

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
ESCOLA DE BELAS ARTES

Simon Pedro Brethé

**MATRIZES AUTORAIS NA ANIMAÇÃO BRASILEIRA:
identificando a recorrência de características gráficas singulares no desenho do artista
animador**

Belo Horizonte
2019

Simon Pedro Brethé

**MATRIZES AUTORAIS NA ANIMAÇÃO BRASILEIRA:
identificando a recorrência de características gráficas singulares no desenho do artista
animador**

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial à obtenção do título de doutor em Artes.

Linha de pesquisa: Cinema

Orientador: Prof. Dr. Maurício Silva Gino

Belo Horizonte
Escola de Belas Artes /UFMG
2019

Ficha catalográfica

(Biblioteca da Escola de Belas Artes da UFMG)

Brethé, Simon, 1978-

Matrizes autorais na animação brasileira [manuscrito] : identificando a recorrência de características gráficas singulares no desenho do artista animador / Simon Pedro Brethé. – 2019.

247 p. : il.

Orientador: Mauricio Silva Gino.

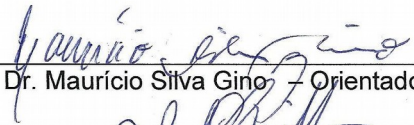
Tese (doutorado) – Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Belas Artes.

1. Animação (cinematografia) brasileira – Teses. 2. Desenho por computador – Teses. 3. Animação por computador – Teses. 4. Cinema brasileiro – Produção e direção – Teses. 5. Artistas brasileiros – Teses. 6. Criação (Literária, artística, etc.) – Teses. I. Gino, Maurício Silva, 1966- II. Universidade Federal de Minas Gerais. Escola de Belas Artes. III. Título.


CDD 778.5347

Assinatura da Banca Examinadora na Defesa da tese do aluno **SIMON PEDRO BRETHER** Número de Registro **2015654083**.

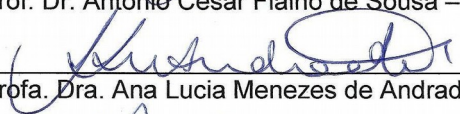
Título: “**MATRIZES AUTORAIAS NA ANIMAÇÃO BRASILEIRA:
Identificando a recorrência de características gráficas singulares no desenho do
artista animador**”




Prof. Dr. Maurício Silva Gino – Orientador - EBA/UFMG



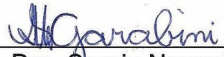
Prof. Dr. Antônio César Fialho de Sousa – Titular - EBA/UFMG



Profa. Dra. Ana Lucia Menezes de Andrade – Titular – EBA/UFMG



Prof. Dr. Siane Paula de Araujo – Titular – CEFET-MG



Profa. Dra. Soraia Nogueira Garabini - Titular – Museu da Imagem e do Som

Belo Horizonte, 18 de março de 2019.

AGRADECIMENTOS

Ao orientador e amigo, Prof. Dr. Maurício Silva Gino, pela competência e respeito com que conduziu este processo, pelo apoio e contribuições na ideia inicial e nos direcionamentos do desenvolvimento da pesquisa e da redação.

À Prof.^a Dr.^a Lúcia Gouveia Pimentel e ao Prof. Dr. Antônio César Fialho de Souza, pelas valiosas contribuições no Exame de Qualificação.

À minha querida esposa, Patrícia Martins, fica aqui minha eterna gratidão pelo apoio, nas longas discussões que me ajudaram muito na organização das ideias desta pesquisa.

Aos artistas animadores Tatiane Kawanishi, Israel Dilean, Rafaela Miyai, Marcelo Marão, Jackson Abacatu e Wesley Rodrigues, pelas contribuições importantes nesta pesquisa.

À Alice Bedê Lotti, pela amizade, pelo profissionalismo e pelas contribuições no texto desta pesquisa.

Aos amigos que também contribuíram com boas ideias em longas conversas na mesa do bar.

À Universidade Federal de Minas Gerais e à Escola de Belas Artes, minha total gratidão pela concessão do afastamento para a realização da pesquisa.

RESUMO

Uma das características dos filmes de animação brasileiros é a diversidade de propostas visuais, esta pesquisa tem como objetivo evidenciar a formação de matrizes autorais a partir da identificação de características gráficas singulares recorrentes no desenho de animação, observadas no conjunto da obra de alguns artistas animadores brasileiros. A pesquisa se dividiu em três partes. No primeiro capítulo, tratou-se da fundamentação teórica em torno das ideias da criação artística, pautadas nas reflexões da artista e pesquisadora Fayga Ostrower, que discorre sobre o papel dos contextos experienciados pelo artista como modeladores da sua individualidade e influenciadores da sua criação artística. Assim, foi proposto um método de análise para identificar aspectos gráficos singulares no desenho de animação baseado nas ideias da autora. O método considera a observação primária da maneira como o artista animador desenha os elementos gráficos fundamentais da linguagem visual (ponto, linha, forma superfície e cor), associando-os a três fatores agregadores: o cultural e o referencial artístico de interesse, sustentados pela compreensão técnica. Além disso, foi realizado com quatro artistas um teste de reprodução de desenho de referência em quatro condições diferentes, a fim de demonstrar a singularidade gráfica por meio do modo como cada um desenha e articula os elementos gráficos fundamentais. No segundo capítulo, buscou-se definir os conceitos de autoral e matriz a partir dos autores Marina Estela Graça e Jean-Claude Bernardet e Marcos Buccine, estudiosos da animação experimental, da autoria no cinema e do cinema de animação independente respectivamente. Foi analisada a recorrência de características gráficas singulares no desenho de animação dos filmes autorais do animador brasileiro Marcelo Marão a fim de exemplificar a ideia de matriz autoral no contexto da animação brasileira. No terceiro capítulo, foram feitas análises das obras de dois animadores brasileiros, o mineiro Jackson Abacatu e o goiano Wesley Rodrigues, para demonstrar o processo de desenvolvimento da matriz autoral desses artistas. Nas considerações finais, buscou-se fazer uma reflexão sobre questões envolvendo a criação do artista animador autoral e o contexto no qual ele está inserido, ou seja, o mercado do Cinema de Animação brasileiro.

Palavras-chave: Artista animador. Elementos gráficos fundamentais. Características gráficas singulares. Matriz autoral.

ABSTRACT

Considering that one of the characteristics of Brazilian animated films is the diversity of visual proposals, this research aims to show the formation of authoring matrices from the identification of singular graphic characteristics recurrent in the animation design, observed in the set of the work of some artists Brazilian animators. The research was divided into three parts. The first chapter was traded about theoretical basis for the ideas of artistic creation, based on the reflections of the artist and researcher Fayga Ostrower, which discusses the role of the contexts experienced by the artist as modellers of their individuality and influencers of their artistic creation. Thus, a method of analysis was proposed to identify unique graphic aspects in the animation design based on the author's ideas. The method considers the primary observation of the way in which the animator draws the fundamental graphic elements of visual language (dot, line, surface and color), associating them with three aggregating factors: cultural and artistic reference of interest, supported by technical understanding. In addition, a four-artist a test of reproduction of a drawing that was applied to four artists in four different conditions to demonstrate graphic uniqueness through the way each one designs articulates the fundamental graphic elements. In the second chapter, we sought to define the concept of author and matrix from the authors Marina Estela Graça and Jean-Claude Bernardet, students of experimental animation and authorship in the cinema respectively. It was analyzed the recurrence of singular graphic characteristics in the animation design of the Brazilian author Marcelo Marão 's copyrighted films in order to exemplify the idea of author' s matrix in the context of Brazilian animation. In the third chapter, the analyzes were made of the works of two Brazilian animators, the miner Jackson Abacatu and the Goiano Wesley Rodrigues, to demonstrate the process of development of the author's matrix of these artists. In the final considerations, we sought to reflect on issues involving the creation of the author animator and the context in which he is inserted, that is, in the Brazilian animated film market.

Keywords: Animator. Fundamental graphic elements. Unique graphic features. Matrix author.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Desenho e modelagem dos curtas-metragens <i>Passo e Fluxos</i>	22
Figura 2 – Imagens do curta-metragem <i>Passo</i>	24
Figura 3 – Pinturas de Tarsila do Amaral.....	29
Figura 4 – Possibilidades no modo de desenhar a partir de três <i>elementos gráficos fundamentais</i> : linha, forma e superfície.....	31
Figura 5 – Desenhos de personagem dos artistas animadores Marcelo Marão, Rosária e Rosana Urbes.....	32
Figura 6 – Desenhos de Rosana Urbes e Marcelo Marão.....	33
Figura 7 – Trabalhos do artista animador e diretor cearense Diego Akel.....	35
Figura 8 – Teste de reprodução de um desenho de referência: modelo de referência.....	37
Figura 9 – PRIMEIRA ETAPA: retrazar o desenho de referência.....	39
Figura 10 – SEGUNDA ETAPA: desenho de observação.....	39
Figura 11 – TERCEIRA ETAPA: desenho de memória.....	41
Figura 12 – QUARTA ETAPA: releitura do desenho de referência.....	42
Figura 13 – Compilado de todas as etapas.....	44
Figura 14 – Ilustrações de autoria da artista 4.....	47
Figura 15 – A evolução gráfica no desenho de personagem de Jackson Abacatu e Alê Abreu	50
Figura 16 – Exemplos de estilos gráficos convencionais na animação.....	53
Figura 17 – Personagens desenhados por Rosana Urbes.....	55
Figura 18 – Estudos da personagem Guida para o curta-metragem <i>Guida</i>	60
Figura 19 – Imagem do longa-metragem <i>O Menino e o Mundo</i>	62
Figura 20 – Representação espacial da perspectiva no desenho bidimensional.....	66
Figura 21 – Estruturação básica de personagens.....	66
Figura 22 – Ilustrações de Wesley Rodrigues.....	68
Figura 23 – Sequências de imagens do curta-metragem de animação <i>Viagem na Chuva</i>	69
Figura 24 – Representação subjetiva da perspectiva.....	70
Figura 25 – Imagens dos longas-metragens de animação <i>Boi Aruá</i> e <i>Ritos de Passagem</i>	74
Figura 26 – Cenários do longa-metragem <i>O Menino e o Mundo</i>	75
Figura 27 – Impregnações gráficas oriundas de outras culturas no desenho de Alê Abreu.....	77
Figura 28 – As influências gráficas no trabalho de Walbercy Ribas.....	80

Figura 29 – O estilo redondo e de mangueira nos personagens de Luiz Sá.....	82
Figura 30 – A estrutura circular nos personagens de Luiz Sá.....	83
Figura 31 – Imagens de três curtas-metragens produzidos por Alê Abreu.....	98
Figura 32 – Cenários criados para o curta-metragem de animação <i>Sírius</i>	100
Figura 33 – Desenvolvimento gráfico no curta <i>Passo</i> inspirado nas experimentações dos curtas <i>Sírius</i> e <i>Espantinho</i>	101
Figura 34 – Sequência de imagens do curta <i>Passo</i>	102
Figura 35 – Experimentações gráficas de Alê Abreu nos filmes <i>Vivi Viravento</i> e <i>O Menino e o Mundo</i>	103
Figura 36 – Imagens e estudo de personagens do filme <i>O Menino e o Mundo</i>	104
Figura 37 – Evolução gráfica no desenho de animação de Alê Abreu.....	108
Figura 38 – Método de animação planejada, <i>pose-to-pose</i> , sistematizado por Richard Williams	111
Figura 39 – Temporização das ações no movimento animado dos artistas Wesley Rodrigues e Marcelo Marão.....	112
Figura 40 – Técnica de animação por <i>stop motion</i> com recortes e objetos utilizada por Diego Akel.....	114
Figura 41 – A diversidade de filmes produzidos por Otto Guerra no papel de produtor.....	115
Figura 42 – A simplicidade e o improviso da instrumentação no processo de animação.....	117
Figura 43 – Referencial artístico que influenciou e inspirou a arte-finalização dos trabalhos de Marcelo Marão.....	120
Figura 44 – Curta-metragem de animação <i>Chifre de Camaleão</i>	120
Figura 45 – Cenário do curta <i>Cebolas São Azuis</i>	122
Figura 46 – Leves deformações em alguns elementos de cenário.....	122
Figura 47 – Formas robustas no desenho de personagem de Marcelo Marão.....	123
Figura 48– Estratégias para dar volume ao desenho bidimensional.....	124
Figura 49 – Cenas do curta <i>O Arroz Nunca Acaba</i> em diferentes estágios de finalização.....	125
Figura 50 – A distorção nos elementos de cenário.....	125
Figura 51 – Variação no acabamento das linhas e simplificação das formas dos personagens	126
Figura 52 – Formas robustas nos personagens de Marcelo Marão.....	127
Figura 53 – Caracterização gráfica recorrente em personagens de Marcelo Marão.....	128

Figura 54 – A recorrência de deformidades nos elementos de cenários.....	129
Figura 55 – A recorrência da simplificação de formas e cores nos cenários e personagens de Marcelo Marão.....	130
Figura 56 – A recorrência de formas robustas no desenho de personagem de Marcelo Marão	132
Figura 57 – Panorama das características gráficas dos filmes de Marcelo Marão.....	134
Figura 58 – Elementos culturais nos desenhos de Marcelo Marão.....	136
Figura 59 – Longa de animação de Marcelo Marão em estágio de produção.....	136
Figura 60 – Imagens do curta-metragem <i>Balanço</i>	142
Figura 61 – Sequência de desenhos do curta-metragem <i>Balanço</i>	143
Figura 62 – Sequência de desenhos do curta-metragem <i>Balanço</i>	144
Figura 63 – Personagens do curta <i>Balanço</i>	144
Figura 64 – Imagens do curta-metragem <i>Ambigranima</i>	145
Figura 65 – Sequência animada do pássaro no curta-metragem <i>Ambigranima</i>	146
Figura 66 – Tirinha de Gustave Verbeek.....	148
Figura 67 – Sequência inicial do curta-metragem <i>Libertas</i>	149
Figura 68 – Sequência inicial do curta-metragem <i>Libertas</i>	149
Figura 69 – Imagens do curta-metragem <i>Libertas</i>	150
Figura 70 – Personagens dos pássaros no curta-metragem <i>Libertas</i>	151
Figura 71 – Personagens do homem no curta-metragem <i>Libertas</i>	152
Figura 72 – Personagens do pardal no curta <i>Libertas</i>	152
Figura 73 – Cena de abertura do curta-metragem <i>Musicaixa</i>	154
Figura 74 – A influência da pintura de Wassily Kandinsky no curta <i>Musicaixa</i>	156
Figura 75 – Propostas gráficas dos personagens do curta-metragem <i>Belezura</i>	158
Figura 76 – Curta-metragem <i>Em Quadros</i>	161
Figura 77 – Simulação digital da imagem.....	162
Figura 78 – Diferenças ente o desenho tradicional e o digital.....	163
Figura 79 – Cenário e personagens do curta-metragem <i>De Martelos e Serrotes ou Maracatu de Oficina</i>	164
Figura 80 – A diversidade de técnicas utilizadas por Jackson Abacatu no curta-metragem <i>Calangada</i>	167
Figura 81 – Três sequências do curta-metragem de animação <i>Calangada</i>	169

Figura 82 – Referenciais da arte de outras culturas no trabalho de Jackson Abacatu.....	170
Figura 83 – Imagens do curta-metragem de animação <i>O Homem que Pintava Músicas</i>	172
Figura 84 – Curta-metragem <i>O Homem que Pintava Músicas</i>	173
Figura 85 – Propostas gráficas dos personagens do curta-metragem <i>O Homem que Pintava Músicas</i>	175
Figura 86 – Imagens do curta-metragem <i>Matiz</i>	176
Figura 87 – Imagens do curta-metragem <i>Contrastes: impressões de Israel</i>	178
Figura 88 – <i>Referenciais artísticos de interesse</i> de Jackson Abacatu.....	180
Figura 89 – Três imagens dos curtas-metragens <i>Libertas</i> e <i>Contrastes: impressões de Israel</i>	181
Figura 90 – Imagens dos curtas <i>SVIAZ</i> e <i>O Último Engolervilha II</i>	182
Figura 91 – Os três momentos do curta-metragem <i>3 temas para 60 janelas</i>	184
Figura 92 – Visão geral das características gráficas no trabalho de Jackson Abacatu.....	186
Figura 93 – Ilustrações de autoria de Wesley Rodrigues.....	190
Figura 94 – Imagens do minicurta-metragem <i>Pinga com Sakê</i>	192
Figura 95 – Imagens do minicurta-metragem <i>Pinga com Sakê</i>	193
Figura 96 – Cenários do curta-metragem <i>O Enigma da Água</i>	194
Figura 97 – Três instantes de um mesmo personagem no curta-metragem <i>O Enigma da Água</i>	195
Figura 98 – Formas gráficas que sugerem movimentos rápidos.....	196
Figura 99 – Variações gráficas no curta-metragem <i>Faroeste: um Autêntico Western</i>	198
Figura 100 – Inconstâncias gráficas nos personagens do curta-metragem <i>Faroeste: um Autêntico Western</i>	200
Figura 101 – Elementos culturais expressos no curta-metragem <i>Faroeste: um Autêntico Western</i>	201
Figura 102 – Personagens e referências do curta-metragem <i>Faroeste: um Autêntico Western</i>	203
Figura 103 – O sonho e a realidade juntos no trabalho de Wesley Rodrigues.....	204
Figura 104 – O ponto como elemento gráfico recorrente no desenho de Wesley Rodrigues.	205
Figura 105 – Cenários do curta-metragem <i>Viagem na Chuva</i>	206
Figura 106 – Personagens do curta-metragem <i>Viagem na Chuva</i>	207
Figura 107 – Aspectos das bordas das formas no desenho de personagem.....	208

Figura 108 – Estudo de personagem nas técnicas de desenho tradicional e digital.....	209
Figura 109 – Borrões e formas de efeitos.....	210
Figura 110 – Cenários e personagens do curta <i>O Violeiro Fantasma</i>	211
Figura 111 – Personagens do curta-metragem de animação <i>O Violeiro Fantasma</i>	213
Figura 112 – O colorido intenso no curta-metragem <i>O Violeiro Fantasma</i>	214
Figura 113 – Imagens do curta-metragem <i>O Violeiro Fantasma</i>	215
Figura 114 – A constante presença do peixe e da água nos filmes de Wesley Rodrigues.....	216
Figura 115 – Visão geral das características gráficas no conjunto da obra de Wesley Rodrigues	218
Figura 116 – O dinamismo como característica gráfica recorrente no trabalho de Wesley Rodrigues.....	220

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Qualidades gráficas singulares do artista animador impregnadas nas imagens criadas por ele.....	103
Quadro 2 – Alguns parâmetros que podem ser relacionados à formação da <i>matriz autoral</i> de artistas animadores considerando pontos envolvendo a produção de um filme de animação.	110
Quadro 3 – Elementos gráficos fundamentais no curta <i>Balanço</i>	145
Quadro 4 – Caracterização gráfica em <i>Ambigranima</i>	148
Quadro 5 – Caracterização gráfica do curta-metragem <i>Libertas</i>	153
Quadro 6 – Caracterização gráfica do curta-metragem <i>Musicaixa</i>	156
Quadro 7 – Recorrências gráficas no curta-metragem <i>Belezura</i>	159
Quadro 8 – Recorrências gráficas no curta-metragem <i>Em Quadros</i>	164
Quadro 9 – Caracterização gráfica do curta-metragem <i>De Martelos e Serrotes ou Maracatu de Oficina</i>	165
Quadro 10 – Caracterização gráfica do curta-metragem <i>Calangada</i>	171
Quadro 11 – Caracterização gráfica do curta-metragem <i>O Homem que Pintava Músicas</i>	174
Quadro 12 – Caracterização gráfica do curta-metragem <i>Matiz</i>	177
Quadro 13 – Caracterização gráfica do curta-metragem <i>Contrastes: impressões de Israel</i>	179
Quadro 14 – Caracterização gráfica do curta-metragem <i>SVIAZ</i>	183
Quadro 15 – Caracterização gráfica do curta-metragem <i>O Último Engolervilha II</i>	184
Quadro 16 – Caracterização gráfica do curta-metragem <i>3 temas para 60 janelas</i>	185
Quadro 17 – Frequência com que cada característica gráfica aparece nos 14 filmes analisados de Jackson Abacatu.....	188
Quadro 18 – Caracterização gráfica do minicurta-metragem <i>Pinga com Sakê</i>	193
Quadro 19 – Caracterização gráfica do curta-metragem <i>O Enigma da Água</i>	197
Quadro 20 – Caracterização gráfica do curta-metragem <i>Faroeste: um Autêntico Western</i>	204
Quadro 21 – Características gráficas do curta-metragem <i>Viagem na Chuva</i>	211
Quadro 22 – Caracterização gráfica do curta-metragem <i>O Violeiro Fantasma</i>	214
Quadro 23 – Frequência com que cada característica gráfica aparece nos cinco filmes analisados de Wesley Rodrigues.....	219

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	15
1 A IMAGEM DESENHADA COMO FORMA DE MANIFESTAÇÃO SINGULAR DO ARTISTA ANIMADOR.....	21
1.1 <i>Características gráficas singulares</i> identificadas no desenho de animação do artista animador.....	28
1.1.1 A singularização gráfica manifestada por meio da espontaneidade do traço do artista.....	35
1.2 Fatores influenciadores no desenvolvimento gráfico do desenho do artista animador.....	48
1.2.1 A evolução gráfica no desenho do artista animador.....	49
1.2.2 Influências dos contextos de atuação profissional e de aprendizagem.....	51
1.2.3 O mecanismo seletivo da percepção na formação do repertório do artista.....	57
1.3 Fatores fundamentais influenciadores no desenvolvimento de <i>características gráficas singulares</i>	64
1.3.1 <i>Compreensão da informação técnica</i>	65
1.3.2 <i>Fator cultural</i>	71
1.3.3 <i>Referencial artístico de interesse</i>	76
1.4 Reflexões sobre a identificação de <i>características gráficas singulares</i> no desenho do artista animador.....	84
2 A MATRIZ AUTORAL DO ARTISTA ANIMADOR.....	86
2.1 Permeando o conceito de <i>autoral</i>	87
2.2 O conceito de autoral relacionado às <i>características gráficas singulares</i>	96
2.3 A <i>matriz autoral</i>	105
2.3.1 Parâmetros que podem ser relacionados à formação da <i>matriz autoral</i>	109
2.3.1.1 Parâmetros diretos.....	110
2.3.1.2 Parâmetros indiretos.....	114
2.4 Marcelo Marão: uma <i>matriz autoral</i> cristalizada.....	117
2.4.1 As influências significativas.....	119
2.4.2 Identificando <i>características gráficas singulares</i>	121
2.4.3 A recorrência das <i>características gráficas singulares</i>	127
2.5 Reflexões sobre os apontamentos aqui desenvolvidos.....	137

3 O DESENVOLVIMENTO DA <i>MATRIZ AUTORAL</i> NO CINEMA DE ANIMAÇÃO BRASILEIRO: ESTUDOS DE CASO.....	139
3.1 Jackson Abacatu: uma <i>matriz autoral</i> pautada na diversidade.....	140
3.1.1 Fase inicial.....	141
3.1.2 Fase intermediária.....	154
3.1.3 Fase de amadurecimento.....	166
3.1.4 Reflexões sobre o trabalho de animação de Jackson Abacatu.....	185
3.2 Wesley Rodrigues: Uma matriz em evolução.....	190
3.2.1 Reflexões sobre o trabalho de animação de Wesley Rodrigues.....	217
3.3 Comparando os três artistas analisados.....	221
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	224
REFERENCIAS	228
ANEXO A – TESTE DE REPRODUÇÃO DE UM DESENHO DE REFERÊNCIA.....	236
ANEXO B – ENTREVISTAS COM JACKSON ABACATU E WESLEY RODRIGUES VIA E-MAIL.....	238

INTRODUÇÃO

A notoriedade de um grande artista muitas vezes ocorre em função de sua capacidade criativa, experimental e, em alguns casos, inovadora nas diversas formas de linguagens. Não é mera coincidência que alguns artistas animadores se destaquem pela genialidade com que conseguem cativar os apreciadores da arte da animação ao desenvolver formas gráficas singulares e recorrentes nos seus desenhos de animação. Se por um lado as singularidades gráficas podem ser percebidas pelos espectadores como qualidades pessoais do artista autor, por outro, podem ser relacionadas a processos de pesquisa caracterizados pela experimentação visual e influenciados pela tessitura de elementos oriundos dos seus contextos experienciados.

Um bom exemplo que ilustra essa premissa pode ser verificado no trabalho de animação do artista brasileiro Alê Abreu, que ganhou notoriedade por ter produzido filmes graficamente diferentes como o curta-metragem *Passo* (Brasil, 2007) e o longa-metragem *O Menino e o Mundo* (Brasil, 2014). Abreu desenvolveu uma expressão gráfica bastante peculiar no desenho de animação, em razão de um incômodo do artista referente às experiências anteriores nas quais suas propostas gráficas eram muito pautadas no estilo de desenho de Walt Disney, estilo que não atendia suas expectativas pessoais.

Partiu-se, então, da hipótese de que certas *características gráficas singulares* desenvolvidas no desenho de alguns animadores refletem maneiras particulares pelas quais falam de si, de suas expectativas e experiências no decorrer da vida. O artista amadurece desenvolvendo suas habilidades por meio das possibilidades técnicas ou convencionais da linguagem visual, e, assim, adquire bases sólidas para se expressar por meio do desenho. Mas alguns se engajam em questões pessoais buscando desvendar e explorar as próprias potencialidades pela pesquisa focada na livre experimentação e rompimento dos limites do puro metodismo. A princípio, entende-se que o artista envolvido nesse processo acaba fortalecendo sua individualidade ao desenvolver um estilo gráfico próprio.

Considera-se aqui que possibilidades técnicas ou convencionalismos correspondem a tudo aquilo que o artista utiliza como estruturação inicial do seu desenho, são recursos fundamentais de linguagem, que funcionam como guias do fazer. Por exemplo, uma linha é um elemento gráfico feito a partir de um conjunto de pontos (DONTIS, 2003, p. 55). A teoria da perspectiva é um sistema convencional de representação espacial no qual o artista poderá estruturar tridimensionalmente e dimensionar adequadamente os elementos do desenho

bidimensional. Em outras palavras, as convenções ou técnicas são a base a partir da qual o artista vai criar.

Partindo-se dessa premissa, buscou-se na presente pesquisa propor uma metodologia para a identificação de *características gráficas singulares* desenvolvidas no desenho de alguns artistas animadores e de como a recorrência delas contribui para evidenciar a formação de suas respectivas matrizes autorais no contexto do Cinema de Animação brasileiro. O termo *singular* é aplicado no sentido de que cada artista é capaz de criar certas *características gráficas* no seu desenho, diferentes das de qualquer outro artista.

Em termos gerais, os estudos teóricos relacionados à animação brasileira têm se constituído de alguns poucos livros e pesquisas acadêmicas majoritariamente direcionadas a questões financeiras, estudos técnicos, atuação profissional no mercado, carência de formação e simples relatos históricos de filmes de animação. Esta pesquisa vem contribuir para o estudo sobre as características relacionadas ao trabalho do artista animador autoral ou independente, não apenas como um produtor de filmes de animação, mas como um agente pesquisador que busca explorar formas alternativas e inovadoras de trabalhar o desenho de animação. Assim, busca-se contribuir também para diminuir o grande hiato que se verifica sobre as reflexões acerca das possibilidades gráficas expressas pelos artistas animadores brasileiros e sua relação com o Cinema de Animação.

O primeiro capítulo, intitulado “A imagem desenhada como forma de manifestação singular do artista animador”, tratou da fundamentação teórica a fim de sustentar o pensamento em torno da ideia da criação de aspectos específicos na imagem desenhada como meio de o artista falar de si e do contexto que o rodeia. Como embasamento teórico principal foram utilizadas duas obras, ambas da artista e pesquisadora polonesa radicada no Brasil Fayga Ostrower (1920-2001). A primeira foi o livro *Acasos e criação artística* (1995), estudo centrado na questão da criação artística e os *acasos* (acasos – vivências – significados) que ocorrem no cotidiano vivido pelo artista. Para a autora, não existiria criação sem acasos, esses correspondem a fatos do cotidiano que, a partir da predisposição seletiva da percepção de cada indivíduo, caracterizam-se como situações inspiradoras que os sensibilizam e participam de seus processos criativos. A segunda obra é *Criatividade e processos de criação* (2004), que discorre sobre a criação como uma necessidade inerente ao homem e sobre as possibilidades comunicativas que ocorrem nas diversas formas de linguagens. A elaboração da forma envolve obrigatoriamente valores culturais preestabelecidos do artista, seletivos processos de

percepção dos contextos experienciados, armazenamento de informações por meio da memória e, por fim, elaboração e concretização da expressão envolvendo os diversos recursos técnicos. Dessa maneira, as imagens desenhadas são formas gráficas que refletem a capacidade criativa do artista em diferentes estágios de sua maturidade.

Para o foco desta pesquisa, foram abordados apenas animadores brasileiros que trabalham com animação nas técnicas de desenho e pintura bidimensionais, não se excluindo das análises os desenhos e pinturas referentes a estudos de pré-produção, ou seja, conceitos de cenários, de personagens, objetos etc. É importante salientar que esse recorte foi fundamental no intuito de estabelecer um limite de abrangência, o que não descarta o estudo de outras possibilidades da imagem animada, por exemplo, as técnicas de animação de areia, bonecos, objetos, massinha, 3D digital. Foi utilizado o termo *características gráficas singulares* para definir aspectos visuais específicos que caracterizam o desenho de animação de cada artista animador em análise, e, para simplificação da escrita, salvo em casos específicos, optou-se por utilizar o termo *trabalho* referindo-se ao desenho e à pintura do artista animador.

Como complemento ao levantamento teórico do primeiro capítulo, foi feito um teste de reprodução de um desenho de referência com quatro artistas animadores em quatro condições específicas: retrazar por cima, desenho de observação, desenho de memória e releitura da referência. O teste foi aplicado a fim de demonstrar, nas reproduções, como o conjunto de características gráficas se manifestam de maneira espontânea e recorrente, evidenciando a singularidade do traço de cada artista participante.

A proposta metodológica para a identificação de *características gráficas singulares* no desenho de animação do artista animador foi pensada da seguinte maneira: inicialmente foi feita a seleção de imagens desenhadas oriundas de filmes de animação de exclusiva autoria do artista estudado e, em seguida, procedeu-se à identificação do modo como ele desenha e articula os elementos fundamentais da linguagem visual (ponto, linha, forma, superfície e cor) na estruturação dos desenhos. Paralelamente, em um segundo nível de análise e a partir das reflexões da pesquisadora Fayga Ostrower, optou-se por identificar elementos nas imagens considerando-se três fatores influenciadores na caracterização gráfica do desenho do artista animador, *valores culturais e referenciais artísticos de interesse* sustentados pelo fator de *compreensão da técnica*, ou seja, materialidade, instrumentação e modelos teóricos de domínio do artista.

A singularidade gráfica se dá no processo evolutivo de aspectos visuais no trabalho do artista, em virtude do constante processo de pesquisa e experimentação, fundamentadas nas convenções da linguagem visual. Assim, alguns elementos gráficos vão deixando de ser usados e novos vão surgindo em trabalhos posteriores. Nessa perspectiva, a caracterização gráfica singular no conjunto da obra do artista é o reflexo da decantação gradativa de aspectos gráficos que se verificam recorrentes.

O segundo capítulo, “*A matriz autoral do artista animador*”, introduz os conceitos de *autoral* e de *matriz*. O primeiro foi fundamentado na ideia primária de pertencimento entre autor e a obra, cujas qualidades da criação da imagem estão relacionadas às necessidades pessoais de se expressar do artista autor. O segundo conceito baseia-se na ideia de que, na observação do conjunto da obra do artista animador, percebe-se que ele desenvolve elementos recorrentes que permeiam os seus trabalhos. Foram utilizadas três obras que ajudaram a nortear os dois conceitos mencionados, a primeira foi o livro *Entre o olhar e o gesto: elementos para uma poética da imagem animada* (2006) da pesquisadora, professora e artista animadora portuguesa Marina Estela Graça. Na perspectiva de funcionamento das estruturas técnicas do cinema, a autora discorre sobre o filme animado de autor ou experimental investigando as significações criadas nas imagens animadas, por meio da ação do artista que busca compreender as minúcias da lógica pré-programada desses dispositivos técnicos para, então, construir seu discurso, indo além ou subvertendo a previsibilidade da instrumentação.

A outra obra utilizada foi *O autor no cinema* (1994), do crítico e teórico de cinema Jean-Claude Bernardet, que faz uma tentativa de estabelecer quem seria o autêntico autor da obra cinematográfica. Bernardet baseou seu estudo em textos publicados na revista *Cahiers du Cinema*, de críticos e jovens cineastas franceses da década de 1950. Essa segunda referência foi fundamental para delinear a ideia de autor como o sujeito que é responsável pela criação da imagem, e o que realmente importa é o que aparece na tela, a *mise en scène*, pois é na confecção da imagem que o autor empreende escolhas, sentimentos e pensamentos. A imagem como a ideia de diário íntimo ou impressões do seu autor.

A terceira obra é o livro do pesquisador brasileiro Marcos Buccini, *História do Cinema de Animação em Pernambuco* (2018), que discorre sobre a produção animada no contexto mercadológico no estado de Pernambuco, Brasil. Buccini se apropria dos conceitos de animação “ortodoxa”, “experimental” e *developmental animation*, criados pelo professor e pesquisador inglês Paul Wells no livro *Understanding Animation* (1998). Para Wells, a

“animação ortodoxa” corresponde às produções dos contextos industriais ou comerciais dos grandes estúdios de animação que tendem a seguir parâmetros estéticos e de qualidade específicos e são pautadas na impessoalidade e produção seriada que promovam o lucro, a distração e o puro entretenimento dos espectadores. A “animação experimental” é exatamente o oposto da “animação ortodoxa” e se refere às produções pautadas na subjetividade, narrativas mais abertas e surreais, produções independentes sem necessariamente visar ao lucro. Por fim, *developmental animation* (traduzido por Buccini como “animação híbrida”) seriam produções intermediárias, entre os dois polos, o ortodoxo e o experimental.

Já o conceito de “matriz” foi emprestado do livro de Bernardet e caracteriza-se pelo reconhecimento do observador espectador de elementos recorrentes observados no conjunto da obra¹ do autor cinematográfico. Baseado na metodologia proposta no primeiro capítulo, nesse capítulo foi feita a análise da obra do artista animador carioca Marcelo Marão no intuito de demonstrar como os aspectos gráficos recorrentes nos seus desenhos de animação, permitem considerar o parâmetro visual para evidenciar a sua *matriz autoral*. A escolha desse artista ocorreu em razão de se ter observado, no conjunto de sua obra, uma homogeneidade gráfica do seu desenho de animação, o que permite demonstrar com clareza a recorrência de *características gráficas singulares* que delineiam a sua *matriz autoral*.

Outro ponto de suma importância é que, apesar de se utilizar aqui o parâmetro visual como maneira de evidenciar o desenvolvimento da *matriz autoral* do artista animador, foi pontuado que ela também pode ser observada a partir de outros parâmetros de análise, como o movimento, a temática, a forma de trabalho, dentre outros. Portanto, não é apenas a visualidade que definirá a *matriz autoral* de um artista animador.

No terceiro capítulo, “O desenvolvimento da *matriz autoral* no Cinema de Animação brasileiro: estudo de caso”, foram analisados filmes de animação que compõem o conjunto da obra de dois artistas animadores brasileiros, o mineiro Jackson Abacatu e o goiano Wesley Rodrigues. A análise foi apoiada por conversas via *e-mail* com os dois artistas a fim de obter informações complementares sobre a produção dos filmes abordados.

A definição dos três estudos de casos apontados acima buscou valorizar artistas de diferentes regiões do Brasil, um mineiro, um goiano e um carioca. Havia uma expectativa de que diferentes valores culturais regionais também pudessem ser verificados na singularização gráfica no trabalho de cada artista. Outro ponto determinante na escolha dos artistas Jackson

1 O conjunto da obra corresponde a todos os filmes de animação de autoria do artista animador.

Abacatu e Wesley Rodrigues foi o fato de que eles também apresentavam intensa experimentação gráfica de maneira diversificada, por exemplo, na mistura de técnicas de animação e de materiais – principalmente no caso de Jackson Abacatu – e desenho digital e pintura com tinta acrílica – verificado nos trabalhos de Wesley Rodrigues. A intensa experimentação sugere a postura de um artista que pesquisa, explora e descobre novas possibilidades técnicas para o desenho de animação, mas também permite investigar a existência de recorrência de características gráficas até mesmo no escopo de um trabalho diversificado.

Importante pontuar aqui que, em função da pesquisa ter envolvido estudo com seres humanos, ela foi devidamente submetida ao Comitê de Ética e Pesquisa da UFMG – COEP, seguindo todos os protocolos exigidos pelo comitê, como cadastro dos dados do projeto, apresentação dos questionários e testes e o Termo de Consentimento Livre Esclarecido – TCLE – para os participantes, tendo parecer aprovado por meio do número de protocolo 2606094, favorável ao andamento da pesquisa.

Por fim, no fechamento de cada capítulo foi feito um apanhado sobre as questões levantadas, ponderações acerca da imagem desenhada como meio de comunicação do artista e a relação com a formação da *matriz autoral* do artista animador brasileiro. No final do terceiro capítulo, deu-se enfoque aos resultados obtidos nas análises dos estudos de caso confrontando-os com as teorias desenvolvidas no primeiro e no segundo capítulo. Nas considerações finais, buscou-se a reflexão da importância e da relevância desta pesquisa, retornando à discussão sobre o que de fato define a singularidade de um artista animador autoral. Da mesma maneira, foi feita uma reflexão sobre quais são as implicações e a importância da formação e do fortalecimento de *matrizes autorais* no Cinema de Animação brasileiro, cujo contexto atual é favorável ao artista autoral pois não se configura com uma indústria nos moldes estadunidenses, que tende a difundir valores visuais específicos.

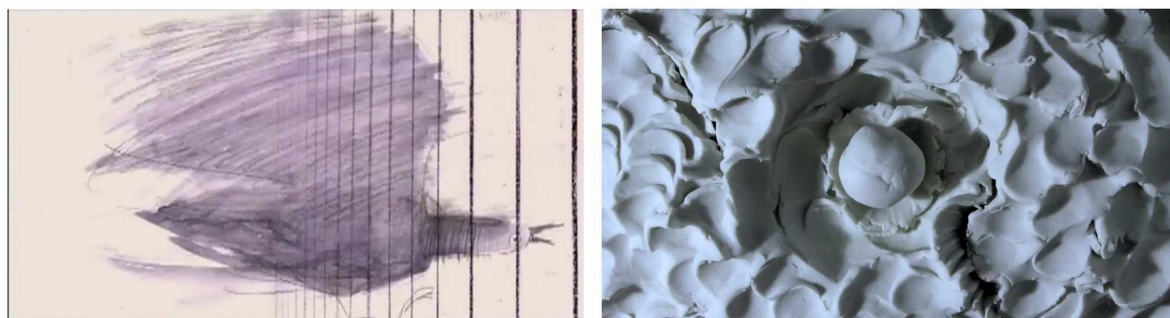
1 A IMAGEM DESENHADA COMO FORMA DE MANIFESTAÇÃO SINGULAR DO ARTISTA ANIMADOR

O processo de evolução física e cognitiva do homem o dotou de força e inteligência suficientes para interferir na natureza, o que lhe permitiu desenvolver formas de linguagens que ampliaram suas possibilidades comunicativas, diferenciando-o dos outros animais. Os órgãos dos sentidos são sua janela para o mundo, e é por meio deles que o homem seleciona fatos e eventos ao seu redor, registrando em sua memória aqueles que o afetam significativamente. De acordo com a artista e pesquisadora Fayga Ostrower, em seu livro *Criatividade e processos de criação*, o homem está o tempo todo em um “estado de excitabilidade sensorial, a sensibilidade é uma porta de entrada das sensações” (2004, p. 12). Nessa perspectiva, as formas de comunicação utilizadas pelo homem advêm das condições específicas do seu contexto de vida, no qual uma série de eventos ou estímulos o afetam significativamente. Essas experiências, pelo grau de importância para o sujeito, vão se decantando em sua memória e contribuem para a formação de suas qualidades individuais.

Nesta pesquisa, considera-se, a título de organização do pensamento, que as formas de comunicação humana podem ocorrer de duas maneiras: 1 – Mediadas pelo próprio corpo (linguagem verbal e corporal); 2 – Externas ao corpo (métodos, instrumentos, imagens, esculturas, arquitetura e objetos em geral). Embora sejam distintas, a segunda está essencialmente ligada à primeira, pois a materialização das expressões resulta da ação corporal no meio, ou seja, a criação de uma forma concreta implica um corpo que ocupou, modificou e manipulou. Resumidamente, são formas que comunicam algo do ser, carregadas de processos, memórias, sentimentos e gestos de quem as fez. Portanto, pode-se dizer que todo objeto criado é a expressão gestual de um corpo. Por exemplo, a materialização de uma pintura pode deixar marcas que sugerem as ações corporais do pintor por meio das pinceladas; da mesma forma, um desenho pode oferecer pistas sobre o estado de espírito do desenhista por meio da direção e da força que ele empreende no lápis; a escultura, no movimento das mãos ao modelar a argila, na aparência do desbaste da madeira ou da pedra.

Na Figura 1, é possível perceber a ação corporal no traço rabiscado no desenho de Alê Abreu no curta-metragem *Passo* (Brasil, 2007) e na manipulação da massa de modelar, no curta *Fluxo* (Brasil, 2013), de Diego Akel. Mesmo não havendo a presença física dos artistas nas imagens, ambas estão imbuídas de significados que expressam, por exemplo, força, tensão, direção, fluxo etc., sugerindo para o espectador a ação dos seus respectivos autores.

Figura 1 – Desenho e modelagem dos curtas-metragens *Passo* e *Fluxos*



Legenda: à esquerda, imagem do curta-metragem de animação *Passo* (2007), de Alê Abreu, na qual é possível perceber o gesto no rabiscado horizontal da asa do personagem do pássaro. À direita, imagem do curta-metragem de animação *Fluxos*, de Diego Akel, na técnica de *stop motion* com massa de modelar, em que também é possível perceber o gesto dos dedos do artista, que conferem o movimento circular a esse material.

Fonte: *Passo* (Brasil, 2007); *Fluxos* (Brasil, 2013).

Para Ostrower (2004), no processo de dar forma e transformar a matéria, a ação criativa do sujeito se orienta de acordo com as propriedades do material utilizado, mas a matéria transformada também transforma o homem pois o faz perceber, questionar, repensar suas próprias ações ante as significações criadas.

Em todas as matérias com que o homem lida se fará sentir sua ação simbólica. Em todas as linguagens, ao articular uma matéria, o homem deixa a sua marca, simboliza e indaga, movido por sua pergunta ulterior, que é pelo sentido do viver. Rearticulada, a matéria retorna ao homem. Na forma configurada, cada pergunta encerra uma resposta (OSTROWER, 2004, p. 53).

As imagens também são formas da matéria transformada, sua existência não costuma ser fruto do simples modismo do homem. De acordo com Lucia Santaella & Winfried Nöth (1998), pode-se pensá-las em dois grandes grupos. O primeiro seria aquele "[...] das imagens como representações visuais: desenhos, pinturas, gravuras, fotografias e as imagens cinematográficas, televisivas, holo e iconográficas [...]", que são formas visuais presentes no mundo físico. O segundo grupo corresponde às imagens do campo mental ou imateriais, as "[...] visões, fantasias, imaginações, esquemas, modelos ou, em geral, como representações mentais". Para os autores, ambos os domínios estão interligados pois a existência de um depende da do outro. “Não há imagens como representações visuais que não tenham surgido de imagens na mente daqueles que as produziram, do mesmo modo que não há imagens mentais que não tenham alguma origem no mundo concreto dos objetos visuais” (SANTAELLA; NÖTH, 1998, p. 15).

Para Janson (1988, p. 7), “A arte nos dá a possibilidade de comunicar a concepção que temos das coisas por meio de procedimentos que não podem ser expressos de outra forma”. Ideia compartilhada pela pesquisadora e arte-educadora Ana Mae Barbosa (1998), para quem a arte é a ciência que fala da parte da vida dos homens de que outras áreas de estudo não dão conta ou não conseguem explicar:

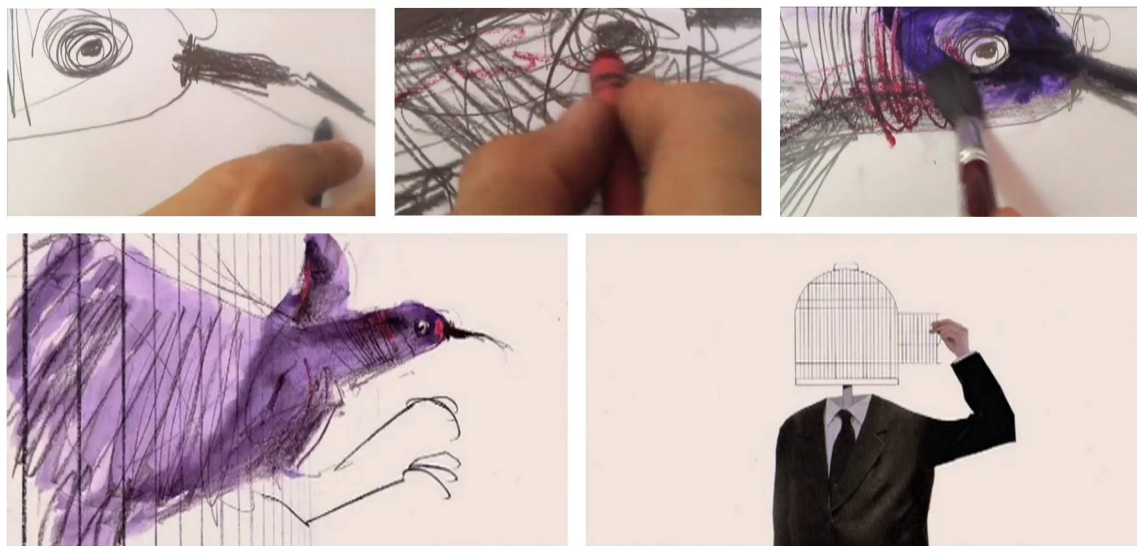
Através da poesia, dos gestos, a imagem, as artes falam aquilo que a história, a sociologia, a antropologia etc., não podem dizer porque elas usam outros tipos de linguagem, a discursiva e a científica, que sozinhas não são capazes de decodificar nuances culturais. Dentre as artes, a arte visual, tendo a imagem como matéria-prima, torna possível a visualização de quem somos, onde estamos e como sentimos (BARBOSA, 1998, p. 16).

Como pontuou Barbosa (1998), as imagens no contexto das artes visuais são resultantes do processo de manipulação técnica para que o homem possa se mostrar falando de si mesmo, seja sobre a vida coletiva ou individual. Em termos antropológicos, as imagens podem ser estudadas como relato visual da presença do ser humano no mundo. Por exemplo, a partir dos patrimônios da arte grega, egípcia, romana, europeia, brasileira, as imagens possibilitam que pesquisadores identifiquem características de seus costumes sociais, políticos, econômicos e artísticos, mesmo não tendo contato direto com esses grupos culturais. Nesse sentido, a arte imagética também é um documento histórico.

Para este trabalho, o processo de criação da imagem pode ser percebido em dois estágios. O primeiro corresponde ao *suporte técnico*, considerando a aplicação dos materiais, a instrumentação e os modelos técnico e teórico da linguagem visual utilizados. Os suportes técnicos são recursos desenvolvidos graças a processos analíticos, matemáticos, exaustivamente estudados e testados, frutos da engenhosidade humana. Geralmente os modos de funcionamento seguem regras preestabelecidas de acordo com especificações técnicas de uso determinadas pelas culturas que as criaram. Podem ser divididos em tangíveis, como a fibra, o papel, o aço, a tela de pintura, a tinta, o lápis, o grafite, a caneta, a prensa, a câmera, o computador, as máquinas em geral; e intangíveis, como os modelos teóricos, os manuais ou as teorias da linguagem visual (teoria das cores, do desenho anatômico, da perspectiva etc.).

Já o segundo estágio é denominado aqui como *suporte de significação*, ou seja, diz respeito aos sentidos criados pelo sujeito autor na articulação dos suportes técnicos. São as ideias, intenções e desejos humanos – corresponde à integração entre a mente, o corpo e a matéria transformada –, manifestações que denunciam o pensamento humano de acordo com o tempo e o lugar (FIGURA 2).

Figura 2 – Imagens do curta-metragem *Passo*



Legenda: curta-metragem *Passo*, de Alê Abreu. Nas três primeiras imagens, a articulação dos suportes técnicos que sugerem significações intencionais ou emocionais do autor, por exemplo, direção, repetição, força, tensão, excitação etc. Já as duas imagens inferiores estão imbuídas de significação, por exemplo, na interpretação metafórica da prisão do artista por meio do pássaro tentando escapar da gaiola sugerindo a criatividade que se liberta.

Fonte: *Passo* (Brasil, 2007).

Exemplificando a ideia dos suportes técnico e de significação nas imagens desenhadas, basicamente tem-se a materialidade por meio da percepção das linhas, formas, cores, materiais etc. Tecnicamente uma linha é uma forma gráfica que, isolada, pode não representar nada além de sua existência visual e material, mas, se ela for parte de um espaço delimitado ou de um desenho, pode sugerir ao espectador significados específicos, como sentido, peso, força, direção, repetição, intensidade, tensão, excitação etc.

Na Figura 2, é possível perceber claramente a ideia dos suportes técnicos nas imagens do curta-metragem *Passo* (Brasil, 2007), do artista animador brasileiro Alê Abreu. Em algumas cenas Alê evidencia os suportes técnicos na confecção do personagem do pássaro pela adoção dos elementos básicos da linguagem visual (linhas, superfícies e cores), utilizando certos materiais (grafite, água e tinta) por meio da instrumentação (diversos tipos de lápis, pincéis e papel branco). O ato de desenhar sugere sentidos que se materializam graças à existência dos suportes técnicos. Por exemplo, a significação de tensão pode ser interpretada pelo espectador em razão de o autor rabiscar com força e velocidade linhas grossas com o lápis grafite sobre a superfície do papel branco. No caso do curta *Passo*, a sonoridade do lápis batendo na mesa, as linhas desordenadas, a aplicação da cor vermelha e a

construção imagética do pássaro dentro da gaiola sugerem significados como tensão, desespero, ferimento e falta de liberdade criativa.

Apesar de, nas imagens de representações visuais, não ser sensato determinar como regra que a percepção do suporte técnico precede a significação, visto que cada espectador estabelecerá suas próprias ordenações de percepção; pode-se afirmar que, necessariamente, a significação depende dos suportes técnicos para existir. No exemplo citado, o gesto que manipula o lápis e o pincel, que por sua vez investe o grafite e pinta sobre papel, devem ocorrer antes para que ideias e conceitos possam ser sugeridos depois.

A ideia de suportes de significação tem equivalência com os estudos de Jacques Aumont (2006) sobre a percepção da imagem e os significados que ela adquire nas culturas. De acordo com ele, há três modos básicos de se pensar as imagens produzidas:

1 – *O modo simbólico*: aquele pelo qual se atribui ou se associa uma ideologia específica – geralmente uma imagem simbólica carrega significados muito maiores do que a estimulação puramente visual. Na história inicial da humanidade, os símbolos promoviam valores religiosos, divindades, ídolos, personalidades sagradas, mas também representavam outros campos de pensamento humano, como o político, o social e o econômico, os quais sugerem sentidos de democracia, liberdade, preconceito, progresso etc.

2 – *O modo epistêmico*: aquele que se refere às imagens informativas, nas quais estão contidos dados sobre o mundo. Variam de acordo com o objetivo da informação, por exemplo, de localidade, pelo mapa de uma cidade ou região; de venda de produtos, pelos catálogos de uma loja; ou de sinalização viária, pelas placas de trânsito.

3 – *O modo estético*: aquele em que as imagens que estimulam as sensações, em geral provocativas e reflexivas, “destinam-se a agradar seu espectador”. Normalmente são imagens de que a arte faz uso para a fruição, podem ser associadas ao seu criador quando evidenciam na sua materialidade algum estado de espírito ou proposta expressiva (AUMONT, 2006, p. 80).

Em termos gerais, as imagens produzidas pelo homem expressam algo sobre o mundo ou sobre o que ocorre nele. De acordo com a pesquisadora e antropóloga Sylvia Caiuby Novaes (2008), que faz um estudo comparativo sobre o caráter comunicativo que as imagens têm em relação a formas textuais, as formas imagéticas são universais pois existem em todas as culturas humanas. O que difere as imagens da representação textual é que nesta, embora possa haver múltiplas formas de leituras, ocorre certa limitação nas possibilidades de

interpretação por parte do leitor, o texto diz aquilo que está escrito, são “tessitura das palavras do autor”. No caso das imagens, também podem ocorrer limitações na sua representação visual – ou seja, a imagem é aquilo que é, escrava de sua representação concreta, apropriações que as culturas fazem da natureza no sentido de representar ou rerepresentar o real (LÉVI-STRAUSS, 1969 NOVAES, 2008) –, mas as imagens podem escapar de sua limitação visual, adquirir múltiplas formas de interpretação de acordo com quem as produz ou as observa, assim, elas podem ter caráter substitutivo, simbólico, divino, ilusionista, informativo, referencial etc.

Imagens favorecem, mais do que o texto, a introspecção, a memória, a identificação, uma mistura de pensamento e emoção. Imagens, como o próprio termo diz, envolvem, mais do que o texto descritivo, a imaginação de quem as contempla. Elementos visuais têm a capacidade de metáfora e sinestesia – relação subjetiva espontânea entre uma percepção e outra que pertença ao domínio de um sentido diferente. Podemos associar algumas formas ou objetos a pessoas ou seres específicos, certos cheiros evocam a infância etc. Esta capacidade de metáfora e sinestesia é muito mais acentuada nas imagens quando comparadas ao texto verbal (NOVAES, 2008, p. 465-466).

Como observou Novaes (2008), as imagens têm poder envolvente, instigam a imaginação e também criam relação de identificação com o objeto representado, referenciado, ou com o seu criador, aproximação essa da qual, às vezes, as formas textuais não dão conta sozinhas.

As imagens podem ser o reflexo de fatos experienciados por seu criador que o afetam ou o estimulam significativamente. Essa aproximação com fatos da vida alimenta a capacidade do indivíduo de criar desenhos com *características gráficas singulares* que se distanciam de estilos bem conhecidos, como é o caso do desenho Disney ou o *cartoon* estadunidense. Por vezes a relação da imagem com seu autor é muito perceptível, por outras, bastante sutil, isso vai depender do grau de interferência que outros estilos terão no seu trabalho. Essa potencialidade das imagens reforça a ideia da capacidade de diversificação de formas de comunicação do homem. Pensando pela lógica de Novaes (2008), a partir de um conjunto de palavras, diferentes indivíduos podem escrever frases, porém eles estarão limitados aos significados e às ordenações das palavras que permitam dar sentido às frases. No caso das imagens, a partir de elementos gráficos básicos da linguagem visual – linhas, pontos, formas, superfícies e cores –, é possível compor uma infinidade de possibilidades gráficas até mesmo variando a forma como cada elemento é desenhado (DONDIS, 2003, p.

51). Por exemplo, uma linha pode ter infinitas configurações, ser curva, reta, intermitente, irregular, grossa, fina, orgânica, etc.

A criação é um dos triunfos do homem. De acordo com Fayga Ostrower (2004), a atividade criativa é uma das potencialidades dos seres humanos e está intimamente ligada ao repertório vivenciado e apreendido pelo indivíduo. *Imaginar* está no campo das imagens mentais ou imateriais (SANTAELLA; NÖTH, 1998), permite ao indivíduo elaborar ou interpretar previamente imagens de representação visual. Por exemplo, pontos brancos sobre fundo negro podem ser interpretados como estrelas no vasto céu noturno, talvez alguns faróis de carros no horizonte de uma estrada em uma noite escura ou mesmo postes acesos em uma pequena vila silenciosa numa fria madrugada de inverno. Assim, o ato de imaginar requer certa sensibilidade para fazer associações, pois é um processo mental mais complexo que o simples reconhecimento visual.

As interpretações e a formação das imagens mentais também vão depender do repertório cultural e fatos experienciados pelo indivíduo. No exemplo dado acima, um sujeito que vê pontos brancos sobre o fundo preto só teria a possibilidade de imaginar postes acesos em uma vila pacata sob a madrugada escura e fria se ele tivesse elementos referenciais em seu repertório de experiências que lhe permitissem formular tal imagem mental. Em outras palavras, o conhecimento adquirido pelo homem por meio dos estímulos oriundos de seu ambiente de vida é o que molda sua forma de pensar, elaborar e materializar sua expressão. Assim os saberes, valores, afetos, região onde vive, condições sociais do indivíduo justificam os comportamentos, direcionamentos, desejos que o predispõem a elaborar formas de expressão ligadas ao seu contexto cultural (AUMONT, 2006, p. 77).

A formação cultural é um processo de construção do indivíduo, e este não está dissociado dela. Para Ostrower (2004), todo ser é cultural, e a cultura são “formas materiais e espirituais com que os indivíduos de um grupo convivem, nas quais atuam e se comunicam e cuja experiência coletiva pode ser transmitida através de vias simbólicas para a geração seguinte”. Assim, a cultura orienta o sujeito influenciando suas formas de perceber, pensar e agir. A cultura orienta o ser sensível ao mesmo tempo em que orienta o ser consciente, ou seja, esse ser sensível reage aos estímulos externos, é consciente porque compreende as coisas do mundo de acordo com os significados que lhe são ensinados (OSTROWER, 2004, p. 13-17).

O sujeito é um ser sensível, percebe, seleciona, armazena na memória e, por fim, exterioriza nas mais diversas formas de linguagem. No contexto cultural e de vida, o

indivíduo aprende constantemente, fala das impressões que tem do contexto ao seu redor também falando de si, expressa-se sempre partindo de seu olhar, de seu corpo, reproduz também nas suas imagens criadas a essência da sua individualidade.

1.1 *CARACTERÍSTICAS GRÁFICAS SINGULARES* IDENTIFICADAS NO DESENHO DE ANIMAÇÃO DO ARTISTA ANIMADOR

Comunicar-se a partir do exercício da imaginação com desdobramentos para as diversas formas de expressão não é um simples modismo do homem. As linguagens visuais, sonoras e corporais são materializações comunicativas que revelam a necessidade do homem de ordenar pensamentos oriundos das experiências vividas, no intuito de buscar o equilíbrio entre suas indagações e sua existência no mundo. Por exemplo, nas artes visuais, por meio da pintura, do desenho, da escultura, da gravura, do cinema, da arquitetura, estabelecem-se formas de linguagem nas quais os indivíduos dão sentido às suas realidades experienciadas.

Ao se observar o conjunto de filmes de animação independentes produzidos por alguns artistas animadores, é possível identificar na composição das imagens a ocorrência de elementos visuais estruturados de forma específica e recorrente. Em razão das recorrências, no ato de fruição, o espectador atento pode perceber essas articulações visuais e associá-las à práxis do seu artista autor.

Considera-se aqui como ocorrência de elementos visuais estruturados o modo como o artista usa e articula os elementos gráficos da linguagem visual – pontos, linhas, forma, superfície e cor – para compor o desenho e conferir significados e valores relacionados às suas intenções pessoais. Esse processo de reconhecimento no trabalho do artista será conceituado aqui como *características gráficas singulares*. Singulares por serem articulações gráficas específicas do artista que as cria.

A manifestação de *características gráficas singulares* nas imagens criadas pelos artistas está relacionada à combinatória de fatores internos, como gosto, preferências e habilidades específicas, ou a fatores externos, como valores culturais, contextos de aprendizagem, atuação profissional, instrumentação, matérias-primas disponíveis etc.

Por exemplo, a artista brasileira paulista Tarsila do Amaral (1886-1973) ilustra bem o entendimento aqui construído sobre os padrões gráficos recorrentes relacionados a todo um repertório de vida. Participante do Movimento Modernista no Brasil, Tarsila tem na temática de seus trabalhos questões culturais do Brasil e do povo brasileiro. Na Figura 3, a seguir, há cinco exemplos de trabalhos que representam cinco fases de sua vida como artista.

Figura 3 – Pinturas de Tarsila do Amaral



Legenda: cinco trabalhos que representam cinco fases da obra de Tarsila do Amaral. Da esquerda para a direita: 1 – *As Margaridas de Mário de Andrade* (1922), período de aprendizagem; 2 – *A Negra* (1923), fase cubista; 3 – *O Mamoeiro* (1925), fase Pau-Brasil; 4 – *Operários* (1933), fase Social; 5 – *Batizado de Macunaíma* (1956), fase Neo Pau-Brasil.

Fonte: disponível em <http://tarsiladoamaral.com.br/obras/>. Acesso em: 19 fev. 2018.

A primeira imagem faz referência à fase do aprendizado inicial, na qual as formas gráficas se diferenciam das demais imagens por serem menos blocadas e geometrizadas. A segunda imagem, *A Negra*, pertencente à fase cubista da artista, é referenciada no período da sua infância, no qual viveu na fazenda de café de seu pai, no município de Capivari em São Paulo. No site oficial sobre a biografia da artista, há a seguinte descrição dessa obra: “A figura da Negra tinha muita ligação com sua infância [referência à artista], pois essas negras eram geralmente filhas de escravos que tomavam conta das crianças e, algumas vezes, serviam até de amas de leite”.²

A vida no campo e o contato com regiões do Brasil, como as Minas Gerais, eram a inspiração na fase chamada de Pau-Brasil, exemplificada na terceira imagem da Figura 3. Nas palavras de Tarsila: “Encontrei em Minas as cores que adorava em criança. Ensinaaram-me depois que eram feias e caipiras. Mas depois vinguei-me da opressão, passando-as para as minhas telas: o azul puríssimo, rosa violáceo, amarelo vivo, verde cantante, [...]” (AMARAL, s\d).

A classe trabalhadora e sua a condição de operária também foram tema na obra da artista. A quarta imagem está relacionada à sua aproximação com os movimentos operários no período em que morou e trabalhou como operária em Moscou e a sua participação no Partido Comunista quando de seu regresso ao Brasil.

Por fim, em fase mais tardia, com trabalhos um pouco diferentes, na quinta imagem, percebe-se um direcionamento antropofágico, movimento de que Tarsila participou ativamente e que tinha como objetivo “devorar” a cultura europeia (principal referência na época), mas no intuito de produzir algo mais brasileiro.

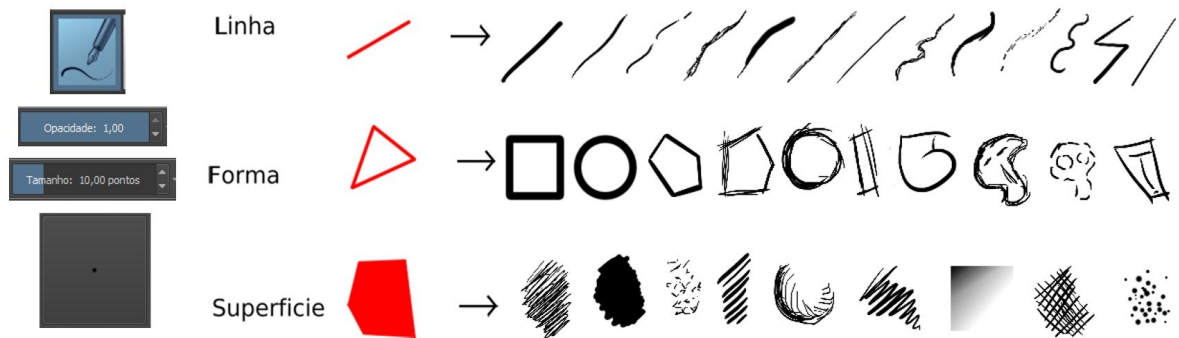
² Disponível em: <<http://tarsiladoamaral.com.br>>. Acesso em: 20 set. 2018.

Apesar de haver algumas mudanças nas características gráficas da primeira fase para segunda e no decorrer da penúltima fase para a última, é notável que alguns padrões gráficos são recorrentes na evolução da obra de Tarsila, principalmente quando se observa as quatro últimas fases. Por exemplo, a geometrização muito evidente, possivelmente adquirida na fase cubista; os padrões de cores, como tons de verdes, marrons e azuis; as formas bem delineadas, robustas e pesadas; a ausência de linhas de contorno; e a sutil aplicação de sombra para gerar volumes. Graficamente, essas características têm seus significados agregadores, como as cores que representam a fauna e a flora, a forma exagerada e exuberante das grandes folhas de árvores nativas da fauna brasileira, o marrom revelado no tom de pele do negro, do operário e do índio. Assim também são as formas robustas que representam a força do estereótipo de figura masculina, da mulher negra e do operário, as casas do interior no estilo colonial e suas formas simples e quadradas, o peso das fábricas etc. Dessa maneira, pode-se dizer que, em uma pequena amostragem da obra da artista, é possível identificar *características gráficas singulares* ligadas à maneira como ela se expressa visualmente.

Para a identificação de *características gráficas singulares*, consideram-se aqui dois níveis de análise. O primeiro se dá pela observação do modo como cada artista desenha ou pinta o que denominamos aqui de *elementos gráficos fundamentais da linguagem visual* (ponto, linha, forma, superfície e cor) combinados com a instrumentação e a matéria-prima para construir os elementos da imagem (personagens, cenários, objetos). O segundo nível corresponde à identificação de qualidades de significação expressas nos desenhos e pinturas referentes a expectativas, indagações e valores específicos de cada artista animador.

Apesar de ser um processo fundamentado no suporte técnico, no primeiro nível de análise, o artista já empreende algumas significações: primeiro pelo gestual, imprimindo força, direção, repetição, irregularidade, angulação etc.; segundo pelas significações nas formas geradas, sugerindo peso, robustez, leveza, intensidade, velocidade etc. Nessa primeira fase, identificou-se, por meio da constância, o modo específico como cada artista desenha e articula os *elementos gráficos fundamentais*, os primeiros vestígios de identificação do traço ou estilo do artista.

Figura 4 – Possibilidades no modo de desenhar a partir de três *elementos gráficos fundamentais*: linha, forma e superfície



Legenda: com uma única configuração instrumental, indicados na ponta esquerda, é possível gerar vários tipos de linhas, formas e texturas de superfície.

Fonte: desenhos elaborados pelo próprio autor.

Na Figura 4, podem-se ver alguns exemplos das possibilidades gráficas na maneira de desenhar a partir de três *elementos gráficos fundamentais* (linha, forma e superfície), utilizando-se a simulação digital do instrumento pincel configurado na cor preta, tamanho de dez pontos (tamanho 10,00 pontos), sem transparência (opacidade 1,00) e com 1024 níveis de sensibilidade da mesa gráfica.

No geral, em condições de livre criação artística, as diferenças gráficas no desenho de um artista em comparação ao de outro podem ser percebidas sem muitas dificuldades. Às vezes essas diferenças são sutis em função de diferentes artistas usarem, por exemplo, uma mesma instrumentação, uma mesma matéria-prima ou até um mesmo modelo referencial. Colocando lado a lado o desenho de personagem de três artistas animadores brasileiros (FIGURA 5), Marcelo Marão, Rosária e Rosana Urbes (artistas que trabalham especificamente com animação de personagem na técnica de desenho manual), é possível identificar quais são as diferenças no tratamento dos *elementos gráficos fundamentais* da linguagem visual e suas respectivas significações.

Figura 5 – Desenhos de personagem dos artistas animadores Marcelo Marão, Rosária e Rosana Urbes



Legenda: na primeira coluna da esquerda para a direita: 1 – Personagem do filme *Eu Queria ser um monstro* (2010), de Marcelo Marão; 2 – *Menina da Chuva* (2009), dirigido por Rosária; 3 – *Alecrim* (2015) dirigido por Rosana Urbes. Na segunda coluna, indicações (em vermelho) das combinações de uso dos *elementos gráficos fundamentais*, linhas, forma e superfície. Da esquerda para a direita, o primeiro artista fez uso de linhas contínuas e formas mais robustas (A); no segundo exemplo a artista fez uso de formas mais delgadas (B) em relação ao primeiro personagem, embora alguns elementos sejam mais robustos, como o nariz e o braço; no terceiro exemplo, a autora fez uso predominantemente de linhas soltas, rabiscadas e sinuosas.

Fonte: *Eu Queria Ser um Monstro* (Brasil, 2009); *Menina da Chuva* (Brasil, 2009); *Alecrim* (Brasil, 2015).

No exemplo de Marcelo Marão, há predomínio de linhas contínuas e bem delineadas. As formas geométricas são um pouco angulares, robustas nos braços, mãos, pernas e pés (A). O artista focou na simplificação dos elementos gráficos e na ausência de cor no preenchimento de superfície. Na proposta da animadora Rosária, as linhas também são contínuas e bem delineadas. As formas são simples, mais delgadas e leves e há menos impressão de robustez nos braços e pernas (B), já o cabelo, nariz e pés são robustos. Há cores chapadas para o preenchimento das superfícies. Já a artista animadora Rosana Urbes fez uso expressivo de linhas sinuosas, inacabadas e bem rabiscadas, sugerindo um gestual mais espontâneo, o que confere leveza e organicidade ao seu desenho, características reforçadas pelo uso de tinta aguada com variações de transparência no preenchimento das superfícies.

O modo como o artista animador desenha e combina os *elementos gráficos fundamentais* gera as formas gráficas singulares carregadas de significações que podem ou não estar relacionadas à formação de uma característica específica recorrente de sua prática. Caso não seja uma recorrência no trabalho do artista, elas podem ser experimentações gráficas eventuais ou relacionadas, por exemplo, à caracterização específica de um personagem, um

cenário, um objeto, uma proposta estética do filme etc. Quando certas características gráficas são recorrentes nos trabalhos do artista animador, pode haver indícios de que ele tenha desenvolvido formas mais coerentes com suas necessidades de se expressar artisticamente.

A combinatória do uso de linhas sinuosas, descontínuas e rabiscadas para gerar formas geométricas arredondadas, com limites pouco definidos, que sugerem leveza, organicidade e delicadeza, parecem ser características gráficas recorrentes nos desenhos de personagem da artista animadora Rosana Urbes.³ Há recorrência de formas robustas, pesadas nos desenhos de personagens e de cenários de Marcelo Marão, além da ausência e da simplificação da cor quando esta é usada.⁴ Na Figura 6, a seguir, é possível perceber o quanto as características apontadas na Figura 5 se repetem em outros trabalhos desses dois artistas.

Figura 6 – Desenhos de Rosana Urbes e Marcelo Marão



Legenda: trabalhos diversos de Rosana Urbes, primeira coluna: 1 – Imagem de *storyboard* do projeto do curta autoral *Gordinhas*; 2 – Ilustração do livro *Mágico de OZ*; 3 – Estudo de personagem. Na segunda coluna, desenhos de Marcelo Marão, 1 – Personagem do curta da animação *Chifre de Camaleão*, 2000; 2 – *O Anão Que Virou Gigante* (BRASIL, 2008); 3 – *Até a China* (BRASIL, 2015).

Fonte: disponível em: <http://www.rosanaurbes.com/> e <http://www.maraofilmes.com.br/>. Acesso: 22 fev. 2018.

Assim, o que define as *características gráficas singulares* no trabalho de um artista animador é a recorrência como fato essencial no conjunto da sua obra. As recorrências não são ações aleatórias, já que suas combinatórias precisam construir significações coerentes para o artista. Como foi mencionado acima, as linhas soltas, rabiscadas, combinadas com as formas arredondadas, sugerem elementos rechonchudos, delicados e orgânicos nos

3 Site da artista Rosana Urbes: disponível em: <<http://www.rosanaurbes.com/>>. Acesso: 22 de fev. 2018.

4 Site do artista Marcelo Marão: disponível em: <<http://www.maraofilmes.com.br/>>. Acesso: 22 fev. 2018.

personagens de Rosana Urbes. Em entrevista para o festival de Cinema de Animação Anima Mundi, no ano de 2014, ela sugere alguns desses significados ao falar de seus desenhos de animação do curta-metragem *Guida* (2013):

Trabalhando com animação, passei a fazer muitas sessões de modelo-vivo. Nessas sessões encontrei meu desenho. Percebi que me interessava investigar a vida em traço. Gosto de desenhar gente, bicho, planta. Não gosto de desenhar carros nem cadeiras. Meu desenho é orgânico, sinuoso, assimétrico... O rascunho que deixa rastro da procura no papel, que toma corpo enquanto se desenha, como planta, que se forma enquanto cresce. A aquarela é minha escolha em pintura, pelas mesmas razões (URBES, 2014).

Rosana Urbes fala sobre encontrar características gráficas ideais para se expressar por meio do estudo do desenho anatômico e orgânico, para significar elementos vivos, como gente, bicho e planta, em oposição a elementos não vivos, como, carros, prédios etc. Percebe-se também a importância, para a artista, de encontrar o traço coerente com as necessidades de transparecer a “vida em traço” em seus desenhos. Além disso, esse processo revela o papel do artista como pesquisador que busca desvendar e desenvolver seus próprios meios de criação na arte.

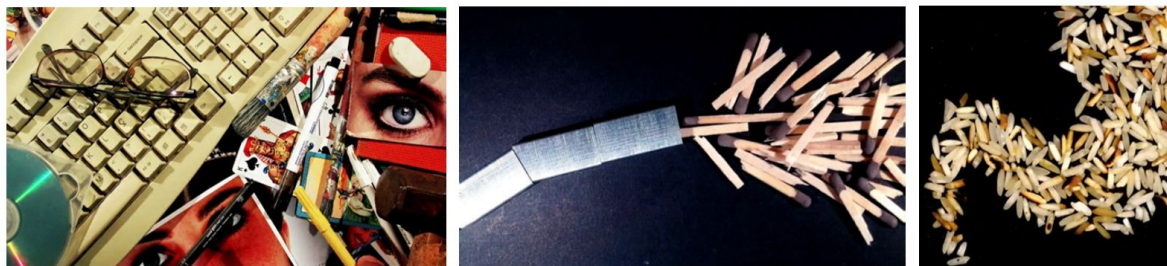
Para organização do pensamento aqui construído sobre a identificação das *características gráficas singulares* no desenho ou na pintura do artista animador, reitera-se a sistematização da análise em dois níveis de observação:

1. Identificação no modo como o artista animador desenha e articula os *elementos gráficos fundamentais* da linguagem visual (ponto, linha, forma, superfície e cor) como passo inicial pelo qual o artista começa a estruturar o desenho.
2. Observação de qualidades agregadoras no desenho ou pintura relacionadas às experiências vividas e aprendidas pelo artista animador. Nesse nível de observação, consideram-se fatores externos responsáveis pelo desenvolvimento da individualidade do artista, por exemplo, valores culturais, repertórios referenciais adquiridos e habilidades técnicas. Nessa perspectiva, as qualidades agregadoras ocorrem em função dos estímulos que o artista animador percebe a sua volta, ele seleciona aquilo que o interessa, armazena na memória e, em algum momento, exterioriza pelas formas de linguagem.

Apesar de esta pesquisa estar concentrada no estudo das imagens desenhadas e pintadas para animação, não se desconsidera que as *características gráficas singulares* no trabalho do artista animador também podem ser observadas em outras técnicas de animação,

como massinha, bonecos, 3D e as que utilizam objetos e materiais não pertencentes originalmente ao universo das artes visuais (FIGURA 7).

Figura 7 – Trabalhos do artista animador e diretor cearense Diego Akel



Legenda: Objetos diversos que compõem imagens que sugerem pontos, linhas, formas e superfícies.

Fonte: 1 – *10º Festival Múmia* (Brasil, 2012); 2 – *Porto de Iracema* (Brasil, 2014); 3 – *Arroz Queimado* (Brasil, 2018).

O artista animador cearense Diego Akel utiliza-se de objetos diversos para criar imagens em seus filmes de animação, apropria-se desses objetos como se estivesse desenhando pontos, linhas, formas, superfícies e cores no intuito de compor a imagem e seus significados.

É preciso pontuar que o modo como um artista animador usa e combina os *elementos gráficos fundamentais* (ponto, linha, forma, superfície e cor) não quer dizer que a ação gestual resultará visivelmente em uma característica singular no desenho do artista. Diferentes artistas podem criar, por exemplo, um mesmo tipo de linha, um quadrado, um triângulo, um círculo perfeito, um objeto, um design de personagem etc. Quando se desenha personagens, por exemplo, o que ocorre na práxis convencional é que alguns artistas partem de recursos materiais, instrumentos e modelos estruturais disponíveis. Supondo que vários artistas sejam incumbidos de desenhar a cabeça redonda de um mesmo personagem, provavelmente a forma círculo servirá de estrutura para o desenho inicial. Supõe-se que todos os artistas buscarão executar o gestual curvo, evitando pontos de angulação, ao desenhar as formas da cabeça. Considerando nesse exemplo que todos os artistas precisam alcançar o mesmo design final da cabeça do personagem, provavelmente as singularidades aparecerão nas sutis intencionalidades gestuais (direção, tensões, forças, ordenações etc.) de cada um deles.

1.1.1 A singularização gráfica manifestada por meio da espontaneidade do traço do artista

O que define certos aspectos gráficos na produção de um artista vai muito além da execução puramente técnica de tratamento dos *elementos gráficos fundamentais*, da matéria-

prima e da instrumentação. O corpo do artista é intermediador das informações captadas do ambiente que o circunda e, por sua vez, também é o instrumento que permite exteriorizar suas formas de expressão. O tempo todo os órgãos dos sentidos recebem estímulos visuais e sonoros que são conduzidos pelo sistema nervoso até o cérebro por meio de reações eletroquímicas. No cérebro, os sinais são rapidamente decodificados, o que faz com que o sujeito selecione, armazene, os estímulos de interesse e, em algum momento, os externalize por meio das linguagens.

Dentre os instrumentos receptores do corpo humano, o olho é o que tem função de captar a informação visual via luminosidade. Nesse estágio de recepção, há todo um mecanismo biológico que determina como a luz é transformada em informação. Como cada indivíduo tem uma fisiologia diferente, tecnicamente cada indivíduo receberá a informação visual de forma diferente. De acordo com Aumont, certas condições mentais como “medo, raiva, estados emocionais induzidos por psicotrópicos” influenciam a quantidade de luz que atravessa os olhos pois essas condições induzem a abertura da pupila (2006, p. 18-22).

A informação visual apreendida é armazenada no cérebro, e os mecanismos de percepção de cada indivíduo selecionam o que será armazenado na memória. Quando o sujeito busca essa informação, há ainda o processo de eficiência da memória de cada sujeito, que é a capacidade de se lembrar da informação experienciada no passado, mas esta não virá nítida, alguns pontos terão desaparecido, outros, ficado nebulosos. Além disso, a busca da informação na memória dependerá do estado de espírito do artista. Por fim, os gestos são comandados pela mente por meio de impulsos elétricos e neurais, cada músculo estimulado executará o movimento de acordo com os comandos determinados pelo sistema nervoso.

Com objetivo de demonstrar o modo como cada artista animador utiliza, ordena e combina intuitivamente os *elementos gráficos fundamentais* que contribuem para a caracterização gráfica singular, quatro artistas animadores foram convidados a fazer um teste de reprodução de um desenho de referência, em quatro etapas e em condições distintas (ANEXO A). O desenho em questão foi extraído do livro *How to Animate Film* (1948), do artista animador estadunidense Preston Blair. O referido teste pretendeu demonstrar também como que cada artista foi recorrente em certos aspectos visuais do seu desenho.

Figura 8 – Teste de reprodução de um desenho de referência: modelo de referência



Legenda: desenho de personagem do artista animador estadunidense Preston Blair.
Fonte: *How to Animate Film Cartoons* (1948).

A instrumentação utilizada por todos foi a mesma, lápis 2B com grafite macio e folha de tamanho A4 na cor branca. Optou-se também por não identificar os artistas pelo nome, dessa forma, serão identificados como artista 1, artista 2, artista 3 e artista 4, sendo que os artistas 1 e 2 são do sexo masculino, e os artistas 3 e 4 são do sexo feminino. Decidiu-se pelo desenho de referência no estilo de personagem *cartoon*⁵ e com formas geométricas básicas, sem detalhes ou acessórios, no intuito de tentar induzir os participantes a reproduzir o mais fielmente possível a referência. Embora o objetivo primordial fosse identificar *características gráficas singulares* em cada reprodução, dificultou-se que fosse possível desenhar de forma livre, condição que foi permitida apenas na quarta etapa, inclusive com opção de escolha da instrumentação pelo próprio artista.

Na primeira etapa, os artistas animadores retraçaram o desenho colocando a folha branca A4 sobre a referência impressa; na segunda etapa, a reprodução foi feita a partir da observação da referência; na terceira etapa, os artistas reproduziram o desenho a partir da memória, ou seja, sem ver a referência; na quarta etapa, eles tiveram liberdade total, foi sugerido que fizessem uma releitura da referência e utilizassem qualquer técnica, material e ferramenta de sua preferência. Outro procedimento importante foi o da impressão do desenho de referência, para que os participantes se baseassem em um desenho com as mesmas configurações (tamanho, nitidez e resolução).

Após os artistas executarem as quatro etapas, foram feitas duas perguntas para a cada um: 1 – Conseguiu identificar, em cada etapa, algo que fosse autêntico do seu desenho (traço, marca, força, impressões etc.)? 2 – Em termos de fundamentos de construção do desenho, o que você buscou no desenho de referência? Foi solicitado que não lessem as perguntas antes

5 *Cartoon* é um estilo de desenho humorístico de caráter crítico que retrata de maneira sintética algo do dia a dia de uma sociedade. No caso do teste, buscou-se o estilo de desenho estadunidense.

de efetuar as tarefas. Da mesma maneira, não foram dadas maiores explicações sobre o objetivo do teste para não criar nenhuma influência ou expectativa nos participantes.

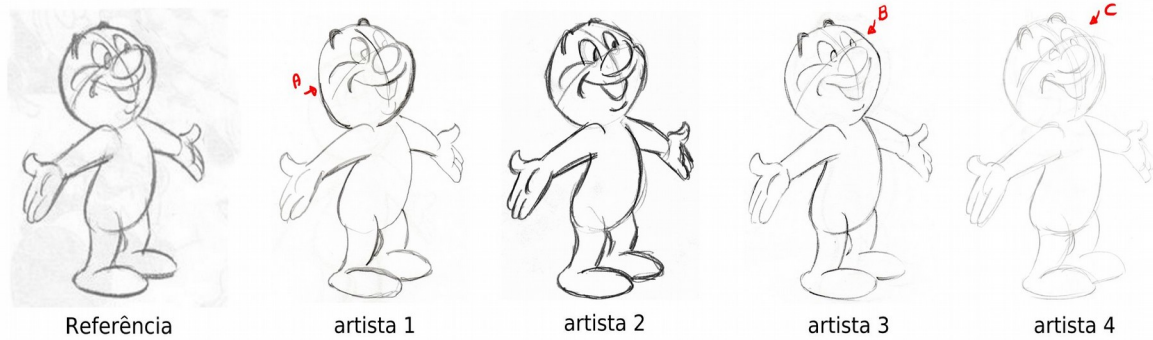
Para as análises aqui efetuadas, no processo de digitalização das imagens, teve-se o cuidado de manter o tamanho original dos desenhos em relação ao desenho de referência, para não alterar a proposta original do artista no que se refere à escala de cada reprodução.

Como a quarta etapa permitiu liberdade total aos artistas, seus resultados foram mais expressivos. A ideia desta análise também foi comparar a primeira, a segunda e a terceira etapas ao desenho de referência (FIGURA 8) e ao desenho da quarta etapa, identificando-se no trabalho de cada artista as diferenças no modo como foram articulados os *elementos gráficos fundamentais*.

É importante pontuar também que todos os participantes, embora tenham diferentes níveis de experiência, são pertencentes a um mesmo grupo: artistas com formação ou em processo de formação no campo profissional da animação. O artista 1 é recém-formado e tem alguma experiência em ilustração e animação. O artista 2 é muito experiente como animador. Já as artistas 3 e 4 são estudantes de Cinema de Animação. Uma das diferenças notadas nos desenhos de cada um parece estar relacionada à segurança com que empreendem o gestual. O artista 2 parece mais seguro pois apresentou linhas fortes, soltas e pouca preocupação na precisão e nas delimitações do desenho de referência. Já as artistas 3 e 4 aplicaram menos força nas linhas, o que sugere cuidado no gestual refletindo-se em linhas finas e traços mais claros, algo que se pode verificar também, em alguma medida, no desenho do artista 1.

Na Figura 9, referente à primeira etapa (retraçar o desenho de referência), percebe-se que não houve diferenças muito significativas nas reproduções em razão de ser uma etapa extremamente operacional. Na proposta do artista 1, percebeu-se uma ligeira deformação na região da nuca em comparação com a referência, o que deixou a forma da cabeça um pouco ovalada, indicação (A); na das artistas 3 e 4, houve supressão da bochecha, indicações (B e C), o que valorizou mais a forma arredondada da cabeça. Não é possível dizer se isso foi causado pela diferença do posicionamento do papel sobre o desenho impresso da referência, ou pelo processo de tracejar as linhas.

Figura 9 – PRIMEIRA ETAPA: retrazar o desenho de referência

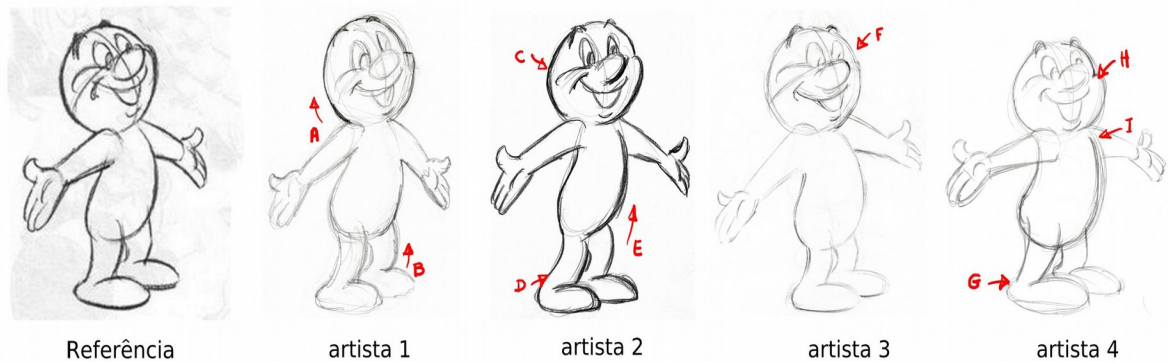


Legenda: teste de reprodução de um desenho de referência em quatro etapas, feito exclusivamente para esta pesquisa. Primeira etapa – Desenhos retrazados (quatro últimos desenhos) sobre a referência (primeiro desenho).

Fonte: elaborado pelo autor, a partir dos desenhos propostos aos artistas participantes.

No desenho do artista 2, as linhas de contorno são fortes, e o traço, firme e seguro em comparação aos dos demais; além disso as linhas são um pouco mais soltas, por vezes saindo dos contornos originais do desenho de referência (barriga, coxa, mãos). Nos desenhos das artistas 3 e 4, as linhas são mais contínuas, leves e menos rabiscadas, o que sugere um gesto mais controlado.

Figura 10 – SEGUNDA ETAPA: desenho de observação



Legenda: teste de reprodução de um desenho de referência em quatro etapas feito exclusivamente para esta pesquisa. Segunda etapa – Desenhos feitos a partir da observação (quatro últimos desenhos) a partir da referência (primeiro desenho).

Fonte: elaborado pelo autor, a partir dos desenhos propostos aos artistas participantes.

Na segunda etapa (FIGURA 10), foi possível perceber algumas variações nas propostas gráficas dos artistas, inclusive em relação às proporções dos desenhos. O fato de essa etapa ter sido de desenho de observação fez com que os artistas também buscassem reproduzir a referência o mais precisamente possível. Contudo, houve diferenças em razão de o processo de reprodução estar condicionado à percepção individual do desenho de referência

pelos artistas e ao livre gestual de desenhar, visto que, nessa etapa, eles não retraçaram sobre o desenho de referência.

O artista 1 apresentou o desenho sutilmente estreito e alongado no corpo, nos braços e nas pernas; a cabeça ficou um pouco ovalada, linhas com pouca força e rabiscadas, seguindo a tendência da primeira etapa, (A e B). Dos quatro artistas, foi o mais fiel à referência.

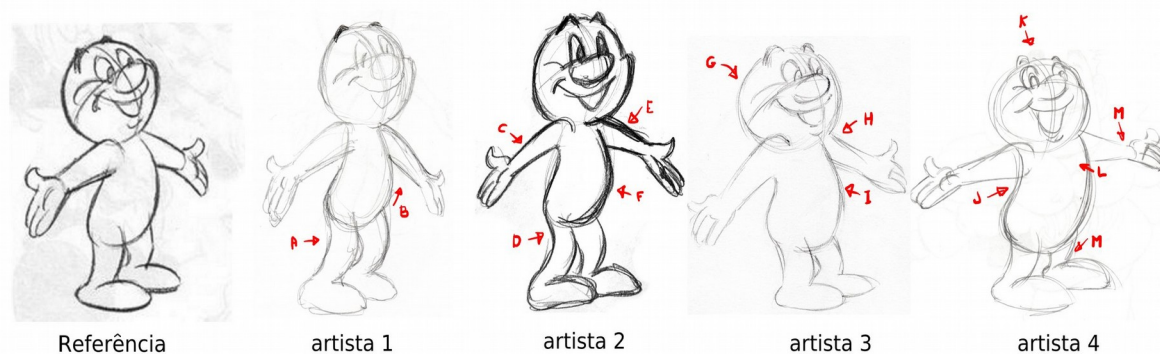
O artista 2 apresentou o traço mais determinado, o que se verifica pelas linhas grossas e escuras que compõem os contornos do personagem. Há em seu desenho as mesmas características do artista 1, porém mais acentuadas, ou seja, braços, corpo e pernas alongadas (D e E). A forma da cabeça está um pouco achatada (C). As linhas da parte de trás da perna e as do pé direito do personagem parecem fazer parte de um mesmo gesto contínuo, isto é, sem interrupção da continuidade da linha que compõe a perna e o pé (D), o que sugere maior controle e espontaneidade no gesto de desenhar.

A artista 3 continuou sua proposta de arredondamento das formas em relação à referência (F) e também fez uso de linhas paralelas para dar forma às pernas. As linhas claras e contidas sugerem o gestual leve e cuidadoso.

A artista 4, por sua vez, propôs um personagem mais baixo, com a forma do corpo mais quadrada e robusta no tórax, o que se verifica pelo peito mais grosso e do maior contato da cabeça com o pescoço (I). As linhas são mais rabiscadas em comparação às dos demais desenhos e apresentam curvaturas mais acentuadas como as que compõem a forma das costas, da barriga, dos pés (G), assim como detalhes das pernas, mãos e bochecha (esta última na indicação H). Outra característica mais expressiva em relação aos demais desenhos é o não paralelismo nas linhas de construção da forma dos braços e pernas, verificado na espessura mais fina dos pulsos e calcanhares.

Na terceira etapa (FIGURA 11), reprodução por meio da memória, as diferenças entre os traços e as formas da estrutura do personagem nas quatro propostas ficaram mais evidentes em relação às etapas anteriores. No geral, houve a tendência de um gestual mais livre, o que se verifica pelas linhas mais rabiscadas. Verificou-se também que os artistas não respeitaram as proporções e a estrutura formal do desenho de referência.

Figura 11 – TERCEIRA ETAPA: desenho de memória



Legenda: teste de reprodução de um desenho de referência em quatro etapas feito exclusivamente para esta pesquisa – Terceira etapa – Reproduções (quatro últimos desenhos) feitas a partir da memória da referência (primeiro desenho).

Fonte: elaborado pelo autor, a partir dos desenhos propostos aos artistas participantes.

O artista 1 continuou a tendência de alongamento das formas, chegando a um personagem mais alto em comparação à referência, o que foi verificado ao se observar as formas mais alongadas das pernas (A) e o corpo ligeiramente mais fino (B). As linhas estão mais rabiscadas e são leves, sugerindo um cuidado no gestual.

O artista 2 continuou sendo o mais expressivo em termos de tonalidade e espessura das linhas, que são mais escuras, sugerindo força e espontaneidade. O alongamento também ocorreu seguindo a tendência do seu desenho na segunda etapa. Porém aqui apareceu uma característica nova no desenho desse artista, é possível reparar que não há precisão anatômica, a espessura e o posicionamento das pernas (D) não estão de acordo com a referência, a perna direita tem espessura homogênea ao longo de seu comprimento, enquanto a esquerda vai ficando mais estreita no tornozelo. Os braços estão mais finos (C), e as linhas estão mais espessas e soltas nos pontos indicados por F e E. No geral, a proposta desse artista destoa da dos demais pelas deformações faciais e do corpo, pelo traço determinado e pelas linhas soltas, fortes e rabiscadas.

Na reprodução da artista 3, seguiu-se a tendência das linhas mais contidas e formas arredondadas, a cabeça foi ligeiramente achatada na horizontal (G). Braços e pernas (nos punhos e tornozelos) estão mais grossos (H e I), e o personagem ficou mais baixo.

A artista 4 continuou a desenhar linhas de maneira leve, solta e mais curva. As formas estão ligeiramente mais robustas (J), o tórax mais largo com o peito estufado (L). Já as pernas e os braços foram desenhados com as extremidades mais finas (M). No geral, o personagem ficou mais baixo devido ao corpo e às pernas mais curtas, e a cabeça, um pouco achatada e

com maior contato com os ombros. Além disso, a pose geral está mais inclinada em razão da curvatura acentuada da coluna.

Nessa etapa, verificou-se que a articulação dos *elementos gráficos fundamentais* referentes à caracterização da linha e das formas estão coerentes com as tendências gráficas dos desenhos das etapas anteriores.

Figura 12 – QUARTA ETAPA: releitura do desenho de referência



Legenda: teste de reprodução de um desenho de referência em quatro etapas feito exclusivamente para esta pesquisa – Etapa 3 – Reproduções (quatro últimos desenhos) feitas a partir da referência (primeiro desenho) com liberdade para releituras. Nesta etapa foi permitido que os participantes se utilizassem de materiais e técnicas diferentes.

Fonte: elaborado pelo autor, a partir dos desenhos propostos aos artistas.

O artista 1 ficou mais contido na sua releitura e no geral respeitou a estrutura do desenho do personagem de referência. Propôs linhas de contorno contínuas, leves e rabiscadas. Ele seguiu alongando o personagem, principalmente na forma do corpo e das pernas, encurtou os pés, afinou os braços e adicionou forma ao pescoço.

O artista 2 extrapolou os limites da forma da referência, seguiu repetindo a espontaneidade das linhas soltas, adicionou linhas rabiscadas com caneta esferográfica nas cores azul, vermelha e preta, preenchendo as superfícies em torno do personagem para sugerir profundidade e volume das formas. Desenhou hachuras para conferir volume às formas, estratégia mais claramente notadas nas pernas, braços e pescoço. Além disso, o artista 2 adicionou angulações nas formas das pernas, pés, mãos e nariz.

A proposta das artistas 3 e 4 foi de colocar vestimentas temáticas nos personagens. No geral a artista 3 continuou a tendência de arredondamento das formas (cabeça, corpo e membros), inclusive na vestimenta do personagem. As linhas seguem características com espessuras variadas, linhas de contorno curvas com pontos mais espessos e inacabados (pontos abertos) e formas bem delimitadas.

A artista 4 propôs um desenho de personagem seguindo a tendência dos desenhos das etapas anteriores, ou seja, peito estufado e curvatura mais acentuada no perfil das costas; a forma dos braços e das pernas alongada e fina nas extremidades. O contorno tem linhas sinuosas e repletas de detalhes, havendo intercalação de retas e curvas em uma mesma linha de contorno, por exemplo, a que compõe as vestimentas da gola, da cintura e da calça.

Na Figura 13, na página seguinte, tem-se uma visão geral de todos os desenhos referentes às quatro etapas, nos quais é possível perceber o modo singular como cada artista articulou as linhas e as formas e o quanto elas foram recorrentes, o que ficou mais explícito no decorrer da segunda para a quarta etapa.

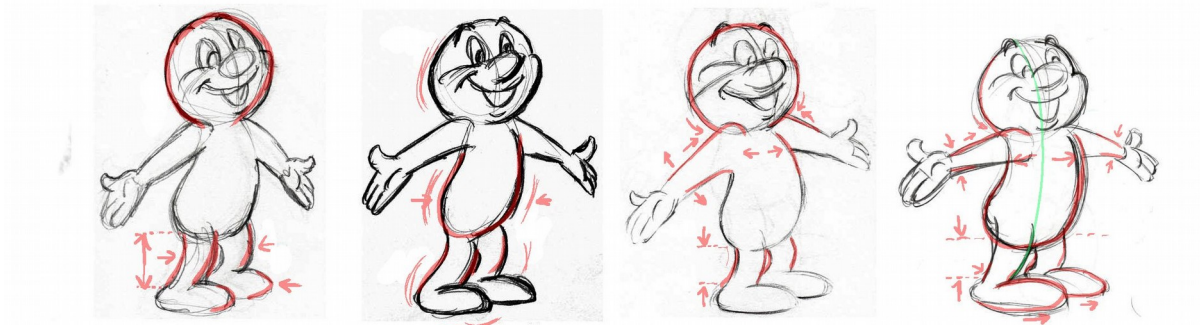
Nas reproduções do artista 1, percebe-se que as linhas de contorno mantiveram a coerência em relação às características da segunda para a quarta etapa, ou seja, levemente rabiscadas. Nas formas do personagem, houve um gradativo processo de estreitamento geral, que o deixou com formas delgadas, embora isso tenha ficado mais evidente a partir da terceira etapa e pode ser verificado pelo alongamento das pernas e do encurtamento do corpo. Houve um leve estreitamento da espessura dos braços entre a primeira e a segunda etapa e, novamente, da terceira para a quarta. Destaca-se também o encurtamento dos pés, a adição do pescoço, a simplificação das linhas que constituem a boca, retirando a saliência das bochechas, os olhos menores, as sobrancelhas com formas vazadas e a cabeça mais arredondada. Na quarta etapa, o personagem ficou bem mais delgado e alongado, respeitando a tendência das etapas anteriores (indicações em vermelho, FIGURA 13). De acordo com o artista 1 (2018), foi apenas a quarta etapa que existiu algo autêntico dele. Possivelmente, ele estava se referindo às mudanças descritas acima, pois foram características verificadas que se diferenciaram da referência. As linhas permaneceram contínuas, pouco rabiscadas com tendência para formas circulares. Essas características gráficas pontuadas aqui se configuram como um conjunto de tendências gráficas específicas do artista em relação aos demais participantes.

Figura 13 – Compilado de todas as etapas

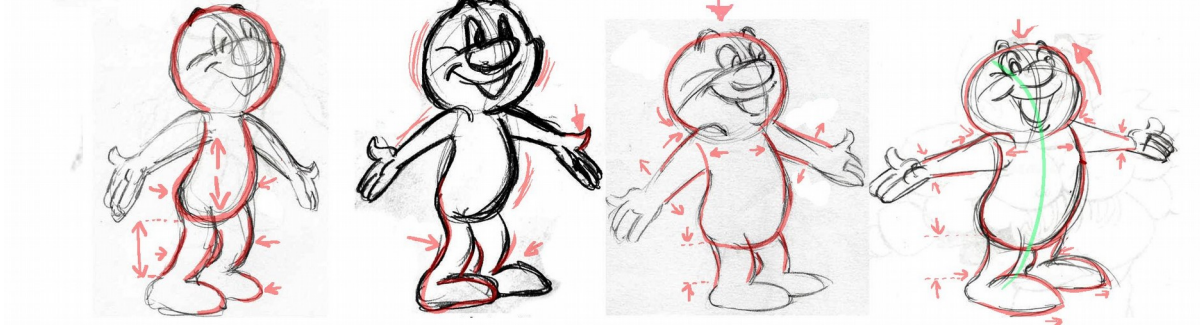
Etapa 01



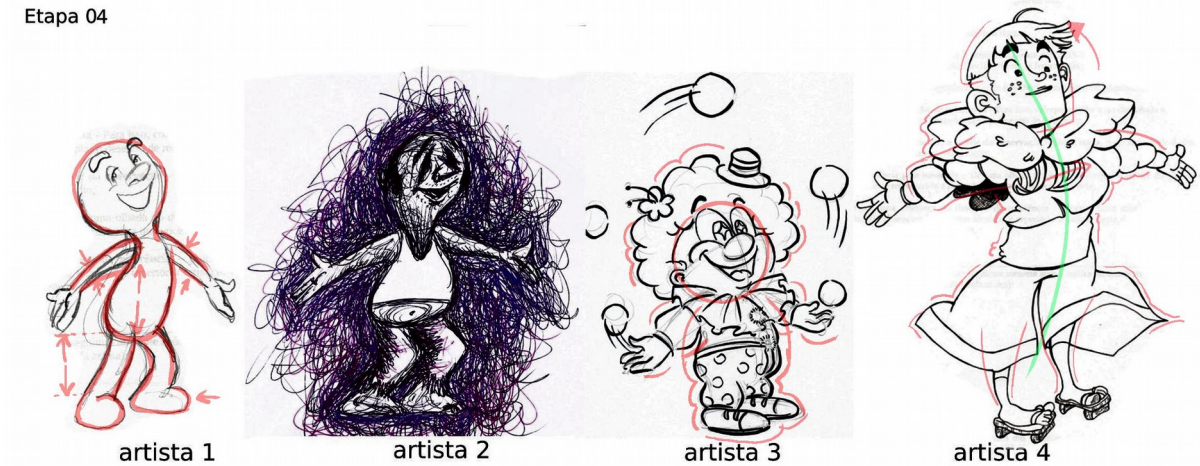
Etapa 02



Etapa 03



Etapa 04



Legenda: teste de reprodução de um desenho de referência em quatro etapas feito exclusivamente para esta pesquisa.

Fonte: elaborado pelo autor, a partir dos desenhos propostos aos artistas.

No desenho do artista 2, a característica gráfica que ficou mais evidente foi o tratamento das linhas soltas e o gestual forte culminando em um desenho mais espontâneo. Tendências que se manifestaram desde a primeira etapa. De acordo como o artista 2 (2018), ao falar da quarta etapa, o que ele vê como autêntico na sua expressão é que a “fluidez e a movimentação usadas sobre o suporte se dão de forma bem distinta das outras etapas”. Embora ele tenha se sentido mais limitado nas etapas anteriores, essa fluidez e movimentação afloraram da terceira para a quarta etapa por meio das linhas soltas e rabiscadas. Outra característica manifestada por esse artista foram as deformações anatômicas do personagem, mais acentuadas em comparação com a referência. A questão do material também foi excepcional para esse artista na proposta da quarta etapa, pois ele utilizou caneta esferográfica para desenhar, o que, caracteriza a experimentação com outros materiais e uma “marca pessoal”.

Em cada etapa alguma marca de criação pessoal se expressa, mesmo que de forma sutil. Na primeira etapa ela é pouco presente, pelo fato de se estar copiando a imagem de referência. Na segunda etapa, ela se manifesta um pouco no estilo do traço, ou na maneira de se desenhar, a fluidez do traço etc. Na terceira etapa, a mesma coisa, porém com um trabalho cerebral, de memória, que reflete um pouco no estilo do desenho. Aqui já se encontram alguns elementos que são presentes na minha produção artística, porém de forma limitada pois ainda estamos ligados ao desenho original. Como não é um estilo de personagem que tenho costume de desenhar atualmente, percebe-se uma grande diferença entre as duas primeiras etapas. Na quarta etapa, a marca pessoal se torna bem mais presente. Tanto pelo fato de se usar outros materiais quanto pela liberdade de criação (ainda que seja uma releitura do desenho original). Mas a fluidez e a movimentação do material usado sobre o suporte se dão de forma bem distinta das outras etapas (ARTISTA 2, 2018)⁶.

A artista 3 (2018) afirmou não considerar “que tenha algo nas quatro reproduções que seja autêntica expressão artística”, mas pontua sobre uma marca, talvez um traço específico. Por ainda estar em fase de amadurecimento artístico, talvez ela não tenha encontrado ou percebido claramente características gráficas recorrentes específicas nos seus trabalhos. Na estruturação do personagem, nas reproduções dessa artista, verificou-se certa tendência do uso de formas robustas e arredondadas. Outra tendência gráfica identificada no decorrer das etapas foi a “compactação” do personagem, o que no geral o deixou menor e com braços mais colados ao corpo e pode ser verificado na segunda, terceira e quarta etapas. A artista também

6 Resposta do artista participante 2 é referente às duas perguntas feitas após a execução do teste de reprodução de um desenho de referência, são elas: 1 - Tomando como base suas reproduções das quatro etapas, você considera que há nelas algo que é criação sua, traço, marca, força, “impressões” etc., algo que seja sua autêntica expressão artística? Se há, tente identificá-las em cada etapa separadamente; 2 - Para a etapa 4 o que, em termos de fundamentos do desenho, você utilizou do *desenho de referência*? (ANEXO A).

fala de linhas soltas, mas isso parece ser muito mais um procedimento de esboçar a estrutura inicial do personagem do que uma característica gráfica própria de seu desenho. “Na reprodução 1, não fica muito nítido, mas as minhas linhas de esboços nos desenhos 2 e 3 parecem ser um jeito meu de capturar a forma geral do desenho. Linhas soltas, fluidas” (ARTISTA 3, 2018). No geral as linhas são contidas, pouco rabiscadas e seguem a tendência de formas circulares do desenho de referência. Na quarta etapa, a artista fez uso de caneta nanquim para traçar as linhas de contorno. Nessa etapa ficou mais evidente a tendência de arredondar e compactar as formas, pois ela quase não deixou áreas vazias entre braços, pernas, corpo e cabeça, processo intensificado e mantido pelas vestimentas.

Nas propostas da artista 4, houve uma inconstância na forma geral do personagem. Da segunda para a terceira etapa, houve a redução e a compactação das proporções do personagem, semelhantes às da artista 3, o que ocorreu de maneira exatamente oposta na releitura, na qual verificou-se um alongamento do personagem. Da segunda para a quarta etapa, foi possível identificar tendências gráficas específicas dessa artista, ou seja, distorções nas formas do personagem, no exagero da curvatura da linha de ação da postura (indicação em verde), verificado pelo tórax mais robusto, pelo peito estufado e pela cabeça ligeiramente inclinada para cima e para trás. Outra característica gráfica recorrente que foi percebida na segunda e na terceira etapa é referente aos punhos e tornozelos mais finos em oposição à outra extremidade, mais grossa, dos braços e pernas. Isso também ocorre na releitura do desenho da quarta etapa. Em relação à maneira de desenhar as linhas, em geral, houve tendência ao uso de linhas com pontos de arqueamento acentuados. Na releitura da quarta etapa, por exemplo, a artista misturou linhas retas/distorcidas com linhas curvas, detalhes que conferiram pontos de angulação e pontos circulares aos contornos que compõem as roupas e o corpo do personagem. De acordo com a artista 4 (2018), “apesar da semelhança, os desenhos, da segunda etapa em diante, não são idênticos ao desenho original, seja pelo formato das mãos, cabeça, pernas, rosto ou tronco”. Apesar de ter afirmado sobre traços pessoais, ela não mencionou que aspectos gráficos específicos caracterizam o seu traço, falou apenas da questão do arredondamento.

A partir da segunda etapa, eu consigo enxergar melhor o meu traço, já que a primeira etapa do processo é mais dura e foi puramente copiar o desenho original, em um sistema de pôr uma folha branca em cima do desenho de referência. Acredito que, no instante em que o procedimento ficou mais livre, eu tive a possibilidade de soltar mais o traço, tornando-o mais pessoal, afinal, o personagem toma uma forma mais arredondada, porque eu sigo um

modelo de formas básicas no intuito de me aproximar ao máximo da referência (ARTISTA 4, 2018).

Na quarta etapa, puderam-se verificar aspectos gráficos singulares nos desenhos dos quatro artistas, os quais se manifestaram de maneira sutil nas etapas anteriores, em razão da limitação da liberdade na execução das reproduções. A recorrência dos aspectos gráficos é um fator observável que permite dizer, por exemplo, que as linhas contínuas ou rabiscadas, espontâneas ou precisas, as formas delgadas ou grossas, simplificadas ou detalhadas são características gráficas relacionadas à maneira pessoal do artista desenhar.

Figura 14 – Ilustrações de autoria da artista 4



Legenda: duas ilustrações da artista 4.
Fonte: *Onça Pintada*, 2017, e *Bruxa*, 2018 (fornecido pela própria artista).

A artista 4 apresenta uma visualidade bastante singular em relação a deformações dos seus desenhos: distorções da forma e linhas sinuosas com pontos circulares e poucos pontos angulares podem ser observadas em outros trabalhos dessa artista (FIGURA 14).

Pode-se reparar que, nas ilustrações da artista, há certas características gráficas que ocorreram nas reproduções do teste para esta pesquisa, como, uso de linhas finas, contínuas, combinando curvas sinuosas com pontos de angulação acentuados, verificados nos detalhes da vestimenta da onça e do cabelo da menina. Assim como no teste, distorções exageradas das formas são percebidas na perspectiva, na postura e na vestimenta de ambos os personagens da segunda imagem da Figura 14.

Apensar de ser um processo de análise inicial, verificou-se nesse simples teste a tendência da recorrência de características gráficas no traço do desenho de cada participante. Reforça-se aqui que a identificação de *características gráficas singulares* é um processo muito mais complexo do que fazer a simples descrição do modo como cada artista desenha os *elementos gráficos fundamentais* da linguagem visual. Há fatores relacionados às experiências pessoais que podem influenciar o próprio trabalho do artista animador, por exemplo, contextos de atuação profissional, contextos de aprendizagem e disseminação de saberes, valores culturais, *referenciais artísticos de interesse*, e conhecimento de teorias, de técnicas e de instrumentação.

1.2 FATORES INFLUENCIADORES NO DESENVOLVIMENTO GRÁFICO DO DESENHO DO ARTISTA ANIMADOR

As características gráficas expressas no trabalho de um artista não são manifestações desprovidas de propósitos, e suas especificidades estão relacionados a todo o contexto experienciado por cada um. “Viver é relacionar-se com o seu meio, significa transformá-lo e se transformar por meio da vivência que faz o indivíduo questionar sobre si e sobre o mundo onde vive” (OSTROWER, 2004, p. 17). Vivenciar promove o desenvolvimento de certas estruturas cognitivas, saberes que predispõem o indivíduo a fazer escolhas cada vez mais conscientes daquilo que é coerente com suas expectativas. No processo de amadurecimento cada artista vai estabelecendo seu lugar no meio artístico por meio do desenvolvimento de formas próprias de se comunicar, às vezes bastante distintas das de seus pares.

De acordo com Ostrower (2004), no processo de amadurecimento, cada sujeito desenvolve preferências, gostos ou rejeições por certas coisas, os quais contribuem para o desenvolvimento de sua personalidade. Muitos estímulos que ocorrem na vida de um sujeito podem afetá-lo significativamente, a maioria deles são eventos que passam despercebidos ou a que se dá pouco valor. No geral, algumas experiências podem deixar marcas devido à força que têm de criar ou transformar estruturas de pensamento no sujeito.

O indivíduo, amadurecendo progressivamente, se diferencia dentro de si e, em níveis coerentes embora mais complexos, se reorienta em seus componentes diferenciados. Alcança novas formas de equilíbrio interior. O processo de maturação envolve, pois, uma unificação em maior *diversificação*; envolve na busca de identidade a possível individuação da personalidade (OSTROWER, 2004, p. 130).

Para a autora, essa é a premissa básica de crescimento e desenvolvimento cognitivo de todo indivíduo. Nesse processo de amadurecimento, cada um desenvolve também

mecanismos seletivos que o predispõem a ter interesses específicos, como uma bússola que orienta o sujeito a gostar de uma coisa em detrimento da outra.

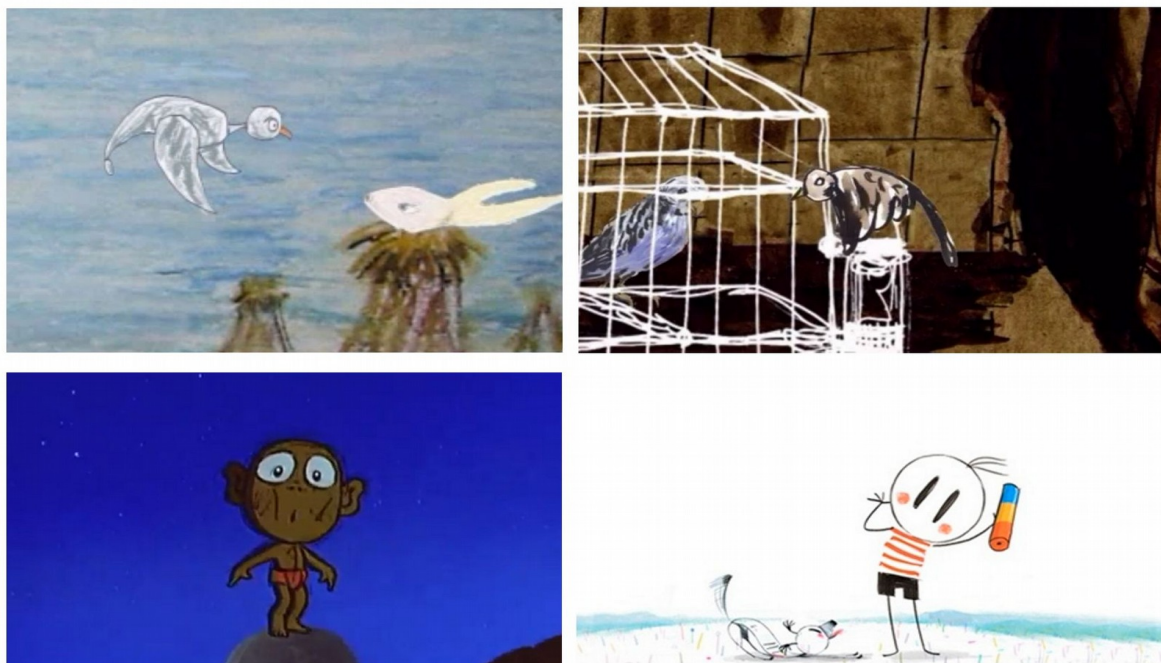
1.2.1 A evolução gráfica no desenho do artista animador

No contexto das artes, geralmente a evolução do artista se dá pelo constante processo de pesquisa, no qual ele vai descobrindo, experimentando, testando, aprendendo, errando, desviando e até mesmo ignorando percursos iniciais. Esse constante processo de transformação o torna cada vez mais apto a selecionar, na complexa tessitura dos meios e possibilidades da linguagem visual, os que melhor atendem suas necessidades pessoais. Nessa perspectiva, o artista pode abandonar velhos repertórios gráficos, descobrir novos ou mesmo desenvolver suas próprias formas de expressão visual.

Na Figura 15, a seguir, tem-se o exemplo de dois tipos de personagens – criados para diferentes filmes de animação, em diferentes momentos de carreira – em que a transformação gráfica no desenho do artista pode ser claramente verificada.

A primeira comparação se refere a dois pássaros de autoria do artista animador Jackson Abacatu, feitos respectivamente para os filmes *Ambigranima* (Brasil, 2007) e *Libertas* (Brasil, 2009). Nesse caso (imagens de cima, FIGURA 15), verificou-se que o primeiro personagem do pássaro foi desenhado com linhas de contorno mais precisas, ou seja, linhas contínuas, sem muita variação de espessura que delimitassem completamente todas as formas do personagem (cabeça, corpo, asa, bico e olho). Já no segundo filme, Abacatu desenhou os dois pássaros da imagem de forma mais livre, condição verificada por meio do traço irregular, das linhas de contorno incompletas com variações de espessura e, em alguns pontos, ausentes. O aspecto das linhas sugere terem sido feitas por meio de pinceladas. Em relação às formas dos personagens, em ambos, há uma tendência de simplificação, distorção e não precisão anatômica. O colorido também segue pequenas variações entre as manchas rabiscadas (primeiro filme) e borrões pintados (segundo filme).

Figura 15 – A evolução gráfica no desenho de personagem de Jackson Abacatu e Alê Abreu



Legenda: processo evolutivo do artista exemplificado pela transformação dos aspectos gráficos adotados no desenho de personagens de dois artistas animadores.

Fonte: na ordem de leitura, em cima, da esquerda para a direita, imagens dos curtas-metragens de animação *Ambigranima* (Brasil, 2007) e *Libertas* (Brasil, 2009), de Jackson Abacatu. Na linha de baixo, o curta-metragem de animação *Sírius* (Brasil, 1994) e o longa-metragem de animação *O Menino e o Mundo* (Brasil, 2014), de Alê Abreu.

A segunda comparação se refere à criação de personagem na figura de dois meninos criados pelo artista animador Alê Abreu para os filmes *Sírius* (Brasil, 1994) e *O Menino e o Mundo* (Brasil, 2014). No primeiro exemplo, Alê Abreu desenhou o personagem do menino estruturando-o anatomicamente segundo convenções de volumetria e proporção cartunescas. Assim, as linhas de contorno foram usadas para compor as formas do corpo, braços, pernas e detalhes como olhos, nariz, boca, orelha, dedos etc. No segundo exemplo, o personagem do garoto tem formas minimalistas, e a estrutura anatômica é composta basicamente por formas geométricas básicas (linhas, círculo e retângulo). Alê Abreu se utilizou de linhas de contorno pretas para delinear a forma circular da cabeça e apenas de linha simples para compor os braços, mãos, pernas, pés e cabelo. O ponto foi utilizado para definir os olhos e as bochechas.

Percebe-se que houve transformações gráficas no desenho de personagem de ambos os artistas, mas é preciso pontuar sobre as diferenças no espaço de tempo entre as produções, que é bem maior nos exemplos citados de Alê Abreu (1993 a 2013) do que nos de Jackson Abacatu (2007 a 2009). No caso de Alê Abreu, nenhuma característica gráfica do primeiro exemplo se manteve no segundo, no máximo o uso de linhas de contorno para delimitar as

formas, talvez essa transformação maior tenha ocorrido por haver um espaço de tempo bem significativo entre eles, 20 anos. Já no caso de Jackson Abacatu, mantiveram-se as características gráficas referentes à distorção: o traço solto e rabiscado. A diferença temporal e as transformações verificadas sugerem que o tempo é um fator que reflete o grau de amadurecimento do artista.

As *características gráficas singulares* manifestadas no trabalho de um artista animador não são aspectos que ele possa prever ou que se definirão como imutáveis em um dado momento de sua carreira. Se assim fosse, todo artista chegaria a um momento de estagnação criativa. Encontrar formas cada vez mais coerentes com as próprias expectativas envolve a constante postura de autoconhecimento e de pesquisas relacionadas a processos e experimentações dentro e fora do meio artístico.

Uma premissa aqui defendida relacionada a esse constante processo evolutivo do artista é que quanto mais recorrentes são certas características no trabalho do animador, mais ele avança em sua maturidade artística. Isso, além do fato de essas características se manifestarem recorrentemente, fornece indícios de que são formas de expressão que estão cada vez mais em sintonia com suas expectativas. Afinal de contas, não seria lógico um artista trabalhar com aspectos gráficos com os quais não se identifica. Portanto, um ponto considerado aqui é que a evolução gráfica no trabalho do artista animador ocorre pelo fato de que certas características gráficas vão se perpetuando, enquanto outras deixam de ser usadas em trabalhos subsequentes.

1.2.2 Influências dos contextos de atuação profissional e de aprendizagem

A complexidade de se pensar o desenvolvimento de *características gráficas singulares* no trabalho de um artista animador está também no fato de que essas características recorrentes nem sempre são oriundas da livre vontade do artista em buscar formas autênticas de se expressar, mas sim em razão de certos contextos condicionadores relacionados à formação e atuação no campo da animação. Isso porque é preciso considerar também que o artista animador precisa aprender e desenvolver habilidades técnicas para replicar fórmulas e modelos artísticos prontos para poder trabalhar em produções coletivas ou para terceiros.

No mundo contemporâneo, muitas atividades humanas estão condicionadas a relações de trabalho estruturadas pelos mais diversos tipos de atividades e funções integradas em cadeias produtivas, entre as quais ocorrem relações de dependência. Essa visão tem

correspondência com o que o pesquisador e antropólogo brasileiro Gilberto Velho (1977) chamou de “mundo organizado”. No mundo organizado, as atividades exercidas dentro do contexto de um grupo social tendem a respeitar certas convenções estabelecidas por esse grupo no intuito de haver uma boa e eficiente relação de cooperação, assim, economizam-se recursos e energia nas cadeias produtivas que exigem atividades distintas em seu funcionamento. Nas palavras do autor:

Cada um está sintonizado de acordo com convenções estabelecidas naquele tempo. As convenções permitem a existência das atividades cooperadas através das quais os produtos de um determinado mundo se atualizam, permitindo, ainda que isto ocorra com um investimento de tempo e energia relativamente pequeno (VELHO, 1977, p. 10-11).

É possível perceber essas teorias, fórmulas e métodos, por exemplo, na produção de um longa-metragem de animação, na qual, para executar tarefas específicas, é necessária uma extensa cadeia de profissionais como roteiristas, produtores, técnicos, artistas animadores etc. Os profissionais não só precisam executar tarefas específicas como também seguir modelos e valores conceituais e artísticos propostos pelas equipes de criação. Nesse sentido os artistas animadores precisam ponderar o desejo pessoal com a necessidade de se ajustarem a toda a estrutura que se configura a sua volta.

Relacionando-se a visão de Gilberto Velho à ideia do desenvolvimento de *características gráficas singulares*, pode-se dizer que às vezes o artista desenvolve a habilidade de reproduzir estilos que se distanciam de um possível estilo gráfico pessoal, pois prefere ou se vê obrigado a estar em sintonia com convenções ou fórmulas preestabelecidas de interesse coletivo, ou seja, do mercado, dos produtores e até do público consumidor.

Lembrando que, neste trabalho, convenções ou fórmulas preestabelecidas são os estilos gráficos amplamente difundidos, as teorias universais da linguagem visual, as metodologias de estruturação do desenho, os processos e técnicas de uso na indústria da animação.

Por exemplo, na primeira metade do século XX, era comum que artistas animadores brasileiros buscassem reproduzir estilos gráficos oriundos de estúdios estadunidenses, como os Estúdios Disney, a United Production of América – UPA⁷ ou os Estúdios Fleischer, por entenderem que esses estúdios produziam filmes de animação de qualidade técnica e gráfica, além de terem grande aceitação do público consumidor brasileiro (MORENO, 1978, p. 31;

⁷ A United Production of América – UPA foi fundada em 1943 por ex-animadores dos estúdios Disney, os quais suplantavam novas formas expressivas para o Cinema de Animação estadunidense.

RIBEIRO, 2012, p. 16-17). No Cinema de Animação brasileiro, é possível pontuar alguns casos específicos. Na Figura 16, têm-se os exemplos de Luiz Sá (1907-1979), artista animador e cartunista que animou o curta-metragem *As aventuras de Virgulino* (Brasil, 1939), no qual adotou uma estética muito semelhante à das produções dos Estúdios Fleischer; Joaquim Três Rios (1934-1961), artista animador e publicitário que desenvolveu um estilo visual simplificado, provavelmente inspirado nos filmes produzidos pela UPA; e por fim Anélio Latini Filho (1926-1986), diretor do primeiro longa de animação brasileiro, *Sinfonia Amazônica* (1951), que claramente buscou inspiração direta na escola Disney.

Figura 16 – Exemplos de estilos gráficos convencionais na animação



Legenda: da esquerda para a direita, imagem do filme de Luiz Sá, *As aventuras de Virgulino*, com estilo gráfico do início dos anos 1920 e 1930; curta comercial para a Sadia, *Mordomo*, animado por Joaquim Três Rios, inspirado no estilo gráfico mais simplificado desenvolvido primeiramente pela UPA; e imagem do longa-metragem *Sinfonia Amazônica*, de Anélio Latini Filho, no qual o diretor reproduziu o estilo de desenho clássico dos estúdios Walt Disney.

Fonte: *As aventuras de Virgulino* (Brasil, 1939); *Mordomo* (Brasil, 1963); *Sinfonia Amazônica* (Brasil, 1951).

Quando o artista animador adota processos não convencionais, costuma-se caracterizá-lo como subversivo, experimental, independente, autoral e até mesmo como autor de um trabalho fora dos padrões de qualidade mercadológicos. Essa ideia tem correspondência com o que a pesquisadora e professora Marina Estela Graça defende em seu livro, *Entre o olhar e o gesto: elementos para uma poética da imagem animada* (2006). A autora aborda o filme de animação autoral, ou filme experimental por meio da análise dos dispositivos técnicos que sustentam o ato de animar. Ela critica a força do aparato técnico, que tende a neutralizar a presença do artista quando seus processos de criação se limitam às possibilidades pré-programadas dos dispositivos. Assim, quando o artista animador vai além desses limites, há o que a autora chama de transposição da “dureza” do dispositivo, ocasionada pela ação de desvendar as funcionalidades do aparato técnico para, então, fazer algo com ele (GRAÇA, 2006, p. 17).

Fazendo um paralelo com a abordagem de Graça, quando o artista está condicionado ou se limita incondicionalmente às fórmulas preestabelecidas, é como se os processos

peçoais de explorar e descobrir suas potencialidades individuais estivessem em suspensão. Tomando emprestado da autora o conceito de dispositivo técnico, ele corresponde aos modelos gráficos instituídos com suas especificidades pré-programadas, as quais o artista só precisaria aprender a executar. Nessa perspectiva, entende-se que ele se limita a executar o método.

Não que isso seja um ponto negativo para o desenvolvimento de aspectos gráficos singulares no trabalho do artista animador. Conhecer e ser capaz de executar fórmulas e conceitos prontos permite ao artista ter repertórios e conhecimentos técnicos para poder partir das convenções no sentido de desconstruí-las e ressignificá-las, ideia também defendida por Estela Graça:

No âmbito das produções mais ou menos comerciáveis, é visível o maior ou menor respeito dos autores pelas convenções de linguagem e pelas normas profissionais, procurando aproveitar essas possibilidades – socialmente estabelecidas – a fim de produzirem fisicamente filmes que se constituem, sobretudo, como processos de comunicação. Estes, assim como as regras, padrões técnicos e processos convencionais que integram o todo do dispositivo fílmico, compõem o contexto no qual é possível explorar, decifrar e experimentar processos novos de linguagem fílmica (GRAÇA, 2006, p. 17).

Essa mesma ideia também foi demonstrada na pesquisa de doutorado do professor e animador Antônio Fialho, intitulada *A experimentação cinética de personagem: os princípios da animação na indústria e seus desdobramentos como catalisadores do potencial artístico do animador* (2013), realizada no Programa de Pós-Graduação em Artes da UFMG. No estudo, Fialho toma como base inicial os princípios que regem a construção do movimento animado no contexto da indústria da animação estadunidense. Dentro desse contexto, o artista animador parte das convenções preestabelecidas de construção do movimento clássico de personagem (*12 princípios fundamentais da animação*) como forma de empreender o seu potencial criativo, gerando propostas diferenciadas no movimento. Fialho aborda o diferencial em alguns artistas animadores como o estadunidense Bill Plympton, o canadense Cordell Baker e o holandês Michaël Dudok de Wit. Em todos eles, Fialho evidencia o domínio dos princípios clássicos de construção do movimento animado e a apresentação de experimentações singulares, que vão além dos princípios e fundamentos, o que chamamos aqui de *características singulares do movimento* identificadas na práxis do artista animador. Nessa perspectiva, os modelos e convenções participam como catalisadores do potencial criativo do artista animador (FIALHO, 2013).

O trabalho de animação da artista Rosana Urbes ilustra bem o que se quer pontuar sobre como contextos de produção instituídos podem servir de estímulos para catalisar processos de pesquisa e experimentação. Rosana trabalhou nos estúdios da Disney durante alguns anos, o que foi para ela uma grande experiência profissional:

[...] em 96, eu fui trabalhar na Disney, em Orlando. Eu cheguei para desenhar o filme *Mulan*, que eu adoro e que foi feito todo à mão. Também desenhei a Nani, que é a irmã da Lilo [de *Lilo & Stitch*]. No *Tarzan* eu desenhei a Jane. E eu fiquei muito feliz em desenhá-las, porque eu curto muito trabalhar com personagens femininos (URBES, 2014).

Figura 17 – Personagens desenhados por Rosana Urbes



Legenda: três trabalhos de animação realizados pela artista animadora Rosana Urbes. Na ordem de leitura, animação da personagem Nani, do longa-metragem *Lilo & Stitch*; estudo da Personagem Nani e, por último, a personagem Guida, do curta-metragem *Guida*.

Fonte: *Lilo & Stitch* (EUA, 2002); *Guida* (Brasil, 2013).

Na Figura 17, a primeira imagem corresponde a uma cena, animada por Rosana Urbes, da personagem Nani feita para o longa-metragem de animação *Lilo & Stitch* (EUA, 2002). Na segunda imagem, há uma experimentação gráfica da mesma personagem no traço da artista. Na terceira imagem, tem-se o destaque de Guida, personagem criada por Rosana para o curta-metragem autoral *Guida* (Brasil, 2013).

Considerando-se a personagem Nani, que não foi criada por Rosana Urbes, têm-se características gráficas que não são originalmente de autoria da artista, portanto, no processo de animação, ela não poderia modificar o design original ou aplicar experimentações visuais de sua preferência. Assim, seus processos de criação estavam condicionados à adoção de aspectos gráficos definidos pela equipe de criação dos estúdios Disney.

Entretanto o artista tende a percorrer seus próprios caminhos e, mesmo nos contextos em que alguns aspectos artísticos são preestabelecidos, ele pode encontrar subsídios para despertar potencialidades próprias. Rosana Urbes não negava os referenciais artísticos aos quais estava condicionada, mas se alimentava deles no intuito de aperfeiçoar ou encontrar suas próprias formas de expressão.

Também nessa época [período em que trabalhou na Disney] passei a coordenar as sessões de modelo-vivo do estúdio da Disney. E desse tempo eu

vejo que há uma semente do que viria a ser a Guida, porque nessas sessões de modelo-vivo eu descobri o meu desenho, meu estilo. Eu vi que eu tenho prazer no desenho vivo, no orgânico, no rascunho solto. O processo de Guida começa antes desses três últimos anos em que me dediquei a ela (URBES, 2014).

As qualidades gráficas da personagem Nani (primeira imagem, FIGURA 17) são caracterizadas pelas linhas contínuas com formas e cores bem definidas, que conferem valores de dureza, precisão, controle das formas desenhadas. Quando se compara essa personagem à Guida (última imagem, FIGURA 17), de linhas soltas, descontínuas, formas imprecisas, colorido aquarelado – características que conferem valores como organicidade, dinamismo e vida –, percebem-se qualidades gráficas opostas. No estudo apresentado da personagem Nani (segunda imagem, FIGURA 17), os aspectos gráficos se configuram como uma releitura ou via intermediária entre o desenho condicionado pelo estúdio e o traço pautado nas expectativas da artista.

Um segundo ponto de reflexão que pode influenciar o desenvolvimento de *características gráficas singulares* no trabalho do artista animador são as fases iniciais de aprendizagem e de formação profissional. É comum, devido à inexperiência, que estudantes de animação absorvam sem questionar modelos teóricos artísticos e metodológicos preestabelecidos com o intuito de adquirir e desenvolver habilidades técnicas e fundamentação estrutural para a boa práxis da animação. Muitas vezes a aceitação de um modelo gráfico vigente e de ampla circulação nos meios midiáticos acaba servindo como “porto seguro” para o artista animador inexperiente que as vê como referências de qualidade ou como porta de entrada para o mercado de trabalho. Além disso, também podem ocorrer direcionamentos estéticos promovidos por escolas de animação que acabam moldando o trabalho do artista que se pauta exclusivamente pelos conteúdos que lhe são ensinados.

Entende-se como uma orientação pedagógica favorável ao desenvolvimento de aspectos singulares no trabalho do artista animador aquela que promove o dialógico e o compartilhamento de saberes entre quem ensina e quem aprende. Essa ideia também foi defendida pelo pedagogo, pesquisador, filósofo e professor brasileiro Paulo Freire (1921-1997), em seu livro *Pedagogia do oprimido* (1980). O autor propõe que toda forma de ensino deve ser acompanhada de estratégias de conscientização. Ele parte do pressuposto de que o sujeito aprendiz não é um pote vazio a ser preenchido por saberes instituídos. De acordo com Freire, todo sujeito carrega um repertório e este deve ser considerado no processo de construção do conhecimento. Nessa perspectiva, o aprendiz é coparticipante da sua formação.

A pesquisadora e arte-educadora brasileira Ana Mae Barbosa, em seu livro *Tópicos utópicos* (1998), também abordou essa questão da conscientização como forma de valorizar as especificidades de cada cultura na perspectiva nacional do ensino de arte no Brasil. A autora afirma que, em países em desenvolvimento, como o Brasil, a educação formal foi muito pautada nos códigos culturais europeus e mais recentemente nos norte-americanos. Essa supervalorização dos códigos estrangeiros tem sido um ponto fraco no sentido da conscientização e do reconhecimento das potencialidades criativas nacionais. “A educação poderia ser o mais eficiente caminho para estimular a consciência cultural do indivíduo, começando pelo reconhecimento e apreciação da cultura local” (BARBOSA, 1998, p. 13).

Considerando-se os contextos de formação e aprendizagem no Cinema de Animação e parafraseando Freire e Barbosa, o aprendizado dialógico e conscientizador abre espaço para que o artista animador aprendiz possa absorver harmoniosamente os saberes instituídos, reconhecer suas potencialidades sem negligenciar seus valores culturais, expectativas e experiências pessoais como contribuidores e valorizadores do desenvolvimento de expressões gráficas singulares.

1.2.3 O mecanismo seletivo da percepção na formação do repertório do artista

O repertório é fonte de referência na qual os indivíduos acumulam todo tipo de informação. É por meio dos sentidos que o sujeito percebe os eventos a seu redor e, assim, estrutura a si mesmo. Para Ostrower (2004), uma grande parte dos estímulos estão vinculados ao inconsciente, ou seja, são reações involuntárias do organismo que passam despercebidas pelo indivíduo e têm caráter regulatório. Mas, por outro lado, alguns estímulos sensíveis alcançam o consciente de maneira ordenada ou organizada. “É a nossa percepção. Abrange o ser intelectual, pois *a percepção é a elaboração mental das sensações*”, completa a autora. Nesse sentido, a percepção delimita o indivíduo naquilo que ele é capaz de sentir e, por sua vez, compreender. “Articula o mundo que nos atinge, o mundo que chegamos a conhecer e dentro do qual nós nos conhecemos” (OSTROWER, 2004, p. 12-13). Mas os contextos experienciados pelos indivíduos são constituídos de um turbilhão de estímulos que ocorrem o tempo todo, o que tornaria impossível armazenar todos eles.

Fayga Ostrower, em seu livro, *Acasos e criação artística* (1995), faz um estudo que relaciona a criação aos acasos que ocorrem no cotidiano de qualquer artista. A autora parte da ideia de que “acasos significativos” são momentos intuitivos de inspiração ou de descobertas

que orientam a criação artística. Nos processos de criação, nada é por acaso, pois as tensões, ordenações e as significações estão intimamente ligadas aos “acazos significativos” experienciados pelo artista, sejam eles ocorridos no passado ou no presente. A partir dessa premissa, outras questões se desdobram, por exemplo: como os indivíduos percebem, formulam e expressam pensamentos? O que motiva um sujeito a ter interesse por certas coisas em detrimento de outras? Os processos de crescimento e desenvolvimento dos indivíduos em seus respectivos espaços vividos condicionam a percepção?

Como ponto inicial, a autora fala de “acazos”, fenômenos que são percebidos. Porém, ela os distingue de duas maneiras: “acazos” e “acazos significativos”. Os “acazos” ocorrem o tempo todo e na maioria das vezes são eventos de pouca importância ou irrelevantes. Já os “acazos significativos” são eventos que despertam o olhar interessado pois são situações coincidentes que estimulam o pensamento analítico do indivíduo. São eles que constituirão os repertórios de cada artista.

Cada artista, cada leitor terá provavelmente seu próprio repertório de coincidências, ou talvez até mesmo de erros cometidos que se transformam em acertos. Constituem sempre eventos imprevistos e surpreendentes. No entanto, parecem ocorrer num momento exato de vida, momento por vezes decisivo na realização de certos objetivos (OSTROWER, 1995, p. 2).

Para Ostrower (1995), “acazos significativos” são “imbuídos de conteúdo existencial”, estão ligados a certas necessidades expressivas do indivíduo, não participam diretamente do ato criativo em si, mas são fontes de inspiração para a criação. Ostrower afirma também que, acima de tudo, há o grande “acazo da vida”, a existência do sujeito em si, resultado de um longo processo de inter-relações com o meio e com quem os rodeia, o que promove a sua individualidade.

Antes de mais nada, há o grande ACASO na vida de cada pessoa, que é a sua própria existência. É a personalidade da pessoa: na constelação de certa potencialidade, certas predisposições vitais diante do viver, certos dotes e inclinações, seu ânimo e também suas atitudes de caráter. Nesta unicidade de cada pessoa há o acaso existencial (por que Mozart, e não Salieri?). Mas é um acaso que irá se converter em contexto de NECESSIDADE para o indivíduo, pois suas potencialidades representarão forças inelutáveis, de cuja realização ele não poderá fugir sob pena de se sentir aniquilado em seu íntimo ser. São estas potencialidades inatas de cada um, que geram os impulsos poderosos a mover o indivíduo a vida inteira, numa busca de realização que se entrelaça com a busca de sua própria identidade (OSTROWER, 1995, p. 3).

De acordo com a autora, os “acazos significativos” são eventos do cotidiano, percebidos em razão de haver neles elementos ou significações que atendam a certas

expectativas latentes no indivíduo. São as necessidades específicas de cada indivíduo, que a autora chama de “o grande ACASO na vida de cada um”, pois, a partir de suas sensibilidades, ao perceber os contextos vivenciados, o sujeito desenvolve o gosto para certas coisas e para outras, não. Por exemplo, um artista animador que tem preferência por desenhos na técnica de pintura desenvolve sensibilidades que priorizam a percepção dos mais variados trabalhos de pintura. Assim, os acasos percebidos pelo artista se tornam “significativos” quando fornecem repertórios potencialmente expressivos nas possíveis associações e ordenações elaboradas por ele.

Perceber os “acasos significativos” é também um processo longo de se autoconhecer, de amadurecimento, no qual o indivíduo vai gradativamente descobrindo suas reais potencialidades. Cada vez que ele percebe e experiencia um fato significativo, e que este atenda a uma expectativa latente, mais consciente e seguro ele se torna em relação às suas formas de expressão. “Crescer e saber de si, descobrir seu potencial e realizá-lo”, pontua Ostrower (1995, p. 6). Há nos indivíduos expectativas latentes que funcionam como uma bússola que orienta o ser sensível na busca de algo que é misterioso, nebuloso, e muitas vezes nem se sabe por quê. Nesse processo de descoberta, o indivíduo intui, experimenta, testa, erra, retorna, refaz, reordena, produz significações por meio da contínua experimentação, converte suas sensibilidades em linguagem verbal, visual ou corporal até encontrar o caminho que melhor o define, “‘não há atalhos para a vida’ – e tampouco os há para a criação”, provoca a autora, que vê “na criação uma conquista da maturidade”. Nas descobertas é que se definem “os reais contornos de seu potencial criador” (OSTROWER, 1995, p. 6).

Assim, conclui-se que os referenciais artísticos também são considerados aqui como “acasos significativos”, pois eles são percebidos em razão de expectativas latentes no artista de encontrar possíveis referenciais que o ajudem a estruturar melhor sua maneira de desenhar, sejam de base técnica ou de significação.

Retornemos ao caso de Rosana Urbes e tomemos como base a fala da artista, de que, num dado momento de sua carreira, participou da coordenação de sessões de modelo vivo, nas quais descobriu o prazer em desenhar formas gráficas com traço orgânico, solto e rascunhado. As sessões de modelo são maneiras de o artista aperfeiçoar suas habilidades no estudo contínuo, por exemplo, da anatomia humana. Nesse caso, compreende-se aqui que as sessões se configuraram como o contexto no qual a artista preparou o terreno para a criação e adquiriu novos repertórios de ordem técnica. Assim, continua Urbes:

E outro elemento de Guida que teve nessas sessões de modelo-vivo é o próprio assunto da minha animação [referindo-se ao curta-metragem *Guida*]. Veio uma modelo uma vez na Disney, a Sandra, que era uma mulher de uns 200 kg. E, quando ela tirou a roupa pra posar, percebi que ela parecia uma fada. Ela fazia umas poses lindas e flutuantes, que de certa forma já se conecta com a Guida. E todos os desenhistas da sala passaram a pedir para eu levar a Sandra nas outras sessões, porque todo mundo achava ela linda. Ela mesma dizia: “Eu sei que eu sou linda” (URBES, 2014, sic).

Vê-se que a artista descreve um evento específico referente às qualidades percebidas por ela na modelo Sandra. Eram qualidades que se apresentavam como acasos inspiradores de ordem de significação (peso, beleza, leveza, graciosidade), por meio da observação da aparência anatômica pesada em contraponto ao jeito delicado e leve com que a modelo se movimentava e posava. E essas qualidades percebidas por Rosana em algum momento serviram como fontes referenciais para que a artista criasse e definisse a estética e o estereótipo da personagem Guida (FIGURA 18).

Figura 18 – Estudos da personagem Guida para o curta-metragem *Guida*



Legenda: Dois momentos distintos de pesquisa da personagem Guida: nas duas primeiras imagens, ela é mais corpulenta. Já nas duas últimas imagens, há a definição final da personagem, na qual ela está mais magra.

Fonte: *Guida* (Brasil, 2013).

Nos estudos da personagem Guida, nas duas primeiras imagens, há vestígios das qualidades da modelo Sandra descritas pela artista. As significações de *gorda*, *pesada*, *flácida* estão presentes nos aspectos gráficos de formas robustas (corpo, cintura e coxas), traço sinuoso e rabiscado. Em contraponto, o traço solto, leve; as formas delgadas (pernas, pés, mãos, canelas); e a pintura de superfície com cores leves aguadas são características gráficas coerentes com a ideia de leveza, delicadeza, beleza etc.

É importante salientar que não se considera aqui que as sessões em si ou a imagem da modelo se configuraram como “acasos significativos”, mas, sim, as qualidades percebidas

pela artista em função de valores aparentemente contraditórios oriundos dessa imagem. Qualidades captadas e processadas na mente de Rosana em razão de sua predisposição pelo gosto do desenho rascunhado e pelas formas orgânicas. É bem provável que a artista não tenha estabelecido naquelas qualidades percebidas uma função imediata apenas para a personagem Guida, mas que essas qualidades, assim como muitos outros acasos da vida da artista, tenham contribuído como processos seletivos das características gráficas de sua forma de se expressar por meio do desenho.

No processo de crescimento e amadurecimento, cada indivíduo vai afinando seus próprios valores, gostos, desejos, vontades e até necessidades, em outras palavras, estabelecendo suas especificidades individuais. De acordo com Ostrower (1995), a percepção é um mecanismo que está diretamente envolvido na formação da individualidade. Afinal de contas, o homem é um ser em constante devir, pois é a resultante dos estímulos que percebe, seleciona e processa.

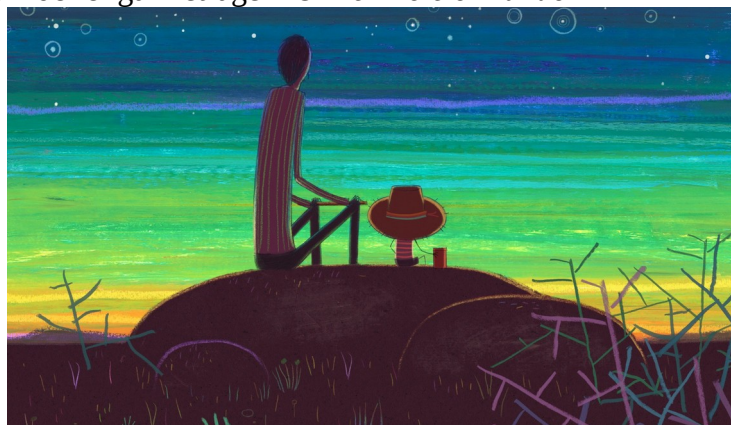
A seletividade ocorre nas mais diversas situações observadas: na caminhada, ao assistir a um programa de TV ou servir uma comida, na pesquisa acadêmica, na apreciação de uma obra de arte, na práxis artística etc. Há sempre escolhas intuitivas no que olhar, onde olhar, se é o detalhe de um elemento ou a composição inteira, cada observador estabelece seus campos de observação. Para Ostrower (1995), é no processo de percepção que se começa a estabelecer as prioridades:

De saída, a percepção se estrutura através de processos seletivos, a partir das condições físicas e psíquicas de cada pessoa, e ainda a partir de certas necessidades e expectativas. Frente aos incontáveis estímulos que nos chegam continuamente, esta seletividade representa uma primeira instância de filtragem de significados. Como que estabelecendo um esquema de prioridades em nossa atenção, perceberemos certas coisas, podendo achá-las importantes ou menos importantes, e outras ainda, muitas outras coisas, simplesmente haveremos de ignorar. Assim a seletividade permite-nos interpretar melhor os estímulos e reagir a eles de modo mais coerente e dentro de nossos interesses. Além disso – e ainda a partir das mesmas prioridades intuitivas – a seletividade nos leva a estabelecer certas conexões (entre aspectos semelhantes ou contrastantes dos fenômenos) que possam tornar-se significativos para nós, projetando em nossa mente uma espécie de modelos mentais, em forma de padrões hipotéticos. Estes nos servirão de referencial durante o próprio ato de percepção (OSTROWER, 1995, p. 25-26).

É provável que dois observadores hipotéticos estabeleçam prioridades distintas de atenção no ato de leitura de uma mesma imagem desenhada. Supondo que as condições espaciais de percepção geral da imagem sejam as mesmas, cada observador efetuará leituras à

sua maneira. Isso pode ser verificado quando se pede a diferentes pessoas para descrever uma mesma imagem, desde que não haja nenhum pré-requisito para a descrição, provavelmente cada um vai descrever os elementos dela, no mínimo, em ordens distintas. É lógico que não se pode desconsiderar as estratégias de ordenação de leitura das linguagens visuais, por exemplo, áreas mais claras em detrimento de áreas mais escuras, pontos mais detalhados, combinações de elementos que induzem certas percepções, como formas e linhas que induzem a direção do olhar, posicionamento das formas em relação ao espaço total etc. Para Ostrower (1995), fato é que, no ato de percepção dos estímulos, cada sujeito estabelece áreas de atenção, o que a autora chama de noções de “partes” e “totalidades” percebidas. Em uma totalidade observável da imagem, o observador pode delimitar áreas de atenção onde os elementos presentes se inter-relacionam, estabelecendo significados para o observador. Mas a percepção dessas partes não é um dado fixo, pontua a autora, porque o sujeito pode ampliar as relações das partes estabelecendo uma nova totalidade percebida, na qual se configuram novas significações. Supondo que o desenho do artista autor citado acima seja o exemplo da Figura 19, dois personagens sobre um cenário bucólico com um céu de fim de tarde, podem-se pressupor, nos dois observadores hipotéticos, possibilidades distintas de observação seletiva.

Figura 19 – Imagem do longa-metragem *O Menino e o Mundo*



Legenda: Cena na qual o garoto está apreciando o pôr do sol junto a seu pai..
Fonte: *O Menino e o Mundo* (Brasil, 2014).

Cada um dos observadores vai estabelecer prioridades na percepção. Supondo que o primeiro se atenha à observação da combinação das linhas horizontais coloridas buscando no seu referencial a ideia de que a luz do sol é o que promove tais características gráficas na imagem, eis uma totalidade percebida. Mas esse mesmo observador pode ampliar sua atenção da primeira parte percebida adicionando a ela os pontos brancos na parte superior da imagem. Forma-se, assim, uma nova relação de significação, ou seja, os pontos são estrelas no início de

uma noite escura. Já para o segundo observador, a totalidade observada pode estar nos dois personagens sentados, seriam pai e filho em função da relação de tamanho das formas? Mas ao observar que estão sentados e olhando atentamente o céu colorido ao fundo, os dois personagens estariam descansando depois de um dia longo de trabalho?

[...] vemos que as noções de “partes” ou “totalidades” não são noções absolutas. Elas são redefinidas, a partir de contextos que cada vez se formam de maneira diferente. Isto ocorre em nossa percepção de modo intuitivo, sem precisarmos refletir sobre cada lance de vista ou analisar intelectualmente a leitura dos diversos campos visuais, que se estabelecem, se dissolvem e se reformulam. É no ato mesmo, ao focalizarmos certos aspectos, que os enfoques se estruturam em contextos, e estes contextos definem para nós a “identidade” das formas e também os significados que possam ter naquele momento (OSTROWER, 1995, p. 30).

Mas o que faz os indivíduos selecionarem suas totalidades, o que predispõe um observador a priorizar alguns elementos em detrimento a outros? O desenvolvimento de certas predisposições não é uma qualidade que surge do nada, mas é construído em um constante processo de experiências ao longo da vida. Na perspectiva da autora, o que ocorre nos processos de percepção diante do turbilhão de estímulos que acontecem no cotidiano de cada um é que, na atenção latente, formulam-se também hipóteses que orientam o ser sensível sobre as coisas observadas.

As hipóteses são intuições conduzidas pela imaginação, pelas quais o observador faz suas próprias associações. Por exemplo, quando o segundo observador depara com a imagem dos dois personagens sentados na pedra e formula a hipótese de que poderiam ser pai e filho, pela relação de tamanho e outras características dos elementos desenhados, ele está promovendo interpretações intuitivas, possivelmente desencadeadas por fatos lembrados de repertórios experienciados em sua vida, como a sua relação com o seu pai, algum fato marcante em família, a lembrança de um pôr do sol com amigos, a solidão etc. Esse repertório de lembranças conduz sua atenção (consciente ou inconscientemente) a pontos específicos da imagem que melhor se encaixam nas formulações de suas hipóteses.

Assim fazemos uma estimativa geral, baseada em certas ordenações e certos padrões de coerência que notamos nos múltiplos dados, para podermos entender o significado de algum detalhe específico. Nestas ordenações mentais entram tanto a memória de experiências do passado como a antecipação de possíveis ações nossas. Portanto, no mesmo instante em que percebemos algo, já estamos generalizando e imaginando, levantamos hipóteses sobre “o quê” e o “por quê”, de que se trata e em que circunstância ocorre e o que devemos fazer (OSTROWER, 1995, p. 27-28).

Vejamos que nesse processo os fatos experienciados no passado são primordiais para que se desenvolvam certas predisposições intuitivas no indivíduo. A seletividade promove o armazenamento de informações como repertório referencial para agregar futuras estruturas às formas de expressão, assim continua a autora:

Vale frisar este ponto: todo ato de percepção abrange, no presente uma projeção sobre o futuro – contendo a hipótese de uma intervenção nossa e as eventuais conseqüências. O processo não precisa torna-se consciente e, embora inclua também racionalizações, não se reduz apenas à racionalização. Ao integrar nossa capacidade intelectual e sensível, a percepção se identifica antes com a própria intuição (OSTROWER, 1995, p. 28).

Nesse sentido, para a autora, *percepção* e *intuição* são sinônimos e se configuram como formas de interpretação pré-orientadoras. Mas, apesar de a intuição ser a projeção de uma hipótese, Ostrower também não desconsidera a possibilidade do engano. Assim, por meio dos erros e acertos, quanto mais o sujeito experiencia os eventos da vida, mais ele terá repertórios dos inúmeros acasos para estruturar suas formas de comunicação. Diante das necessidades e expectativas, cada indivíduo acerta, erra, volta, testa novamente, e, assim, as descobertas vão se decantando conscientemente, expandindo as potencialidades individuais.

1.3 FATORES FUNDAMENTAIS INFLUENCIADORES NO DESENVOLVIMENTO DE *CARACTERÍSTICAS GRÁFICAS SINGULARES*

Quando Fayga Ostrower (1995) propôs a ideia dos “acasos significativos”, ela os caracterizou como eventos que ocorrem devido à percepção seletiva, cujo processo se dá mentalmente e em que o indivíduo estabelece relações de significação pelas ordenações dos elementos dentro de contextos selecionados. De acordo com a autora, o sujeito que percebe transforma dados sensoriais em dados não sensoriais para, assim, produzir novos dados sensoriais, estes últimos, baseados na materialidade disponível na produção de formas comunicativas ou linguagens (OSTROWER, 1995, p. 41-42).

O artista que se comunica por meio de imagens produz dados sensoriais concretos totalmente referenciados no seu ambiente experienciado (SANTAELLA; NÖTH, 1998). Nessa perspectiva, os fatos percebidos, processados e armazenados na memória são oriundos de todo tipo de acasos significativos que vão se decantando na memória de cada pessoa. A cultura é um fator de modelação na formação da individualidade, em que cada pessoa se comunica partindo primordialmente do seu filtro cultural. Entende-se aqui que a cultura é a caracterização do ambiente de acordo com o tempo e o lugar nos quais o sujeito está inserido,

em que comportamentos, saberes e valores são dados, disseminados ou ensinados pelo grupo e contexto social que o rodeia.

Considerando que todo artista tem seus referenciais artísticos de preferência, geralmente eles são elementos encontrados por meio do constante processo de pesquisa. São dados procurados ou ocasionalmente encontrados em função da predisposição seletiva. Os referenciais artísticos só fazem sentido se inspiram, transformam e contribuem para as diversas maneiras de se expressar do artista. São dados que surgem na sua vida e aqui equivalem à ideia de “acazos significativos”, proposta por Ostrower (1995).

A título de organização conceitual, consideram-se aqui três fatores modeladores das formas de expressão do artista: o *fator cultural*, o *referencial artístico de interesse* e a *compreensão da informação técnica*. Os dois primeiros são de base de significação, e o terceiro de base técnica. O primeiro se constitui de valores inerentes, adquiridos na formação de cada um, e o segundo são elementos posteriores, que surgem no momento da formação profissional do artista e promovem seu amadurecimento intelectual e expressivo. Já o terceiro fator, *compreensão da informação técnica*, se refere a todo tipo de repertório instrutivo conscientemente apreendido ao longo da vida. Seria a capacidade do artista animador de compreender um suporte técnico como estrutura fundamental para oficializar suas formas de comunicação e significação.

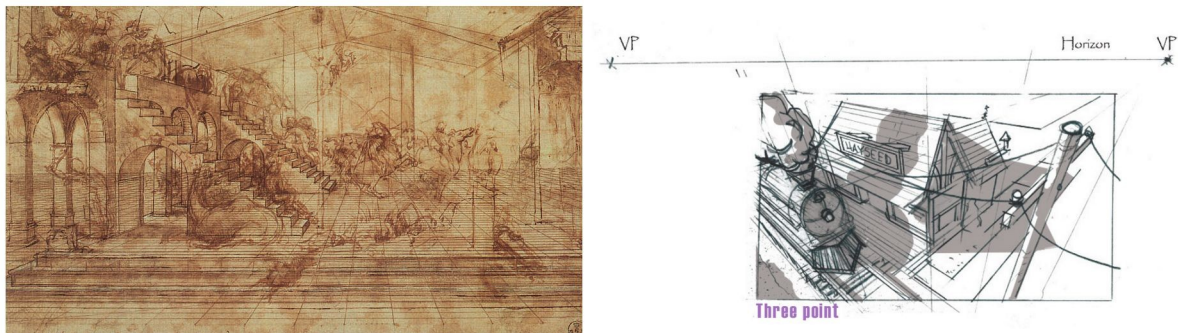
Apesar do contexto de atuação profissional e de aprendizagem, abordados anteriormente, serem também fatores influenciadores no desenvolvimento de *características gráficas singulares* no trabalho do artista animador, a proposta de sistematizá-los nesses três fatores principais se dá pelo fato de que esses são fundamentais e englobam, de alguma maneira, os dois já mencionados.

1.3.1 *Compreensão da informação técnica*

Para que membros de um mesmo grupo social se comuniquem, criam-se meios universais de estruturação e organização dos diversos saberes culturais. As linguagens verbais são formas comunicativas que permitem que grupos de indivíduos de uma mesma cultura possam se comunicar uns com os outros. Assim, elas são estruturadas a partir de grupos de símbolos gráficos (letras, ideogramas, desenhos), que, por sua vez, formam palavras que possibilitam compor frases com significações complexas.

Nas artes, há uma série de modelos e padrões pré-estruturados para que o artista possa, de imediato, compor as suas formas de comunicação, logo, ele não precisa criar modelos próprios para tudo o que faz pois dispõe de mecanismos universais da linguagem visual. Para o artista animador conceber a representação espacial de um cenário ou de um estilo de personagem, ele tem a seu dispor formas teóricas de representação espacial como, por exemplo, os modelos teóricos de estruturação da perspectiva, pontos de fuga, linhas de construção, linha do horizonte, perspectiva atmosférica etc. (FIGURA 20); e de construção de personagens, como no estilo *cartoon* (FIGURA 21).

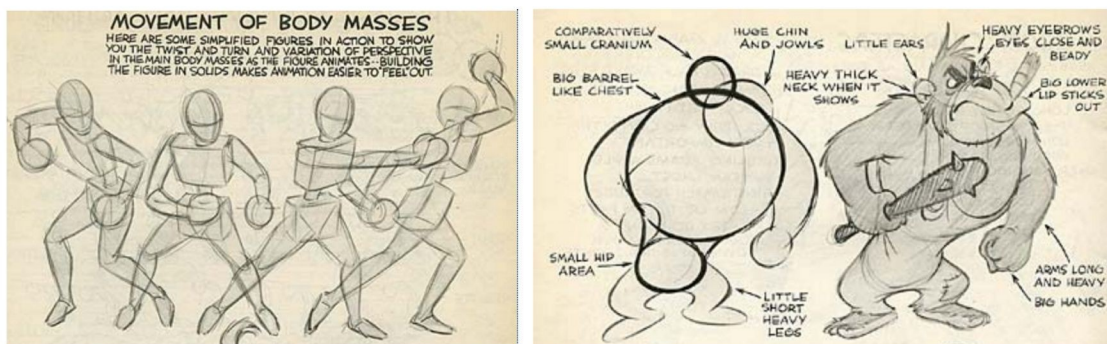
Figura 20 – Representação espacial da perspectiva no desenho bidimensional



Legenda: 1 – Imagem à esquerda: estudo de perspectiva de Leonardo Da Vinci, “Estudo perspectivo da adoração dos magos” (*Adorazione dei Magi*, 1481); 2 – Imagem à direita: estudo de perspectiva de Ed Ghertner, no qual o artista utilizou como estruturação espacial os mesmos recursos estudados por Leonardo da Vinci.

Fonte: 1 – <http://pt.wahooart.com/A55A04/w.nsf/Opra/BRUE-8EWLAL>; 2 – *Layout and Composition for Animation*, 2010.

Figura 21 – Estruturação básica de personagens



Legenda: estudo de personagens do artista animador estadunidense Preston Blair. Nota-se que Blair usa estruturações gerais das formas como estratégia de construção ideal no que se refere às proporções e à anatomia para o estilo proposto. Na segunda imagem, a comparação quando são aplicados os elementos que caracterizam o personagem que mantém na essência a estruturação geométrica do corpo.

Fonte: *Advanced Animation: Learn to Draw Animated Cartoons*, 1947.

Muitos desses modelos foram sistematicamente estudados. Foi com o Renascimento que o homem passou a olhar para as coisas do mundo de forma mais científica, confiando muito mais nas evidências do que nas crenças (JANSON, 1988, p. 10). Os estudos científicos ganharam maior importância, deixando para trás toda uma era de trevas.⁸ Na Era Renascentista os saberes antigos passaram a ser explorados de forma analítica e personalidades como Leonardo Da Vinci começaram a estudar algumas áreas do conhecimento, como a anatomia humana e formas de elaboração da perspectiva.

A *compreensão da informação técnica* não pressupõe que o artista animador precise ser uma enciclopédia de saberes sobre as diversas possibilidades técnicas existentes, mas sim que precisa estar familiarizado com os suportes técnicos com os quais se propõe a trabalhar. A artista 4 (2018), por exemplo, citada no subtítulo 1.1.1 desta pesquisa, ao falar sobre a técnica que usou para desenhar o personagem na quarta etapa, no teste de reprodução do desenho referência, afirma que o nanquim é o material que mais lhe oferece conforto e sobre o qual mais tem domínio e habilidade em razão dos anos de prática. A ferramenta caneta de tinta nanquim possibilita à artista 4 criar desenhos caracterizados por linhas finas de contorno e formas mais detalhadas, assim, a instrumentação é um meio de concretização e caracterização gráfica no trabalho da artista. O domínio das possibilidades técnicas previstas em uma instrumentação específica também foi pontuado por Ostrower ao falar sobre o ato criativo:

Retornando a linha de pensamento – de que a criação se dá dentro da especificidade de uma matéria –, voltemos à necessidade de o artista conhecer bem os seus meios de criação. *Só se cria com pleno domínio de seus meios, com todo o rigor e o vigor da linguagem*, rigor este, que não é senão o rigor da paixão. Movido por sua paixão, o artista vai exigir o máximo de si mesmo. Sentirá a necessidade imperiosa, ao condensar um conteúdo expressivo, de ser o mais claro e o mais preciso dentro de seu estilo pessoal. Cada inflexão formal se torna expressão. Assim ele poderá ultrapassar a dimensão meramente gramatical e entrar na dimensão expressiva (OSTROWER, 1995, p. 228, grifos da autora).

É importante também frisar que, essencialmente, a manipulação do suporte técnico não gera necessariamente uma expressão artística. O domínio das possibilidades técnicas previsíveis é fator essencial para que o artista disponha ao máximo do potencial instrumental. Não como demonstrativo da sua capacidade de executar os métodos, mas no sentido de poder articulá-los sem impeditivos que desqualifiquem suas autênticas formas de expressão. Marina Estela Graça (2006) também corrobora essa ideia no sentido de que o artista deve, sim,

⁸ Era das Trevas ficou conhecida como um período da história humana em que a religião dominava o campo cultural, político e econômico, impedindo que a ciência avançasse com o campo do conhecimento.

empreender esforços para desvendar as possibilidades previsíveis da técnica, mas com objetivo também de poder ir além da previsibilidade.

O pesquisador brasileiro Alberto Lucena Barbosa Junior, em seu livro *Arte da animação: técnica e estética através da história* (2005), aborda a dicotomia entre criação e evolução técnica. Ele faz um levantamento histórico da animação por meio da evolução dos suportes técnicos, incluindo a tecnologia digital. No livro, Lucena discute a questão da técnica como fundamental para a arte da animação e pontua o histórico equívoco da ciência que vê no automatismo tecnológico uma alternativa para a criação artística. Para o autor, por mais moderna que seja a técnica, ela jamais tomaria o lugar do artista pois a criação envolve expectativas latentes do autêntico criador; sendo a instrumentação apenas o suporte, “a técnica deve estar sempre a favor da arte, jamais o contrário”, afirma o autor (BARBOSA JUNIOR, 2005, p. 226).

Tanto Fayga Ostrower (1994) e Alberto Barbosa Lucena Júnior (2005) quanto Marina Estela Graça (2006) concordam que o domínio da técnica promove as potencialidades criativas do artista, seja por meio da compreensão de suas possibilidades previsíveis ou mesmo da superação delas.

O artista animador brasileiro Wesley Rodrigues é um bom exemplo, já que demonstra o quanto o domínio técnico da instrumentação digital foi crucial para o desenvolvimento da sua expressão gráfica no seu desenho de animação. Wesley é um artista que produz de maneira muito intensa, suas ilustrações apresentam muito dinamismo dos elementos desenhados por meio do gestual do traço solto, rabiscado, direcionado e colorido (FIGURA 22).

Figura 22 – Ilustrações de Wesley Rodrigues



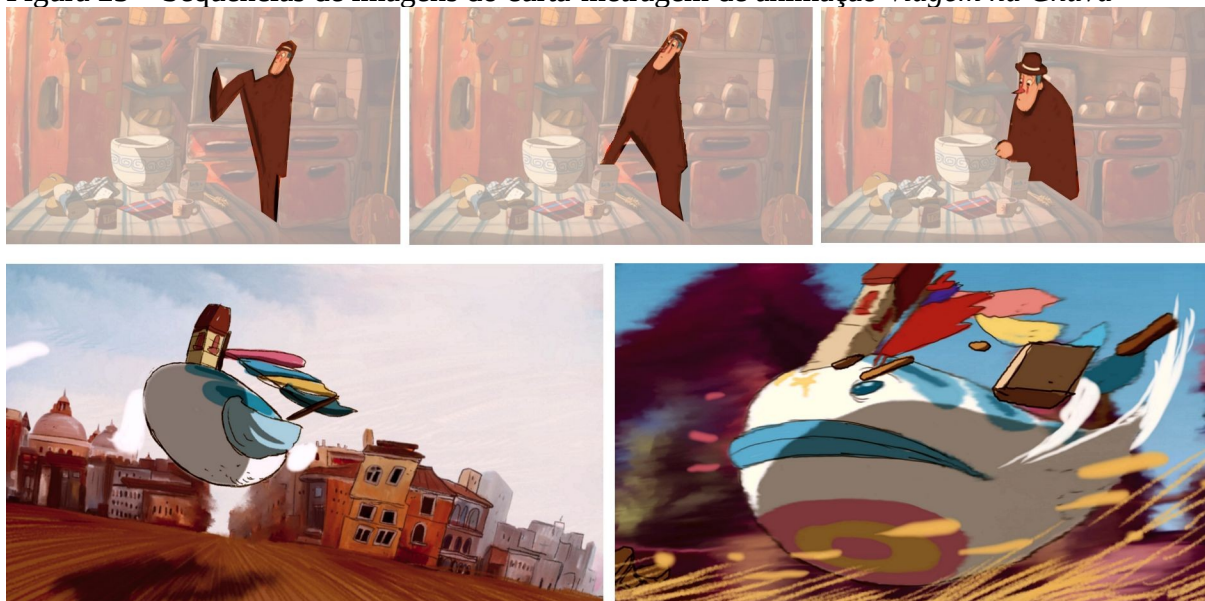
Legenda: à esquerda, *O ataque* (2017); à direita, *Alice Andina* (2017). O dinamismo é uma característica forte nas suas ilustrações expressa por meio de linhas soltas e do rabiscado direcionado, elementos deformados e riqueza de cores.

Fonte: disponível em: <<http://wesleyilustra.blogspot.com/>>. Acesso em: 2 out. 2018.

De acordo com Wesley Rodrigues, a tecnologia digital o ajudou bastante no seu trabalho com animação, ou seja, o processo de criação dos desenhos sequenciais totalmente na técnica digital lhe permitiu “desenhar e colorir com certa eficiência e rapidez grandes sequências de imagens” (RODRIGUES, 2016).⁹ Na Figura 23, na página seguinte, é possível perceber que alguns aspectos encontrados nas suas ilustrações foram passados para o desenho de animação, embora algumas peculiaridades do digital possam ser pontuadas.

Wesley relaciona a instrumentação digital à rapidez e à eficiência, que, de acordo com ele, não conseguia no desenho de animação no papel. O traço solto e rabiscado são aspectos que o artista continuou a usar nos desenhos digitais, principalmente para os elementos que se movem. O diferencial está na caracterização e colorização das formas. Por exemplo, o personagem da Figura 23, a seguir, tem cores chapadas, formas simples e direcionadas, com ausência de detalhes (linhas de contorno). Já nas duas outras imagens da Figura 23, o traço solto, rabiscado, e as linhas direcionais exaltam o movimento do personagem sobre o cenário. Em todos os exemplos, as características apontadas sugerem a execução rápida do desenho. Contudo, percebe-se que o desenho digital o faz perder em níveis de detalhes.

Figura 23 – Sequências de imagens do curta-metragem de animação *Viagem na Chuva*



Legenda: nas três primeiras imagens de cima, Wesley desenhou o personagem com a menor quantidade de elementos possível para as pernas e o corpo, sem linhas de contorno, com cores chapadas e junção de corpo, pernas e braços em uma única forma. Nas duas imagens de baixo, o traço rabiscado, solto e direcionado caracteriza certa rapidez na forma e permite ao artista animar sequências grandes de desenhos

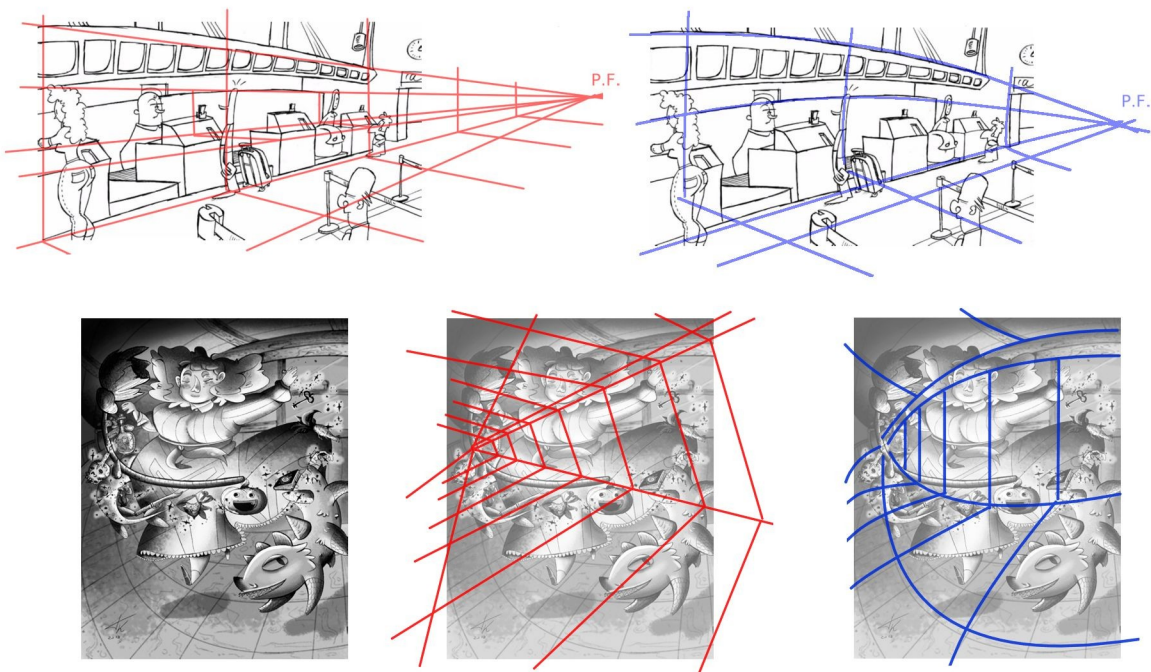
Fonte: *Viagem na Chuva* (Brasil, 2014).

9 RODRIGUES, Wesley. Entrevista concedida ao Enredo Cultural – Retrato Cultural: animador Belo horizonte, 11 maio 2016. Youtube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=tjKMNKpXsqc>>. Acesso em: 26 mar. 2018.

Cabe lembrar aqui que, para este estudo, há duas instâncias nos processos de criação das imagens, o *suporte técnico*, que as sustenta, e o *suporte de significação*. Esses dois conceitos equivalem ao que Ostrower (1995, p. 178) chamou de “método” e “forma”.

Pelas imagens da Figura 24, é possível visualizar, no trabalho de dois artistas, o que seriam essas instâncias, tomando-se como base a *compreensão da informação técnica* da perspectiva, indicada pelas linhas vermelhas sobre as imagens desenhadas: o método convencional na condição mais objetiva de representação espacial. Já nas indicações em azul, podem-se perceber as releituras da perspectiva baseadas na condição subjetiva de representação da perspectiva. Portanto, tomando separadamente a perspectiva como estrutura de análise, é possível perceber claramente o que é método e o que é a forma expressa pelo artista.

Figura 24 – Representação subjetiva da perspectiva



Legenda: no primeiro exemplo, imagens do curta-metragem de animação *Até a China*, de Marcelo Marão, e ilustração *Bruxa*, da artista 4, participante desta pesquisa. As indicações em vermelho mostram o que seria a estruturação do método objetivo da perspectiva, e as indicações azuis, a subjetivação do método, que evidencia a forma expressa pelos artistas.

Fonte: *Até a China* (Brasil, 2015); *Bruxa* (2018).

Marcelo Marão tende a subverter a objetividade da perspectiva de maneira mais sutil quando comparado à artista 4, que se expressa de forma mais intensa, distorcendo o espaço representado encurvando-a significativamente. Assim, a *compreensão da informação técnica* sustenta a visão subjetiva do artista, mas não o limita.

Não se deve confundir delimitações com restrições. As delimitações não restringem a existência de um fenômeno; ao contrário, elas o esclarecem. Representam aspectos estruturais e orientadores; como tais, caracterizam um fenômeno. E não apenas caracterizam sua existência particular como também caracterizam as possíveis formas de seu desdobramento e, logo, seus possíveis conteúdos expressivos (OSTROWER, 1995, p. 55).

Conhecer bem os modelos convencionais instituídos não são mecanismos que engessam o artista, mas clareiam sua visão no sentido de estimular nele novas formas para sua expressão, assim continua a autora:

Daí entendemos que, nos processos de criação, um artista ou cientista jamais irá simplesmente abolir os limites de um fenômeno. Ao invés disto, ele irá ampliá-los ou reformulá-los, recolocando-os em outro lugar e com novos significados. Pois limites sempre haverá (OSTROWER, 1995, p. 55).

1.3.2 *Fator cultural*

Definir o que é cultura não é tarefa tão simples assim. Pode-se abordar o conceito nas diversas áreas, como Sociologia, Antropologia, Filosofia ou o conhecimento popular. Além do mais o sentido dessa palavra depende do contexto no qual ela é usada, por exemplo, cultura jovem, cultura intelectual, cultura de massa, cultura in vitro etc. No *Dicionário Aurélio* (2003), na acepção relacionada à vida em sociedade, encontra-se a seguinte definição: “O conjunto de características humanas que não são inatas, e que se criam e se preservam ou aprimoram através da comunicação e cooperação entre indivíduos em sociedade”.

Em artigo publicado no site eletrônico *Ensaio e notas* (2014), há um compilado de definições clássicas do conceito de cultura. Do latim, *colere*, significa cultivar, “tudo aquilo que requer esforço humano para transformar em oposição ao encontrado na natureza”. De acordo com o antropólogo inglês Edward Tylor (1832-1917), a cultura é algo construído socialmente, “em seu amplo sentido etnográfico, este todo complexo que inclui conhecimentos, crenças, arte, moral, leis, costumes ou quaisquer outras capacidades ou hábitos adquiridos pelo homem como membro de uma sociedade”.¹⁰ O antropólogo estadunidense Clyde Kluckhohn (1905-1960) listou algumas acepções que se aproximam da de Tylor, por exemplo, “modo de vida global de um povo; o legado social que o indivíduo adquire do seu grupo; a forma de pensar, sentir e acreditar; um celeiro de aprendizagem em comum” (KLUCKHOHN, 1949).¹¹

¹⁰ Ver em: TYLOR, Edward B. *Primitive Culture*. Londres: John Murray, 1871.

¹¹ Ver em: KLUCKHOHN, Clyde. *Mirror for Man: the Relation of Anthropology to Modern Life*. New York: Whittlesey House, 1949.

No geral as definições de cultura estão relacionadas aos comportamentos e às formas criadas coletivamente dentro de grupos sociais nos quais cada indivíduo apreende, produz e também transmite características oriundas dos aspectos culturais do seu grupo. Os elementos culturais não surgem do nada e são necessários pois são comportamentos comuns entre membros de um mesmo grupo social, que os une em razão dos valores comuns, de formas comunicativas e de cooperação entre eles. Basicamente a cultura evidencia a identidade de um povo.

Essa visão também é compartilhada por Fayga Ostrower (2004). Embora a autora tenha focado na perspectiva da livre criação artística, seus conceitos de cultura se aproximam bastante dos autores citados. Para ela, a “natureza criativa do homem se elabora no contexto cultural. Todo indivíduo se desenvolve em uma realidade social, em cujas necessidades e valorizações culturais moldam os próprios valores de vida” (OSTROWER, 2004, p. 5). Além disso, os valores culturais não são fontes de dados herdadas, e sim transmitidas pelas vivências aprendidas desde o primeiro dia de vida do indivíduo.

Já o sociólogo alemão Max Weber (1864-1920) demonstrava como certos comportamentos tradicionais dentro das culturas podem servir de mecanismo de dominação. Para o autor, o indivíduo na sua cultura segue esses comportamentos sem se dar conta disso, assim as tradições poderiam ser associadas às formas de dominação e colaboram como meio de preservar e perpetuar práticas do passado. A tradição se internaliza nos indivíduos, que, por meio do aprendizado da vida, passam a pensar e a agir de acordo com os significados aprendidos, por acreditarem que sempre foi assim. Portanto, não questionam a razão pela qual fazem o que fazem porque “são atitudes que os indivíduos tomam em sociedade e são orientadas pelo hábito” (WEBER, [s.d.] SILVA; SILVA, 2009, p. 405).

Embora Max Weber fale de condicionamento ou comportamentos que tendem a se perpetuar, para Ostrower (2004), “a cultura representa o desenvolvimento social do homem; configura as formas de convívio entre as pessoas”. Isso porque o homem é um ser consciente e sensível em qualquer cultura, portanto pode até mesmo contestar seus próprios valores culturais. Os indivíduos estão sempre “numa predisposição elementar, num permanente estado de excitabilidade sensorial e a sensibilidade é uma porta de entrada das sensações” (OSTROWER, 2004, p. 11-12).

Nessa perspectiva, é fato que as culturas se transformam e evoluem, possibilitando que certos valores não sejam passados adiante, assim, elas são dinâmicas por serem influenciadas

pelas ações e movimentos de certos indivíduos que contestam certos valores disseminados no próprio meio. Pelo fato de se entender a cultura como formadora de valores coletivos, tem-se a impressão de que todos os indivíduos de um mesmo grupo social percebem, pensam e agem da mesma forma, o que seria um absurdo. A cultura unifica, orienta, organiza de formas gerais a sociedade, mas não controla como cada indivíduo vai se comportar nas suas particularidades, cada um vive no seu contexto social e é influenciado pelos acasos que o transformam. Além disso, fatores diversos, tais como condições sociais, influências de outras culturas, transformações ambientais e tecnológicas, sistemas econômicos, sistemas políticos são alguns exemplos que podem influenciar a coletividade ou cada indivíduo em particular. O ser cultural é a resultante de pensamentos e comportamentos de sua época e lugar, embora ele, na sua individualidade, interpreta e interroga. Assim é levado a agir e pensar de maneira particular a partir de suas condições valorativas sociais.

Ao se tornar consciente de sua existência individual, o homem não deixa de conscientizar-se também de sua existência social, ainda que esse processo não seja vivido de forma intelectual. O modo de sentir e de pensar os fenômenos, o próprio modo de sentir-se e pensar-se, de vivenciar as aspirações, os possíveis êxitos e eventuais insucessos, tudo se molda segundo idéias e hábitos particulares ao contexto social em que se desenvolve o indivíduo. Os valores culturais constituem o clima mental para seu agir. Criam referências, discriminam as propostas pois, conquanto os objetivos possam ser de caráter estritamente pessoal, neles elaboram possibilidades culturais. Representando a individualidade subjetiva de cada um, a consciência representa a sua cultura (OSTROWER, 2004, p. 16).

A partir das definições de cultura levantadas, o *fator cultural* é considerado aqui como a impregnação de padrões gráficos ou elementos ligados ao contexto no qual o artista cresceu e viveu. São significações de cunho coletivo, que servem como orientadores iniciais podendo ser comportamentos, crenças, imaginário, histórias, impressões ambientais etc. O *fator cultural* pode ter abrangência ampla e local. Um artista brasileiro pode ter certa tendência a impregnar sua arte com padrões de cores que refletem a cultura do país como um todo, ao usar de maneira recorrente a diversidade de cores ligada a significações de elementos como a riqueza da fauna, da flora, a diversidade do povo e o colonialismo, muito forte na América do Sul. No entanto, se esse mesmo artista viver no nordeste brasileiro, é possível também encontrar na sua arte impregnações referentes à cultura local, por exemplo, elementos gráficos como árvores e arbustos com galhos tortos e sem folhas para ilustrar a vegetação seca, o colorido em tons de vermelho, marrom e laranja, que lembra a terra árida e o sol escaldante;

reproduzir estereótipos de personagens que lembram o cangaceiro e o sertanejo, desenhar formas gráficas simples que remetem aos casebres e ao colorido da arquitetura colonial.

O artista plástico e animador baiano Francisco (Chico) Liberato tem um trabalho bastante singular no que se refere ao desenvolvimento de personagens e cenários para animação. Nos seus filmes, há forte apelo de formas chapadas, simplificadas, quase sempre preenchidas com cores fortes e quentes, contornadas por linhas pretas, sem a presença de qualquer textura e sombreamento (FIGURA 25).

Figura 25 – Imagens dos longas-metragens de animação *Boi Aruá* e *Ritos de Passagem*



Legenda: 1 – Primeira linha: quatro imagens do longa-metragem de animação *Boi Aruá* que retratam o guerreiro, o lendário Boi Aruá, a colheita do milho e a típica festa junina do nordeste; 2 - Na linha de baixo: três imagens do longa-metragem de animação *Ritos de Passagem*, no qual a temática religiosa, o guerreiro e o índio brasileiro são abordados.

Fonte: *Boi Aruá* (Brasil, 1989); *Ritos de Passagem* (Brasil, 2014).

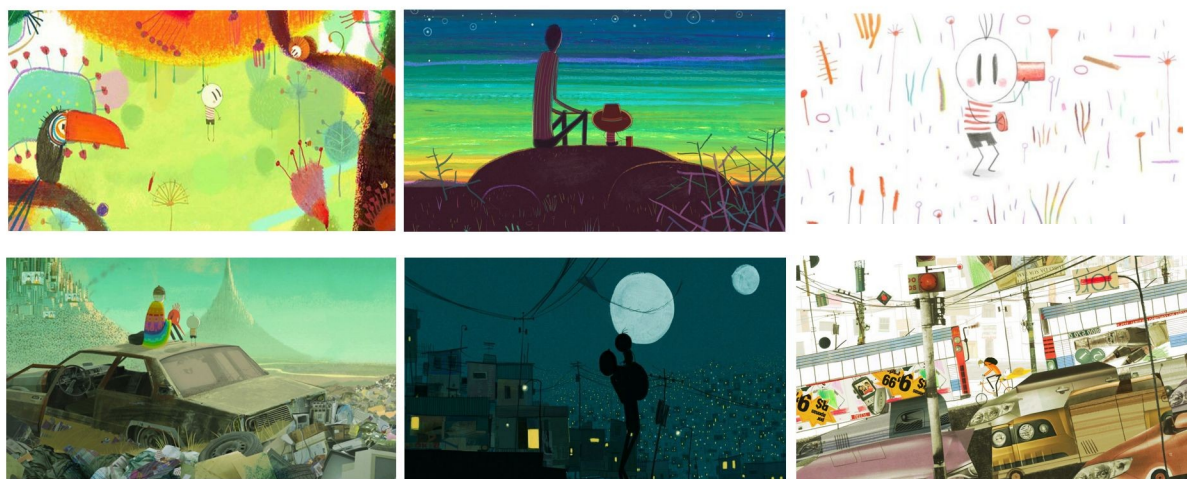
Os desenhos de animação de Liberato têm um ingrediente forte, as temáticas culturais do Nordeste, como a seca, os casebres coloridos, o sertanejo e o cangaceiro, temáticas culturais claramente expressas na concepção de cenários e personagens do artista de origem nordestina. Os elementos da arte popular do sertão se manifestam no visual pautado no grafismo da arte da literatura de cordel,¹² a xilogravura – técnica de impressão utilizando placas de madeira esculpidas, nas quais os elementos gráficos das imagens ficam menos detalhados e com pouca profundidade. Em relação às cores, Chico Liberato afirma que o artista que deseja representar a região nordeste “tem que olhar para as cores, porque elas estão presentes e elas penetram na gente” (2012), em entrevista para o canal A TARDE On-Line.

12 “A literatura de cordel é uma espécie de poesia popular que é impressa e divulgada em folhetos ilustrados através do processo de gravação e impressão na técnica de xilogravura. Também são utilizadas desenhos e clichês zincografados. Ganhou este nome, pois, em Portugal, eram expostos ao povo amarrados em cordões, estendidos em pequenas lojas de mercados populares ou até mesmo nas ruas.” Fonte: Sua Pesquisa.com. Disponível em: <<http://www.suapesquisa.com/cordel/>>. Acesso em: 3 fev. 2017.

Na Figura 25, há o exemplo de dois longas-metragens brasileiros produzidos por Liberato: *Boi Aruá* (Brasil, 1983), que conta a história do valente guerreiro sertanejo que deseja domar a grande lenda, o temido Boi Aruá, no intuito de quebrar o encantamento e trazer a chuva e a vida de volta ao sertão; e *Ritos de Passagem* (Brasil, 2014), que narra a história de Lampião e Antônio Conselheiro,¹³ duas figuras lendárias do Nordeste brasileiro. O modo como o artista utiliza os *elementos gráficos fundamentais* é pautado na simplificação das formas, na geometrização e na diversidade de cores, coerentes com a representação da imagem do Nordeste. Na concepção do artista, as cores quentes e vibrantes estão ligadas ao imaginário regional: o azul do céu e do mar, o laranja e o vermelho da terra seca e o colorido nos elementos diversos, principalmente na arquitetura colonial e na temática religiosa.

Além disso, de acordo com Chico Liberato (2012), seu imaginário tem forte apelo às questões indígenas por conta de uma visita feita a uma tribo da região do município de Ilhéus na Bahia,¹⁴ que lhe despertou o interesse pela simbologia indígena, seus comportamentos e costumes, e pela defesa da preservação da Mata Atlântica, como se pode ver na última imagem da Figura 25.

Figura 26 – Cenários do longa-metragem *O Menino e o Mundo*



Legenda: Representação de dois ambientes. Nas três imagens de cima, a vida no campo ou roça, nas imagens de baixo a cidade grande. Ambientações que representam o contexto cultural do artista, como a floresta tropical, o cerrado, a cidade grande, a periferia, a favela e a intensidade urbana.

Fonte: *O Menino e o Mundo* (Brasil, 2014).

¹³Lampião foi um dos mais temidos cangaceiros do nordeste, comandava um bando de cangaceiros que viviam de saques em fazendas e doações forçadas de comerciantes. Antônio Conselheiro foi uma figura carismática e simples, religioso foi considerado uma espécie de messias do nordeste, virou líder do arraial Canudos, destruído 1896.

¹⁴Chico Liberato não menciona diretamente com que tribo indígena teve contato. Mas o filme é sobre a tribo Tupinambás, que vive próxima ao município de Oliveira na Região de Ilhéus no estado da Bahia.

No longa-metragem *O Menino e o Mundo* (Brasil, 2014), de Alê Abreu (FIGURA 26), é possível perceber certas significações culturais impregnadas no grafismo dos seus desenhos. Em termos dos *elementos gráficos fundamentais*, Abreu articula a linha, a forma e a superfície por meio de garatujas, ranhuras, traços rabiscados com lápis de cera, de cor, grafite e pinceladas de tintas, geometrização das formas e superfícies preenchidas com manchas pintadas combinadas com recortes de imagens fotografadas. Por meio da combinatória desses elementos fundamentais, ele criou imagens desenhadas com significados que se identificam com o universo cultural do artista, como exemplo, a floresta densa onde o menino brinca é composta por linhas e formas geométricas simples com predominância das cores verde e laranja. Abreu desenhou também animais, como o tucano e o mico-leão-dourado, típicos da fauna brasileira (primeira imagem, FIGURA 26). Além disso, representou a vegetação rasteira do cerrado e o ambiente da roça (segunda e terceira imagens, FIGURA 26).

Vê-se também o acréscimo de recortes de imagens fotografadas, que contemplam casinhas, prédios, guindastes, automóveis, fios elétricos, conferindo o teor caótico, poluído e essencialmente urbano. Os recortes compõem também os letreiros, marcas, placas, tudo no sentido de construir o estereótipo de qualquer cidade grande da América Latina. De acordo com Cláudia Mogadouro (2014), da revista digital *Carta Capital*, o filme de Abreu teve origem em 2008, a partir de outro projeto de pesquisa para a realização de um documentário sobre a formação colonialista dos países da América Latina. Projeto esse que não vingou, mas deixou frutos para a elaboração do projeto do longa-metragem *O Menino e o Mundo*, que apresenta uma visão universal da América Latina, mostrada como uma região exportadora de matérias-primas, explorada por grandes corporações e com altos índices de desemprego causados pela mecanização, desvalorização da mão de obra e pela destruição do meio ambiente. Tudo contado na visão do menino Cuca. Com isso o filme *O Menino e o Mundo* transforma em protagonista uma região que esteve sempre relegada ao papel de coadjuvante

1.3.3 Referencial artístico de interesse

Todo artista busca ter seus referenciais como repertório de pesquisa. O *referencial artístico de interesse* corresponde à sua contaminação por elementos que o sensibilizam afetivamente. Esses são carregados de significação, que por vezes se confundem com o *fator cultural*. Entretanto o que os diferencia destes é que, apesar de às vezes também serem

encontrados por acaso, são geralmente procurados, oriundos da busca consciente por referências que possam servir de repertório em potencial para a criação artística.

Em termos gráficos, os referenciais são fontes pesquisadas, que estimulam a transformação ou ampliação das significações expressas pelo artista por meio da apropriação de elementos da fonte referenciada. Ainda no exemplo, o longa-metragem de animação *O Menino e o Mundo* (2014), possui elementos gráficos do universo cultural do seu artista autor, como a vida no campo, o trabalhador rural, as cores etc. Mas Alê Abreu também levou para o filme outros referenciais, como elementos gráficos oriundos da sua viagem de dois anos pelos países da América Latina. Pode-se ver que, nos exemplos da Figura 27, os elementos da cultura andina influenciaram Abreu e se refletem no grafismo de sua arte.

Assim é importante salientar que o referencial artístico não se limita à obra de um artista específico, autor da obra de referência, mas pode se constituir de qualquer elemento pesquisado, visual ou não, pelo qual o artista animador se sente sensibilizado.

Figura 27 – Impregnações gráficas oriundas de outras culturas no desenho de Alê Abreu



Legenda: 1 – Nas três primeiras imagens: personagens do longa-metragem de animação *O Menino e o Mundo*, seguidos de três referências das artes e cores de vestimentas típicas de países andinos, em especial Peru, Bolívia e Chile, os quais possivelmente inspiraram Alê Abreu na criação de elementos e cores no figurino de alguns personagens do filme.

Fonte: *O Menino e o Mundo* (Brasil, 2014); imagens de países andinos disponíveis em: <https://www.istockphoto.com>. Acesso em: 11 dez. 2018.

Os referenciais de interesse demonstrados aqui têm equivalência com a ideia de “acazos significativos” proposta por Ostrower (1995). Embora sejam elementos conscientemente procurados, eles só se tornam dados integrantes do repertório de um artista em razão de afetarem sensivelmente as suas expectativas. Nesse sentido, os referenciais artísticos não só fornecerão elementos figurativos mas também de complementação significativa. No exemplo acima, Alê Abreu precisou retratar de forma universal personagens de origem latina, assim os compôs misturando referenciais das diferentes culturas latinas.

O desenvolvimento visual no trabalho do artista animador brasileiro Walbercy Ribas ilustra bem como os referenciais de interesse agregaram qualidades gráficas a seu desenho de

animação quando ele teve contato com cinematografias fora do domínio da escola estadunidense. Em entrevista concedida à pesquisadora Maria Luiza de Almeida Marques (2013), Walbercy Ribas afirma que começou sua carreira como animador aos 16 anos fazendo filmes comerciais. Em seguida foi trabalhar como arte-finalista na extinta produtora brasileira Lynx Film,¹⁵ na qual desenvolveu sua prática como artista animador, para depois fundar o seu estúdio Start Desenhos Animados.

Atualmente Walbercy Ribas é um dos mais prestigiados artistas animadores brasileiros que trabalham no segmento comercial. Na entrevista, ele revelou que, no começo de sua carreira (década de 1960), ele tinha o desejo de fazer faculdade, já que queria desenvolver uma formação artística, mas ele não tinha condições financeiras para isso. Contudo, pontuou também que o artista “já nasce com a universidade pronta”, que a desenvolve ao longo da vida (MARQUES, 2014, p. 44). Para Walbercy, foi como um processo de aprendizagem encontrar algo que lhe faltava, mas que de antemão não sabia o que era, algo que completasse suas reais necessidades internas ou, como ele mesmo disse, que o fizesse se sentir revolucionário.

Eis que, na fala de Ribas, identifica-se o que Ostrower (1995) defende, “crescer, saber de si, descobrir seu potencial e realizá-lo: é uma necessidade interna”. Ribas teve uma formação autodidata e buscou compreender suas reais necessidades expressivas, desenvolveu seu trabalho de animação na Lynx Film pautado no estilo visual referenciado no estúdio estadunidense Hanna-Barbera,¹⁶ mas sentia que precisava de algo mais, queria ser revolucionário pois não se contentava com o que ele chamava de “animações quadradinhas”.

[...] eu tinha uma inquietude natural, eu queria fazer animação revolucionária, eu não gosto de animação quadradinha, aquelas animações que tinha na época, pica-pau, tom e jerry, eu odiava, né, embora eu goste do tom e Jerry, eu acho maravilhoso, pica-pau, eu já achava meio [...] [...] e eu acompanhava as animações americanas da UPA, que fazia aquela coisa [...] o grupo que saiu da Disney, pra revolucionar a animação nos EUA. Só que a animação que mais me influenciou foi animação da antiga Iugoslávia, e, acho que onde hoje é a Sérvia, e, a Tchecoslováquia, hoje, República Tcheca. Eu me identificava demais com aqueles trabalhos (MARQUES, 2014, p. 131, sic).

15 Criada em 1958 em São Paulo, por César Mêmolo Jr., foi uma das produtoras que absorveram profissionais da extinta Vera Cruz. A Lynx Film compunha uma das três principais produtoras paulistanas. O artista contratado, Rui Perotti Barbosa, montou o Departamento de Animação em meados da década de 1960, onde boa parte dos filmes produzidos eram de animação. Fonte: programa sobre a história da Lynx Film STV – Rede Sesc e Senac de Televisão. [s.d.].

16 Hanna-Barbera foi uma empresa de desenho animado criada em 1957 pela dupla de cartunistas estadunidense William Hanna e Joseph Barbera, ex-funcionários da MGM Cartoons.

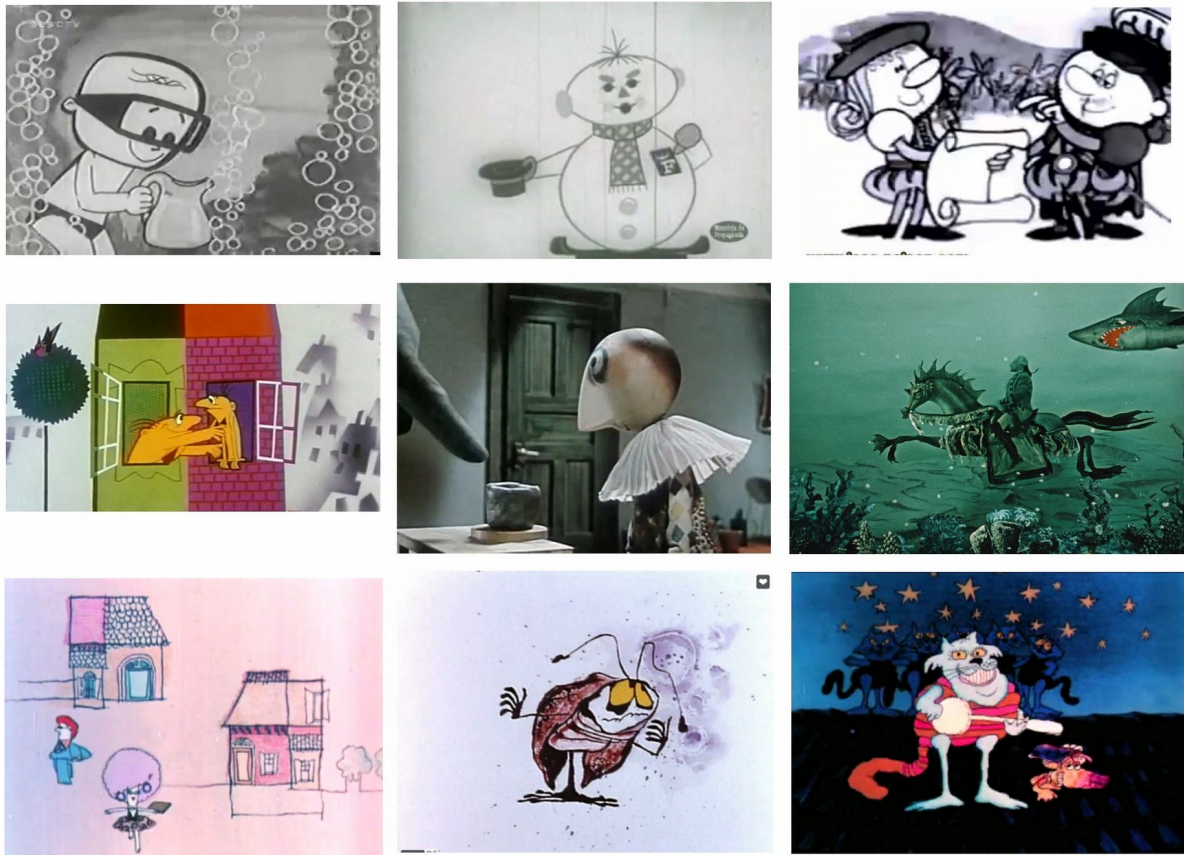
Tomando como base a fala de Ribas, o contexto de aprendizagem vivenciado por ele na Lynx Film se transformou em contexto de necessidade, pois os modelos referenciais eram insuficientes (quadrinhos). Naquela época, décadas de 1960 e 70, Ribas estava desenvolvendo uma predisposição a negar tais referenciais e, assim, foi pesquisar outras fontes artísticas. Descobriu por acaso (“acazos significativos”) outras possibilidades gráficas nas sessões de filmes independentes que eram exibidas em um cinema de São Paulo, chamado Cine Bijou.¹⁷ “[...] e eu ia assistir às sessões de animação que vinham do Leste europeu, e eu ficava emocionadíssimo com aquilo lá, eu falei, ‘essas coisas que eu quero fazer, acho que é muito mais pra cabeça do que pras mãos!’, dizia Walbercy” (MARQUES, 2014, p. 131, sic).

Ribas enfatiza que certos fatos devem ser significativos desde cedo e que, no início de sua carreira, o contato com os filmes do Leste europeu foi fundamental para seu direcionamento artístico no Cinema de Animação. Curioso é que ele parece se contradizer ao longo da entrevista ao afirmar que nada do que fez foi baseando-se em alguém ou em uma referência que propôs um caminho, mas buscando por conta própria afinidades artísticas (MARQUES, 2014, p. 132). É bem provável que Ribas estivesse se referindo ao processo de aprendizagem formal de uma escola.

Na Figura 28, é possível ver três filmes comerciais da Lynx Film, *Q-Suco* (Brasil, [s.d.]), *Geladeira Frigidaire* (Brasil, [s.d.]) e *Varig Rio-Lisboa* (Brasil, [s.d.]), que apresentam características gráficas recorrentes no estúdio e com referência estética dos filmes da UPA (EUA). Na segunda linha, filmes que possivelmente influenciaram Ribas e que eram exibidos no Cine Bijou, respectivamente da esquerda para a direita, *Piccolo* (Iugoslávia, 1959), do diretor e artista animador bósnio Dušan Vukotić (1927-1998); *Ruka* (1961), do artista animador checo Jiří Trnka (Tchecoslováquia, 1912-1969), *Baron Prášil* (Tchecoslováquia, 1961) do ator, diretor e artista animador tcheco Karel Zeman (1910-1989). Nas três últimas imagens, propostas gráficas adotadas por Walbercy Ribas na *Start Anima*, *Fios Santistas* (Brasil, 1970), *Barata Rodox* (Brasil, 1971) e *Gatos Eternit* (Brasil, 1972).

¹⁷O Cine Bijou foi uma pequena sala de cinema com sede na praça Franklin Roosevelt em São Paulo, inaugurado em 1962 foi símbolo da resistência ao regime militar por ter sido um espaço de exibição de filmes críticos, inteligentes e independentes. Fechou em 1996, mas recentemente foi reinaugurado como um cineclubes com sessões aos sábados.

Figura 28 – As influências gráficas no trabalho de Walbercy Ribas



Legenda: 1 – Na primeira linha: três primeiras imagens, três curtas-metragens de animação comerciais da Lynx Film, *Q-Suco*, *Geladeira Frigidaire* e *Varig Rio-Lisboa*, exemplificando o conceito gráfico comum adotado pelo estúdio brasileiro; 2 – Na segunda linha, *Piccolo*, do diretor e artista animador bósnio Dušan Vukotić; *Ruka*, do artista animador checo Jiří Trnka; *Baron Prášil*, do ator, diretor e artista animador tcheco Karel Zeman, filmes que supostamente influenciaram Walbercy Ribas; 3 – Na última linha: imagens selecionadas dos curtas-metragens de animação comerciais produzidos por Ribas na *Start Anima*, *Fios Santistas*, *Barata Rodox* e *Gatos Eternit*.

Fonte: *Q-Suco* (Brasil, [s.d.]); *Geladeira Frigidaire* (Brasil, [s.d.]); *Varig Rio-Lisboa* (Brasil, [s.d.]); 2 – *Piccolo* (Iugoslávia, 1959); *Ruka* (Tchecoslovaquia, 1961); *Baron Prášil* (Tchecoslovaquia, 1961); 3 – *Fios Santistas* (Brasil, 1970), *Gatos Eternit* (Brasil, 1972) e *Barata Rodox* (Brasil, 1971).

Pelos exemplos apresentados dos curtas-metragens produzidos por Walbercy Ribas, pode-se supor que ele tenha visto no Cine Bijou os filmes do Leste europeu também exemplificados na Figura 28. Verifica-se isso pelas semelhanças entre as *características gráficas*, como a simplificação, o colorido dos filmes, a linha e as formas irregulares de Dušan Vukotić; o preciosismo e o detalhamento dos elementos, como figurinos e cenários dos filmes de Jiří Trnka; e o surrealismo de Karel Zeman. Nas palavras de Walbercy Ribas:

Eu gostava muito do Dusan Vukotic, que era um diretor iugoslavo espetacular, eu também gostava muito do Karel Zeman, que não era animador, mas era um diretor de filmes ao vivo, mas que fazia verdadeiras

loucuras, né, tinha o Jiří Trnka, com as animações de quadro-a-quadro, que era um gênio, eu visitei o estúdio do Jiří Trnka; eu estive em Praga duas vezes, visitei o estúdio pela UNICEF, eu estava com a UNICEF, e curioso quando a gente viu exatamente os filmes que eu via quando era moleque, com 16, 17 anos, eu vi aquilo lá no museu, eu fui a pessoa que mais me emocionei, porque as pessoas que estavam comigo não sabiam de nada, mas eu sabia que aquilo tinha sido referência pra mim naquela época, e eu acho que é nesse tipo de referência que a gente tem que grudar neles desde cedo, se você quiser pegar isso depois de uma certa idade, eh, a interferência psicológica, ela age de outra maneira; quando vc tá começando e vc tem um certo encantamento, vc tem que se fixar um pouco nesse diapasão, nessa vibração que vai ter, entendeu, o seu sentido no momento de você estar se descobrindo (MARQUES, 2014, p. 131, sic).

Talvez seja mais condizente dizer que as propostas visuais de Ribas sejam um misto de todas essas referências. Podemos ver que seu traço é muito mais orgânico, solto, detalhado, longe do traço reto de Dušan Vukotić, mas mais próximo da plasticidade e organicidade dos filmes de Jiří Trnka e Karel Zeman.

Aqui volta-se à transformação do trabalho do artista animador em virtude de seu constante processo de pesquisa e aprendizagem. O estado latente de atenção e expectativas o predispõe, no sentido de orientá-lo a encontrar certos referenciais artísticos que melhor se encaixem nas suas necessidades, mesmo não sabendo exatamente o que procura, como foi o caso exemplificado, de Walbercy Ribas. Os contextos casuais da vida de Ribas (valores difundidos na Linxy Film e filmes assistidos no Cine Bijou) se transformaram em contextos de necessidade de reflexão e ruptura. Não está na natureza do artista gostar de tudo ou apreciar quaisquer formas de expressão artística, essa seletividade interior é o que conduzirá à percepção dos seus acasos, algo que é reforçado por Ostrower (1995) ao falar dos “acasos significativos”:

Cada artista, cada leitor terá provavelmente seu próprio repertório de coincidências, ou talvez até mesmo de erros cometidos que se transformaram em acertos. Constituem sempre eventos imprevistos e surpreendentes. No entanto, parecem ocorrer num momento exato de vida, momento por vezes decisivo na realização de certos objetivos (OSTROWER, 1995, p. 2).

No caso do artista animador Walbercy Ribas, os *referenciais artísticos de interesse* foram acasos encontrados, pelos quais ele internalizou aspectos gráficos da referência de forma consciente. Mas podem ocorrer casos em que o artista internaliza propostas gráficas dos referenciais sem ter clara consciência disso. É o que parece que ocorreu com o artista ilustrador e animador Luiz Sá (1907-1979), diretor do curta-metragem de animação brasileiro *As aventuras de Virgulino* (BRASIL, 1939) e também ilustrador da primeira revista brasileira

de quadrinho, *O Tico-Tico*. Luiz Sá fez parte de uma geração de artistas animadores brasileiros muito influenciados pelas tendências gráficas difundidas em filmes de animação e ilustrações oriundas da Europa e dos Estados Unidos, por conta do sucesso e da qualidade das produções estrangeiras. No documentário *Luiz Sá* (Brasil, 1975), dirigido por Roberto Machado, o diretor o questionou sobre as influências da arte europeia em seus desenhos de personagem. Luiz Sá, então, lhe respondeu: “é... eu não tinha nada a ver [...] cheguei com meus bonecos redondos, agora, como e por que fiz assim, não sei” (MACHADO, 1975).

Figura 29 – O estilo redondo e de mangueira nos personagens de Luiz Sá



Legenda: 1 – À esquerda, canto superior: duas capas da revista *O Tico-Tico*, ilustradas por Luiz Sá, a primeira, sem data, e a segunda, de 1955; 2 – À direita, canto superior: quatro imagens do curta-metragem de animação, *As aventuras de Virgulino* (1939); 3 – Embaixo: estudo de personagens do Estúdio Disney com desenho arredondado de corpo e cabeça, braços e pernas no estilo mangueira, recurso muito usado nos primeiros anos dos estúdios, nas décadas de 1920 a 40.

Fonte: 1 – História do futebol, disponível em: <<http://cacellain.com.br/blog/?p=78412>>. Acesso em: 3 abr. 2018; 2 – *Luiz Sá* (Brasil, 1975); 3 – Frank Thomas e Ollie Johnston. *The Ilusion of Life: Disney Animation*, 1981.

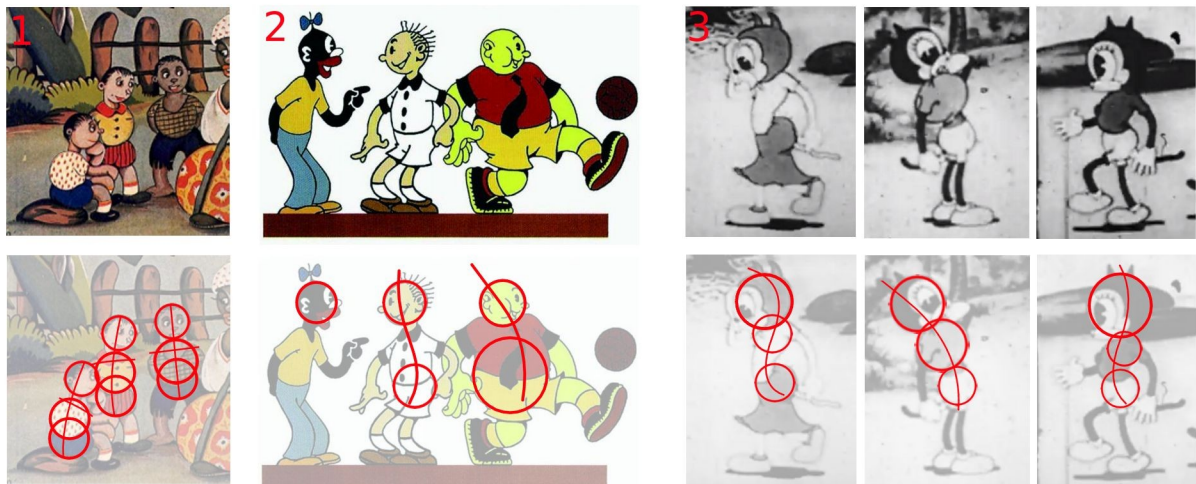
Luiz Sá desenvolveu *características gráficas singulares* no desenho de personagens e cenários, sempre adotou formas arredondadas e rechonchudas, demonstrava total domínio técnico do desenho e estruturava seus personagens respeitando normas de proporção, anatomia, traço e formas no estilo cartunescos estadunidense e europeu. Características talvez aprendidas intuitivamente a partir de modelos de personagens europeus com os quais possivelmente teve contato, como pontuou Roberto Machado. Ou mesmo pelo contato com

modelos estadunidenses, como é possível perceber nas suas ilustrações e nas características cartunescas dos personagens feitos para o curta-metragem de animação *As aventuras de Virgulino* (Brasil, 1939), como se vê na Figura 29

Vê-se que Luiz Sá utilizava *elementos gráficos fundamentais* como círculos, linhas pretas e contínuas e formas sinuosas para conceber o tipo de olho, mãos, braços e pernas dos seus personagens. Para os braços e pernas, as propostas seguiam o estilo mangueira, e as mãos eram arredondadas, características gráficas comuns na estética dos personagens e objetos, nos primeiros filmes de animação dos grandes estúdios estadunidenses, como Disney e Max Fleischer's.

Mesmo que os desenhos de Luiz Sá tenham forte referência dos estilos gráficos dos artistas estadunidenses e possivelmente artistas europeus, ele também desenvolveu alguma singularidade gráfica. É muito comum, por exemplo, o uso da forma circular como meio de estruturação anatômica de personagens cartunescos. Nos personagens de Luiz Sá, essa forma era também utilizada como estruturação inicial, contudo, ficava muito evidente no acabamento dos personagens, principalmente na cabeça, no tórax e na cintura. Pode-se dizer que isso foi uma marca registrada do artista, como se pode ver nos exemplos, nas Figuras 29 e 30.

Figura 30 – A estrutura circular nos personagens de Luiz Sá



Legenda: personagens idealizados por Luiz Sá, nos quais eram marcantes a forma arredondada para estruturação do corpo, o que se tornou uma marca registrada do artista. Na ordem de leitura, da esquerda para a direita: 1 – Personagens de três garotos tipicamente brasileiros; 2 – Personagens criados para a revista *O Tico-Tico*, Bolão, Reco-Reco e Azeitona; 3 – Personagens do seu primeiro e único curta-metragem de animação, *As aventuras de Virgulino* (Brasil, 1939).

Fonte: Luiz Sá (BRASIL, 1975).

1.4 REFLEXÕES SOBRE A IDENTIFICAÇÃO DE *CARACTERÍSTICAS GRÁFICAS SINGULARES* NO DESENHO DO ARTISTA ANIMADOR

As imagens de representação são um dos meios de comunicação mais utilizados pelo homem desde seus primórdios. A partir da transformação de elementos da natureza, o homem cria formas visuais que representam os diversos saberes da humanidade. Desse modo, considera-se aqui que as imagens são caracterizadas pela articulação da matéria (suportes técnicos) por parte dos sujeitos autores que empreendem nela suas significações de cunho pessoal ou coletivo (suportes de significação).

Neste capítulo, é abordada a questão das imagens como formas de expressão envolvendo a práxis do artista animador. Consideraram-se como recorte de análise o desenho e a pintura bidimensionais para a animação, na técnica tradicional ou digital, a primeira incluindo materiais diversos e elementos oriundos de outras técnicas, como recorte, massinha, objetos em geral etc.

Pôde-se verificar que, na observação de algumas imagens de desenhos de animação, é possível afirmar que muitos artistas animadores desenvolvem *características gráficas singulares* nos seus trabalhos quando comparados a outros artistas. Verificou-se também que as *características gráficas singulares* não são traços que surgem do nada, mas sim resultantes de escolhas conscientes, de gestual intuitivo e espontâneo, e influenciadas por uma série de fatos experienciados nos contextos de vida de cada artista animador.

Dessa forma, entende-se aqui que o desenvolvimento dessas características no desenho de animação do artista animador também é parte integrante do processo de desenvolvimento da sua individualidade. Encontrar formas visuais mais coerentes para se expressar acontece ainda por meio de ações investigativas do artista no sentido de buscar se autoconhecer. Ostrower reforça:

Nessa Busca incessante de si mesmo, o indivíduo como que tateia no escuro. Ensaia e experimentando com diversos materiais e técnicas, segue determinados caminhos – sempre à procura de formas de identificação. Talvez as encontre, e talvez não. Mas é neste contexto de busca interior, que devemos entender a importância dos acasos significativos e de mensagens de “inspiração” que contêm. Constituem momentos, em que as circunstâncias se interligam de um modo surpreendentemente significativo, de maneira irrepitível e tão específica como se fosse uma chave que de súbito abraça determinada fechadura. A pessoa os vivencia como momentos de maior clareza e poder de decisão – quer seja no campo da arte, ao escolher, digamos, certas cores ou linhas e nelas vislumbrar novas possibilidades de

forma expressiva, quer seja no dia-a-dia, ao dar determinado passo, tomar determinada atitude, estabelecer um procedimento na linha de vida – portanto, sempre realizando algo de concreto em que a pessoa sente que cresceu, em conhecimentos e em sua individualidade (OSTROWER, 1995, p. 6).

Buscou-se nessa autora inspiração para considerar dois fatores fundamentais influenciadores no desenvolvimento de aspectos gráficos singulares no trabalho do artista animador: o primeiro, relacionado à formação cultural, aos saberes inerentes ao artista; e o segundo, a repertórios adquiridos por meio de estímulos do cotidiano vivido (“acazos significativos”), que o afetam sensivelmente e contribuem como potencializadores da sua expressão artística.

Nesse sentido foi proposta uma metodologia de análise, na qual se observa primariamente o modo como cada artista articula, ordena, os elementos fundamentais da linguagem visual, acompanhado da identificação de qualidades agregadoras ligadas as suas experiências de vida, subjacentes à criação da imagem. As *características gráficas singulares* identificadas no trabalho do artista animador não se encerram na investigação isolada de uma única imagem ou outra, pois são percebidas também por meio da observação e sua recorrência no conjunto da obra. Nesse sentido, as recorrências sugerem que certos aspectos gráficos adotados pelos artistas autores estão em concordância com suas expectativas pessoais.

No próximo capítulo, será abordada a questão da *matriz autoral*, buscando-se definir para esta pesquisa os conceitos de *autoral* e de *matriz* a fim de demonstrar como a recorrência das *características gráficas singulares* identificadas no trabalho de animação do artista animador contribui para evidenciar a sua *matriz autoral*.

2 A MATRIZ AUTORAL DO ARTISTA ANIMADOR

Abordar o conceito de *matriz autoral* não parece ser uma tarefa tão simples, visto que tentar definir o termo *autoral* englobando as mais diversas áreas do conhecimento humano (Literatura, Artes Visuais, Teatro, Música, Ciências etc.) não parece algo possível sem que haja discussões polêmicas em torno do tema. Ser *autoral* é ser o autêntico autor? É ser experimental? É ser autor independente? Essas questões são alguns exemplos de como essa discussão pode levar a uma tessitura de definições sem que haja um consenso que satisfaça a todas as possibilidades de acepção da palavra.

Considerando-se o sentido apresentado pelo *Dicionário Aurélio* para palavra *autoral*, “de, ou relativo, ou próprio, do autor” (FERREIRA, 1999), seria possível dizer essencialmente que todo ou qualquer objeto ou atividade realizada no âmbito das ações humanas estaria na condição de produto autoral. Mas, se assim o fosse, por que, então, existiriam rotulações tais como música ou composição autoral, obra autoral, artista autoral, cinema de autor? O conceito de *autoral* mencionado é válido, porém, superficial. É fato que a compreensão do termo também se relaciona ao contexto de análise. Por exemplo, uma composição musical autoral define o autor como a figura que a criou, já um filme de autor ou autoral não necessariamente define apenas quem é o criador, mas as condições em que o filme foi feito.

No campo teórico das Artes Visuais, especificamente do Cinema e do Cinema de Animação, os estudos relacionados ao conceito *cinema autoral* ou *cinema de autor* têm sido discutidos por meio de abordagens distintas, embora pareçam confluir para um mesmo sentido: o autor como responsável pelo conteúdo que cria. Muitas análises acabam caindo numa visão um tanto confusa e insuficiente, às vezes de cunho mercadológico, na qual se tenta fazer distinção entre um cinema de massas e um cinema periférico, experimental, independente e até subversivo.

Mas qual é a relação do termo *autoral* com as características gráficas desenvolvidas no trabalho do artista animador? Considerando que são formas de expressão envolvendo a práxis do artista animador, em que condições a criação da imagem se configura como autoral?

De fato, pela definição do *Dicionário Aurélio*, toda imagem criada é autoral por pertencer a algum autor. Entretanto, essa relação simplista não é abrangente o suficiente pois imagens podem ser criadas sem que o autor seja de fato o autêntico responsável por suas

significações. Como definir o trabalho de um artista animador que anima um personagem pronto ou que colore um cenário originalmente pensado e estruturado por outro artista? Como definir o desenho do artista que retrata o desenho de outro? Não seria incorreto dizer que cada imagem é de autoria dos respectivos autores nas suas respectivas funções, mas todas as imagens criadas seriam autorais na perspectiva dos seus autores? Assim, quais qualidades das imagens criadas as definem como *autorais*?

2.1 PERMEANDO O CONCEITO DE *AUTORAL*

Buscaram-se, nos estudos de alguns pesquisadores e críticos de cinema, como Jean-Claude Bernardet (1994) e Marina Estela Graça (2006), definições de *autorais* ou *cinema de autor* com o objetivo de formalizar um norte para esta pesquisa que melhor defina o conceito de *autorais* relacionado às *características gráficas singulares* nas imagens desenhadas ou pintadas pelo artista animador.

No livro *Entre o olhar e o gesto: elementos para uma poética da imagem animada* (2006), a pesquisadora e artista animadora portuguesa Marina Estela Graça aborda o filme de animação experimental ou autorais na perspectiva de uso dos suportes tecnológicos. Ela pontua que o Cinema de Animação se originou dentro das estruturas tecnológicas do cinema de ação ao vivo, e os processos da animação essencialmente se configuram como o domínio, por parte do artista animador, das possibilidades funcionais dos suportes técnicos oriundos desse “grande” cinema. Nas condições normais de funcionamento dessa máquina, o artista animador já atua no sentido de desvendar as funcionalidades preestabelecidas dos dispositivos técnicos no intuito de se estabelecer no controle de processos dominados por ela, “É o gesto que tenta recuperar um espaço-tempo diferenciado e vivido no seio das próprias criações tecnológicas”, afirma a autora. Destripar o dispositivo no sentido de entender as minúcias de suas engrenagens para, assim, “fazer alguma coisa com ela” (GRAÇA, 2006, p. 15).

Para a autora, o artista animador experimental não nega as estruturas hegemônicas dominantes do cinema, ele se apropria delas como forma de entender suas bases de funcionamento para, então, proceder a suas atividades irregulares, experimentais e exploratórias, fora do escopo previsível de funcionamento.

O ponto a que se pretende chegar aqui é que as práticas artísticas que seguem à risca as convenções técnicas preestabelecidas pelo aparato – o que Estela Graça chama de “boas práticas” no cinema –, de certa forma significam uma alienação ante o convencionalismo, pela qual o artista não constrói

uma expressão própria e ou autoral. “Não haveria filme de autor no processo dominado pela máquina”, pontua a autora (GRAÇA, 2006, p. 18).

Nessa perspectiva, o artista autoral ou experimental se submete às configurações pré-programadas do aparato técnico, mas rejeita restringir sua criação aos limites funcionais delas. E, transpondo esse limite, ele se faz presente, humaniza o aparato construindo seu discurso a partir da pesquisa, via experimentação técnica.

Em circunstâncias normais, organizadas segundo a norma, o realizador vive no totalitarismo do aparelho: suas decisões estão previstas entre um leque possível de opções, sua consciência e sensibilidade são compreensíveis. Alguns tentam, no entanto, combater a previsibilidade pela introdução de elementos ou relações inesperadas, pugnando pela libertação do gesto no contexto da progressiva imposição da norma, como era comum durante o período do construtivismo russo, por exemplo, e, em geral, durante os primeiros trinta anos da história do cinema. Alguns desses esforços excedem o aceitável e são rejeitados por não serem reconhecidos como próprios da atividade; outros acabam por ser recuperados pelo dispositivo, enquanto revelação de possibilidades até então desconhecidas – possíveis enquanto toleradas –, sendo imediatamente absorvidas e catalogadas no repertório admitido como boa prática (GRAÇA, 2006, p. 63).

À primeira vista, parece haver na fala de Estela Graça a ideia de oposição entre a condição do cinema autoral e do não autoral, mas o fato é que seu estudo se baseia no discurso do filme de autor, ou autoral, referenciado no âmbito das condições elementares de um cinema hegemônico, respeitando regras e normas de linguagem existentes, ou seja, um cinema “comercial, fotográfico, de ficção, narrativo, espetacular, previsível” (GRAÇA, 2006, p. 63). O conceito de filme autoral ou experimental da autora advém de uma condição primária na qual o artista se baseia nas “boas práticas” no sentido de subvertê-las para se expressar de forma nova e autêntica. Por vezes, essa autenticidade autoral cai no gosto das massas consumidoras, sendo agregada às “boas práticas” e renovando o próprio meio cinematográfico.

Já o pesquisador e crítico de cinema Jean-Claude Bernardet abordou a questão do cinema de autor ou cinema autoral em seu livro *O autor no cinema* (1994), em torno da tentativa de definir quem seria o autêntico autor da obra cinematográfica. Bernardet se debruçou em artigos de jovens críticos e cineastas franceses publicados na revista *Cahiers du Cinéma*, entre os anos de 1940 e 60. A *Política dos Autores*, como ficou conhecido o movimento dos jovens críticos e cineastas franceses, reivindicava o reconhecimento do cinema como arte de expressão de um criador, a exemplo de Jean-Luc Godard, François Truffaut, Eric Rohmer, Claude Chabrol, François Truchaud, dentre outros. Os artigos tratavam

da função exercida na produção de um filme e da possibilidade de se atribuir sua autoria à figura de um único autor. Outro aspecto discutido eram certas qualidades recorrentes, como temática, narrativa, criação e articulação de elementos da imagem etc., associadas a um ou mais autores. Para os jovens críticos, o verdadeiro autor estaria relacionado à criação da imagem cinematográfica, a *mise en scène*.¹⁸ Contudo, o autêntico autor da obra não necessariamente corresponderia à figura do diretor ou do produtor, muito menos estaria ligado aos processos literários, como o escritor ou o roteirista.

Mais do que desvendar quem é o autor no cinema pela perspectiva de Jean-Claude Bernardet, o que interessa para este trabalho reside na forma como a *Política dos Autores* compreendia o conceito de obra de autor ou *autoral*, que qualidades estão ligadas à obra autoral para os jovens cineastas franceses?

No primeiro momento, Bernardet (1994) relaciona o autor a seu significado no domínio da literatura, ou seja, o escritor como responsável pela obra que escreve. Assim seria razoável pensar o autor na figura do roteirista ou do escritor de histórias. Contudo, nos escritos da *Política dos Autores*, essa premissa começou a perder força, pois alguns artigos propunham também a ideia do autor como responsável pela concepção e estruturação das imagens. Isso já fica evidente no ano de 1943, quando foi publicado o artigo “O autor de um filme, este desconhecido”, do escritor romancista e dramaturgo francês Alexandre Arnoux (1884-1973). Ele propõe a ideia de que a responsabilidade pela obra artística cinematográfica recai sobre a figura do diretor, pois é ele que empreende o estilo, o ritmo, a atmosfera que permite ao espectador distingui-lo de outros diretores. É no diretor que se concentram as múltiplas funções, como orientação das filmagens, decupagem, montagem, orientações gerais da equipe, locações etc. (ARNOUX, 1943 apud BERNARDET, 1994, p. 10-11).

No artigo de Alexandre Arnoux (1943), a importância que foi dada à figura do diretor como criador das significações por meio da articulação das imagens tem correspondência com as reflexões de Jacques Aumont (2004). Para este autor, o cineasta tem um campo de atuação cujas propostas do fazer transitam pela pura contemplação ou pela construção de significados por meio do imaginário do diretor que propõe sentidos de leitura no recorte da realidade ou da montagem sequencial desses recortes. Por vezes, o trabalho do diretor supera ou complementa a escrita. “É, como na montagem e na redação de roteiro, o local de sua intervenção mais pessoal, porque é com imagens que o cineasta exprime mais imediatamente seus sentimentos

18 Ver em: “Encenação”. In: AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. Dicionário Teórico e Crítico do Cinema. Lisboa: texto e grafia, 2009, p. 88.

e suas ideias a respeito do mundo". A importância da *mise en scène*, ou seja, o que é colocado na tela e como é colocado, se deve ao fato de que ela sugere relações e significados que emanam do pensamento do autor. Esses são construídos a partir do arranjo de pedaços da realidade, como enquadramentos, tempo de exposição, cores, som, luz etc. (AUMONT, 2004, p. 80-82).

De acordo com Bernardet (1994), outro artigo que na época serviu de referência para as reflexões dos jovens cineastas franceses em torno do conceito de filme de autor ou autor no cinema foi o do crítico e diretor francês Alexandre Astruc (1923-2016), que cunhou em 1948 o termo "câmera caneta". No artigo intitulado "La Camera Stylo", Astruc reforçava a ideia de que o cinema já havia se tornado um meio de expressão artístico pelo qual o artista autor pudesse expressar cinematograficamente seus pensamentos com a câmera, tal como o lápis ou o pincel para o artista que pinta ou desenha. Nessa perspectiva, o conceito "câmera caneta" serviu de metáfora para que os jovens cineastas franceses defendessem a ideia de que o cinema poderia se livrar da "tirania da imagem pela imagem", o que sugeria a quebra de regras no uso da linguagem clássica do cinema narrativo, linear, temporal, figurativo de massa. Dessa forma o autor poderia se expressar da maneira que conviesse a seus pensamentos (ASTRUC, 1948 apud BERNARDET, 1994, p. 21).

Vê-se que, na perspectiva de Arnoux e Astruc, o pensamento sobre o cinema de autor se desloca no sentido das qualidades das formas expressas pelos cineastas autores em detrimento da função exercida pelo autor, embora Arnoux tenda valorizar a função do diretor. Independentemente de a quem pertencesse a "câmera caneta", ambos valorizavam a relação do artista com a autoria das imagens expressas nos filmes. A liberdade no uso câmera para Astruc era uma premissa fundamental e se configurava como a superação da palavra escrita, servindo de instrumento de concretização direta das impressões e pensamentos dos artistas autores. Para Bernardet, nos escritos de Astruc, fica evidente a ideia de que o filme de autor também se caracterizava como um espaço para as confissões íntimas dos seus artistas autores que se permitiam narrativas em primeira pessoa. Para Truffaut, por exemplo, o conceito de filme autoral evoluiu também para a ideia de "diário íntimo", se as imagens são a escrita do diretor, então elas são as confissões desse diretor, independentemente das condições em que trabalhava: sozinho, no meio de grandes equipes, máquinas, câmeras, sets de filmagem etc. O autor no papel do diretor "é o sujeito que se expressa, que expressa o que tem dentro dele",

pontua Bernardet (1994, p. 22). Premissa que começou a nortear a apologia da *Política dos Autores*.

“A *política* é a apologia do *sujeito* que expressa”, aponta Bernardet, que também identificou três direcionamentos a respeito da ideia do autêntico autor relacionado à função do realizador da imagem fílmica. O primeiro direcionamento foi proposto pelo cineasta francês Jean Cocteau (1889-1963), segundo o qual o autor seria o cineasta que expressa o que tem dentro de si. Portanto, o autor tem que ser o realizador da imagem fílmica, correspondendo ao artista autor no papel de roteirista e realizador juntos em uma só pessoa. Já o cineasta francês Marcel L'Herbier (1888-1979) propôs em 1943 a não junção do roteirista com o realizador, pois o autêntico autor seria apenas o realizador que é quem cria a imagem.

O roteirista seria apenas um norteador ou uma “bússola” para o realizador. “[...] Se o realizador não inventar a imagem, a palavra fica palavra e o filme não nasce [...]” (L'HERBIER, 1946 apud BERNARDET, 1994, p. 23). De acordo com Bernardet, esse era a prenúncio da ideia de *mise en scène*, ou seja, a importância daquilo que é colocado na tela, um dos pilares fundamentais da *Política dos Autores*.

O segundo direcionamento, que ficou mais conhecido entre os brasileiros, diz respeito ao artigo publicado na França, em 1946, do diretor de cinema e teatro estadunidense Irving Pichel, que propôs como indispensável a junção das três funções em uma única pessoa, condição ideal para caracterizar o filme de autor ou filme independente. Assim, nas palavras de Pichel, seria possível “[...] alcançar a necessária unidade de espírito, a originalidade de visão, de sentimento e de estilo que deve possuir qualquer obra de arte [...]” (PICHEL, 1946 apud BERNARDET, 1994, p. 22-23).

Já o terceiro direcionamento na *Política dos Autores* também diz respeito ao fato de que o filme deve ter traços do seu realizador. Nesse sentido, a expressão ou a marca do artista devem ser reconhecidas por meio da recorrência nas imagens fílmicas que ele cria (BERNARDET, 1994, p. 22-23).

Bernardet (1994) fez uma breve pausa na crítica francesa e citou também o crítico e cineasta estadunidense Andrew Sarris (1928-2012), que foi um grande divulgador da ideia de autoria nos Estados Unidos. Os escritos de Sarris também foram muito influenciados pelas publicações do *Cahiers du Cinéma*, assim ele elaborou três premissas básicas sobre a questão da autoria, mas tendeu a valorizar questões técnicas que, para ele, fazem o autor ser digno da posição de dono da obra.

A primeira delas se baseia no valor da competência técnica do diretor na condução da obra, competência esta que o faz ser merecedor do título de bom diretor. A segunda seria “[...] apresentar determinadas características de estilo recorrentes, as quais constituem a assinatura do autor. A forma e o movimento de um filme devem ter alguma relação com a forma do diretor pensar e sentir [...]”. A terceira corresponde à “[...] significação interior, a glória máxima do cinema como arte” (SARRIS, 1962 apud BERNARDET, 1994, p. 27).

Existem diferenças entre os postulados da crítica francesa em relação às características levantadas por Sarris. Embora tenha focado sua atenção na competência técnica do artista, o que não era muito observado pelos críticos franceses, Sarris não desconsiderava a relação da *mise en scène* com formas recorrentes de o autor se expressar, o que contribui para que se crie uma relação de identidade entre o que é colocado na tela e seu criador.

Um ponto de suma importância apontado por Bernardet refere-se ao contexto de Sarris. Embora alguns postulados da crítica francesa o tenham influenciado, ele estava inserido na cultura do cinema industrial estadunidense, no qual os produtores ou produtoras muitas vezes ditavam as regras. Nesse sentido, Bernardet observou que na segunda premissa de Sarris, segundo a qual o diretor ou o autor deveriam apresentar certas características recorrentes que constituíssem uma assinatura, ele não definia a criação apenas como a expressão total do diretor autor, mas também como “decorrência de todo um mecanismo de produção coercitivo. [...] Todos os diretores, e não apenas Hollywood, estão aprisionados a condições técnicas e culturais [...]”, afirmou Sarris (1962, p. 26). Enquanto, para os críticos franceses da *Política dos Autores*, essa condição se configurava como uma barreira para a livre expressão do artista autoral, para Sarris, o sistema de produção agia como coparticipante da forma como o autor se expressava, na temática, na narrativa, nas formas visuais etc. (BERNARDET, 1994, p. 27-28). Por isso Bernardet pontua em seu livro a existência de dois termos para a questão da autoria, o *autor cinematográfico*, algo mais parecido com que defende Sarris, e o *cinema de autor*, utilizado pela *Política dos Autores*.

Todas as reflexões abordadas levam em consideração a forma como o conteúdo é expresso pelo autor: seja por meio da redescoberta e da revisitação das previsibilidades do aparato técnico, no olhar de Estala Graça (2006); seja como diário íntimo no qual o autor expõe seus pensamentos e ideias mais pessoais utilizando a “câmera caneta”, na visão da *Política dos Autores*; ou mesmo pelo ponto de vista da vertente estadunidense, segundo a qual

a competência técnica e a recorrência de características são fundamentais para que o artista desenvolva, no conjunto da sua obra, uma assinatura visual.

Tomando como base os autores citados, é forte a ideia do conceito de *autoral* relacionado às qualidades da forma expressa pelo seu autêntico autor, muitas vezes relacionado à intensa exploração e experimentação que resultam na revelação do “eu” na pessoa do autor. Vivências, dúvidas, indagações, incômodos que impelem no artista autor a vontade da livre criação, não só no sentido de dar forma aos conteúdos programados e previsíveis, mas também naquilo que, para cada obra produzida, se configura como uma verdadeira aventura ao desconhecido, no qual a intuição e a imprevisibilidade são condições essenciais.

Por outro lado, os estudos apontados também permearam o conceito de *autoral* dentro das práticas mercadológicas. Lembrando que, nesse contexto, existe a possibilidade de os processos de criação do artista animador estarem condicionados às expectativas exteriores à sua livre vontade, por exemplo, nas exigências dos produtores (estúdios ou financiadores); nas estruturas coletivas de produção, em que há necessidade de se estabelecer processos metódicos; na especialização de funções artísticas; na submissão a modelos artísticos prontos; na produção seriada; nos sistemas de distribuição garantidos; etc. Condicionamentos que estão dentro no escopo das “boas práticas”, na concepção de Estela Graça (2006). Essa visão parece se contrapor às ideias de liberdade criativa, trabalho solitário, explorador, espontâneo, experimental e independente que estariam mais próximas do conceito de *autoral*.

Ostrower (2004) busca uma visão semelhante a partir da ideia de “trabalho criativo” e “trabalho compromissado”. Para a autora, o homem elabora seu potencial criativo a partir de ações entendidas como trabalho. Na arte, os processos criativos são desdobramentos de atividades exercidas pelo artista, que são atividades criativas, portanto, não devem estar atreladas à ideia do dever, pois devem ser livres, soltas e isentas de compromissos de trabalho.

Em nossa época, é bastante difundido este pensamento: arte sim, arte como obra de circunstância e de gosto, mas não arte como engajamento de trabalho. Entretanto, a atividade artística é considerada uma atividade sobretudo criativa, ou seja, a noção de criatividade é desligada da ideia do trabalho, o criativo tornando-se criativo, justamente por ser livre, isento de compromissos de trabalho. Na lógica de tal pensamento, porém, o fazer que não fosse “livre” careceria de criatividade, passaria a ser um fazer não-criativo. O trabalho em si seria não-criador (OSTROWER, 2004, p. 31).

Vê-se que, para Ostrower, o artista que faz um trabalho compromissado não necessariamente estaria exercendo uma atividade de criação, mas apenas executando algo.

Esse pensamento faz sentido quando se fala no trabalho do artista animador autoral ou experimental que, na perspectiva de Estela Graça (2006), se desdobra nas estruturas técnicas para além das convenções para criar uma expressão própria. Em tese não são atividades que se configuram como necessidade do meio, mas sim pessoais do artista. Nesse sentido são atividades livres e isentas de compromissos de trabalho.

No livro *Cinema de Animação: Arte Nova/Arte Livre* (1971), Carlos Alberto Miranda aborda a questão da mecanização no Cinema de Animação com objetivo de dar mais eficiência ao laborioso processo da animação. Para o autor, era notável a despersonalização da animação por conta da necessidade de manter certa “qualidade” e continuidade produtiva. Condições que ocasionavam desgastes dos estereótipos artísticos perpetuados e também dos artistas, que se submetiam a treinamentos para se integrar à força de trabalho e às estruturas de produção dos grandes estúdios. Assim, o autor observou duas tendências universais no Cinema de Animação: a primeira seria a despersonalização, pela qual o artista ficava alheio ao mercado; e a segunda seria que “optar por uma visão-de-mundo, torna-se um instrumento da individualidade do artista e da avaliação crítica dos problemas da sociedade” (MIRANDA, 1971, p. 14).

O artista animador e pesquisador pernambucano Marcos Buccini fez um levantamento da produção de animação independente de Pernambuco entre 1960 e 2017, a partir do qual publicou o livro *História da Animação em Pernambuco* (2017). Buccini buscou caracterizar as produções independentes a partir da maneira como os filmes de animação eram produzidos e em que contextos, entendendo-os como produções periféricas, fora dos eixos de produção comercial (grandes e pequenos estúdios de animação nacionais e internacionais). Como forma de diferenciar as produções periféricas das não periféricas, Buccini se apropria dos conceitos de “animação ortodoxa”, “animação experimental” e “animação híbrida” (tradução de Buccini para *developmental animation*), criados pelo professor e pesquisador inglês Paul Wells, no livro *Understanding Animation*, de 1998. A “animação ortodoxa” corresponde às produções dos contextos industriais e comerciais dos grandes estúdios de animação, que tendem a obedecer a certos parâmetros de qualidade e serem pautadas na impessoalidade e na produção seriada que promovam o lucro, na distração e no puro entretenimento dos espectadores. A “animação experimental”, que é exatamente o oposto da “animação ortodoxa”, corresponde às produções pautadas na subjetividade, narrativas mais abertas e surreais, produções

independentes, que não necessariamente visam ao lucro. Por fim, “animação híbrida” seriam produções intermediárias em relação à ortodoxa e à experimental.

De acordo com Buccini, o próprio Wells admite certa dificuldade em estabelecer uma fronteira entre a “animação ortodoxa” e a “animação experimental”, pois é improvável que haja um filme que seja puramente ortodoxo ou experimental. Para Buccini, essa dificuldade em classificar os filmes de animação ocorre porque há diversos fatores que influenciam uma produção, como a tecnologia, que está em constante evolução; a ação dos artistas que desafiam os limites do convencionalismo; as técnicas abordadas; as narrativas; e a instrumentação. Buccini, parafraseando Wells, reforça que toda “técnica de animação de imagem nasceu de procedimentos e processos experimentais, inclusive aquelas mais utilizadas pelo cinema ortodoxo” (2017, p. 31-32). Os conceitos servem apenas como propósito taxonômico que funcionam como parâmetros de análise dos contextos em que são produzidos, características formais e informais de produção, estilos, formas etc. (BUCCINI, 2017).

Por outro lado [comparando com a animação experimental], segundo Wells (1998), são poucos os exemplos de filmes que apresentam 100% dos seus atributos às categorias ortodoxas e experimental. De forma geral, pode-se dizer que cada filme possui uma gradação específica e singular em relação a essas condições, seja em termos técnicos, processuais, contextuais, de linguagem, estéticos ou filosóficos, fazendo com que grande parte das obras realizadas sejam heterogêneas (WELLS, 1998 apud BUCCINI, 2017, p. 35).

Essa definição de que muitos filmes não se encaixariam nos extremos foi fundamental para que Wells criasse a terceira classificação para a animação (*developmental animation*), a “animação híbrida”. Assim continua Buccini:

Ao sofrer influências das práticas e formas da animação comercial, a animação híbrida trabalha misturando aspectos tradicionais com diferentes técnicas, materiais, narrativas, temas e abordagens, explorando a diversidade e os limites do meio e, muitas vezes, misturando particularidades locais, estilos autorais e outras influências diversas (BUCCINI, 2017, p. 35).

Vê-se que Buccini colocou o conceito de estilo autoral como parâmetro de caracterização da “animação híbrida”, correspondendo à “animação híbrida” de Wells. Na visão de Buccini, a ideia de autoral, para caracterizar o artista ou o tipo de trabalho, permeia grande parte das categorias da animação, principalmente a animação experimental, e, em gradações diferentes, a “animação híbrida”.

O pesquisador e artista animador brasileiro Leonardo Freitas Ribeiro também compartilha dessa visão, pois para ele o animador autoral parte da necessidade de se “expressar ou investigar caminhos alternativos para a técnica de animação”. Na sua

dissertação de mestrado *O Ponto de Viragem: a animação brasileira, possíveis desdobramentos de um sonho industrial* (2012), ele cita pesquisadores como Robert Russett e Cecile Starr (1988), pesquisadores da animação experimental que caracterizavam os artistas animadores autorais como cultivadores de técnicas individuais, dedicação pessoal e ousadia artística (RUSSETT; STARR, 1988 apud RIBEIRO, 2012, p. 94-97).

Portanto, os estudiosos abordados tratam o conceito de artista autoral, filme de autor, ou autoral, como a identificação do único e autêntico autor da obra, diário íntimo, visão recorrente do autor e responsável pela criação da imagem cinematográfica (BERNARDET, 1994); atividade isenta da ideia de trabalho compromissado (OSTROWER, 2004); subjetivação da expressão artística por meio da superação dos limites previsíveis da técnica (GRAÇA, 2006); oposição entre contextos de atuação profissional, despersonalização versus visão de mundo (MIRANDA, 1971; RIBEIRO, 2012; BUCCINI, 2017).

2.2 O CONCEITO DE AUTORAL RELACIONADO ÀS *CARACTERÍSTICAS GRÁFICAS SINGULARES*

No tópico 2.1, foram levantados alguns autores que pudessem contribuir para se chegar a uma definição mais coerente do termo *autoral*. Mas qual é a relação desse conceito com as *características gráficas singulares* desenvolvidas no trabalho do artista animador?

No primeiro capítulo, foi estabelecido para esta pesquisa que as *características gráficas singulares* são formas comunicativas expressas pelos artistas animadores autores no desenho de animação. São resultantes de um constante processo de impressões e fatos significativos experienciados, dos quais certos vestígios vão se decantando na memória do artista ao longo da sua vida. Foram propostos três fatores relevantes referentes ao processo de decantação dos fatos e dos saberes experienciados: *fator cultural, referenciais artísticos de interesse e compreensão da informação técnica*. Fatores agregadores que contribuem para que o artista desenvolva formas de expressão gráfica únicas.

As características gráficas são maneiras de o artista se expressar por meio das imagens produzidas por ele. Pensadas na perspectiva de Estela Graça (2006), originam-se de repertórios adquiridos, a partir dos quais o artista pode seguir dois caminhos distintos, ou ele se apropria da convenção e parte para a singularização usando suas potencialidades, inventividade e até mesmo negação, ou vai no sentido de replicar as convenções sem intenção de promover alguma singularidade no seu trabalho. No primeiro caso, o artista pesquisa, aprende para então tatear no escuro em busca de algo novo; no segundo caso, também

pesquisa e aprende, mas não se esforça para encontrar um diferencial. Considerando que a atividade do artista autoral permeia a perspectiva da liberdade de criação, isenção do trabalho compromissado, superação de limites e experimentações, as características gráficas desenvolvidas nas suas imagens podem ser classificadas como mais autorais ou menos autorais.

Assim, apropriando-se do pensamento de Marcos Buccini (2017), baseado em Paul Wells (1994), é possível também teorizar uma gradação entre dois polos que permite atribuir qualidades mais ou menos autorais aos aspectos gráficos desenvolvidos do trabalho do artista animador:

1. *Polo menos autoral do artista*: características gráficas pelas quais o artista animador está condicionado a reproduzir modelos gráficos que não lhe pertencem, são oriundas de padrões e estilos preestabelecidos ou originalmente não são criações próprias dele. Há a despersonalização do produto. Caracteriza-se pelo aprendizado e pela pesquisa direcionados para modelos prontos. A atividade é percebida como tarefa a ser cumprida ou trabalho compromissado.
2. *Polo mais autoral do artista*: características gráficas impregnadas de qualidades que refletem as vontades e os sentimentos do artista. Caracteriza-se pelo processo de pesquisa do artista animador que experimenta, testa, erra e acerta na busca do desconhecido. É descompromissado, intuitivo e espontâneo. Quase sempre o artista não sabe onde vai chegar. Experimenta formas gráficas de acordo com a tensão, força, alegria, tristeza etc. Por vezes, é um processo consciente de encontrar a própria personalidade nas formas gráficas.

Para exemplificar essa polarização de qualidades autorais na caracterização gráfica no trabalho do artista animador, inicialmente foram selecionados três curtas-metragens de animação desenvolvidos, animados e dirigidos pelo artista animador Alê Abreu (FIGURA 31). O primeiro é *Sírius*, filme que narra a história de um garoto de rua que, após conhecer o interior de uma igreja, adormece ao relento e sonha com uma angelical figura feminina. Ao acordar, o garoto parece ainda sonhar, pois convive com seus amigos imaginários. O segundo curta-metragem é *Espantalho*, filme que conta a história de uma garotinha e sua paixão por um espantalho. O terceiro curta-metragem, *Passo* é o mais ousado em termos estéticos. Na figura de um pássaro engaiolado, o curta fala metaforicamente da complexa e difícil tarefa criativa do artista. No blog do estúdio do artista, Filme de Papel, há a seguinte descrição:

“Praticamente sem um roteiro definido, o filme [*Passo*] foi concluído na ilha de edição, onde acrescentamos as imagens da mão desenhando e assumimos a ruidagem [sic] do lápis como o som do pássaro. No fundo havia o desafio do improviso.”¹⁹

Figura 31 – Imagens de três curtas-metragens produzidos por Alê Abreu



Legenda: na ordem de leitura, de cima para baixo, imagens do curta-metragem *Sírius*, *Espantalho* e *Passo*. Em cada filme, podem-se verificar as distintas abordagens gráficas que demonstram qualidades menos ou mais autorais de Alê Abreu.

Fonte: *Sírius* (Brasil, 1994); *Espantalho* (Brasil, 1998); *Passo* (Brasil, 2007).

Nesses três casos, como compreender qualidades autorais e não autorais no desenho de animação do artista?

Antes de prosseguir às análises das imagens, é preciso pontuar alguns posicionamentos pessoais do artista. Os três filmes de animação exemplificados são considerados autorais. Isso pode ser verificado em razão da fala do próprio Abreu, que, em entrevista para o portal de cinema Cine Festivais, afirma nunca ter desejado sair do Brasil e trabalhar para os outros. “[...] Eu sempre tive um sonho muito grande de fazer as minhas coisas, sempre quis fazer um trabalho autoral. Por isso mesmo, nunca tentei fazer contato com qualquer estúdio lá fora e sequer mandei meu portfólio para qualquer lugar fora daqui [...]” (ABREU, 2014).

Vê-se que na perspectiva do contexto de produção, Abreu pontua que seus trabalhos são autorais em razão de ele nunca ter saído do Brasil e trabalhado para terceiros. Sim, seus filmes são autorais porque são produções independentes, ou seja, não estão condicionados por

¹⁹ Blog do estúdio de Alê Abreu. Disponível em: <<http://filmedepapel.blogspot.com>> Acesso em: 9 out. 2018.

valores narrativos e estéticos definidos por um estúdio ou pela vontade de um produtor. Mas isso não quer dizer que seus desenhos tenham qualidades totalmente autorais.

Na mesma entrevista, Alê Abreu também destaca a falta de liberdade à qual o artista está condicionado quando trabalha em um grande estúdio comercial. Diferentemente de quando produziu o outro filme de sua autoria, *O Menino e o Mundo* (Brasil, 2013), que ele fez com toda liberdade possível, ou seja, sem a figura de um produtor dizendo o que e como ele deveria fazer. Assim, da mesma maneira que fez o curta *Passo*, ele pode empreender maiores qualidades autorais, tanto que, em termos de experimentação gráfica, o curta-metragem *Passo* é uma prévia do longa *O Menino e o Mundo*. Para ele, os filmes estão ficando muito “quadrinhos e realistas” no que se refere a valores estéticos e narrativos, por isso se desgastam, acrescenta. Ele coloca a questão do realismo como algo importante para ser discutido. Posiciona-se, por exemplo, afirmando que filme *O Menino e o Mundo* trata de questões realistas, mas se utiliza do visual fantástico e surrealista, enquanto alguns estúdios tratam o realismo no sentido de reproduzir a realidade visual tal como ela é:

Acho que é interessante pensar essa coisa do realismo, porque o meu filme, [referindo-se ao *O Menino e o Mundo*] por um lado, é mais realista do que qualquer outro filme da indústria norte-americana. Ele é absolutamente realista na questão de conteúdo, na maneira que eu abordo o tema, embora utilize para isso um desenho que segue o caminho do fantástico e do surrealismo. Utilizamos uma técnica completamente diferente de animação, que foge dos padrões industriais, mas usamos essa linguagem para realizar uma abordagem completamente realista.

Usamos uma estética de sonho para falar de algo muito realista, enquanto que as animações atuais dos grandes estúdios geralmente usam uma questão formal ultrarrealista, dando atenção até para os pelos dos personagens, para fazer uma fantasia. Se você for pensar dessa forma, esses filmes são quase cínicos (ABREU, 2014).

Ao se observar as propostas gráficas dos três curtas-metragens de animação exemplificados na Figura 31, pode-se perceber sua evolução, como bem pontuou o artista, por meio de “um desenho fantástico e surrealista”.

Inicialmente, no curta-metragem *Sírius* (1994), Abreu propôs nos cenários e personagens características gráficas que estavam de acordo com o estilo dos grandes estúdios, a citar, Disney (FIGURA 32). Propostas posteriormente criticadas por ele próprio. O curta *Sírius* apresenta cenários que se aproximam bem da realidade retratada. Houve a preocupação do artista em colocar e articular os *elementos gráficos fundamentais* da melhor maneira possível para serem fiéis ao ambiente retratado, por exemplo, o céu azul-escuro, pontos

brancos para as estrelas, a fidelidade arquitetônica, os detalhes das árvores, a articulação de claros e escuros para a impressão de desenho volumétrico e profundidade de campo etc.

Figura 32 – Cenários criados para o curta-metragem de animação *Sírius*



Legenda: os aspectos gráficos dos cenários se assemelham muito às qualidades gráficas dos estúdios Disney, nos quais os *elementos gráficos fundamentais* foram articulados de forma a se fidelizarem o máximo possível à realidade.

Fonte: *Sírius* (Brasil, 1994).

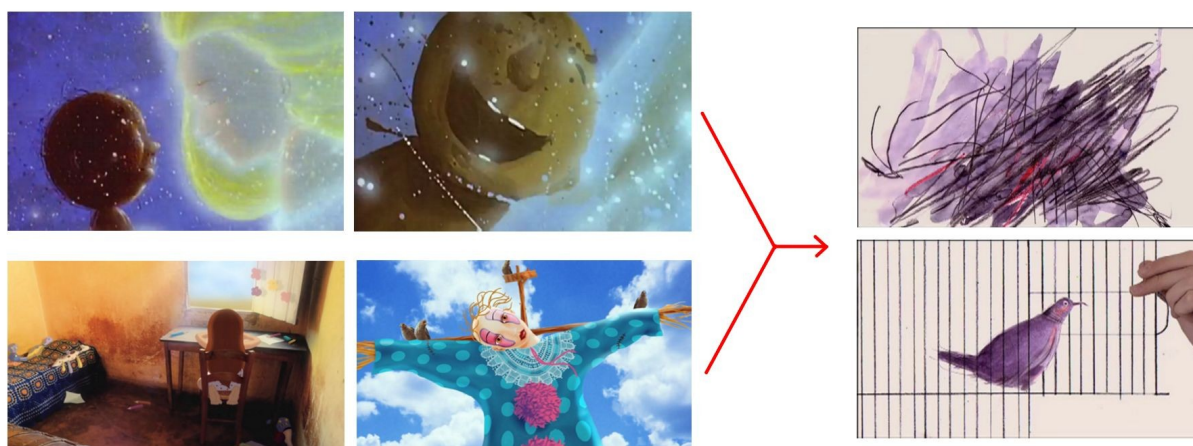
No curta-metragem *Espantalho*, também é possível dizer que a proposta gráfica da menina se encaixa no modelo Disney. O próprio Abreu confirma essa referência. “Quando estava fazendo o curta-metragem *Espantalho*, eu tinha a intenção de fazer algo semelhante à Disney, à animação clássica, até porque foi isso que eu assisti quando era criança. Que bom que eu enjoei logo disso [...]” (ABREU, 2014). Observe-se que ele disse que “enjoou” de Disney. Considerando que *Sírius* e *Espantalho* foram produzidos no início de sua carreira como animador, é importante frisar que essa é uma condição natural de amadurecimento artístico de Abreu: percepções estimuladas por novas experiências pessoais (OSTROWER, 1994).

Mas o que isso ajuda na definição de qualidades autorais nas características gráficas no desenho de Abreu? Retornando ao segundo ponto descrito pelo artista, relacionando-o à ideia de condicionamento do trabalho do artista animador, tanto no curta-metragem *Sírius* como no curta *Espantalho*, pode-se afirmar que Abreu estava condicionado em relação às propostas gráficas criadas, já que ele se referenciou no modelo gráfico da Disney, provavelmente no intuito de atender às expectativas do público, em razão de esse modelo ser visto como “boas práticas”,²⁰ no âmbito artístico na animação. Assim ele se distanciou de propostas gráficas que pudessem ser mais coerentes com sua visão particular de mundo, diferente do que ocorreu no caso do curta *Passo* (Brasil, 2007), no qual Alê Abreu rompeu definitivamente com as propostas gráficas dos filmes anteriores (FIGURA 31).

²⁰ Termo criado por Marina Estela Graça (2006) referente às estruturas e modelos de produção e artísticos convencionais e massivamente difundidos.

Porém isso não quer dizer que nos curtas-metragens *Sírius* e *Espantalho* não tenham ocorrido também experimentações gráficas oriundas das expectativas do artista. Em *Sírius*, há trechos em que Abreu experimenta cenas totalmente pintadas no momento em que o garoto está sonhando, (duas primeiras imagens, FIGURA 33). No curta *Espantalho*, as experimentações ocorreram por meio da combinação de imagens fotográficas nos cenários (recortes), misturadas com a técnica do desenho para o personagem do espantalho e os objetos de cenografia. Essas qualidades gráficas identificadas (desenho pintado, rabiscado, e a combinação de recorte com imagens reais) sugerem rupturas com o estilo clássico Disney, as quais passam a ser recorrentes nos filmes posteriores do artista, a partir do curta-metragem *Passo* (FIGURA 33).

Figura 33 – Desenvolvimento gráfico no curta *Passo* inspirado nas experimentações dos curtas *Sírius* e *Espantalho*



Legenda: à esquerda, imagens dos curtas-metragens de animação *Sírius* e *Espantalho*. Os aspectos gráficos experimentados por Alê Abreu, como desenho à mão livre, pintado, e a mistura de desenho com recortes de imagens reais são características gráficas que sugerem a ruptura da tradição gráfica do estilo visual Disney. As duas imagens à direita, pertencem ao curta-metragem *Passo*, em que as experimentações voltam a ocorrer, o que sugere um processo de amadurecimento no trabalho do artista.

Fonte: *Passo* (Brasil, 2007); *Sírius* (Brasil, 1994); *Espantalho* (Brasil, 1998).

No curta-metragem *Passo*, Abreu foi ao extremo da experimentação, inclusive subvertendo o processo convencional de construção do movimento. Na animação do personagem do pássaro, ele pintou uma série de imagens do pássaro sem ter a intenção de animá-lo, fato que ocorreu tempos depois na ilha de edição, quando ele resolveu realmente produzir o curta-metragem (Filme de Papel, blog do artista). Em termos gráficos, Abreu não repetiu exatamente as experimentações gráficas dos filmes anteriores, transpôs o traço livre e solto e os borrões de tinta para as formas do pássaro, o qual, em alguns momentos, foi

rabiscando quase aleatoriamente (imagem do canto superior direito, FIGURA 33, sequência de imagens, FIGURA 34).

Figura 34 – Sequência de imagens do curta *Passo*



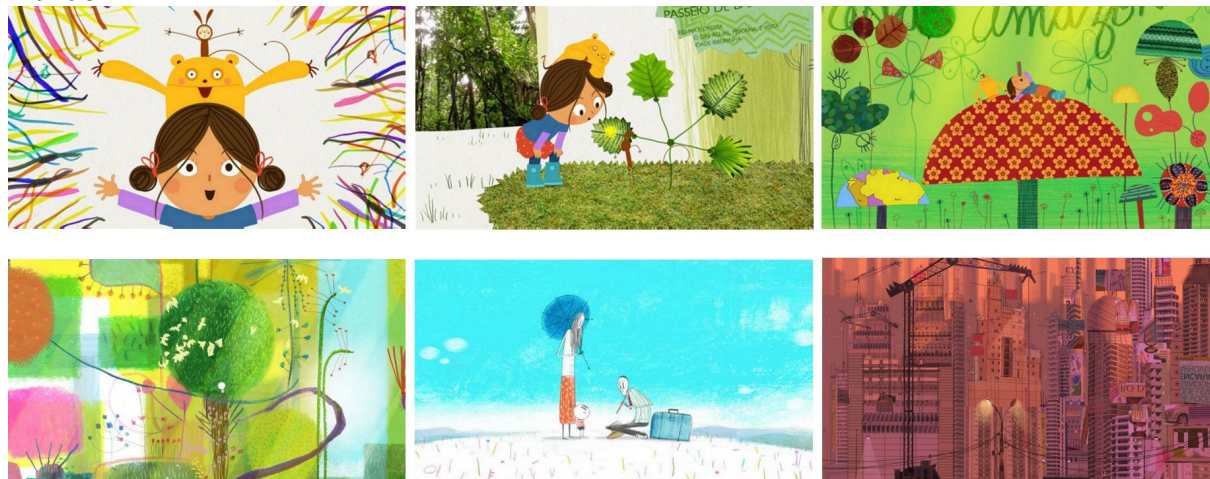
Legenda: o rabiscado solto é uma qualidade gráfica autoral expressa pelo gestual do artista Alê Abreu.
Fonte: *Passo* (Brasil, 2007).

Nesse curta, Alê Abreu empreendeu livremente no papel linhas e formas pintadas impregnadas de tensão, força, direção, velocidade, repetição etc., no intuito de mostrar certas significações, como o movimento e a exaustão na figura do pássaro. Além do mais, ele volta a experimentar a combinação de imagens reais com desenho, por exemplo, na mão que abre uma gaiola, que, na sequência, revela ser a cabeça de um homem vestido de terno.

Tomando como base os filmes anteriores de Abreu, é visível a questão da evolução da expressão do artista, que pode ser verificada em razão de aspectos gráficos desse filme que continuaram a ser utilizados por ele nas produções seguintes. Linhas no estilo garatuja, colorido intenso, combinação de recortes com desenho, simplificação das formas, geometrização, imprecisão, ludicidade dos elementos passaram a ser recorrentes nos trabalhos do artista e estão presentes no o piloto da série *Vivi Viravento* (Brasil, 2009) e no longa-metragem *O Menino e o Mundo* (Brasil, 2014), como se vê na Figura 35.

Assim, Alê Abreu vem desenvolvendo um estilo próprio no seu trabalho de animação, e essa singularização das características gráficas do seu desenho é o que tem definindo também suas qualidades autorais. Nos filmes citados acima, pode-se verificar que Abreu transita entre trabalhos caracterizados como ortodoxos e experimentais, ele é um artista híbrido com fortes tendências ao polo com qualidades mais autorais que, por sua vez, são qualidades que também caracterizam sua singularidade gráfica.

Figura 35 – Experimentações gráficas de Alê Abreu nos filmes *Vivi Viravento* e *O Menino e o Mundo*



Legenda: na linha de cima, três imagens do piloto de série *Vivi Viravento*. Embaixo, três imagens do longa-metragem *O Menino e o Mundo*, também de Alê Abreu. O colorido intenso, o estilo de desenho feito à mão (linhas em garatujas), a combinação com recortes de imagens reais e a ludicidade são características que passaram a ser adotados pelo artista.

Fonte: *Vivi Viravento* (Brasil, 2009) e *O Menino e o Mundo* (Brasil, 2014).

Baseado nisso, propõe-se uma sistematização de aspectos que fomentam qualidades mais singulares e menos singulares observadas nas características gráficas criadas pelo artista animador e que definem aspectos mais ou menos autorais do artista (QUADRO 1).

Quadro 1 – Qualidades gráficas singulares do artista animador impregnadas nas imagens criadas por ele

Qualidades mais singulares	Qualidades menos singulares
· A criação é livre	· A criação é condicionada
· Cria os próprios estereótipos em função da recorrência gráfica	· Replica estereótipos
· Processo são mais intuitivos	· Processo menos intuitivos
· Espontâneo	· Menos espontâneo
· Experimental	· Convencional
· Podem se originar de modelos existentes ou das convenções	· Respeita os limites das convenções
· Valores são descobertos	· Valores são aprendidos
· Visão pessoal de mundo	· Visão universal
· Personalizado	· Despersonalizado

Fonte: elaborado pelo autor.

Os dois curtas-metragens de animação de Alê Abreu, *Passo* e *Vivi Viravento*, apresentam características coerentes com os pontos abordados na primeira coluna do Quadro 1. Já os curtas *Sírius* e *Espantinho* tendem a seguir a sistematização da segunda coluna.

Ao comentar sobre a produção do longa-metragem *O Menino e o Mundo* (2014), Alê reforça sua opinião sobre a questão da liberdade para a experimentação, da espontaneidade, dos processos intuitivos do desenho e da montagem, amplamente testados no curta *Passos*. Essa experiência ou pesquisa contribuiu para descobertas de qualidades mais singulares nos seus desenhos, que foram aplicadas no longa *O Menino e o Mundo*.

[...] E assim foi a entrada de um filme feito direto na linha de edição, ia criando trechos do *Animatic*,²¹ coisas que me emocionavam. Muitas vezes, não tinham uma ligação e eu ia descobrindo-as, era um filme de descoberta que eu tenho orgulho de ter feito, é, sem dúvida, meu melhor filme. Foram três anos e meio de trabalho com uma equipe reduzida que participou muito do processo, eu deixava aberto. Eu ia usando materiais sem pensar, *rabiscando, encontrando*. Nos apropriamos da ideia da *liberdade* da criança quando desenha, que não está muito preocupada na hora de desenhar e não se critica, acho que a arte tem que ser assim [...] (ABREU, [s.d.] apud MARCHETTI, 2017, p. 194, grifos do autor).

As características gráficas do longa-metragem *O Menino e o Mundo* também seguem as tendências apontadas na primeira coluna do Quadro 1, aspectos gráficos com qualidades mais singulares ou autorais (FIGURA 36).

Figura 36 – Imagens e estudo de personagens do filme *O Menino e o Mundo*



Legenda: imagens do longa-metragem de animação *O Menino e o Mundo*, direção de Alê Abreu. Da esquerda para a direita, duas imagens que mostram o traço lúdico e o estilo garatuja, que aparecem em muitos momentos do filme. No meio, estudo do personagem do velho, que se distancia do modelo anatômico naturalista. À esquerda, livre representação cenográfica da cidade e das plantações de algodão por meio da composição de colagem e formas simples.

Fonte: *O Menino e o Mundo* (Brasil, 2014).

²¹ Roteiro visual temporizado em uma linha de tempo com trilha de áudio.

Identifica-se nesse filme a apropriação por parte do artista da ideia de livre criação, intuitiva e espontânea, tal como a de uma criança. Experimentação sem o jugo do que é certo ou do errado, desenho lúdico. Abreu reitera os próprios estereótipos criados nos curtas anteriores. São formas gráficas descobertas pela ação da pesquisa e da experimentação; baseiam-se em convenções, mas vão além delas, como na anatomia dos personagens, na espacialização e na aplicação de cores. No final, tem-se um trabalho personalizado do autor refletindo-se nas *características gráficas singulares* ou *autorais*.

Assim, os termos *singular* e *autoral* nesta pesquisa são sinônimos, pois estão relacionados a aspectos gráficos pessoais empreendidos pelo artista nas suas imagens desenhadas.

2.3 A MATRIZ AUTORAL

No trabalho de alguns artistas animadores abordados nesta pesquisa, tem-se apontado rapidamente a questão da recorrência de certas *características gráficas singulares*. Entende-se aqui que as recorrências sugerem se tratar de formas gráficas de expressão que tendem a estar mais alinhadas com as expectativas dos seus artistas criadores. Partindo da ideia da recorrência, pretende-se, neste tópico, demonstrar como que elas podem contribuir para evidenciar a *matriz autoral* do artista animador.

O termo *matriz* tem origem nos escritos da *Política dos Autores*, encontrados no livro de Jean-Claude Bernardet, *O Autor no Cinema* (1994). Para Bernardet, o conceito de *matriz* está ligado a certas qualidades expressas pelo autor, que são identificadas quando se observa o conjunto de sua obra. Mas o que ele expressa? Perguntou Bernardet (1994), que encontrou nos estudos de Claude Chabrol (1930 – 2010) e Eric Rohmer (1920 – 2010) sobre a obra do cineasta inglês Alfred Hitchcock, a gênese do termo (BERNARDET, 1994). Chabrol e Rohmer buscaram encontrar a personalidade do autor no contexto das produções industriais hollywoodianas.

De acordo com Bernardet (1994), em termos gerais, um dos maiores valores defendidos pelos críticos dos *Cahiers* fundamentava-se no fato de que todo cineasta tem seus próprios pontos de vista, seus egos, suas paixões, vaidades, vontades. Esse ponto de vista tem correspondência com o que Ostrower (1995) também defende: cada indivíduo adquire uma formação de vida na qual são produzidas certas qualidades individuais que se refletem em sua forma de comunicação. Mas nem por isso, voltando às reflexões de Chabrol e Rohmer no

livro de Bernardet, um roteiro ou uma adaptação para o cinema precisa deixar de ser realizado por conta das vaidades do cineasta. “[...] meu ego não tem tamanha importância que não possa reprimi-lo ao adaptar uma obra de sucesso [...]”, afirmou o próprio Hitchcock (1939) ao falar de sua produção *Rebecca* (1940) (BERNARDET, 1994, p. 29).

Mas qual é a relação da ideia de *matriz* com o trabalho de Hitchcock? Sua obra cinematográfica é fortemente fundamentada no contexto de produção da indústria cinematográfica hollywoodiana de sua época. E, mesmo em condições nas quais ele precisava produzir filmes em sintonia com os valores disseminados por essa indústria, sua subjetividade aflorava em qualidades identificáveis observadas no conjunto da obra. De acordo com o crítico francês François Truchaud, a subjetividade do diretor não estaria nos enredos de seus filmes, mas no fato de que eles serviam como suporte para algo que realmente importava. Nas entrelinhas, os enredos sustentariam as significações pessoais expressas pelo cineasta, correspondendo à “filosofia”, à “ideia mãe” ou à “figura mãe”. Seria preciso analisar o enredo e passar através dele para encontrar a subjetividade ou filosofia do autor. Mas isso não significava a banalização dos enredos ou dos roteiros. Chabrol e Rohmer também não os condenavam, “os enredos dos filmes de Hitchcock são muito ricos”, diziam eles. Para Truchaud, o que está por detrás dos roteiros e dos enredos é a temática na qual se pode compreender o autor que expressa a sua “moral”. Para Chabrol e Rohmer, a moral, a “ideia mestra”, “ideia mãe”, “figura mãe”, no conjunto da obra de Hitchcock seria “culpabilidade intercambiável”.

Nessa perspectiva, o enredo ou o roteiro não precisam necessariamente ser de autoria do cineasta, mas, de posse deles, o cineasta deve impregnar com sua filosofia ou “ideia mãe” as imagens cinematográficas que cria.

Em termos gerais, evidenciar a matriz, para Bernardet, demanda a percepção de certas características recorrentes impregnadas nas significações das imagens, *mise en scène*, que não necessariamente se faz presente em processos anteriores à realização das imagens, portanto:

A construção da Matriz passa obrigatoriamente pela análise do conjunto da obra de filmes de um autor, é um trabalho sobre a redundância: peça essencial do método crítico. São as repetições e similitudes identificadas na diversidade de situações dramáticas propostas pelos vários enredos que permitirão delinear a matriz (BERNARDET, 1994, p. 31).

A perspectiva de Chabrol, Rohmer e Truchaud, pontuados por Bernardet (1994), pode ser exemplificada ao se observar o conjunto da obra do artista animador Alê Abreu, no que seria a “ideia mãe” ou a “filosofia” por detrás das histórias abordadas nos seus filmes de

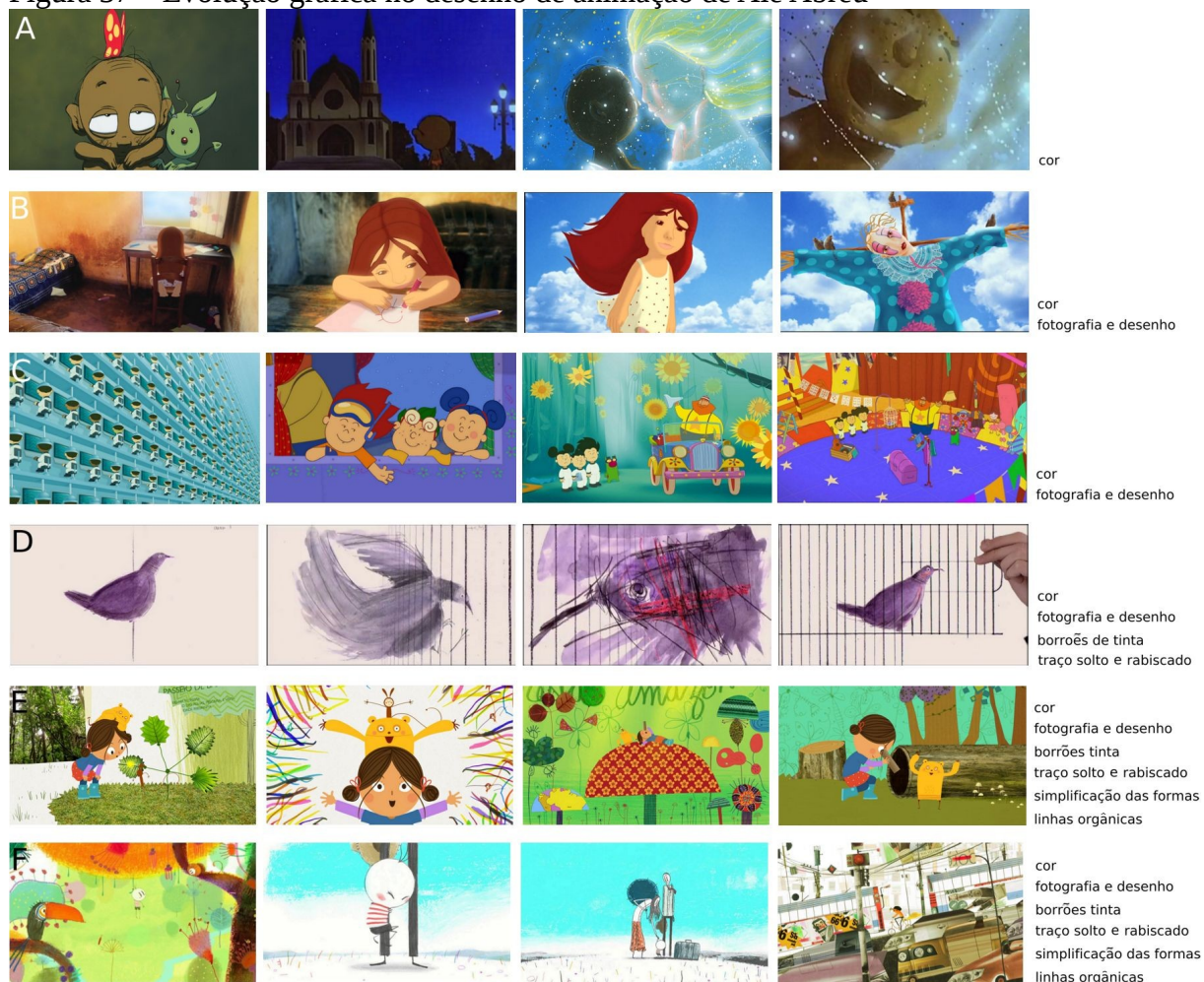
animação. O descritivo do blog Filme de Papel (estúdio de animação de Alê Abreu), na página sobre sua filmografia, revela a realização de três curtas-metragens de animação, *Sírius* (Brasil, 1994), *Espantalho* (Brasil, 1998) e *Passo* (Brasil, 2007); um projeto-piloto de série para TV, *Vivi Viravento* (Brasil, 2009); além de dois longas-metragens de animação, *Garoto Cósmico* (Brasil, 2007) e *O Menino e o Mundo* (Brasil, 2014). A não ser pelo curta-metragem *Passo*, todos os filmes abordaram a temáticas do universo infantil, e as narrativas são pautadas no olhar das crianças. *Sírius* mostra a percepção do garoto de rua que vive com seus amigos imaginários como forma de esquecer o sofrimento de não ter uma casa. *Espantalho* fala da menina do interior que vai se descobrindo mulher e de sua paixão pela figura de um espantalho. *Vivi Viravento* conta a história de uma garotinha que vive a fantasia de viajar pela floresta em busca de um lugar de onde ela acredita originarem-se as grandes ideias. *Garoto Cósmico* e *O Menino e o Mundo* narram a história de crianças que se aventuram em mundos fantásticos em busca de algum propósito. As narrativas desenvolvidas por Alê Abreu abordam questões diversas como a violência, o abandono, a saudade, a curiosidade etc., e sempre na perspectiva da criança. Assim, pode-se dizer que essa característica das histórias contadas nos filmes de Abreu é a sua “ideia mãe”, que, no conjunto de sua obra, é um elemento que caracteriza sua *matriz autoral*.

Para que se possa evidenciar a *matriz autoral* de um artista, é preciso, então, que haja recorrência dentro dos parâmetros analisados e, para haver a recorrência, é preciso que o artista tenha no mínimo um histórico de produção significativo. Por exemplo, no conjunto dos filmes de animação de Alê Abreu, é bem provável que seja possível evidenciar a gênese de sua *matriz autoral* baseando-se na recorrência de características gráficas autorais manifestadas no seu desenho. O colorido intenso, o desenho rabiscado e pintado, as garatujas, as formas simples e geometrizadas, os aspectos lúdicos e surreais de representação das coisas do mundo real e a combinação de recorte com desenho são algumas características que tendem a ser recorrentes quando se observa a atual produção de filmes desse artista.

Abreu tem uma produção relativamente curta, são seis filmes de animação no total até a finalização desta pesquisa e, apesar disso, já é possível observar, no conjunto da sua obra, uma evolução e transformação gráfica bastante expressiva. Mesmo assim, seria um equívoco afirmar que as atuais características gráficas identificadas como recorrentes nos seus desenhos de animação definiriam de imediato a sua *matriz autoral*. Na realidade, considerando-o um artista animador que se propõe a constantes processos de pesquisa e experimentações no

intuito de encontrar formas de expressão gráfica mais coerentes com suas expectativas, o que é possível afirmar sobre a formação da sua *matriz autoral* é que, quando algumas características gráficas surgem e são perpetuadas pelo artista no decorrer da sua obra, elas contribuem para evidenciar sua *matriz autoral*. Assim, algumas características gráficas que surgem nos primeiros trabalhos do artista podem não mais ocorrer nos trabalhos subsequentes, da mesma forma que outras podem surgir e se perpetuar.

Figura 37 – Evolução gráfica no desenho de animação de Alê Abreu



Legenda: em termos de características gráficas no desenho de cenários e personagens, há uma divisão clara entre os três primeiros exemplos (A, B e C) e o três últimos (E e F). Na extrema direita, listagem de aspectos gráficos que vão sendo recorrentes e que contribuem para evidenciar a *matriz autoral* do artista.

Fonte: A – *Sírius* (Brasil, 1994); B – *Espantalho* (Brasil, 1998); C – *Garoto Cósmico* (Brasil, 2007); D – *Passo* (Brasil, 2007); E – *Vivi Viravento* (Brasil, 2009); F – *O Menino e o Mundo* (Brasil, 2014).

Observando-se a atual totalidade da obra de Alê Abreu (FIGURA 37), aquilo que evidencia a sua *matriz autoral* a partir das características gráficas do seu desenho de animação não são as transformações que ocorrem nelas, mas aquilo que vai surgindo e se decantando nos trabalhos subsequentes do artista. Portanto, é possível dizer que a matriz vai ganhando

corpo à medida que o artista avança na sua carreira. No geral, o impacto promovido pela experimentação gráfica no curta-metragem *Passo* mostra claramente que o filme foi uma fronteira entre as propostas gráficas nos trabalhos anteriores e posteriores a ele, demonstrando o processo de amadurecimento em virtude das pesquisas do artista.

O próprio Abreu destacou essa transformação da sua arte ao falar da produção do longa-metragem *Garoto Cósmico* (Brasil, 2007):

Pra mim, *Garoto Cósmico* encerra uma fase de minha carreira. Fase que começou com *Sírius*, curta de 1993, e passou por o *Espantinho*, de 1998. Foi o momento de absorver, misturar e começar a depurar muitas influências. A produção do longa levou sete anos e contou com uma equipe muito enxuta. Como criador, a maior dificuldade foi carregar por tanto tempo aqueles personagens e aquela ideia de filme, que, para mim, já ficava ultrapassada. Eu já não me sentia mais a mesma pessoa que havia começado aquele projeto há tanto tempo, mas ainda tinha que desenhar os personagens naquele estilo (ABREU, [s.d.] apud MARCHETTI, 2017, p. 182, sic).

Nesse caso, a evolução gráfica no trabalho desse artista tem origem na percepção do desgaste de um referencial tradicional (estilo Disney), que se transformou em estado de necessidade no desenvolvimento de novos percursos para a sua expressão gráfica.

Sobre a formação da *matriz autoral*, é importante ainda frisar que, no constante processo de pesquisa, muitas vezes o artista tateia no escuro sem saber muito bem o que vai encontrar. De acordo com Bernardet (1994), a formação dessa *matriz* não é algo que o indivíduo autor tenha como uma meta a ser alcançada, frequentemente ele nem tem consciência de sua existência. Ela é algo que vai sendo encontrado por aqueles que a estudam e, em dado momento da carreira do artista, ele pode ter clara consciência da existência de elementos autorais que caracterizam a sua obra. Para os críticos franceses, às vezes o artista autor é o último a ter consciência dela e, no momento em que consegue falar de seus aspectos, há o que Bernardet define como a “cristalização da matriz” (BERNARDET, 1994, p. 39-40).

2.3.1 Parâmetros que podem ser relacionados à formação da *matriz autoral*

O objetivo desta pesquisa é evidenciar a formação de matrizes autorais a partir da análise das características gráficas recorrentes no conjunto da obra do artista animador brasileiro. Mas, antes de prosseguir com os estudos de caso que serão abordados no terceiro capítulo, é importante frisar que a *matriz autoral* não se define exclusivamente pela observação de características gráficas recorrentes desenvolvidas no trabalho do artista

animador, mas que essas são um dos parâmetros relacionados à cristalização da *matriz autoral*.

Assim, é também factível evidenciar a *matriz autoral* de um artista animador por meio da observação de outros parâmetros. No Quadro 2, tentou-se sistematizar alguns parâmetros investigativos diretos, relacionados à caracterização dos filmes de animação de um artista; e indiretos, relacionados às possíveis ações pelas quais ele pode direcionar o modo como se produz um filme.

Quadro 2 – Alguns parâmetros que podem ser relacionados à formação da *matriz autoral* de artistas animadores considerando pontos envolvendo a produção de um filme de animação.

1. PARÂMETROS DIRETOS	2. PARÂMETROS INDIRETOS
Visualidade Movimento Técnica de animação Temática Narrativa	Produtor e ou diretor Fomento Equipe Instrumentação

Fonte: elaborado pelo autor.

Os parâmetros acima foram pensados em função da diferença entre aqueles que aparecem diretamente na caracterização final de um filme de animação e aqueles que estão por trás da produção. Além disso, estão relacionados às possíveis funções que um artista animador pode assumir dentro da produção nos moldes industriais: 1 – Pré-produção: definição da *temática* e a *narrativa* manifestadas no roteiro. Os estudos de personagens, cenários e objetos estabelecem a *visualidade* do filme por meio de modelos aprovados pelas figuras do *produtor* e ou *diretor*. Nessa etapa, o tipo de *fomento* e o tamanho e tipo de *equipe* também são definidos; 2 – Produção: realização do *movimento* por meio da *técnica* e das *instrumentações* específicas; 3 – Pós-produção: finalização do filme, adição de efeitos, tratamento de imagens, edição e sonorização.

Excetuando o parâmetro da visualidade, os outros parâmetros listados acima não são o foco desta pesquisa, portanto serão abordados com pouco aprofundamento.

2.3.1.1 Parâmetros diretos

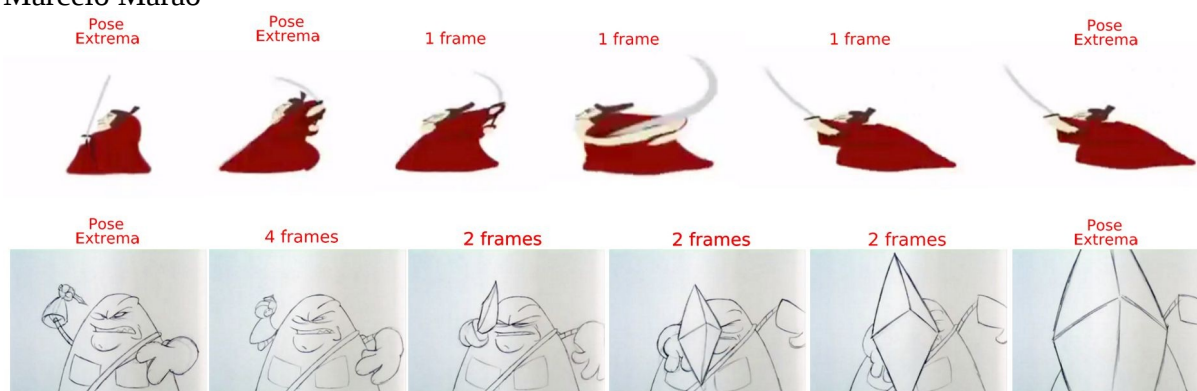
Os parâmetros diretos são aqueles que influenciam diretamente nas características dos filmes de animação. Determinam como o artista animador autor é recorrente em cada parâmetro.

animador teste o tempo da ação e a funcionalidade dos desenhos etapa por etapa. Na animação direta, isso não é possível, o que exige um processo de desenhar mais intuitivo ou improvisado (WILLIAMS, 2001, p. 61-62). Este segundo método serve para a animação de movimentos complementares, como roupas, cabeça, cabelo ou qualquer outro que esteja conectado ao elemento principal.

Fato é que cada animador poderá estabelecer seus métodos e processos de animação. Logicamente que o domínio de uma boa metodologia, como as propostas por Williams, ajudam na confecção eficiente do movimento, mas também tendem a direcionar para aspectos convencionais de concepção do movimento animado, ficando a cargo do artista animador empreender suas *características gráficas singulares* além das convenções.

Dois exemplos que ilustram esse processo de empreender qualidades singulares na maneira do artista de construir o movimento animado, a partir da metodologia proposta por Richard Williams (2001), podem ser observados nas animações de personagem de dois artistas animadores brasileiros, Marcelo Marão e Wesley Rodrigues. Ambos utilizam o método da “animação planejada”, contudo, em termos gerais, no que se refere ao tempo das ações, os movimentos animados nos filmes de Wesley Rodrigues são mais rápidos que os movimentos criados por Marcelo Marão, que tendem a ser mais lentos. Na Figura 39, foram separadas duas ações semelhantes de personagens diferentes, animados por Wesley e Marão respectivamente.

Figura 39 – Temporização das ações no movimento animado dos artistas Wesley Rodrigues e Marcelo Marão



Legenda: seqüência de imagens de ações semelhantes: empunhar e lançar uma espada. Primeiro, minicurtametragem *Pinga com Sakê*, de Wesley Rodrigues e Antônio Cruvinel, no qual a ação do samurai que empunha a espada foi animada utilizando-se apenas um *frame* para cada desenho. Embaixo, *O Arroz Nunca Acaba*, de Marcelo Marão, que animou uma ação semelhante, contudo, utilizou de quatro *frames* para a antecipação da ação e dois *frames* para a ação de lançamento da espada.

Fonte: *Pinga com Sakê* (Brasil, 2009); *O Arroz Nunca Acaba* (Brasil, 2000).

Nesses casos, Wesley utilizou apenas um *frame*²² para cada desenho entre as poses extremas conferindo maior velocidade à ação de empunhar a espada. Marão utilizou-se de quatro *frames* para o movimento de antecipação (da primeira para a segunda imagem) e dois *frames* para os desenhos intermediários na ação de lançar a espada na direção do espectador, o que deixou o movimento do personagem mais lento. Tomando como base essas características recorrentes na dinâmica do movimento nos dois artistas, pode-se dizer que essa é uma característica do movimento que contribui para evidenciar a *matriz autoral* de cada um deles.

A questão do movimento como parâmetro de análise da matriz do artista animador foi também estudada na pesquisa do professor e pesquisador Antônio Fialho, citada no primeiro capítulo, Fialho (2013) abordou alguns artistas animadores que partem das convenções preestabelecidas de construção do movimento clássico de personagem (12 princípios fundamentais da animação) como forma de empreender o seu potencial criativo gerando propostas diferenciadas no movimento.

- **Visualidade**

Refere-se à expressão gráfica que está sendo analisada nesta pesquisa. Diferente dos outros parâmetros, nele a singularidade fica mais explícita no conjunto da obra do artista animador devido a sua natureza, essencialmente visual.

- **Técnica de animação**

Refere-se à técnica de animação que é mais adotada pelo artista animador. É de praxe que cada artista se especialize em uma técnica ou outra de animação. Por exemplo, o artista animador Alê Abreu trabalha majoritariamente com a técnica do recorte digital misturada com a de desenho à mão. Já o artista animador cearense Diego Akel trabalha recorrentemente com a mistura de técnicas de animação por captura em *stop motion*:²³ animação de objetos, pinturas sobre fotografias e impressões de imagens sequenciais (FIGURA 40).

- **Temática e narrativa**

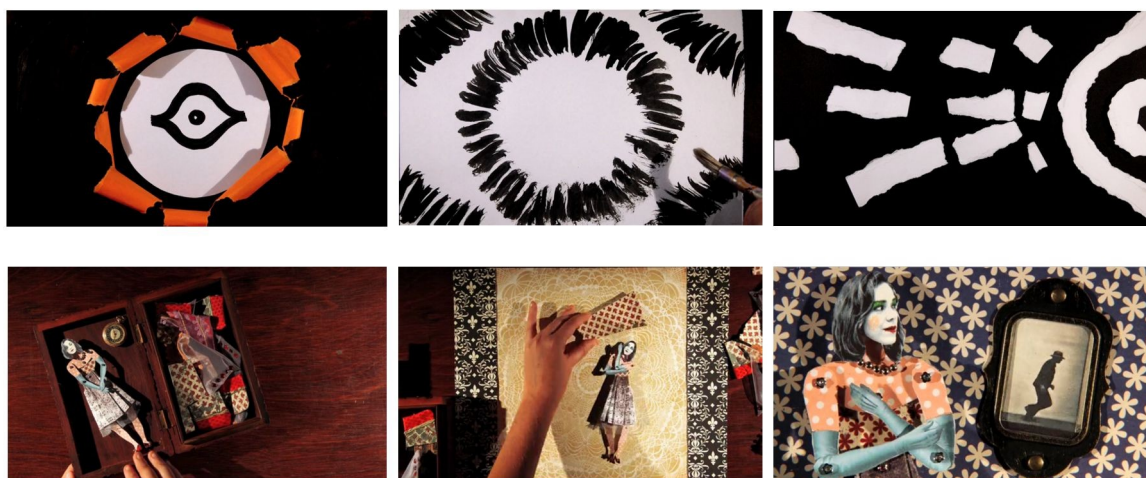
Esses dois parâmetros estão relacionados ao tipo de história que é contada. Nesse caso, o artista animador autoral pode executar a função do roteirista. Por exemplo, o artista animador Alê Abreu tende a trabalhar com temáticas e narrativas dentro do universo imaginário da criança. Outro exemplo é Francisco Liberato, que aborda recorrentemente a

²²Em livre tradução para o português, “quadro”, o termo *frame* se refere a uma única imagem do filme cinematográfico.

²³*Stop Motion* é um processo de captura fotográfica com manipulação na posição de objetos e personagens para sugerir movimento.

temática dos contos e mitos literários do Nordeste brasileiro por meio de narrativas que abordam a luta do cangaceiro, a seca nordestina, a religiosidade, o coronelismo etc.

Figura 40 – Técnica de animação por *stop motion* com recortes e objetos utilizada por Diego Akel



Legenda: imagens de dois curtas-metragens de animação dirigidos e animados pelo artista Diego Akel. 1 – Na linha de cima, três imagens da vinheta ABEDESIGN Mais CE 2015, animada por *stop motion*, na qual o artista misturou animação de recorte de papel, desenho e pintura; 2 – Na linha de baixo, imagens do curta-metragem *Agradecimentos*, do projeto CONEXÕES (videoclipe para a música “Agradecimentos”, de Bárbara Eugênia), no qual Diego Akel animou também no processo de animação por *stop motion*, objetos, recortes e imagens sequenciais impressas.

Fonte: ABEDESIGN Mais CE 2015 (Brasil, 2015) e *Agradecimentos* (Brasil, 2013).

2.3.1.2 Parâmetros indiretos

Os parâmetros indiretos estão relacionados a fatores externos ao filme de animação em si. Têm relação com funções que o artista animador autoral assume na organização da produção do filme. Eles não são transpostos de forma explícita para a caracterização da animação, embora, em alguns casos, possam determinar aspectos gráficos do filme de animação, como é o caso do uso da instrumentação.

- **Produtor e diretor**

Função assumida pelo artista animador autoral na figura do produtor e diretor. A princípio parece estranho estabelecer esses parâmetros para analisar a *matriz autoral* do artista animador, pois o diretor é quem geralmente determina como filme deve ser feito, direcionando todas as regras do jogo. O produtor é o profissional que financia e organiza a produção. Nesse caso, o artista animador pode tomar decisões – como se fosse o produtor ou o diretor – que sejam recorrentes entre as produções de sua responsabilidade, como estabelecer o estilo de história a ser contada ou o visual e a técnica que devem ser adotados.

O artista animador gaúcho Otto Guerra é um bom exemplo de como a atuação na figura de diretor e produtor na Otto Desenhos Animados pode ser um parâmetro de análise para seu trabalho que evidencia a sua *matriz autoral*. Trabalhando como fundador do seu estúdio desde a década de 1970, a formação da sua *matriz autoral* talvez não esteja relacionada a sua expressão gráfica, mas sim a sua capacidade de articular a produção de filmes de animação baseados nos trabalhos de outros artistas, como ilustradores, cartunistas e até outros artistas animadores. Assim, Otto Guerra promove a diversidade nas narrativas e no visual dos filmes produzidos no estúdio (FIGURA 41).

Figura 41 – A diversidade de filmes produzidos por Otto Guerra no papel de produtor



Legenda: da esquerda para a direita, filmes de animação produzidos pelo estúdio Otto Desenhos Animados: *Rocky & Hudson, os caubóis gays*, de Otto Guerra, baseado na expressão gráfica do cartunista gaúcho Adão Iturrusgarai; *Wood & Stock, sexo, orégano e rock'n'roll*, de Otto Guerra, longa-metragem baseado na expressão gráfica de Laerte Coutinho; *Até que a Sbornia nos separe*, de Otto Guerra e Ennio Torresan Jr.; e *Castillo Y El Armado*, de Pedro Harres.

Fonte: *Rocky & Hudson, os caubóis gays* (Brasil, 1994); *Wood & Stock, sexo, orégano e rock'n'roll* (Brasil, 2006); *Até que a Sbornia nos separe* (Brasil, 2013); e *Castillo Y El Armado* (Brasil, 2013). disponível em: <<http://www.ottodesenhos.com.br/>>. Acesso em: 4 maio 2018.

A Otto Desenhos Animados promoveu filmes com os personagens de ilustradores e cartunistas como o gaúcho Adão Iturrusgarai e Laerte Coutinho respectivamente em longas-metragens de animação *Rocky & Hudson, os caubóis gays* (1994) e *Wood & Stock, sexo, orégano e rock'n'roll* (2006), resultando na promoção da expressão gráfica de outros artistas por meio da sua articulação como diretor e produtor.

- **Fomento**

Diz respeito à fonte de financiamento ou sustentabilidade que direciona em qual nicho de mercado o artista animador vai atuar. Da mesma maneira que há artistas que trabalham com fomento de empresas privadas produzindo conteúdos comerciais, como séries e filmes para TV, há artistas que trabalham com fomento público ou próprio e que se tornam realizadores independentes. Nesse sentido, esse parâmetro contribui para evidenciar sua

matriz autoral relacionando a atuação do artista ao nicho de mercado no qual ele trabalha de maneira recorrente.

- **Equipe**

Refere-se à forma como o artista animador vai trabalhar em sintonia com outros artistas. Nesse caso, relaciona-se à ideia de trabalho solitário ou coletivo. Geralmente, o trabalho do profissional independente acumula funções nos diversos processos de realização do filme de animação. Por exemplo, Diego Akel e Jackson Abacatu trabalham solitariamente de forma recorrente na maioria das suas produções. Alê Abreu costuma trabalhar com equipes pequenas, delegando funções criativas, como composição, efeitos especiais, montagem etc., a outros artistas. Assim, a matriz do artista animador também pode ser estudada por meio de sua preferência por trabalhar em equipe ou não.

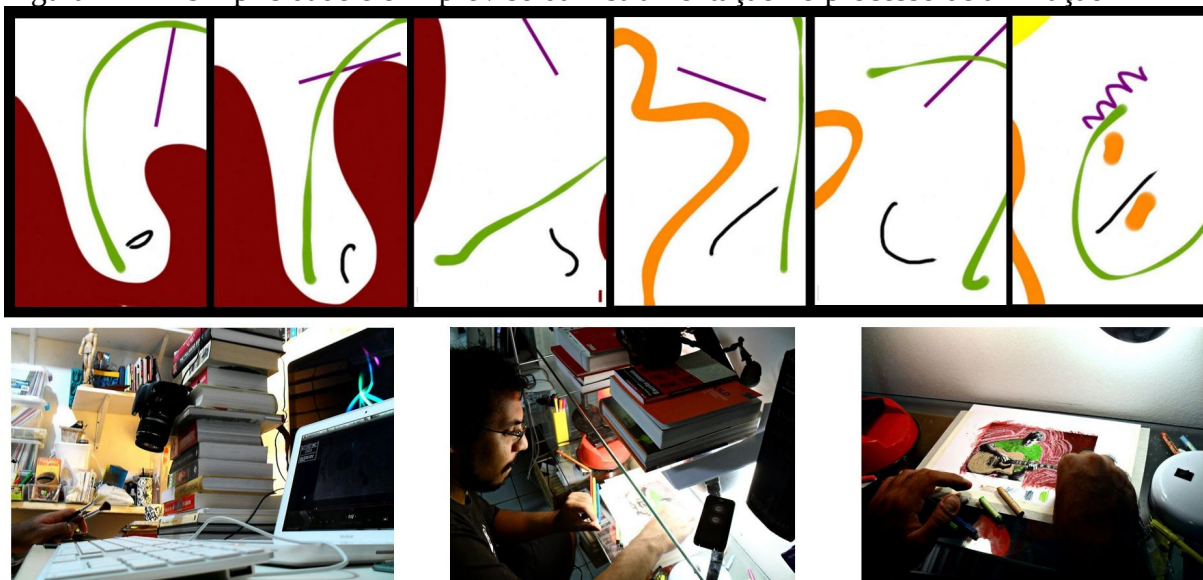
- **Instrumentação**

Refere-se à instrumentação mais utilizada pelo artista animador. Pode ser relacionada também ao parâmetro da técnica de animação, visto que uma está ligada à outra. A instrumentação conduz para a técnica, que por sua vez define as características gráficas. Por exemplo, o artista animador Diego Akel tem produzido curtas-metragens de animação experimentais utilizando o programa ArtStudio de desenho digital, aplicativo para dispositivos móveis iPhone. Para ele, o uso desse simples e fácil instrumento lhe permite pensar o fazer animação de forma intuitiva, livre e sem as amarras das grandes estruturas metodológicas de produção. Nas palavras de Akel, isso é produzir sem muitas “frescuras”:

Quando digo “sem frescura” quero dizer eliminando diversos processos, sem etapas que acabem me distanciando da empolgação e vontade que, acredito, sempre estão no começo de qualquer criação artística, mas que nem sempre chegam ao final. Ao fazer estes estudos, tudo é tão rápido e intuitivo que, antes de pensar, já fiz algumas dezenas de *frames* e algo que me parece interessante já se delineia. Claro, continuarei fazendo trabalhos mais complexos, que necessariamente envolvem mais aspectos técnicos para uma conclusão interessante, mas confesso que criar assim, tão solto, é irresistível, delicioso, instigante e viciante. Não posso deixar de pensar: porque não fazer trabalhos “pra valer” desta forma? Por que todo trabalho animado precisa necessariamente de semanas, meses, até anos produzindo? Por que não posso fazer um trabalho interessante de uma tacada só, em alguns dias (ou até algumas horas), sem processos complexos, sem tantas etapas a serem seguidas, sem um “manual” de produção a ser percorrido? Me incomoda muito, inclusive, que muitos dos meus colegas não consigam ver o cinema de animação além destas fronteiras – o vêem apenas como uma indústria, com uma fórmula a ser seguida para se conquistar um “mercado”. As abordagens – sejam técnicas, temáticas ou conceituais – são apenas repetidas, nunca questionadas ou aprimoradas (AKEL, 2012).

Para Diego Akel, o trabalho “sem frescura” se refere ao fazer animação com toda liberdade, sem estar condicionado a grandes e caros recursos tecnológicos, além do fazer imediato pautado na surpresa e no improviso que a simplicidade do dispositivo móvel pode proporcionar (FIGURA 42).

Figura 42 – A simplicidade e o improviso da instrumentação no processo de animação



Legenda: 1 – Na linha de cima: sequência de imagens do curta-metragem *Estudo Animado #1: linhas*, experimento feito no software ArtStudio, no dispositivo móvel iPhone; 2 – Na linha de baixo: três fotografias do estúdio de Diego Akel, ilustrando seu estilo de trabalho simples e improvisado. A máquina fotográfica fica presa em uma pilha de livros, e prateleira de vidro é usada como mesa de animação.

Fonte: 1 – *Estudo Animado #1: linhas* (Brasil, 2012); 2 – fotos disponíveis em: <<http://cineakel.blogspot.com.br/search/label/Testes>>. Acesso em: 4 maio 2018.

2.4 MARCELO MARÃO: UMA *MATRIZ AUTORAL* CRISTALIZADA

Natural de Nilópolis, na Baixada Fluminense, cidade do estado do Rio de Janeiro, Marcelo Marão é o típico artista que produz animação intercalando produções independentes com trabalhos encomendados e coletivos. De acordo com ele, quando sua família se mudou para Nilópolis, seus pais achavam a cidade um tanto perigosa. Por causa disso, ele ficava boa parte do seu tempo no quarto brincando, lendo quadrinhos e desenhando (MARÃO, 2013). Foi assim que, no início dos anos 1990, ele deu início às suas primeiras experiências autodidatas animando em bloquinhos de papel. Passou muitos anos trabalhando como assistente de animação em estúdios de São Paulo, onde conheceu boa parte das pessoas com quem trabalha hoje. Nas horas vagas e durante a noite, produzia seus curtas-metragens de animação autorais. Em 2003, Marão se juntou ao artista animador paulista Arnaldo Galvão e, com mais alguns amigos, fundaram em a Associação Brasileira de Cinema de Animação –

ABCA –, entidade que tem como objetivo representar a classe dos artistas animadores brasileiros além de apoiar e incentivar a produção de animação no Brasil.

Marão é formado em Belas Artes pela Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ –, onde teve contato com algumas poucas disciplinas específicas de animação, mas pode-se dizer que ele realmente se profissionalizou como animador trabalhando no mercado e produzindo curtas para serem exibidos em festivais de animação, dentre eles, o brasileiro Anima Mundi, que ocorreu pela primeira vez no ano de 1993 e no qual o artista animador holandês Paul Driessen foi homenageado.

Em 1993, eu estudava na Escola de Belas Artes da UFRJ, quando aconteceu algo que mudaria toda minha vida profissional, meu círculo de amigos e até meus relacionamentos afetivos. Em uma pequena sala de 100 lugares no centro do Rio, um evento exibia os filmes de animação durante a semana. Eram poucas sessões que se repetiam diariamente, com filmes vindos de várias partes do mundo, sem legendas. Mas não importava. Mesmo sem entender russo ou alemão, eu assistia repetidamente aos mesmos curtas retomando no dia seguinte e passando horas sentado sozinho na escadaria do CCBB entre as sessões, em um festival em sua primeira edição, e onde eu não conhecia ninguém (MARÃO, 2013, p. 27).

Marão afirmou ainda que, naquela semana, começava o que seria a sua profissão. Participante desde o primeiro Anima Mundi, ele construiu sua carreira trocando ideias e fazendo amigos nas rodas de conversa, participando e trabalhando nos *workshops*, cursos rápidos oferecidos pelo festival.

[...] A minha experiência pessoal é muito parecida com a de muitos da minha geração e das gerações posteriores. Eu assisti ao festival no seu primeiro ano, participei das oficinas no segundo, trabalhei como monitor destas mesmas oficinas a partir da terceira edição e lancei meu primeiro curta, realizado como projeto de graduação, no quarto Anima Mundi, fazendo parte dos cinco títulos do tímido chamado renascimento (MARÃO, 2013, p. 27).

Verifica-se na fala do artista que a existência do festival Anima Mundi realmente foi um pontapé em sua vida profissional, pois era um dos poucos lugares disponíveis para a exibição de curtas-metragens de animação de artistas independentes. Além do mais, era a oportunidade de construir sua rede de relacionamentos, fosse por meio de uma conversa entre animadores na sala de cinema ou mesmo numa roda de conversa em uma mesa de bar depois de uma sessão e outra do festival. Marão comenta que, no contexto dos festivais, passou a conhecer os artistas animadores autores dos quais só conhecia os estilos de desenhos pelos filmes a que assistia na tela de cinema. “Era sempre uma satisfação conhecer o rosto de um

artista animador tempos depois de já conhecer o seu traço, afirma o artista” (MARÃO, 2013, p. 29).

O conjunto da obra de Marão conta com curtas-metragens autorais, filmes coletivos e diversos filmes publicitários. Optou-se para esta análise abordar somente filmes autorais, nos quais ele foi o único ou o principal animador criador dos desenhos. Dessa maneira, foram selecionados sete curtas-metragens que englobam 19 anos de carreira do artista: *Cebolas São Azuis* (1996), *O Arroz Nunca Acaba* (2000), *Chifre de Camaleão* (2000), *Seu Dente Meu Bico* (2005), *O Anão Que Virou Gigante* (2008), *Eu Queria Ser um Monstro* (2009) e *Até a China* (2015). Nesses filmes, buscou-se identificar *características gráficas singulares* recorrentes: os três primeiros serviram de base de identificação das singularidades gráficas nos desenhos de cenário e personagem, e os demais curtas para a identificação da recorrência delas.

Um dos motivos de escolha desse artista animador foi o fato de que sua obra apresenta certa homogeneidade gráfica nos desenhos de animação, pois, do primeiro filme para o último, há pouca variação nas características gráficas de cenários e personagens.

2.4.1 As influências significativas

Retornando a algumas ideias formuladas no primeiro capítulo desta pesquisa, é possível relacionar alguns fatos da vida de Marcelo Marão que contribuíram significativamente para o desenvolvimento dos aspectos gráficos de seu desenho de animação. Em termos de conhecimentos técnicos, pode-se dizer que o curso de Artes na Escola de Belas Artes da UFRJ lhe deu alguns subsídios técnicos para o desenho. Mas Marão pontuou que foi o trabalho e o convívio no contexto do festival Anima Mundi que o ajudaram em termos de aprendizado em animação. “Em uma época em que – fora raríssimas e isoladas situações – não havia formação acadêmica formal em animação, aqueles quatro ou cinco dias intensos de *workshop* eram muitas vezes mais relevantes ao aprendizado do que todo o semestre da faculdade”, afirma Marão (2013, p. 30).

Em se tratando de *referenciais artísticos de interesse*, é bem possível que Marcelo Marão tenha sido influenciado pelos quadrinhos que lia em casa, pelos estudos sobre arte na faculdade e principalmente pelos filmes a que assistia nas sessões do Anima Mundi. Marão cita uma em especial que era a retrospectiva de filmes brasileiros, ocorrida no primeiro Anima Mundi. Dentre os filmes dessa sessão, ele destacou o modo e as qualidades técnicas dos desenhos no curta-metragem *El Macho* (BRASIL, 1993), filme dirigido e animado pelo artista

animador brasileiro Ennio Torresan Jr. Nas palavras de Marão, “[...] virtuoso lápis no papel e pintado com lápis de cor [...]” (FIGURA 43).

Figura 43 – Referencial artístico que influenciou e inspirou a arte-finalização dos trabalhos de Marcelo Marão

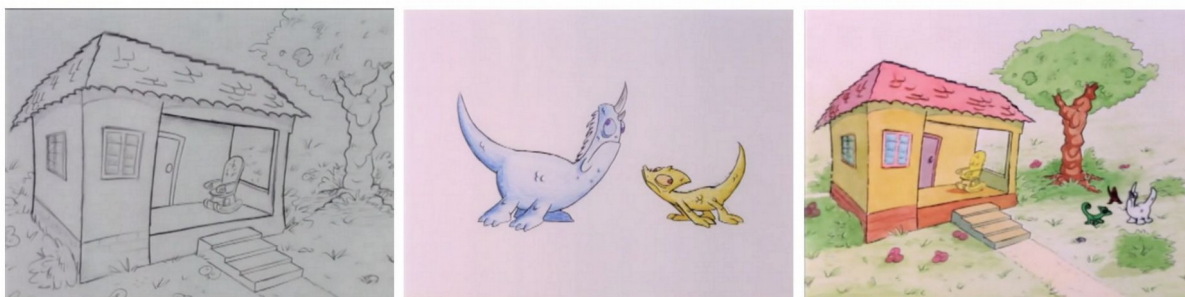


Legenda: três de imagens do curta-metragem de animação *El Macho*, de Ennio Torresan Jr. Cena do elevador: as características gráficas como o traço rabiscado, lápis no papel e o colorido com lápis de cor são qualidades gráficas que inspiraram Marcelo Marão.

Fonte: *El Macho* (Brasil, 1993).

A princípio, parece ser um comentário desprezível, mas o curta de Ennio Torresan Jr. claramente influenciou muito a maneira como Marão passou a finalizar seus curtas de animação, como pode ser verificado no curta-metragem *Chifre de Camaleão* (Brasil, 2000) (FIGURA 44).

Figura 44 – Curta-metragem de animação *Chifre de Camaleão*



Legenda: três imagens do filme que demonstram claramente a influência artística de Ennio Torresan visto na Figura 43. Marão optou por finalizar o curta na técnica de desenho à mão, com lápis grafite e colorização com lápis de cor e ou de cera.

Fonte: *Chifre de Camaleão* (Brasil, 2000).

Com exceção do primeiro curta de Marcelo Marão, *Cebolas São Azuis* (1996), que será analisado a seguir, no geral, os filmes produzidos por ele apresentam essa mesma tendência de arte-finalização dos desenhos, com pequenas diferenças relacionadas a duas fases do artista; produção analógica (desenhos fotografados em película) e produção digital (desenhos digitalizados com tratamento de brilho e contraste). Assim, os desenhos de Marão são caracterizados pelo traço grafite (fase analógica) e linhas pretas (fase digital), um pouco

rabiscadas sobre o papel branco ou fundo branco e com eventuais elementos coloridos com lápis de cor ou de cera (fase analógica) e cores chapadas (fase digital).

Nessa perspectiva, pode-se afirmar que o curta-metragem de Ennio Torresan Jr. assistido no festival Anima Mundi foi para Marcelo Marão um “acaso significativo”, caracterizado como um *referencial artístico de interesse* de grande influência sobre os aspectos gráficos do seu desenho de animação.

2.4.2 Identificando *características gráficas singulares*

Nos curtas-metragens de animação *Cebolas São Azuis* (Brasil, 1996), *O Arroz Nunca Acaba* (Brasil, 2000) e *Chifre de Camaleão* (Brasil, 2000), pretende-se analisar a maneira como Marcelo Marão desenha os *elementos gráficos fundamentais* (linha, forma, cor e superfície) para criar as significações que definem *características gráficas singulares* dos seus desenhos de animação.

Cebolas São Azuis (Brasil, 1996) é o primeiro curta-metragem a ser analisado e foi um projeto de conclusão de curso feito na Escola de Belas Artes da UFRJ. Todos os desenhos de personagens e objetos animados foram primeiramente feitos no papel e em seguida retrçados no acetato.²⁴ Essa informação é relevante pois o fato de o artista ter retrçado os desenhos originais no acetato sugere alguma mudança dos aspectos gráficos dos desenhos originais em razão da instrumentação técnica. Desenhar em acetato era um processo que convencionalmente exigia a limpeza e a precisão das linhas de contorno dos desenhos. A colorização era obrigatoriamente feita com tintas de aspecto viscoso, grosso e opaco para melhor aderir ao material plástico da folha de acetato, o que deixava as cores de preenchimento de superfície totalmente chapadas.

Além do mais, quando comparado aos outros filmes do artista, essa produção seguiu padrões convencionais da animação em termos de arte-finalização, cenários bem trabalhados e personagens pintados e com linhas de contorno limpas. Isso provavelmente ocorreu em razão de o curta ter sido produzido no contexto de uma escola na qual as orientações dadas ao artista exigiam pré-requisitos como a própria transposição dos desenhos para o acetato.

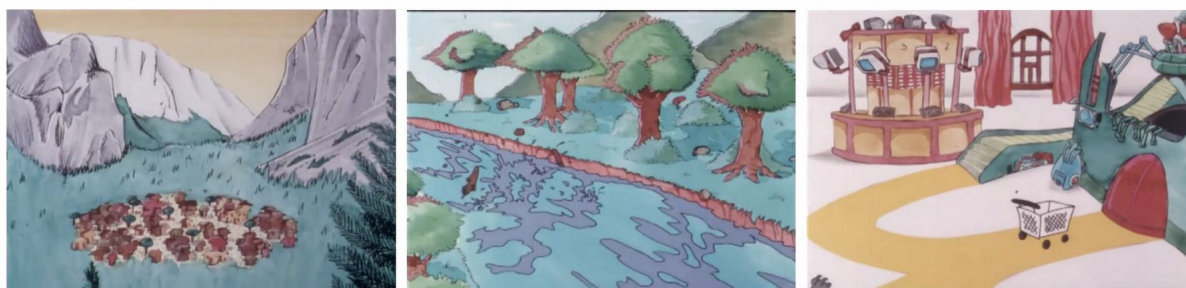
A história do filme se passa em uma aldeia que é invadida por um estranho mago que sequestra todas as moças virgens do local e as transforma em cebolas azuis. O mago é um

²⁴ Folhas transparentes constituídas de material plástico, utilizadas para sobrepor e separar elementos animados de não animados, como personagens sobre cenários estáticos.

uma figura tecnológica que viaja de ônibus espacial e usa controle remoto e micro-ondas no lugar dos tradicionais varinha mágica e caldeirão.

Os cenários desse curta seguem aspectos gráficos figurativos de representação dos elementos (montanhas, árvores, casas etc.), feitos com preciosismo nos detalhes e cores de superfície, com variações tonais e uso de claro e escuro para simular a luz e sombra (FIGURA 45).

Figura 45 – Cenário do curta *Cebolas São Azuis*

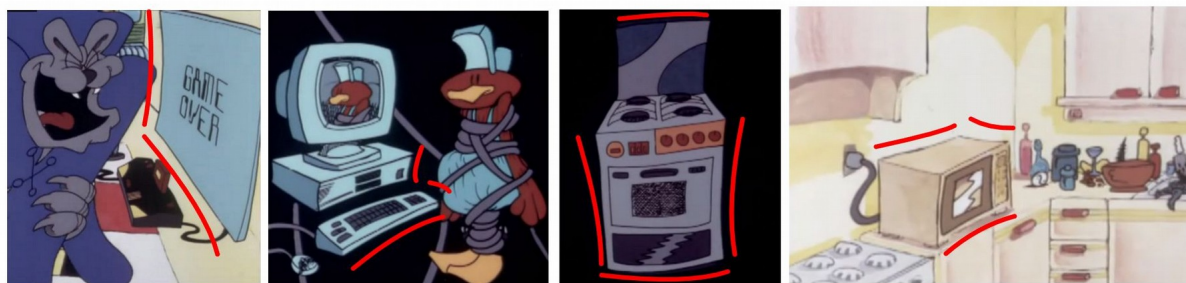


Legenda: cenários produzidos para o curta-metragem *Cebolas São Azuis*, de Marcelo Marão. O desenho detalhado e a arte-finalização são características gráficas observadas em todos os cenários desse curta-metragem.

Fonte: *Cebolas São Azuis* (Brasil, 1996).

Uma característica gráfica adotada pelo artista é a distorção das formas nos elementos de cenários, que ocorre de forma bastante sutil nesse curta, mas fica mais expressiva nos filmes subsequentes. Na Figura 46, as deformações aparecem, por exemplo, nos elementos do carrinho de supermercado, na TV, no teclado do computador, no fogão e no micro-ondas.

Figura 46 – Leves deformações em alguns elementos de cenário



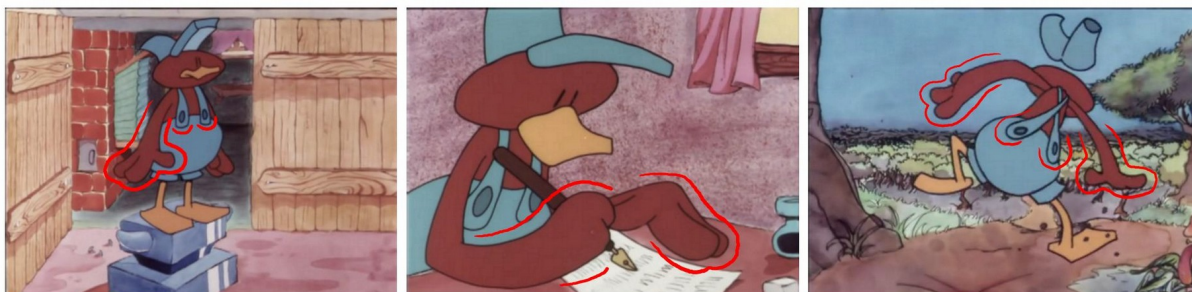
Legenda: leves deformações nas formas dos elementos de cenários (indicações em vermelho), no filme *Cebolas São Azuis*, de Marcelo Marão. As distorções são aspectos gráficos recorrentes no trabalho desse artista.

Fonte: *Cebolas São Azuis* (Brasil, 1996).

Outras características gráficas identificadas no trabalho de Marcelo Marão são as formas pesadas, robustas, e a simplificação volumétrica nos desenhos de personagens. Na Figura 47, identificam-se essas características nas mãos, pés e cabeça do personagem do pato, como se pode ver nas indicações em vermelho. Analisando os desenhos, o peso e a robustez

ocorrem em razão de o artista criar o contraste na espessura das formas, nas partes que compõem o personagem. Por exemplo, uma das extremidades dos braços é fina e gradativamente vai ficando mais espessa, à medida que se aproxima da extremidade oposta do mesmo braço. Assim, a robustez da mão se dá em função da espessura do punho do referido braço, como se vê na segunda imagem da Figura 47.

Figura 47 – Formas robustas no desenho de personagem de Marcelo Marão



Legenda: formas robustas nas mãos e na alça do macacão (indicações em vermelho) com supressão de detalhes no bico e na pata do personagem do pato no curta-metragem *Cebolas São Azuis*, direção de Marcelo Marão.

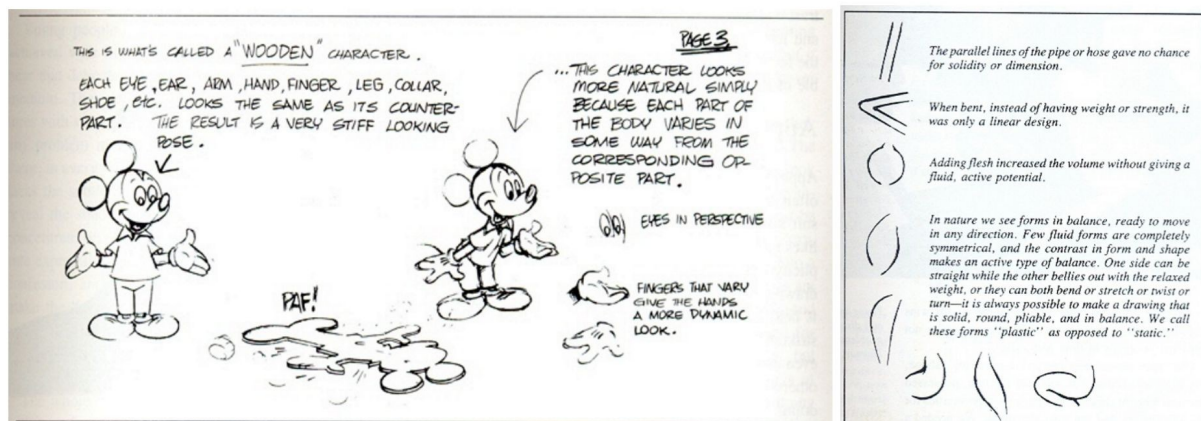
Fonte: *Cebolas São Azuis* (Brasil, 1996).

O uso de linhas não paralelas e de sobreposição de linhas que adentram a superfície interna das formas, assim como as diferenças de proporções, são estratégias técnicas de simulação de volume e profundidade para desenhos bidimensionais.

Na Figura 48, há o estudo do personagem Mickey Mouse demonstrando diferenças entre o desenho frontal, à esquerda, duro e chapado em relação ao da direita, que é mais relaxado, natural, adequadamente volumétrico e com profundidade. Nesse segundo desenho, um dos braços do personagem está sobreposto ao corpo, e as pernas estão com tamanhos ligeiramente diferentes, além, é claro, da sobreposição de algumas linhas não paralelas que compõem, por exemplo, a manga do braço frontal.

Retornando à Figura 47, Marão desenvolveu estratégias semelhantes no seu personagem do Pato. Ele exagerou os extremos dos elementos dos braços, das mãos e da alça do macacão. Contudo, suprimiu linhas que ajudariam a sugerir volume, como é verificado na ausência da linha da boca na forma do bico e no contato da perna com a pata direita, observado na primeira imagem na mesma figura.

Figura 48– Estratégias para dar volume ao desenho bidimensional



Legenda: 1 – À esquerda: demonstração de como a sobreposição de linhas e variação do tamanho das formas deixa o personagem muito mais volumétrico e com profundidade; 2 – À direita: explicação didática do uso de linhas não paralelas permite simular volumes e dobras orgânicas para a representação de musculatura e membros para personagens.

Fonte: Thomas; Johnston, 1981, p. 68-69.

Sobre a supressão das linhas, pode-se dizer que os desenhos estão incompletos em virtude da economia de trabalho na pintura dos acetatos, mas essa característica gráfica aparece em outros filmes de Marão, o que permite dizer que é uma singularidade gráfica manifestada no desenho do artista. Essas estratégias não deixam a desejar na plausibilidade estrutural de seus personagens, o que demonstra a *compreensão técnica* de representação espacial e volumétrica do desenho bidimensional por parte do artista.

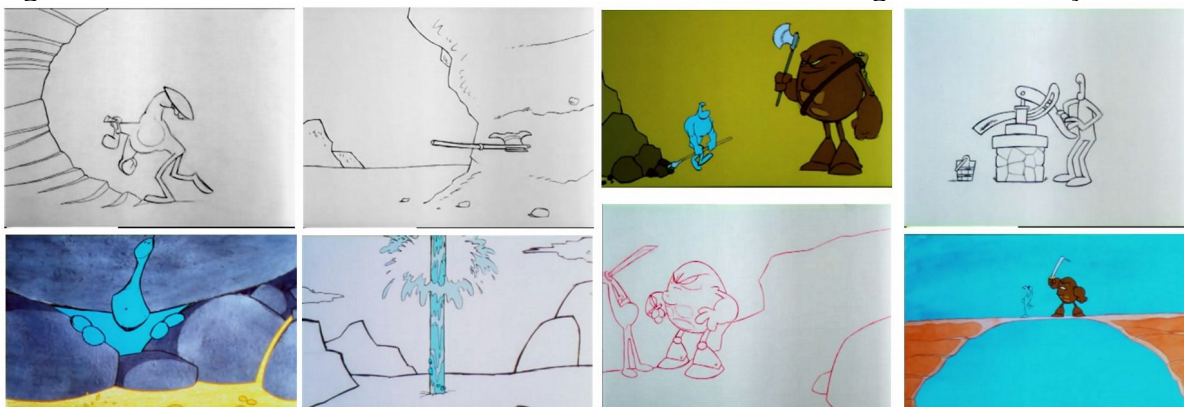
Nos curtas-metragens de animação *O Arroz Nunca Acaba* (Brasil, 2000) e *Chifre de Camaleão* (Brasil, 2000), as características gráficas apontadas no filme *Cebolas São Azuis* (Brasil, 1996) – as distorções, as formas robustas e a simplificação – também aparecem. O primeiro foi produzido com a intenção de mostrar um trabalho em progresso a partir de planos feitos em diferentes estágios de finalização, contendo cenas animadas com todos os desenhos necessários para conferir o movimento fluido, cenas apenas com desenhos de *storyboard*²⁵ e cenas animadas e coloridas. A narrativa conta a história de dois personagens que lutam entre si sem motivo aparente. Já no segundo curta-metragem, *Chifre de Camaleão*, Marão aborda o cotidiano de um bebê no quintal de uma casa e a disputa entre dois camaleões por uma fêmea, no mesmo lugar.

Diferentemente do primeiro filme, nestes dois curtas-metragens, Marcelo Marão elaborou cenários com o mínimo de elementos, ou seja, apenas com informações relevantes para a narrativa. Em *O Arroz Nunca Acaba*, na maioria dos cenários criados, a simplificação

²⁵ Roteiro contendo imagens em sequências indicando ações, planos e cenas organizadas em uma linha de tempo com som guia.

ocorre porque Marão desenhou apenas elementos que interagem diretamente com o personagem. No caso da colorização, há o uso mínimo de cores e, onde ele ocorre, há menor diversidade, com predomínio de tons de azuis e amarelos (FIGURA 49).

Figura 49 – Cenas do curta *O Arroz Nunca Acaba* em diferentes estágios de finalização

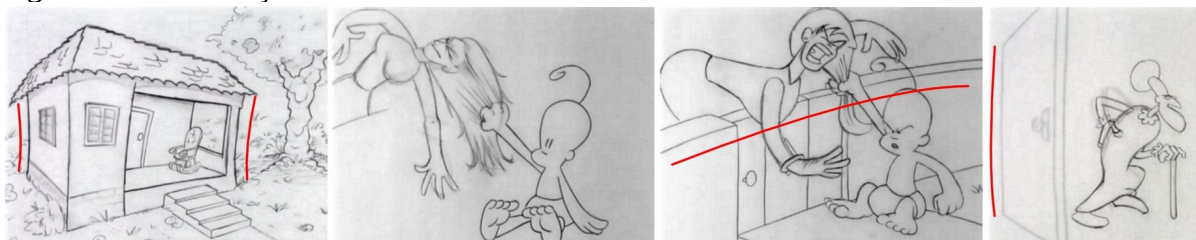


Legenda: série de imagens do curta-metragem *O Arroz Nunca Acaba*, de Marcelo Marão. Independentemente da finalização, Marão tende a suprimir o máximo possível os elementos de cenário, colocando apenas as informações que interagem com os personagens ou elementos animados. Em determinados cenários, há a supressão total de qualquer figura de fundo, e, em alguns casos, Marão optou pela supressão de detalhes que pudessem sugerir volumes, relevos e sombras, por exemplo, nas rochas.

Fonte: *O Arroz Nunca Acaba* (Brasil, 2000).

No curta-metragem *Chifre de Camaleão* (Brasil, 2000), a simplificação também ocorre por meio da supressão do máximo de informações que não interagem com os personagens e, em algumas cenas, o cenário desaparece por completo. Vê-se que a ideia de simplificação não necessariamente significa a ausência de detalhes, mas supressão de um ou outro elemento da forma. Marão repete a tendência de distorcer os elementos do cenário (FIGURA 50).

Figura 50 – A distorção nos elementos de cenário



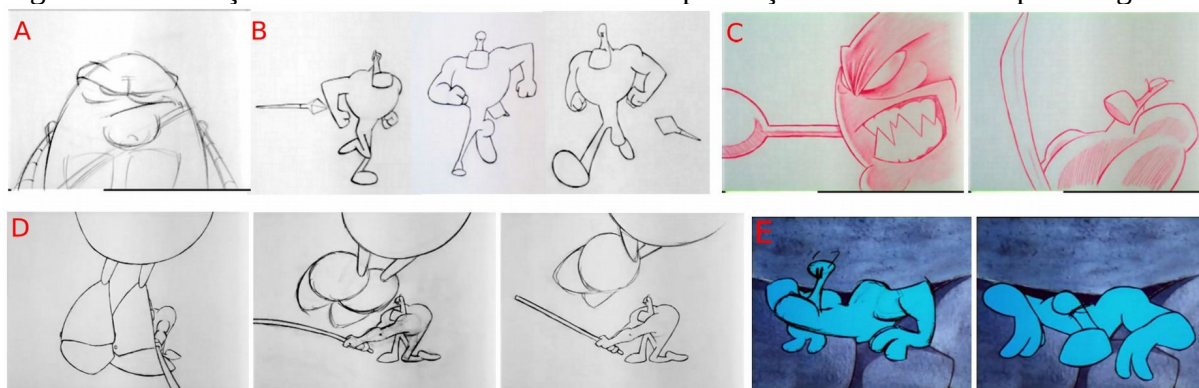
Legenda: o desenho na sua técnica original do lápis grafite sobre papel branco. Formas distorcidas nos elementos de cenário indicados pelas linhas vermelhas. A simplificação do cenário ocorre com frequência. Na segunda e na terceira imagem, equivalem ao mesmo enquadramento. Na segunda, foi feita apenas a sugestão do cenário por meio da linha que limita a visualização das pernas da mulher. Já na terceira, aparecem o muro e o portão. Na última imagem, apenas a porta da casa aparece.

Fonte: *Chifre de Camaleão* (Brasil, 2000).

Marcelo Marão também optou por finalizar esse filme da maneira mais básica, sem retracar e pintar os desenhos, deixando-os com a aparência do desenho original, ou seja, feito à mão, com linhas ligeiramente rabiscadas na técnica do grafite sobre papel branco.

Marão não parece ter se preocupado em manter todos os desenhos com a linha contínua e sem os rabiscos do seu gesto. Na Figura 51, (imagens A, D e E) e na Figura 52 (mais explicitamente na sequência B), há a presença tanto de desenhos mais limpos como de desenhos mais rabiscados. Essa característica gráfica não ocorreu no primeiro curta, *Cebolas São Azuis*, em virtude de os desenhos terem sido retraçados para a folha de acetato na arte-finalização do curta.

Figura 51 – Variação no acabamento das linhas e simplificação das formas dos personagens



Legenda: diferentes momentos do curta-metragem *O Arroz Nunca Acaba*, de Marcelo Marão. Curta finalizado de forma rústica, no desenho à mão, com linhas rabiscadas e contínuas direto na técnica de grafite sobre papel branco. Há a supressão total dos cenários (A, B, C e D) os personagens têm formas robustas, pesadas, e há também a supressão de linhas de detalhes.

Fonte: *O Arroz Nunca Acaba* (Brasil, 2000).

No design dos personagens de ambos os curtas-metragens, a simplificação das formas também ocorreu. Na Figura 51, (sequência B) o personagem não tem roupa e, em alguns desenhos, o formato dos músculos foi sugerido por meio da silhueta. O mesmo ocorre no queixo da senhora sentada no sofá na Figura 52 (sequência A), no qual a boca some em alguns momentos, ficando apenas o contorno do queixo. A colorização da superfície dos personagens, quando ocorre, segue a tendência do primeiro curta, *Cebolas São Azuis*, mantendo a cor chapada sem muitas variações (FIGURAS 47 e 52, sequência E).

No geral, a articulação dos *elementos gráficos fundamentais* nos desenhos de Marcelo Marão está carregada de significados como grandeza, força, peso e robustez. Nos personagens, isso também é verificado, por exemplo, no tamanho de algumas partes do corpo, como nas mãos, pés, cabeça e corpo grandes, acompanhados de pernas, braços e pescoço finos. Ora as partes anatômicas são totalmente arredondadas ou quadradas, ora são uma mistura de formas angulares com formas arredondadas. Na Figura 52 (sequência A), o queixo, o cabelo e as mãos da vovó são sustentados por partes da cabeça, do pescoço e dos braços finos, e intercalam formas angulares com arredondadas. A grande cabeça e as grandes mãos

do bebê fazem contraste com o braço fino (sequência B), forma recorrente, presente também nos braços do personagem do pato (FIGURA 47). O mesmo acontece com os pés robustos do camaleão em contraste com pontos finos na espessura dos tornozelos e das pernas (imagem C). São estratégias gráficas que reforçam as significações apontadas.

Figura 52 – Formas robustas nos personagens de Marcelo Marão



Legenda: as estratégias de articulação dos *elementos gráficos fundamentais* geram significações como grandeza, robustez e peso em algumas partes do corpo dos personagens.

Fonte: *Chifre de Camaleão* (Brasil, 2000).

De acordo com Marcelo Marão, apesar da inspiração no trabalho de Ennio Torresan Jr., a proposta de finalizar o filme apenas no papel também está ligada à questão técnica de não usar mais o acetato, visto que era um procedimento muito caro. Contudo, parece que o desenho direto no papel se tornou uma marca do artista, o que também reforça a significação de organicidade, deixando explícito o gesto de desenhar do animador autor.

2.4.3 A recorrência das *características gráficas singulares*

Até aqui foram apontadas algumas características gráficas que surgiram no trabalho inicial de Marcelo Marão. Neste tópico, é apresentada a recorrência delas, que compõem as *características gráficas singulares* no desenho de animação desse artista, contribuindo para evidenciar a sua *matriz autoral*.

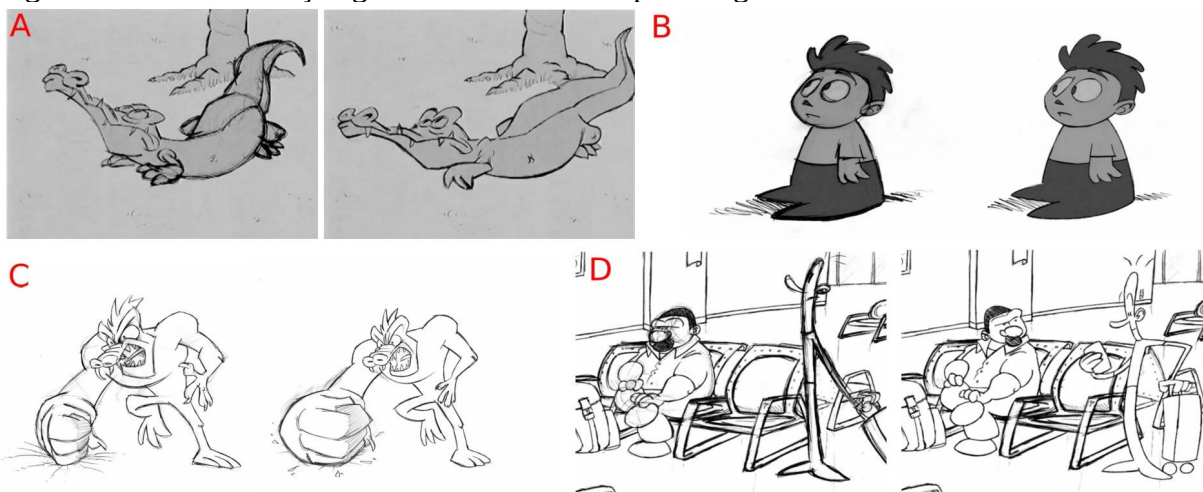
É importante frisar que os curtas-metragens de animação subsequentes escolhidos para análise nesta pesquisa foram feitos coma utilização da instrumentação digital. Portanto, a organicidade do desenho à mão livre persiste, mas a plasticidade do desenho sobre o papel é um aspecto que desaparece.

Foram selecionados quatro curtas-metragens do artista animador, *Seu Dente Meu Bico* (Brasil, 2005), curta infantil que fala de amizade; *O Anão Que Virou Gigante* (Brasil, 2008), que é o relato de um garoto que foi anão e gigante, ou seja, teve uma grande variação de estatura durante a vida; *Eu Queria Ser um Monstro* (Brasil, 2009), curta que conta o cotidiano de uma criança com bronquite, é composto por dois processos técnicos, *stop motion* e animação 2D, nesse caso, foi analisado apenas o processo de 2D; e, por fim, *Até a China*

(Brasil, 2015), que mostra a história da viagem do próprio Marcelo Marão à China para participar de um congresso.

As características gráficas com tendência à recorrência foram linhas rabiscadas/contínuas, distorções, simplificações, formas robustas, ausência de cores, uso de poucas cores e chapadas.

Figura 53 – Caracterização gráfica recorrente em personagens de Marcelo Marão



Legenda: é frequente o uso de linhas rabiscadas e contínuas nas mesmas ações, vê-se que, para cada par exemplificado, foi identificado tanto o uso de linhas soltas quanto de linhas contínuas.

Fonte: A – *Seu Dente Meu Bico* (Brasil, 2005); B – *O Anão Que Virou Gigante* (Brasil, 2008); C – *Eu Queria Ser um Monstro* (Brasil, 2009); D – *Até a China* (Brasil, 2015).

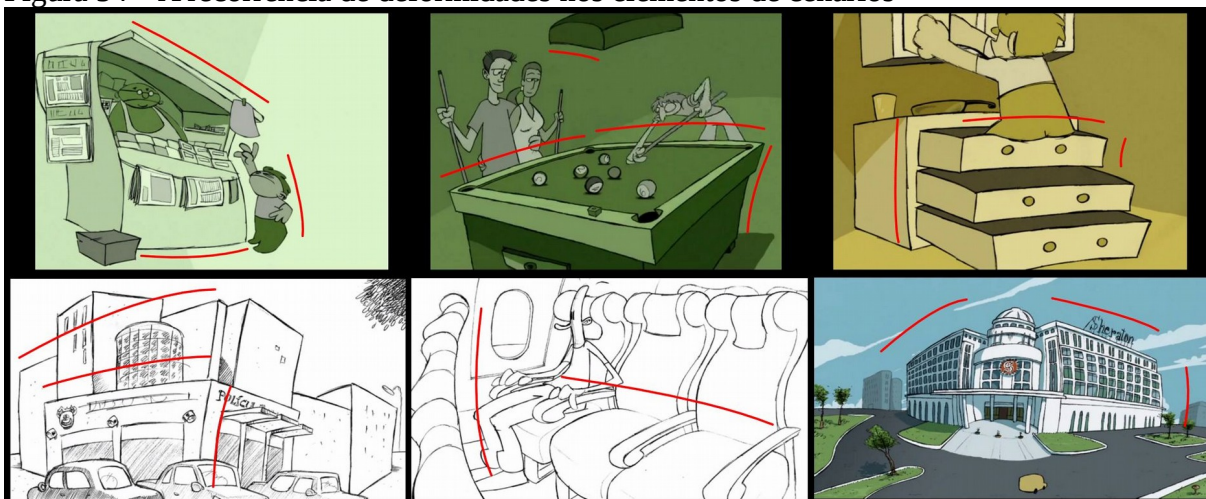
Nos quatro curtas-metragens citados foi identificada a recorrência de aspectos gráficos dos curtas anteriores (FIGURA 53). O gesto na configuração do traço é uma característica que continua muito presente no desenho do artista. Houve uso de linhas rabiscadas misturadas com linhas contínuas nos desenhos de personagens e cenários (imagens A, B, C e D). Os desenhos rabiscados não têm nenhuma relação com desenhos-chave ou desenhos intermediários e parecem ocorrer de maneira aleatória.

É recorrente a tendência de simplificação da forma (ver pernas e pés do garoto e do homem magro nas imagens B e D), simplificação e supressão total de elementos de cenários (imagens A, B e C), cores chapadas (imagens A e B) e distorções no cenário (imagem D). Nestes curtas verificou-se o uso mais frequente de hachuras como proposta gráfica para significar volume da forma (imagem C).

Na Figura 54, foram selecionadas imagens dos curtas-metragens *Eu Queria Ser um Monstro* (Brasil, 2009) e *Até a China* (Brasil, 2015) para demonstrar a distorção. Ela ocorre nos elementos de cenário como forma de evidenciar significações como a perspectiva, o

tamanho e a profundidade dos objetos no plano bidimensional. Na banca de jornais, a distorção foi proposital para direcionar o olhar do espectador para o personagem do garoto que tenta pegar o papel pendurado. Na mesa de bilhar e no gaveteiro, foi feita para acentuar a percepção de profundidade. Nos prédios, ela acentua o tamanho das construções e, nos assentos do avião, o espaço de atuação do personagem.

Figura 54 – A recorrência de deformidades nos elementos de cenários

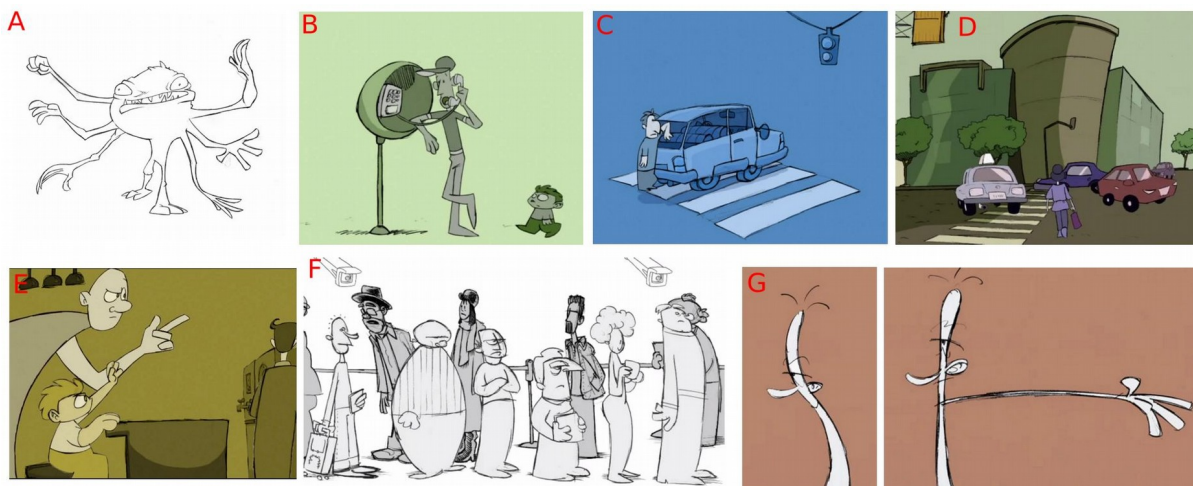


Legenda: a tendência de distorção dos elementos de cenário para direcionar o olhar do espectador, acentua a profundidade via perspectiva e tamanho dos elementos.

Fonte: linha de cima: *O Anão Que Virou Gigante* (Brasil, 2008); linha de baixo: 2 – *Até a China* (Brasil, 2015).

As distorções podem ser melhor observadas nos desenhos de cenários, mas também em alguns momentos nos desenhos de personagens, por exemplo, para acentuar a expressão corporal de alguns deles. Na Figura 55, a seguir, a distorção foi aplicada ao corpo do homem alto, que foi desenhado exageradamente inclinado para frente (indicação E). Outro exemplo, na mesma figura, é o sujeito ao fundo vestindo paletó e chapéu preto, desenhado com o corpo todo curvado para frente (indicação F). Por fim (indicação G), há a forma distorcida do corpo que é fino e sinuoso e o braço direito esticado evidenciando a leve curvatura para cima.

Figura 55 – A recorrência da simplificação de formas e cores nos cenários e personagens de Marcelo Marão



Legenda: diversas estratégias de aplicação da característica gráfica da simplificação em cenários e personagens nos desenhos de Marcelo Marão. *Eu queria ser um monstro*, nas formas anatômicas com supressão de linhas de volume (imagem A); *O Anão Que Virou Gigante*, supressão de elementos de cenário de fundo (imagens B e C); e *Até a China*, geometrização de formas arquitetônicas com supressão de detalhes (imagem D) e formas simplificadas para o corpo, pernas e pés dos personagens (imagens E, F e G).

Fonte: *Eu Queria Ser um Monstro* (Brasil, 2009); *O Anão Que Virou Gigante* (Brasil, 2008); e *Até a China* (Brasil, 2015).

Além do traço ligeiramente rabiscado e irregular e da distorção, foi recorrente também a simplificação das formas nos desenhos de cenários e de personagens dos curtas *Eu Queria Ser um Monstro*, *O Anão Que Virou Gigante* e *Até a China*. Na Figura 55 (indicação A), Marcelo Marão optou por suprimir totalmente o cenário, dando destaque para o monstro e mantendo detalhes nas linhas que compõem o perfil desse personagem, mas suprimiu detalhes no interior da forma. No que seria o pescoço e o corpo, não há muitas linhas que delineiam volumes, e as que compõem os três braços esquerdos e as pernas são a continuidade da linha do corpo. Nas indicações B e C, houve supressão de elementos de cenários, nos quais há apenas objetos que interagem com o personagem: o orelhão, a faixa de pedestre, o carro e o semáforo. Na indicação D, os prédios não têm detalhes de janelas e são formas geométricas simples, os carros não têm muitas linhas de detalhes, como divisão de portas e das rodas.

Ainda na Figura 55, nas indicações E, F e G, a simplificação é verificada na supressão de detalhes na anatomia dos personagens. Na primeira imagem (indicação E), o corpo do rapaz alto se limita à forma triangular distorcida, e o desenho do garoto sentado não tem a divisão entre as pernas, que, assim como os pés, é sugerida em uma única forma. O mesmo ocorre nos personagens exemplificados na segunda imagem (indicação F), em que não há linhas dividindo as pernas e os pés da maioria deles. O personagem mais gordo não tem as

delimitações da forma do braço, que se confunde com a textura da camisa. Na indicação G, o corpo do personagem se limita a uma forma delgada, alongada e curvada, e os braços caídos estão sugeridos junto à forma do corpo.

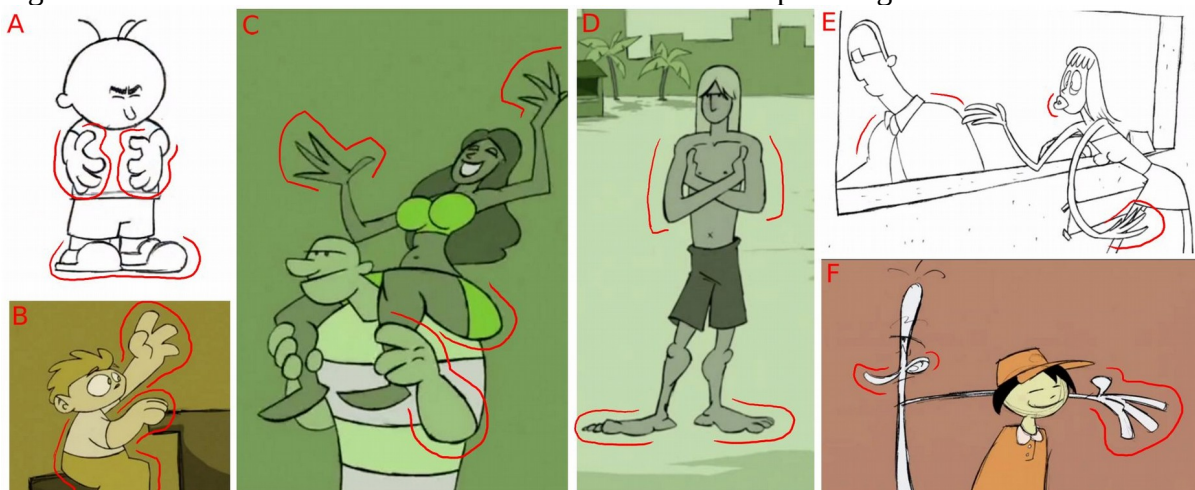
A simplificação no desenho de personagem é uma estratégia de economia para o artista animador no processo de animação. A incorporação dessa estratégia por Marcelo Marão dialoga bem com o restante dos elementos diegéticos, já que ele propõe a simplificação também para os cenários. Um exemplo de simplificação baseado no estilo convencional do desenho cartunescos, também adotado por Marão, se refere ao número de dedos reduzido na mão dos personagens: três, mais o polegar. Os olhos variam entre a esfera e o ponto (indicações A, B e E, FIGURA 55). Marcelo Marão comenta, ao falar sobre o curta-metragem *O Arroz Nunca Acaba* (BRASIL, 2000), o porquê de ter o costume de simplificar:

[...] O filme é uma simulação de um “work in progress”. Como um paralelo à situação entre os dois guerreiros, únicos personagens do filme, cada cena tem um grau de finalização distinto. Algumas cenas são animadas e intervaladas, outras são arte-finalizadas e têm sombras, outras têm apenas as posições-chave, outras estão finalizadas e pintadas com o cenário, outras são apenas o story board filmado. Por um lado, esta proposta é uma metáfora, um simbolismo análogo ao não desenvolvimento da razão da peleja entre os dois inimigos. Por outro lado, é uma desculpa para o animador desenhar apenas o que achar mais divertido. Quando considera muito trabalhoso intervalar por conta do excesso de detalhes, o animador simplesmente fotografa as posições principais doze vezes e não faz os desenhos intermediários. Quando considera a sombra um elemento dramático relevante, ele pinta um cenário para compor a seqüência e anima sombras projetadas. Quando tem preguiça, deixa tudo preto-e-branco, sem cenário nenhum (MARÃO, [s.d.], sic).²⁶

Marão descreve o significado do que é para ele o trabalho do artista animador por meio da proposta metafórica do curta *O Arroz Nunca Acaba*, finalizado em diferentes estágios de produção. Para ele, o mais importante é fazer do jeito e com o acabamento que melhor lhe convenha, seja o movimento com poucos desenhos ou cenários, em razão do desenho detalhado dos personagens; ou o oposto, anima-se com muitos desenhos, mas com personagens e cenários simplificados. A questão principal do trabalho de Marcelo Marão é como ele prioriza a vontade de experimentação autoral no desenho de animação em detrimento de um sistema convencional de criação laborioso e às vezes desnecessário.

26 Comentário postado no site do artista animador sobre a produção do curta-metragem *O Arroz Nunca Acaba* (Brasil, 2000). Disponível em: <<http://www.maraofilmes.com.br/oarroznuncaacaba>>. Acesso em: 16 maio 2018.

Figura 56 – A recorrência de formas robustas no desenho de personagem de Marcelo Marão



Legenda: as indicações em vermelho demonstram como ocorre a característica gráfica das formas robustas nos personagens criados pelo artista.

Fonte: A – *Eu Queria Ser um Monstro* (Brasil, 2009); B, C e D – *O Anão Que Virou Gigante* (Brasil, 2008); E e F – *Até a China* (Brasil, 2015).

A quarta característica gráfica recorrente no trabalho de Marão se refere às *formas robustas*, que são identificadas principalmente no design de personagem. É uma característica singular muito marcante, principalmente, na estrutura anatômica dos personagens. Na Figura 56, foram selecionadas algumas imagens referentes aos curtas-metragens de animação *Eu Queria Ser um Monstro*, *O Anão Que Virou Gigante* e *Até a China*.

A característica gráfica de robustez está indicada por linhas vermelhas sobre as formas anatômicas dos personagens apresentados na Figura 56. Na imagem A, as mãos e pés parecem desproporcionais ao personagem. O mesmo ocorre com o garoto na imagem B, no qual o braço e a mão são gigantesco. Na imagem C, a personagem tem mãos, pernas e coxas grandes, o mesmo ocorre com o personagem que a carrega. A cabeça parece ser menor do que as proporções do corpo. No personagem da imagem D, os pés são visivelmente desproporcionais. Na imagem E, os lábios são grossos, e as mãos da moça são grandes e alongadas, o agente do guichê tem ombros largos. Na imagem F, o personagem tem corpo fino, mas alongado, a testa, o nariz, a orelha e a mão são alongadas e grandes para combinar com as proporções do corpo.









































A última característica identificada se refere à *simplificação de variações de cores* e às *cores chapadas*. Nas imagens da Figura 56, é inegável que o artista usou pouca variação de cores. Na maioria dos desenhos, ele pintou em monocromia, por exemplo, no curta-metragem *Seu Dente Meu Bico*, o filme inteiro foi feito com variações tonais de verde. Em *O Anão Que Virou Gigante*, há cenas com tons de sépia, verde e azul, (FIGURA 54, três primeiras imagens,

e FIGURA 55, imagens B, C e E). No curta-metragem *Até a China*, são intercaladas cenas com ausência total de cores (FIGURA 55, imagem F, e FIGURA 56, imagem E) e cenas com cores chapadas ou monocromáticas (FIGURA 55, imagens D e G, e FIGURA 56, imagem F).

Na Figura 57, página seguinte, tem-se um panorama do modo como Marcelo Marão desenhou e articulou os *elementos gráficos fundamentais* da linguagem visual, (ponto linha, forma, superfície e cor). Foram selecionados, em cada curta-metragem, os aspectos gráficos que ocorrem com mais frequência e a recorrência entre os curtas subsequentes. A ideia é fornecer uma visão geral da evolução dos aspectos gráficos no desenho de animação do artista até o momento.

O panorama apresentado na Figura 57 é uma proposta de demonstração das características gráficas de cada filme analisado e da recorrência delas entre um filme e o posterior, a partir do primeiro nível de observação da metodologia proposta nesta pesquisa. Mas também se pode observar nele como ocorreu a evolução gráfica do desenho desse artista. Comparando-se sua primeira fase (analógica) com a segunda (digital), verificou-se a mudança nos aspectos de acabamento do desenho. Na primeira, principalmente nos curtas *O Arroz Nunca Acaba* e *Chifre de Camaleão*, o desenho aparenta rusticidade, e a colorização tem texturas. Já na segunda fase, as linhas têm tratamento digital, são mais escuras, e as cores são chapadas. Em relação às formas, não se verificaram mudanças nos personagens e, nos cenários, as simplificações foram recorrentes, exceto no primeiro filme.

Figura 57 – Panorama das características gráficas dos filmes de Marcelo Marão

	Ponto	Linha	Forma	Superfície	Cor
					
	↓	↓	↓	↓	↓
1					
Cebolas São Azuis					
O Arroz Nunca Acaba					
Chifre de Camaleão					
2					
Seu dente meu bico					
O anão que virou gigante					
Eu queria ser um monstro					
Até a China					

Legenda: visão geral do modo como Marcelo Marão desenhou e articulou os *elementos gráficos fundamentais* da linguagem visual (ponto, linha, forma, superfície e cor) observados como mais frequentes em cada curta-metragem abordado de acordo com as duas fases da sua obra, fase analógica (1) e fase digital (2). A aplicação do ponto é esporádica e serviu para desenhar elementos como olhos, texturas, elementos de cenário etc. A linha, após a produção do primeiro curta *Cebolas São Azuis*, nos demais curtos, segue a tendência de ser rabiscada, irregular com pontos mais limpos e majoritariamente contínua, caracterizando-se pela organicidade ao evidenciar o gesto do artista. Em relação às formas, houve ocorrência de simplificação e criação de elementos robustos com distorções em partes anatômicas no desenho de personagens. Nos cenários, houve simplificação e supressão de elementos. Para as superfícies de preenchimento, na fase analógica (1), Marão utilizou com mais frequência a ausência de cor e o colorido com lápis de cor e ou cera, na fase digital (2) verificaram-se a evolução para superfícies chapadas e hachuras para volumes e sombras. Para cor, o artista adotou alguma variedade, principalmente no primeiro e no último curta-metragem, mas no geral foi mais recorrente a monocromia ou redução da diversidade de cores.

Fonte: elaborado pelo autor.

Tomando como base o primeiro trabalho de Marcelo Marão aqui, *Cebolas São Azuis* (Brasil, 1996), e o mais recente, *Até a China* (Brasil, 2013), as mudanças mais significativas percebidas foram a forma como o artista passou a desenhar os cenários, que deixaram de ser muito detalhados e muito coloridos. Atualmente usam o mesmo tipo de linha de construção

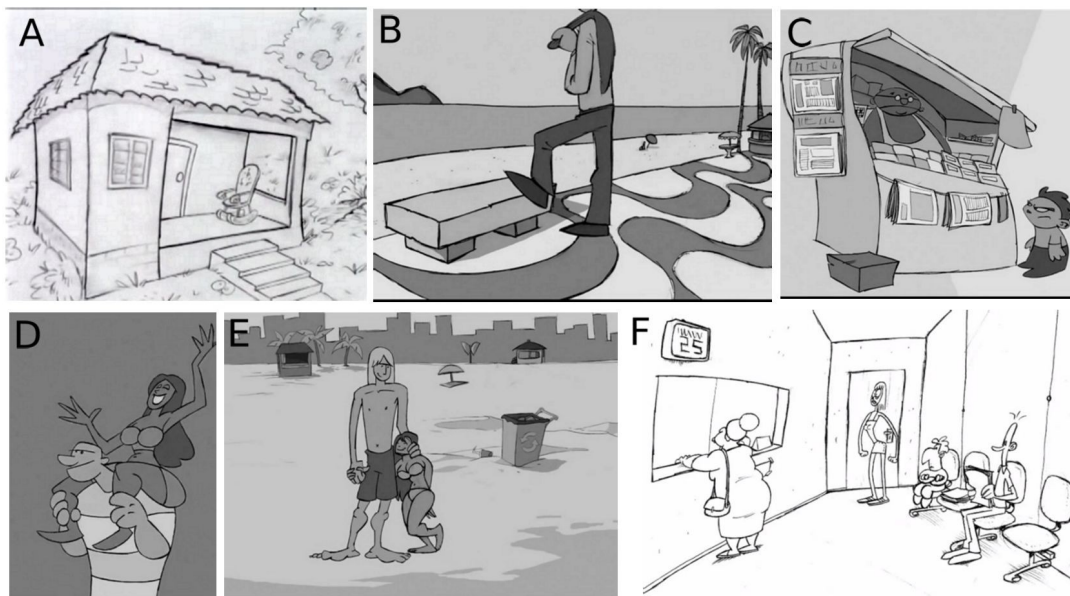
dos personagens. A colorização foi outro aspecto que se transformou, da fase analógica para a digital, na qual as cores passaram a ser pouco diversificadas e totalmente chapadas.

Apesar das transformações, entendidas aqui como o processo natural de evolução da expressão do artista, algumas características gráficas observadas se perpetuaram até o último curta analisado: a linha rabiscada, orgânica e irregular; as formas distorcidas, robustas e simplificadas, em cuja evolução, vão sendo adicionados outros aspectos, como hachuras, cor chapada ou monocromia. Esses elementos contribuem para evidenciar a *matriz autoral* de Marão por meio do parâmetro visual.

Em se tratando dos fatores agregadores nos aspectos gráficos do desenho de Marcelo Marão, verifica-se que ele tem domínio técnico no uso do desenho manual (lápiz sobre papel), conhecimento sobre anatomia humana, luz e sombra, conhecimentos para a reprodução do estilo cartunesco, conhecimento de perspectiva etc. O *fator cultural* fica menos evidente, visto que o repertório do artista se dissolve na caracterização gráfica dos seus trabalhos, mas pode ser verificado em algumas significações encontradas nos elementos do desenho. Nesse caso, é preciso conhecer um pouco da vida do artista para identificar algum repertório cultural, por exemplo os elementos oriundos do seu contexto local, Rio de Janeiro, e os estereótipos de personagens: a mulata, o sambista, o turista, o banhista ou o surfista na praia. Além disso, elementos urbanos, como a tradicional banca de jornal, o calçadão e a praia carioca (FIGURA 58).

Ao se observar a totalidade da obra de Marcelo Marão, percebe-se que ele tem um trabalho bastante homogêneo. No curta-metragem *Cebolas São Azuis*, ele parece ter sido moldado pelo sistema convencional de produção em acetato, pois os personagens são arte-finalizados, os cenários detalhados e bastante coloridos. O curta *O Arroz Nunca Acaba* foi caracterizado pelo questionamento da obrigatoriedade de processos de arte-finalização, como mãos com cinco dedos, traço bem-acabado e tratamento de cor. Questionamentos esses que se refletiram nos aspectos gráficos dos filmes subsequentes, os quais se direcionaram exatamente no sentido oposto, com o desenho feito à mão sem finalização, o movimento truncado, a ausência de cenários, a ausência de cores. Marão vê a necessidade de evidenciar o seu gesto na linha e na forma, não abrindo mão das linhas soltas, rabiscadas, e do exagero expresso nas formas cartunescas.

Figura 58 – Elementos culturais nos desenhos de Marcelo Marão



Legenda: visualmente o *fator cultural* aparece de maneira diluída nos desenhos do artista animador. No caso de Marcelo Marão, ele é percebido por meio de elementos típicos relacionados ao lugar onde o artista vive ou foi criado, que, nesse caso, é do estado do Rio de Janeiro. Em seus filmes, têm-se a típica arquitetura de casas do interior do Brasil, a casinha com varanda frontal, o calçadão de pedras com desenhos de ondas, a praia carioca (imagem B) e a banca de jornais (imagem C). Além dos estereótipos de alguns personagens, como a mulata e o sambista (imagem D), o turista, o banhista ou o surfista (imagem E) e a senhora (imagem F).

Fonte: *Chifre de Camaleão* (Brasil, 2000); *O Anão Que Virou Gigante* (Brasil, 2008); *Até a China* (Brasil, 2015).

Embora se possa afirmar aqui certa homogeneidade nos aspectos gráficos do trabalho de Marcelo Marão, não se pode dizer de maneira contundente que essas características gráficas permanecerão invariáveis nos trabalhos futuros, pois o artista atuante estará sempre sujeito a estímulos que o transformem, influenciando também a sua expressão artística. Mas, até então, tudo indica que Marão continuará com suas propostas gráficas pois a sua mais recente produção, *Bizarros Peixes das Fossas Abissais*, longa-metragem em processo de produção, segue as recorrências gráficas apontadas em seus filmes anteriores (FIGURA 59).

Figura 59 – Longa de animação de Marcelo Marão em estágio de produção



Legenda: imagens prévias do longa-metragem de animação dirigido e animado por Marcelo Marão, *Bizarros Peixes das Fossas Abissais*. Pelas imagens prévias, pode-se perceber a tendência da recorrência das características gráficas apontadas nos curtas-metragens anteriores do artista.

Fonte: *Bizarros Peixes das Fossas Abissais* (Brasil, 2017).

2.5 REFLEXÕES SOBRE OS APONTAMENTOS AQUI DESENVOLVIDOS

A partir dos estudos de Jean-Claude Bernardet (1994) e de Marina Estela Graça (2006), buscaram-se subsídios para definir melhor o conceito de *autoral* nesta pesquisa. Bernardet abordou a questão da autoria no cinema ao estudar os escritos da crítica francesa dos anos 1950 e 60 tentando definir quem seria o autêntico autor da obra. Assim, contribuiu aqui com a ideia de que o conceito de autoral se refere a qualidades do artista animador impregnadas nas imagens criadas por ele, ou seja, carregadas de suas significações próprias. Já Estela Graça tratou a questão autoral por meio do estudo do filme de animação experimental na perspectiva de análise do dispositivo técnico. Para ela, o artista autoral é aquele que empreende seu gesto, seu corpo, seus pensamentos manipulando os suportes técnicos, propondo ações na técnica além das funcionalidades previsíveis. As proposições da autora contribuíram para fortalecer aqui a ideia de *autoral* no sentido da ação do artista animador que explora, pesquisa, testa e extrapola possibilidades ainda não pensadas, em outras palavras, o artista que tateia no escuro em busca de novas maneiras de expressar as suas questões interiores.

Marcos Buccini (2017) abordou os conceitos de animação industrial e não industrial por meio das noções de “animação ortodoxa”, “animação experimental” e “animação híbrida” (*development animation*), formuladas originalmente pelo pesquisador Paul Wells (1998). Seu estudo serviu de base para se pensar a possível classificação de produções de filmes de animação autorais ou não autorais a partir do contexto de produção industrial e não industrial. Baseada na perspectiva de Wells e Buccini, formulou-se a ideia de pensar o desenho de animação em função do artista que o cria. Assim, considera-se uma gradação de qualidades autorais empreendidas nas imagens criadas entre dois polos, imagens ortodoxas e experimentais. Nessa perspectiva, seria possível haver imagens com mais qualidades autorais, que estariam mais próximas do polo experimental, como também haveria imagens com menos qualidades autorais, indo no sentido oposto, mais próximas do polo ortodoxo. Nesse sentido, considera-se que jamais uma imagem desenhada terá qualidades cem por cento ortodoxas ou experimentais, pois, na primeira, haverá sempre um pouco da intuição do artista autor, enquanto, na segunda, haverá sempre o referencial de modelos convencionais.

Como forma de pensar diferentes níveis de gradação para imagens mais autorais e menos autorais, foi proposto também sistematizar algumas características (também citadas esporadicamente pelos autores estudados) que ajudam a avaliar se uma imagem ou um

desenho têm qualidades mais autorais ou não. São exemplos dessas características a liberdade de criação, a replicação de uma convenção ou um estereótipo, a criação mais intuitiva ou espontânea, o descobrimento de valores, a visão pessoal ou a universal, a personalização ou a despersonalização etc.

Na sequência, buscou-se definir nesta pesquisa o conceito de *matriz*, termo oriundo dos estudos da Política dos Autores estudada por Bernardet (1994). De acordo com ele, ao se observar a totalidade da obra do autor, é possível perceber características recorrentes ou que perpassam cada trabalho do autor, podendo ser a “moral”, a “ideia-mãe” ou a “filosofia do autor”. Para a crítica francesa, a matriz não é algo que o autor prevê como será; é um caminho construído no escuro, muitas vezes o autor não percebe sua formação, mas, a partir do momento em que ele consegue percebê-la ou falar sobre ela, tem-se a cristalização da sua *matriz autoral*. Assim, o conceito de *matriz* no livro de Bernardet ajudou construir aqui a ideia de que, se há a recorrência de algumas características gráficas observadas no desenho do artista animador, elas contribuem para evidenciar sua *matriz autoral*. Contribuem porque, além do visual, outros parâmetros também poderiam ser relacionados a essa matriz, como o movimento animado, o tipo de narrativa, a temática abordada, a técnica e a instrumentação utilizadas podem representar elementos recorrentes na obra do artista animador.

Por fim, foi analisada a obra do artista animador carioca Marcelo Marão para demonstrar a recorrência de certas características gráficas no desenho de animação. Verificou-se que a singularidade gráfica no desenho desse artista não se dá em razão da manifestação de uma característica gráfica ou outra isoladamente, mas sim pelo conjunto de características observadas, somado aos fatores agregadores, ou seja, instrumentação técnica, valores culturais e *referenciais artísticos de interesse*. Dessa maneira, a análise da obra de Marão, ratificou a ideia que se formulou nesta pesquisa sobre a *matriz autoral*.

3 O DESENVOLVIMENTO DA *MATRIZ AUTORAL* NO CINEMA DE ANIMAÇÃO BRASILEIRO: ESTUDOS DE CASO

Neste capítulo será abordado o desenvolvimento da *matriz autoral* de dois artistas animadores brasileiros, o mineiro Jackson Abacatu e o goiano Wesley Rodrigues. Jackson Abacatu apresenta um trabalho bastante diversificado em termos visuais e atualmente experimenta diferentes materiais e técnicas de animação, fato que se reflete em transformações significativas na caracterização gráfica do seu desenho de animação. Ele é formado em Artes Visuais com habilitação em Cinema de Animação e Escultura, pela Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais (EBA – UFMG).

Wesley Rodrigues ganhou destaque como artista animador brasileiro em 2013, com a produção do curta-metragem *Faroeste: Um Autêntico Western* (Brasil, 2013). É formado em Artes Visuais com habilitação em Design Gráfico, pela Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás (FAV – UFG), e aprendeu animação praticamente como autodidata. Sua obra de animação é composta de cinco curtas-metragens autorais produzidos desde 2006, além da participação no longa-metragem de animação, *Até que a Sbornia nos Separe* (Brasil, 2013), pela OTTO Desenhos Animados. No geral, Rodrigues tem um desenho bastante expressivo e dinâmico, como maneira de se expressar graficamente. É um artista com longa experiência como ilustrador, e a linguagem da animação contribui como potencializador do dinamismo gráfico de seus desenhos.

Assim, a escolha de ambos os artistas se deu em razão de, no conjunto de suas obras, ter-se observado preliminarmente condições que seriam desafiadoras ao objetivo desta pesquisa – evidenciar a *matriz autoral* por meio da identificação da recorrência gráfica. Fato que justificou também a separação do estudo da obra desses dois artistas do estudo da obra de Marcelo Marão pois, nesta última, verificou-se de antemão certa homogeneidade dos aspectos gráficos, permitindo exemplificar de maneira clara a ideia da cristalização da *matriz autoral*.

A análise desses dois artistas segue a mesma proposta metodológica apresentada no primeiro capítulo. Ou seja, primeiramente, foram selecionados filmes de animação dos quais os artistas são autores e realizadores principais.²⁷ Em seguida, os filmes foram analisados na ordem cronológica. A partir daí, foram selecionadas imagens desenhadas (compostas por

²⁷ Consideram-se aqui os filmes nos quais o artista animador citado é o criador principal, não que ele tenha feito o filme completamente sozinho. A produção dos filmes pode ser composta de pequenas equipes de apoio, como na edição, na sonorização e até mesmo na participação na confecção de alguns desenhos ou trechos animados. Mas a grande maioria dos desenhos foram de criação dos artistas citados.

elementos de personagens, cenários e objetos) nas quais os aspectos gráficos ocorrem com maior frequência dentro do filme analisado. Para o primeiro filme, foi feita a descrição da maneira como o artista animador desenhou e articulou os *elementos gráficos fundamentais* das artes visuais (ponto, linha, forma, superfície e cor). Nos filmes subsequentes, foi feito o mesmo procedimento, porém, destacando-se as recorrências gráficas em comparação aos anteriores. Na medida do possível, foram pontuados os fatores agregadores de base técnica (compreensão técnica) e de significação (cultural e *referencial artístico de interesse*), com informações complementadas pelas falas dos próprios artistas em estudo.

3.1 JACKSON ABACATU: UMA *MATRIZ AUTORAL* PAUTADA NA DIVERSIDADE

O artista animador Jackson Abacatu é o típico artista animador brasileiro que não tem medo de se arriscar na experimentação na técnica, no visual e na narrativa, produzindo filmes de animação de maneira rápida e contínua. Sua filmografia é composta por 20 produções em animação, entre elas videoclipes: *Belezura* (Brasil, 2010), *Calangada* (Brasil, 2013), *Matiz* (Brasil, 2015), *ACABACABARBA* (Brasil, 2018), *Desencontro* (Brasil, 2018); Filmes coletivos: *Animajazz* (Brasil, 2009), *SVIAZ* (Brasil, 2014), *O Último Engolervilha II* (Brasil, 2016); filmes independentes: *Balanço* (Brasil, 2006), *Essaúna* (Brasil, 2006), *Libertas* (Brasil, 2009), *Musicaixa* (Brasil, 2010), *Tembêara* (Brasil, 2011), *Em Quadros* (Brasil, 2011), *De Martelos e Serrotes* (Brasil, 2012), *O Homem que Pintava Músicas* (Brasil, 2013); o *Extraordinário caso do sr. A* (Brasil, 2014), *Matiz* (Brasil, 2015), *Ketz* (Brasil, 2016), *Contrastes: impressões de Israel* (Brasil, 2018). Além desses, Jackson produziu o curta *Ambigranima* (Brasil, 2007), filme de conclusão do curso de Artes Visuais da Escola de Belas Artes da UFMG. Atualmente está trabalhando na produção do seu primeiro longa-metragem de animação, *13 Sonhos*.²⁸

Antes de prosseguir, é preciso salientar um aspecto cultural desse artista, que é o contato com a música. Ele participou de grupos de maracatu, é baterista e percussionista e, atualmente, também toca piano em carreira solo “com influências minimalistas e de ritmos brasileiros”, afirma Abacatu (2018). A música aqui é entendida tanto como um *fator cultural* quanto um referencial artístico da linguagem sonora, que tem influência no ritmo e na narrativa de seus filmes de animação, fator que o faz inserir de forma recorrente elementos da iconografia musical nos seus desenhos de animação.

²⁸ Informações disponíveis no site do artista. Disponível em: <<https://www.abacatu.com/>>. Acesso em: 24 maio 2018.

A título de organização, optou-se por dividir a atual obra de Jackson Abacatu em três fases, *inicial*, *intermediária* e *de amadurecimento*. Nas três fases, é possível perceber três tipos de narrativas construídas pelo artista: filmes musicais, de cunho crítico e relacionados ao cotidiano experienciado por ele.

3.1.1 Fase inicial

Nessa fase, foram separados três curtas-metragens referentes às primeiras experiências de Abacatu com o Cinema de Animação, são eles: *Balanço* (Brasil, 2006) e *Ambigranima* (Brasil, 2007), curtas que foram feitos dentro do curso de Cinema de Animação da Escola de Belas Artes e, por último, *Libertas* (Brasil, 2009), primeiro filme que produziu como artista independente.

Uma primeira característica observada nos filmes de Jackson Abacatu foi a não adoção de fórmulas tradicionais ou padrões preestabelecidos no que se refere à estruturação dos desenhos, tanto nos cenários quanto nos personagens. Abacatu se considera um artista autoral porque utiliza em seus trabalhos “[...] um direcionamento e estética que não se baseiam em padrões preestabelecidos, e sim, uma forma de expressão livre dentro das minhas experiências artísticas pessoais [...]” (ABACATU, 2018). Nessa afirmação é possível verificar a importância que o artista dá às suas livres experiências artísticas pessoais e o quanto isso influencia as configurações gráficas do seu desenho de animação, que nega certas convenções ou procedimentos. A vivência dentro de uma escola de Artes permite afirmar que Jackson se alimentou de conhecimentos técnicos e fundamentais da linguagem visual como repertório inicial para sua produção artística, principalmente na construção anatômica de personagens, perspectiva, cores, tridimensionalidade, tanto para o desenho quanto para a pintura, que são as técnicas mais usadas por ele.

Em várias áreas artísticas, existem convenções. No Cinema de Animação, por exemplo, há uma série de procedimentos de construção visual dentro de determinado estilo. No desenho cartunescos, há regras para estruturação de personagens adultos (por exemplo: altura do personagem = 4,5 cabeças). Já no estilo naturalista, a altura de um personagem adulto é composta de cerca de 7,5 vezes a altura da cabeça. Na animação 2D tradicional (e em outras também), existem as etapas de modelos visuais de personagem (referência do desenho do personagem em várias posições). São padrões com que provavelmente Jackson teve contato dentro do curso de Animação pelo qual se formou.

Muitas vezes, eu deixo de lado esses modelos e faço um personagem mais livre, por exemplo, que não é anatomicamente correto. Ou deixo de fazer um *storyboard* e começo a criar uma animação de forma mais experimental. Acho que seja possível ser autoral e ao mesmo tempo seguir modelos ou padrões artísticos, mas quanto mais você se desloca e se diferencia de um modelo, regra, ou padrão, mais você se aproxima de uma arte autoral, ou única (ABACATU, 2018, sic).

Na citação acima, Jackson reforça a ideia do conceito de autoral aqui defendido, pois afirma que quanto mais o artista apresenta qualidades singulares no seu trabalho, mais se aproxima da condição autoral, mesmo seguindo, em parte, algumas convenções.

Abacatu cria suas próprias impressões do mundo, desenha cenários e personagens, tendo domínio das técnicas de desenho e pintura, de construção de personagens e cenários. Mas direciona o seu fazer para a desconstrução das regras anatômicas e de representação espacial, o que resulta em sinuosidade, irregularidade, distorção, imprecisão das linhas, formas e superfícies. Perguntado sobre quais aspectos ele apontaria como caracterizadores da sua obra, Jackson afirmou que basicamente é a “[...] variedade de técnicas, dentro do universo dos desenhos, da pintura e das artes visuais, mas todas elas sempre muito soltas e expressivas” (ABACATU, 2018).

No curta-metragem *Balanço* (Brasil, 2006), na Figura 60, Abacatu adotou formas soltas nos desenhos de cenário e de personagem. Verificou-se que esses elementos foram desenhados com formas pintadas, os cenários são abstratos e foram concebidos com grandes borrões de tinta expondo as marcas de pinceladas.

Figura 60 – Imagens do curta-metragem *Balanço*



Legenda: nas três imagens, os desenhos foram feitos de maneira solta, a partir de pinceladas e borrões de tinta, sem a precisão das formas. Nos personagens, as cabeças, mãos e pés não têm detalhes, como olhos, boca, orelha, dedos etc. Na figura da baiana, verifica-se uma linha de contorno no vestido. Os cenários não são figurativos e expõem borrões, pinceladas, chapiscos de tinta.

Fonte: *Balanço* (Brasil, 2006).

Essa proposta experimental de soltar o traço e compor o filme com variedade de materiais (pintura aguada, tinta guache, lápis de cera colorido) evidencia a diversidade técnica

e a expressividade do gesto de pintar e desenhar do artista. Além do visual solto dos personagens e cenários, verificou-se no movimento dos personagens que Abacatu rompeu com a lógica tradicional de manter as proporções nas sequências dos desenhos que compõem uma mesma ação, pois houve variações de tamanho das vestimentas e de alguns elementos anatômicos, como pés, mãos e pernas entre um desenho e o outro (FIGURA 61).

Figura 61 – Sequência de desenhos do curta-metragem *Balanço*



Legenda: a variação na forma e nas proporções do personagem de um desenho para o outro é uma característica forte neste curta.

Fonte: *Balanço* (Brasil, 2006).

Percebe-se que, na personagem da dançarina, a grossura das pernas varia (desenho 1 para 2), os pés mudam de tamanho (desenho 4), o vestido ora fica mais longo (desenhos 3, 4 e 8), ora fica mais curto (desenhos 1, 2 e 5). A variação de tamanho também ocorre com os pés do rapaz (desenho 5), e a sua cabeça quase desaparece (desenhos 5, 6, 7 e 8).

Outra característica gráfica marcante no curta-metragem *Balanço* é a ausência de detalhamento das formas, pois nos personagens não há detalhes de dedos, boca, olhos ou algum sombreamento. Também não há linhas de contorno nos personagens e cenários – apenas em alguns desenhos da mulher vestida de branco –, possivelmente em virtude da técnica de pintura. Na Figura 62, verifica-se o passo a passo da apresentação de uma das personagens do curta. Abacatu começou pintando as vestimentas, a touca e o vestido com tinta branca opaca, para em seguida pintar de marrom os braços, ombros, pescoço e, por último, os pés.

Figura 62 – Sequência de desenhos do curta-metragem *Balanço*

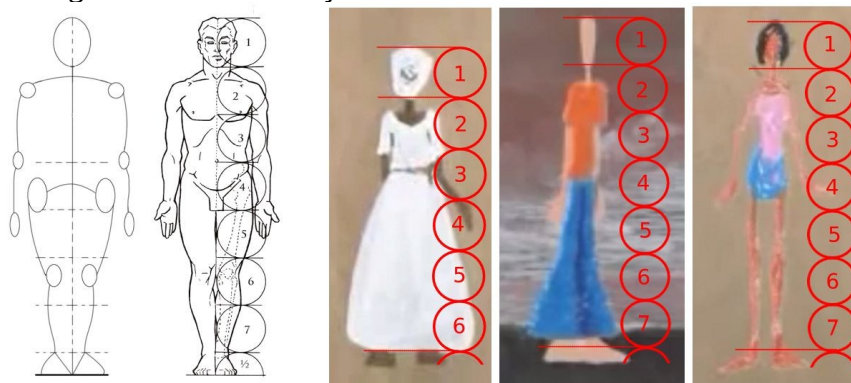


Legenda: o artista animador fez a sequência animada da personagem surgindo como se estivesse sendo pintada. Vê-se que ele até delimitou a forma do vestido primeiro para, em seguida, preencher a superfície, mas não utiliza linhas de contorno.

Fonte: *Balanço* (Brasil, 2006).

O fator compreensão técnica do desenho é verificado na capacidade do artista de usar a técnica de pintura com noção de proporção da anatomia. Apesar das variações das formas e da simplificação, as proporções estão mais próximas da representação natural do corpo humano: a altura dos personagens está próxima da medida de sete cabeças e meia; tórax, braços e pernas forma feitos respeitando as dimensões da anatomia humana (FIGURA 63).

Figura 63 – Personagens do curta *Balanço*



Legenda: as medidas de tamanho dos personagens seguem medidas padrão para desenho do corpo humano, como é mostrado no esquema à esquerda.

Fonte: disponível em: <<https://heroisnopapel.com>>. Acesso em: 27 maio 2018, *Balanço* (BRASIL, 2006).

As influências culturais estão nas significações apresentadas pelo artista, primeiro por se tratar de uma dança de congado, da Guarda de Gongo Nossa Senhora do Rosário, cuja trilha é descrita nos créditos finais do curta; segundo, porque o artista aplicou formas e cores que remetem às vestimentas dos congadeiros, como o vestido branco e largo e a touca na cabeça da personagem mulher, assim como a vestimenta azul e a figura do negro.

Em termos de *elementos gráficos fundamentais*, o curta *Balanço* é caracterizado da seguinte maneira:

Quadro 3 – Elementos gráficos fundamentais no curta *Balanço*

Ponto	Linha	Forma	Superfície	Cor
–		Distorcidas Simplificadas	Pintadas	Esporádico

Fonte: elaborado pelo autor

O segundo curta-metragem de Jackson Abacatu, *Ambigranima* (Brasil, 2007), tem uma peculiaridade em relação aos demais curtas de sua carreira por ter sido produzido como trabalho de conclusão no curso de Artes Visuais da Escola de Belas Artes da UFMG. O curta trata do termo “ambigrama” que significa, “palavras (ou imagens) sutilmente distorcidas que podem ser lidas de mais de uma maneira ou de mais de um ponto de vista”, como informado nos créditos iniciais do filme.

Figura 64 – Imagens do curta-metragem *Ambigranima*

Legenda: o conceito de “ambigrama” pode ser visto em cada coluna por meio da imagem e sua correspondente invertida. Todo ele feito com apenas uma técnica de desenho, lápis de cor ou cera sobre papel branco. Os aspectos gráficos desse filme são mais contidos, os personagens têm linhas de contorno contínuas e regulares, e as formas anatômicas são bem definidas. O cenário tem elementos figurativos em termos de representação.

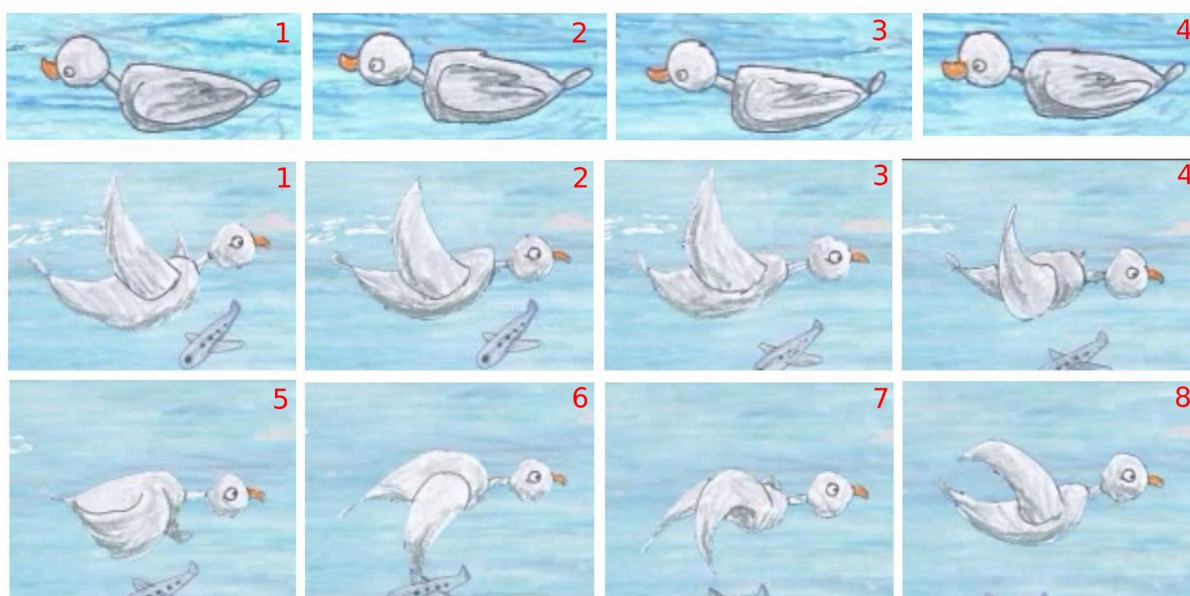
Fonte: *Ambigranima* (Brasil, 2007).

Graficamente, os personagens são mais bem definidos quando comparados aos personagens e cenários do curta *Balanço*. Abacatu não extrapolou ou deformou muito as formas anatômicas, os personagens têm linhas de contorno contínuas e regulares. Os cenários são figurativos e compostos de elementos como árvores, montanhas, capins, água etc. O filme foi totalmente desenhado com a técnica de lápis de cor ou de cera sobre papel.

Embora o curta-metragem *Ambigranima* pareça ser um filme mais contido, verifica-se que há algumas características gráficas recorrentes quando comparado ao curta-metragem anterior, *Balanço*, por exemplo, observa-se no pássaro o traço solto e rabiscado ou emaranhado de linhas para preenchimento das superfícies, simulação de volumes e sombreamentos das formas, reflexo do gesto livre e solto do artista (FIGURA 64 e 65). Nos elementos de cenário, verificou-se que as formas são imprecisas, a colorização de superfície foi composta de linhas rabiscadas, soltas e não há linhas de contorno. No geral, as imagens são mais detalhadas e houve uma preocupação maior em manter a regularidade anatômica entre as seqüências de desenhos de personagem.

Verificaram-se também duas distorções: uma, suave, no personagem do pássaro e outra, mais expressiva, nos elementos de cenário. Na primeira linha da Figura 65, a seqüência de desenhos do pássaro apresenta variações na anatomia. Nos desenhos 1 e 3, nota-se leve variação no corpo, em que as costas são mais retas em relação aos desenhos 2 e 4, e o corpo aumenta de tamanho (desenhos 2 e 4). Na seqüência do pássaro voando (desenhos 1 a 8), o formato e o volume da cabeça e do corpo variam um pouco, a cabeça sofre um achatamento na parte superior (desenhos 4, 5 e 6), e o corpo parece diminuir de volume (desenhos 7 e 8).

Figura 65 – Seqüência animada do pássaro no curta-metragem *Ambigranima*



Legenda: destaque para o uso de linhas de contorno na primeira seqüência de desenhos e uso parcial na segunda seqüência de desenhos.

Fonte: *Ambigranima* (Brasil, 2007).

Em ambas as seqüências, o preenchimento das superfícies foi feito seguindo a proposta dos cenários, contendo traços rabiscados e soltos. Foi observada também a adoção de

linhas finas de contorno em todo o personagem na primeira sequência, entretanto, na segunda houve a inconstância dessas linhas, que aparecem apenas nos momentos em que a asa se sobrepõe ao corpo e quando há contato do pescoço com a cabeça e o corpo.

Em termos gerais, têm-se até o momento dois aspectos gráficos em comum observado nos dois curtas-metragens, as deformações e o colorido irregular, embora no primeiro curta tenha-se a técnica de pintura e no segundo a do lápis de cor e de cera.

A compreensão técnica está na capacidade de representação do espaço tridimensional com o uso de cores mais escuras e mais claras para simular luz e sombra. Além disso a profundidade de campo é expressa por meio do uso de elementos de cenário maiores (mais próximos do olhar) e menores (mais distantes do olhar), característica que pode ser verificada nas imagens da primeira coluna da Figura 64. Na primeira imagem, Abacatu desenhou uma árvore em primeiro plano, em contraste com a vegetação, e uma pedra ao fundo. Na segunda imagem da primeira coluna, as montanhas ao fundo vão ficando mais borradas para dar a impressão de que estão mais distantes do olhar do espectador, o que sugere o efeito de perspectiva atmosférica.²⁹

O *referencial artístico de interesse* foi apontado pelo próprio artista que afirma que a animação foi “[...] inspirada nos ‘ambigramas em quadrinhos’ de Gustave Verbeek (1867 – 1937)” (ABACATU, 2012), como se pode ver no exemplo da Figura 66.

²⁹ A perspectiva atmosférica é uma técnica nas Artes Visuais para obter a profundidade. Altera-se a tonalidade dos elementos em razão da influência do ar, desse modo, os objetos mais ao fundo tendem a ficar mais azulados e menos nítidos.

Figura 66 – Tirinha de Gustave Verbeek



Legenda: *referencial artístico de interesse* que influenciou a produção do curta-metragem *Ambigranima* (BRASIL, 2007), de Jackson Abacatu. A tirinha pode ser lida tanto na posição normal como também de cabeça para baixo. Assim a tirinha é composta de duas narrativas distintas. Na imagem do meio, na linha de baixo, a canoa e o peixe são também a cabeça e o bico de um pássaro.

Fonte: disponível em: <<https://blogs.20minutos.es/trasdos/2014/09/23/gustave-verbeek-comics/>> Acesso em: 20 out. 2018.

Nesse caso, o referencial artístico é esporádico e afeta diretamente não apenas na temática mas também nos aspectos gráficos do curta *Ambigranima*, pois serviu de inspiração para que Jackson estruturasse graficamente os desenhos de maneira que tivessem dupla significação. Por exemplo, o pássaro que em um momento está nadando, com o girar da câmera, passa a voar, como se pode ver na terceira coluna da Figura 64. O detalhamento dos desenhos nesse curta pode ter sido um reflexo da necessidade ambígua da significação, visto que a posição do desenho também tem que atender a sua posição invertida, e a adoção de detalhes pode ajudar nesse tipo de configuração gráfica.

No curta-metragem *Ambigranima*, houve a recorrência gráfica da seguinte maneira:³⁰

Quadro 4 – Caracterização gráfica em *Ambigranima*

Ponto	Linha	Forma	Superfície	Cor
	Finas Inconstantes	Distorcidas <i>Simplificadas</i> Pintadas	Pintadas Rabiscadas	Esporádico

Fonte: elaborado pelo autor.

³⁰ A partir deste ponto, as descrições que estiverem em negrito se referem a elementos novos, as que estiverem em itálico se referem a elementos que deixaram de ser usados ou apareceram em menor peso, as demais são recorrentes.

Em seguida, o curta-metragem analisado foi *Libertas* (Brasil, 2009), filme que conta a história de um pardal que tenta ajudar um periquito domesticado a voar e fugir da gaiola. Nessa produção foram identificadas algumas características gráficas que ocorreram nos curtas *Balanço* e *Ambigranima*, como imprecisão e variação das formas e superfícies preenchidas por manchas pintadas de tinta. Esta última se manifestou majoritariamente no aspecto visual desse curta (FIGURA 67).

Figura 67 – Sequência inicial do curta-metragem *Libertas*

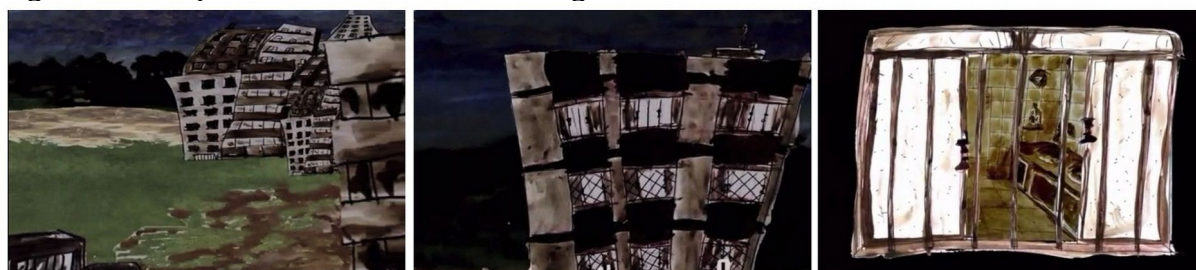


Legenda: características gráficas, como desenho solto, formas imprecisas, superfícies compostas por marcas de pinceladas e texturizadas, traduzem as significações de organicidade e do ambiente da natureza retratada nesse curta-metragem.

Fonte: *Libertas* (Brasil, 2009).

Foi identificado também o uso mais expressivo de linhas finas, contínuas e sinuosas para contornos de elementos de cenários não orgânicos como muros, prédios, janelas etc. (FIGURAS 67 e 68). Abacatu reproduziu dois ambientes bem distintos, a natureza, vista na Figura 67, e o ambiente urbano, na Figura 68.

Figura 68 – Sequência inicial do curta-metragem *Libertas*



Legenda: formas distorcidas, cor predominantemente em tons de cinza, linhas finas, pretas, sinuosas e contínuas, aliadas à pintura de superfície de preenchimento com tintas aguadas, são características gráficas que dão o tom sombrio, opressor e aprisionador do ambiente urbano.

Fonte: *Libertas* (Brasil, 2009).

Abacatu desenhou e articulou os *elementos gráficos fundamentais* de forma a criar significações distintas, um ambiente mais orgânico (a natureza) e o outro mais sombrio, duro e opressor (a cidade). No primeiro, há uso predominante das cores em tons de verde, os elementos da natureza são pintados sem linhas de contorno e sem muita precisão nos limites das formas dos elementos, ou seja, as pinceladas parecem se misturar. Já nos elementos

arquitetônicos, as distorções das formas são mais visíveis, as cores são escuras remetendo à ideia de ambiente hostil, sombrio e aprisionador. Essa ideia é reforçada pelo uso das formas distorcidas dos prédios, das linhas de contorno finas, contínuas e sinuosas na cor preta, algumas em padrões entrelaçados, que compõem as grades das janelas, os azulejos da cozinha e a grade da gaiola (FIGURAS 68 e 69). O artista também utilizou esporadicamente concentrações de linhas em alguns pontos do cenário na segunda imagem da Figura 69, atrás da gaiola branca, e na hachura da base da gaiola do pássaro, na mesma figura.

No preenchimento das superfícies, ele pintou as formas com tinta aguada em tons escuros, sem se preocupar em preencher totalmente as áreas delimitadas pelas linhas de contorno, estratégia gráfica que reforça as significações do ambiente opressor, hostil e sombrio.

Figura 69 – Imagens do curta-metragem *Libertas*



Legenda: uso de linhas pretas, contínuas, distorcidas, sinuosas e rabiscadas, aliado à pintura imprecisa com tintas aguadas são características gráficas que contribuem para a significação do ambiente opressor, hostil, sombrio do meio urbano. Na segunda imagem, é possível perceber objetos não definidos atrás da gaiola, desenhados no emaranhado de linhas pretas rabiscadas.

Fonte: *Libertas* (Brasil, 2009).

Nos desenhos de personagens, Jackson propôs o uso de linhas e preenchimento de maneira diferente. Em alguns momentos, ele optou por utilizar nos personagens dos pássaros contornos com linhas grossas, geralmente na cor preta, não muito sinuosas, imprecisas na limitação da forma, intermitentes e com variação na espessura. A imprecisão na limitação do contorno é verificada em alguns elementos anatômicos dos pássaros, ora as linhas delimitam as formas, ora compõem as texturas de preenchimento de superfície. Nas quatro imagens superiores da Figura 70, a seguir, verifica-se que, em algumas partes do corpo do personagem do pardal, as linhas grossas de contorno se misturam com manchas que compõem o sombreamento e textura das superfícies, principalmente na estrutura do corpo. Na cabeça, na cauda e nas asas, as linhas grossas e irregulares parecem funcionar mais como linhas de contorno do que texturas. Na terceira e na quarta imagem, nas quais o pardal foi desenhado

voando, Abacatu utilizou-se respectivamente de linhas grossas e de rabiscadas para delimitar o formato das asas com detalhamento das penas.

A irregularidade no uso da linha grossa também é verificada no personagem do periquito (quatro imagens inferiores, FIGURA 70). Na primeira imagem, percebe-se que não há nenhuma linha de contorno, somente pinceladas pretas, que compõem o desenho das penas na superfície do corpo do pássaro. Na segunda imagem, as mesmas linhas grossas (quase manchas pretas) compõem a textura de superfície do pássaro e sugerem volume e sombreamento no desenho. Na terceira imagem, o personagem tem sutis linhas finas, que contornam os limites da forma do corpo do pássaro e, na quarta imagem, há linhas grossas que delimitam o contorno das penas e do corpo, além de algumas linhas comporem a textura de superfície da forma.

Figura 70 – Personagens dos pássaros no curta-metragem *Libertas*



Legenda: a sequência mostra as diferentes formas de tratamento gráfico nos personagens, as superfícies são pintadas com textura de linhas pretas sobrepostas, sem contorno aparente, mas, em alguns momentos, aparecem linhas de contorno grosseiras, imprecisas e irregulares (ver terceira e quarta imagens das linhas de cima e de baixo).

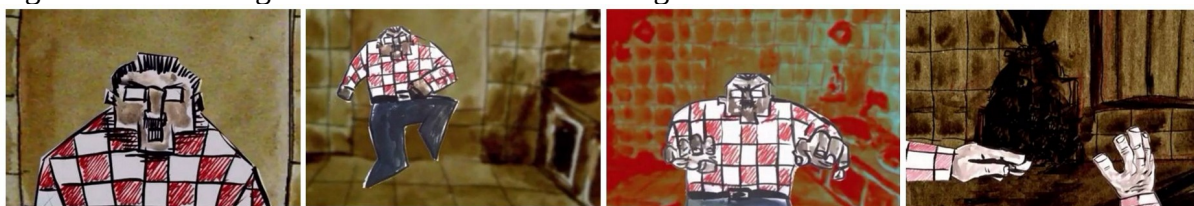
Fonte: *Libertas* (Brasil, 2009).

O modo como Jackson Abacatu desenha os olhos de ambos os pássaros também é irregular, ora é um círculo feito por uma linha que contorna uma forma branca, ora se constitui de um ponto totalmente preto.

A discrepância no uso da linha para contornos faz parte do livre processo de desenhar de Abacatu. Algumas vezes as linhas são explícitas, outras, não; algumas vezes são espessas afinando nas extremidades, outras são simples, ou rabiscadas e soltas. A irregularidade parece ser uma característica geral recorrente nos seus trabalhos, visto que também foi percebida essa tendência nas formas, linhas e preenchimentos.

No desenho do personagem do homem, no curta-metragem *Libertas* (FIGURA 71), Abacatu desenhou as linhas de contorno de maneira mais homogênea: retas na vestimenta e no rosto e mais irregulares e sinuosas no contorno das mãos. As linhas grossas foram utilizadas também para conferir hachuras de preenchimento da superfície, como na estampa da camisa, no bigode e no cabelo. Na pintura da pele, Jackson Abacatu preencheu o rosto e as mãos com tinta aguada na cor marrom sem preencher totalmente as bordas das formas, por exemplo, no preenchimento do rosto do homem, na primeira imagem da Figura 71. Esse procedimento também foi aplicado na pintura de cenário, observado nos azulejos da cozinha (FIGURA 69).

Figura 71 – Personagens do homem no curta-metragem *Libertas*



Legenda: Jackson desenhou de maneira mais homogênea, utilizou linhas grossas e retas que compõem o contorno.

Fonte: *Libertas* (Brasil, 2009).

Outra característica gráfica desse curta-metragem é a utilização de mais de um desenho para uma mesma pose estática, assim, quando o personagem está parado, fica “cintilando” pela exposição das imagens no tempo. Na Figura 72, pode-se perceber um plano detalhe do pardal no qual há três desenhos distintos para a mesma pose com variações nas pinceladas, o primeiro desenho tem áreas mais claras que quase não aparecem nos outros dois, enquanto no terceiro desenho, a cabeça parece um pouco maior, e o bico mais longo.

Figura 72 – Personagens do pardal no curta *Libertas*



Legenda: o artista utilizou-se da alternância de desenhos para uma mesma pose em momentos nos quais os personagens estão parados.

Fonte: *Libertas* (Brasil, 2009).

O uso do recurso de intercalar desenhos, em poses paradas, tem um significado específico nesse curta-metragem. Para os personagens dos pássaros a alternância de desenhos

nas poses estáticas provavelmente significa a ideia de liberdade, isso pode ser verificado pois Abacatu não utilizou essa estratégia gráfica nos momentos em que o personagem do periquito ou do pardal estão presos dentro da gaiola.

No Quadro 5, tem-se o resumo da caracterização gráfica do curta-metragem *Libertas*:

Quadro 5 – Caracterização gráfica do curta-metragem *Libertas*

Ponto	Linha	Forma	Superfície	Cor
	Finas <i>Inconstantes</i> Contínuas Tremidas Sinuosas Grossas com variação de espessura	Distorcidas <i>Simplificadas</i> Pintadas	Pintadas <i>Rabiscadas</i>	Esporádico

Fonte: elaborado pelo autor.

Abacatu afirma que seu trabalho é bastante experimental, solto e expressivo. Essas características são muito evidentes nessa sua primeira fase. No geral os desenhos são pintados, há uso de linhas finas e grossas, retas, sinuosas e irregulares; deformações e imprecisão das formas compõem o escopo dos seus desenhos de animação até o momento. Em relação à cor, não se verificou nenhum padrão recorrente que justificasse a sua menção.

Acho que ser solto e expressivo é realizar uma arte cujo processo é tão ou mais importante que o resultado. A forma como se desenha, ou se pinta, se dá de maneira muito dinâmica, muito forte, e muitas vezes imprecisa. Não há muito a preocupação em se ter uma linha reta, ou um personagem com seus contornos exatos, ou uma perspectiva 100% correta. A expressão de um olhar, ou a textura de uma mancha de tinta são muito valorizados, sendo mais importante do que um desenho muito preciso ou “bonitinho” (ABACATU, 2018, sic).

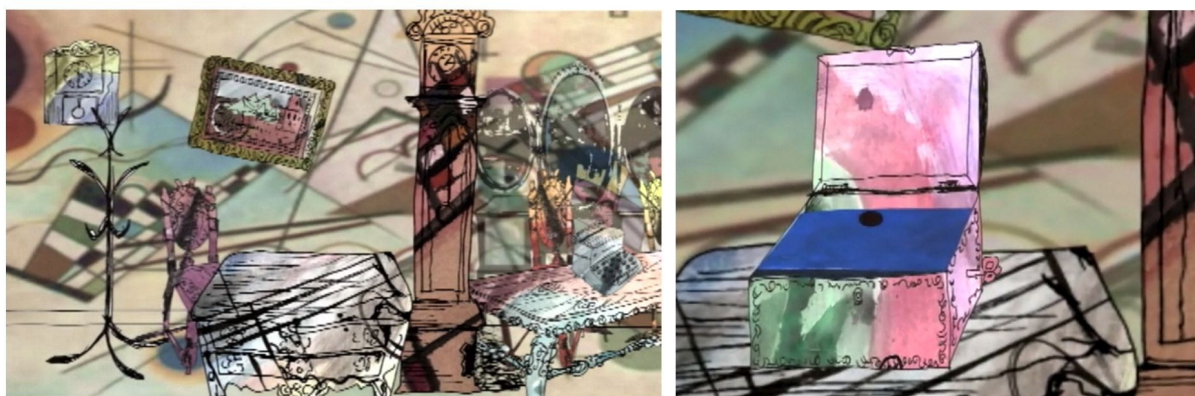
Jackson Abacatu pontua que o processo de desenhar, para ele, é tão fundamental quanto o resultado final. Na Figura 62, a pintura da personagem em etapas demonstra muito essa sua perspectiva, pois ele faz isso com a intenção de mostrar ao espectador como cada desenho foi feito. Na sua fala, reforça aquilo que foi verificado de forma incontestável nos curtas dessa fase, a irregularidade e deformidade nas linhas e formas como um grande valor para o artista, pois reflete sua espontaneidade e falta de compromisso com as representações muito formais, ou seja, o desenho “certinho” ou “bonitinho”, fazendo, assim, alusão aos padrões gráficos de personagens e cenários da indústria estadunidense.

3.1.2 Fase intermediária

Nessa fase, os filmes de animação feitos por Abacatu são produções em que ele experimenta diferentes técnicas em cada filme ou, ainda, dentro de um mesmo filme. Além disso, verificou-se a mistura elementos desenhados com recortes de imagens fotográficas. No geral, os elementos gráficos diagéticos estão relacionados à iconografia musical. Os filmes desta fase são: *Musicaixa* (Brasil, 2010), *Belezura* (Brasil, 2010), *Em Quadros* (Brasil, 2011) e *De Martelos e Serrotes ou Maracatu de Oficina* (Brasil, 2012).

O primeiro curta-metragem, *Musicaixa*, é um filme diferente se comparado aos curtas anteriores. A narrativa se dá principalmente no interior de uma caixa de música, onde bolas brancas caem sobre objetos geométricos coloridos, e cada objeto ou parte do objeto geométrico emite um som específico quando é atingido pelas bolas brancas. Na abertura do curta, Abacatu apresenta o que parece ser uma sala cheia de móveis, um cabideiro, um quadro, uma mesa, uma cadeira, um grande relógio e, por fim, a caixa de música. Ao fundo, percebe-se que há uma imagem de uma pintura do artista russo Wassily Kandinsky (1866-1944), intitulada “Composição 8” (1923), uma pintura que traz no próprio nome a ligação com a música (FIGURA 73).

Figura 73 – Cena de abertura do curta-metragem *Musicaixa*



Legenda: a sala cheia de móveis desenhados com linhas pretas e preenchidos com texturas pintadas. Aqui percebe-se o não respeito às regras de perspectiva, pois cada objeto da sala é visto de um ponto de vista diferente, e as texturas de fundo não seguem o plano volumétrico do objeto. Ao fundo, uma imagem da obra *Composição 8* (1923), de Wassily Kandinsky.

Fonte: *Musicaixa* (Brasil, 2010).

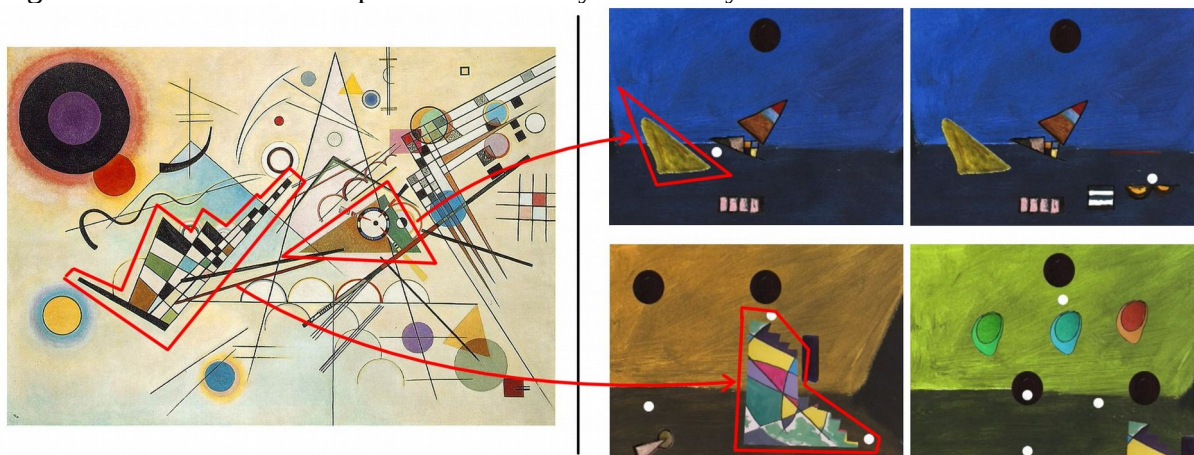
Nesse cenário de abertura, identificaram-se algumas características gráficas usadas nos curtas anteriores, como o uso de linhas pretas, às vezes retas, às vezes sinuosas e irregulares, com pequenas variações na espessura e muitos detalhes. As formas são um pouco distorcidas em relação à perspectiva. No preenchimento das superfícies há a novidade do uso de uma

mesma imagem pintada para cobrir múltiplas superfícies de um mesmo objeto ou objetos distintos.

Pode-se perceber nessa cena o que Abacatu falou sobre o uso da perspectiva não correta, pois os objetos foram posicionados de tal maneira que cada um está em um ponto de vista diferente em relação ao plano tridimensional da sala. O móvel do relógio ao centro é visto de frente; a mesa, à esquerda do relógio, é vista de cima; e a mesa e a cadeira à direita estão em 3/4. A perspectiva não correta também é reforçada pelo uso de uma mesma imagem para preencher várias faces de um mesmo objeto ou de objetos distintos. Isso pode ser visto na Figura 73, a imagem que preenche as duas mesas e todas as suas faces (tampo, pés, gavetas) distorce a tridimensionalidade delas, em outras palavras, a imagem de superfície não acompanha a visão em perspectiva dos objetos retratados. Isso também pode ser verificado na pintura interna da caixa de música (segunda imagem, FIGURA 73), na qual o azul chapado representa a parte interna da caixa, mas parece ser uma segunda tampa que mantém a caixa fechada; e as superfícies internas da tampa assim como as laterais externas da caixa são compostas por uma mesma imagem pintada ao fundo, conflitando com a construção volumétrica do desenho de linhas do objeto.

No interior da caixa de música, Jackson utilizou-se também da pintura com tintas opacas, tanto para compor o fundo quanto para as superfícies dos objetos geométricos (FIGURA 74). Uma característica gráfica marcante nos desenhos pintados de Abacatu é deixar explícitas as manchas de pinceladas. Vê-se que, até mesmo em superfícies com colorização opaca, ficam evidentes as manchas e o direcionamento das pinceladas efetuadas por ele.

Figura 74 – A influência da pintura de Wassily Kandinsky no curta *Musicaixa*



Legenda: à esquerda, pintura de Wassily Kandinsky. À direita, cena do interior da caixa de música de Jackson Abacatu. Os objetos são figuras geométricas, como pequenos quadrados, triangulares e ovalados que parecem ter sido extraídos ou inspirados nas formas geométricas da pintura de Kandinsky.
 Fonte: *Composição 8* (1923); *Musicaixa* (Brasil, 2010).

Aqui se pode verificar o *referencial artístico de interesse* atuando como inspiração direta para a criação de elementos gráficos no curta *Musicaixa*. A pintura *Composição 8*, de Wassily Kandinsky, que foi usada como elemento de fundo no cenário da abertura, é um repertório referencial do artista, pois os elementos geométricos parecem ter sido simplesmente extraídos dela para compor o interior da caixa de música. No plano de fundo do cenário da sala, a pintura *Composição 8* se confunde com alguns elementos do cenário. Às vezes é até difícil saber o que é imagem da obra de Kandinsky e o que foi realmente desenhado por Jackson (FIGURA 73).

Em resumo, o curta *Musicaixa* se define graficamente como mostrado no Quadro 6:

Quadro 6 – Caracterização gráfica do curta-metragem *Musicaixa*

Ponto	Linha	Forma	Superfície	Cor
	Finas Inconstantes Contínuas Tremidas Sinuosas Detalhadas Grossas com variação de espessura	Distorcidas Simplificadas Pintadas Detalhadas	Pintadas <i>Rabiscadas</i> Texturas Imagens prontas Planificação	Esporádico

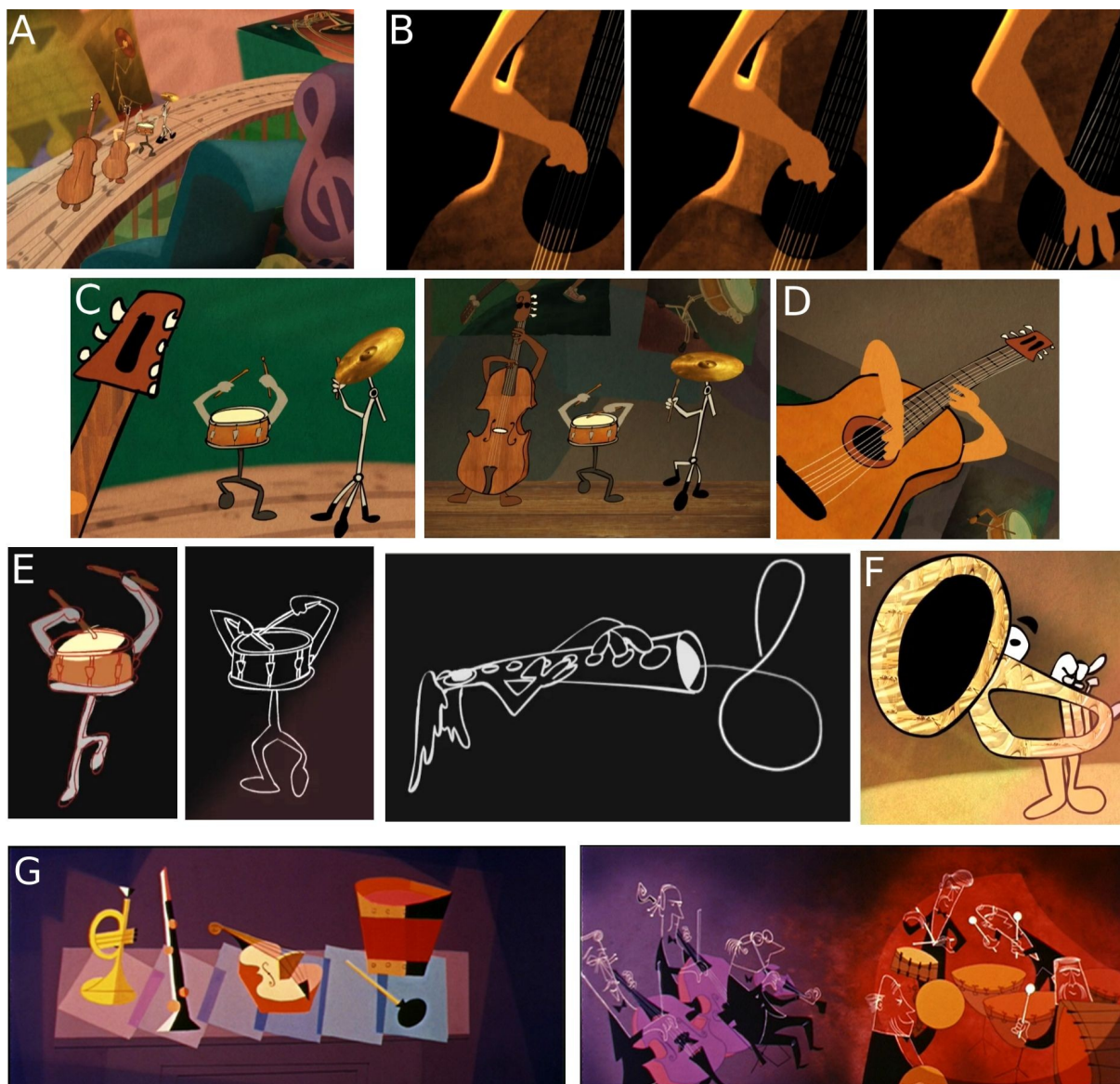
Fonte: elaborado pelo autor.

A sonoridade tem influência na confecção das formas e composição da cena, pois Abacatu posicionou os objetos geométricos na tela a fim de estabelecer um valor sonoro para

cada um. Verificou-se que o posicionamento do objeto gráfico mais acima ou mais abaixo contempla sons mais graves ou mais agudos, respectivamente, e o formato geométrico determina o timbre. Assim, parece que Jackson tentou estabelecer uma estreita relação da forma e composição dos objetos no espaço da cena para conferir a eles significados sonoros distintos.

No curta de animação *Belezura* (Brasil, 2010), animação feita no formato de videoclipe para a música de mesmo nome, composta por Thiago Delegado, Abacatu também criou cenários e personagens inspirados na iconografia musical, como notas, pautas e instrumentos musicais. Além disso, verificou-se que nesse curta há um *referencial artístico de interesse* específico. De acordo com Abacatu (2018), o curta dos Estúdios Disney *Toot, Whistle, Plunk and Boom* (EUA, 1953) foi uma inspiração. Na Figura 75, pode-se perceber que nas imagens E e F, a articulação gráfica nos personagens e cenários desenhados por Abacatu é muito semelhante ao estilo do curta da Disney (imagens G).

Figura 75 – Propostas gráficas dos personagens do curta-metragem *Belezura*



Legenda: linhas pretas com variação na espessura, deformidade das formas e uso de textura de imagens fotográficas são aspectos gráficos marcantes na composição dos personagens desse curta-metragem. A – Imagem de textura de madeira para o preenchimento do corpo dos personagens violino e violão; B – Variação na textura de preenchimento no corpo do violão e ausência de linhas de contorno; C e D – Uso de linhas pretas no contorno e ausência de contornos nos braços da bateria e do violão, formas distorcidas e texturas de madeira que não seguem a lógica da superfície do objeto; E – Duas variações gráficas da cor da linha na bateria, linhas brancas sobre fundo negro no personagem da flauta; F – Textura de madeira que preenche toda a superfície do trompete. As pernas esquerda e direita têm formas diferentes. G – Duas imagens do curta da Disney, *Toot, Whistle, Plunk and Boom* (EUA, 1953).
 Fonte: *Belezura* (Brasil, 2010).

Verifica-se nesse curta a recorrência de uso das linhas grossas, majoritariamente na cor preta e com espessuras variáveis em uma mesma seção de linha, como na que delinea a haste e o corpo do violão (imagens C e D), na qual há pontos em que é mais espessa e outros em que é mais fina. Abacatu segue a tendência da inconstância das linhas de contorno, no

personagem do violão em algumas cenas, não há linhas de contorno no corpo, nem nos braços do violão (imagem B). Porém, em outras cenas, há linhas de contornos no corpo e na haste do violão (imagens A, C e D).

Em relação às formas e o preenchimento de superfície, Jackson Abacatu continuou com a tendência de deformar as imagens e usar texturas sem correspondência com o plano de superfície dos objetos. Ainda na Figura 75, por exemplo, os pinos de ajuste das cordas do violão não têm forma definida, cada um é de um jeito (imagem C). A haste do violão está curvada para trás, e as linhas brancas que compõem as cordas acompanham a distorção da haste (imagem D). A boca do trompete não é redonda, e as pernas esquerda e direita têm formas e espessura diferentes (imagem F). Vejamos que os instrumentos criados por Abacatu (trompete, bateria e flauta) são os mesmos encontrados no curta *Toot, Whistle, Plunk and Boom* (imagem G e F), além disso, as distorções da forma são semelhantes.

No preenchimento de superfície, Abacatu utilizou-se novamente da estratégia de fazer o corpo do violão e do violino com uma imagem de textura de madeira (imagem A). Verificou-se também a mudança da textura do corpo do violão à medida que ele muda de uma pose para outra (sequência de imagens B), a textura de madeira que preenche a haste do violão não corresponde à lógica do plano de superfície da haste (imagem C), o mesmo ocorre com a textura que preenche o trompete, que também não segue a lógica da superfície de todo o instrumento (imagem F). Em relação ao referencial da Disney, Abacatu replica a abordagem estética de fundo, inclusive simplificando e fazendo uso de manchas de cores para sugerir profundidade.

Assim, têm-se as seguintes recorrências gráficas nesse curta de animação:

Quadro 7 – Recorrências gráficas no curta-metragem *Belezura*

Ponto	Linha	Forma	Superfície	Cor
	<i>Finas</i>	Distorcidas	Pintadas	Esporádico
	<i>Inconstantes</i>	Simplificadas	<i>Rabiscadas</i>	
	<i>Contínuas</i>	<i>Pintadas</i>	Texturas	
	<i>Tremidas</i>	<i>Detalhadas</i>	Imagens prontas	
	<i>Sinuosas</i>		Planificação	
	<i>Detalhadas</i>			
	Grossas com variação de espessura			

Fonte: elaborado pelo autor.

Retornando à questão da linguagem sonora, a música é uma característica que passou a permear bastante as animações de Abacatu nessa segunda fase. No caso da produção do curta *Belezura*, o filme da Disney que o inspirou conta a história evolutiva dos instrumentos musicais. A linguagem sonora parece ser um referencial significativo para o artista e é o que vem alimentando a manifestação de elementos ligados ao som em seus filmes. Perguntado sobre qual destes parâmetros, visualidade, movimento, narrativa e temática, caracterizam melhor o seu trabalho, ele respondeu:

Movimento. Porque o ritmo é muito importante em meu trabalho, principalmente por ser músico também. Apesar de a visualidade ser forte em alguns trabalhos, e a narrativa em outros, o movimento, no sentido de dar ritmo e dinâmica em uma obra audiovisual, acaba sendo um parâmetro importantíssimo em meu trabalho (ABACATU, 2018).

Para Abacatu, o movimento se sobressai como caracterizador dos seus trabalhos de animação, pois esse parâmetro está ligado ao ritmo, e o ritmo está ligado à música, que faz parte da sua formação, ou seja, é um *referencial artístico de interesse* ligado à linguagem sonora. Mas os referenciais sonoros não apenas ditam o ritmo dos seus filmes como também acabam influenciando diretamente na criação de elementos diegéticos, como formas e tipos de personagens.

O curta-metragem *Em Quadros* (Brasil, 2011) é um filme experimental que narra a história de um personagem preso dentro de uma forma retangular, ele tenta fugir saltando para fora da moldura, mas percebe que é impossível escapar. Nesse filme, Abacatu passou a utilizar o recurso da caneta digitalizadora, o que refletiu diretamente na caracterização dos desenhos. A instrumentação digital foi fundamental na configuração gráfica do elemento linha, que, nesse caso, é mais espessa, com bordas bem definidas (FIGURA 76).

Figura 76 – Curta-metragem *Em Quadros*

Legenda: na linha de cima, sequência de imagens da corrida do personagem. Na linha de baixo, quatro momentos do filme. Verifica-se o uso predominante de linhas pretas, grossas, irregulares por meio de variações na espessura. Linhas retas e paralelas compõem as hachuradas para simular sombra e volume na cabeça, nas mãos e nos pés do personagem. As formas são irregulares com elementos distorcidos, tanto no personagem quanto para elementos do cenário. Outra recorrência foi o uso da textura como preenchimento do fundo, superfície de objetos e personagens.

Fonte: *Em Quadros* (Brasil, 2011).

Apesar da mudança instrumental, Abacatu repete algumas características gráficas manifestadas nos filmes anteriores, como o uso de linhas grossas para contorno, sinuosas e com variação de espessura. Repete também a tendência de desenhar formas deformadas para elementos anatômicos de personagens e para objetos de cenário. Há também variações de tamanho das formas e uso de padrões de texturas abstratas, que ao mesmo tempo preenchem o cenário de fundo e planificam a superfície de alguns objetos e personagens.

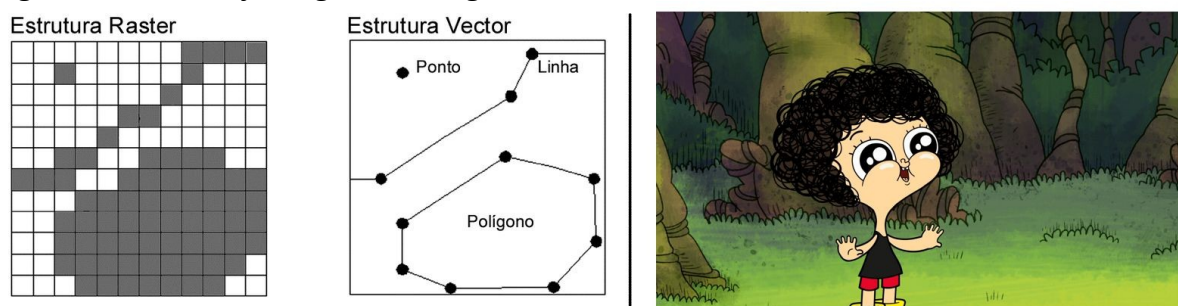
As irregularidades na espessura das linhas e as distorções das formas podem ser verificadas na sequência de imagens da corrida do personagem na Figura 76. Em alguns momentos, o corpo do personagem aumenta de tamanho (desenhos 2 e 6), o mesmo ocorre na mão direita (desenhos 4 e 5). No geral, a espessura da linha de contorno do personagem muda a cada pose, não tendo um padrão de espessura uniforme, no desenho 4, as linhas que compõem a barriga e as costas ficam mais finas em relação aos demais desenhos. Nas linhas de contorno da perna direita, ora a linha da canela está mais fina (desenhos 3, 4 e 5), ora está mais grossa (desenhos 1, 2 e 6).

A novidade nesse curta está no uso mais frequente de hachuras desenhadas com linhas pretas retas e paralelas para significar partes sombreadas e volume anatômico do personagem. O fundo é infinito e composto por padrões de textura com manchas abstratas. As distorções da forma nos elementos de cenário podem ser verificadas na última imagem da Figura 76, a janela foi composta por quadrados de diferentes tamanhos, a mesa, o lápis e os papéis foram

desenhados com linhas tortas e sinuosas e a perspectiva é sugerida pela leve inclinação da mesa.

Uma questão de suma relevância a ser apontada no curta *Em Quadros* é o quanto o uso da ferramenta digital caracteriza os aspectos gráficos do desenho do artista em relação aos curtas anteriores. Os atuais recursos digitais são capazes de simular os diversos tipos de materialidade e de texturas no que se refere ao traço e à pintura de duas maneiras possíveis, por cálculo vetorial ou por malha de pontos ou *bitmap*³¹ (FIGURA 77).

Figura 77 – Simulação digital da imagem



Legenda: à esquerda, exemplo de duas formas de simulação de imagens digitais: estrutura *raster* (malhas de pontos) e linhas vetoriais, representada por pontos com localização no plano cartesiano bidimensional X e Y, posicionados estrategicamente para formar as linhas de conexão. À direita, imagem de um episódio da série televisiva *Irmão de Jorel*, produzida pela Copa Estúdios (RJ). Verificam-se diferenças gráficas na distribuição da cor no desenho feito com vetor, que no caso é o personagem, em relação à organicidade da cor na imagem simulada do cenário, feito por meio de malha de pontos (*raster* ou *bitmap*).

Fonte: disponível em: <<https://www.researchgate.net>>. Acesso em: 5 jun. 2018; disponível em: <<https://cromossomonerd.com.br>>. Acesso em: 5 jun. 2018.

A simulação gráfica vetorial recorre ao cálculo matemático de localização de pontos específicos no plano cartesiano tridimensional X, Y e Z. Essa forma de simulação visual permite reproduzir formas gráficas mais simples e com poucas variações e transições de cores. A simulação por meio malha de pontos, conhecida também como *raster* ou *bitmap*, é o recurso digital que permite simular, de forma mais eficiente, características gráficas orgânicas para o desenho e para pintura como, por exemplo, o traço em grafite, carvão, pastel seco, aquarela ou tinta óleo. Isso porque o *raster* possibilita mais variações e transição de cores.

Na Figura 77, na imagem à esquerda, têm-se as duas formas de simulação de imagens digitais a partir de pontos. À direita, uma imagem de um episódio da série *Irmão de Jorel*, produzida pela Copa Estúdios (RJ), no qual o cenário foi desenhado na simulação *raster* (malha de pontos), e o personagem na simulação *vetorial*. As diferenças dos aspectos

³¹ *Bitmap* significa mapa de *bits*. O *bit* é a menor unidade de informação computacional, que pode ter o valor 1, ligado, ou 0, desligado, os atuais sistemas digitais de geração de imagem por malhas de pontos podem simular grandes variações de cores para cada ponto da imagem.

qualitativos nas duas simulações digitais são bem evidentes, no cenário há muito mais variações de tons e de cores, enquanto no personagem, esse aspecto se limita a cores chapadas e não há graduações de uma cor para outra.

Nesse caso, os aspectos gráficos do desenho de um artista podem estar condicionados a um ou outro modo de simulação digital (*raster* ou *vetor*). Esse condicionamento muitas vezes acontece porque os programas digitais para desenho e pintura são definidos pelo tipo de simulação de imagem pelo qual funcionam. Programas de simulação vetorial tendem a ser mais leves, assim, o tempo de resposta do gesto do artista na geração da imagem ocorre de forma mais rápida, sem maiores problemas de defasagem. Já as simulações em malhas de pontos exigem um número maior de cálculos do computador, o que pode acarretar defasagem no tempo de resposta na geração da imagem.

Figura 78 – Diferenças ente o desenho tradicional e o digital



Legenda: à esquerda, caracterização da linha em um desenho feito à mão. Ao centro e à direita, desenho feito digitalmente. Vê-se que, na imagem tradicional digitalizada do pássaro, a linha de contorno é mais irregular com pontos cinzas e brancos nas bordas externas. Em alguns programas, a simulação do traço vetorial tende a se autoajustar, fazendo com que a ação gestual do artista gere menos irregularidades nos limites da linha.

Fonte: *Libertas* (Brasil, 2009) e *Em Quadros* (Brasil, 2011).

No caso dos desenhos de personagens do curta-metragem *Em Quadros* (2011), as linhas de contorno do personagem são mais duras, e não há suavização nas bordas das linhas. Abacatu utilizou algum programa de simulação vetorial para desenhá-lo (FIGURA 78), o que destaca a relevância que a instrumentação técnica tem na caracterização gráfica do desenho do artista animador. Mas, no caso em estudo, não se pode considerá-la como caracterizadora do desenho em função da recorrência, pois o seu uso foi esporádico.

Para o curta-metragem *Em Quadro*, têm-se as seguintes recorrências gráficas:

Quadro 8 – Recorrências gráficas no curta-metragem *Em Quadros*

Ponto	Linha	Forma	Superfície	Cor
	<i>Finas</i>	Distorcidas	<i>Pintadas</i>	Esporádico
	<i>Inconstantes</i>	Simplificadas	<i>Rabiscadas</i>	
	<i>Contínuas</i>	<i>Pintadas</i>	Texturas	
	<i>Tremidas</i>	<i>Detalhadas</i>	<i>Imagens prontas</i>	
	Sinuosas		Planificação	
	<i>Detalhadas</i>			
	Grossas com variação de espessura			

Fonte: elaborado pelo autor.

O curta-metragem subsequente produzido por Abacatu foi *De Martelos e Serrotes ou Maracatu de Oficina* (Brasil, 2012). Como o próprio nome diz, é uma produção gráfico/sonora na qual seis personagens compõem um ritmo musical pela manipulação de ferramentas e objetos dentro de uma oficina. No curta, os tipos de objetos são fundamentais para a construção da trilha sonora: um bate o martelo na madeira, o outro bate na bigorna, outro sujeito liga a furadeira etc. Assim o artista vai construindo a composição sonora por meio dos timbres oriundos de cada material (FIGURA 79).

Figura 79 – Cenário e personagens do curta-metragem *De Martelos e Serrotes ou Maracatu de Oficina*



Legenda: o cenário foi feito todo em colagens de imagens fotografadas, e os personagens desenhados digitalmente. Cada personagem manipula um objeto da oficina que produz um efeito sonoro específico e o conjunto dos efeitos compõe a trilha musical do filme.

Fonte: *De Martelos e Serrotes ou Maracatu de Oficina* (Brasil, 2012).

Nesse curta-metragem, Abacatu assumiu de maneira mais enfática o uso de imagens fotográficas na confecção dos cenários. O artista é insistente em não seguir à risca a representação espacial a partir de uma perspectiva precisa, mas demonstrou domínio técnico na composição do cenário ao criar o espaço tridimensional por meio do arranjo das imagens recortadas. A textura de madeira do chão em conjunto com as madeiras da parede ao fundo

possibilita ao espectador delimitar o espaço tridimensional da oficina, os objetos nesse espaço foram distribuídos no sentido de valorizar a profundidade de campo por meio do posicionamento e tamanho dos objetos na cena.

Em relação aos personagens (esses, desenhados), houve a recorrência na caracterização das linhas de contorno como vinham sendo feitas, ou seja, grossas, pretas e com variações de espessura. As formas anatômicas seguem a tendência de deformidade e imprecisão. As superfícies são preenchidas por texturas pintadas com manchas de pinceladas, tanto nas vestimentas quanto na superfície da pele. A irregularidade da forma também é notada na estruturação anatômica entre os personagens. Na Figura 79, na parte superior da imagem à direita, os três personagens são mais arredondados. Nos dois da direita, o nariz é uma forma alongada, e os olhos, grandes, o que não se vê nos demais. Já o personagem que está posicionado na parte de baixo da tela, mais à direita, tem o rosto quadrado, com os olhos, as sobrancelhas e o nariz feitos com linhas simples. O personagem magro do meio, na parte inferior da tela, segue uma tendência mais anatômica em termos de forma, pois a estrutura da cabeça difere da dos demais personagens.

Por fim, a caracterização gráfica desse curta-metragem ficou da seguinte maneira:

Quadro 9 – Caracterização gráfica do curta-metragem *De Martelos e Serrotes ou Maracatu de Oficina*

Ponto	Linha	Forma	Superfície	Cor
	<i>Finas</i>	Distorcidas	Pintadas	Esporádico
	<i>Inconstantes</i>	Simplificadas	<i>Rabiscadas</i>	
	<i>Contínuas</i>	<i>Pintadas</i>	Texturas	
	Tremidas	<i>Detalhadas</i>	Imagens prontas	
	Sinuosas		Planificação	
	<i>Detalhadas</i>			
	Grossas com variação de espessura			

Fonte: elaborado pelo autor.

O curta-metragem *De Martelos e Serrotes ou Maracatu de Oficina* encerra essa fase intermediária de Abacatu, na qual se pôde perceber a estreita relação gráfica com a linguagem musical, que se refletiu na utilização de objetos geométricos e da iconografia sonora. Cada forma geométrica no curta *Musicaixa* (triângulos, quadrados, círculos etc.) tem uma sonoridade característica determinada pelo artista, cada objeto (martelos, serrote, furadeira etc.) em *De Martelos e Serrotes* emite o seu som correspondente. Assim, o artista cria não só

em função da composição da imagem, mas também em função da sonoridade da trilha que ele quer produzir.

O traço solto, irregular, tremido, sinuoso se perpetuou entre as obras desse artista, houve uso mais frequente de linhas grossas com variação na espessura, tanto no desenho de personagens como no de elementos de cenário. Perpetuou-se também o uso de formas distorcidas, simplificadas e sem compromisso com a representação real de espaço e de estrutura, tanto nos personagens quanto na cenografia. Além disso, viu-se o uso frequente de padrões de textura no preenchimento de superfície de maneira simplificada assim como a planificação volumétrica e a utilização da imagem fotografada para cobrir superfícies.

Em relação à cor, não foi identificada nenhuma recorrência entre uma produção e outra. Em cada filme, a cor tem se apresentado de acordo com as significações das narrativas, portanto, esse aspecto é indicado como esporádico.

3.1.3 Fase de amadurecimento

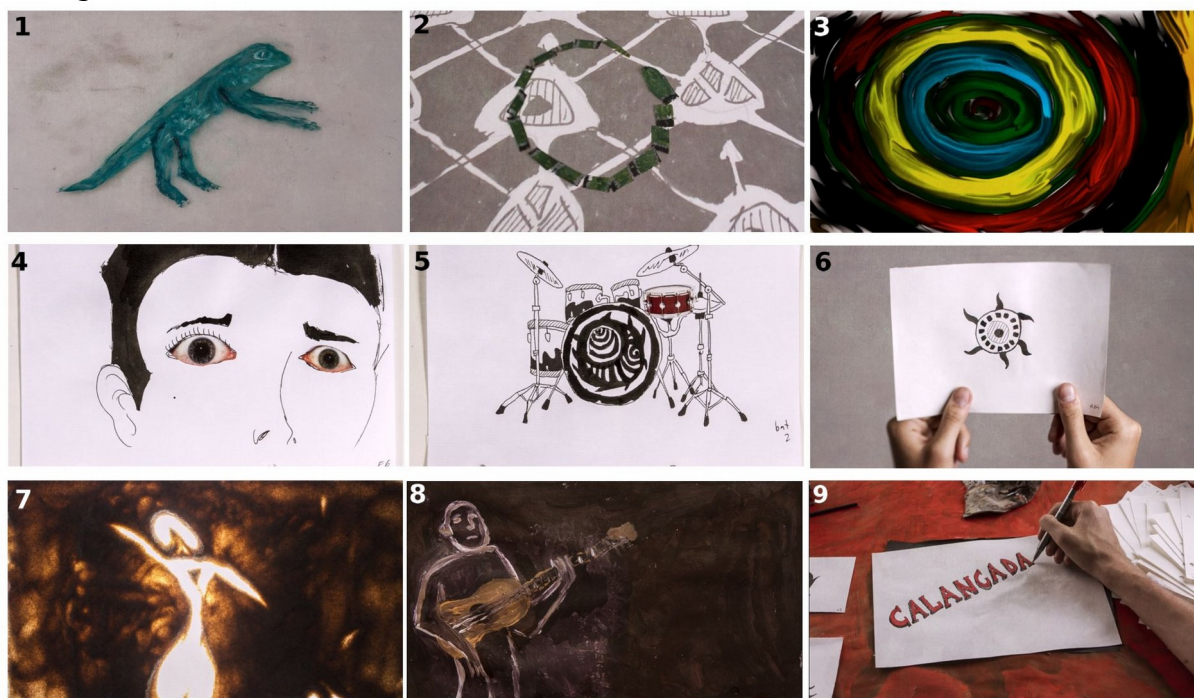
No geral, identificou-se nos filmes dessa fase o uso de duas técnicas principais na produção das imagens desenhadas: 1 – Imagens pintadas com tinta a óleo, guache e aguada; 2 – imagens desenhadas com a instrumentação da caneta de tinta nanquim de ponta fina. Esta terceira fase gera desenhos com linhas finas, tremidas e detalhadas, além de superfícies preenchidas com linhas que compõem hachuras, por vezes padrões geométricos, ou totalmente preenchidas com tinta preta.

Os filmes dessa fase correspondem ao videoclipe *Calangada* (Brasil, 2013); *O Homem que Pintava Músicas* (Brasil, 2013), *Matiz* (Brasil, 2015) e *Contrastes: impressões de Israel* (Brasil, 2018). Além desses, foram analisados rapidamente trechos animados exclusivamente por Abacatu nos curtas-metragens coletivos *SVIAZ* (Brasil, 2014), dirigido por Leonardo Ribeiro; *O Último Engolervilha II* (Brasil, 2016), dirigido por Marcelo Marão; e o filme *3 temas para 60 janelas* (Brasil, 2014), o mais singular dessa fase.

O curta-metragem *Calangada* é um videoclipe da música instrumental “Calangada”, composta por Fernando Sodré. Jackson Abacatu utilizou nesse curta-metragem diversas técnicas de animação por *stop motion*, pintura sobre vidro, pintura sobre papel, captura fotográfica de sequência de desenhos, colagens com imagens fotográficas, areia sobre vidro e *pixilation* (animação com pessoas). Excetuando a técnica de animação em areia, na Figura 80,

é possível ver como ele desenhou e articulou os *elementos gráficos fundamentais* em cada uma das técnicas de animação.

Figura 80 – A diversidade de técnicas utilizadas por Jackson Abacatu no curta-metragem *Calangada*



Legenda: 1 – Pintura sobre vidro transparente; 2 – Recorte de papel pintado com tinta opaca sobre padrões geométricos; 3 – Tinta óleo sobre vidro; 4 e 5 – Desenho de linhas e formas pretas com tinta nanquim sobre papel branco; 6 – Animação de *pixilation* (animação de pessoas) com fotografia de desenhos; 7 – Areia sobre vidro iluminado por baixo; 8 – Tinta a óleo sobre papel; 9 – Linhas finas e pretas, e pintura com tinta vermelha sobre papel branco.

Fonte: *Calangada* (Brasil, 2013).

Observando os trechos do curta *Calangada*, fica claro que o artista animador se concentrou em duas técnicas principais, o desenho pintado com tinta guache ou óleo e o desenho com linhas finas na cor preta com caneta de tinta nanquim. Em relação à pintura, identificou-se uma preocupação maior em detalhar os elementos diegéticos. Na primeira imagem da Figura 80, Abacatu fez o personagem do calango na técnica de pintura sobre vidro e foi recorrente na maneira de pintar, deixando evidentes as manchas das pinceladas, as formas não têm linhas de contorno e a anatomia do calango é imprecisa, principalmente nas pernas. Entretanto, Abacatu fez algumas linhas finas sobre a tinta fresca para detalhar elementos do personagem, como o olho, a boca e a textura na pele da barriga. Na segunda imagem, a pintura foi feita sobre pequenos recortes de papel, que compõem o personagem da cobra. No terceiro exemplo, Jackson repete a característica da pintura imprecisa sem contornos bem definidos, como ocorre no homem segurando o violão (imagem 8). Houve a

preocupação em criar detalhes, como as linhas que compõem as cordas do violão, os dedos da mão e os elementos da face.

Por outro lado, com a técnica de desenho com caneta e tinta nanquim preta, os desenhos são bem mais detalhados. Abacatu explora de maneira mais minuciosa a estruturação anatômica e de objetos além do uso de padrões geométricos desenhados com linhas pretas, finas, tremidas e sinuosas, que também compõem hachuras para preenchimento de formas combinadas com superfícies totalmente preenchidas com tinta preta. Nas imagens 4, 5 e 6 da Figura 80, verifica-se a recorrência da deformidade nas formas por meio das linhas tremidas que compõem o rosto do personagem. As linhas tortas formam a estrutura bem detalhada de sustentação da bateria, e a linha sinuosa compõe o círculo não exato da forma geométrica abstrata. Há formas totalmente preenchidas com tinta preta, como nos detalhes do cabelo e sobrancelhas (imagem 4), no desenho de decoração da bateria (imagem 5), nos tentáculos e nos pequenos círculos no interior da forma abstrata (imagem 6). Há linhas paralelas que compõem hachuras, como no detalhe da bateria (imagem 5) e círculo interno da forma abstrata (imagem 6). Além disso, Abacatu recorre novamente à combinação de recorte de imagens fotográficas e desenho, por exemplo, nos olhos do personagem (imagem 4) e no detalhe da bateria (imagem 5).

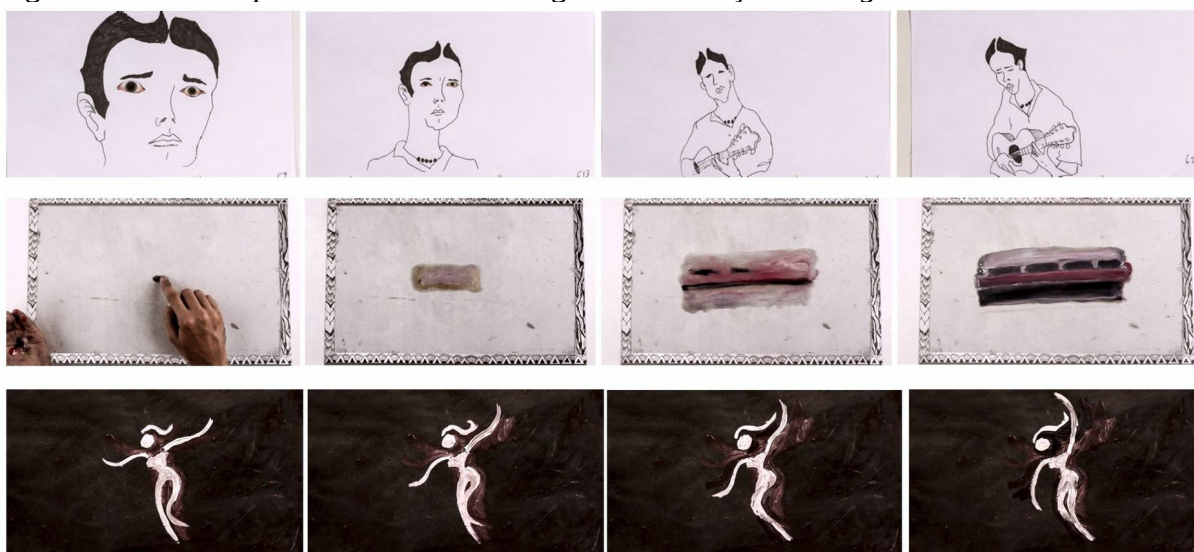
A regularidade na espessura das linhas na confecção dos desenhos exemplificados acima (imagens 4, 5 e 6) tem relação com a instrumentação utilizada pelo artista, que, nesse caso, foi a caneta de tinta nanquim de bico fino. Isso pode ser verificado na cena final do filme (imagem 9), na qual a narrativa mostra o próprio artista autor desenhando o título do filme com a caneta de ponta fina. Aqui identifica-se mais uma vez como a instrumentação técnica influencia diretamente nos aspectos gráficos do desenho do artista.

Verifica-se que, independentemente da técnica adotada por Abacatu – desenho ou pintura – ele foi recorrente no gestual tremido, sinuoso, contínuo e nas formas simplificadas, mas com tendência ao detalhismo, principalmente no elemento da linha. Além disso, foi recorrente a não preocupação com o naturalismo e a precisão dos elementos representados, não havendo uniformidade nem mesmo entre desenhos de uma mesma sequência.

Na Figura 81, na primeira sequência do personagem, a cabeça, o corpo e o violão foram desenhados com linhas contínuas, de espessura fina, tremidas e sinuosas. A forma anatômica do personagem muda entre um desenho e o seguinte. A cabeça fica mais alongada nas imagens 3 e 4, a terceira parte do braço direito desaparece na imagem 3 e, na imagem 4,

apenas a mão aparece sobre o violão. Na segunda sequência, para pintar uma gaita, Abacatu utilizou o próprio dedo e fez questão de mostrar esse processo no curta-metragem (lembrando que para ele o processo é tão importante quanto a finalização). Nessa sequência nota-se a recorrência gráfica da deformidade, da imprecisão e também da simplificação das formas do objeto, devido à técnica de pintura sem uso do instrumento pincel, o que impossibilitava ao artista criar muitos detalhes do objeto representado. Na terceira sequência, houve a recorrência da simplificação de elementos anatômicos, formas e superfícies compostas de pinceladas bem evidentes. Nesse caso, há uma novidade gráfica oriunda do processo de animação, que é o rastro deixado em razão de o artista ter desenhado a pose retratada aproveitando a pose anterior do personagem. Isso pode ser verificado pelas manchas claras em torno dos braços e pernas da personagem nas três últimas imagens.

Figura 81 – Três sequências do curta-metragem de animação *Calangada*



Legenda: o desenho de linhas pretas e a pintura são o carro-chefe desse curta-metragem. Na primeira sequência, desenho de linhas e formas pretas feito com caneta nanquim de bico fino. Na segunda sequência, pintura sobre vidro feita com o dedo do artista. Na terceira sequência, pintura sobre papel. Nas três sequências, Jackson Abacatu foi recorrente nas distorções e irregularidades das linhas, formas e superfícies.

Fonte: *Calangada* (Brasil, 2013).

Um aspecto gráfico que começa a se manifestar nesse filme tem relação com alguns referenciais ligados a algumas culturas com as quais Abacatu teve algum tipo de contato. Apreciador das línguas e das artes oriundas de culturas indígenas brasileiras e de culturas antigas, é possível verificar e identificar elementos gráficos criados por ele que se relacionam a elas, como pontua o artista:

[...] Muitos elementos culturais influenciam diretamente a visualidade. Um exemplo é a cultura indígena e de outras civilizações antigas que está presente em diversas obras minhas, na presença da temática e também dos estilos de algumas pinturas e texturas. Outros aspectos culturais se relacionam com influências e experiências pessoais diretas (mineiras, brasileiras e também de outros países) (ABACATU, 2018).

No curta-metragem *Calangada*, foram selecionadas algumas imagens (FIGURA 82) com padrões geométricos que comprovam o que Abacatu pontuou acima. Não é possível dizer de onde vem cada padrão gráfico, mas é inegável que muitos deles realmente têm alguma ligação com padrões gráficos oriundos de outras culturas, como as pinturas corporais dos índios Tupinambás, tribo citada pelo próprio artista, e possivelmente dos povos antigos da América Central, além dos padrões gráficos da arte do Oriente Médio.

Figura 82 – Referenciais da arte de outras culturas no trabalho de Jackson Abacatu



Legenda: as quatro imagens de cima mostram elementos gráficos oriundos de culturas pelas quais Jackson teve algum contato, da esquerda para a direita: duas primeiras imagens, pinturas indígenas Tupinambás; terceira imagem, arte inca representando o Deus Sol; e quarta imagem, padrões gráficos da arte do Oriente Médio. Nas linhas de baixo, desenhos do curta-metragem de animação *Calangada* (Brasil, 2013) de Jackson Abacatu. Padrões gráficos possivelmente oriundos das culturas exemplificadas acima.

Fonte: *Calangada* (Brasil, 2013).

Na figura acima, pode-se perceber que Abacatu não reproduz com exatidão os motivos gráficos do seu repertório de interesse, mas mistura ou faz releituras desses motivos. Vejamos que, na primeira imagem da segunda linha da Figura 82, pode-se dizer que o artista desenhou motivos geométricos oriundos de referências de pinturas indígenas, como elementos da cultura do Oriente Médio. O mesmo acontece na última imagem, em que há o desenho das abóbadas,³² comuns na arquitetura árabe, preenchidas com motivos geométricos semelhantes aos das pinturas indígenas.

³² Abóbada é um tipo de construção de telhado arqueado em forma de cuia.

Em resumo, graficamente o curta-metragem *Calangada* se dá como é mostrado no Quadro 9, a seguir, com valores gráficos agregadores oriundos de culturas indígenas, antigas e estrangeiras.

Quadro 10 – Caracterização gráfica do curta-metragem *Calangada*

Ponto	Linha	Forma	Superfície	Cor
	Finas	Distorcidas	Pintadas	Esporádico
	<i>Inconstantes</i>	Simplificadas	<i>Rabiscadas</i>	Preto sobre
	<i>Contínuas</i>	<i>Pintadas</i>	Texturas	branco
	Tremidas	Detalhadas	Imagens prontas	
	Sinuosas	Padrões geométricos	Planificação	
	Detalhadas			
	<i>Grossas com</i>			
	<i>variação de</i>			
	<i>espessura</i>			
	Pintadas			

Fonte: elaborado pelo autor.

O curta-metragem analisado em seguida foi *O Homem que Pintava Músicas* (Brasil, 2013), no qual a temática retorna para as questões sonoras. O personagem principal é um desenhista que busca entender se é possível fazer uma correspondência entre imagem e som. Que sons teriam as coisas do mundo? Que nota musical poderia ser atribuída à personalidade e à aparência de cada pessoa? Pergunta um narrador em terceira pessoa.

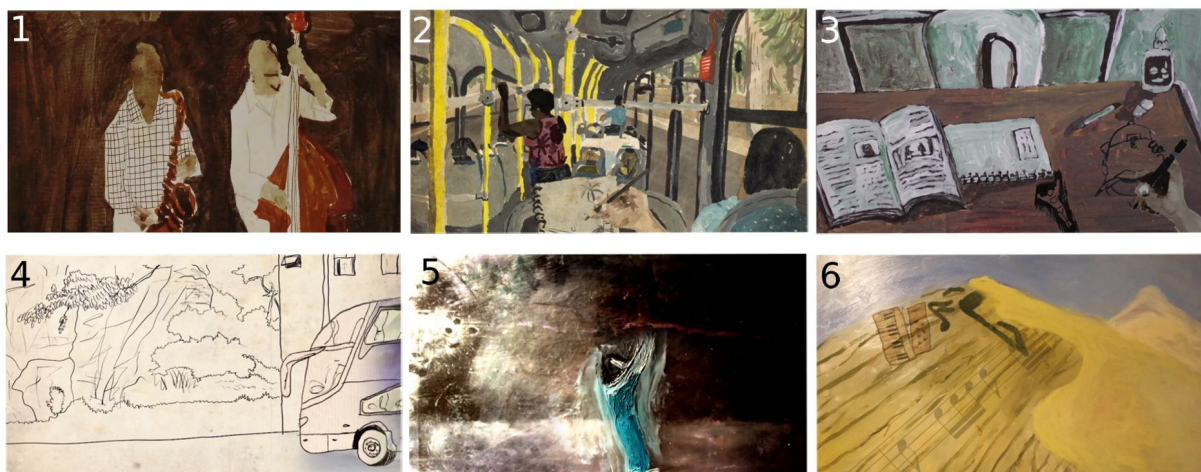
Um elemento observado que começou a surgir nos trabalhos de animação de Jackson Abacatu foram as experiências retratadas em seus cadernos de desenhos. Verificou-se que o artista assume diegeticamente essa temática nos filmes dessa fase. Considera-se aqui que o caderno de desenho ou o de esboço do artista são meios de pesquisa ou diários íntimos elaborados por ele no intuito de registrar graficamente ou textualmente suas memórias visuais. Retomando o estudo de Fayga Ostrower (1994), o artista está em um constante processo de observação do meio, e há uma latente predisposição em notar ou selecionar alguns elementos ou contextos em detrimento de outros. Nessa perspectiva, os cadernos de desenho entram como meio de registro desses elementos e contextos notados. Pode-se dizer que os registros nos cadernos também são memórias de situações ou lugares experienciados que se transformaram em repertórios do artista. Assim complementa Abacatu:

Dois filmes representam bem as experiências pessoais que vivi e se mesclaram às características visuais: *O homem que pintava música* e *Contrastes*. Em *O Homem Que Pintava Músicas*, realizei algumas pinturas de lugares em que viajei, para, a partir delas, compor músicas que

dialogassem com toda aquela composição [fazendo referência ao filme como um todo] (ABACATU, 2018, sic).

De fato, verificou-se que o caderno de desenhos aparece com alguma frequência de maneira direta no curta-metragem *O Homem que Pintava Músicas* (imagens 2 e 3, FIGURA 83).

Figura 83 – Imagens do curta-metragem de animação *O Homem que Pintava Músicas*



Legenda: verificou-se nesse filme a pintura como técnica predominante, assim como uma preocupação maior com a inserção de detalhes nos desenhos pintados. Na ordem de leitura: 1 – Mistura de linhas desenhadas com pintura de tinta aguada; 2 – Pintura de cenário retratando a subjetividade do personagem principal, segurando e desenhando no caderno no interior do ônibus; 3 – Pintura a óleo, retratando cadernos de desenho sobre uma mesa; 4 – Cenário desenhado com linhas pretas sobre fundo branco; 5 – Personagem pintado com tinta pastosa sobre o fundo abstrato composto de borrões de tinta escura; e 6 – Elementos desenhados com linhas finas, tremidas, sinuosas e pretas, combinados com cenário pintado.

Fonte: *O Homem que Pintava Músicas* (Brasil, 2013).

Nesse curta, Abacatu priorizou a técnica de pintura em detrimento do desenho com linhas, e os materiais se intercalam entre tintas pastosas (óleo) e tintas aguadas. Há alguns elementos que foram desenhados com linhas pretas, mas houve a combinação com a pintura na estampa e no contorno das camisas dos músicos, assim como nas cordas do violoncelo (imagem 1, FIGURA 83) e na cena desenhada com linhas pretas e inserção de pintura aguada (imagem 4). Um ponto verificado na técnica de pintura foi o cuidado com a aplicação de detalhes em algumas cenas pintadas, característica gráfica que também foi observada no curta-metragem anterior, *Calangada*. Ainda na Figura 83, verifica-se o cuidado com os detalhes nas imagens 2 e 3, inclusive na aplicação de espessas linhas de contorno tremidas e inconstante em alguns elementos, por exemplo, nos bancos e janelas do ônibus, na espiral dos cadernos e na lateral da mesa.

Em relação ao personagem principal do curta *O Homem que Pintava Músicas*, Abacatu foi recorrente nas distorções, imprecisões e inconstância das formas anatômicas. Na Figura 84, pode-se verificar, por exemplo, a imprecisão no posicionamento do pescoço, que ora apoia a forma da cabeça pelo meio (imagens 1 e 5, e sequência 1, 2 e 3), ora está posicionado mais atrás da cabeça (imagens 2, 3 e 4).

Figura 84 – Curta-metragem *O Homem que Pintava Músicas*



Legendas: diferentes abordagens gráficas na anatomia do personagem Votagus, o que demonstra a recorrência de distorção, imprecisão e inconstância no desenhar do artista. Nas imagens 2, 3 e 4, o pescoço está posicionado mais na parte de trás em relação à cabeça, nos demais desenhos, 1 e 5, o pescoço está mais ao meio. A camisa ora apresenta contorno (imagem 4), ora não. A cor da camisa ora é azul-claro, ora é azul-escuro, e o número de listras muda de uma cena para outra. Os braços são mais longos na imagem 1 e na sequência de três desenhos, à direita. Nessa sequência, a camisa apresenta linha de contorno no terceiro desenho.

Fonte: *O Homem que Pintava Músicas* (Brasil, 2013).

As distorções ou imprecisões anatômicas do pescoço, por exemplo, não têm relação com a posição do personagem. Verifica-se, ainda, na Figura 84, que nas imagens 1 e 4, nas quais Votagus está realmente de perfil, a posição do pescoço é diferente. As imprecisões e inconstâncias podem ser verificadas na estampa composta de linhas azuis da camisa do personagem, às vezes elas são mais escuras (imagens 1 e 2); outras vezes, mais claras (imagens 3, 4 e 5); ora a camisa tem contorno azul (imagem 4), ora não; as listras da camisa na imagem 4 são mais grossas em relação às demais e, na imagem 1, elas são mais numerosas. A forma dos braços na imagem 1 é mais longa quando comparada aos braços do personagem da imagem 2. Na intercalação de poses iguais, em momentos em que o personagem está

parado, Abacatu chega a adotar linhas de contorno de cor escura apenas no desenho 3 da sequência. Apesar de haver uma preocupação com detalhes nas pinturas de cenário, Abacatu também foi recorrente na simplificação das formas dos personagens, vê-se que os olhos são representados apenas pelas sobrancelhas, e as pernas e os pés direito e esquerdo se fundem em uma única forma marrom (imagem 5 e sequência 1, 2 e 3).

Dessa maneira tem-se em *O Homem que Pintava Músicas*:

Quadro 11 – Caracterização gráfica do curta-metragem *O Homem que Pintava Músicas*

Ponto	Linha	Forma	Superfície	Cor
	Finas	Distorcidas	Pintadas	Esporádico
	<i>Inconstantes</i>	Simplificadas	<i>Rabiscadas</i>	<i>Preto sobre</i>
	<i>Contínuas</i>	Pintadas	Texturas	<i>branco</i>
	Tremidas	Detalhadas	<i>Imagens</i>	
	Sinuosas	<i>Padrões geométricos</i>	<i>prontas</i>	
	Detalhadas		<i>Planificação</i>	
	Grossas com variação de espessura			
	Pintadas			

Fonte: elaborado pelo autor.

Votagus é um personagem que tem a pretensão de fazer músicas de pintura, mas precisa entender o som que as coisas, objetos, pessoas e paisagens produzem. Na Figura 85, foram separados três momentos em que o narrador explica a significação sonora dos elementos das imagens.

Na imagem 1, vê-se a pintura de um barco navegando, feita por Votagus – é peça-chave central da narrativa, na qual o personagem depara com as sonoridades percebidas por ele oriundas dessa pintura. O narrador afirma que o som do barco navegando sobre o mar seria como “o sopro seco, grave, respiro do mar, a brisa que empurra vagamente o barco”. Na imagem 2, vê-se a cachoeira (local visitado por Abacatu), pintada com pinceladas verticais de tinta pastosa em tons claros, o som da queda d’água é descrito pelo narrador como se fosse o ruído branco: “O ruído branco é um ruído resultante da combinação de todas as frequências de som, algo como a mistura de milhares de vozes quando já não é possível perceber as palavras e entender alguma coisa”. Nas imagens 3, 4 e 5 da Figura 85, Abacatu desenhou três personagens, buscando relacionar as personalidades e os portes físicos de cada um com as impressões que cada um imprime. “Gastão [imagem 3] tinha uma cara de SI bemol, nada escondia isso [...]. Rosto quadrado, olhar sereno, um pouco sério, sorriso emoldurado por

uma barba preta”, ele é acompanhado por um som suave de violão. “Fátima [imagem 4], uma mulher grande, parece estar mal-humorada e talvez seja muito brava. Um Mi, é claro! Daqueles bem graves, não... não... pera aí, acho que um Ré é melhor”, descrição seguida do som de um estrondoso trompete, que, para o artista, parece remeter a formas mais arredondadas e rechonchudas. “Seu Antenor parece a própria expressão do trítono [imagem 5], que é o intervalo musical dissonante, formado por três tons inteiros”, descrição também acompanhada de três toques de pianos. De acordo com o narrador, o trítono era considerado um som diabólico na Idade Média, por isso era proibido de ser tocado. Partindo dessa ideia, Jackson pintou o personagem como um homem alto, magro, de óculos brancos com bigode preto, o cabelo em pontas, semelhante a chifres, e com um pequeno rabo, em cores mais escuras e acinzentadas.

Figura 85 – Propostas gráficas dos personagens do curta-metragem *O Homem que Pintava Músicas*



Legenda: a narração em terceira pessoa explica os significados sonoros que as imagens têm. 1 – Barco navegando, pintura que desperta a curiosidade sonora do personagem; 2 – Branco da água da cachoeira é a combinação de todas as frequências de som; 3, 4 e 5 – Cada pessoa representa uma nota musical, Si bemol, Sol maior e Ré, respectivamente.

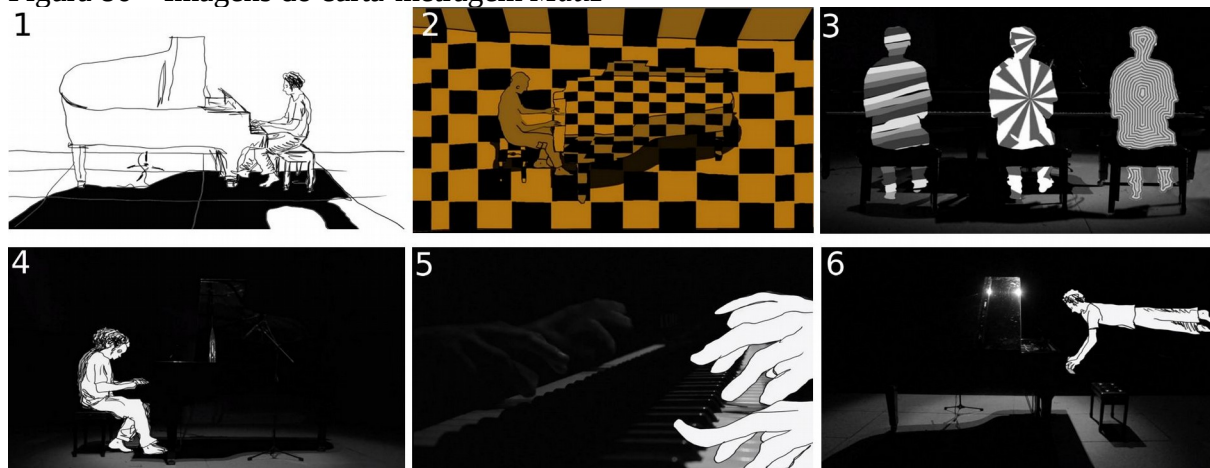
Fonte: *O Homem que Pintava Músicas* (Brasil, 2013).

A sonoridade foi um fator relevante nesse curta e, assim como no curta *Musicaixa* e *De Martelos e Serrotes ou Maracatu de Oficina*, guiou Abacatu substancialmente na adoção das formas gráficas. O artista criou uma estreita relação de correspondência entre a linguagem sonora e as formas, cores e materialidades gráficas específicas.

Matiz (Brasil, 2015) é um filme no qual Abacatu compõe animações em roscopia sobre filmagens de ação ao vivo dele próprio tocando um piano. Ele recorre novamente ao estilo de linhas de contorno na cor preta, soltas, tremidas, sinuosas e grossas, com variações

de espessura e com inserção de detalhes, como se pode ver na Figura 86 (imagens 1, 4, 5 e 6). Abacatu é recorrente na distorção das formas, verificando-se essa característica no desenho da tampa do piano (imagem 1) e, de maneira mais expressiva, na forma dos dedos das mãos (imagem 5) que, em alguns momentos, chegam a aumentar de comprimento. O preenchimento de superfície é composto majoritariamente pelo fundo branco e, em algumas cenas, com inserção de texturas de padrões geométricos que planificam os volumes dos objetos e personagens, como pode ser verificado nas imagens 2 e 3 da Figura 86.

Figura 86 – Imagens do curta-metragem *Matiz*



Legenda: o curta mistura animações em rotosopia sobre filmagens de ação ao vivo, nas quais o próprio artista animador está tocando um piano. Abacatu é recorrente no uso de linhas grossas com variações de espessura, soltas, tremidas, sinuosas, formas distorcidas e superfícies com inserção de padrões geométricos que planificam o volume dos elementos.

Fonte: *Matiz* (Brasil, 2015).

A trilha sonora é o que guia o ritmo e o grafismo desse curta-metragem, principalmente no que se refere aos padrões gráficos que vão aparecendo no preenchimento de superfícies das formas. Contudo, parece não haver conexão de significado das formas gráficas com o tipo de som, apenas a relação dos tempos em que elas aparecem e desaparecem.

Em suma, o curta *Matiz* se define graficamente da seguinte maneira

Quadro 12 – Caracterização gráfica do curta-metragem *Matiz*

Ponto	Linha	Forma	Superfície	Cor
	<i>Finas</i>	Distorcidas	<i>Pintadas</i>	Esporádico
	<i>Inconstantes</i>	<i>Simplificadas</i>	<i>Rabiscadas</i>	Preto sobre
	Contínuas	<i>Pintadas</i>	<i>Texturas</i>	branco
	Tremidas	Detalhadas	<i>Pintadas</i>	
	Sinuosas	Padrões geométricos	<i>Imagens</i>	
	Detalhadas		<i>prontas</i>	
	Grossas com variação de espessura		Planificação	
	<i>Pintadas</i>			

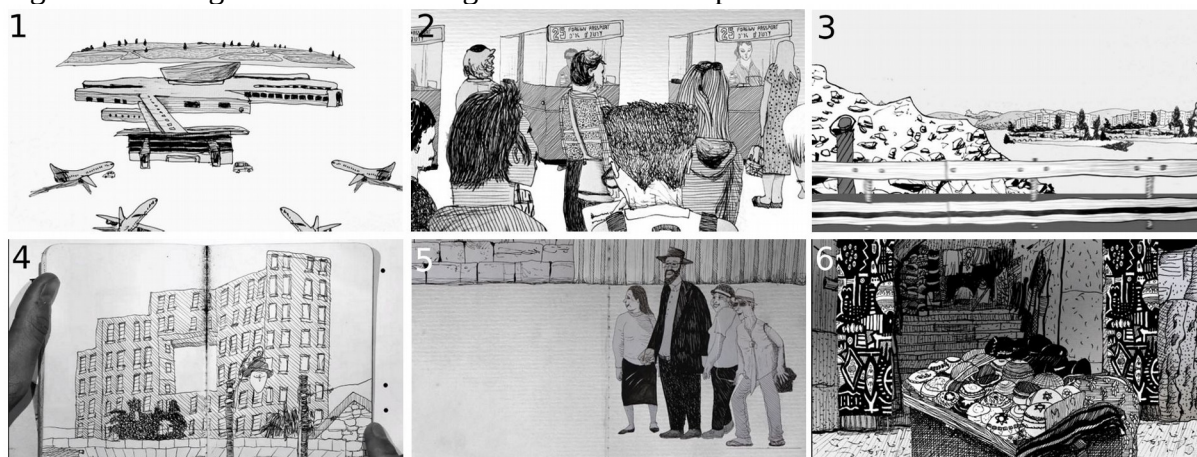
Fonte: elaborado pelo autor.

Em *Contrastes*: impressões de Israel (Brasil, 2018), Abacatu recorre de maneira diegética à ideia dos cadernos de desenho ou de estudo do artista. Basicamente esse filme retrata as impressões de Jackson quando, entre os anos de 2014 e 2017, fez duas viagens para Israel. Em termos visuais, é um resumo dos registros em inúmeros desenhos feitos em pequenos cadernos. O filme retrata um país que vive a dicotomia da vida cotidiana aparentemente tranquila, livre e bucólica, mas com as constantes ameaças de ataques terroristas e a possibilidade de uma guerra.

Em *Contrastes*, a experiência real vivida em Israel influenciou diretamente no estilo do filme. A base foram cadernos de desenho, *sketchbooks* que sempre carrego comigo em viagens. O estilo de desenho dos cadernos (desenhos de linha, em preto e branco, pela praticidade das canetas) se tornou o estilo do filme, que eu nunca tinha usado antes em nenhuma obra (ABACATU, 2018).

O curioso é que Abacatu aponta na sua fala que nunca tinha usado a técnica de desenho com linhas finas de cor preta sobre fundo branco, e que essa foi a primeira vez que o fez. Contudo, como foi demonstrado, ele já havia usado essa técnica de desenho nos curtas anteriores, ela foi identificada, por exemplo, nos desenhos do ambiente urbano no filme *Libertas*, no desenho de personagem e motivos geométricos em *Calangada*, esporadicamente, na cenografia, objetos e personagens em *O Homem que Pintava Músicas* e, de forma mais expressiva, no curta *Matiz*. Além da técnica, Abacatu se refere também à inspiração sobre o traço rápido e espontâneo feito nos cadernos de desenho, e essa temática já vinha sendo trabalhada por ele explicitamente no curta *O Homem que Pintava Músicas*.

Figura 87 – Imagens do curta-metragem *Contrastes*: impressões de Israel



Legenda: a técnica de desenho de linhas pretas com caneta nanquim sobre fundo branco é predominante. Apesar da mudança gráfica, Abacatu é recorrente nas linhas tremidas e nas formas distorcidas. Na ordem de leitura: 1 – Aeroporto de Telavive; 2 – Imigração; 3 – Paisagens de Israel; 4 – *Sketchbooks* com desenho da arquitetura local; 5 – Turistas e 6 – Mercado tradicional em Israel.

Fonte: *Contrastes: impressões de Israel* (Brasil, 2018).

Contrastes: impressões de Israel foi feito majoritariamente de desenhos do artista com algumas inserções de cenas de filmagem ao vivo e cenas animadas pelo artista cearense Diego Akel, essas duas últimas não são analisadas aqui. Na Figura 87, pode-se perceber uma mudança gráfica significativa em relação aos curtas anteriores, sendo que não há desenhos pintados.

No desenvolvimento da narrativa desse curta, os instantes ou acasos significativos registrados pelo artista nas suas viagens se transformam literalmente em cenas do curta, retratando os acontecimentos na sequência cronológica em que foram desenhados no caderno de desenhos.

Em se tratando dos *elementos gráficos fundamentais*, Jackson Abacatu é recorrente nas linhas finas, tremidas e distorcidas, formas distorcidas e com inserção de muitos detalhes (característica observada também nos curtas-metragens *Calangada* e *Matiz*, superfícies pintadas de preto e linhas paralelas e rabiscadas para compor hachuras, texturas, volume, luz e sombra.

Contrastes é um espelho dos lugares experienciados pelo artista, mas também é o registro de um processo de experimentação e pesquisa gráfica por meio do uso do instrumento da caneta de ponta fina e pequenos cadernos de rascunho para confecção rápida de desenhos. Pode-se dizer que esse é um meio instrumental pelo qual o artista busca o domínio da técnica do desenho com caneta de tinta nanquim de ponta fina, algo novo para ele, considerando que essa foi a primeira vez que uma única técnica foi utilizada em um curta de sua autoria.

No que diz respeito à fidelidade na representação dos espaços observados pelo artista, Jackson é recorrente no desenho descompromissado com a exatidão da realidade; tanto nos personagens quanto na construção espacial da cenografia. Na primeira imagem da Figura 87, a profundidade de campo do aeroporto é feita com a inserção de três elementos soltos no fundo branco, uma montanha ao fundo, a arquitetura do aeroporto e alguns aviões mais à frente. Na imagem 6, que mostra um mercado tradicional de Israel, o ponto de vista da banca não corresponde à perspectiva espacial da arquitetura que compõe o fundo. Na imigração (imagem 2), os personagens mais próximos da câmera têm formas um pouco distorcidas: o da esquerda tem a cabeça um pouco menor e um pescoço muito grosso, e no da direita o corte superior do cabelo deixa a forma da cabeça exageradamente mais quadrada. As linhas tremidas e as formas cheias de detalhes dão o tom orgânico tanto para os personagens quanto para os cenários. Algumas superfícies são planificadas pelas linhas paralelas, como a base das cabines da imigração e o rosto e pescoço do personagem em primeiro plano à esquerda (imagem 2), a superfície do prédio (imagem 4) e a base da banca (imagem 6).

No Quadro 12 segue o resumo gráfico do curta-metragem de animação *Contrastes: impressões de Israel*.

Quadro 13 – Caracterização gráfica do curta-metragem *Contrastes: impressões de Israel*

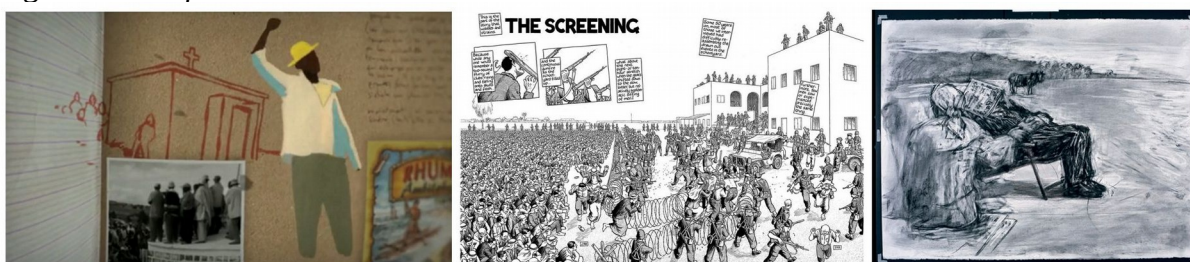
Ponto	Linha	Forma	Superfície	Cor
	Finas	Distorcidas	<i>Pintadas</i>	<i>Esporádico</i>
	<i>Inconstantes</i>	<i>Simplificadas</i>	Rabiscadas	Preto sobre
	Contínuas	<i>Pintadas</i>	<i>Texturas</i>	branco
	Tremidas	Detalhadas	<i>Imagens</i>	
	Sinuosas	Padrões geométricos	<i>prontas</i>	
	Detalhadas		Planificação	
	<i>Grossas com</i>		Linhas	
	<i>variação de</i>		paralelas	
	<i>espessura</i>			
	<i>Pintadas</i>			

Fonte: elaborado pelo autor.

Jackson Abacatu adota formas livres de desenhar como uma qualidade que perpassa todos os seus trabalhos analisados até o momento, independentemente da técnica de animação, da materialidade e da instrumentação utilizada. O traço livre e espontâneo, caracterizado na linha tremida, sinuosa e com formas distorcidas, é considerado aqui como aspecto gráfico que define a singularidade gráfica dos desenhos de Abacatu e que contribui para evidenciar a sua *matriz autoral*.

Em relação ao referencial artístico, Jackson cita três figuras marcantes no desenvolvimento do seu trabalho, principalmente para esse último curta, tanto no que se refere à temática dos cadernos de desenho quanto à visualidade do desenho preto no branco (FIGURA 88). A primeira é o francês Bastien Dubois que, de acordo com o artista, é uma referência “[...] devido a seus cadernos de viagem (*sketchbooks*) e animações produzidas a partir desse universo [...]”. Outro referencial é o quadrinista e jornalista maltês Joe Sacco, cujo estilo de linha o influenciou muito; e o sul-africano William Kentridge, “[...] com suas experimentações extremamente livres e pessoais, tanto em animação quanto nas artes visuais” (ABACATU, 2018).

Figura 88 – Referenciais artísticos de interesse de Jackson Abacatu



Legenda: na ordem de leitura, da esquerda para a direita: 1 – Imagem do documentário em animação *Madagascar: Carnet de Voyage*, de Bastien Dubois. Produzido a partir de cadernos de anotação do artista autor; 2 – Ilustração de Joe Sacco sobre uma situação de conflito na faixa de Gaza, em Israel, fonte de inspiração para o desenho com linhas finas, pretas e com muitos detalhes. 3 – Imagem do curta-metragem *Tide Table*, do artista William Kentridge, inspiração para o desenho sujo, e as livres experimentações com animação.

Fonte: 1 – *Madagascar: Carnet de Voyage* (França, 2010); 2 – disponível em: <<https://www.facebook.com/joesaccocartoonist/photos/>>. Acesso em: 12 jun. 2013; 3 – disponível em: <<http://www.goodman-gallery.com/artists/46>>. Acesso em: 12 jun. 2018.

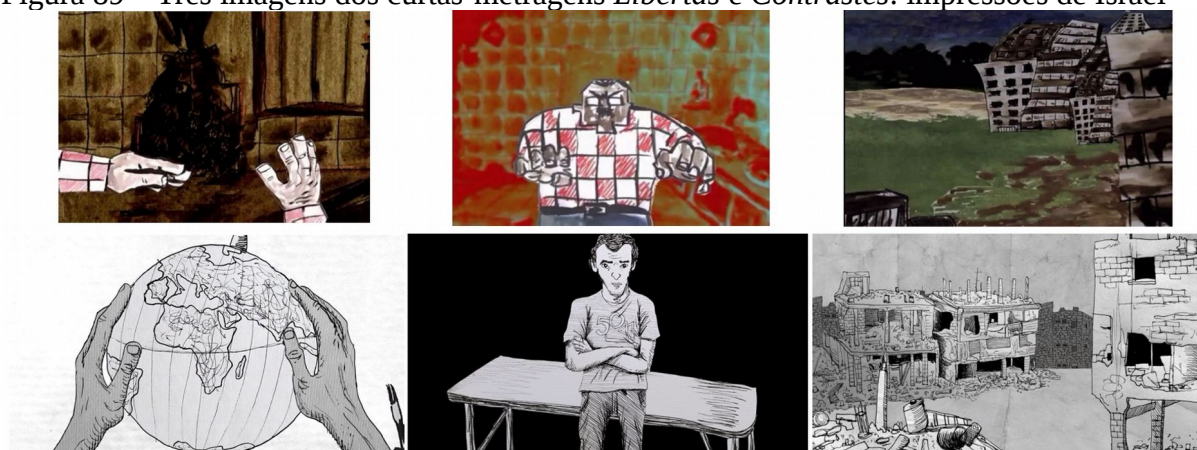
Além do grafismo, é importante salientar que existe uma aproximação das temáticas abordadas pelos referenciais artísticos citados com o trabalho de Abacatu. Em Bastien Dubois, há o apelo do diário íntimo do artista por meio do caderno de desenho; a crítica política e ou social é recorrente nos desenhos de Joe Sacco; e o cotidiano das pessoas e lugares é retratado nos desenhos de William Kentridge.

As características gráficas desses artistas também foram apreendidas por Jackson Abacatu. O documentário de Bastien Dubois, *Madagascar, Carnet de Voyage* (França, 2010), é um filme que teve origem nos cadernos de desenho nos quais Bastien registrava momentos de sua viagem a Madagascar, o curta é constituído de uma série de imagens animadas em três dimensões misturando colagens de motivos diversos como fotografia e *tickets* de viagem, pinturas e desenhos de lugares por onde passou, muitos desenhos são incompletos, como se o filme fosse o próprio caderno do artista. No caso de Joe Sacco, a aproximação se dá em

função do desenho detalhado e essencialmente feito com linhas finas pretas, característica gráfica que tem se tornado cada vez mais presente nos filmes de Abacatu. Por fim, William Kentridge, cujo estilo de gráfico é pautado no traço rabiscado e livre, às vezes com formas indefinidas, inspira Abacatu no uso do desenho pintado, rabiscado, borrado e impreciso, além da ideia de manter o registro do rastro nos elementos animados.

No curta *Contraste: impressões de Israel*, a técnica de desenho com caneta de bico fino possibilitou ao artista investir um maior nível de detalhamento nos elementos desenhados, características que Abacatu começou a experimentar no curta *Matiz* (FIGURA 88). Já na Figura 89, tem-se a evolução gráfica do artista quando em relação ao curta-metragem *Libertas*.

Figura 89 – Três imagens dos curtas-metragens *Libertas* e *Contrastes: impressões de Israel*



Legenda: comparando o desenho de personagem e de cenário, é possível perceber a transformação que a técnica de desenho de linhas pretas com caneta de ponta fina permitiu a Abacatu, que investiu em um desenho com mais detalhes deixando-os mais orgânicos.

Fonte: *Libertas* (Brasil, 2009) e *Contrastes: impressões de Israel* (Brasil, 2018).

Comparando o elemento gráfico da linha nos desenhos de personagem e de cenário dos curtas-metragens *Libertas* e *Contraste*, verifica-se que no segundo curta Abacatu inseriu uma quantidade maior de linhas nas superfícies, na definição das formas e dos volumes dos elementos desenhados. No plano detalhe das mãos (primeira coluna, FIGURA 89), é possível perceber, na imagem inferior, as inúmeras linhas que sugerem volume, luz e sombra, o que, no primeiro exemplo, foi sugerido por meio da pintura com tinta aguada. Nos personagens da segunda coluna da Figura 89, o primeiro exemplo é mais quadrado, as linhas são grossas e em menor número, como no desenho da cabeça e das vestimentas; o segundo exemplo tem aspectos gráficos mais anatômicos em razão do detalhismo, as linhas finas são mais tremidas e sinuosas, conferindo maior organicidade ao personagem. Na cenografia (terceira coluna, FIGURA 89), no primeiro exemplo, a significação de organicidade do desenho se dá em

função da pintura de superfície; enquanto, no segundo exemplo, ela ocorre devido à caracterização das linhas finas, tremidas, sinuosas e com muitos detalhes.

Nessa terceira fase da obra de Abacatu, além dos filmes analisados, foram abordados outros dois curtas nos quais o artista participou coletivamente, *SVIAZ* (Brasil, 2014) e *O Último Engolervilha II* (Brasil, 2016), respectivamente dirigidos por Diego Akel e Marcelo Marão. Nesses dois curtas-metragens, Abacatu animou pequenos trechos de forma independente, por isso optou-se por mantê-lo nas análises.

SVIAZ – em livre tradução, “acaso” – é uma série de eventos interligados que ocorrem ao acaso, na qual nove artistas animaram cada evento separadamente. Nesse curta-metragem, Abacatu adotou o estilo de desenho pintado com inserção de linhas de contorno em alguns elementos (três imagens superiores, FIGURA 90).

Figura 90 – Imagens dos curtas *SVIAZ* e *O Último Engolervilha II*



Legenda: as três imagens superiores são do curta-metragem coletivo de animação *SVIAZ*, de Leonardo Ribeiro. Na linha inferior, três imagens do curta-metragem coletivo de animação, *O Último Engolervilha II*, de Marcelo Marão. No primeiro curta, Abacatu foi recorrente na técnica do desenho pintado com aplicação de linhas grossas, pintadas, com variação de espessura (capim na primeira imagem e asa da mosca), linhas finas de contorno e textura (contorno e superfície de preenchimento da cruz) e formas pintadas sem uso de linhas de contorno para os personagens, com inserção de detalhes. No segundo curta-metragem, a experimentação vem da referência do artista William Kentridge por meio da ideia do rastro que deixado pelo desenhista sobre a mesma folha, o movimento da perna do personagem e da cabeça do porco, e também do uso de linhas rabiscadas e traço sujo.

Fonte: *SVIAZ* (Brasil, 2014); *O Último Engolervilha II* (Brasil, 2016).

Houve inserções de linhas grossas com variações de espessura, como no desenho do capim e no contorno das asas da mosca. Abacatu desenhava linhas finas, tremidas e sinuosas para o contorno do túmulo e também para a hachura que preenche a superfície da cruz (as linhas finas e retas que compõem os azulejos foram ocasionais). Os personagens foram estruturados por formas pintadas com adoção de detalhes sem linhas de contorno. Verificou-se

a aplicação de linhas grossas de contorno para delimitar alguns elementos anatômicos, como os dedos do padre, na textura de superfície da panela e no desenho dos olhos, boca e sobrancelha da mulher na terceira imagem. Nas superfícies dos personagens, Abacatu foi recorrente em deixar evidente as manchas de pinceladas com tendência ao traço rabiscado, por exemplo, na vestimenta do padre e da mulher. Além disso, ele utilizou texturas pintadas para compor o cenário de fundo.

No trecho animado do curta *O Último Engolervilha II*, Abacatu buscou, na referência de William Kentridge, a técnica de desenho rabiscado com traço sujo, incorporando também à imagem desenhada a presença do rastro, em razão do processo de animação no qual o artista desenha, fotografa e apaga, para, em seguida, desenhar a próxima pose no mesmo papel. Na primeira imagem inferior da Figura 90, é possível verificar esse efeito na passada da perna; na terceira imagem inferior, também se verificou o mesmo efeito nos vestígios das poses da cabeça do porco. Esse recurso de registro do rastro do traço foi usado também no curta *Calagada* (2013), na pintura sobre vidro (FIGURA, 81), contudo, foi usado em apenas uma cena. O traço rabiscado para preenchimento das formas foi o majoritariamente usado nesse curta, característica gráfica que foi observada de maneira expressiva apenas no curta *Ambigranima* (2007). Assim, têm-se resumidamente, nos trechos animados dos curtas, as seguintes características:

Quadro 14 – Caracterização gráfica do curta-metragem *SVIAZ*

Ponto	Linha	Forma	Superfície	Cor
	Finas Inconstantes Contínuas Tremidas Sinuosas Detalhadas Grossas com variação de espessura Pintadas	Distorcidas <i>Simplificadas</i> Pintadas Detalhadas Padrões geométricos	Pintadas Rabiscadas Texturas <i>Imagens</i> <i>prontas</i> <i>Planificação</i> Linhas paralelas	Esporádico <i>Preto sobre</i> <i>branco</i>

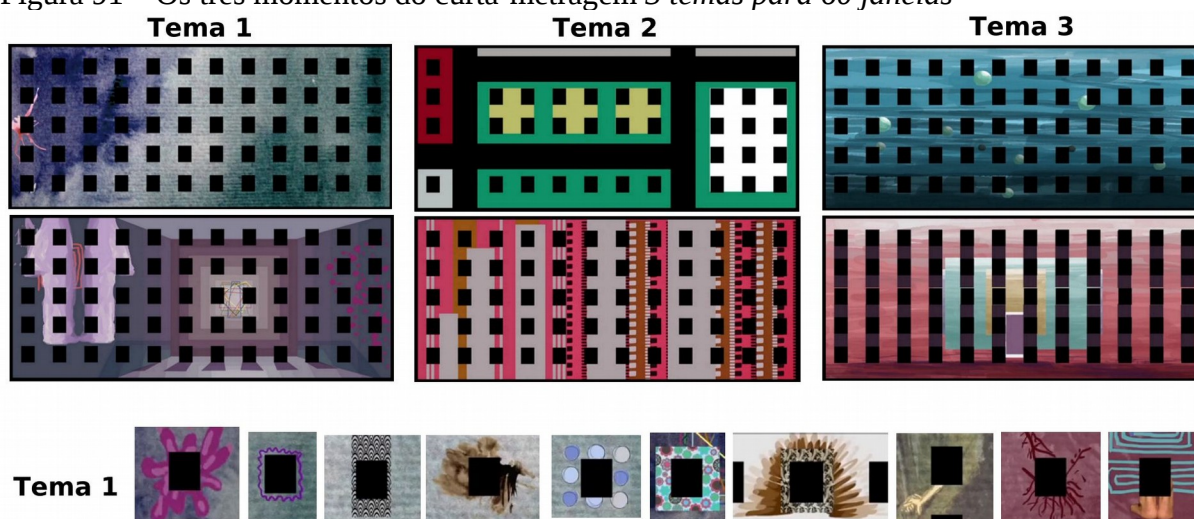
Fonte: elaborado pelo autor.

Quadro 15 – Caracterização gráfica do curta-metragem *O Último Engolervilha II*

Ponto	Linha	Forma	Superfície	Cor
	Finas	Distorcidas	<i>Pintadas</i>	<i>Esporádico</i>
	<i>Inconstantes</i>	<i>Simplificadas</i>	Rabiscadas	Preto sobre
	<i>Contínuas</i>	<i>Pintadas</i>	<i>Texturas</i>	branco
	Tremidas	Detalhadas	<i>Imagens</i>	
	Sinuosas	<i>Padrões geométricos</i>	<i>prontas</i>	
	Detalhadas		<i>Planificação</i>	
	<i>Grossas com</i>		<i>Linhas</i>	
	<i>variação de</i>		<i>paralelas</i>	
	<i>espessura</i>			
	<i>Pintadas</i>			

Fonte: elaborado pelo autor.

Outro curta que mereceu destaque foi *3 temas para 60 janelas* (Brasil, 2014), um curta musical, no qual Abacatu apresenta três temas em três momentos distintos com toques musicais diferentes (FIGURA 91).

Figura 91 – Os três momentos do curta-metragem *3 temas para 60 janelas*

Legenda: as imagens se constituem de 60 quadrados pretos sobre um fundo abstrato, onde cada quadrado corresponde a uma nota musical do piano. A diferença entre os temas está no uso das texturas de fundo. No Tema 1, o fundo é composto de texturas com borrões de tinta aguada; no Tema 2, aparecem cores chapadas e formas geométricas; no Tema 3, há pinturas com cores opacas. Abaixo, detalhes dos motivos gráficos que surgem no Tema 1 toda vez que uma nota musical é tocada, são elementos gráficos comuns no desenho de Abacatu, como linhas grossas, tremidas e sinuosas, formas pintadas, distorcidas e borrões de tinta.

Fonte: *3 temas para 60 janelas* (Brasil, 2016).

À primeira vista, tem-se a impressão de um curta no qual Abacatu saiu completamente do estilo gráfico adotado nos filmes anteriores. Entretanto, observando mais atentamente, verifica-se que, a cada nota de piano tocada, surgem, em torno das formas pretas quadradas,

elementos gráficos com linhas grossas, tremidas, formas pintadas, recortes de imagens fotográficas, borrões de tinta (parte inferior, FIGURA 91).

As características gráficas mais marcantes nesse curta são o uso de formas geométricas que compõem as 60 janelas e o fundo, principalmente no Tema 2. Cada quadrado preto corresponde a uma nota musical do piano. Graficamente esse curta se define da seguinte maneira:

Quadro 16 – Caracterização gráfica do curta-metragem *3 temas para 60 janelas*

Ponto	Linha	Forma	Superfície	Cor
	Finas	Distorcidas	Pintadas	Esporádico
	<i>Inconstantes</i>	<i>Simplificadas</i>	Rabiscadas	<i>Preto sobre</i>
	<i>Contínuas</i>	Pintadas	Texturas	<i>branco</i>
	Tremidas	Detalhadas	Imagens prontas	
	Sinuosas	Padrões geométricos	<i>Planificação</i>	
	Detalhadas		<i>Linhas</i>	
	Grossas com variação de espessura		<i>paralelas</i>	
	Pintadas			

Fonte: elaborado pelo autor.

3.1.4 Reflexões sobre o trabalho de animação de Jackson Abacatu

Aqui se encerram as análises dos aspectos gráficos nos curtas de Jackson Abacatu. Na Figura 92, foi feito um apanhado geral das características gráficas pontuadas nos curtas, tomando como base os aspectos mais frequentes na maneira como ele desenhava e articulou os *elementos gráficos fundamentais* das artes visuais (ponto, linha, forma, superfície e cor). Os curtas-metragens foram dispostos na horizontal, em ordem cronológica de produção, e foram extraídas algumas partes das imagens de cada curta que ilustra o *elemento gráfico fundamental* mais utilizado do filme. A proposta aqui é evidenciar as recorrências gráficas, mas também demonstrar como têm se desenvolvido as características gráficas no desenho de animação do artista.

Figura 92 – Visão geral das características gráficas no trabalho de Jackson Abacatu

	Ponto	Linha	Forma	Superfície	Cor
	↓	↓	↓	↓	↓
1					
Balanço					
Ambigranima					
Libertas					
2					
Musicaixa					
Belezura					
Em Quadros					
De martelos e serrotes					
3					
Calangada					
O Homem que Pintava Musicas					
3 Temas para 60 janelas					
Matiz					
Siviaz					
O ultimo engole ervilha II					
Contrastes					

Legenda: o quadro está dividido por colunas, de acordo com o elemento gráfico de referência (ponto, linha, forma, superfície e cor) em relação a cada filme, disposto na horizontal em ordem cronológica de produção.

Fonte: elaborado pelo autor a partir de cenas dos filmes já referenciados.

Diferentemente do que se observou na obra de Marcelo Marão, verificou-se a heterogeneidade pautada em dois direcionamentos. Um segundo ponto perceptível foram as mudanças gráficas, principalmente a partir da segunda fase, em que Abacatu passou a adotar o

estilo de desenho com linhas pretas sobre o fundo branco e formas mais detalhadas com uso reduzido da cor.

Essa tendência de mudança gráfica na fase classificada aqui como “de amadurecimento” pode estar relacionada à postura do artista, que afirmou ter passado a trabalhar de forma mais cuidadosa, intensificando o planejamento dos curtas. Jackson fala de mudanças no seu trabalho no que se refere à organização:

Mudou um pouco a forma como eu me organizo dentro de um trabalho (antes era bem mais desorganizado) mas mudou principalmente o cuidado com alguns detalhes que eu não tinha antes. Detalhes são importantes, e eu deixava muita coisa de lado. Uma textura mais apropriada, uma linha mais firme, um áudio mais trabalhado. Minha paciência aumentou, e assim aumentaram os detalhes e as possibilidades dentro de uma obra (ABACATU, 2018).

Abacatu fala do cuidado no tratamento da linha e no tipo de textura, o que provavelmente teve reflexos no detalhamento gráfico dos seus desenhos, fato realmente perceptível ao se comparar os aspectos gráficos da terceira fase com os da primeira e da segunda fase.

Em relação ao ponto, as aplicações são bem tópicas, não se percebendo uma recorrência na aplicação desses elementos, que ocorreu, por exemplo, na composição de olhos, janelas e textura. No caso da linha, predominam dois direcionamentos: a linha preta, fina, com espessura constante e a linha grossa com variações de espessura. No geral são tremidas, sinuosas e, em alguns casos, irregulares. Nos curtas *Ambigranima* e *O Último Engolervilha II*, as linhas têm aspecto mais rabiscado, na técnica do lápis de cor, de cera ou grafite, e estruturam as formas e os preenchimentos de superfícies de cenários e objetos. Em relação às formas, foram recorrentes as distorções e irregularidades, que, na primeira fase, tendiam para a simplificação e, na segunda e terceira fases, tenderam para o detalhamento. Na primeira fase, as formas apresentam linhas de contorno irregulares; na segunda fase, predominam as linhas de contorno grossas, com variações de espessura; e, na terceira fase, fica mais evidente que formas pintadas não apresentavam linhas de contorno, e as desenhadas eram compostas de linhas finas de espessura constante, em razão do uso da instrumentação caneta nanquim de bico fino.

Na confecção das superfícies, foi identificado o uso frequente de texturas pintadas, em alguns casos, imagens prontas, hachuras nos desenhos de linhas e fundos cenográficos pintados com manchas não figurativas. As linhas participam como elementos de texturas nos

curtas *O Último Engolhervilha II* e *Contrastes*: impressões de Israel, Jackson também utilizou o preenchimento preto com tinta de nanquim, combinado com as linhas pretas nos curtas *Calangada* e *Contrastes*: impressões de Israel. Padrões geométricos começaram a aparecer apenas na terceira fase, como em *Calangada*. Em relação às cores, não foi identificado um padrão específico do artista, embora se tenha percebido que, na primeira fase, havia maior diversidade de cores e tonalidades. A partir do curta *Libertas* (2009), houve uma leve tendência à simplificação da diversidade de cores, com tendência ao preto e branco no final da terceira fase.

Em termos gerais, considerando a atual obra de Jackson Abacatu, sua expressão gráfica contribui para o reconhecimento de sua *matriz autoral*, é evidente a diversidade no uso de materiais e técnicas, no qual se sobressaem as técnicas de pintura e desenho. A distorção, a irregularidade e a imprecisão são qualidades autorais que se refletem nas linhas, formas e texturas e permeiam boa parte os trabalhos independentemente da técnica de desenho e da materialidade utilizada. Isso pode ser comprovado no quadro abaixo, onde foram apresentadas as características identificadas como mais recorrentes entre os 14 filmes abordados: as linhas tremidas cuja ocorrência foi de 11 vezes; a linha fina e sinuosa, nove e oito vezes respectivamente; e grossa com variações de espessura, sete vezes.

Quadro 17 – Frequência com que cada característica gráfica aparece nos 14 filmes analisados de Jackson Abacatu.

	Linha		Forma		Superfície		Cor
9	Finas	14	Distorcidas	11	Pintadas		Esporádico
4	Inconstantes	10	Simplificadas	5	Rabiscadas	3	Preto sobre branco
4	Contínuas	6	Pintadas	8	Texturas		
11	Tremidas	8	Detalhadas	4	Imagens prontas		
8	Sinuosas	5	Padrões geométricos	5	Planificação		
6	Detalhadas			3	Linhas paralelas		
7	Grossas com variação de espessura						
4	Pintadas						

Fonte: elaborado pelo autor.

Na forma, predominou em praticamente todos os filmes a distorção, que apareceu 14 vezes; seguida pela simplificação, dez vezes; e pelo detalhismo, oito vezes. A pintura de superfície ocorreu 11 vezes, e a textura, oito vezes. Portanto, até o momento, o trabalho de Jackson Abacatu caracteriza-se pela distorção, desenho tremido, com intercalação de formas

simplificadas e detalhadas, seguidas de linhas finas e com predominância de superfícies pintadas e texturizadas.

Nas significações, os elementos gráficos presentes nos filmes remetem muito à ideia da iconografia musical, elementos da arte indígena e de povos antigos. Os desenhos tendem a não ser cômicos e expressam crítica social e o cotidiano de possíveis situações vividas. Na terceira fase, os aspectos gráficos evoluem em razão da abordagem da temática dos cadernos de desenho. Esse parece ser o momento mais intenso do artista, configurando uma fase de maior pesquisa e experimentação gráfica.

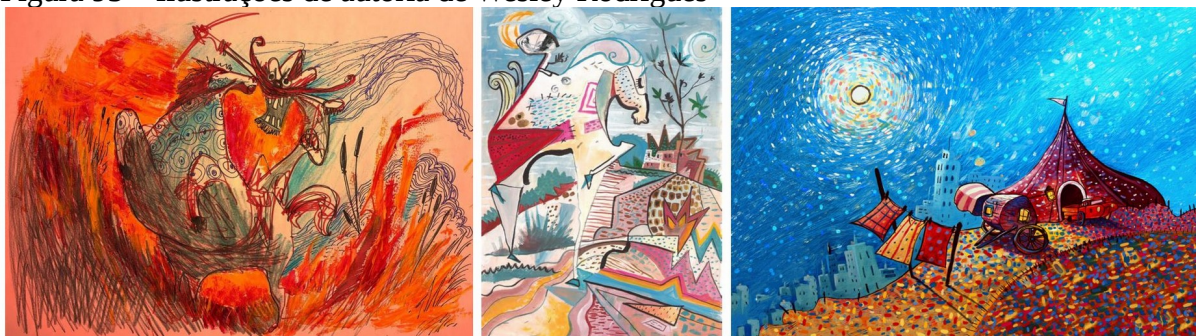
Jackson é um artista autoral, pois pesquisa e experimenta sem a preocupação em alcançar um *status* gráfico de mercado, subverte estereótipos gráficos no intuito de encontrar formas mais coerentes de se expressar graficamente de acordo com sua visão pessoal. E de fato mantém certa coerência nas qualidades tremidas, deformadas e irregulares na caracterização dos *elementos gráficos fundamentais*, agregando a eles qualidades culturais e de referenciais artísticos pautados na linguagem sonora e em artistas experimentais. O referencial constitui, então, um substrato expressivo do artista, que vai se decantando à medida que ele evolui. Substrato esse que define a singularidade gráfica dos seus desenhos, o que promove a percepção da sua *matriz autoral*.

3.2 WESLEY RODRIGUES: UMA MATRIZ EM EVOLUÇÃO

Wesley Rodrigues é um artista animador com grande potencial criativo, que encontrou na tecnologia digital um meio para produzir de maneira rápida aliando as qualidades gráficas das suas ilustrações ao movimento animado. Atualmente, Rodrigues é diretor da Armoria Estúdios e tem em seu currículo cinco curtas-metragens autorais de animação, são eles: o minicurta-metragem *Pinga com Sakê* (Brasil, 2009), *O Enigma da Água* (Brasil, 2011), *Faroeste*, um Autêntico Western (Brasil, 2013), *Viagem na Chuva* (Brasil, 2014) e *O Violeiro Fantasma* (Brasil, 2017).

O artista tem ampla experiência como ilustrador e quadrinista, geralmente seus desenhos expressam um intenso dinamismo. Ele se afirma essencialmente um desenhista, e, em geral, suas histórias surgem a partir de estudos de desenhos e refletem mundos surreais. Em termos técnicos, gosta muito de testar materiais, trabalha muito com tinta acrílica para fazer cenários e, na animação, utiliza-se da ferramenta digital para animar rápido. Na Figura 93, há três exemplos de ilustrações do artista que refletem um pouco a surrealidade de seus desenhos e a mistura da técnica de pintura com tinta acrílica, combinada com desenhos feitos com linhas.

Figura 93 – Ilustrações de autoria de Wesley Rodrigues



Legenda: na ordem de leitura, da esquerda para direita, *Cavalo* (2009), *Cavalo e cavaleiro* (2009) e *Circo* (2014). As características gráficas dessas ilustrações transmitem dinamismo e intensidade.

Fonte: disponível em: <<http://wesleyilustra.blogspot.com>>. Acesso em: 20 jun. 2018

Nas ilustrações da Figura 93, é perceptível o caráter dinâmico dos elementos gráficos que compõem os personagens e cenários. Rodrigues tende a explicitar de maneira forte os traços rabiscados e as formas geométricas no intuito de dar movimento ao desenho estático. Na primeira ilustração, o artista exagera na pose do cavalo, que se empina; o cavaleiro curva exageradamente a coluna, com a barriga encolhida como se ele estivesse gritando; o grito é expresso pela boca aberta, cheia de dentes, junto com a tensão do bigode excessivamente

esticado; os olhos estão esbugalhados; e a aba do chapéu curvada. No cenário, o capim vermelho parece flamejar, movendo-se para os lados como se estivesse reagindo ao movimento do cavalo. Na segunda ilustração, o corpo do personagem é uma linha fina se abrindo em uma forma triangular nas pernas, a geometrização do cavaleiro se confunde com as formas do cavalo e do cenário, este parece ser um quebra-cabeça de formas geométricas perfeitamente encaixadas. O movimento se dá pelas linhas em espiral das nuvens, ao fundo, e pelo cavaleiro, que parece ter acabado de virar o rosto para trás. Na terceira ilustração, os pontos coloridos que circundam a lua e compõem as nuvens do céu parecem se mover, enquanto as roupas no varal reagem ao movimento do vento.

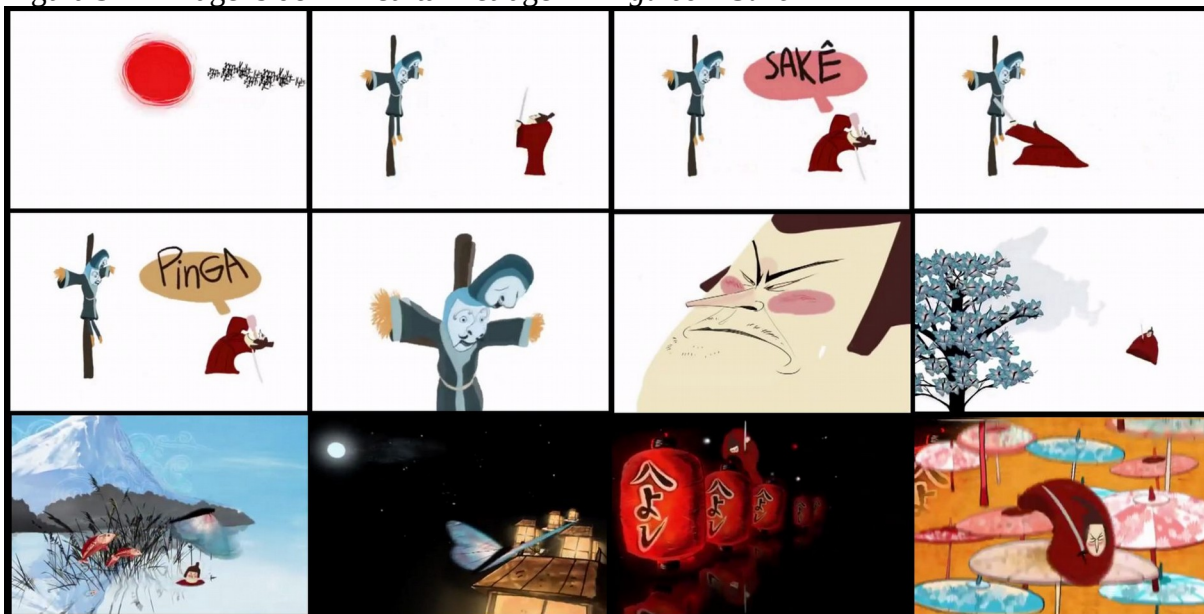
O primeiro curta-metragem a ser analisado é um pequeno filme de animação intitulado *Pinga com Sakê* (Brasil, 2009), com fortes referências à cultura japonesa. A trilha sonora vem do folclore japonês, de nome *Awa-Odori*, que, de acordo com o site Nipocultura, “é uma dança folclórica da província de Tokushima, localizada na Ilha de Shikoku. É uma dança típica que representa o carnaval japonês, comemorado durante as festividades de verão”.³³ A narrativa é guiada por um samurai que aparentemente está treinando a arte samurai. Em alguns momentos, ele desfere rápidos golpes com sua espada em um boneco preso a um poste de madeira. Após cada golpe, o samurai bebe um pouco de saquê. Na sequência, o boneco começa a se mexer, afunda-se no chão e no lugar nasce uma árvore com a copa cheia de borboletas azuis, a câmera se move para a direita acompanhando o voo das borboletas, o samurai segue a câmera em rápidos movimentos, ao fundo, cenários, objetos e personagens da cultura japonesa vão surgindo (FIGURA 94).

Além da trilha sonora, o referencial da cultura japonesa está representado em elementos como o sol vermelho, o samurai, os casebres de bambu e as luminárias com ideogramas da escrita japonesa. Nesse minicurta-metragem, Rodrigues trabalhou majoritariamente com tons vermelho e azuis (FIGURA 94). No desenho de personagem, ele utilizou formas simplificadas bem delineadas com colorido chapado, o samurai se constitui pela forma da cabeça e da vestimenta sem linhas de contorno, que praticamente dá forma ao corpo do personagem. No plano detalhe do rosto do samurai, o artista optou por desenhar detalhes, os olhos, as sobrancelhas, a boca e o nariz, com linhas pretas. Na última imagem da Figura 94, Rodrigues intensifica a simplificação ao desenhar a pose do samurai se movendo como se fosse uma forma de gota alongada.

³³Nipocultura, a cultura japonesa a seu alcance. Disponível em: <<http://www.nipocultura.com.br/?p=434>>. Acesso em: 20 jun. 2018.

O personagem do espantalho segue a mesma caracterização gráfica do samurai, formas sem linhas de contorno, simplificadas, com limites bem definidos e cores chapadas. Nos cenários, Rodrigues investiu no detalhismo para o qual utilizou a técnica de desenhos com lápis de cor, grafite, tinta nanquim e pintura com tinta acrílica e óleo sobre papel.

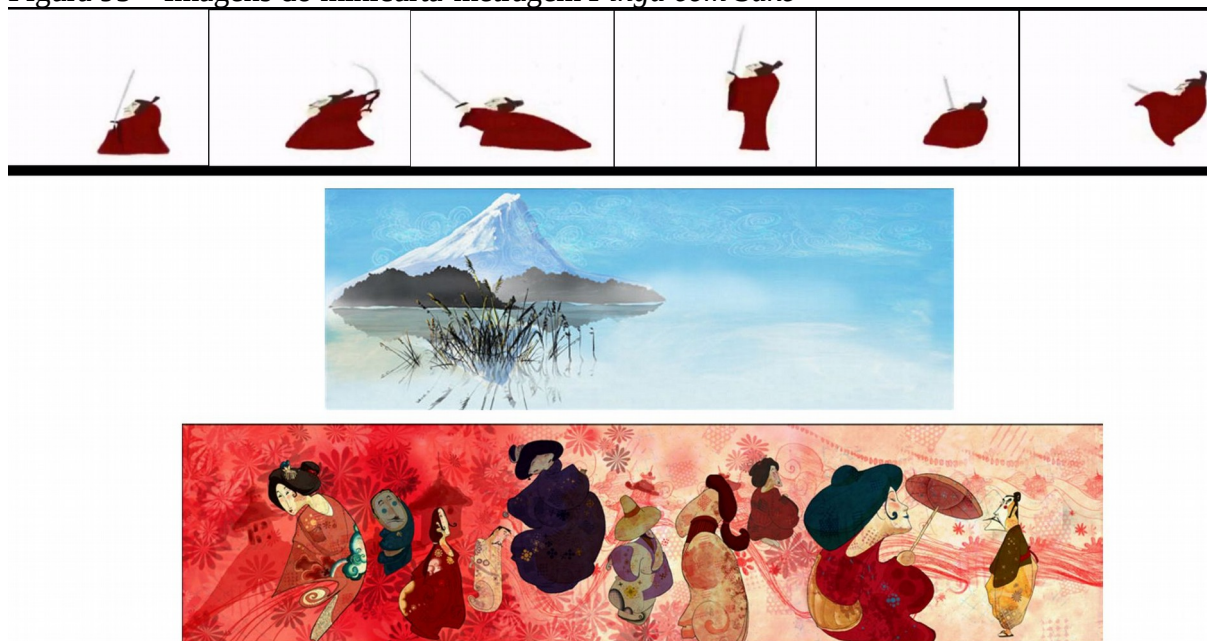
Figura 94 – Imagens do minicurta-metragem *Pinga com Sakê*



Legenda: nesse curta, Rodrigues utilizou formas simplificadas na estrutura dos personagens, com cores chapadas, sem linhas de contorno. No rosto do samurai, foram utilizadas algumas linhas e formas coloridas para o desenho de nariz, boca, olhos e bochechas.

Fonte: *Pinga com Sakê* (Brasil, 2009).

No caso do curta *Pinga com Sakê*, a diferença na simplificação dos elementos animados (personagens) em relação aos não animados (cenários) está no fato de que, para a animação, é necessária a criação de uma grande quantidade de desenhos para conceber o movimento animado, por isso é comum que artistas animadores planejem personagens com a menor quantidade de detalhes possível. De acordo com o próprio Wesley Rodrigues, em entrevista para o programa Enredo Cultural da TV UFG, ele prefere utilizar a técnica de pintura a óleo sobre papel para os cenários, e pintura digital para a animação a fim de agilizar o processo de produção (RODRIGUES, 2016). Isso porque, para ele, animar digitalmente é mais prático e rápido do que fazer os desenhos à mão.

Figura 95 – Imagens do minicurta-metragem *Pinga com Sakê*

Legenda: na linha de cima, seqüência de movimento do personagem samurai desenhado de maneira simplificada, formas bem delimitadas, cores chapadas e sem linhas de contorno. Nas imagens de baixo, cenários para o mesmo curta no qual Rodrigues dedicou maior cuidado ao acabamento, à aplicação de texturas e aos detalhes.

Fonte: *Pinga com Sakê* (Brasil, 2009).

Na Figura 95, percebe-se claramente como dois fatores técnicos (instrumental e de construção do movimento) foram fundamentais no direcionamento gráfico da simplificação das formas no desenho de personagem de Wesley Rodrigues, e essa característica será recorrente nos elementos animados dos próximos curtas de sua autoria, inclusive na confecção de cenários animados.

Portanto, esse curta é caracterizado graficamente da seguinte maneira:

Quadro 18 – Caracterização gráfica do minicurta-metragem *Pinga com Sakê*

Ponto	Linha	Forma	Superfície	Cor
		Simplificadas	Chapado	Tons de
		Detalhadas*	Textura*	vermelho
				Tons de azul

Legenda: * Ocorrem principalmente em elementos não animados (cenários e objetos).

Fonte: elaborado pelo autor.

O curta-metragem produzido em seguida foi *O Enigma da Água* (Brasil, 2011), filme que narra a importância da preservação da água como elemento essencial para a vida.

Na Figura 96, tem-se o exemplo dos cenários produzidos para esse curta-metragem, nos quais o enigma é representado pelo pote marrom que está boiando sobre a correnteza da água do rio. Assim como no curta *Pinga com Sakê*, Rodrigues não poupou detalhes na

confeção dos cenários, porém o pote é desenhado de uma forma simples, sem muitos detalhes. Apesar de haver esse detalhamento nos desenhos de cenários, percebe-se, nos exemplos da Figura 96, que Rodrigues não trabalhou com misturas de cores ou variações em *degradê*. As inúmeras formas e cores que compõem a vegetação são bem delineadas, feitas com pinceladas em linhas grossas direcionadas.

O artista tem domínio técnico da composição das cores e aplicou variações tonais para conferir sombreamento e volume. Por exemplo, na vegetação, há a combinação de tons escuros com mais claros, o que permite perceber a tridimensionalidade dos arbustos; nas pedras as formas marrom-claras foram intercaladas com marrons mais escuros para simular texturas e volume do solo. O mesmo ocorre com a cor das folhas maiores em primeiro plano, metade claras, metade escuras. Os elementos de cenários que estão mais ao fundo foram pintados em tons mais claros, conferindo certa profundidade de campo.

Figura 96 – Cenários do curta-metragem *O Enigma da Água*



Legenda: na cenografia verifica-se a recorrência de muitos detalhes constituídos de formas bem delimitadas e cores chapadas. Os elementos animados, ou seja, o pote marrom e a água, foram desenhados com a menor quantidade de detalhes possível.

Fonte: *O Enigma da Água* (Brasil, 2011).

Em relação ao pote que desliza sobre a água, Rodrigues foi consistente no desenho simplificado: forma redonda sem texturas de superfície, com aplicação de sombreamento em tom mais escuro (FIGURA 96). A simplificação do desenho da água se dá pela massa de cor azul chapada e pelas simples linhas grossas para dar a ideia de movimento de correnteza.

Na Figura 97, foram selecionados três personagens animados do curta-metragem *O Enigma da Água*, primeiro a sequência da garota que corre sobre um ambiente desértico, segundo um esqueleto, que é o desdobramento da personagem da garota, correndo em primeiro plano e, na terceira sequência, a mesma garota mergulhando no fundo do rio.

Figura 97 – Três instantes de um mesmo personagem no curta-metragem *O Enigma da Água*



Legenda: na ordem de leitura, de cima para baixo: 1 – A garota correndo no cenário que também é animado, as duas últimas imagens foram ampliadas para explicitar as linhas de contorno; 2 – A caveira correndo, desdobramento da personagem da garota da sequência anterior; e 3 – A mesma garota da segunda sequência nadando no fundo do rio. A simplificação das formas e as linhas de contorno, soltas imprecisas e rabiscadas, são elementos novos nos desenhos de animação de Wesley Rodrigues.

Fonte: *O Enigma da Água* (Brasil, 2011).

Uma característica que aparece pela primeira vez no desenho de personagem são as linhas de contorno grossas com variações de espessura. Esse elemento gráfico ocorre no contorno das pernas e braços da personagem da garota correndo, o que pode ser melhor percebido na ampliação da segunda sequência da Figura 97 e no contorno do esqueleto, na terceira sequência. Em alguns pontos, as linhas de contorno não delimitam com precisão a cor de preenchimento. No detalhe do joelho da garota correndo, há pequenos espaços vazados entre a linha de contorno e a cor de preenchimento; na sequência da caveira, as linhas que contornam os ossos são mais soltas, rabiscadas e algumas se sobrepõem à cor do preenchimento dos ossos. Já na terceira sequência, que mostra a garota nadando no fundo do rio, Wesley optou por desenhar linhas de contorno mais regulares, ou seja, finas, com espessura contínua e delimitando precisamente a cor de preenchimento das formas.

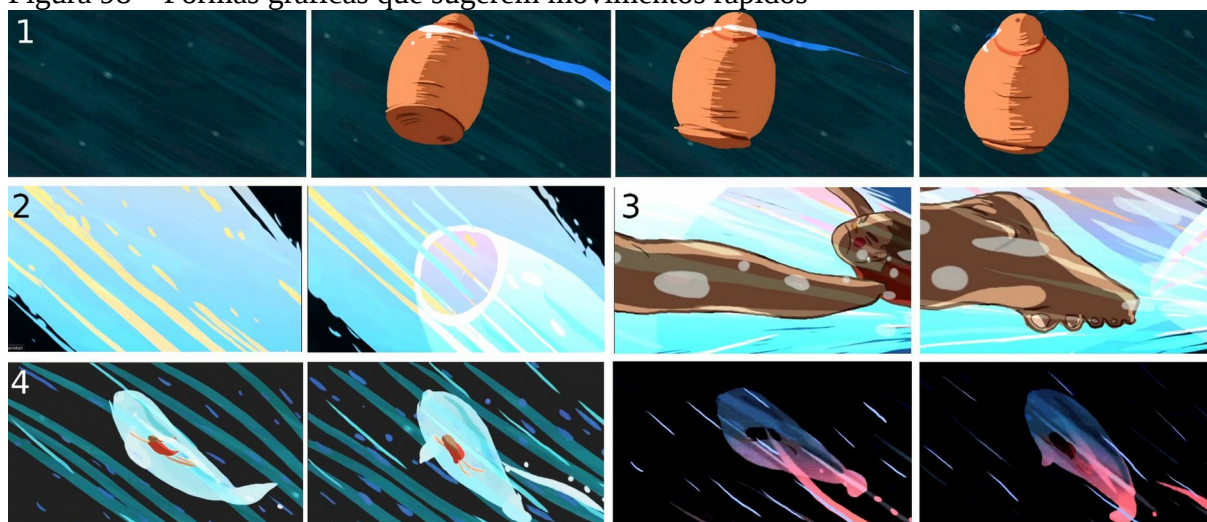
A mudança na caracterização da linha na terceira sequência pode estar relacionada à intenção do artista quanto à significação da narrativa. As sequências da garota e da caveira correndo são momentos de maior tensão dos personagens, que disparam no deserto árido em busca da água escassa. Já a cena da garota nadando é um momento que transparece serenidade e calma.

Nos cenários animados, o artista segue a tendência gráfica dos personagens, ou seja, desenhou de maneira simplificada as formas dos elementos. Ainda na Figura 97, na primeira

sequência, o deserto foi retratado com a cor laranja para o chão, ao qual se sobrepõem formas alongadas em tons de laranja e marrom mais escuros. Essas formas foram animadas e se deslocam de maneira rápida na direção da linha do horizonte, dando a impressão de movimento do personagem. Nessa mesma cena, também aparecem alguns elementos que passam rapidamente, como cactos desenhados com formas gráficas alongadas e um boi que foi desenhado a partir de uma forma circular. Além disso, o sol é representado por um simples círculo branco sobre o fundo azul.

A significação de movimento se reflete na caracterização gráfica de alguns cenários e objetos. Na Figura 97, por exemplo, o movimento é explicitado por meio de formas alongadas sobre o chão do deserto. No geral, as formas ou linhas alongadas unidirecionais são uma estratégia bastante recorrente no trabalho do artista, no intuito de sugerir movimentos rápidos (FIGURA 98).

Figura 98 – Formas gráficas que sugerem movimentos rápidos



Legenda: quatro momentos nos quais Wesley Rodrigues quis transparecer a significação de movimento no curta-metragem *O Enigma da Água*. Ele desenhóu formas alongadas e unidirecionais animadas em ciclos que se repetem. 1 – As formas do fundo e as linhas traçadas na superfície do pote ilustram o deslocamento do pote no ar, que também gira sobre o seu próprio eixo; 2 – Formas alongadas nas cores amarela e azul dão a ideia do movimento de explosão do líquido saindo de dentro do pote; 3 – Detalhe do desenho esticado do braço e do pé da personagem juntamente às formas alongadas do líquido demonstram deslocamento em grande velocidade; 4 – As formas alongadas em tons de azul mais claro na água sugerem que a baleia e a garota estão se deslocando da direita para a esquerda dentro d'água.

Fonte: *O Enigma da Água* (Brasil, 2011).

Na sequência 1 da Figura 98, as formas rabiscadas no fundo e na superfície do pote sugerem que ele se desloca no ar e que também gira em torno do seu próprio eixo. Na sequência 2, as formas alongadas na cor amarela e azul sobre o fundo azul sugerem a passagem rápida do líquido que sai do pote aberto mostrado no canto inferior direito da

segunda imagem. Na sequência 3, o braço e o pé da personagem foram desenhados de maneira alongada acompanhando a direção das formas do líquido, no intuito de intensificar seu deslocamento dentro d'água. Na sequência 4, as formas alongadas da água em tons de azul mais claro sugerem que o peixe e a personagem se movem da esquerda para a direita.

Ao observar o conjunto da obra de Wesley Rodrigues, identificou-se como recorrente o uso das linhas e formas alongadas e unidirecionais para conferir a significação de movimento aos desenhos. Como foi pontuado na Figura 93, o movimento está intimamente ligado à caracterização gráfica das suas ilustrações, e Rodrigues tem levado essas mesmas significações para os seus desenhos de animação, com a diferença de que o dinamismo da imagem é potencializado em razão da possibilidade de concretizar o movimento por meio da animação.

Em termos gráficos, *O Enigma da Água* caracteriza-se da seguinte maneira:

Quadro 19 – Caracterização gráfica do curta-metragem *O Enigma da Água*

Ponto	Linha	Forma	Superfície	Cor
	Finas Grossas com variação de espessura Rabiscadas Unidirecionais	Simplificadas Detalhadas* Distorcidas	Chapado <i>Textura*</i>	<i>Tons de vermelho</i> Tons de azul Tons marrons

Legenda: * Ocorrem principalmente em elementos não animados (cenários e objetos).

Fonte: elaborado pelo autor.

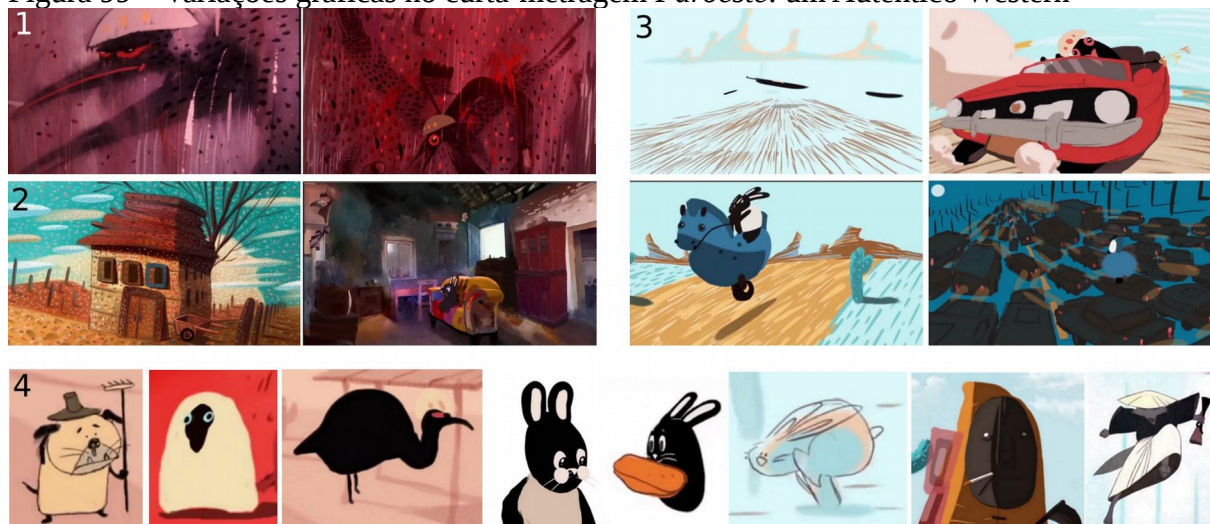
Para Rodrigues, a linguagem visual é o ponto de partida para o desenvolvimento das significações da sua expressão artística. Em conversa com o artista, foi-lhe perguntado o que definiria melhor o seu trabalho de animação. De acordo com ele:

Acho que é o visual, pois, antes de ser animador, sou um ilustrador e um desenhista. Quando faço uma animação, meu ponto de partida é o desenho e a pintura. Todo sentimento, reflexão ou pensamento que quero expressar já estão contidos nesse desenho inicial. Essa é a etapa em que mais demoro e testo possibilidades, e é aí que vejo o tipo de filme que estou fazendo e por isso acho que essa etapa é que definiria melhor meu trabalho como animador (RODRIGUES, 2018).

Na fala de Rodrigues, fica evidente como o desenho é o meio pelo qual ele faz pesquisa, ou seja, testa possibilidades gráficas que expressam de maneira autêntica seus sentimentos, pensamentos e reflexões. Eis as qualidades e originalidades autorais do artista animador.

A dinamicidade nos desenhos de animação é uma característica recorrente nos desenhos do curta-metragem seguinte, *Faroeste: Um Autêntico Western* (Brasil, 2013), que narra a história do urubu chamado Maverick, o qual cresce contaminado pelo sentimento de brutalidade, já que, quando ainda bebê, presenciou o assassinato de toda sua família. De acordo com Rodrigues (2013), esse filme foi feito nas horas vagas, ele chegava do trabalho e, para descansar, ficava desenhando e animando pequenas cenas com o personagem do urubu de maneira despretensiosa. Em um dado momento, percebeu que ali existia uma história a ser contada. Foi, então, encaixando uns trechos, animado outros, até chegar ao que é o filme hoje. Isso explica o porquê de o curta parecer não ter unidade gráfica.

Figura 99 – Variações gráficas no curta-metragem *Faroeste: um Autêntico Western*



Legenda: nesse curta, não há um padrão gráfico coeso entre as cenas. 1 – Cenas com muitos detalhes pintados à mão; 2 – Cenários com estilo de pintura digital misturando pontilhismo com formas chapadas; 3 – Cenários e personagens pintados digitalmente com simplificação das formas gráficas e cores chapadas; 4 – A diversidade gráfica nos estilos de personagens, na ordem de leitura: policial caipira, feito com formas simples e linhas de contorno; urubu Maverick como filhote e como adulto, desenhado com formas simples e cores chapadas; família de coelhos na qual o coelho branco tem características gráficas diferentes das dos pais, coelhos pretos, com linhas de contorno e olhos diferentes; por fim, a morte e o samurai Mestre Sebastião, personagens em estilo mangá que parecem ter saído de algum filme japonês.

Fonte: *Faroeste: um Autêntico Western* (Brasil, 2013).

Na Figura 99, tem-se o exemplo de personagens e cenários do curta *Faroeste*, onde alguns cenários são mais detalhados e pintados à mão (imagem 1), enquanto outros são pintados digitalmente (imagem 2), a maioria segue a simplificação com formas simples e cores chapadas (imagem 3). Os personagens seguem a mesma tendência em termos de diversidade gráfica (imagem 4), alguns têm linhas de contorno, como é o caso do policial caipira e do coelho branco; outros são constituídos apenas pelas formas coloridas, o urubu Maverick e a família de coelhos; alguns lembram o estilo japonês (mangá), como é o caso da

morte e do samurai Mestre Sebastião. No geral, os cenários e personagens têm traços soltos e espontâneos.

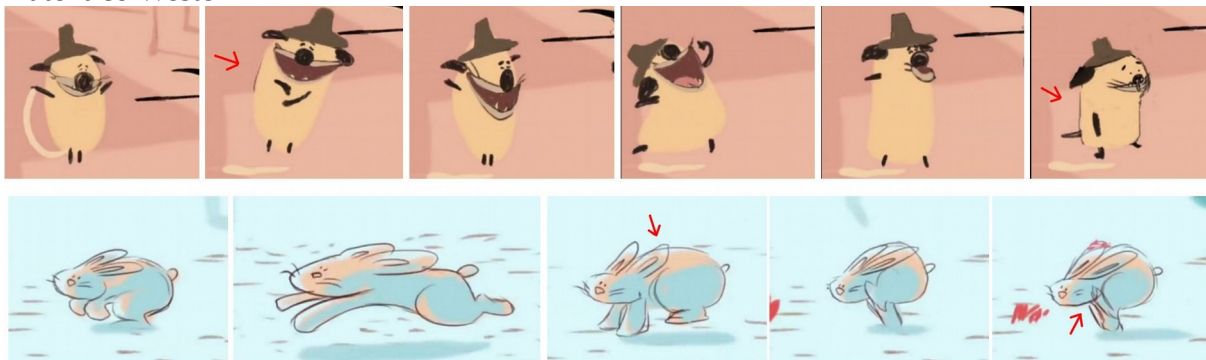
Ainda na Figura 99, pode-se perceber a recorrência das linhas unidirecionais para enfatizar a ideia de movimento, por exemplo, nas cenas da imagem 1. Os rabiscos verticais sugerem o deslocamento dos elementos da cena, que na realidade é feito pela câmera que se desloca na vertical. Nas imagens 2, os pontos pintados sobre as formas da casa, do céu e do chão (primeiro quadro) e as manchas de pinceladas que compõem o interior da casa (segundo quadro) dão ideia de vibração e direção. As linhas tracejadas sobre o grupo de cenários na imagem 3 enfatizam o deslocamento dos três urubus voando, do carro girando e do coelho cavalgando sobre a estrada.

Nesse curta-metragem, foi identificada a inconstância no acabamento gráfico no que se refere às linhas de contorno e superfícies de preenchimento. Na Figura 100, há dois exemplos de sequências de desenhos de personagens, o policial caipira e o coelho branco. No primeiro, em alguns desenhos, aparecem linhas de contorno que delineiam em parte ou totalmente a forma do corpo (ver indicações com seta vermelha). As pernas e os braços são feitos com um simples traço, mas, na última pose, o artista fez uma saliência correspondente ao que seriam os pés.

No exemplo do coelho, a irregularidade surge em alguns desenhos. As linhas de contorno são soltas e rabiscadas. Em algumas partes, a cor de preenchimento da forma não cobre totalmente os limites das linhas de contorno. Verifica-se que, na parte frontal interna do rosto e das orelhas do coelho, o azul do fundo denuncia o preenchimento inacabado da cor. Na última pose, a pata do coelho sobre a cabeça não tem preenchimento, deixando à mostra a linha de contorno. Essa despreocupação com o acabamento gráfico das linhas de contorno e com o preenchimento das formas demonstra a liberdade e a espontaneidade com que Rodrigues desenha, e isso não compromete de maneira alguma o desenho anatômico do personagem.

No caso do curta-metragem *Faroeste: um Autêntico Western*, os referenciais culturais são bastante explícitos. A cor, por exemplo, é um aspecto gráfico muito expressivo nos desenhos do artista. No geral ele tende a usar tons terrosos (vermelhos, laranjas, marrons) e tons azuis. E essa tendência gráfica tem relação com certas lembranças de infância do artista.

Figura 100 – Inconstâncias gráficas nos personagens do curta-metragem *Faroeste: um Autêntico Western*



Legenda: verificam-se nessas sequências animadas as inconstâncias no acabamento gráfico das linhas e da superfície de preenchimento. Na primeira, foi identificado que apenas em algumas poses aparecem linhas de contorno. No personagem do coelho, as cores que preenchem a forma não cobrem totalmente os limites das linhas de contorno.

Fonte: *Faroeste: um Autêntico Western* (Brasil, 2013).

Ao ser perguntado se conseguiria identificar elementos culturais na caracterização gráfica de seus desenhos, Rodrigues respondeu:

Sim e às vezes isso acontece até de maneira subjetiva. Quando trabalhamos com arte e criação, penso que estamos abertos a todo tipo de influência, e elas vêm de todas as direções mesmo que a gente não perceba. Por exemplo quando estava fazendo o *Faroeste*, comecei a desenhar vários cenários com terra vermelha e vegetação seca. Na hora não me liguei de onde estava tirando aquelas imagens, mas depois entendi que aqueles cenários não poderiam ter sido tirados de outro lugar senão dos lugares que passei minha infância, onde brincava com meus amigos, correndo pela terra vermelha acompanhando os urubus que voavam lá em cima perto do sol (RODRIGUES, 2018).

O contato de Wesley com os aspectos de cor e aridez da terra do lugar onde viveu quando criança ficou impregnado na memória do artista. Esse momento vivido é o que se pode considerar aqui como elemento significativo de natureza cultural do indivíduo. Outro ponto a se destacar na fala de Rodrigues é o processo de descoberta de uma qualidade cultural que ele expressou inconscientemente nos seus filmes de animação. Essa descoberta se configura como um processo de autoconhecimento. Na Figura 101, podem-se identificar elementos culturais do artista tomando como base a sua fala.

Figura 101 – Elementos culturais expressos no curta-metragem *Faroeste: um Autêntico Western*



Legenda: elementos oriundos do imaginário do artista. 1 – A imagem típica do campo, a cerca de arame farpado e a boiada passando; 2, 4 e 5 – A cor da terra em tons de marrons e vermelhos e a ideia de aridez reforçada pelos cactos, comum nas regiões secas do Brasil (Centro-oeste e Nordeste brasileiros); 3 – A figura do urubu voando sobre o fundo azul, além do típico chapéu de cangaceiro usado por um dos urubus; 6 – A estrutura e o mobiliário do interior de uma típica casa sertaneja.

Fonte: *Faroeste: um Autêntico Western* (Brasil, 2013).

O filme narra a história de uma família de coelhos no contexto do faroeste. Rodrigues desenha elementos referenciados na ideia do Velho Oeste da cultura estadunidense, como, os cactos azuis e verdes da imagem 4 e as montanhas ao fundo da imagem 3, da Figura 101. Mas alguns elementos advêm também do imaginário cultural do artista, como os tons de vermelho (imagens 2, 4 e 5) representando a terra avermelhada e árida de regiões como o Nordeste e o Centro-oeste (esta última é onde está situado o estado de origem do artista, Goiás). Na imagem 3, os urubus voam sobre o fundo azul, o que equivale ao que Wesley descreve de suas lembranças da infância, dos urubus voando no céu bem alto, próximos do sol. Embora não tenham sido mencionados por Wesley, outros elementos se referenciam no seu imaginário cultural, na imagem 1, tem-se uma boiada passando entre as cercas de arame farpado; na imagem 6, há a caracterização das típicas moradias do sertanejo por meio da pintura do interior da habitação, como no detalhe da janela simples de madeira quadrada, do telhado feito com telhas de cerâmica sustentadas por madeiras e escurecido pela fumaça do fogão de lenha, o mobiliário antigo etc.

Em relação aos *referenciais artísticos de interesse*, Wesley Rodrigues afirma se inspirar muito na arte do animador japonês Hayao Miyazaki (diretor do estúdio japonês Ghibli), do pintor holandês Pieter Bruegel (1525-1569), do pintor austríaco Egon Schiele (1890-1918) e do francês Toulouse-Lautrec (1864-1901).

[...] sou muito influenciado pelas animações do Hayao Miyazaki. O trabalho dele é uma grande fonte de inspiração. Gosto muito de ver as pinturas de Bruegel. Também admiro a expressividade de Egon Schiele e a maneira como Toulouse-Lautrec consegue deixar um frescor de espontaneidade em suas pinturas. Atualmente a literatura tem me influenciado bastante. Cito alguns livros, como *Alice no país das maravilhas* e *Alice no país dos espelhos*, de Lewis Carrol, *Dom Quixote*, de Cervantes, e *A Pedra do Reino*, de Ariano Suassuna (RODRIGUES, 2018).

Os desenhos de Egon Schiele (1890-1918), por exemplo, são bastante orgânicos com linhas soltas e tremidas, provavelmente inspiradores no que se refere à organicidade no desenho de Wesley Rodrigues. A temática do sertão e do sertanejo é inspirada na literatura do escritor, poeta e dramaturgo Ariano Suassuna,³⁴ que está significativamente presente no curta-metragem *Faroeste: um Autêntico Western*, o personagem do urubu Maverick inclusive usa um chapéu de cangaceiro (FIGURAS 99 e 101).

Considerando a fala de Wesley, na Figura 102, foram selecionados alguns elementos diegéticos do mesmo curta-metragem que têm semelhança gráfica com alguns referenciais citados pelo artista, e também elementos oriundos de outras culturas. Nas imagens A e B, uma comparação da semelhança do desenho de Egon Schiele, *Standing Male Nude with Red Loincloth* (1914) e o traço solto, sinuoso e espontâneo no personagem da caveira. Nas imagens C e D, cenas do personagem Mestre Sebastião, o matador de aluguel, um samurai que parece ter vindo de um filme de animação japonês. A ligação com Miyazaki pode ser verificada no personagem da morte, criado por Wesley Rodrigues (imagens E e F), e a semelhança com o personagem do espírito *Kaonashi* (imagem G), criado para o longa-metragem *Spirit Away (Viagem de Chihiro)* (Japão, 2001), de Hayao Miyazaki. Outra referência não citada pelo artista está nos motivos pintados no rosto da cabeça esquelética da morte (imagem H), muito semelhantes às tradicionais pinturas de caveiras mexicanas (imagem I).

³⁴ Escritor, romancista e poeta, nascido em Recife, capital de Pernambuco, Ariano Vilar Suassuna foi um grande defensor da cultura nordestina, escreveu vários romances, contos e poesias do imaginário nordestino, como *Auto da Compadecida* (1955). Foi idealizador do movimento Armorial, em 1970, que tinha como objetivo criar uma arte a partir de elementos da cultura do Nordeste.

Figura 102 – Personagens e referências do curta-metragem *Faroeste: um Autêntico Western*



Legenda: A – exemplo do traço solto do artista Egon Schiele, que pode ter inspirado traço solto no desenho de Wesley Rodrigues, imagem B; C e D – O samurai Mestre Sebastião; E e F – Figura que representa a morte e sua semelhança com o personagem do espírito Kaonashi, imagem G, do longa-metragem *Spirit Away (Viagem de Chihiro)* (Japão, 2001), de Hayao Miyazaki. H – A caveira da morte tem aspectos gráficos semelhantes às tradicionais pinturas em crânios de cerâmica da arte Mexicana, imagem I.

Fonte: A – *Standing Male Nude with Red Loincloth* (Áustria, 1914). Disponível em: <<https://www.wikiart.org/en/egon-schiele/standing-male-nude-with-a-red-loincloth-1914>>. Acesso em: 20 out. 2018; C, D, E, F e H – *Faroeste: um Autêntico Western* (Brasil, 2013); I – Imagem disponível em: <<https://www.artesanatopassoapassoja.com.br/desenho-de-caveira/>>. Acesso em: 20 out. 2018; G – *Spirit Away* (Japão, 2001).

Percebe-se nesse último exemplo que o artista não copiou exatamente os motivos artísticos da arte mexicana, mas incorporou aspectos gráficos, como as formas e cores que compõem os olhos e os motivos florais. Aqui se percebe que o referencial não é algo a ser copiado na sua exatidão, mas fornece elementos que potencializam o trabalho do artista. Nessa perspectiva, a referência passa pelo crivo do artista, ele seleciona aquilo que é de seu interesse para lhe servir de repertório de ideias inspiradoras para compor outras formas gráficas. Na imagem F, ainda na Figura 102, Rodrigues desenhou quadrados coloridos que acompanham a morte, são formas semelhantes às pintadas nos olhos da caveira da imagem H, seriam formas gráficas inspiradas nas pinturas de caveiras da arte mexicana? Nas palavras de Rodrigues:

Penso que todos os grandes artistas, seja da literatura, da pintura, ou do cinema têm o dom de trazer para o visível as imagens que levamos no nosso inconsciente, que são as mais importantes e as mais essenciais. Acho que eles influenciam meu trabalho quando me mostram onde posso encontrar essas imagens dentro da minha própria alma, e assim produzir imagens relevantes para quem tiver contato com meu trabalho (RODRIGUES, 2018).

O que Rodrigues parece querer dizer é que esses referenciais encontrados (“acazos significativos”) contribuem como repertório de elementos gráficos que servem como base

para o artista transformar seus pensamentos ou significações em imagens, sejam elas mentais ou de representação concreta. Dessa maneira, os referenciais artísticos participam do ato da criação, mas só se configuram como criação quando o artista não as reproduz na sua exatidão gráfica, senão seria uma mera reprodução.

A temática, filosofia ou “ideia mãe” (BERNARDET, 1994) na obra de Wesley está muito pautada na ideia do sonho, ele gosta de pensar que “a realidade não é algo muito concreto”. Isso pode ser verificado nas temáticas das suas animações, em que o surreal se confunde com a realidade, é o que acontece, por exemplo, no curta em análise. Nas cenas introdutórias do filme, a lua no céu é um personagem com rosto, e ela fala, leva um tiro, mas não morre; o sol é um personagem que sente calafrios no momento do duelo, e a figura da morte parece ser um personagem concreto que é percebido por todos os outros (FIGURA 103).

Figura 103 – O sonho e a realidade juntos no trabalho de Wesley Rodrigues



Legenda: elementos criados por Wesley Rodrigues que confundem a ideia de realidade e surrealidade no curta-metragem *Faroeste: um Autêntico Western*: um autêntico western; 1 – A lua tem rosto e dialoga com se fosse um ser animado; 2 – A lua transpira com a iminente batalha; 3 – A figura da morte que transita entre os personagens “reais”.

Fonte: *Faroeste: um Autêntico Western* (Brasil, 2013).

O curta *Faroeste: um Autêntico Western* (Brasil, 2013) pode ser descrito graficamente da seguinte maneira:

Quadro 20 – Caracterização gráfica do curta-metragem *Faroeste: um Autêntico Western*

Ponto	Linha	Forma	Superfície	Cor
Textura	Finas	Simplificadas	Chapado	Tons de
Efeitos	Grossas com variação de espessura	Detalhadas* Distorcidas	Textura*	vermelho
	Rabiscadas			Tons de azul
	Unidirecionais			Tons marrons

Legenda: * Ocorrem principalmente em elementos não animados (cenários e objetos).

Fonte: elaborado pelo autor.

Nesse curta tem-se a novidade do uso frequente do ponto, que participa na composição de texturas, efeitos especiais, e alguns elementos diegéticos, como olhos, luzes, estrelas, gotas de sangue etc. (FIGURA 104).

Figura 104 – O ponto como elemento gráfico recorrente no desenho de Wesley Rodrigues



Legenda: alguns exemplos nos quais o ponto foi usado na composição de texturas (1), efeitos especiais (2) e elementos diegéticos, como olhos, estrelas, luzes (3).

Fonte: *Faroeste: Um Autêntico Western* (Brasil, 2013).

No curta-metragem seguinte, *Viagem na Chuva* (Brasil, 2014), Rodrigues levou a outro patamar a ideia de misturar realidade e sonho. De acordo com texto publicado no *blog* do projeto, “A idéia [sic] central deste curta-metragem é utilizar a simbologia da chuva como representação metafórica de passagem de tempo e trajetória da vida.”³⁵ A narrativa está centrada na figura de dois personagens: um palhaço, que, por meio da sua imaginação, tem a oportunidade de reviver sua infância e sua plena juventude; e um garoto, que também é um palhaço e vive a constante expectativa de rever o pai, que há muito tempo se foi. As histórias dos dois personagens se entrelaçam na angustiante espera e na inevitável passagem do tempo.

Nesse curta, identifica-se certa homogeneidade gráfica no desenho de personagens e cenários. Por exemplo, Wesley manteve a presença de linhas de contorno e a colorização ao longo de toda a narrativa. Isso se deve ao intenso processo de pré-planejamento, que pode ser verificado pela grande quantidade de desenhos disponibilizados no blog dedicado ao projeto. Ocorreu também a recorrência de aspectos gráficos identificados nos filmes anteriores, como cenários bem detalhados, pintados, geralmente sem uso de linhas de contorno e com aplicação das cores em tons terrosos (tons de marrom e vermelho) e também azuis.

Na Figura 105, têm-se alguns cenários para as cenas de abertura do curta-metragem *Viagem na Chuva* (2014), os quais antecedem a apresentação do título.

³⁵ Blog do projeto *Viagem na Chuva*. Disponível em: <<http://viagemnachuva.blogspot.com/>>. Acesso em: 26 jun. 2018.

Figura 105 – Cenários do curta-metragem *Viagem na Chuva*



Legenda: os cenários são bastante detalhados, há linhas de contorno utilizadas em alguns elementos. Identificou-se o uso predominante de tons de azul e terrosos (marrons e vermelhos). Verificou-se também a distorção na perspectiva dos elementos de cenário, por exemplo, na perspectiva da rua (5), na forma da casa (6), nos elementos do fogão e armário (8), nas paredes, na cama e nos demais móveis (9).

Fonte: *Viagem na Chuva* (Brasil, 2014).

O estilo detalhado da cenografia não difere muito das propostas dos filmes anteriores. Nos cenários das imagens 1 e 2, há semelhanças gráficas com os cenários do curta *O Enigma da Água*, principalmente nas pequenas formas alongadas e coloridas que compõem a massa da montanha rochosa e as nuvens na imagem 1, e as cores e formas da vegetação na imagem 2.

Nos cenários desse curta, Rodrigues aplicou linhas finas de contorno na cor preta em alguns elementos, no cenário da imagem 1, a vegetação verde ao fundo não tem linhas de contorno, mas os arbustos em primeiro plano, sim. No cenário da imagem 5, há linhas de contorno que delimitam as formas do meio-fio da rua.

Um aspecto gráfico muito expressivo nesse curta é a cor. Diferentemente dos filmes anteriores, nesse predominam, com muito mais intensidade, os tons de azuis e vermelhos. Nos cenários das imagens 5 e 6, os elementos dos cactos e o capim têm tons de marrom. Nas imagens 7, 8 e 9, os elementos do interior da casa são pintados majoritariamente nas cores vermelhas, o azul predomina nos cenários externos, em razão de neles aparecer céu azul e pequenos elementos da natureza. Isso pode ser percebido em algumas formas da montanha rochosa, no cenário da imagem 1, o capim em primeiro plano no cenário da imagem 2, a

montanha ao fundo, o telhado e o pássaro no cenário da imagem 3, além das janelas e a roupa no varal no cenário da imagem 6. Nos cenários das imagens 4 e 5, o céu azul disputa espaço com as casas pintadas em tons de vermelho e marrom. No cenário da imagem 6, as nuvens têm uma cor levemente avermelhada.

Um aspecto gráfico novo na cenografia é a distorção das formas para enfatizar a perspectiva. No cenário da imagem 5, a rua foi dividida em duas partes e tem formas arredondadas para enfatizar a profundidade de campo. No cenário das imagens 8 e 9, os elementos do interior da casa e os móveis são totalmente distorcidos, o fogão e o armário estão deformados, o que diferencia a perspectiva em relação ao piso e ao móvel mais ao fundo. No cenário da imagem 9, todos os móveis têm formas distorcidas.

Figura 106 – Personagens do curta-metragem *Viagem na Chuva*



Legenda: as linhas de contorno têm espessura constante, ora são mais rabiscadas, imagens B e C, ora são mais “comportadas”, imagens A, C, D e G. As cores são chapadas, e as delimitações das sombras são bem definidas.

Fonte: *Viagem na Chuva* (Brasil, 2014).

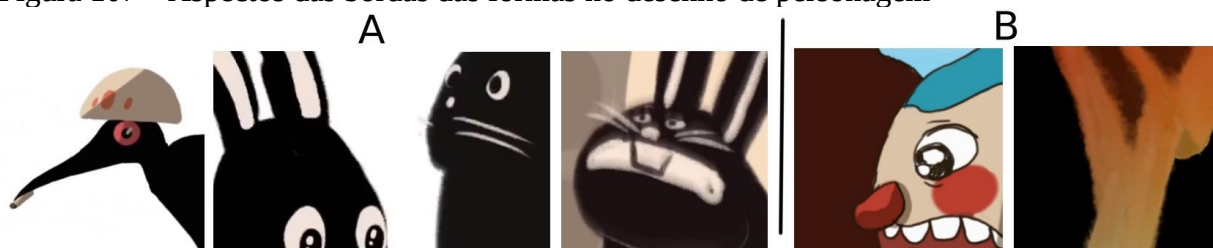
A caracterização gráfica dos personagens segue a tendência visual para elementos animados: formas simples, limites bem definidos para as cores chapadas. O diferencial está no fato de que Rodrigues propõe linhas de contorno de duas maneiras, ligeiramente rabiscadas e contínuas com sinuosidade (FIGURA 106). Nos exemplos 1, 2 e 3, o artista desenhou linhas ligeiramente rabiscadas, já nos personagens das imagens 5, 6 e 7, as linhas são contínuas com bastante sinuosidade.

Em alguns momentos, Rodrigues simplificou as formas dos personagens. Por exemplo, nos das imagens 4 e 5, ele optou por simplificar a forma das vestimentas do sujeito pescando na imagem 4, o terno e as calças se resumem a uma única forma preenchida de

vermelho. No personagem na imagem 6, a camisa de cor azul não tem linhas que definem detalhes na forma interna, e a cor azul mais escura é que sugere volume no personagem. Essa é uma característica gráfica recorrente, pois o artista a utilizou no personagem do samurai, no curta *Pinga com Sakê*, e no urubu, no curta *Faroeste: um autêntico western*.

O fator agregador das características gráficas nos desenhos de animação de Wesley está no aspecto técnico, pois ele trabalha com o desenho digital, com o programa TV Paint.³⁶ Não é uma plataforma de simulação gráfica vetorial, e sim de malha de pontos, o que lhe permite fazer um traço muito mais orgânico com bordas granuladas, que costumam ficar evidentes em alguns desenhos. Mas no geral as formas são compostas de cores chapadas, e as bordas são bem definidas (FIGURA 107).

Figura 107 – Aspectos das bordas das formas no desenho de personagem



Legenda: o uso do programa de desenho digital TV Paint, que funciona com a simulação da imagem digital por meio de malha de pontos, permite ao artista desenhar formas com bordas mais precisas e bordas de diferentes níveis de granulação. A – Personagens do curta *Faroeste: um autêntico western*. O urubu tem bordas mais duras e precisas, e, no último coelho, a borda é ligeiramente granulada. B – Em *Viagem na Chuva*, há momentos em que os personagens têm bordas com contornos precisos e momentos em que elas são mais granuladas.

Fonte: *Faroeste: um Autêntico Western* (Brasil, 2013); *Viagem na Chuva* (Brasil, 2014).

Apesar da possibilidade de deixar as pinturas e as formas dos personagens, assim como os elementos animados, mais orgânicos por conta da instrumentação, o fato é que Rodrigues optou mesmo pela simplificação das linhas, formas e cores como meio de agilizar a animação, com o mínimo de detalhamento possível.

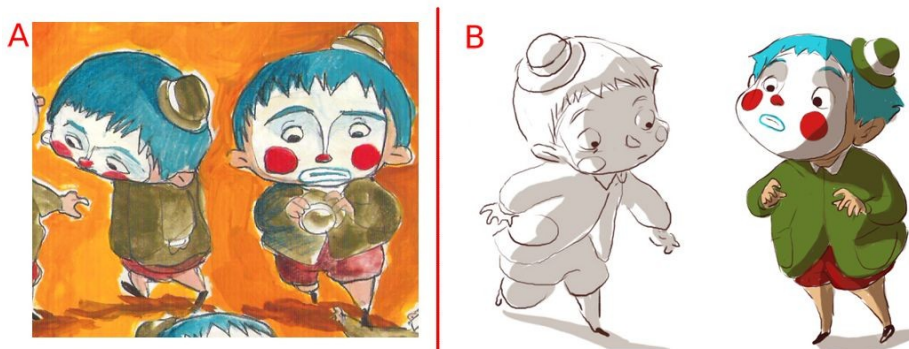
Acho que o filme em que pela primeira vez utilizei animação digital foi no *Pinga com Sakê*. Na verdade, se quiser ir à raiz da questão, acho que desde o *Marionetes*, utilizei o digital para os cenários. Desde essa época meu trabalho sempre foi muito híbrido, mesclando pintura e desenho no papel com digital. Mesmo que pintasse os cenários no papel, eu quase os refazia inteiramente no digital, mais ou menos como faço hoje em dia. Mas eu diria que a animação de personagens totalmente digital veio com o *Pinga com Sakê*. Na época eu estava trabalhando no *Até que a Sbornia nos separe*, na Otto desenhos, e foi lá que descobri o programa de animação TV Paint. Foi assim que percebi que a animação totalmente digital poderia ser um bom

³⁶ Programa de animação 2D desenvolvido pela empresa NewTek Aura. Disponível em: <<https://www.tvpaint.com>>. Acesso em: 29 jun. 2018.

caminho, pois me dava velocidade e não perdia em nada para o que precisava fazer comparado com a animação no papel (RODRIGUES, 2018).

Embora Rodrigues afirme que o desenho digital não perde em nada para o no papel, é preciso salientar que, no caso dele, há sim certas diferenças entre a imagem desenhada digitalmente e o desenho feito com instrumentação não digital, ou seja, lápis, papel, tinta etc. Na Figura 108, têm-se dois desenhos de estudo de personagem do filme *Viagem na Chuva*, neles é visível a diferença na textura. No estudo A, o desenho foi feito com lápis grafite e pintado com tinta acrílica, já no estudo B, foi feito totalmente no digital. A não ser pelas diferenças no *design*, em termos de *elementos gráficos fundamentais*, percebe-se que, no desenho digital, não há os aspectos da textura, dos borrões da tinta aguada no preenchimento da roupa, que se veem no desenho tradicional. Embora haja grande semelhança com a linha do desenho tradicional, as linhas desenhadas no digital são bem mais limpas. Rodrigues consegue imitar o gesto ligeiramente tremido da linha de grafite, mas com menos granulação no desenho digital.

Figura 108 – Estudo de personagem nas técnicas de desenho tradicional e digital

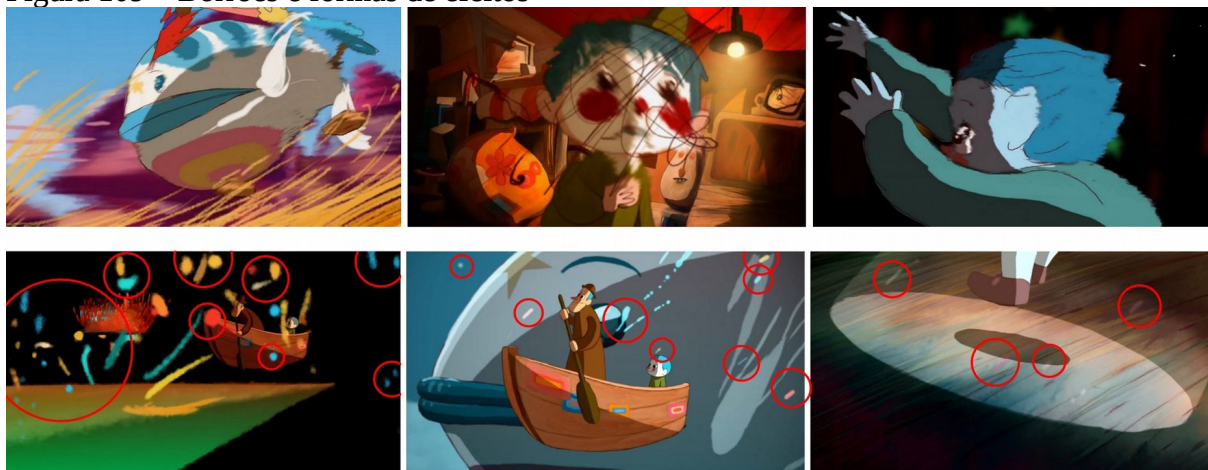


Legenda: A – Desenho feito com lápis grafite e tinta acrílica; B – Desenho de pintura digital. A diferença mais marcante está no preenchimento. Na pintura feita à mão, ficam evidentes as pinceladas de tinta, na digital, a cor é chapada.

Fonte: estudos para o curta-metragem *Viagem na Chuva* (Brasil, 2014), disponível no blog do projeto: <<http://viagemnachuva.blogspot.com/>>. Acesso em: 29 jun. 2018.

Foram identificadas também, nesse curta-metragem, uma característica gráfica relacionada à ideia de movimento rápido e outra característica relacionada a um efeito especial. A primeira é o uso de borrões direcionais aplicados sobre o desenho, a segunda é a presença de formas (ponto ou pequenos traços) coloridas que se movimentam, geralmente de baixo para cima, como se fossem gotas d'água ou alguma espécie de elemento mágico. Na Figura 109, têm-se alguns exemplos dessas estratégias de animação e de efeitos especiais.

Figura 109 – Borrões e formas de efeitos



Legenda: estratégia para potencializar a ideia de movimento rápido e de efeito de magia observados no curta-metragem *Viagem na Chuva*. Nas três primeiras imagens superiores, o efeito de borrões direcionados sobre o desenho dá a impressão de movimento rápido. Nas três imagens de baixo, esse efeito é conseguido por meio de pontos ou traços coloridos que se movimentam semelhantes a gotas d'água ou a alguma espécie de magia.

Fonte: *Viagem na Chuva* (Brasil, 2014).

O borrado é um efeito de pós-produção digital aplicado sobre desenho, ou seja, não está ligado diretamente ao processo de desenhar do artista. Esse aspecto gráfico ocorre com certa frequência nesse curta-metragem com objetivo de criar a ilusão de movimento rápido, sendo uma alternativa ao uso de linhas unidirecionais para dar o mesmo efeito de velocidade observado nos curtas-metragens anteriores, *O Enigma da Água* (2011) e *Faroeste: um Autêntico Western* (2013), (FIGURAS 98 e 99). Mas há casos em que os borrões sugerem outras significações. Na segunda imagem superior da Figura 109, o efeito foi aplicado no momento da narrativa em que o garoto acabou de acordar, o que parece insinuar um momento confuso ou indefinido da realidade na percepção do personagem, ele estaria acordado ou ainda sonhando?

Nas três últimas imagens da Figura 109, têm-se os exemplos dos pontos ou linhas coloridas que se movimentam como se fossem gotas d'água ou algum elemento mágico. A presença dessas formas gráficas reforça a ideia de confusão entre realidade e sonho. Seriam aqueles acontecimentos reais ou não na perspectiva dos personagens? Fato é que, em *Viagem na Chuva*, esses elementos gráficos estão muito associados à água. Percebe-se que, na Figura 109, os personagens estão acompanhando um grande peixe, dentro de um barco ou flutuando, há uma forte impressão de que são momentos em que eles estão submersos na água. O elemento água será abordado com mais detalhes na análise do curta seguinte, em razão da forte ligação entre esse elemento e o artista.

O curta *Viagem na Chuva* se define da seguinte maneira em relação aos *elementos gráficos fundamentais*:

Quadro 21 – Características gráficas do curta-metragem *Viagem na Chuva*

Ponto	Linha	Forma	Superfície	Cor
Textura	Finas	Simplificadas	Chapado	Tons de vermelho
Efeitos	Grossas com variação de espessura	Detalhadas*	Textura*	Tons de azul
	Rabiscadas	Distorcidas		Tons marrons
	Contínuas	Borrões direcionais		
	Sinuosas			
	Unidirecionais			

Legenda: * Ocorrem principalmente em elementos não animados (cenários e objetos).

Fonte: elaborado pelo autor.

O último curta-metragem da obra de Rodrigues a ser analisado é *O Violeiro Fantasma* (Brasil, 2017), no qual o autor volta a experimentar diferentes formas gráficas nos diversos elementos da narrativa. No desenho de cenário, o colorido foi feito em tons de cinza com leve avermelhado nas cenas da cidade real (FIGURA 110).

Figura 110 – Cenários e personagens do curta *O Violeiro Fantasma*



Legenda: nos exemplos acima, momentos introdutórios do curta, a cidade real. Verifica-se que o artista foi recorrente no detalhismo dos cenários, mas com uso predominante nos tons de cinza com leve cor avermelhada (imagens 1, 2 e 3). Não há coerência gráfica entre os personagens coadjuvantes ou entre eles e os protagonistas (imagens A, B, C, D e E), mas há entre os protagonistas, ou seja, os pássaros amarelos cantantes (imagem B) e o violeiro (imagem E).

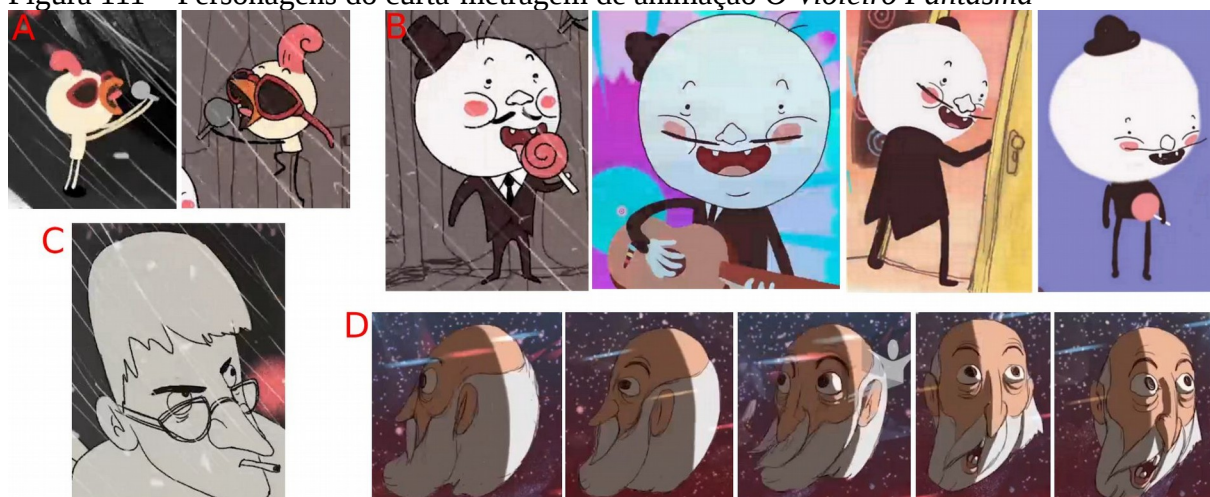
Fonte: *O Violeiro Fantasma* (Brasil, 2017).

Nas imagens 1, 2 e 3, é possível perceber esse leve avermelhado no colorido. O artista é recorrente nas formas detalhadas e cenários com linhas de contorno pretas. As distorções na perspectiva servem para enfatizar a profundidade de campo e o direcionamento do olhar (imagem 2). Na imagem 1, com traços azuis, Rodrigues volta a utilizar as formas coloridas para o efeito correspondente a algum tipo de magia.

Nessas cenas iniciais, o artista propõe aspectos gráficos distintos entre os personagens, coadjuvantes. Os protagonistas não parecem pertencer ao mesmo universo gráfico. Não há unidade nem mesmo entre os personagens coadjuvantes. Na comparação entre eles, nas imagens A, B, C e D, ora os personagens têm apenas as formas pintadas (A), ora foram feitos com linhas de contorno (C e D). O personagem da imagem D tem estilo diferente, o desenho da cabeça tem traços mais naturalistas em relação aos demais. Apesar da diferença estilística, Rodrigues segue a tendência gráfica de uso de linhas finas, contínuas, sinuosas e com espessura constante. No personagem em destaque na imagem C, a forma do corpo é simplificada, pois o artista suprimiu detalhes que delimitariam o braço, a gola é uma linha simples, e há apenas dois botões insinuando ser uma camisa.

Já os personagens principais, ou seja, os pássaros cantantes e o violeiro, foram pensados para compor uma unidade gráfica coerente, são simples e estruturados com geometrias básicas. Contudo, Rodrigues repete uma característica gráfica identificada no curta *Faroeste*: um autêntico western, no qual o desenho de um mesmo personagem sofre variações no uso dos *elementos gráficos fundamentais*, por exemplo, em alguns momentos, ele desenha linhas de contorno, e em outros, não (FIGURA 111). Nos pássaros cantantes (imagem A), no primeiro exemplo, não há linhas de contorno e, no segundo, além de haver as linhas, os braços e as pernas são diferentes do primeiro exemplo. No primeiro, os óculos perderam o detalhe da haste, e a cabeça, o corpo, os braços e as pernas são uma única forma de cor amarela. No personagem do violeiro (imagens B), em algumas ocasiões, Rodrigues intercalou o uso de linhas de contorno no personagem inteiro, o uso apenas na cabeça e a total falta de linhas de contorno. A mão direita desaparece, e a esquerda é um pequeno círculo no primeiro exemplo. A vestimenta fica mais simples no último. O desenho do chapéu também é diferente no primeiro exemplo em relação aos demais.

Figura 111 – Personagens do curta-metragem de animação *O Violeiro Fantasma*



Legenda: foi identificada a inconstância gráfica no desenho do mesmo personagem dos protagonistas, A e B – Ausência de linha de contorno e simplificação da forma; C e D – O estilo diferente do desenho dos coadjuvantes em relação aos protagonistas.

Fonte: *O Violeiro Fantasma* (Brasil, 2017).

Nos desenhos dos coadjuvantes, nas imagens C e D, destaca-se o estilo diferente dos protagonistas, a anatomia facial é mais trabalhada, com formas menos geometrizadas e mais orgânicas. Na sequência D, o tratamento da linha do personagem é mais rabiscado. Outro aspecto observado nesse personagem foi a distorção da forma em decorrência da movimentação do giro da cabeça. No que se refere à superfície, todos seguem a recorrência de cores chapadas e bem delimitadas, independentemente do estilo adotado. O colorido intenso ocorre em algumas cenas. Rodrigues quebrou um pouco a lógica da colorização, pois pretendia enfatizar a temática psicodélica do curta, isso pode ser verificado nos créditos iniciais em que anuncia, “Armoria Studio in psicodelicolor”. Dessa maneira, Wesley Rodrigues brincou com a diversidade de cores, como tons de roxo, vinho, rosa e vermelho. Apesar disso, ele é recorrente na tendência dos tons de vermelho e azul (FIGURA 112): ou são predominantes os tons de vermelho, imagens 1, 3, 5 e 6; ou os de azuis, 2, 4 e 8. Pode-se observar também que os cenários são bem detalhados, mas poucos elementos têm linhas de contorno. Na imagem 1, Rodrigues repete as distorções das formas por meio da perspectiva forçada para enfatizar a profundidade e o direcionamento do olhar. Algumas formas dos cenários são indefinidas, feitas com texturas misturadas, com formas triangulares coloridas, como no céu do cenário 2, na composição das plantas em primeiro plano, nas imagens 4 e 5, e nas nuvens do cenário do 7.

Figura 112 – O colorido intenso no curta-metragem *O Violeiro Fantasma*



Legenda: a recorrência de características gráficas nos cenários, por exemplo, a predominância de tons de vermelho e azul, poucas linhas de contorno, detalhes e mistura de texturas com formas triangulares.
Fonte: *O Violeiro Fantasma* (Brasil, 2017).

As formas triangulares que compõem elementos da vegetação parecem ser recorrentes na fase de amadurecimento, pois essas formas gráficas já haviam aparecido de maneira sutil nos cenários dos curtas *O Enigma da Água* e *Viagem na Chuva* (FIGURAS 96 e 105).

Assim, o curta *O Violeiro Fantasma* define-se da seguinte maneira:

Quadro 22 – Caracterização gráfica do curta-metragem *O Violeiro Fantasma*

Ponto	Linha	Forma	Superfície	Cor
Textura	Finas	Simplificadas	Chapado	Tons de vermelho
Efeitos	Grossas com variação de espessura	Detalhadas*	Textura*	Tons de azul
	Rabiscadas	Distorcidas		Tons marrons
	Contínuas	Borrões direcionais		Tons cinza
	Sinuosas			
	Unidirecionais			

Legenda: * Ocorrem principalmente em elementos não animados (cenários e objetos).

Fonte: elaborado pelo autor.

Alguns elementos culturais do artista também foram identificados nas significações gráficas do curta-metragem *O Violeiro Fantasma*. Na imagem 3, pode-se ver elementos da cultura nordestina, como a forma do chapéu de cangaceiro, as figuras dos dois violeiros tocando suas violas (imagens 3 e 4), os bois enfeitados com o tecido colorido cobrindo o corpo (imagem 4), o capim marrom rastejante, os cactos e os casebres típicos dessas regiões do Brasil (imagem 8).

Novamente, os efeitos de borrões a fim de dinamizar a imagem e a ocorrência de formas (pontos e traços coloridos) que se movem foram estratégias recorrentes também neste curta (FIGURA 113). O efeito de borrado tem significação diferente remetendo muito mais à ideia de magia do que ao efeito de movimento. Por exemplo, a caveira flutuando na primeira

imagem de cima sugere que ela está se desmanchando, e o efeito borrado sobre o desenho da porta na segunda imagem de cima é seguido pela animação de seu desaparecimento. A ideia de o borrão remeter a alguma espécie de magia pode ser comprovada pela narrativa, pois o personagem do violeiro demonstra ter certos poderes ao tocar a sua viola,³⁷ com isso ele abre um portal mágico que leva os protagonistas para dentro de outro mundo, colorido, em que as cenas ilustram as palavras dos dois violeiros.

Figura 113 – Imagens do curta-metragem *O Violeiro Fantasma*



Legenda: pode-se observar a recorrência dos efeitos de borrões sobre o desenho e pontos ou traços coloridos que sugerem magia e movimento.

Fonte: *O Violeiro Fantasma* (Brasil, 2017).

Em relação às linhas e pontos coloridos que se movimentam em direções específicas, eles sugerem duas significações: a ideia de magia e também a de movimento. Na Figura 113, na primeira imagem de baixo, os pontos e linhas coloridas estão se deslocando para cima, o que dá a entender que fazem parte da magia do violeiro. Na segunda imagem de baixo, os pontos remetem a estrelas ou pequenos asteroides que passam rapidamente sobre o céu estrelado. A terceira imagem de baixo reforça a ideia de movimento rápido do personagem que levou um golpe.

Dois elementos também aparecem com certa frequência nos filmes do artista: o peixe e a água. O primeiro elemento está em quase todos os curtas analisados, exceto no *Faroeste*: um autêntico western. Já a água é unânime, sendo mais representativa nos curtas-metragens *O Enigma da Água* e *Viagem na Chuva* (FIGURA 114). Perguntado sobre esses dois elementos, Rodrigues afirmou que, por ter vivido boa parte de sua vida na região central do Brasil, ele tinha muita curiosidade de conhecer o mar e os mistérios que havia dentro dele, fato que só ocorreu quando tinha seus 25 anos.

³⁷ Instrumento de corda semelhante ao violão, mas da família do violino.

[...] Ficava pensando o quão grande e amplo poderia ser. Tentava imaginar tudo que se escondia debaixo daquelas águas profundas, pensava nos mistérios, nos segredos, naquilo que a gente não consegue ver. Pensar em algo assim até me assustava um pouco. Mas isso de desenhar peixes vem desde que era criança. Sempre gostei, mas não sei explicar exatamente por que, não saberia discorrer sobre isso com objetividade. Mas a figura do peixe nadando me causava estranheza, e me fazia a perguntar se o peixe sabia o que era água, se conhecia o meio que possibilitava ele ir de cima para baixo, para os lados, para frente e para trás, enfim. Viajava perguntando a mim mesmo se um peixe nadando no ar notaria a diferença caso ele pudesse respirar. Apenas devaneios, que até hoje cultivo (RODRIGUES, 2018, sic).

Aqui pode-se verificar a ideia do processo de se autoconhecer do artista por meio da sua arte. As dúvidas ou questões que o intrigam são expressas formalmente pelas imagens desenhadas.

Figura 114 – A constante presença do peixe e da água nos filmes de Wesley Rodrigues



Fonte: A – *Pinga com Sakê* (Brasil, 2009); B e C – *O Enigma da Água* (Brasil, 2011); D e E – *Viagem na Chuva* (Brasil, 2014) e F – *O Violeiro Fantasma* (Brasil, 2017).

De acordo com o Rodrigues, o desenho também é a busca por desvendar os mistérios da mente, os reais significados que estão por trás dos pensamentos do artista. Assim ele continua:

Mas, com o passar do tempo, pelos contatos com pessoas ou mesmo livros que li, comecei a perceber que, por trás de cada coisa que desenhava, existia um significado. Foi na faculdade de Artes que descobri que qualquer desenho é representação, e que tudo, absolutamente qualquer coisa, atitude ou palavra, carrega algo simbólico esperando ser decodificado pela nossa percepção (RODRIGUES, 2018).

A ausência do mar e a estranheza da maneira como vivem os peixes são “acazos significativos” para Rodrigues, os quais ele selecionou pelo interesse em função do mistério que esses elementos lhe despertam. Mas a descoberta dos seus reais significados se dá por um longo processo de pesquisa, e o desenvolvimento de formas gráficas participam ativamente

desse processo, em que testar, experimentar, errar e até de desenhar várias vezes um mesmo motivo gráfico são maneiras de descobrir a ligação que certos elementos gráficos têm com o artista que busca comunicar algo para os outros.

Quando fiz o *Viagem na Chuva*, essa percepção já estava presente no que fazia de maneira mais consciente [referindo-se aos elementos água e peixe]. Algumas obras do Gaston Bachelard, como a poética do devaneio, a poética do espaço, ou a água e os sonhos me fizeram ver e sentir a construção poética como algo mais puro e vivo. Daí comecei a juntar os elementos de maneira mais consciente, sabendo (ou esperando) o que isso poderia causar nas pessoas que vissem aquelas imagens (RODRIGUES, 2018).

A referência poética do espaço como algo puro e vivo, citada por Rodrigues, talvez esteja relacionada às reais significações pelas quais ele desenha os pontos e linhas coloridas que se movimentam enfatizando a espacialidade dotada de ânima,³⁸ onde flui o líquido da vida, como sangue que corre pelas artérias e veias. Esses elementos gráficos realmente parecem dar mais vida ao espaço vivido pelos personagens, como se eles estivessem submersos em alguma substância transparente.

3.2.1 Reflexões sobre o trabalho de animação de Wesley Rodrigues













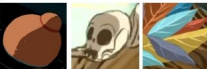



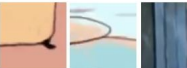







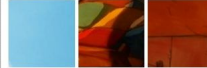



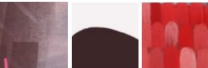

Observando-se o escopo geral da obra de Wesley Rodrigues, conclui-se que ele tem um trabalho muito mais homogêneo se comparado à diversidade gráfica de Jackson Abacatu. Tecnicamente, Rodrigues desenvolveu um desenho cartunesco e uma tendência de uso majoritário de cores chapadas e bem delimitadas. Ele faz uso de formas simplificadas nos personagens principais e segue duas tendências parecidas com as de Jackson Abacatu. Uma delas é a inconstância na aplicação de linhas de contorno: nos três primeiros filmes, ele evitou o uso de linhas de contorno, elemento fundamental que foi mais usado nos dois últimos curtas. A outra é a variação das formas em um mesmo personagem: as distorções são utilizadas para enfatizar o movimento dos personagens.

Para os cenários, ele tem predisposição de usar as cores em tons de vermelhos, marrons e azuis. Nos cenários estáticos, insere muitos detalhes e texturas no preenchimento das formas, além de linhas de contorno para alguns elementos. Para cenários animados, prefere a simplificação das formas com cores chapadas.

Na Figura 115, pode-se ver como Wesley articulou os *elementos gráficos fundamentais* (ponto, linha, forma, superfície e cor) de acordo com os cinco filmes analisados.

³⁸ Em animação, significa dar vida, dar alma.

Figura 115 – Visão geral das características gráficas no conjunto da obra de Wesley Rodrigues

	Ponto	Linha	Forma	Superfície	Cor
					
	↓	↓	↓	↓	↓
Pinga com Sakê					
O Enigma da Água					
Faroeste: um autêntico western					
Viagem na Chuva					
O Violeiro Fantasma					

Legenda: na vertical, referentes aos *elementos gráficos fundamentais*, ponto, linha forma, superfície e cor; na horizontal, elementos mais frequentes identificados nos curtas-metragens abordados.

Fonte: elaborado pelo autor.

Na visão geral, não houve mudanças muito evidentes entre o primeiro curta analisado, *Pinga com Sakê* (2009), e o último, *O Violeiro Fantasma* (2017). No que se refere ao ponto, nos três primeiros curtas, Rodrigues o utilizou como elemento do desenho, por exemplo, estrelas, pontos de luzes, fluidos como sangue e água jorrando, e na complementação de texturas. Nos dois filmes subsequentes, o ponto também passou a ser usado como efeito de magia e fluidez, potencializando a percepção espacial.

Quanto à linha, Rodrigues passou a utilizá-la com mais frequência a partir nos curtas-metragens *Viagem na Chuva* (2014) e *O violeiro fantasma* (2017), tendo elas dois aspectos gráficos mais comuns, linhas rabiscadas ou linhas finas contínuas de espessura constante com pequenas sinuosidades. No geral, ficou mais evidente nos dois últimos curtas-metragens o uso das linhas finas e pretas para contorno das formas, principalmente nos personagens principais.

Em relação à forma, destaca-se a simplificação de personagens com formas simples sem linhas de contorno, alguns limitando-se a silhuetas. E, nos dois últimos curtas-metragens, houve a criação de personagens com formas mais elaboradas, apesar de que no último houve a estruturação geométrica dos protagonistas. Nos cenários estáticos, predominou o detalhismo das formas e, nos cenários animados, a simplificação. Embora não demonstrados na Figura 115, Rodrigues recorre com certa frequência a formas distorcidas para direcionar o olhar e enfatizar a profundidade de campo.

Para a superfície e cores, nos personagens, mantiveram-se as cores chapadas e, nos cenários, houve variedades de texturas pintadas. As cores se mantiveram ricas, mas com pouca diversidade e ênfase, em quase todos os curtas, para os tons vermelhos, azuis e marrons.

No quadro a seguir, tem-se, nos cinco filmes analisados, uma visão geral da frequência em que Rodrigues adota certos elementos gráficos. O ponto foi usado como textura e efeitos visuais em três curtas. Em relação à linha se sobressai a caracterização fina, rabiscada e unidirecionais. A forma é unânime a simplificação com detalhes para cenários seguido da distorção. Para o preenchimento de superfície, ele fez uso da colorização chapada em elementos animados e texturizada nos cenários. Por fim, a cor prevalece o que foi apontado nas análises, uso frequente de tons de vermelho e azuis.

Quadro 23 – Frequência com que cada característica gráfica aparece nos cinco filmes analisados de Wesley Rodrigues.

Ponto		Linha		Forma		Superfície		Cor	
3	Textura	4	Finas	5	Simplificadas	5	Chapado	4	Tons de
3	Efeitos	2	Grossas com	5	Detalhadas*	4	Textura*	4	vermelho
			variação de	4	Distorcidas			4	Tons de azul
			espessura	2	Borrões			3	Tons marrons
		4	Rabiscadas		direcionais				Tons cinza
		2	Contínuas						
		2	Sinuosas						
		4	Unidirecionais						

Legenda: * Ocorrem principalmente em elementos não animados (cenários e objetos).

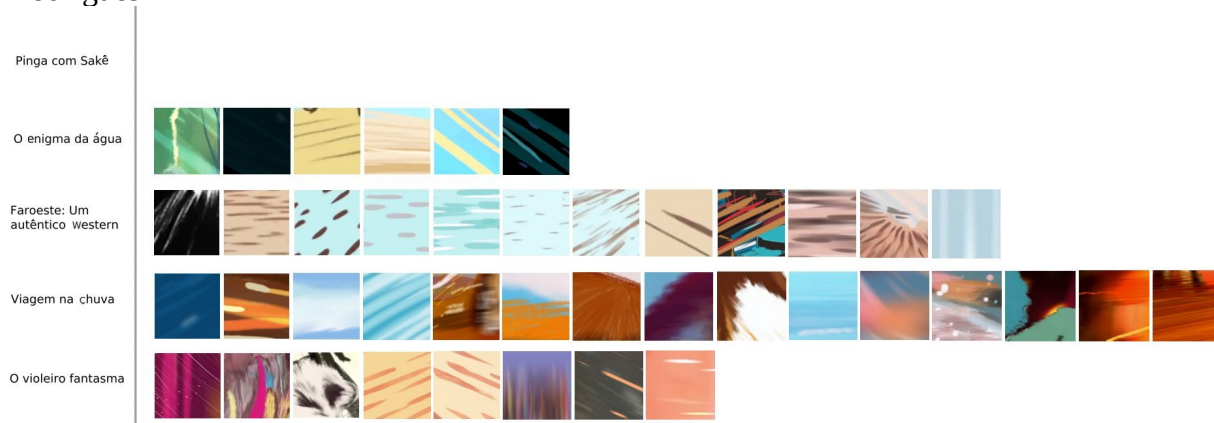
Fonte: elaborado pelo autor.

Portanto, já é possível vislumbrar as características gráficas que contribuem para a cristalização de sua *matriz autoral*, que são agregadas pela espontaneidade e expressividade no desenho tradicional e no desenho digital. Referenciais artísticos oriundos da cultura japonesa foram identificados na caracterização de alguns personagens. Os agregadores culturais são mais evidentes na proposta de colorização e formas que lembram elementos da cultura nordestina e do interior do país. Aspectos do cerrado e da caatinga também foram retratados com forte carga visual: o cacto, o chapéu de couro do cangaceiro, o capim rasteiro, os arbustos secos, o sol escaldante, a terra seca de aspecto marrom ou avermelhado, assim como personagens desses contextos, como o urubu, o cangaceiro, o sertanejo, o repentista o violeiro etc.

Identificou-se que o elemento água e a figura do peixe são muito presentes nos curtas de Wesley Rodrigues. Com exceção do curta *Faroeste*: um autêntico western, eles perpassam os demais filmes de sua autoria, seja como elementos esporádicos ou centrais das narrativas. Encaixam-se como “acazos significativos”, pois, de acordo com o próprio artista, despertam o interesse que envolve questões sobre os mistérios da água, seu papel como recurso essencial para a vida e o desconhecido nas profundezas do mar. Já o peixe desperta no autor a curiosidade sobre consciência desse ser no seu habitat, pensamento que vem desde a infância. Nesse sentido, são elementos referenciais e também culturais do artista que influenciam nos aspectos gráficos dos seus desenhos, pois a água induz o uso da cor em tons azuis e na maneira do artista de representar a espacialidade, imersa, fluida e mágica. O peixe entra como um ser mágico, que, nos dois últimos curtas, foi desenhado fora do seu habitat, o que sugere a significação de surrealidade.

Além dos aspectos visuais apontados, agrega-se também à caracterização gráfica do seu desenho de animação o dinamismo das formas por meio do uso recorrente de linhas unidirecionais para sugerir o efeito de movimento rápido. Na Figura 116, pode-se ver como é frequente o uso desse recurso gráfico para sugerir movimento e, até mesmo nesses casos, o artista seguiu a tendência de utilizar tons de azul, vermelho e marrom.

Figura 116 – O dinamismo como característica gráfica recorrente no trabalho de Wesley Rodrigues



Legenda: visão geral do uso de linhas de efeito para sugerir movimento em velocidade No curta *Pinga com Sakê* (2009), não foi identificado o uso desse recurso gráfico, e, nos curtas *Viagem na Chuva* (2014) e *O Violeiro Fantasma* (2017), Wesley Rodrigues utilizou, em alguns momentos, o borrão como estratégia evolutiva das linhas de velocidade.

Fonte: elaborado pelo autor.

Wesley Rodrigues se define como artista autoral por empreender em seus trabalhos a sua autêntica visão de mundo. Seus pensamentos, sentimentos, seus gestos e suas formas

criadas estão impregnadas das técnicas apreendidas, de fatos do seu cotidiano e dos referenciais selecionados (“acazos significativos”).

Acho que fundamentalmente um autor é o artista que tenta colocar o máximo da sua visão de mundo dentro daquilo que está criando. Absorve o máximo que pode das coisas a sua volta, recria esse universo em seu interior com seus pensamentos e sentimentos para o mundo. Acho que o autor utiliza seu próprio trabalho como um espelho onde pode se enxergar. Me considero um autor por isso. Todo o trabalho que eu faço é só um pretexto para me conhecer. Tento aprimorar quem sou por meio daquilo que faço (RODRIGUES, 2018).

Sua fala reforça o ponto defendido nesta pesquisa, pois demonstra que o artista entende conscientemente o fato de que o que é expresso no seu trabalho é um processo de encontro consigo mesmo “um espelho onde pode se enxergar”. Nesse aspecto, a expressão autoral se configura como meio pelo qual o artista busca compreender e também desenvolver a si próprio.

3.3 COMPARANDO OS TRÊS ARTISTAS ANALISADOS

Verificou-se de fato que, nos processos de criação dos artistas animadores autorais aqui estudados, algumas características gráficas identificadas estavam intimamente ligadas a ordenações e articulações intuitivas coerentes com certas tensões, questões e significados pessoais de cada um. Ficou claro que o desenvolvimento de formas gráficas é um processo contínuo que envolve a pesquisa e também a descoberta de reais motivações pelas quais os artistas utilizam certos elementos gráficos. O exemplo que deixou isso mais evidente foi o de Wesley Rodrigues, que, só depois de algum tempo desenhando e ilustrando, passou a entender com profundidade o porquê de utilizar com certa frequência tons de vermelho e marrom que impregnam seu imaginário.

Nos desenhos de Marcelo Marão, Wesley Rodrigues e Jackson Abacatu, verificaram-se semelhanças gráficas, mas, adentrando as associações oriundas dos valores culturais, apropriações artísticas, materialidade e instrumentação, foram encontradas também diferenças quando comparados os trabalhos de cada um deles.

Os desenhos de Marão têm certas semelhanças em relação aos de Rodrigues ao se considerar a caracterização das linhas de contorno: linhas finas, contínuas e um pouco rabiscadas nos desenhos de personagens. A diferença começa a ser percebida pois Rodrigues desenha digitalmente, enquanto Marão usa o lápis grafite sobre papel. Em alguns casos, Rodrigues desenha personagens sem linhas de contorno, o que não foi encontrado em nenhum

desenho de Marão. Nesses dois exemplos, a instrumentação e o modelo de estruturação da forma são responsáveis pela diferenciação gráfica do desenho: no primeiro, as qualidades de granulação da linha, que fica mais rústica no desenho feito à mão por Marcelo Marão, e, no segundo, a delimitação das formas dos personagens.

A organicidade também foi uma característica gráfica observada nos trabalhos de Rodrigues e Abacatu, expressa pela maneira de desenhar as linhas de contorno bastante tremidas e sinuosas, assim como pelas distorções das formas. Assim, eles se aproximam muito porque tendem a criar linhas, formas e colorizações das superfícies de maneira solta e espontânea. No entanto, a diferenciação gráfica da organicidade nesses dois artistas aflora por estar relacionada a significações distintas: a representação figurativa, no trabalho de Abacatu, e a expressão do movimento, para Rodrigues. Para o primeiro, a organicidade tem relação com a ideia de não conformidade em representar as formas naturalistas de personagens e o realismo dos elementos cenográficos. Nesse sentido, Abacatu desenha sem se preocupar com os limites do convencionalismo de representação da realidade concreta, atendo-se à força ou expressividade das linhas tremidas e das formas distorcidas em cada elemento desenhado. Já Wesley Rodrigues traz a organicidade e a distorção nos seus desenhos com objetivo de expressar a vida e o dinamismo que ela contém.

Entretanto as propostas de distorção das formas dos personagens e cenários de Rodrigues têm também alguma semelhança com as dos desenhos de Marão. Em ambos os artistas, essa característica ocorre para enfatizar a perspectiva ou a profundidade de campo. Outro aspecto que se pode apontar como semelhança é a simplificação e a tendência à geometrização devido ao estilo cartunesco. Contudo, Rodrigues diversifica, misturando formas cartunescas com outras mais naturalistas, e, em alguns casos, vai ao extremo oposto com a geometrização. Já Marão se mantém sempre com o mesmo estilo de personagem, e o aspecto gráfico de formas robustas e pesadas não foi encontrado nos desenhos de personagem de Rodrigues.

A diferenciação entre Marão e Rodrigues ocorre ainda nas significações culturais, uma vez que o primeiro não aborda estereótipos de personagens do contexto cultural do segundo, como o cangaceiro, o violeiro e o repentista, mas sim estereótipos de personagens dentro do seu universo cultural – o carioca –, como a mulata, o sambista, o malandro, o turista etc. A ambientação também se distingue entre os dois artistas, relacionando-se a seus contextos de

vida, pois Rodrigues expressa o imaginário mais bucólico, e Marão tende a criar ambientações mais urbanas.

O preenchimento de superfície e da cor é semelhante entre os personagens de Wesley Rodrigues e os de Marcelo Marão. Nesse caso, ambos utilizam cores chapadas. Rodrigues, apesar de usar majoritariamente tons de vermelho e azul, busca uma maior variedade de cores e texturas na cenografia; enquanto Marão trabalha com a monocromia ou elimina totalmente a cor nos seus desenhos.

Na concepção de cenários, Abacatu se aproxima de Rodrigues, pois ambos utilizam técnicas de pintura para preenchimento de superfícies com tintas e padrões de texturas. A diferença cenográfica se dá em razão dos referenciais locais. Abacatu tende a reproduzir elementos referenciados nos lugares visitados e nas culturas experienciadas por ele, registradas nos seus cadernos de desenho. Seus desenhos de cenário claramente expressam essas associações, compostas por texturas, padrões geométricos, arquitetura, natureza etc. Além disso, é comum a participação da linguagem sonora como recurso referencial que ele busca traduzir para a linguagem visual; a linha, a forma, a cor e textura costumam ter significações sonoras para o artista.

Já na obra de Rodrigues, a caracterização gráfica da cor e das texturas de superfície tem forte apelo a sua terra natal, o que é expresso graficamente pelo uso frequente de tons marrons e vermelhos em razão de representar o clima de cerrado da região de Goiás. A natureza e a ambientação são pautadas também no regionalismo do nordeste, a terra seca e árida, assim como as histórias do sertanejo e do cangaço, referenciados nos romances do escritor brasileiro Ariano Suassuna, um de seus *referenciais artísticos de interesse*.

Rodrigues também vai no sentido contrário de Abacatu, cujas significações exploram a mistura entre realidade e surrealidade, e isso se reflete diretamente no uso de elementos gráficos não convencionais, como o peixe que nada fora d'água, a caveira, a morte, as cores e as formas que significam a fluidez e a magia.

Dessa maneira, a metodologia constituiu-se da análise dos *elementos gráficos fundamentais*, associada a um segundo nível de análise, que busca abarcar a complexa tessitura de repertórios pessoais, os quais se inter-relacionam e se materializam no grafismo do desenho, tornando o trabalho do artista efetivamente singular.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No processo de formação de um indivíduo, é fato que o caminho percorrido por um nunca será idêntico àquele percorrido por outro. Mesmo que essa formação passe por contextos culturais comuns, cada um terá seu próprio repertório de “acazos significativos”. A sensibilidade do indivíduo estabelece o que serão as situações notadas por ele, ou seja, situações de interesse. Assim, constatou-se que não é possível dissociar o emaranhado de fatos da vida do artista dos seus processos de criação, e tampouco são fatores facilmente identificados separadamente, em virtude de serem impregnações que se misturam e se complementam para dar forma à criação. Sendo assim, como resultado de todo o contexto experienciado, cada um vai desenvolver uma maneira singular de se expressar.

Na perspectiva da linguagem visual, o artista animador desenvolve em sua obra a singularidade gráfica autoral. Ser autoral pressupõem a intensa prática do artista pesquisador que se comunica pela livre experimentação criativa e pela constante busca de suas intenções nos trabalhos produzidos por ele.

Diante disso, alguns pontos merecem ser destacados como reflexões acerca da pesquisa desenvolvida nesta tese: o primeiro deles é se haveria um limite identificável entre o que é o método e o que é a criação singular e autoral do artista. Seria possível perceber uma fronteira entre método e forma expressa nos trabalhos dos artistas animadores?

Eis o que se entende aqui como método ou base da criação: o artista cria a partir de repertórios adquiridos, portanto parte-se do pressuposto de que ele tem consciência dos recursos disponíveis no universo vivido para que haja o mínimo de estruturação da linguagem comunicativa. No caso do artista visual, os recursos materiais, a instrumentação e os modelos gráficos básicos são pontos de partida para a concretização da imagem desenhada idealizada previamente.

Pensando no método, uma linha reta é considerada um elemento gráfico fundamental, um meio de estruturação visual de uma sequência de pontos milimetricamente alinhados sem que haja a intenção de disposição e direção dessa sequência. Ao traçar uma linha reta com o lápis grafite, utilizando uma régua sobre uma folha branca, a direção, a textura e o suporte são determinados pela régua, pelo lápis e pelo papel. Nessa ação, pressupõe-se que prevalece o método em detrimento da livre vontade do artista. Contudo, se esse artista considerar

conscientemente empregar qualidades nessa linha, como forças distintas ou pressão do lápis sobre o papel, ele começa a estabelecer algo além do puro método.

No entendimento desta pesquisa, é nesses pequenos desvios ou vontades que a criação autoral acontece de fato. É o ponto em que o artista vai empreender suas singularidades seguindo suas vontades. Talvez seja impossível estabelecer categoricamente onde, no desenho da linha, se encontra o limite entre método e autoralidade do artista, mas pode-se vislumbrar essas qualidades autorais nesses pontos em que ele exerce uma vontade não preestabelecida. Portanto, quanto mais o artista age além do método, ou pela livre vontade do fazer além desse método, mais autoral sua prática é.

O segundo ponto de reflexão proposto é qual seria a relevância dessa vontade não preestabelecida considerando-se a inserção do artista no ensino formal, como as escolas técnicas ou escolas de arte. A escola apresenta conteúdos pré-programados, prepara o aluno no sentido de adquirir domínio de técnicas e teorias, promove o conhecimento das materialidades, das instrumentações e de modelos teóricos, muitas vezes direcionados a uma ou outra fórmula. Mas isso não quer dizer que o futuro artista estará totalmente engajado na reprodução desses modelos. O aprendizado de certas convenções do pensamento humano, muitas vezes, é o que o alimenta para refletir melhor sobre suas próprias práticas. Quanto mais conhecimentos adquirir sobre a natureza dos diversos recursos disponíveis, melhor ele poderá estabelecer suas próprias hipóteses e, portanto, melhor poderá criar.

terceiro ponto a ser destacado é qual seria a relevância de se evidenciar matrizes autorais no contexto do Cinema de Animação. Esse ponto leva a outro também de grande importância: ao se falar de matrizes autorais no contexto do Cinema de Animação, também se está falando de mercado. Em mercados estritamente industriais, como o estadunidense, a liberdade de expressão do artista não é sempre uma relação bem recebida. Nessas condições, como o artista autoral colocaria sua criação em equilíbrio com as necessidades do mercado para o qual é preciso trabalhar com fórmulas prontas e já testadas?

No Brasil, essa parece ser uma questão menos problemática, pois, até então, o Cinema de Animação não se configurou como um mercado industrial, o que dá maior abertura para experimentações autorais. E isso se verifica no fato de o cinema brasileiro ser mais diversificado se comparado, por exemplo, ao estadunidense. Os artistas brasileiros têm mais espaço para propor produções inovadoras. Vê-se o caso de Walbercy Ribas, na animação

comercial, e de Alê Abreu, no circuito de longas. Ambos propuseram estéticas diferentes da convencional, condizentes com seus valores pessoais.

O mercado do Cinema de Animação brasileiro, então, tem se configurado como propenso à liberdade de expressão. A pouca força na qualidade de indústria e a não difusão de modelos gráficos universais abrem espaço para que ele seja moldado pelos próprios artistas autorais atuantes. Muitas vezes, essa necessidade parte dos próprios estúdios, que desejam algo inovador, mas que possa ser propagado e valorizado como produto comercial em substituição a fórmulas já desgastadas. Com isso, vai formando-se também um público consumidor acostumado a essa diversidade.

É lógico, no entanto, que o desejo da livre criação não isenta os artistas de conflitos, há, sim, situações em que eles precisam balancear esse desejo com o trabalho demandado. Como em qualquer nicho profissional, o artista precisa sobreviver, ganhar dinheiro com o seu trabalho. Logo, em alguns momentos, haverá a necessidade de ser ortodoxo – não é difícil, inclusive, encontrar aqueles que buscam ser exímios em determinados modelos preestabelecidos.

Diante disso, muitos buscam outros caminhos como válvula de escape para explorar algo diferente, por exemplo se aventurar em produções de curtas independentes, por meio de editais de fomento público. A produção do curta-metragem é considerada por muitos como um laboratório para o artista animador, onde ele pode experimentar livremente suas qualidades singulares. Nesse sentido, o setor público vem contribuindo de maneira essencial, pois, na maioria dos editais, não se exige uma estética específica, apenas o compromisso de executar a produção de acordo com tempo e orçamento preliminares.

A metodologia investigativa aqui proposta também poderia contribuir para esse cenário, pois busca estimular o envolvimento do artista na constante reflexão sobre o desenvolvimento de aspectos gráficos do seu trabalho pautados em sua perspectiva particular e em diálogo com as convenções da linguagem visual. Assim, essa metodologia não apenas serviria para estudar as peculiaridades gráficas expressas no conjunto da obra dos artistas animadores mas também poderia ser usada como estratégia didática no ensino formal para estudantes da área da animação. Isso os incentivaria, por meio da autoinvestigação no processo de aprendizagem, a terem consciência do que produzem e do porquê produzem.

Além disso, este estudo, centrado em evidenciar o desenvolvimento de matrizes autorais, perpassa todos os pontos de destaque mencionados. Acredita-se, portanto,

na sua importância como estimulador do desenvolvimento das potencialidades individuais de cada artista, no sentido de afirmar cada vez mais as singularidades e, com isso, oferecer novas possibilidades para o mercado, promovendo a renovação constante do Cinema de Animação brasileiro.

REFERÊNCIAS

- 10º FESTIVAL Múmia. Direção: Diego Akel. Belo Horizonte: Akel Studio,, 2012. Vimeo (1 min 6 s). Disponível em: <<https://vimeo.com/49987602>>. Acesso em: 4 mar. 2018.
- 3 TEMAS para 60 janelas. Direção: Jackson Abacatu, 2014. Belo Horizonte: independente, 2014. Vimeo (5 min 17 s). Disponível em: <<https://vimeo.com/85439627>>. Acesso em: 4 mar. 2018.
- ABACATU, Jackson. *Artes sonoras e em movimento*. Site oficial de Jackson Abacatu. Disponível em: <<https://www.abacatu.com/>>. Acesso em: 22 jan. 2019.
- ABACATU, Jackson. Belo Horizonte, 25 jan. 2018. E-mail. Entrevista concedida a Simon Brethé. por e-mail, em 25 de janeiro de 2018.
- ABEDESIGN Mais CE 2015. Direção: Diego Akel. Fortaleza: Akel Studio, 2015. Vimeo (1 min 2 s). Disponível em: <<https://vimeo.com/142969720>> Acesso em: 22 jan. 2019.
- ABREU, Alê. *Alê Abreu destaca animação brasileira e vê mesmice na indústria mundial*. Entrevista concedida ao Cine Festivais. [S.l.], 2014. Disponível em: <<http://cinefestivais.com.br/ale-abreu-destaca-animacao-brasileira-e-ve-mesmice-na-industria-mundial/>>. Acesso em: 25 abr. 2018.
- AGRADECIMENTOS. Direção: Diego Akel. [S.l.], 2013. Vimeo (3 min 52 s). Disponível em: <<https://vimeo.com/73581020>> Acesso em: 22 jan. 2019.
- AKEL, Diego. Akel Estúdio: trabalhos, experimentos, referências e inspirações de Diego Akel. 2014. Disponível em: <<http://cineakel.blogspot.com.br>>. Acesso em: 4 maio 2018.
- ALECRIM. Direção: Rosana Urbes. São Paulo: independente, 2015. Youtube (2 min 3 s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=P7Fb3myaz9g>> Acesso em: 19 fev. 2017.
- AMBIGRANIMA. Direção: Jackson Abacatu. Belo Horizonte: independente, 2007. Vimeo (3 min 38 s). Disponível em: <<https://vimeo.com/35923141>>. Acesso em: 22 jan. 2019.
- ARNOUX, Alexandre. O autor de um filme, este desconhecido (*L'Auteur d'un film, CET inconnu*). *Commoedia*, Paris, n. 97 e 98, 15 maio 1943 apud BERNARDET, Jean-Claude. *O autor no Cinema*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1994.
- ARROZ Queimado. Direção: Diego Akel. Fortaleza: Akel Studio, 2018. Vimeo (17 s). Disponível em: <<https://vimeo.com/257438302>>. Acesso em: 22 jan. 2019.
- AS AVENTURAS de Virgulino. Direção: Luis Sá. Rio de Janeiro: independente, 1939. Youtube (40 s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=iHWku1ZLWdo>>. Acesso em: 4 mar. 2018.
- ASSOCIAÇÃO de Cinema de Animação – ABCA. Disponível em: <<http://www.abca.org.br/abca/>>. Acesso em: 8 maio 2018.

ASTRUC, Alexandre. Naissance d'une nouvelle avant-garde: La caméra-stylo. *L'Écran Francis*, Paris n. 144, 30 mar. 1948 apud BERNARDET, Jean-Claude. *O autor no Cinema*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1994.

ATÉ A China. Direção: Marcelo Marão. Rio de Janeiro: Marão Filmes, 2015. On-line (14 min). Disponível em: <<http://www.maraofilmes.com.br/ateachina>>. Acesso em: 22 jan. 2019.

AUMONT, Jacques. *A Imagem*. 11. ed., São Paulo: Papirus Editora, 2006.

_____. *As teorias dos cineastas*. 2. ed. Campinas, SP: Papirus, 2004.

AUTORAL. In: FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. *Novo Aurélio Século XXI: o dicionário da língua portuguesa*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1999.

AWA-ODORI: a dança folclórica japonesa. Site Nipocultura, a cultura japonesa a seu alcance. Disponível em: <<http://www.nipocultura.com.br/?p=434>>. Acesso em: 20 jun. de 2018.

BALANÇO. Direção: Jackson Abacatu. Belo Horizonte: independente, 2006. Youtube (1 min 50 s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=jMxLuLkU000&t=32s>>. Acesso em: 22 jan. 2019.

BARATA Rodox. Direção: Walbercy Ribas. São Paulo: Start Anima, 1971. Youtube (38 s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=m7eAOfqjwMM>>. Acesso em: 22 ago. 2018.

BARBOSA JUÚNIOR, Alberto Lucena. *Arte da animação: técnica e estética através da história*. São Paulo: Editora Senac, 2002.

BARBOSA, Ana Mae. *Tópicos Utópicos*. Belo Horizonte: C/Arte, 1998.

BARON Prásil. Direção: Karel Zeman. [S.l.], 1961. Youtube (3 min). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=bXIIQTur-1M>>. Acesso em: 22 jan. 2019.

BELEZURA. Direção: Jackson Abacatu. Belo Horizonte: independente, 2010. Vimeo (3 min). Disponível em: <<https://vimeo.com/123878491>>. Acesso em: 22 jan. 2019.

BERNARDET, Jean-Claude. *O autor no Cinema*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1994.

BIZARROS Peixes das Fossas Abissais. *Tease*. Direção: Marcelo Marão. Rio de Janeiro: independente, 2017. Vimeo (36 s). Disponível em: <<https://vimeo.com/158687043>>. Acesso em: 22 jan. 2019.

BLAIR, Preston. *Advanced Animation: Learn to Draw Animated Cartoons*. California: Walter T. Foster, 1948.

BOI Aruá. Direção: Francisco Liberato. [S.l.]: Liberato Produções, 1989. DVD. (85 min).

BUCCINI, Marcos. *História do Cinema de Animação em Pernambuco*. Recife: Serifa Fina, 2017.

CALANGADA. Direção: Jackson Abacatu. Belo Horizonte: independente, 2013. Vimeo (5 min). Disponível em: <<https://vimeo.com/74131803>>. Acesso em: 22 jan. 2019.

Carta Capital. MOGADOUR, Cláudia Mogadour. O Menino e o Mundo: radicalismo e marca autoral. *Carta Capital*, [S.l.]: Editora Confiança, 2014. Disponível em: <<https://www.cartacapital.com.br/blogs/outras-palavras/o-menino-e-o-mundo-radicalismo-e-marca-autoral-6396.html>>. Acesso em: 2 de abr. de 2018.

CEBOLAS são Azuis. Direção: Marcelo Marão. Rio de Janeiro: Marão Filmes, 1996. Vídeo (11 min 43 s). Disponível em: <<http://www.maraofilmes.com.br/cebolassaoazuis>>. Acesso em: 22 jan. 2019.

CHIFRE de Camaleão. Direção: Marcelo Marão. Rio de Janeiro: Marão Filmes, 2000. Online (6 min 9 s). Disponível em: <<http://www.maraofilmes.com.br/chifredecamaleao>>. Acesso em: 22 jan. 2019.

CONTRASTES: impressões de Israel. Direção: Jackson Abacatu. Belo Horizonte: independente, 2018. DVD. (10 min 9 s).

DE MARTELOS e Serrotes ou Maracatu de Oficina. Direção: Jackson Abacatu. Belo Horizonte: independente, 2012. Vimeo (2 min 52 s). Disponível em: <<https://vimeo.com/44588120>>. Acesso em: 22 jan. 2019.

EL MACHO. Direção: Ennio Torresan Jr. [S.l.], 1993. Vimeo (9 min 35 s). Disponível em: <<https://vimeo.com/227593767>>. Acesso em: 22 jan. 2019.

EM QUADROS. Direção: Jackson Abacatu. Belo Horizonte: independente, 2011. Vimeo (52 s). Disponível em: <<https://vimeo.com/27150031>>. Acesso em: 22 jan. 2019.

ENSAIOS e notas. *O que é cultura? Antropologicamente falando...* [S.l.], (2014). Site. Disponível em: <<https://ensaiosnotas.com/2014/10/08/1076/>>. Acesso em: 27 mar. 2018.

ESPANTALHO. Direção: Alê Abreu. São Paulo: Filme de Papel, 1998. Youtube (10 min). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=5emiNDjMZT4>>. Acesso em: 22 jan. 2019.

ESTUDO ANIMADO #1: linhas. Direção: Diego Akel. Fortaleza: Akel Studio. Vimeo (19 s). Disponível em: <<https://vimeo.com/363220522012>>. Acesso em: 22 Jan. 2019.

EU QUERIA Ser um Monstro. Direção: Marcelo Marão. Rio de Janeiro: independente, 2009. Youtube (8 min). Disponível em: <<http://www.maraofilmes.com.br/euqueriaserummonstro>>. Acesso em: 19 fev. 2017.

FAROESTE um autêntico western: Direção: Wesley Rodrigues. Goiânia: Armoria Studio, 2013. Vimeo (18 min 25 s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=2y3W1-tatbbY>>. Acesso em: 22 jan. 2019.

FILME de papel. Blog do estúdio de Alê Abreu. Disponível em: <<http://filmedepapel.blogspot.com.br/>>. Acesso em: 25 abr. 2018.

- FIOS Santistas. Direção: Walbercy Ribas. São Paulo: Star Anima, 1970. On-line (38 s). Disponível em: <<http://www.startanima.com.br/>> Acesso em: 15 ago. 2018.
- FLUXOS. Direção: Diego Akel. Fortaleza: Akel Studios, 2013. Vimeo (2 min 42 s). Disponível em: <<https://vimeo.com/96499778>> Acesso em: 15 fev. 2017.
- FREIRE, Paulo. *Pedagogia do oprimido*. 8. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980.
- GAROTO Cósmico. Direção: Alê Abreu. São Paulo: Filme de Papel, 2007. DVD (76 min).
- GATOS Eternit. Direção: Walbercy Ribas. São Paulo: Star Anima, 1972. On-line (38 s). Disponível em: <<http://www.startanima.com.br/>> Acesso em: 15 ago. 2018.
- GELADEIRA Frigdaire. Direção: Lynx Film. São Paulo: Lynx Film, [s./d.]. Youtube (38 s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Vd4yuUGSG04&t=102s>>. Acesso em: 4 mar. 2018.
- GHERTNER, Ed. *Layout and Composition for Animation*. Oxford: Focal Press, 2010.
- GRAÇA, Marina Estela. *Entre o olhar e o gesto: elementos para uma poética da imagem animada*. São Paulo: SENAC São Paulo, 2006.
- GUIDA. Direção: Rosana Urbes. São Paulo: independente, 2013. Vimeo (11 min 20 s). Disponível em: <<http://www.rosanaurbes.com/>>. Acesso em: 22 fev. 2018.
- HISTÓRIA do futebol. Rio de Janeiro, 2015. Blog. Disponível em: <<http://cacellain.com.br/blog/?p=78412>>. Acesso em: 3 abr. 2018
- JANSON, H. W; JANSON, A. F. *Iniciciação à História da Arte*. [S.l.]: [s.n.], 1988.
- KLUCKHOHN, Clyde. *Mirror for man: The relation of anthropology to modern life*. New York: Whittlesey House, 1949.
- L'HERBIER, Marcel. *Le role essentiel de l'auteur de film*. Paris: Em Panorama, 8 dez. 1943 apud BERNARDET, Jean-Claude. *O autor no Cinema*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1994.
- LÉVI-STRAUSS, Claude. *Entrevistas com Georges Charbonnier: arte, linguagem e etnologia*. México: Siglo XXI, 1969 apud NOVAES, Silvia Caiuby. *Imagem, magia e imaginação: desafios ao texto antropológico*. *Mana*, Rio de Janeiro: Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social – PPGAS – Museu Nacional, da Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ, v. 14, n. (2), p. 455-475, 2008.
- LIBERATO, Chico. *Chico Liberato: "Elomar veio com a música da animação na cabeça"*. Entrevista concedida ao A TARDE on-line. [S.l.], 2012. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=t3BxtnlgZUE>>. Acesso em: 3 fev. 2017.
- LIBERTAS. Direção: Jackson Abacatu. Belo Horizonte: independente, 2009. Vimeo (9 min 42 s). Disponível em: <<https://vimeo.com/35923141>>. Acesso em: 4 mar. 2018.

LUIZ SÁ. Direção: Roberto Machado. Rio de Janeiro, 1975. Youtube (9 min 5 s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=RT8wsmmikls>>. Acesso em: 3 abr. 2018.

MADAGASCAR, Carnet de Voyage. Direção: Bastien Dubois. [S.l.], 2010. Vimeo (11 min 7 s). Disponível em: <<https://vimeo.com/120474422>>. Acesso em: 22 jan. 2019.

MARÃO Filmes. Site oficial do artista Marcelo Marão. Disponível em: <<http://www.marao-filmes.com.br/>>. Acesso em: 22 jan. 2019.

MARÃO, Marcelo. [S.l.]: 6 dez. 2013. Youtube (2 min 30 s). Entrevista concedida ao Canal Curta. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=l8g3GoeNs1Y>>. Acesso em: 8 maio 2018.

MARÃO, Marcelo. O Natal dos Animadores: um depoimento pessoal sobre o papel do Anima Mundi. *Filme Cultura*, Rio de Janeiro: CTAV – Centro Técnico Audiovisual, n. 60, p. 27-31, jul. set. ago. 2013.

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

MARQUES, Ana Luiza. *A transição do modo de produção analógico para o digital: impacto da tecnologia no cinema de animação*. Dissertação (mestrado em Meio e Processos Audiovisuais) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014.

MATIZ. Direção: Jackson Abacatu. Belo Horizonte: independente, 2015. Vimeo (4 min 10 s). Disponível em: <<https://vimeo.com/117001981>>. Acesso em: 22 jan. 2019.

MENINA da Chuva. Direção: Rosária. Rio de Janeiro: independente, 2009. Vimeo (6 min 38 s). Disponível em: <<https://vimeo.com/30769793>>. Acesso em: 19 fev. 2017.

MIRANDA, Calros Alberto. *Cinema de Animação, Arte Nova/Arte Livre*. Petrópolis: Ed Vozes, 1971.

MORDOMO. Direção: Joaquim Três Rios. [S.l.], 1963. Vimeo (32 s). Disponível em: <<https://vimeo.com/949125>>. Acesso em: 19 fev. 2017.

MUSICAIXA. Direção: Jackson Abacatu. Belo Horizonte: independente, 2010. Vimeo (2 min 1 s). Disponível em: <<https://vimeo.com/16895804>>. Acesso em: 22 jan. 2019.

NOVAES, Silvia Caiuby. Imagem, magia e imaginação: desafios ao texto antropológico. *Mana*, Rio de Janeiro: Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social – PPGAS-Museu Nacional, da Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ, v. 14, n. 2, p. 455-475, 2008.

O ANÃO Que Virou Gigante. Direção: Marcelo Marão. Rio De Janeiro: Marão Filmes, 2008. On-line (10 min). Disponível em: <<http://www.maraofilmes.com.br/oanaoquevirougigante>>. Acesso em: 22 jan. 2019.

O ARROZ Nunca Acaba. Direção: Marcelo Marão. Rio De Janeiro: Marão Filmes, 2000. Vimeo (10 min). Disponível em: <<http://www.maraofilmes.com.br//oarroznuncaacaba>>. Acesso em: 22 jan. 2019.

O ENIGMA da Água. Direção: Wesley Rodrigues. Goiânia: Armória Studio, 2011. Youtube (3 min 34 s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=h9k7R0jUDzA>>. Acesso em: 22 jan. 2019.

O HOMEM Que Pintava Músicas. Direção: Jackson Abacatu. Belo Horizonte: independente, 2013. Vimeo (1 min 27 s). Disponível em: <<https://vimeo.com/74973035>>. Acesso em: 22 jan. 2019.

O MENINO e o Mundo. Direção: Alê Abreu. São Paulo: Filme de Papel, 2013. DVD (85 min).

O ÚLTIMO Engolervilha II. Direção: Marcelo Marão. Rio de Janeiro: Marão Filmes, 2016. Youtube (12 min). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=d5x6HJp9yME>>. Acesso em: 22 jan. 2019.

O VIOLEIRO Fantasma. Direção: Wesley Rodrigues. Goiânia: Armoria Studio, 2017. (7 min).

OSTROWER, Fayga. *Acasos e criação artística*. 8. ed. Rio de Janeiro: Editora Elsevier. Rio de Janeiro, 1995.

_____. *A Criatividade e processo de criação*. 18.^a ed. Petrópolis: Editora Vozes, Petrópolis, 2004.

OTTO DESENHOS animados. Site da produtora de animação do artista Otto Guerra. Disponível em: <<http://www.ottodesenhos.com.br/>>. Acesso em: 22 jan. 2019.

PASSO. Direção: Alê Abreu. São Paulo: Filme de Papel, 2007. Youtube (3 min 40 s) Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=8YGnouekupY>>. Acesso em: 15 fev. 2017.

PICCOLLO. Direção: Dusan Vukotic. [S.l.], 1959. Vimeo. Disponível em: <<https://mojtv.net/film/48854/piccolo.aspx>>. Acesso em: 22 jan. 2019.

PINCHEL, Irving. "La création doit être l'ouvrage d'un seul". In: *La Revue du Cinéma*, Paris, 1946 apud BERNARDET, Jean-Claude. *O autor no Cinema*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1994.

PINGA com Sakê. Direção: Wesley Rodrigues. Goiânia: Armoria Studio, 2009. Vimeo (1 min 10 s). Disponível em: <<https://vimeo.com/18689163>>. Acesso em: 22 jan. 2019.

PORTO de Iracema. Direção: Diego Akel. Fortaleza: Akel Studio, 2014. Vimeo (2 min 41 s). Disponível em: <<https://vimeo.com/116613796>>. Acesso em: 4 mar. 2018.

Q-SUCO. Direção: Lynx Film. São Paulo: Lynx Film, [s.d.]. Youtube (27 s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=4p6NUTmlVgA>>. Acesso em: 22 jan. 2019.

RIBEIRO, Leonardo Freitas. *O ponto de viragem: a animação brasileira, possíveis desdobramentos de um sonho industrial*. Dissertação (mestrado em Design) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 2012.

RITOS de Passagem. Direção: Francisco Liberato, 2014. DVD. (93 min).

RODRIGUES, Wesley. Belo Horizonte, 28 jun. 2018. E-mail. Entrevista concedida a Simon Brethé.

RODRIGUES, Wesley. Blog do projeto Viagem na Chuva. 2011. Disponível em: <<http://viagemnachuva.blogspot.com/>>. Acesso em: 22 jan. 2019.

RODRIGUES, Wesley. Entrevista concedida ao Enredo Cultural – Retrato Cultural: animador Belo horizonte, 11 maio 2016. Youtube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=tjKMNKpXsqc>>. Acesso em: 26 mar. 2018.

RUKA. Direção: Jiří Trnka. [S.l.], 1961. Youtube (18 min). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=dFv-tjX3-s>>. Acesso em: 22 jan. 2019.

RUSSETT, Robert; STARR, Cecile. *Experimental Animation: Origins of New Art*. [S.l.]: Da Capo Press, 1988 apud RIBEIRO, Leonardo Freitas. *O ponto de viragem: a animação brasileira, possíveis desdobramentos de um sonho industrial*. Dissertação (mestrado em Design) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 2012.

SANTAELLA, Lucia; NÖTH, Winfried. *Imagem: cognição, semiótica, mídia*. São Paulo: Editora Iluminuras LTDA., 1998.

SARRIS, Andrew. Notes on auteur theory (1962); preminger's two periods (1965); Toward a theory of film history. The American Cinema: directors and directions, 1929-68. In: CAUGHIE, John (org.). *Theories of authorship*. Londres: Routledge & Kegan Paul, 1981 apud BERNARDET, Jean-Claude. *O autor no Cinema*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1994.

SEU DENTE Meu Bico. Direção: Marcelo Marão. Rio de Janeiro: Marão Filmes, 2005. Online (1 min 21 s) Disponível em: <<https://http://http://www.maraofilmes.com.br/seudentee-meubico>>. Acesso em: 22 jan. 2019.

SILVA, Kalina Vandereli; SILVA, Maciel Henrique. *Dicionário de conceitos históricos*. São Paulo: Contexto, 2009.

SINFONIA Amazônica. Direção: Anélio Latine Filho. Rio de Janeiro, 1951. DVD (75 min).

DONDIS, Donis A. *Sitaxe da Linguagem Visual*. 2ªed. São Paulo: Martins Fontes, São Paulo, 1997.

SÍRIUS. Direção: Alê Abreu. São Paulo: independente, 1994. Youtube (12 min 24 s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=dENyrTPTYAQ>>. Acesso em: 4 mar. 2018.

SOUZA, Antônio Cesar. *A experimentação cinética de personagem: os princípios da animação na indústria e seus desdobramentos como catalisadores do potencial artístico do animador*. Tese (Doutorado) – Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2013.

STARTANIMA. Site oficial do estúdio de Walbercy Ribas. Disponível em: <<http://www.startanima.com.br/>>. Acesso em: 2 abr. 2018.

SVIAZ. Coordenação: Leo Ribeiro. [S.l.] 2014. Youtube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=N4GgA2dM3lo>>. Acesso em: 22 jan. 2019. (A citação do diretor está errada no texto, verificar)

TARSILA. Site oficial da artista plástica Tarcila do Amaral. Disponível em: <<http://tarsiladoamaral.com.br/>>. Acesso em: 19 fev. 2017.

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

TOOT Whistler Plunk And Boom. Direção: Ward Kimball e Charles A. Nichols. California: Disney Estúdio, 1953. Youtube (3 min). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=zjHrmmFIerY>>. Acesso em: 10 abr. 2019.

TYLOR, Edward B. *Primitive Culture*. Londres: [s.n.], 1871.

URBES, Rosana. *Entrevista animada com Rosana Urbes*, criadora da velhinha mais artística do Anima Mundi 2014! [S.l.], 2014. Entrevista concedida para ao festival Anima Mundi. Site. Disponível em: <<http://www.animamundi.com.br/pt/blog/entrevista-animada-com-rosana-urbes-criadora-da-velhinha-mais-artistica-do-anima-mundi-2014/>>. Acesso em: 6 mar. 2018.

URBES, Rosana. Site oficial da artista Rosana Urbes. Disponível em: <<http://www.rosanaurbes.com/>>. Acesso em: 22 de fev. 2018.

URBES, Rosana. *Um campo fértil para a animação: é o que pensa a premiada animadora Rosana Urbes sobre o Brasil*. Belém, 31 out. 2014. Entrevista concedida a Tiago Júlio para o Diário do Paraná. Blog Você/Audiovisual. Fonte Disponível em: <<http://rosanaurbes.blogspot.com/>>. Acesso em: 27 set. 2018.

VARIG Rio-Lisboa. Direção: Lynx Film. São Paulo: Lynx Film, [s.d.]. Youtube (44 s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=0vGOUWzDxC0>>. Acesso em: 22 jan. 2019.

VELHO, Gilberto. *Arte e sociedade: ensaios de sociologia da arte*. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1977.

VIAGEM na Chuva. Direção: Wesley Rodrigues. Goiânia: Armoria Studio, 2014. Arquivo digital cedido pelo autor (12 min).

VINHETA de abertura do 10º Festival Múmia. Direção: Diego Akel. [S.l.], 2013. Vimeo (57 s). Disponível em: <<https://vimeo.com/59824760>> Acesso em: 15 fev. 2017.

VIVI Viravento. Direção: Alê Abreu. São Paulo: AnimaTV, 2009. Youtube (15 s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=6tN_m5QAT5Q>. Acesso em: 22 jan. 2019.

WELLS, Paul. *Understanding animation*. New York: Routledge, 1998 BUCCINI, Marcos. *História do Cinema de Animação em Pernambuco*. Serifa Fina: Recife, 2017.

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

ANEXO A - TESTE DE REPRODUÇÃO DE UM DESENHO DE REFERÊNCIA

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS.
ESCOLA DE BELAS ARTES
Programa de Pós-Graduação - PPGArtes

Pesquisa em andamento: TESTE DE REPRODUÇÃO DE UM DESENHO DE REFERENCIA

Autor: Simon Pedro Brethé
Orientador: Maurício Silva Gino

Desenho de referência - personagem do livro “*How to animate film cartoons*” BLAIR, Preston.

Caro participante, é preciso seguir as instruções a risca:

IMPORTANTE: Utilize para as *3 primeiras etapas* APENAS folha **A4 branca** e lápis **2B macio**. Para a *etapa 4* você poderá escolher livremente o suporte e as ferramentas para desenhar.

Procure utilizar do seu repertório artístico e conhecimentos técnicos adquiridos.

- 1. Retraçar o desenho de referência** - Para isso, coloque a folha a ser desenhada sobre o desenho de referência e retrace tentando copiá-lo;
 - 2. Reproduzir o desenho a partir da observação** – Nesta etapa tente reproduzir o desenho de referência pelo método de observação;
 - 3. Reproduzir pela memória** – Dê uma olhada no desenho de referência, tire do alcance da sua visão e tente reproduzi-lo a partir da lembrança que você tem dele.
 - 4. Faça uma releitura do desenho de referência** – procure fazer uma releitura do desenho utilizando os seus conhecimentos técnicos e repertório artístico. Nesta etapa você poderá utilizar outros materiais de sua preferência.
- Por favor, responda as perguntas seguintes somente após a realização dos desenhos de todas as etapas (Evite de lê-las antes da tarefa acima):

1 - Tomando como base nas suas reproduções das 4 etapas, você considera que há nelas algo que é criação sua, traço, marca, força, “impressões”, etc. Algo que seja sua autêntica expressão artística? Se há, tente identificá-las em cada etapa separadamente.

2 - Para a etapa 4 o que, em termos de fundamentos do desenho, você utilizou do *desenho de referência*?

Desenho de referência



ANEXO B - ENTREVISTAS COM JACKSON ABACATU E WESLEY RODRIGUES VIA E-MAIL

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS.
ESCOLA DE BELAS ARTES
Programa de Pós-Graduação - PPGArtes**

Pesquisa em andamento: **Entrevista com Jackson Abacatu via e-mail**

Autor: Simon Pedro Brethé

Orientador: Maurício Silva Gino

QUESTIONÁRIO

Responda de forma mais sincera possível e o mais completo que você conseguir.

1 - Em qual estado você trabalhou boa parte de sua carreira como artista animador?

Minas Gerais

2 - Qual é sua formação?

Bacharelado Cinema de animação e escultura pela Escola de Belas Artes – UFMG
Artista plástico, cineasta e músico, formado em Cinema de Animação e Escultura na Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais. Nascido em Belo Horizonte em 1982. Já trabalhou com diversas técnicas de animação, passando pelo recorte, 2D tradicional, stop motion, areia, recorte digital e pintura em vidro.

Como músico participou dos grupos Maracatu Lua Nova, Audiogamia, Água de Cachorro e Ram, como baterista/percussionista. Partiu para o piano com influências minimalistas e de ritmos brasileiros, tocando com Isabella Bretz, Kuatiara trio e atualmente desenvolve um trabalho solo.

Filmografia (curtas): Balanço (2006), Libertas (2009), Musicaixa (2010), Tembãra (2011), Em Quadros (2011), De martelos e serrotes (2012), O Homem que pintava músicas (2013), o Extraordinário caso do sr.A (2014), Matiz (2015), Ketz (2016), Contrastes - impressões de Israel (2018). (Resposta 25/01/2018)

3 - Qual a sua principal área de atuação no cinema de animação?

Direção de curtas metragens e videoclipes (Resposta 25/01/2018)

4 - Você se considera um artista autoral? Por quê?

Sim. Porque utilizo em meus trabalhos um direcionamento e estética que não se baseiam em padrões pré-estabelecidos, e sim, uma forma de expressão livre dentro das minhas experiências artísticas pessoais.(Resposta 25/01/2018)

4.1. O que você considera como “padrões pre-estabelecidos”?

Em várias áreas artísticas existem padrões. No cinema de animação, por exemplo, há uma série de padrões, ou “regras” dentro de determinado estilo. No cartoon, por exemplo, há técnicas para criação e layout de personagem (altura do personagem = 4, 5 cabeças etc). Na animação 2D tradicional (e outras também), existem as etapas

de model sheet de personagem (layouts do personagem em várias posições). Muitas vezes eu deixo de lado esses modelos e faço um personagem mais livre, por exemplo, que não é anatomicamente correto. Ou deixo de fazer um storyboard e começo a criar uma animação de forma mais experimental. Acho que seja possível ser autoral e ao mesmo tempo seguir modelos ou padrões artísticos, mas quanto mais você se desloca e se diferencia de um modelo, regra, ou padrão, mais você se aproxima de uma arte autoral, ou única. (Resposta de 30/01/2018)

5 - Se você fosse falar sobre o que caracteriza o seu trabalho, qual ou quais aspectos você apontaria para falar da sua obra.

Uma variedade de técnicas, dentro do universo do desenhos, da pintura e das artes visuais, mas todas elas sempre muito soltas e expressivas. É um trabalho muito experimental, que não se enquadra no estilo “cartoon” nem em um estilo dentro do realismo clássico, mas incorpora elementos destes e de outros estilos, dependendo muito do tipo de trabalho a ser realizado. Meu trabalho sofreu várias mutações ao longo dos últimos anos, é difícil apontar elementos muito característicos que estiveram presentes no início e atualmente. (Resposta de 25/01/2018)

5.1. Me chamou a atenção que você falou que aborda variadas técnicas dentro das artes visuais e elas são muito “soltas” e “expressivas”. Você poderia me explicar melhor o que seria ser solto e expressivo no seu trabalho?

Acho que ser solto e expressivo é realizar uma arte cujo processo é tão ou mais importante que o resultado. A forma como se desenha, ou se pinta, se dá de maneira muito dinâmica, muito forte, e muitas vezes imprecisa. Não há muito a preocupação em se ter uma linha reta, ou um personagem com seus contornos exatos, ou uma perspectiva 100% correta. A expressão de um olhar, ou a textura de uma mancha de tinta são muito valorizados, sendo mais importante do que um desenho muito preciso ou “bonitinho”. (Resposta de 30/01/2018)

5.2. Então, notei umas coisas bem fortes nos aspectos gráficos do seu desenho, como por exemplo o traço tremido, a deformidade, vi que você não se preocupa muito com o desenho certinho e quadradinho, você acha que esse traço tremido pode ter alguma relação com a música, por exemplo, ritmo, é uma limitação técnica ou uma proposta gráfica de liberdade?

Acho que não tem relação com a música não porque entrei pra música mais tarde do que o desenho. É mais o gosto pela liberdade de não ficar preso a determinado artista ou movimento artístico, ou estilo. Eu sentia uma certa dificuldade sim, e não me sentia confortável em ter que fazer o desenho 100% anatomicamente correto, dentro das medidas exatas da perspectiva e tal, então me senti muito mais livre ao poder experimentar o desenho de várias maneiras, sem ficar limitado aos padrões do desenho “certinho”. Inclusive ao ver outros artistas que faziam isso, me senti muito mais influenciado por eles do que os artistas , digamos, clássicos. (Resposta 28/08/2018)

5.3. Você falou que seu trabalho sofreu mutações, você conseguiria me dizer o que mudou neste processo evolutivo ou o que seriam essas mutações?

Mudou um pouco a forma como eu me organizo dentro de um trabalho (antes era bem mais desorganizado) mas mudou principalmente o cuidado com alguns

detalhes que eu não tinha antes. Detalhes são importantes, e eu deixava muita coisa de lado. Uma textura mais apropriada, uma linha mais firme, um áudio mais trabalhado. Minha paciência aumentou, e assim aumentaram os detalhes e as possibilidades dentro de uma obra. (Resposta de 30/01/2018)

5.3. Na sua filmografia, quais trabalhos você considera que a expressão visual é majoritariamente sua?

Balanço, Libertas, Musicaixa, O homem que pintava músicas, 3 temas para 60 janelas, Contrastes. (Resposta de 30/01/2018)

5.4. A partir de qual filme você utilizou a mesa digitalizadora para desenhar?

Usei a tablet a partir do Tembãra. Mas tem uns filmes depois que eu praticamente não usei, como O Homem que pintava músicas. (Resposta de 30/01/2018)

6 - Dentre os parâmetros de visualidade, movimento, narrativa e temática, qual destes caracterizam melhor o seu trabalho como artista animador? Porque?

Movimento. Porque o ritmo é muito importante em meu trabalho, principalmente por ser músico também. Apesar de a visualidade ser forte em alguns trabalhos, e a narrativa em outros, o movimento, no sentido de dar ritmo e dinâmica em uma obra audiovisual, acaba sendo um parâmetro importantíssimo em meu trabalho. (Resposta 25/01/2018)

6.1. Tecnicamente falando a sua relação com a música influencia diretamente nas características gráficas dos seus desenhos, se sim você poderia exemplificar?

Acho que influencia mais no ritmo e dinâmica e não diretamente nas características gráficas, a não ser em obras bem específicas onde o diálogo com a música é direto e sincronizado, como musicaixa e 3 temas para 60 janelas. (Resposta de 30/01/2018)

7 - Você acha que seus aspectos culturais influenciam nas características visuais dos seus trabalhos de animação? Você conseguiria identificar algum(ns)? (entenda como visualidade o tipo de linha, nas formas, no uso de cor, estilo de desenho, etc.)

Sim. Muitos elementos culturais influenciam diretamente a visualidade. Um exemplo é a cultura indígena e de outras civilizações antigas que está presente em diversas obras minhas, na presença da temática e também dos estilo de algumas pinturas e texturas. Outros aspectos culturais se relacionam com influências e experiências pessoais diretas (mineiras, brasileiras e também de outros países). (Resposta 25/01/2018)

7.1. Você poderia dar algum exemplo em algum filme seu no qual você utilizou alguma textura ou pintura ligada a cultura indígena?

Essáuna e Tembãra contém elementos fortes da cultura indígena. Tanto a língua tupinambá e nheengatu estão presentes quanto a presença de algumas texturas e pinturas utilizadas na obra que foram inspiradas em artes de etnias indígenas reais. (Resposta de 30/01/2018)

7.2. Que “experiências pessoais” seriam essas e como elas refletem, visualmente falando, em seus filmes? (Você pode tentar mostra também com um exemplo)

Dois filmes representam bem as experiências pessoais que vivi e se mesclaram às características visuais: O homem que pintava música e Contrastes. Em O homem que pintava músicas, realizei algumas pinturas de lugares em que viajei, para a partir delas, compor músicas que dialogassem com toda aquela composição. Outras vezes, a música composta por mim (ou por Gustavo Felix) se tornaram base para outros desenhos e pinturas. Ou seja, experiências diretas com situações e experimentações reais, que se tornaram metalinguagens dentro do filme.

Em Contrastes, a experiência real vivida em Israel influenciou diretamente no estilo do filme. A base foram cadernos de desenho, sketchbooks que sempre carrego comigo em viagens. O estilo de desenho dos cadernos (desenhos de linha, em preto e branco, pela praticidade das canetas) se tornou o estilo do filme, que eu nunca tinha usado antes em nenhuma obra. (Resposta de 30/01/2018)

7.3. Então, vc conseguiria relacionar algum fato de sua infância, um fato da sua memória, algum momento significativo da sua vida ou valores culturais aprendidos que vc transpõem para sua arte de animação?

Provavelmente de forma indireta. Não me recordo de um fato específico que seja transposto claramente para as animações, mas alguns elementos sobrevivem ao tempo e dialogam com o fazer artístico dentro da animação. Por exemplo, o fato de eu desenhar desde muito cedo, e de criar pequenas histórias em quadrinhos antes mesmo de aprender a escrever (usando balões de fala com rabiscos em seu interior) ressaltam o interesse pela arte sequencial, que acabaria sendo uma base para se fazer animações anos depois. Outros fatores são também as leituras de revistas, livros e quadrinhos que meu pai sempre incentivou, resultando em grande quantidade de material de leitura em casa. Esse material sempre foi (e ainda é) muito inspirador, tanto para criação de histórias (roteiros) quanto para criação de desenhos. Todas essas influências se mesclaram, e continuam se mesclando ao meu estilo na arte das animações. (Resposta de 27/08/2018)

7.4. Vc falou acima sobre revistas, quadrinhos, e a arte sequencial, vc lembra de algum quadrinho ou revista especifica?

Quando muito pequeno, revistas do Maurício de Souza tinha aos montes em casa. Depois fui muito influenciado pelos quadrinhos do Ziraldo, Disney e Marvel, também os quadrinhos do Conan e Tex. Eu e meu irmão desenhávamos muitos quadrinhos inventados por nós com grande influência dessas HQs citadas. `Pena que as minhas histórias foram todas pro lixo... Sobreviveram os quadrinhos que meu irmão desenhava, em cadernos de escola. Ao começar a ler tirinhas de jornal, também fui sendo influenciado por uma grande quantidade de diferentes tipos de cartoon. (Resposta de 28/08/2018)

8 - Você conseguiria eleger um artista ou artistas que influenciam de forma expressiva no seu trabalho? Quem seria(m)?

Bastien duBois, devido a seus cadernos de viagem (sketchbooks) e animações produzidas a partir deste universo; Joe Sacco, quadrinista cujo estilo de linha muito

me influenciou; William Kentridge, com suas experimentações extremamente livres e pessoais, tanto em animação quanto nas artes visuais. (Resposta 25/01/2018)

9 - Tomando como base os aspectos visuais, como este(s) referencial(is) artístico(s) interferem nas características visuais do seu trabalho?

Interferem de várias maneiras. Às vezes um estilo de linha e traço, e as cores (ou a falta delas) surgem como um fator inspirador para meu estilo, que vai absorvendo isso aos poucos, mesclando com algo que já é tradicional pra mim. Às vezes uma temática desses artistas, ou o conjunto de uma obra, pode ser um fator impactante também, levando à realização de um trabalho próprio com uma ou mais características desses autores (no roteiro, na montagem, ou na obra como um todo). (Resposta 25/01/2018)

9.1. Visualmente falando, você poderia exemplificar algum(ns) aspecto(s) gráficos retirados diretamente das suas referências citadas (pergunta 9) e que você adotou mais explicitamente em algum trabalho de animação?

Um exemplo é o curta Madagascar, de Bastien Dubois, que influenciou muito a estética de O Homem que pintava músicas, pelo uso de pinturas e desenhos de cadernos de viagem. Outro exemplo é a arte em preto e branco de Joe Sacco, que foi uma influência para o curta Contrastes, e já era uma influência em meus cadernos de desenho. (Resposta de 30/01/2018)

10 - Como o mercado de animação brasileiro pode se beneficiar com o trabalho autoral do artista animador?

A animação é uma arte que engloba diversas artes. É um espaço de trabalho de infinitas possibilidades, e isso é uma de suas melhores características. Um filme de animação pode ser feito com desenhos no papel, pinturas, recortes (e suas versões digitais), areia, grãos, objetos, bonecos, pessoas, fotografias...Tudo isso pode ser mesclado, inclusive. Mesmo que dois realizadores utilizem uma mesma técnica, cada um fará um trabalho diferente, de acordo com seu estilo e abordagem. Isso faz com que a animação seja uma arte que tem a experimentação em suas raízes. O trabalho autoral dentro da animação possibilita o fortalecimento do audiovisual, pois gera inovação, excelência artística, aperfeiçoamento e renovação. E é importante para o espectador, o consumidor de arte e audiovisual, que ele veja obras distintas, que ele saiba da existência de várias técnicas, que ele não se limite a ver apenas o mesmo tipo de conteúdo. O que seria do cinema se os filmes de hoje fossem realizados da mesma maneira que 100 anos atrás? É necessário criar novas formas de arte. E, se as formas de arte estão sempre se renovando e/ou inovando com o tempo, assim deve ser com a animação. (Resposta 25/01/2018)

11. Você consegue identificar algum característica “visual” (aspectos de traço, formas do traço estilo de desenho, uso de materiais) que se mantêm, mesmo que sejam sutis nos seus filmes desde o seu primeiro trabalho de animação até o mais recente?

Sim. Por mais que o estilo tenha se desenvolvido e modificado, algumas características visuais se mantiveram. Por exemplo, um desenho de criação, feito de forma espontânea, sem uso de referência, tem um tipo de traço e linha que ainda é parecido com o de anos atrás. O uso de alguns materiais também, como tintas

acrílicas e guaches no papel, estão presentes em vários filmes. E mesmo que a tinta não “apareça” no último curta, Contrastes, foi utilizada em diversos estudos e concepções dele. (Resposta de 30/01/2018)

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS.
ESCOLA DE BELAS ARTES
Programa de Pós-Graduação - PPGArtes**

Pesquisa em andamento: **Entrevista com Wesley Rodrigues via e-mail**

Autor: Simon Pedro Brethé

Orientador: Maurício Silva Gino

QUESTIONÁRIO

Responda de forma mais sincera possível e o mais completo que você conseguir.

1 - Em qual estado você trabalhou boa parte de sua carreira como artista animador?

O estado em que fiquei mais tempo trabalhando como animador foi em Goiás. Foi onde comecei e pude desenvolver meus projetos. (Respostas de 28/06/2018)

2 - Qual é sua formação?

Sou graduado em Artes Visuais com habilitação em Design Gráfico. Me juntei com alguns amigos da faculdade e abrimos um estúdio em Goiânia chamado Café 19 (que já não existe mais) e fomos aprender animação na prática, fora da universidade. Nosso curso não disponibilizava o aprendizado em animação então decidimos que aprenderíamos por nossa própria conta e esse foi o marco inicial da minha carreira como animador. Foi nesse estúdio, experimentando, errando e trocando experiências com os amigos, que aprendi a fazer animação. (Respostas de 28/06/2018)

3 - Qual a sua principal área de atuação no cinema de animação?

Gosto de todas as etapas. Desde quando pensei em trabalhar com animação já tinha interesse em ser diretor, criar meus próprios personagens e histórias. Então comecei a aprender todas as etapas necessárias para o desenvolvimento de uma animação. Mas acho que a etapa na qual eu mais me dedico é a de criação dos desenhos, dos *concepts*, *storyboards*. Acho que a vida do filme está nessa parte inicial. (Respostas de 28/06/2018)

4 - Você se considera um artista autoral? Por quê?

Acho que fundamentalmente um autor é o artista que tenta colocar o máximo da sua visão de mundo dentro daquilo que está criando. Absorve o máximo que pode das coisas a sua volta, recria esse universo em seu interior com seus pensamentos e sentimentos para o mundo. Acho que o autor utiliza seu próprio trabalho como um espelho onde pode se enxergar. Me considero um autor por isso. Todo o trabalho que eu faço é só um pretexto para me conhecer. Tento aprimorar quem sou através daquilo que faço. (Respostas de 28/06/2018)

5 - Se você fosse falar sobre o que caracteriza o seu trabalho, qual ou quais aspectos você apontaria para falar da sua obra.

Poderia dizer que tudo que coloco na tela tem algo relacionado com sonho. Gosto de pensar que a realidade não é algo muito concreto. Não só nas minhas animações como nas ilustrações e pinturas, o irreal, o devaneio e o onírico estão presentes. Todas as imagens que coloco em movimento partem de pinturas e desenhos, acho que é nessa fase de criação que tudo cria forma. Eu vou sonhando enquanto faço os desenhos ou as pinturas para o filme e de alguma maneira isso fica impregnado na tela. Tento pensar as coisas de um jeito não linear, quando estou desenhando tento não ser influenciado pela lógica de quando estamos acordados, tento olhar para o vazio, porque é aí que encontro as melhores e ideias e maneiras de concretizá-las. Então penso que o que melhor define meu trabalho é a falta de compromisso com a realidade. (Respostas de 28/06/2018)

6 - Dentre os parâmetros de visualidade, movimento, narrativa e temática, qual destes caracteriza melhor o seu trabalho como artista animador? Porque?

Acho que é o visual, pois antes de ser animador sou um ilustrador e um desenhista. Quando faço uma animação, meu ponto de partida é o desenho e a pintura. Todo sentimento, reflexão ou pensamento que quero expressar já está contido nesse desenho inicial. Essa é a etapa em que mais demoro e testo possibilidades, e é aí que vejo o tipo de filme que estou fazendo e por isso acho que essa etapa é que definiria melhor meu trabalho como animador. (Respostas de 28/06/2018)

7 - Você acha que seus aspectos culturais influenciam nas características visuais dos seus trabalhos de animação? Você conseguiria identificar algum(ns)? (entenda como visualidade o tipo de linha, nas formas, no uso de cor, estilo de desenho, etc.)

Sim e as vezes isso acontece até de maneira subjetiva. Quando trabalhamos com arte e criação, penso que estamos abertos a todo tipo de influência, e elas vem de todas as direções mesmo que a gente não perceba. Por exemplo quando estava fazendo o Faroeste, comecei a desenhar vários cenários com terra vermelha e vegetação seca. Na hora não me liguei de onde estava tirando aquelas imagens, mas depois entendi que aqueles cenários não poderiam ter sido tirados de outro lugar senão dos lugares que passei minha infância, onde brincava com meus amigos, correndo pela terra vermelha acompanhando os urubus que voavam lá em cima perto do sol. (Respostas de 28/06/2018)

7.1. Onde exatamente vc passou a sua infância?

Nasci em Goiania, mas acho que vivi esses momentos que citei acima em Aparecida de goiania. É uma cidade vizinha a Goiania. Eu e minha familia nos mudamos para lá quando eu tinha 09 anos de idade, e acho que foi nesse periodo que vivi a maior parte das experiencias que citei e que até hoje me acompanham na hora de criar algumas coisa em animação.

8 - Você conseguiria eleger um artista ou artistas que influenciam de forma expressiva no seu trabalho? Quem seria(m)?

Sem dúvida sou muito influenciado pelas animações do Hayao Miyazaki. O trabalho dele é uma grande fonte de inspiração. Gosto muito de ver as pinturas de Bruegel. Também admiro a expressividade de Egon Schiele e a maneira como Toulouse Lautrec consegue deixar um frescor de espontaneidade em suas pinturas. Atualmente a literatura tem me influenciado bastante. Cito alguns livros como Alice no país das

maravilhas e Alice no país do espelho, de Lewis Carrol, em Dom Quixote de Cervantes e a Pedra do Reino de Ariano Suassuna. (Respostas de 28/06/2018)

11 - Tomando como base os aspectos visuais, como este(s) referencial(is) artístico(s) interferem nas características visuais do seu trabalho?

Penso que todos os grandes artistas, seja da literatura, da pintura, ou do cinema tem o dom de trazer para o visível as imagens que levamos no nosso inconsciente, que são as mais importantes e as mais essenciais. Acho que eles influenciam meu trabalho quando me mostram onde posso encontrar essas imagens dentro da minha própria alma, e assim produzir imagens relevantes para quem tiver contato com meu trabalho. (Respostas de 28/06/2018)

12 - Como o mercado de animação brasileiro pode se beneficiar com o trabalho autoral do artista animador?

Os autores são responsáveis pelas novas ideias que chegam. É' através deles que o mercado recebe impulso para seguir adiante e não ficar estagnado. Com ideias novas vindas de autores de várias regiões e cada vez mais diversificadas, o público poderá aumentar, pois terão mais possibilidades de se identificar com que estão vendo na tela. (Respostas de 28/06/2018)

Complementação do questionário

1. Quais são os curtas que compõem a sua obra?

Acho que acrescentaria nessa lista meu primeiro curta: MARIONETES(2006) Foi onde tudo começou. Fiz com um grupo de amigos da faculdade, mas acho que pode contar como um curta autoral tb. Mas vc decide se cabe colocar. PINGA COM SAKÊ (2009); O ENIGMA DA ÁGUA (2011); FAROESTE UM AUTENTICO WESTERN (2013); VIAGEM NA CHUVA (2014); VIOLEIRO FANTASMA (2017) (Respostas de 15/07/2018)

2 - Nestes curtas, você foi o responsável por todas as etapas de produção?

No caso do Marionetes, fui o diretor, e tb fiz boa parte da animação, direção de arte. Mas foi um trabalho em conjunto onde todas as pessoas envolvidas não sabiam muita coisa ou como poderíamos seguir um caminho para produzir um filme. Então todo mundo que estava participando opinava para ajudar. Nos outros todos fui responsável por tudo menos pela musica e efeitos sonoros. E acho que vale mencionar tb que no Faroeste, mesmo já estando adiantado no processo e com bastante coisa animada, a Marcia e o Marcio entraram como produtores. Eles arrumaram a grana através de um edital que foi muito importante para terminar o filme como deveria, pois antes estava fazendo tudo por minha conta e não tinha um financiamento. (Respostas de 15/07/2018)

3 - Vc utiliza da técnica de animação digital, em que filme vc começou a trabalhar com animação digital? O curta O Enigma da Água foi feito totalmente digital, cenários e personagens?

Acho que o filme que pela primeira vez utilizei animação digital foi no Pinga com Sakê. Na verdade se quiser ir a raiz da questão acho que desde o Marionetes, utilizei o digital para os cenários. Desde essa época meu trabalho sempre foi muito

híbrido, mesclando pintura e desenho no papel com digital. Mesmo que pintasse os cenários no papel eu quase os refazia inteiramente no digital, mais ou menos como faço hoje em dia. Mas eu diria que a animação de personagens totalmente digital veio com o Pinga com Sakê . Na época eu estava trabalhando no "Até que a Sbornia nos separe" na Otto desenhos, e foi lá que descobri o programa de animação TVPaint. Foi assim que percebi que a animação totalmente digital poderia ser um bom caminho, pois me dava velocidade e não perdia em nada para o que precisava fazer comparado com a animação no papel.

Em " O Enigma da água" apenas o *storyboard* foi feito com lápis no papel, o restante foi inteiramente digital. (Respostas de 15/07/2018)

4 - Um elemento que me chamou muito a atenção por aparecer muito no seus trabalhos é a figura do peixe e a água, vc saberia me dizer o porquê vc aborda esses elementos nos seus filmes?

Bom, eu sempre vivi no centro do país onde não havia mar. Desde sempre eu imaginei conhecer o mar, coisa que só aconteceu quando tinha 25 anos de idade. Ficava pensando o quão grande e amplo poderia ser. Tentava imaginar tudo que se escondia debaixo daquelas águas profundas, pensava nos mistérios, nos segredos, naquilo que a gente não consegue ver. Pensar em algo assim até me assustava um pouco. Mas isso de desenhar peixes vem desde que era criança. Sempre gostei, mas não sei explicar exatamente por que, não saberia discorrer sobre isso com objetividade. Mas a figura do peixe nadando me causava estranheza e me fazia a perguntar se o peixe sabia o que era água, se conhecia o meio que possibilitava ele ir de cima para baixo, para os lados, para frente e para trás, enfim. Viajava perguntando a mim mesmo se um peixe nadando no ar notaria a diferença caso ele pudesse respirar. Apenas devaneios, que até hoje cultivo.

Mas com o passar do tempo, pelos contatos com pessoas ou mesmo livros que li, comecei a perceber que por trás de cada coisa que desenhava existia um significado. Foi na faculdade de Artes que descobri que qualquer desenho é representação, e que tudo, absolutamente qualquer coisa, atitude ou palavra, carrega algo simbólico esperando ser decodificado pela nossa percepção.

Quando fiz o Viagem na Chuva essa percepção já estava presente no que fazia de maneira mais consciente. Algumas obras do Gaston Bachelard, como a poética do devaneio, a poética do espaço, ou a água e os sonhos me fizeram ver e sentir a construção poética como algo mais puro e vivo. Daí comecei a juntar os elementos de maneira mais consciente, sabendo(ou esperando) o que isso poderia causar nas pessoas que vissem aquelas imagens.

Um tempo depois descobri através da psicologia que a água é um simbolo muito antigo, presente em vários mitos da história da humanidade. Não por acaso, é o símbolo da matéria onde dormem todas as almas derivadas da divindade que sonham dia após dia com aquilo que pensam ser a realidade. Perceba que no viagem na Chuva existem mais peixes voando do que nadando. (Respostas de 15/07/2018)