

METALINGUAGEM NA ANIMAÇÃO: A “MÃO DO ARTISTA”

Ana Lúcia Andrade

Introdução

A partir de estudos nos campos de pesquisa desta autora – Análise Fílmica e Metalinguagem no Cinema –, bem como da orientação da monografia de graduação *A presença física do artista no filme de animação* (2012), de Júlia Grijó, este texto aborda a presença do artista animador como personagem dentro de sua própria narrativa. A relação articulada entre criador e criatura remete à metalinguagem, uma vez que evoca o código ao revelar parte do processo de “dar vida” a personagens (no caso) desenhados. O termo metalinguagem é empregado aqui como no livro desta autora (ANDRADE, 1999, p. 16): “no sentido de denominar o processo que revele estas estratégias de auto-referência do cinema, explicitando o seu código e remetendo-se à sua própria estrutura”. Para Roman Jakobson, em *Linguística. Poética. Cinema* (1975), “a metalinguagem apresenta-se como uma das seis funções básicas da comunicação verbal (função metalingüística), que focaliza o ‘código’ – no caso deste estudo, o código cinematográfico” (ANDRADE, 1999, p. 181).

A metalinguagem no cinema pode ser referenciada de diversas formas, através de citações a outros filmes, estilos

narrativos ou diretores, de alusões ou temáticas relativas ao universo cinematográfico, entre outras manifestações. Especificamente no caso da animação, pode-se verificar uma estratégia que evidencia o filme sendo feito “diante” do espectador, explicitando o criador em sua criação e chamando, assim, a atenção para o próprio código. Trata-se da iconografia da “mão do artista”¹ – apropriando-se de termo utilizado por Donald Crafton, em seu artigo *Animation Iconography: The “Hand of the Artist”* (1979) –, em que o animador passa a ser também um personagem de seu filme, através da interação com o personagem gerado “diante” do espectador. Segundo Crafton (1979, p. 409), o artista “is the ostensible protagonist of the film and may be shown full length, in close-up, or represented synecdochically by only his hand or moving brush²”.

A presença do animador (mesmo através apenas de sua mão) que cria e “dá vida” a seu personagem animado, buscando controlá-lo e manter sua autoridade sobre ele, fazendo o espectador “presenciar” o ato da criação e, ao mesmo tempo, imergir neste universo, está presente desde os pioneiros da animação até produções atuais, evidenciando-se expressivos exemplos de animações ocidentais a utilizar esta instigante estratégia.

1 “[...] the extraordinary persistence of a single iconographic element throughout the life of a genre” (CRAFTON, 1979, p. 409). Tradução livre: “[...] a extraordinária persistência de um único elemento iconográfico ao longo da vida de um gênero”.

2 Tradução livre: “Ele é o protagonista ostensivo do filme e pode ser mostrado em toda a sua extensão, em close-up, ou representado sinodoquicamente [relativo à sinédoque – a parte pelo todo] por apenas sua mão ou pincel em movimento”.

Primórdios da Animação – Didatismo e deslumbre diante da “mágica”

Os primórdios da animação remontam aos cartunistas de jornais e, principalmente, ao Vaudeville, entretenimento popular dos Estados Unidos, do final do século XIX, espécie de show de variedades reunindo atrações diversas, com acrobatas, dançarinos, cantores, atores etc. Dentre eles, destacam-se os *lightning sketchers* (“desenhistas relâmpago”), artistas com agilidade e precisão no traço que se apresentavam desenhando em um cavalete virado para o público, enquanto contavam histórias ou apresentavam monólogos.

Com a crescente popularidade do cinema, já no início do século XX, essas apresentações passaram a ser filmadas – o que pode ser verificado em obras como *Artistic creation* (Reino Unido, 1901), do ilusionista Walter R. Booth (1869–1938) e produzido por Robert W. Paul (1869–1943). O filme introduz o artista *lightning sketcher* (Figura 1) desenhando rapidamente em seu cavalete as várias partes do corpo de uma mulher que “ganha vida” através da substituição dos desenhos por imagens em *live-action* ou por truques cinematográficos, como o *stop-action* – em que a captura



Figura 1: Fotograma de *Artistic creation* (1901), de Walter R. Booth.

da imagem é interrompida em determinado momento para que um objeto seja mudado de lugar ou, neste caso, inserido na cena (como os braços e o restante do corpo da mulher). Tal técnica de substituição denota a influência do cinema ilusionista do francês Georges Méliès (1861–1938), muito popular nos primórdios do cinema.

Vários pioneiros da animação, como o britânico James Stuart Blackton (1875–1941) que se apresentava nos subúrbios de Nova York, haviam passado pela experiência como *lightning sketcher*. Outros animadores, como o francês Émile Cohl (1857–1938) e o norte-americano Winsor McCay (1871–1934), vinham de carreiras como cartunistas e ilustradores de jornais. Esses precursores utilizaram a estratégia da “mão do artista” de forma quase didática, procurando afirmar-se para o público, ao evidenciar a construção de desenhos animados, mas mostrando somente o necessário, sem revelar seus segredos, realçando, assim, a “magia” da criação do movimento. “O palco do animador era o enquadramento; e ele era o protagonista, o ‘mágico’, aquele que fazia o espetáculo acontecer” (GRIJÓ; ANDRADE, 2012, p. 3). Como afirmam Thomas & Johnston (1995, p. 225), grandes colaboradores das animações dos Estúdios Disney:

“Apenas animação é mágica. Este é o seu apelo. O artista criativo pode fazer algo aqui que existe e respira e pensa por si mesmo, que retorna ao nosso teste de toda grande arte: ela vive? Técnicas podem ser copiadas, a mecânica pode ser duplicada e até mesmo os desenhos traçados, mas a centelha da vida vem apenas do animador”.



Figura 2: Fotograma de *The enchanted drawing* (1901), de J. Stuart Blackton.

The enchanted drawing (EUA, 1900), de Stuart Blackton e distribuído pela Companhia de Thomas Edison (1847–1931), mostra o artista de frente para seu cavalete no qual faz a caricatura de um homem. A partir de truques de substituição

por *stop-action*, desenhos adicionados, como uma garrafa de vinho e um cigarro, tornam-se objetos reais quando Blackton os toca. O homem desenhado, então, reage, esboçando um sorriso, franzindo o cenho ou demonstrando espanto (Figura 2). Dessa maneira, o artista se apresenta como protagonista/criador exercendo domínio sobre sua criatura que parece adquirir “vida própria”.

Mais tarde, Blackton aprimoraria a estratégia de aludir à “magia” do processo de criação, em *Humorous phases of funny faces* (EUA, 1906), em que um homem é desenhado com giz num quadro-negro pela “mão do artista” – a figura inteira do criador não é evidenciada, sendo visível apenas parte de seu braço (Figura 3). Uma mulher é desenhada em seguida e, a partir daí, somente os traços de giz começam a surgir no quadro, sem ao menos a presença da mão. O foco agora está no próprio quadro, sendo a presença do artista elipsada, sentida apenas através dos traços animados.

Em 1908, Émile Cohl produziu, na França, *Fantasma-*

gorie que, assim como o filme de Blackton, começa com a mão do criador desenhando um palhaço com giz branco sobre fundo negro. O personagem, então, começa a se movimentar, numa sucessão de peripécias que sugerem certa “liberdade”, como



Figura 3: Fotograma de *Humorous phases of funny faces* (1906), de J. Stuart Blackton.

se não dependesse de seu criador, até que ele cai e é erguido pela mão que surge novamente para despertá-lo. Aqui, a “mão do artista” interfere brevemente no filme, surgindo apenas no início, para criar e “dar vida” ao palhaço; e no meio, “reanimando” o personagem desacordado. Cohl deixou uma base para artistas que o sucederam e se destacaram dentro da recente indústria que se instaurava, como Winsor McCay.

McCay possuía uma carreira estável e notória como cartunista, quando decidiu aventurar-se a produzir desenhos animados. Em seu primeiro filme, *Little Nemo* (EUA, 1911), a narrativa possui, a princípio, um caráter didático, ao apresentar sequências em *live-action* tendo como protagonista o próprio artista fazendo desenhos, ao estilo *lightning sketcher* (Figura 4A). McCay aposta com amigos que conseguiria produzir um filme com desenhos se movendo – quatro mil desenhos, em um período de um mês. Algumas gags com muitos barris de tinta e pacotes de folhas de papel depois e o filme está pronto para McCay mostrar

aos amigos (e ao espectador). A “mão do artista” surge no início da sequência animada, quando McCay desenha sobre uma folha de papel um dos personagens com tinta e a coloca numa moldura (Figura 4B). A câmera se aproxima lentamente, enquadrando o personagem, enquanto a mão do artista sai de cena e surge o letreiro “Watch me move”.

O personagem começa, então, a se mover, já sem a presença do artista. Surgem outros personagens que andam e rodopiam pelo quadro, até que aparece Nemo (já conhecido das tiras de McCay publicadas nos jornais *New York Herald* e *New York American*) passando a comandar a movimentação dos corpos dos demais, a partir de gestos com as mãos.



Figura 4B: Fotogramas de *Little Nemo* (1911), de Winsor McCay.

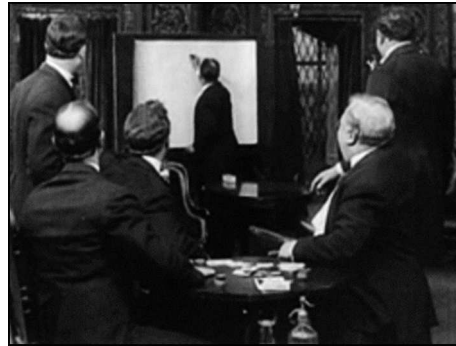


Figura 4A: Fotograma de *Little Nemo* (1911), de Winsor McCay.

Com um lápis, Nemo desenha uma princesa, a quem oferece uma flor e convida a passear de dragão. O filme termina com a câmera se afastando, revelando novamente a mão do criador segurando a folha de papel com o desenho.

Em sua obra mais

famosa, *Gertie* (EUA, 1914), McCay participa como apresentador e protagonista: num palco diante da tela, ele “conversa” e “interage” com sua criação – a dinossauro Gertie. O animador age como maestro e domador, além de estabelecer o elo entre seu personagem e o público, sendo a presença do artista um fator essencial ao espetáculo.

A partir dos exemplos de pioneiras animações ocidentais aqui destacadas, percebe-se certo didatismo que ao mesmo tempo em que revela parte do processo da construção do movimento – chamando atenção para o código –, faz com que o espectador imerja no universo narrativo entre criador e criatura, como se ela “adquirisse vida” após ser desenhada – mantendo a ilusão da “mágica da criação”.

Consolidação da animação industrial – estratégia cômica que mantém a “magia”

Se Blackton, Cohl e McCay foram pioneiros em utilizar a estratégia da “mão do artista”, Dave (1894–1979) e Max Fleischer (1883–1972) foram responsáveis por tornar tal recurso popular nos desenhos animados. Sua série *Out of the inkwell* (EUA, 1918-1929), lançada pelos Estúdios Bray, tinha como ideia base a saída do personagem Koko de dentro do tinteiro de seu desenhista, retornando depois a ele.

Tanto o personagem quando seu criador eram os protagonistas da série e, ao mesmo tempo, antagonistas: Koko estava frequentemente tentando escapar do poder superior de seu criador que, por sua vez, fazia de tudo para mantê-lo sob seu controle. Koko, muitas vezes, escapava para o mundo real e tinha a capacidade de interferir com objetos e interagir com o artista – mas, talvez, não com outras pessoas: no episódio *Modeling* (1921), um dos amigos do artista mostra-se interessado no desenho de Koko sobre o papel e tenta tocá-lo, mas o artista o impede, para, então, ele mesmo tocar o personagem. Isso sugere que o poder sobre Koko era exercido somente por ele, seu animador e criador (GRIJÓ; ANDRADE, 2012, p. 12).

A série *Out of the inkwell* possui inúmeros exemplos de interação entre animador e sua criatura, com gags de efeito cômico para o espectador que pode se identificar com as agruras do personagem animado, sempre tentando escapar ao controle de seu criador. Assim, a série explorou as mais diversas possibilidades de utilização da estratégia da “mão do artista”, obtendo sucesso junto ao público, numa indústria que se estabelecia.

Possivelmente inspirado pela série *Out of the inkwell*, Walt Disney (1901–1966), um dos grandes responsáveis por consolidar a animação no cinema industrial, também recorreu a essa estratégia em diferentes momentos de sua carreira. Quando ainda possuía o estúdio Laugh-o-Grams, produziu e dirigiu o curta *Alice's Wonderland* (EUA, 1923).

Mesclando animação e *live-action*, o filme tem início com a menina Alice chegando ao estúdio de Disney, pedindo-lhe para vê-lo fazer desenhos animados. Solícito, Disney a coloca numa cadeira, de frente para sua prancheta na qual, num papel em branco, o desenho que

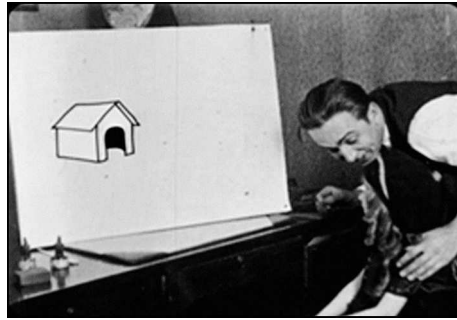


Figura 5: Fotografia de *Alice's Wonderland* (1923), de Walt Disney – (Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0013823/mediaviewer/rm1240859904>)

havia feito começa a “ganhar vida”, movimentando-se (Figura 5). No decorrer da narrativa, Alice conhece o estúdio, os artistas que lá trabalham e vários personagens animados que chegam a interagir com a menina, até mesmo em sonhos (depois de voltar para casa).

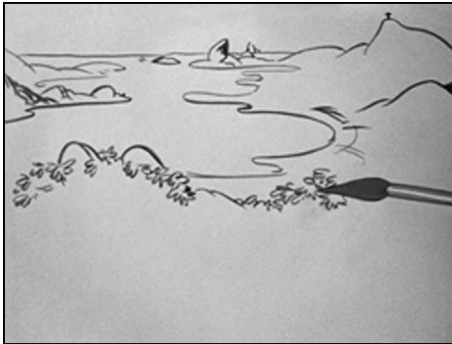


Figura 6: Fotografia de *Aquarela do Brasil*, episódio de *Alô, Amigos* (1943) – (Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0036326/mediaviewer/rm2908105984>).

Com o estabelecimento do estúdio Walt Disney Pictures, décadas mais tarde, foi lançada a coletânea de curtas *Alô, amigos* (*Saludos amigos*, EUA, 1943), com direção de Wilfred Jackson, Jack Kinney, Hamilton Luske e Bill Roberts, em que um dos segmentos, “Aquarela do Brasil”,

apresenta outro exemplo de utilização da estratégia. Entretanto, o artista não está exatamente presente, uma vez que sua mão, assim como o pincel com que cria os cenários e personagens “diante” do espectador, surgem também desenhados (Figura 6) – o que pode ser compreendido como uma das dificuldades em se estabelecer autoria na animação industrial, sendo que, neste caso, os diretores e artistas envolvidos atuavam sob o controle rígido da produção de Disney.

O curta começa a partir de uma mesa de desenho, com apenas uma folha de papel em branco sobre ela e, ao iniciar a música “Aquarela do Brasil”, de Ary Barroso (cantada por Aloysio Oliveira), aparece a silhueta do artista com um pincel na mão – apesar de, em certa medida, “presente” na narrativa, o criador configura-se de forma anônima. O plano seguinte enquadra somente a folha de papel, o braço e o pincel do artista que passa a criar os contornos e depois colorir o ambiente no qual o filme transcorrerá.

A partir das pinceladas, surge Donald Duck que, se sentindo ameaçado pelo pincel, tenta desafiá-lo para uma briga. Neste caso, a ferramenta do artista passa a agir como personagem lutando com o pato. No entanto, Donald se distrai com o que está sendo criado e tem a inspiração de molhar o próprio dedo com a tinta para também criar. Assim como a menina de *Alice’s Wonderland*, aqui o personagem do pato torna-se uma ponte de ligação entre o espectador e o universo mágico que se descortina.

Ao longo do século XX e adentrando o XXI, verificam-se obras que aprimoraram essa estratégia como um sedutor mecanismo de envolvimento do espectador no discurso

cinematográfico, explicitando a construção do movimento e, simultaneamente, alimentando o fascínio do grande público diante da “magia” da animação. Entretanto, não só na indústria, como na produção independente com caráter autoral, algumas animações exploraram também a crise criativa a partir da “mão do artista”.

A “mão do artista” na animação independente – estratégia reflexiva

Fora do circuito industrial, uma experiência brasileira realizada no National Film Board do Canadá, por Marcos Magalhães (1958–), o curta *Animando* (Canadá, 1983) explora diferentes técnicas utilizadas pelo animador em seu processo criativo. O filme inicia com o próprio artista adentrando uma sala escura, com o “palco vazio”, representado pelo estúdio com a mesa de luz diante da qual ele se senta e se prepara para criar. De forma didática, apresenta-se brevemente a ideia da construção do movimento, quando o animador posiciona o papel e começa a desenhar seu personagem; coloca outra folha por cima, desenha novamente o personagem, numa pose um pouco diferente.

O método vai se repetindo, através de *jumpcuts*⁴ até que as mãos do artista desaparecem do enquadramento – afastando-se do didatismo – e o personagem aparenta “andar sozinho”, por vezes se dando conta de sua “existência” –

4 De acordo com Aumont & Marie (2009, p. 229): “Raccord entre dois planos idênticos, entre os quais a distância espaço-temporal é muito pequena” – o que confere um efeito visual dando a impressão de movimento ‘truncado’ e acelerado.

imersão do espectador na ilusão. Essa estruturação se configura a cada mudança de técnica de animação a que o artista submete sua criatura, seja em recorte, pintura, areia, *stop-motion* (corpo de barbante e pés de cliques), massinha de modelar (quando adquire tridimensionalidade) ou mesmo animação direta na película⁵. Ao final, o artista apaga a luz e deixa a sala, caminhando como seu personagem – ele próprio animado em *pixilation*⁶, revelando uma inusitada simbiose entre criador e criatura.

Animando enfatiza para o espectador as inúmeras e fascinantes possibilidades técnicas de criação na arte de animar, ao mesmo tempo em que evidencia a imersão do animador em seu trabalho, procurando “gerar vida”. O espectador, a princípio, pode acompanhar a didática da construção do movimento, mas a narrativa se encarrega de fazê-lo “se esquecer” da explicitação do código inicial, retornando à ilusão de que o personagem “está vivo”, por conta própria, sem a interferência de seu animador.

O processo criativo é abordado através da estratégia da “mão do artista” também no curta *Passo* (Brasil, 2007), de Alê Abreu, em que uma ideia aparentemente simples torna-se impregnada de significados simbólicos relativos à concepção/libertação. O filme inicia com a mão do artista sobre um papel esboçando o desenho de um pássaro que, a partir de montagem alternada, passa a adquirir “vida

5 Técnica em que se consagrou Norman McLaren (1914–1987), mentor a quem Magalhães presta aqui homenagem.

6 Do termo em inglês “pixilate” que significa “enfeitizar”: técnica de animação stop-motion em que seres vivos têm seus movimentos captados quadro a quadro.

própria”, tentando voar e deixar o limite do quadro, conforme descreve esta autora em sua análise sobre o filme:

A intensidade com que o artista vai elaborando seu personagem, com traços cada vez mais vigorosos, reflete-se no movimento enérgico do pássaro que tenta se libertar. Surge, aos poucos, a cor vermelha entremeando as linhas do pássaro que, em desespero, se debate ao tentar passar pelas grades da gaiola (desenhada na lateral do quadro). A criatura, agora ferida e exausta pelo esforço, repousa no poleiro, tentando se recuperar para adquirir novo fôlego.

Ao final, a mão do animador surge segurando a porta da gaiola que ele abre para que seu pássaro possa voar livremente. Um zoom out revela, então, que a gaiola compõe a cabeça do artista, agora visto de corpo inteiro. Após os créditos que surgem na tela, vê-se o pássaro em pleno voo até desaparecer, transformando-se novamente em linhas, sendo o som de suas asas batendo constituído pelo ruído das várias folhas de papel concebidas para produzir seu movimento.

É interessante como o som utilizado no filme contextualiza tanto a ação criativa do animador ao elaborar seu desenho, quanto a movimentação de seu personagem. Dessa forma, os ruídos naturais do animador, seja ao rabiscar com veemência o papel ou ao flipar as folhas para testar o movimento construído, tornam-se diegéticos, passando a significar, mais que a simples ambiência marcante do gestual do criador,

a própria sugestão de vida do personagem criado (ANDRADE in CARNEIRO; SILVA, 2018, p. 170).

A presença do artista, em *Passo*, revela-se como complexa articulação metafórica entre criador e criatura, utilizando a metalinguagem como estratégia eficaz na elaboração de um discurso que evidencia o doloroso e libertador processo criativo – com que o público pode, inclusive, se identificar.

Pode-se aludir ao que afirma esta autora, em seu livro *O Filme dentro do Filme*, a “metalinguagem como elemento criativo ‘liberta’ o espectador passivo, através da ilusão de participação estabelecida”, uma vez que este passa a acompanhar “uma suposta ‘construção’ do filme que se utiliza desse recurso”, com a participação se dando “através da decodificação do discurso” (ANDRADE, 1999, p. 141). Entretanto, é interessante refletir que se, a princípio, essa estratégia poderia mesmo afastar o espectador, ao explicitar o próprio código e revelar seus mecanismos, desarticulando assim a ilusão de imersão na narrativa, por outro lado, revela-se como sedutor convite a seu desvelamento, à ilusão de sua construção.

Como estratégia narrativa que explicita o próprio fazer da animação, buscando seduzir o público – como um convite a mergulhar nos segredos dos “truques do mágico” –, a iconografia da “mão do artista” ainda é constantemente aprimorada pelos animadores, utilizando as mais diferentes técnicas. Verifica-se, assim, seu potencial como simbologia criativa e reflexiva dessa arte que, com toda tecnologia digital disponível, em pleno século XXI, ainda se apresenta com irresistível fascínio diante do espectador.

Referências bibliográficas

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

_____. "Passo". In: CARNEIRO, Gabriel; SILVA, Paulo Henrique (Orgs.). *Animação Brasileira: 100 filmes essenciais*. Belo Horizonte: ABBRACINE, abca, Letramento, 2018.

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

CRAFTON, Donald. "Animation Iconography: The 'Hand of the Artist'". In: *Quarterly Review of Film Studies*, Vol. 4, Issue 4, 1979, pp. 409-428. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/10509207909361014> - Acesso em: 05.11. 2018.

GRIJÓ, Júlia Oliveira; ANDRADE, Ana Lúcia (Orientadora). *A presença física do artista no filme de animação*. 2012. 33f. Monografia (Trabalho de Conclusão do Curso de Artes Visuais, habilitação em Cinema de Animação) – Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte.

JAKOBSON, Roman. *Linguística. Poética. Cinema*. São Paulo: Perspectiva, 1970.

THOMAS, Frank & JOHNSTON, Ollie. *The illusion of life: Disney animation*. Rev. Ed. New York: First Hyperion Edition, 1995.