguns artigos; realizou dois filmes; e contribuiu para a criação de dois ciclos de estudo no ensino superior português, um dos quais em Animação.

Maurício Silva Gino

Professor associado da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), possui graduação em Comunicação Visual pela Fundação Universidade Mineira de Arte (1989), graduação em Belas Artes - Habilitação em Cinema de Animação pela Universidade Federal de Minas Gerais (1996), mestrado em Tecnologia pelo Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais (2003) e doutorado em Ciência Animal pela Universidade Federal de Minas Gerais (2009). Atualmente é professor associado da Escola de Belas Artes da UFMG e coordenador do Núcleo de Audiovisual do Espaço do Conhecimento UFMG. Tem experiência na área de Artes, com ênfase em Cinema de Animação, atuando principalmente nos seguintes temas: animação; analogias e metáforas; imagem e objetos de aprendizagem.

Patricia Lindoso

Artista e pesquisadora, mestre em Artes (UFMG, 2023) — com apoio de recursos do PROEX e CNPq — e bacharel em Cinema de Animação (UFPel, 2014). Integra o movimento Mulher Anima investigando mulheres na animação no Brasil, tendo participado de eventos acadêmicos como SEANIMA (Brasil, 2020 e 2021), FAIA (Argentina, 2021) e SOCINE (São Paulo, 2022).

Patricia Perez

Doutora em Artes/Cinema, pelo Programa de Pós-Graduação em Artes - PPG-Artes da Escola de Belas Artes, UFMG. Possui mestrado em Artes Visuais, Imagem e Cultura pela Universidade Federal do Rio de Janeiro, UFRJ. É ilustradora e designer, atuando principalmente nos seguintes temas: design, ilustração, animação, narrativa visual e estudos da imagem em mídias diversas.

Rafael de Luna Freire

Professor associado no Departamento de Cinema e Vídeo da Universidade Federal Fluminense, além de membro permanente do Programa de Pós-Graduação em Cinema e Audiovisual da UFF. É o coordenador do Laboratório Universitário de Preservação Audiovisual (LUPA-UFF). É autor de numerosos livros, capítulos e artigos sobre preservação audiovisual e história do cinema brasileiro, atuando ainda como curador, pesquisador, preservador e restaurador audiovisual.

Simon Brethé

Artista animador, pesquisador e professor. Mestre e doutor em Artes/ Cinema pelo Programa de Pós-Graduação em Artes/Cinema da Escola de Belas Artes, UFMG. Coordenador do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais – CAAD da mesma instituição. Coordenador do Projeto de Extensão *Universidade das Crianças* - UFMG.

Vitor Amaro Lacerda

Doutor em Artes (Cinema) e Mestre em Estudos Literários pela UFMG. Possui graduação em História e em Cinema de Animação e Artes Digitais, também pela UFMG. Atualmente é professor da Escola de Design da UEMG. De 2012 a 2019, integrou a equipe do Espaço do Conhecimento UFMG, onde atuou na pesquisa e produção de conteúdos audiovisuais em formato *Fulldome*.

1 As palestras e apresentações do **2º Seminário Internacional Pesquisas em Animação: Cinema & Poéticas Tecnológicas** podem ser acessadas na íntegra em: < https://youtube.com/playlist?list=PL-qQ51zGWyng5FQ1F7T9w_D4XsRwEbAJK&si=oZfTLi5kHBnUDOBu >.

2 O evento foi realizado de forma online devido à pandemia do *Sars Covid 19*.

3 Empresa Brasileira de Filmes S. A.

4 Tabela em <https://www.researchgate.net/publication/356597300_Animacao_Portuguesa_Perspetivas_na_Analise_da_Atividade>. (acessado em 30/agosto/2023).

5 O Despacho Normativo 188/91, aprova o Regulamento de Assistência Financeira à Produção Cinematográfica de Curtas Metragens, garantindo apoio regular à realização de curtas metragens de animação. De acordo com Humberto Santana, um dos sócios fundadores do estúdio ANIMANOSTRA (e-mail, 4/outubro/2017), "Os apoios do estado à animação através do ICA, ainda que se tenham verificado de forma muito irregular a partir de 1991, só se tornaram regulares a partir de 1997, através da instituição dos concursos de apoio à produção, primeiro de curtas, depois a séries."

6 Constrangimentos no sentido de "limitações" (nota dos organizadores).

7 Também por não ser este o local adequado e por falta de informações validadas — não existe praticamente investigação no âmbito da Animação Portuguesa; e por não dispor de ferramentas adequadas à análise crítica da maior parte dos dados quantitativos que vão sendo fornecidos pelo ICA e outros institutos. Assumo esta tarefa dado não existir, ainda, uma história sistemática da Animação

Portuguesa e como esforço de resistência ao esquecimento. Lamento não conseguir mencionar todos os intervenientes e todas as produções.

[8](#) Aproprio-me da utilização do termo feita por António Gaio no seu livro, onde refere a “geração do Cinanima” (2001, p.49).

[9](#) Decreto-Lei 7/71, de 7 de dezembro de 1971, que cria o IPC, Instituto Português de Cinema, que tem como competências, entre outras, “a) Conceder assistência financeira às actividades cinematográficas nacionais; [...] h) Fomentar a produção de filmes destinados à infância e à juventude [...]; i) Organizar, patrocinar ou promover festivais de cinema;”.

[10](#) Empresa pública, com dois canais e, na época, ainda a única na área. Na revisão de 1989 da *Constituição Portuguesa*, o n.º 7 do artigo 38.º, que prescrevia não poder a televisão “ser objecto de propriedade privada”, é alterado admitindo a possibilidade de abertura de estações privadas de radiotelevisão “mediante licença, a conferir por concurso público”.

[11](#) Nuno Amorim (e-mail, 20/outubro/2017): “O estúdio foi iniciado porque eu e o Zepe já trabalhávamos juntos há uns anos em pequenas publicidades, telediscos, etc. Na altura apareceu a oportunidade de fazermos, em Lisboa, grande parte da animação d’*Os Salteadores*, e também o último *Vitinho* [conteúdo televisivo, dirigido ao público infantil, com a função de indicar a hora de dormir]. Foi quando fundamos a produtora em janeiro de 1991 (numa sala do atelier de arquitetura do meu pai), para fazer esses trabalhos e as publicidades e *motion graphics* que iam aparecendo. O apoio autónomo à animação do IPC / IPACA / ICAM / ICA só começou em 1995 [sic], na época do ministro Carrilho. Nessa altura, eu e o Zepe apresentamos cada um, um projeto [de curta-metragem] (*Cof Cof* e *A Caixa Negra*) e fomos contemplados com o apoio do Instituto e, conseqüentemente, da RTP.”

12 Humberto Santana (e-mail, 2/novembro/2017): “O financiamento público só se tornou regular a partir de 1997, através da instituição dos concursos de apoio à produção, primeiro de curtas, depois a séries televisivas. Só a partir desse ano foram criadas as condições que permitiram uma produção sistematizada da Animação, em Portugal, ainda que modesta. Um factor decisivo para o passo evolutivo da animação nacional foi a integração do país na União Europeia que, através do programa Media, iniciou em 1990 uma política de incentivo e de desenvolvimento da atividade à escala europeia, com o objetivo de criar contrapartidas às produções americanas de animação que dominavam o mercado. O resultado foi um sucesso, como se pode constatar pela dinâmica e número de obras europeias atuais. E ainda que os efeitos desta política, em Portugal, sejam relativamente modestos, a mudança de mentalidades que provocou nos agentes políticos da cultura nacional, foi decisiva para a obtenção dos apoios institucionais, quer irregulares a partir de 1991, como sistemáticos a partir de 1997. Importante, ainda que com as devidas reservas, foi o papel desempenhado pela RTP, que facultou a produção de algumas séries pioneiras da TOPEFILME e da ANIMANOSTRA, mais tarde, não obstante o carácter irregular e de baixo orçamento. Também importante foi o protocolo que o canal estabeleceu com o Ministério da Cultura, servindo de apoio complementar às produções apoiadas pelo IPC/ICA durante anos.”

13 Curso de Formação de Professores do Ensino Básico – Variante de Educação Visual e Tecnológica (Licenciatura), homologado pela Portaria n.º 1071/90; e Curso de Design (Bacharelato), homologado pela Portaria n.º 897/92.

14 Tech 3299: High Definition (HD) *Image Formats for Television Production*. EBU. Dezembro 2004. <<https://tech.ebu.ch/docs/tech/tech3299.pdf>>. (Acessado em 02/julho/2024).

15 Atividade que será transferida para a CASA MUSEU DE VILAR a partir de 2012.

16 Informação sobre seleções e prémios obtidos pela curta-metragem *História Trágica com Final Feliz* (2005), Agência da Curta Metragem, <<https://agencia.curtas.pt/filmes/show/126>>. (acessado em 02/julho/2024).

17 Diplomas legais que regulamentam o setor em <<https://ica-ip.pt/pt/downloads/legislacao/diplomas-legais-que-regulamentam-o-sector/pagina-3/>>. (acessado em 02/julho/2024).

18 Homologada pela Deliberação n.º 1489/2009, de 27 de maio. Inicia o seu funcionamento apenas no ano letivo de 2011/2012.

19 Os projetos com financiamento público atribuído pelo ICA, Instituto do Cinema e do Audiovisual, atualmente em produção, podem ser consultados em <<http://www.ica-ip.pt/pt/apoios/projetos-em-curso/?block=68>>. (acessado em 02/julho/2024).

20 Ciclo Realizador Convidado: Abi Feijó, Cinemateca Portuguesa, <<http://www.cinemateca.pt/Programacao.aspx?ciclo=546>>. (acessado em 02/julho/2024).

21 Informação em <<https://pnc.gov.pt/>>. (acessado em 02/julho.2024).

22 *Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória*, homologado pelo Despacho n.º 6478/2017, 26 de julho, e acessível em <https://dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Projeto_Autonomia_e_Flexibilidade/perfil_dos_alunos.pdf>. (acessado em 02/julho/2024).

23 El apoyo a la producción audiovisual animada por parte de instituciones culturales como el Fondo Nacional de las Artes o el

Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales siempre ha sido escaso, y casi inexistente para la animación de cortometraje.

[24](#) "I'm a very verbal person, but some times dialogue stops you moving. There is beauty in gestures. Dialogue can block movement and keep you from telling the story. I wanted to show that animated characters can be good actors".

[25](#) Parte integrante da programação "Conexões com a França", mediada pela profa. Mariana Tavares, em evento organizado por ela, pelo prof. Arttur Espíndula e pelo prof. Maurício Gino para o "Segundo Seminário Internacional Pesquisas em Animação e Poéticas Tecnológicas". Disponível em: <https://youtu.be/J9xNZxGU5ps?list=PL-qQ51zGWyng5FQ1F7T9w_D4XsRwEbAJK&t=8153>. Acessado em: 30/11/2021.

[26](#) Diretor e animador holandês, autor de filmes premiados internacionalmente, como os curtas-metragens *Father and Daughter* (Holanda/Reino Unido, 2000) e *The Monk and the Fish* (França, 1994).

[27](#) "[...] comic graphic artists began to turn their attention to the making of drawings for animated screen pictures, [...] bringing into usage the expression 'animated cartoons'".

[28](#) Quando a forma do personagem é constituída por partes — estruturas rígidas separadas — que se conectam por juntas articuladas para compor braços, pernas, cabeça, pescoço e tronco.

[29](#) "Movement is usually a result of thinking and emotion".

[30](#) "a 'wave' action in a character's arm, for example, by having the arm travel downward, "breaking" at the elbow, and then successively "breaking" at the wrist as the rest of the arm catches up [...]"

[31](#) O diretor utiliza este termo quando a animação simula o recurso da pantomima para expressar o movimento. Disponível em: <<https://youtu.be/J9xNZxGU5ps?list=PL->>.

[32](#) Quando a forma do personagem é contínua e integrada, concebida unicamente por esferas, cubos ou tubos maleáveis para simplificar braços, pernas, cabeça, pescoço e tronco, difere da forma composta por estruturas rígidas separadas que se conectam por juntas para articular as partes móveis do personagem.

[33](#) “O estilo *cartoon* é uma configuração específica de qualidades de movimento e tornou-se, até certo ponto, o estilo de movimento ‘padrão’ do filme de animação” (BISHKO, 2007, p. 34).

[34](#) 2Para mais informações sobre cinema hollywoodiano clássico, vale conferir o texto de David Bordwell (*in* RAMOS, 2005), “O cinema clássico hollywoodiano: normas e princípios narrativos”, além do livro de Jaqueline Nacache (2012), *O Cinema Clássico de Hollywood*.

[35](#) “As *Big Five* são as cinco companhias mais importantes (*Majors*), que dispõem de estruturas de produção e de distribuição e, ao mesmo tempo, de circuitos de salas: Paramount, Loew’s (MGM), 20th Century Fox, Warner Bros. e Radio-Keith-Orpheum – RKO [...]. As *Little Three*, apesar de seu epíteto enganador, são também *Majors*: United Artists, Universal e Columbia. A principal diferença em relação às *Big Five* reside no facto de não possuírem salas. Contudo, esta poderosa galáxia de oito estúdios nunca eliminou os independentes [...], como] os estúdios Walt Disney, „*major*’ do desenho animado” (NACACHE, 2012, p. 13).

[36](#) “[...] o *studio system* não é apenas uma particular forma de integração entre diversos setores da indústria, mas representa também um método preciso de organização do trabalho destinado à maximização dos lucros através de uma exploração optimal dos recursos. Isso comporta uma rígida divisão do trabalho e uma total

subordinação de todos os componentes da produção (diretores, atores, roteiristas etc.) à figura do produtor” (COSTA, 1989, p. 66).

37 “menos narrativo e geralmente mais abstracto [...] o gag é uma forma breve relativamente autônoma, que, em si mesma, não é específica do cinema [...]. Na sua forma mais geral, caracteriza-se pela resolução incongruente e surpreendente de uma situação que pode ou não ser realista nas suas premissas” (AUMONT; MARIE, 2009, p. 120).

38 “Trata-se sempre, e especialmente nas artes do espectáculo, de designar um gênero que se baseia na multiplicação e encadeamento de piadas, de farsas, geralmente de mau gosto (difamantes, degradantes)” (AUMONT; MARIE, 2009, p. 41).

39 “Representação teatral em que as personagens só se exprimem por gestos. [...] De uma forma mais geral, comparou-se frequentemente o cinema mudo à arte da pantomima, para daí deduzir que, tal como o seu antecedente teatral, tinha a virtude de comunicar um sentido de maneira imediata, independente de qualquer língua”(AUMONT; MARIE, 2009, p. 187).

40 Tradução livre do original: “The sight gags we used served to bring out the absurdity of things, people’s actions, the preposterous situations the movie characters got into and had to escape”.

41 Termo cunhado por Keaton, que também seria chamado de “*cartoon gags*” – piadas de *cartoon* (KEATON; SAMUELS, 1960, p.174).

42 “substantivo em inglês que significa sem sentido, absurdo ou contrassenso e indica manifestações contrárias à lógica [...]. O humor *nonsense* é [...] muito apreciado porque permite fugir das normas estabelecidas, pensar de forma diferente do que está definido como aceitável e lógico” (Disponível em: <<https://www.significados.com.br/nonsense/>>. Acesso em 4 de novembro de 2022).

[43](#) Concerne ao ritmo e à velocidade de uma ação (relação entre movimento e pausa) em momento oportuno para evocar emoções no espectador, tanto na comédia muda quanto na animação.

[44](#) “No teatro, é a parede imaginária que separa o palco da sala. É designada „quarta” porque se supõe que o palco já possui três paredes: a parede do fundo e as duas laterais [...]. No cinema, esta expressão tem apenas um significado alusivo e remete para a teatralidade convencional de certas encenações [...]” (AUMONT; MARIE, 2009, p. 214- 215).

[45](#) Apropriando-se de termo utilizado por Donald Crafton (1979), em seu artigo “Animation Iconography: The „Hand of the Artist””.

[46](#) Disponível em: <https://www.imdb.com/name/nm0000813/bio?ref=nm_ov_bio_sm>. Acesso em 4 de novembro de 2022.

[47](#) Artista criador de *story boards*: sequência de desenhos esboçados das principais cenas concebidas para realização de uma animação.

[48](#) BEHIND the Tunes: A Conversation with Tex Avery(EUA, 2004).

[49](#) Disponível em: <https://www.imdb.com/name/nm0000813/?ref=fn_al_nm_1> - Acesso em 4 de novembro de 2022.

[50](#) Apelido dado à técnica de composição e orquestração, em referência à famosa personagem de Disney: “[...] nos clássicos desenhos animados, para cada movimento que acontece na imagem, há uma clara pontuação musical precisamente sincronizada com o filme” (BERCHMANS, 2006, p. 25).

[51](#) “Sob a etiqueta *noir* podem ser abrangidos vários gêneros, ou melhor, subgêneros: policiais, filmes de gângster, histórias de detetives, *thrillers* etc. (COSTA, 1989, p. 102).

[52](#) “O Kaiser” (1917), de Álvaro Marins (Seth) e “Sinfonia Amazônica” (1953) de Anelio Latini são respectivamente, o primeiro curta-metragem e o primeiro longa-metragem de animação produzidos no Brasil, dos quais não restam nenhuma das artes originais feitas para os filmes, sendo que no caso do Kaiser, até o próprio filme desapareceu desde os anos 1930.

[53](#) “Somente em 1929/33 virão se destacar dois artistas, Luiz Seel e João Stamato, sendo que Stamato sempre trabalhara com Seth, fotografando seus trabalhos. Da autoria desta dupla, Seel/Stamato, temos o curioso “Macaco Feio...Macaco Bonito...” que traz de volta o personagem Chiquinho, num desenho animado que lembra o estilo dos americanos Max e David Fleischer. Este filme pode ser apreciado no longa-metragem de Jurandyr Passos Noronha, “Panorama do Cinema Brasileiro” (1968). (MORENO, 1978, p. 71).

[54](#) <https://www.wikiwand.com/de/Louis_Seel>.

[55](#) <<https://www.imdb.com/name/nm0781545/>>.

[56](#) The third and last name worth mentioning is Louis Seel, an American globe-trotting producer whom we find from time to time in Germany, Austria, England and Brazil. In Austria, he produced only one work, the Wiener Bilderbogen Nr. 1 (Vienese Picture Book No. 1), made on the basis of the Münchener Bilderbogen he had made in Germany. He certainly influenced austrian animators and was possibly sort of a model for them. Seel’s mastery of the médium lays in the interaction and dissolving of the “drawn” and the “real” worlds’.

[57](#) Trnka nasceu em Pilsen (hoje Plzen) em 24 de fevereiro de 1912, filho de um ferreiro com uma costureira. Seu professor de arte na escola primária, Josef Skupa (1892-1957), encorajou o garoto a estudar arte e o fez seu assistente. Com Skupa, Trnka aprendeu a arte de esculpir bonecos de madeira... Trnka tinha sido o primeiro a nos mostrar que a animação podia ser uma forma de arte. (Tradução

nossa).

(Bendazzi, Vol.2, pag.62)

[58](#) Karel Zeman nasceu em 3 de novembro de 1910 em Ostromer u NovéPaky e faleceu em 5 de abril de 1989 em Zlin/Gottwaldov. Ainda adolescente, emigrou para a França, onde entre muitas experiências (foi modelista e desenhista, e até pugilista) frequentou uma escola de publicidade e começou a fazer comerciais animados. (Tradução nossa)

(Bendazzi, Vol.2, pag.60)

[59](#) Sobre o processo historiográfico de afirmação de O Kaiser como marco inicial do cinema de animação brasileiro, ver Freire (2024).

[60](#) 250 metros de película cinematográfica equivalem a cerca de 11 minutos de duração na velocidade de projeção mais comum nesse período, em torno de 20 fotogramas por segundo.

[61](#) Mesmo com o início da exibição do cinejornal francês, filmagens locais aparentemente eram adicionadas eventualmente ao programa dos cinemas cariocas, como em 26 de agosto de 1910, quando o Odeon anunciou, como parte do Pathé Jornal, cenas tomadas no Brasil, incluindo a “visita do presidente da República Argentina (...) Na Avenida Central. Concursos hípicas”. Tratava-se, porém, exceção ao que eram, em geral, as atualidades majoritariamente europeias do cinejornal francês (CINEMA ODEON, 1910b, p.10)

[62](#) O cenógrafo Emílio Silva havia sido braço direito do cinegrafista Antonio Leal, na Photo-Cinematographia Brasileira, assumindo a direção dos filmes da empresa, em 1909, com a saída de Leal da sociedade com Guiseppe Labanca (FREIRE, 2022, p. 124).

[63](#) Há referência também à exibição em cinemas cariocas, nesse período, de animações como Dois cães a um osso e Um gatuno descuidado, certamente integrantes da série The Police Dog, criada por Carl Anderson, um dos mais antigos desenhistas do Bray

Studio. Nos jornais cariocas, o autor da animação chegou a ser equivocadamente chamado, inclusive, de Anderson Bray.

[64](#) A exibição desses filmes é atestada pela pesquisa tanto em jornais da época, através da Hemeroteca Digital da Biblioteca Nacional, quanto por meio da base de dados de filmes estrangeiros exibidos no país, criada e mantida por José Inácio de Melo Souza.

[65](#) Álvaro Apocalypse é também fundador do Grupo Giramundo de Teatro de Bonecos em conjunto com as então professoras da EBA/UFMG, Terezinha Veloso e Maria do Carmo Vivacqua (Madu). O Giramundo foi criado em 1970 com a montagem do espetáculo "A Bela Adormecida".

[66](#) Álvaro Apocalypse em entrevista ao *Projeto Memória da EBA/UFMG*, realizada pela professora Pompéia Péret Britto, na residência do professor em Belo Horizonte, 2003.

[67](#) Empresa Brasileira de Filmes S. A (1969 - 1990).

[68](#) Marco Anacleto também foi para o CTA v/NFB no Rio de Janeiro, com bolsa CAPES, para formação em operação de truca para animação.

[69](#) O Reuni foi instituído pelo Decreto no 6.096, de 24 de abril de 2007, e é uma das ações que integram o Plano de Desenvolvimento da Educação (PDE). A expansão contou com a criação de 180 novos cursos de graduação no Brasil, totalizando 2.506 cursos ofertados em 2008. (www.mec.gov)

[70](#) A partir de informações do site do curso: <eba.ufmg.br/caad>.

[71](#) Os filmes podem ser visualizados no canal do curso no You Tube: caad.animacao

[72](#) Disponível em:<<https://eucu.net/>>. Acesso em 29 nov. 2022.

73 Será usado neste texto a abreviação UC para Universidade das Crianças.

74 O termo “autonomia” não significa dar liberdade total; afinal de contas, é preciso certo planejamento no processo de diálogo com as crianças. Em contextos de sala de aula ou oficinas é importante que o professor gestor tenha um planejamento mínimo na condução das discussões, ou seja, uma intencionalidade de onde ele quer chegar. Para isso, sugere-se ter em mãos certas etapas ou procedimentos também tendo o cuidado de não gerar constrangimentos ou medos no jeito de investigar ou perguntar das crianças.

75 Professora doutora do Instituto de Ciências Biológicas da UFMG.

76 Disponível em: <https://www.universidadedascrianças.fae.ufmg.br/>. Acesso em: 28 de fev. 2023.

77 Neducom. Disponível em: <https://sites.icb.ufmg.br/neducom/>. Acesso em 20 de abril de 2023.

78 No geral, utiliza-se figuras abstratas, mas podem ser figurativas também..

79 <<https://www.bbc.com/portuguese/articles/cxx79170863o>>.

80 Código de acesso traduzido do inglês, Quick Response – Resposta rápida: como um código de barra facilmente lido por dispositivos moveis foi criado em 1994 pela companhia japonesa Denso Wave.

81 Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=C2VGZAw1KIs>>. Acesso em: 10 de março de 2023.

[82](#) Mais Informações sobre o grupo de pesquisa e o Movimento Mulher Anima estão disponíveis em <www.mulheranima.pro>. Acesso em 28 jan.2023.

[83](#) Artistas ativistas anônimas que expõem o preconceito étnico e de gênero e a corrupção na arte, no cinema, na política e na cultura pop, defendendo o feminismo interseccional. Disponível em: <<https://www.guerrillagirls.com/about>>. Acesso em 28 jan. 2023.

[84](#) Partindo de uma tirinha da cartunista Alison Bechdel, esse teste avalia se um filme tem uma representação mínima das mulheres na tela. Popularizou-se em 2013, pelas mãos de Ellen Tejle, que identificou cartazes de uma sala de cinema com selos de aprovação/reprovação no teste. O Brasil foi o primeiro país da América Latina a adotar o selo. Disponível em: <<https://www.aicinema.com.br/teste-de-bechdel-bechdel-test-o-que-e-e-para-que-serve/>>. Acesso em 28 jan. 2023.

[85](#) O lançamento do documentário “E a mulher criou Hollywood” (EUA, 2016, direção de Julia Kuperberg e Clara Kuperberg), que problematizou o lugar das mulheres por trás das câmeras e o seu reconhecimento como força motriz para a criação de Hollywood, também foi um marco na revisão de espaços antes invisibilizados.

[86](#) Conheça a organização. Disponível em: <<https://womeninanimation.org/>>. Acesso em 28 jan. 2023.

[87](#) Saiba mais sobre o projeto em: <<https://womeninanimation.org/5050-by-2025/>>. Acesso em: 20 jan.2023.

[88](#) Conheça a iniciativa. Disponível em: <<https://www.animatedwomenuk.com/>>. Acesso em: 20 jan. 2023.

[89](#) Para mais informações, acesse: <<http://lesfemmessaniment.fr/>>. Acesso em: 20 jan. 2023.

[90](#) Saiba mais sobre a RAMA. Disponível em: <<https://linktr.ee/rama.animadas>>. Acesso em: 20 jan. 2023.

[91](#) Sobre a MIA, visite o site <<https://animacionesmia.com/>>. Acesso em: 20 jan. 2023.

[92](#) Mais informações em <<https://www.mumamujeresanimacion.com>>. Acesso em: 20 jan. 2023.

[93](#) Acompanhe em <<https://www.instagram.com/art.donnas/>>. Acesso em: 20 jan. 2023.

[94](#) Para mais informações sobre as Garotas do Motion, visite o site <<https://garotasdomotion.com/>>. Acesso em: 24 jan. 2023.

[95](#) O grupo foi criado no final da década de 1960, a partir do Centro de Estudos de Cinema de Animação (CECA), formado por estudantes da Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ).

[96](#) Os nomes citados são: Judy Garland, Dóra Keresztes, Arlene Klasky, Veronika Marék, Anne D. Berstein, Marija Dail, Brit Alison Snowden, Deborah Forte, Martha Atwater, Dooren Spicer, Lili Chin, Tania Palumbo, Lauren Child, Kitty Taylor, Lauren MacMullan, Sylvia Branzei, Jennifer Pertsch, Cathy Chilco, Emmanuèle Petry, Heather Kenyon, Madeleine Lévesque e Tanya Kelen. Entre as brasileiras, Ana Sacerdote, Aída Queiroz, Léa Zagury, Célia Catunda, Marina Di Grazia, Mariana Caltabiano, Marta Machado, Vivian Altman, Eva Furnari, Zu Escobar e Silvia Chicca.

[97](#) Não foram contabilizados filmes realizados coletivamente em que não foram citados nomes da equipe.

[98](#) Pesquisa em desenvolvimento disponível em <<http://mulheranima.pro/pesquisas/lista-realizadoras/>>. Acesso em 28 jan. 2023.

99 Para consulta, acesse <<http://revista.cultura.gov.br/>>. Acesso em: 20 jan. 2023.

100 Conforme MOREIRA (p. 13, 2014), o Instituto Nacional de Cinema Educativo (INCE) "caracterizou-se pela produção, distribuição e exibição de películas consideradas educativas de 1962 a 1966".

101 Saiba mais em <<https://www.gov.br/ctav/>>. Acesso em: 28 jan.2023.

102 Saiba mais em <<http://www.caeo.ufc.br>>. Acesso em: 28 jan.2023.

103 Confira os vencedores. Disponível em: <<https://www.annecyfestival.com/about/archives/2015/award-winners/film-index:film-20150482>>. Acesso em: 18 jan. 2023.

104 Distribuição de profissionais por região do Brasil em 2014: Sudeste (65,89%), Sul (17,47%), Nordeste (10,19%), Centro-oeste (4,49%) e Norte (1,94%).

105 Distribuição de profissionais por região do Brasil em 2019): Sudeste (66,66%), Nordeste (14,13%), Sul (11,95%), Centro-oeste (4,71%) e Norte (2,53%).

106 Os resultados foram divulgados com base na observação das funções de direção, roteiro e atuação dos 10 filmes brasileiros de maior público entre 1995 e 2018, excluídos filmes em documentário, animação e infantojuvenil. Segundo o Observatório do Cinema Nacional (OCA), as desigualdades não se alteram em uma análise das produções lançadas anualmente (GEMAA, 2020).

107 Etienne Tavares, pessoa trans não binária, dirigiu o curta-metragem Egrégora (2018).

108 Segundo a IMERSA (Immersive Media Entertainment, Research, Science & Arts), principal associação profissional em atuação na definição das padronizações Fulldome, o termo “refere-se a ambientes de projeção de vídeo baseados em cúpula imersiva onde o espectador é cercado pela projeção de vídeo em um ângulo de visão hemisférico. A cúpula, horizontal ou inclinada, é preenchida com animações de computador em tempo real (interativas) ou pré-renderizadas (lineares), imagens de captura ao vivo ou ambientes compostos. What’s Fulldome? Consultado no dia 22/07/2021 em: <<https://www.imersa.org/immersive-media>>. (tradução nossa).

109 É o caso, por exemplo, dos filmes *We are astronomers* ou *Dynamic Earth*.

110 A esse respeito, a IMERSA estabelece que “O Dome Master é uma renderização “olho de peixe” azimutal equidistante representando um hemisfério, com a parte inferior do quadro representando a parte inferior frontal da tela do domo, e os lados direito e esquerdo do dome master correspondendo aos respectivos lados direito e esquerdo do domo para um espectador sentado no centro da sala.” IMERSA; AFDI Industry specifications. Fulldome Content Delivery Specifications, p. 1. Consultado no dia 24/07/2021 em <https://www.imersa.org/images/standards/Dome_Master_Specifications_2019.pdf>. (Tradução nossa).

111 *Giant screen cinema* (tela de cinema gigante) é uma denominação utilizada para designar salas imersivas. Segundo a *Giant Screen Cinema Association*, sediada nos EUA, um auditório pode receber essa qualificação apenas se atender a um dos seguintes requisitos: tela de 21,3m de largura ou 288m² em área total para telas planas ou 18,3m de diâmetro para domos. Além disso, todos os assentos devem ser compreendidos pela largura do plano de uma tela única. Cf. <<https://www.giantscreencinema.com/Member-Center/Certified-Giant-Screen-Program>>. Consultado em 09/11/2020.

112 A voz over também é bastante comum nos filmes IMAX, como também o uso de narração por atores consagrados (sendo Tom Hanks um dos mais ativos neste campo). Além de fortalecer a suposta neutralidade do discurso do filme, Whitney aponta para um aspecto técnico que pode também ser considerado no campo do *Fulldome*: a maior facilidade de traduzir, gravar e remixar variações da trilha sonora tendo em vista o mercado internacional, quando comparada ao mesmo processo no caso de um filme com múltiplas personagens em diálogo (WHITNEY, 2005, p. 167).

113 Conforme orientações para submissão de filmes, consultado em <<https://www.Fulldomefestivalbrno.com/show-submission/>>. no dia 15/11/2021.

114 Consultado em <<https://ifsv.org/>>. no dia 15/11/2021.

115 Consultado em <<http://www.bistff.com/home.html>>. no dia 15/11/2021.

116 As discussões sobre as melhores estratégias de composição visual, montagem e estruturação narrativa em filmes *Fulldome* são intensamente debatidas em eventos e artigos nas publicações da área de planetários. Destacamos, por exemplo, os textos de Ka Chun Yu, Dan Neafus e Ryan Wyatt, profissionais atuantes na criação de filmes *Fulldome* (YU, Ka Chun; NEAFUS, Dan; WYATT, Ryan, 2016 e 2017).

117 Consultado em <<http://www.paulinamajda.com/#/my-place-in-the-universe-dir-eduard-thomas-2021/>>. no dia 20/11/2021.

118 Consultado em <<http://www.lynnTomlinson.com/projects#/planetarium-dome/>>. no dia 12/03/2022.

119 Consultado em <<https://sat.qc.ca/>>. no dia 18/01/2022.

120 Consultado em <<https://sat.gc.ca/en/news/sat-fest-2022-call-immersive-short-films>>. no dia 18/01/2022.

121 Consultado em <https://file.org.br/cinema_circular_2019/?lang=pt>. no dia 19/11/2021.

122 Consultado em <<https://immersphere.com.br/>>. no dia 18/01/2022.

123 Consultado em <<https://www.Fulldome.org.uk/>>. no dia 17/01/2022.

124 Consultado em <https://Fulldome-festival.de/> no dia 17/01/2022.

125 Consultado em <<https://www.domefestwest.com/>>. no dia 17/01/2022.

126 Consultado em <<https://museumsvictoria.com.au/scienceworks/whats-on/dome-under-festival>>. no dia 18/01/2022.

127 As premiações previstas no festival buscaram contemplar propostas e possibilidades distintas: Best Fulldome Short Film, Best Fulldome Feature Film, Best Fulldome Art & Experiment e Special Jury Selection.

128 Em 2017, o filme O céu como patrimônio integrou a Mostra Paralela do Immersphere, em Brasília. Em 2021, o filme Perspectivas Austrais participou, em uma versão adaptada para Realidade Virtual (VR), do CineGlobe, festival de filmes científicos organizado pelo CERN (Organização Europeia para a Investigação Nuclear), na Suíça

129 Tradução livre: Thomas More, ou Sir Thomas More, também chamado de Saint Thomas More, (nascido em 7 de fevereiro de 1478, Londres, Inglaterra - falecido em 6 de julho de 1535, Londres; canonizado em 19 de maio de 1935; dia de festa em 22 de junho),

humanista, filósofo, diplomata, escritor e estadista inglês, chanceler da Inglaterra (1529–32), foi decapitado por se recusar a aceitar o rei Henrique VIII como chefe da Igreja da Inglaterra. Ele é reconhecido como santo pela Igreja Católica Romana. Disponível em: <<https://www.britannica.com/biography/Thomas-More-English-humanist-and-statesman>>. Acesso em: 27 de dezembro de 2022.

130 Sobre distopia, em artigo de Andityas Soares de Moura Costa Matos. Disponível em: <https://www.ufmg.br/revistaufmg/downloads/24/03_Andityas_UtopiaDistopia_pags_40a59_Revista_UFMG_24.pdf>.

131 Características gerais do universo distópico propostas pela professora e pesquisadora de literatura comparada, Ana Paula Rodrigues da Silva. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Qt2lmXOYG6list=PLJbmBsGYY7QrVaosBeRChUa7gIDjycwQYindex=3>>. Acesso em: 27 de dezembro de 2022.

132 Making of da animação O Menino e o Mundo. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=tKwWkYL8aMs&ab_channel=Ai%C3%AAAbreu>. Acesso em: 6 de janeiro de 2023.

EDITORA RAMALHETE

Rua Domingos Vieira, 319/1008 – Santa Efigênia
Belo Horizonte – MG – 30150-240
(31) 2535-1901

www.editoraramalhete.com.br
www.lojaeditoraramalhete.com.br