

O VELHO E O MAR: A ANIMAÇÃO STOP MOTION COMO CORPO DE UMA IMAGEM¹

**THE OLD MAN AND THE SEA: STOP MOTION ANIMATION AS THE BODY OF AN
IMAGE**

Eliane M. Gordeeff²

40

RESUMO Este artigo tem por objetivo analisar o curta-metragem de animação canadense, *O velho e o mar* (Alexander Petrov, 1999), como um estudo de como a materialidade do *stop motion* pode ser utilizada para representar e fornecer informações não objetivas ao público. Para tanto, são considerados as características da pintura, enquanto técnica, o conceito de imagem-tempo, e a simulação inerente ao ato de animar. Como um texto original de 2010, este trabalho é apresentado como uma comemoração aos 20 anos de estreia da animação, além de também ser uma forma de reconhecimento ao ex-professor da UFF, Antônio Moreno, de quem a autora foi aluna, e que é homenageado na edição desta revista.

PALAVRAS-CHAVE *stop motion, estética animada, pintura sobre vidro, meta-corpus, coerência diegética*

ABSTRACT *This article aims to analyze the Canadian animated short film The old man and the sea (Alexander Petrov, 1999) as a study of how stop motion materiality can be used to represent and provide non-objective information to the audience. Therefore, the characteristics of painting as a technique, the concept of image-time, and the simulation inherent to the act of animating are considered. As an original text of 2010, this work is presented as a commemoration of the 20th anniversary of the premiere of the animation short, as well as being a way of recognition to former*

1 Esse artigo foi publicado em inglês no livro *Aesthetic Interferences, the stop motion technique in animation narrative* (Gordeeff, 2018).

2 Doutora em Multimédia (FBAUL/CNPq) e investigadora associada da “Universidade de Lisboa, Faculdade de Belas-Artes, Centro de Investigação e de Estudos em Belas-Artes (CIEBA), Largo da Academia Nacional de Belas-Artes, 1249-058 Lisboa, Portugal”. Professora da Universidade Veiga de Almeida (RJ), é realizadora, animadora e pesquisadora de Animação.

professor of UFF, Antonio Moreno, of whom the author was student, and who is honored in this edition magazine.

KEYWORDS *stop motion, animated aesthetics, painting on glass, meta-corpus, diegetic coherence*

INTRODUÇÃO

A Arte da animação já legou obras de extrema irreverência e emoção. Filmes como *Vizinhos* (Norman McLaren, 1952) ou *O conto dos contos* (Yuri Norstein, 1978) fazem parte do museu imaginário (LEFEBVRE, 1997) de inúmeros amantes da Animação e do Cinema. O filme analisado neste artigo é um representante dessas obras arrebatadoras.

O velho e o mar é um curta-metragem de 1999, de Alexander Petrov, feito em pintura sobre vidro. Na época, recebeu as mais importantes premiações do gênero, inclusive o Oscar da *Academy of Motion Picture Arts and Sciences*. Com o intuito de marcar os 20 anos de sua estréia, e por este utilizar uma técnica extremamente manual, este artigo é apresentado para esta edição comemorativa em reconhecimento a outro animador, o também professor, Antônio Moreno. Em uma época em que computador e virtualidade parecem ser o que mais importa, e tudo converge para esse foco, faz-se necessário lembrar o que fazemos. O que realmente importa e o que é possível criar, e sempre o foi, diretamente através das mãos humanas.

Outro detalhe importante, é que este texto foi originalmente escrito para a dissertação de mestrado do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais (PPGAV), da Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro, em 2011. Ao cursar esta pós-graduação, a autora foi aluna externa da Universidade Federal Fluminense (na Pós-Graduação em Ciência das Artes), nas aulas de Antônio Moreno. Portanto, é um texto que de alguma forma teve a contribuição de Moreno enquanto professor.

Como parte de um trabalho maior (e representante deste), este texto reflete e analisa sobre as características da animação *stop motion*, que funcionam como veículo de informações e sensações não objetivas, absorvidas e sentidas emocionalmente pela audiência. Destaca-se que a autora define o *stop motion* como uma técnica animada autofágica, pois consome a si mesma, onde o quadro seguinte é resultado da alteração do quadro anterior. Restando ao final do processo de animação, na maioria dos casos, somente o último quadro, como ocorre na animação de areia, com bonecos, recortes, objetos, *strata-cut*, *pixilation*, tela de pinos e na pintura sobre vidro.

Com toda essa diversidade de elementos oferecida pela técnica, o objetivo é analisar o uso da sua materialidade, que transcende a sua condição material dentro do

processo produtivo, para representar emoções, sentimentos e pontos de vista – ou seja, elementos não objetivos e sem consistência material. Por conseguinte, para nomear essas características, a autora apresenta os conceitos de *meta-corpus*³ e de *coerência diegética*⁴ como denominações para esses casos específicos. Onde ao fazer uso da identidade da dimensão material do objeto, e ao projetá-lo na *diegese* da animação (através de metáforas e conotações), se agrega uma outra dimensão à sua narrativa. Para a autora, o conceito de *fabrication*, de Paul Wells (1998), não traduz plenamente estas situações, pois está inerentemente ligado à relação de “manufatura”, com a qual Wells desenvolve o seu conceito, considerando os trabalhos dos Irmãos Quay e de Jan Švankmajer.

42

O artigo se desenvolve considerando primeiramente questões da produção do curta-metragem e informações obtidas com o animador através de entrevista realizada pela autora em 2009, em Moscou. Outro aspecto abordado são as características da técnica e sua visualidade: a fluidez da pintura sobre vidro, a sua luminosidade, os movimentos resultantes da pintura quadro a quadro. Assim como, também, sobre a importância do tempo, da percepção e da sua vinculação com a memória, e da composição dos elementos de representação das cenas. Estes foram considerados tendo em vista os trabalhos de Andrei Tarkovski (2002), Henri Bergson (1999, 2007) e Gilles Deleuze (1990).

Ao final são apresentadas as “Conclusões”, de acordo com as observações obtidas durante todo o processo de análise da imagem desse *stop motion*. Neste momento é feito um cruzamento de suas características com as suas condições narrativas, estéticas e virtuais, baseadas principalmente nas obras de Jacques Aumont (1990) e de Christian Metz (1980) – aglutinadores entre os dois assuntos, cinema e narração –; e de Jean Baudrillard (1994) – com sua análise sobre a simulação, objetivo intrínseco ao ato de animar.

Um outro esclarecimento se faz necessário: todas as obras audiovisuais mencionadas e citações foram traduzidas para o português, a fim de propiciar a fluidez da leitura.

3 Onde *meta-corpus* (para além do corpo matéria) é o uso das características materiais reais (corpóreas) de um material ou objeto, quando inseridas em um cenário fictício e simulado, e fora do alcance da realidade da audiência – apesar de toda a informação conhecida por ela sobre este material, a partir do plano de realidade material.

4 Quando as características materiais são utilizadas em conjunto e em favor da narrativa, acentuando visualmente as informações, ambiência, emoções e sensações transmitidas pela história.

O velho e o mar é uma animação produzida na difícil técnica de pintura sobre vidro e baseada no romance original homônimo de Ernest Hemingway, de 1952. Obra do animador e diretor russo Alexander Petrov⁵, foi uma produção conjunta da então canadense Pascal Blais Productions⁶ e da japonesa Imagica Corporation (com o sistema IMAX). Como o livro, a animação conta a história de toda a luta de um velho pescador solitário, que em alto-mar pesca um peixe-espada com mais de cinco metros de comprimento⁷, e ainda precisa levá-lo à praia.

A preparação para a produção levou aproximadamente sete anos, até que Petrov conseguisse transformar as cenas descritas no livro em um roteiro para o curta-metragem. Não foi a primeira adaptação do romance⁸ e, a princípio, Petrov planejava uma narrativa de aproximadamente 12 minutos, com o foco na pescaria. Porém, a pedido dos produtores, o filme foi estendido (22 minutos), mostrando também a relação do menino com o pescador, além das suas memórias e sonhos – descritos no livro de Hemingway – “o que tornou o filme mais interessante” (PETROV, 2009).

A técnica de animação a ser utilizada já estava escolhida: seria pintura sobre vidro, a sua técnica preferida, e a mesma utilizada nas três produções anteriores⁹. “Não havia nenhum conflito interior entre essa história e sua execução através da pintura” (PETROV, 2009). Mas a dificuldade para o animador/roteirista era a de que havia um conflito entre a sua “naturalidade” em pintar e a “realidade” das cenas descritas por Hemingway, pois como explica Petrov, “fazer aquele mundo descrito por Hemingway mais real seria impossível, pois ele já tinha criado tudo até mim, e eu, como artista, não tinha praticamente nada a fazer” (2009) – é a conhecida dificuldade de se criar uma história a partir de outra obra pronta e acabada¹⁰. Petrov então elaborou “uma certa concepção que difere um pouco da história escrita por Hemingway: apesar

5 As informações contidas neste texto foram fornecidas pelo próprio Alexander Petrov, em entrevista realizada em 05 de novembro de 2009, em Moscou, e todos os textos escritos entre aspas não referenciados são comentários originais do animador.

6 Atualmente é a Tonic DNA.

7 É o conhecido eixo narrativo *o homem X a natureza*, tão comum nas obras de Hemingway (AGUIAR, 2009, p. 10).

8 A mais famosa é a produção americana de 1958, com o ator Spencer Tracy, direção de John Sturges.

9 *A vaca* (1989), *O sonho de um homem ridículo* (1989) e *A sereia* (1997).

10 Aliás, essa é a grande dificuldade dos roteiros adaptados pois cada meio narrativo possui uma característica própria, que nunca é reproduzida da mesma maneira (e nem poderia) por outro meio. É necessária a criação de uma versão da história para esse novo meio narrativo – cinema, HQ, games.

de tudo, é uma história sobre um velho e um peixe, um pouco diferente” (2009). Houve a valorização das lembranças do personagem Santiago, uma visão particular do animador em relação ao romance – porém, mantendo uma ligação direta com os pensamentos descritos na narrativa.

Mas justamente a matéria dos sonhos, aquilo que, propriamente dito, é o objeto do desenho animado, que enriquece o filme. Eu, obrigatoriamente, uso isso praticamente em todos os meus filmes. Na minha opinião, 30% desse filme são, apesar de tudo, lembranças, sonhos ou algumas ilusões do protagonista (PETROV, 2009).

A técnica de pintura sobre vidro consiste em pintar quadro a quadro, sobre uma placa de vidro, iluminada por trás. No caso da produção de Petrov, foram quatro placas sobrepostas, como prateleiras de uma estante (um sistema muito semelhante à câmera multiplano de Disney). Esse sistema era iluminado por baixo, além da possibilidade de iluminação pontual sobre cada prateleira, de acordo com a necessidade das cenas. As imagens então foram capturadas quadro a quadro, por uma câmera no topo do sistema. O resultado das imagens é o da sobreposição das cores das tintas, dispostas em cada uma das placas de vidro. É possível compreender a dificuldade e o enorme tempo necessário para a produção do curta¹¹.

O velho e o mar levou dois anos de trabalho, produzindo mais de 29.000 quadros de pintura (que foram destruídos). O trabalho da trilha sonora contou com a sensibilidade do experiente e premiado Normand Roger, um dos mais conceituados compositores para animação, do *National Film Board* do Canadá, que soube captar o ambiente solitário e dramático da animação. Com tanto talento envolvido na produção, o resultado não poderia ser outro: o curta-metragem recebeu mais de 20 prêmios internacionais, entre eles o *Oscar de Melhor Animação* e o *Grand Prix*, no *Festival de Annecy*, ambos em 2000.

A PINTURA, A NARRATIVA E O TEMPO

A animação se inicia com a imagem do jovem marinheiro Santiago, com cenas de pesca e de animais africanos, uma representação dos sonhos do velho Santiago,

¹¹ No caso de *O velho e o mar*, foi utilizada uma câmera do sistema IMAX, por exigência da empresa japonesa para participar da produção. O que acarretou um aumento considerável de trabalho para Petrov – acostumado a trabalhar com uma área de nove a 12 polegadas, para uma de 30 polegadas (alteração de um filme de 35mm para os 70mm do IMAX). O próprio sistema da câmera que utilizava também foi comprometido, pois a profundidade de campo que trabalhava até então era de apenas quatro centímetros. Informações de Bernard Lajoie, então vice-presidente da Pascal Blais Production (atual Tonic DNA), em entrevista para a *Animation World Magazine* (2000) (e confirmada por Petrov).

enquanto este dorme na rede de sua cabana. Isso já demonstra a importância que o onírico terá no filme.

Esta cena (um sonho) inclusive é narrada por Hemingway (2009, p. 26), assim como muitas outras lembranças que foram utilizadas por Petrov como momentos visuais poéticos, mas que narrativamente são eixos de ligação entre os acontecimentos mais importantes do romance, e que foram mantidos e representados na animação. Entre essas várias imagens mentais vale citar a da disputa da queda-de-braços num bar em Casablanca, e a representação visual de Santiago (jovem) nadando ao lado do marlin¹².

A pintura enquanto técnica de representação é sempre o resultado visual da sobreposição das tintas sobre uma superfície que, no caso, são as placas da mesa de vidro (especialmente projetada para a produção). O tipo de pincel utilizado, a pressão da pincelada e o gestual do pintor resultarão numa imagem individual, imprimindo na tela a sua personalidade enquanto artista. Assim, pelas possibilidades e características técnicas e visuais da pintura em si, e pela maneira como Petrov pinta (principalmente com o uso direto dos dedos), a sua pintura se adequa perfeitamente à reprodução visual das águas do mar. A imagem obtida na pintura do animador é uma imagem um tanto difusa, sem contornos definidos – os seus traços de tinta lembram Claude Monet. A mancha é valorizada: no todo temos a compreensão da imagem e não nos detalhes. Mas é uma imagem ligada à plástica de uma imagem real. Petrov reproduz as imagens realisticamente. Assim, a possibilidade que a pintura oferece – mistura de tons e cores da tinta a óleo, as suas sobreposições de camadas – à criação de uma imagem muito semelhante à imagem do mar e do céu (principais componentes do cenário da animação). As pinturas e os artistas russos também foram referências visuais que influenciaram e inspiraram Petrov em seu trabalho¹³ – Ivan Aivazovsky, por exemplo, deixou mais de cem representações de cenas marítimas.

Enquanto “morador do campo”¹⁴, foi um forte desafio o trabalho de representação do mar e seus animais. Petrov também se encantou com a história e a possibilidade de dar vida a um peixe tão fascinante quanto o descrito por Hemingway, peixe que ele mesmo “nunca” viu. É possível perceber a paixão do animador/pintor pela figura

12 “Eu por mim gostaria muito mais de ser aquele peixe lá embaixo na escuridão do mar” (HEMINGWAY, 2009, p. 71).

13 Questionado sobre seu interesse pela pintura, Petrov contou que quando criança costumava folhear revistas ilustradas nas quais tinham fotos coloridas da história da pintura – não só da pintura russa, mas também de muitos pintores dos séculos 18, 19 e do início do 20. A primeira lembrança é a de revistas de conteúdo popular, mas que tinham duas ou três fotos: um quadro de Surikov (ou Repin) e Levitan. E isso já foi o início de sua educação artística.

14 O comentário é do próprio animador. Alexander Petrov nasceu em um dos distritos de Yaroslavl – cidade do interior da Rússia, a 282 km de Moscou, onde ainda mora e trabalha.

deste peixe – na sequência que é um ponto de clímax do filme e da trilha sonora – quando este salta da água, e se mostra ao pescador. A cena também é descrita no romance, com destaque, já que o pescador sabia que havia fisdado um peixe grande, mas não fazia ideia de quanto grande era o peixe, até aquele momento.

Mas o aspecto que se destaca no filme é a visão particular de Petrov sobre a história de Hemingway – mais interiorizada ao personagem do pescador, nos seus pensamentos, sonhos e lembranças. Como ele mesmo explica:

Eu não tenho interesse em contar apenas a história externa, descrita pelo autor. Pra mim, é importante me infiltrar na segunda, terceira camada dessa ação externa. Por isso, aparecem temas de sonhos, temas de algumas lembranças que bem mais organicamente combinam com a animação. Eu gosto de fazer esse ambiente, meio que história irreal, ou seja, super-história, meio que história sub-real. É isso que eu queria fazer em *O velho e o mar*. Me parece que essas cenas embelezam o filme (2009).

Tarkovski afirma que “não podemos alcançar nada na arte, a menos que nos libertemos das ideias preconcebidas. É preciso que cada um desenvolva a sua própria concepção, o seu ponto de vista pessoal (...). Só na presença de sua visão pessoal, quando ele se torna uma espécie de filósofo, é que o diretor emerge como artista – e o cinema como arte” (2002, p. 67-68). As imagens criadas por Petrov, além de tornarem o drama da história mais poético, se combinam com o que o conhecimento comum¹⁵ entende como imagens oníricas, pensamentos e memórias – algo enevoado, imagens que se mesclam, que se metamorfoseiam umas nas outras.

Há também a valorização de momentos banais como o céu, as nuvens e o voo dos pássaros. Um desses momentos inclusive, quando um pássaro mergulha para pegar um peixe, Petrov conseguiu transformar em puro *processo de participação* do espectador, considerando este como

um processo ao mesmo tempo perceptivo e afetivo de “participação” (não nos entediamos nunca no cinema), conquista de imediato uma espécie de credibilidade – [que] não é total, é claro, mas mais forte do que em outras áreas, às vezes muito viva no absoluto (METZ, 1972, p. 16).

Por conseguinte, essas sequências agregam ao filme uma forte carga contemplativa¹⁶, com uma valorização das descrições visuais e de situações de

15 Ou “opinião comum”, uma das condições para o verossímil (VERNET, 2008, p. 143).

16 De observação à mercê da imagem. Essa demanda se deve ao fato do acentuado hiato criado entre esses dois momentos: os de participação (ao se estar no olhar do personagem) e os de pura passividade diante do que se apresenta à frente – ao se olhar a ação como um *outsider*.

passividade (e não de ação), ou seja, situações/imagens *ótico-sonoras* segundo Deleuze (1990, p. 60-61), onde também é possível perceber a passagem do tempo na tela, uma impressão do tempo. Impressão esta que é reforçada devido ao resultado visual da técnica pintura sobre vidro, o que é abordado mais à frente. Os estudos de Deleuze são utilizados e pertinentes como guia para a explanação apresentada, porém sem ligações com o neorealismo¹⁷, o que não é o objetivo deste trabalho.

O tempo na própria narrativa original é um fator fundamental. Ela é um drama pessoal: é uma situação intimista, solitária, e mesmo narrada detalhadamente com um alto grau de veracidade das ações do pescador nos quatro dias de perseguição ao marlin. Também são descritos todos os pensamentos de Santiago, como um monólogo. Nessa solidão, o personagem fica à mercê da imensidão do mar (dos peixes que pesca para comer, e do marlin que o arrasta mar adentro) – consequentemente, fica à mercê do tempo que ali passa. Depois de ter pescado o peixe, ele o perde para o mar (os tubarões o devoram) também por causa do tempo, já que precisava de tempo para levar o barco até a praia. O próprio cerne da narrativa é a tentativa de um homem vencer o tempo. Ele precisa provar para si que ainda é capaz, e para isso precisa pegar esse peixe. Ele se identifica com ele, com a sua força, a sua liberdade, mas precisa matá-lo¹⁸ – ele luta com a inevitável passagem do tempo, e que ele mesmo representa inclusive para o peixe. A morte é inevitável.

A PERCEPÇÃO DA ANIMAÇÃO NA PINTURA SOBRE VIDRO

Tarkovski afirma que “a imagem cinematográfica é essencialmente a observação de um fenômeno que se desenvolve no tempo” (2002, p. 77); e que esta “torna-se verdadeiramente cinematográfica quando (entre outras coisas) não apenas vive no tempo, mas quando o tempo também está vivo em seu interior, dentro mesmo de cada um dos fotogramas” (2002, p. 78)¹⁹.

As imagens criadas com a técnica pintura sobre vidro já carregam um tempo embutido no seu corpo – nos traços de tinta, que não foram pintados todos ao mesmo tempo, mas um a um. A sucessão dessas imagens, durante a projeção, produzem o

17 Ou seja, não são abordados os questionamentos e análises feitas por Deleuze, entre o neorealismo e as imagens *ótico-sonoras*, e que são expressas no primeiro capítulo “Para Além da Imagem-Movimento”, de seu livro *Cinema 2: A imagem-tempo* (1990).

18 É inclusive uma fala de Santiago: “Mas tenho que matá-lo (...) vou mostrar-lhe o que um homem pode fazer” (HEMINGWAY, 2009, p. 67).

19 Observação muito semelhante a de McLaren: “A animação não é a arte dos desenhos que se mexem, mas a arte dos movimentos que são desenhados. O que acontece entre cada imagem é bem mais importante do que aquilo que existe sobre cada imagem” (apud AUMONT, 2012, p. 21).

efeito de movimento – uma passagem de um estado (ou posicionamento) a outro, num intervalo de tempo –, já que uma é sempre diferente da que lhe é anterior. Mas a visão desses pequenos movimentos – manchas, riscos, pinceladas que se movem – projetados na tela, propiciam um alargamento da percepção do espectador, uma possibilidade única para a sua observação. Tal fato se deve a alguns fatores:

- a pintura sobre vidro não é uma técnica popular nem muito utilizada, portanto, não há muita familiaridade do espectador com a sua imagem, o que lhe demanda uma atenção maior ao que vê – não há como identificá-la rapidamente com o seu repertório (imagens guardadas em sua memória);

- essa maior necessidade de atenção resulta num alargamento da sua percepção (BERGSON, 2007, p. 111 e 131), descobrindo na imagem mais detalhes, formas e cores – o que também contribui para tornar a sua experiência visual mais rica e prazerosa pois, a todo momento, o espectador é bombardeado com belas imagens, vivenciando um momento, quando “uma pessoa começa a ouvir em si própria aquele mesmo chamado de verdade que levou o artista a criá-la” (TARKOVSKI, 2002, p. 49);

- esta técnica propicia também a criação de um ritmo visual, com a movimentação decorrente dos traços de tinta. Ele contribui com o ritmo do tempo e da ação da narrativa – mais movimentação, mais traços em ação, acelerando o ritmo; menos ação, menos traços são pintados, ritmo mais lento: o ritmo “expressa o fluxo do tempo no interior do fotograma” (TARKOVSKI, 2002, p. 134);

- esse conjunto de impressões provocam no espectador um alargamento da sensação da passagem de tempo, como se este passasse mais lentamente – ele percebe muitos movimentos. Porém, sem tédio, pois as imagens são sedutoras e não repetitivas²⁰.

A maneira como o drama foi apresentado por Petrov, valoriza o tempo com as imagens mentais do personagem, e os momentos banais onde há a sensação de total passividade sobre as coisas que acontecem²¹. Efetivamente, dentro da história são momentos em que nada acontece, ou não há nada a fazer (como no caso do ataque dos tubarões), que resultam em imagens *ótico-sonoras*, ao invés de imagens de ação (imagens *sensório-motoras*), que segundo Deleuze são imagens das quais o espectador participa, mais ou menos, por identificação com os personagens (DELEUZE, 1990, p. 11).

Se nossos esquemas sensório-motores se bloqueiam ou quebram, então pode aparecer outro tipo de imagem: uma imagem ótico-sonora pura, a imagem inteira e sem metáfora, que faz surgir a coisa em si mesma, literalmente, em seu

20 Não são apenas um ciclo de caminhada que se repete.

21 “As situações banais ou cotidianas liberam ‘forças mortas’ acumuladas, iguais à força viva de uma situação limite” (DELEUZE, 1990, p. 16).

excesso de horror ou de beleza, em seu caráter radical ou injustificável, pois ela não tem mais de ser “justificada”, como bem ou como mal... (DELEUZE, 1990, p. 31)²².

Como ainda afirma Deleuze, nas imagens ótico-sonoras é comum se perder a distinção entre algo objetivo e subjetivo quando

não se sabe mais o que é imaginário ou real, físico ou mental na situação, não que sejam confundidos, mas porque não é preciso saber, e nem mesmo há lugar para a pergunta. É como se o real e o imaginário corressem um atrás do outro, se refletissem um no outro, em torno de um ponto de indiscernibilidade (1990, p. 16).

É o que ocorre, por exemplo, na primeira sequência da animação – pois não se identifica rapidamente o que é sonho, lembrança ou ação real do personagem²³. A mesma característica se apresenta na sequência anterior, no momento crucial em que o peixe é fogado. Em câmera alta, é dado a ver o peixe em movimento circular em torno do barco. A cena se funde com o céu que, também em forma circular, é projetado num *close* no olho do marlin, que se afasta sendo arrastado por Santiago. É uma bela sequência, e a última poética visual da animação. Não há uma lógica da ação em si, mas uma ligação entre as imagens, um reflexo de uma sobre/dentro da outra, numa indiscernibilidade.

Além dos aspectos conceituais e emocionais da animação, há a questão puramente plástica. Em todas as sequências do filme há uma vaporosidade, uma leveza visual e um colorido que realmente só pode ser obtido na presença de muita luz²⁴ e da transparência das cores – uma consequência direta da utilização da técnica pintura sobre vidro. A aparente aquosidade visual, apresentada na tela (de projeção), combina perfeitamente com o cenário do mar e do céu, dando-lhes veracidade. Petrov utiliza os rastros e texturas das pinceladas (e dedos) para realçar o movimento das ondas. É possível afirmar que é uma das mais perfeitas representações dos movimentos da água do mar, produzidas manualmente. Quando observamos os movimentos do mar no oceano, percebemos que este não se move apenas em blocos de água, mas como uma massa. Mas esse movimento acontece em função dos milhares de pequenos movimentos originados pelas marés, pelo movimento dos peixes e dos ventos. São como “camadas de movimentos” que se sobrepõem, formando o oceano como é

22 Essa afirmação se aplica perfeitamente à animação de Petrov.

23 Atitude do personagem dentro de sua diegese. E só se entende que é Santiago jovem depois, ao longo do filme.

24 Na fase da captura das imagens, mas é preciso uma projeção em película para que esse colorido e a textura possam ser apreciados completamente.

visto, se movimentando como um todo. Na pintura sobre vidro em *O velho e o mar* é exatamente assim que os movimentos são criados: há mais de uma camada para o mar (muitas vezes) e outra camada para o personagem/barco. Ou seja, ao empregar essa técnica, há uma similaridade real entre como acontece o movimento do mar e como é obtida a simulação do movimento do mar.

Enquanto no romance há uma constante narração dos pensamentos do personagem e a descrição detalhada de suas ações, e que carregam o leitor avidamente ao final do romance, na obra de Petrov, é a beleza das imagens e a riqueza dos movimentos que preenchem a tela e fascinam o público. Um fascínio obtido através de uma esmerada pintura sobre vidro.

CONCLUSÃO

Uma afirmação possível em relação à Animação é: não há animação sem simulação. O movimento na animação já é uma simulação, pois efetivamente não existe. É o resultado obtido pela visão de uma sucessão de imagens, como as de um personagem em posições diferentes. Que uma vez projetadas a certa velocidade, produz no cérebro a ilusão, por exemplo, do movimento do andar deste personagem. Mas não é somente em relação ao movimento que temos uma simulação: todo o cenário e materiais usados em uma animação são utilizados para simular um “ambiente real” para a *diegese*, a fim de convencer o público – e esse convencimento se dá a partir do reconhecimento das similaridades entre as formas, da situação geográfica, da utilização e do repertório do público. No desenho animado (como na pintura animada ou na areia) são as linhas e as áreas de cor que criam uma identificação formal, com as imagens pré-apreendidas pelo público, identificando na projeção os traços ou áreas coloridas, como sendo uma casa, uma flor. Assim, ele é “levado” por essa simulação e representação – como em *O velho e o mar*.

Neste ponto, vale observar que há uma diferença no caso da animação com objetos, pois o processo de simulação é mais complexo. Neste caso, todo o ambiente da ação precisa ser criado materialmente. E em muitas situações há uma quebra de vínculo entre o objeto e a sua função original. Nas imagens animadas, os elementos do mundo real ocupam funções diferentes das funções originais, o que normalmente ocorre por semelhança plástica ou por algum tipo de representatividade dentro da história. Além disso, estes objetos trabalham com informações e identidades já existentes na memória do público, que precisa “adaptá-las” às suas “novas” funções e papéis dentro da narrativa animada. Enquanto na pintura sobre vidro (ou no desenho animado) há um tipo de aceitação por parte do público em decodificar e entender as

representações visuais gráficas como sendo personagens e objetos em ação.

Diante do exposto, tomando como parâmetro as conclusões de Jean Baudrillard (1994, p. 6)²⁵, o universo animado pode ser dividido em três níveis, onde cada um apresenta o seu grau de simulação ou representação:

- no nível da ação: a criação do movimento é algo falso (na verdade não existe), uma simulação, algo que cria uma hiper-realidade, isto é, mais real do que o real, processo que é corroborado com a sedução estética, o “apelo” da animação (FRANK & JOHNSTON, 1981);

- no nível formal: na criação dos ambientes e personagens, normalmente mantêm uma relação de contiguidade com o modelo (um boneco representando uma pessoa, por exemplo), senão, procura guardar sempre um estado de representatividade, de simbologia com o personagem – como no caso de *Guerra Alimentar* (Stefan Nadelman, 2006), onde os hambúrgueres (comida americana) representam os EUA;

- no nível emocional (semiótico/representativo): na criação de uma narrativa metafórica temos o mesmo raciocínio de representatividade, de “espelho”, de analogia às situações no mundo real – no caso de animações com estilo narrativo. Então também é uma representação, e não uma simulação – como em *Vizinhos* (Norman McLaren, 1952).

Destaca-se neste ponto a necessidade de se comentar sobre as animações 3D (digitais). É possível concluir que estas são a simulação da simulação, pois a própria animação possui um grau de simulação (como comentado), e ao se recriar “o real” virtualmente, resulta em uma hiper-realidade tanto no sentido das Artes Plásticas quanto sob o ponto de vista de Baudrillard. “O digital” é o braço tecnológico, produtivo e re-produtivo no campo da representação imagética.

Na criação de uma animação virtual, entre o artista e o objeto, existe um intermediário, uma *interface* – observando que os objetos criados não existem materialmente. Tal situação é semelhante à delegação de “poder”: o poder da criação entregue à máquina, à matemática, em prol da economia, da limpeza, da rapidez (mas nem sempre garantia de). Essa falta de contato direto, animador-objeto, pode resultar em uma imagem um tanto quanto “fria”²⁶. A semelhança de suas imagens com o que é visto no mundo real resulta muitas vezes em algo sem *anima* (vida). A irregularidade dos movimentos de uma animação “real” tem a sua importância, criando um ritmo

25 Quando este enumera as diversas fases de uma imagem, entre simulação e representação.

26 No sentido de “pouca emoção”, muito calculada, numérica, frieza lógica. Lembrando que o uso de *plug-ins* e *scripts* é cada vez mais usual nas produções digitais. Com esses artifícios matemáticos, já que são programas de computador, é possível criar e movimentar personagens sem a necessidade de interferência da manipulação, mesmo que indireta, do animador. É possível citar produções animadas que refletem essa situação: *O Expresso Polar* (Robert Zemeckis, 2004) e *O Rei Leão* (Jon Favreau, 2019).

próprio, semelhante aos movimentos executados no ambiente da materialidade, pois são executados no mesmo ambiente. Tal comparação leva-nos a observar que o contato direto do animador talvez seja realmente “capaz de dar a vida” ao personagem. O que nos conduz à observação de Leslie Bishko:

Métodos de animação feita à mão tendem a promover qualidades de movimento que carregam sensações, enquanto uma abordagem mais mecanizada da animação reflete as qualidades da máquina que a fez. Os animadores intuem o comportamento físico das formas com base em sua experiência cinestésica no mundo. A familiaridade da expressão cinestésica fornece uma estrutura, ou referência, para as qualidades de movimento que nos comunicam sensações (apud GRAÇA, 2006, p. 96).

Como também observado por Graça (2006), a relação do animador com a sua obra é corporal, ele participa e interage com ela. No caso de *O velho e o mar*, é uma relação total a partir do fato de ser uma pintura, ou melhor, um conjunto de pinturas sucessivas, resultantes da relação dos dedos de Petrov (ele pinta com os dedos) com a tinta espalhada magistralmente na placa de vidro. Há uma emoção representada e impregnada na imagem. Assim como há uma emoção sentida ao se ouvir o tocar de um piano.

A REPRESENTAÇÃO DA ANIMAÇÃO

De acordo com Vernet, para haver uma narrativa é necessária a presença de algum tipo de representação, pela qual “se possa perceber as relações de tempo, de sucessão, de causa ou de consequência entre os planos e os elementos” (2008, 94). Considerando tal afirmativa é possível concluir que toda animação será sempre uma narrativa, pois esta trabalha, basicamente, com representações e sucessão de movimentos, em que o tempo é o maestro e o censor contínuo do seu processo de construção²⁷. E no universo da animação tudo representa (e *simula*) algo – os desenhos, os bonecos, os objetos –, tudo representa algo além, ou diferente, do que é visto denotativamente na projeção.

A variedade de objetos e suas características físicas (material e plástica) emprestam aos personagens e cenários da animação *stop motion*, e à própria narrativa da animação, seus múltiplos significados – isolados ou resultantes do conjunto desses materiais. Ou seja, a informação denotada do material carrega um conjunto de significados conotativos próprios à translucidez da tinta a óleo, remete à vaporosidade

27 Tudo em animação acontece em função do tempo. É um determinado número de desenhos/fotos por segundo; o boneco precisa ser resistente o suficiente para resistir à manipulação por um determinado tempo; as variações dos movimentos são calculadas em função do tempo que devem ocorrer etc.

das nuvens e à aquosidade da água do mar. Conforme comentário de Metz,

a “linguagem cinematográfica” é primeiro a literalidade de um enredo; os efeitos artísticos, mesmo se forem substancialmente inseparáveis do ato cênico pelo qual o filme nos apresenta a estória [sic], não deixam por isso de constituir uma outra camada de significações que, do ponto de vista metodológico, vem depois (1972, p. 119).

Portanto, em uma narrativa animada, além dos três elementos dominantes (tema, personagem e intriga), a forma como se conta a história é influenciada pelo conteúdo físico (imagens e sons) – aliada aos códigos cinematográficos. Nesse caso, a materialidade e a visualidade são importantes componentes de carga simbólica e informativa, representando algo em sua plástica, em sua textura, na manipulação de sua substância física ou de sua estrutura. Ao utilizar objetos e outros materiais de forma a aproveitar as suas características intrínsecas, a animação *stop motion* trabalha com o que se pode nomear de *meta-corpus*: a utilização de um dado material originário do mundo real, como elemento representativo e/ou simbólico dentro de uma narrativa visual ficcional. Uma utilização que é principalmente metafórica, conotativa, que terá mais ou menos força imagética, representativa e emotiva quanto mais estreita for a sua *coerência diegética* com a história. No caso de *O velho e o mar*: a manipulação da tinta a óleo, em conjunto com a iluminação e a técnica animada, criaram inúmeros momentos em que o público não somente assiste às ondas, identifica o vento, o passar das nuvens, mas ele os sente. A vaporosidade da bruma, os sonhos e lembranças de Santiago, o mergulho no mar. A característica da tinta traduz e se adequa à liquidez das massas de água e à fluidez do pensamento. Como traduzir essa mesma intensidade visual e simbólica com um desenho, com papel ou com areia? Não seria possível. Haveria a necessidade de se criar algo diferente, completamente diverso que poderia apresentar também uma grande carga emotiva, mas seria um outro resultado, com um outro tipo de representatividade do *meta-corpus*, com outra forma de *coerência diegética*.

Para concluir, em relação à representação na animação, quando esta é baseada em um modelo (como em *O velho e o mar*), utilizando uma afirmação de Barthes observa-se que esta “não tem como finalidade representar o real, não é uma reprodução, ela não é *poiésis* ou *pseudophysis*; é uma simulação, um produto da *techné*. Resumindo: é o resultado de uma manipulação” (apud METZ, 1972, p. 51).

Esta é outra situação da animação. Ela é (e sempre será) a manipulação dos materiais (criando objetos e personagens), dos espaços, dos objetos, da própria visão humana (na simulação dos movimentos) e da emoção (quando simula ações para sensibilizar o público). É produto de um conjunto de técnicas: da técnica da pintura

(no caso da obra de Petrov), da técnica de animação e da técnica cinematográfica.

O esquema de produção independente, comum nos curtas-metragens de animação, também propicia a produção de narrativas mais simbólicas, onde a marca do autor/animador é mais presente, com as suas próprias problemáticas, questionamentos, considerando a sociedade em que vive como alimento para as suas criações.

Como define Aumont:

Mas a ilusão que decerto nos interessa é a que foi produzida deliberadamente em uma imagem. Ora, além das condições psicológicas e perceptivas, essa ilusão funcionará mais ou menos bem segundo as condições culturais e sociais nas quais ocorre. [...] Pouco importa, aliás, o objetivo exato da ilusão: em muitos casos, trata-se de tornar a imagem mais crível como reflexo da realidade [...]; em outros casos, a ilusão será buscada para induzir em estado imaginário particular, para provocar mais a admiração do que a crença, etc (2001, p. 98-99).

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANIMATION WORLD MAGAZINE, em março de 2000. Disponível em: <<http://www.awn.com/mag/issue4.12/4.12pages/robinsonoldman2.php3>>. Acesso em: 10 out. 2010.

AGUIAR, Luiz Antônio. “A história de Santiago”. In. HEMINGWAY, Ernest. *O velho e o mar*. Rio de Janeiro: Ed. Bertrand Brasil Ltda, 2009.

AUMONT, Jacques. *A imagem*. 5ª ed. Campinas: Papirus Editora, 2001.

_____. *As Teorias dos Cineastas*. 3ª. ed. Campinas: Papirus Editora, 2012.

BAUDRILLARD, Jean. *Simulacra and simulation*. Ann Arbor: University of Michigan, 1994.

BERGSON, Henri. “The perception of change”. In. _____. *The creative mind: An introduction to metaphysics*. Nova York: Dover Publications Inc., 2007, p. 107-132.

DELEUZE, Gilles. “Para além da imagem-movimento”. In. _____. *Cinema II: A imagem-tempo*. 1a. ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 1990, p. 9-36.

FRANK, Thomas; JOHNSTON, Ollie. *The illusion of life: Disney animation*. New York: First Hyperior Edition, 1981.

GRAÇA, Marina Estela. *Entre o Olhar e o gesto: Elementos para uma poética da imagem animada*. São Paulo: Editora Senac, 2006.

HEMINGWAY, Ernest. *O velho e o mar*. Rio de Janeiro: Ed. Bertrand Brasil Ltda, 2009.

LEFEBVRE, Martin. *Psycho: De la figure au musée imaginaire - théorie et pratique de l'acte de spectature*. Montreal/Paris: L'Harmattan, 1997.

METZ, Christian. *A significação no cinema*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1972.

TARKOVSKI, Andrei. *Esculpir o tempo*. São Paulo: Livraria Martins Fontes Editora, 2002.

VERNET, Marc. "Cinema e Narração". In. AUMONT, Jacques. *A estética do filme*. 6a. ed., Campinas: Papirus Editora, 2008. pp. 89-155.

WELLS, Paul. *Understanding animation*. Nova York: Routledge, 1998.

REFERÊNCIAS FILMOGRÁFICAS

FAVREAU, Jon. *O Rei Leão* (EUA, 2019, 118 minutos).

MCLAREN, Norman. *Vizinhos* (Canadá, 1952, 8 minutos). Disponível em: <https://www.nfb.ca/film/neighbours_voisins/>. Acesso em: 15 set. 2019.

NADELMAN, Stefan. *Guerra Alimentar* (EUA, 2006, 6 minutos). Disponível em: <<http://www.touristpictures.com/foodfight/index.htm>>. Acesso em: 15 set. 2019.

NORSTEIN, Yuri. *O Conto dos Contos* (Rússia/URSS, 1979, 28 minutos). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=hN1zimADh6Q&feature=youtu.be>>. Acesso em: 15 set. 2019.

PETROV, Alexander. *O Velho e o Mar* (Canadá, 1999, 22 minutos).

ZEMECKIS, Robert. *O Expresso Polar* (EUA, 2004, 100 minutos).

ENTREVISTA

PETROV, Alexander. *Sobre a arte da animação e sua obra*. Moscou, nov. 2009. Entrevistadora: Eliane M. Gordeeff. Dois arquivos de som digitais. Entrevista concedida para a pesquisa de mestrado.