

ANIMAÇÃO: LINGUAGEM, HIBRIDISMOS E NOVAS TECNOLOGIAS

India Mara Martins¹

Marcelus Gaio Silveira de Senna²

APRESENTAÇÃO

A proposta de realizar um dossiê sobre o cinema de animação no Brasil - homenagem ao professor Antônio Moreno, que se aposentou em 2018 após 40 anos frente à disciplina de animação do Curso de Cinema e Vídeo, da Universidade Federal Fluminense, e é o autor do primeiro livro sobre animação no Brasil, em 1978 - foi o ponto de partida para um trabalho que envolveu, além da convencional chamada de artigos, o início de um levantamento de autores brasileiros que estavam desenvolvendo estudos no campo da Animação³ e um processo de reflexão sobre o estado da arte da pesquisa em Animação no Brasil. Algumas informações apresentadas por Marcos Buccini, em sua entrevista sobre a teoria no mundo, talvez nos ajudem a entender os caminhos percorridos pela pesquisa sobre animação no Brasil.

De acordo com Buccini, a pesquisadora Maureen Furniss, uma das mais importante do campo da Animação, afirma que a falta de estudos sobre animação na academia, em décadas passadas, foi devido a uma desvalorização da animação como forma de arte, por ela ser muito popular, comercial e estar associada a um público infantil. A mesma autora indica que esta realidade vem mudando a partir do pensamento pós-modernista dos Estudos de Mídia, que ajudaram a legitimar formas populares de entretenimento, como os quadrinhos, filmes de gênero etc. Contudo,

1 Autora da tese *Documentário animado: experimentação, tecnologia e design* pelo Departamento de Artes e Design da PUC-Rio. Atualmente é professora do Departamento de Cinema e Vídeo da Universidade Federal Fluminense e do Programa de Pós Graduação em Cinema e Audiovisual.

2 Autor da dissertação *Concept Art: Design e Narrativa em Animação* e da tese *Animação e Expressionismo: uma questão de linguagem, gênero e estilo* pelo Departamento de Artes e Design da PUC-Rio. Atualmente é professor da Escola de Belas Artes - EBA, da Universidade Federal do Rio de Janeiro.

3 Estamos usando a palavra animação com a primeira letra em caixa alta quando tratamos do campo de Animação, no que se refere à pesquisa e estudos acadêmicos, e em caixa baixa, quando se trata de animação enquanto técnica e/ou linguagem.

para Marina Estela Graça, o que exclui a animação da teoria cinematográfica não é simplesmente a ausência de afinidades com algumas correntes. Mas sim a valorização das imagens de natureza fotográfica que apresentam uma potência indicial. Para Graça, este modelo hegemônico não considera a animação e nenhuma criação fílmica não-fotográfica. “Trata-se de um (...) modelo que se apoia no pressuposto obrigatório e (...) inquestionável da ‘naturalidade’ da imagem cinematográfica” (GRAÇA, 2006). Esta imagem seria a impressão direta da realidade tanto no nível das engrenagens técnicas que a produzem, quanto no nível da própria codificação gráfica. Como consequência, temos a exclusão da teoria cinematográfica de todas as criações fílmicas não-fotográficas de representação do real deste modelo (GRAÇA, 2006).

Buccini também apresenta a perspectiva de Suzanne Buchan, para quem: “Em mais de 100 anos de animação, enquanto artistas rapidamente abraçaram essa forma artística, acadêmicos estão apenas começando a se engajar de forma mais profunda” (2013). Ainda segundo Buchan, a animação começou a ser considerada na academia a partir dos anos 1990 - quando algumas antologias e artigos sobre animações foram publicadas em periódicos, em especial o *FIAF Index to Film Periodicals*. Nos anos 2000 temos uma realidade um pouco mais otimista. O desenvolvimento da tecnologia digital e a presença de animação nos mais diversos meios audiovisuais levou a um crescimento também na criação de cursos de animação que visam atender a uma demanda crescente de profissionais qualificados. A criação de cursos tecnológicos e de graduação gerou um espaço acadêmico que colocou a animação em perspectiva e a partir desse interesse renovado das novas gerações tivemos um crescimento dos cursos de pós-graduação como design, artes plásticas, comunicação etc., com linhas de pesquisa que abrem espaço para a pesquisa em Animação.

A presença da Animação em eventos acadêmicos como Socine, Compós, Intercom, P&D, SBDI, apesar de ainda ser pequena, também indica que há interesse pelo campo e este vem crescendo. Na contracorrente do desmonte do setor cultural e educacional, que se iniciou em 2018, tivemos dois eventos acadêmicos que colocaram a pesquisa em Animação como protagonista. O SeAnima - Seminário Brasileiro em Estudos em Animação, que já teve duas edições (2018 e 2019) e deve ter a terceira ainda em 2020, em formato on-line devido à atual crise sanitária; e o 1o. Seminário de Pesquisas em Animação, Cinema & Poéticas Tecnológicas, organizado pelo Programa de Pós-Graduação em Artes da Escola de Belas Artes da UFMG. O seminário resultou em uma das poucas publicações brasileiras sobre pesquisa em Animação⁴. Um dos autores, Maurício Silva Gino, é nosso entrevistado no dossiê.

A ausência de informações atualizadas sobre a produção no campo acadêmico

4 Trata-se de *Pesquisas em Animação: cinema e poéticas tecnológicas* (2019), livro organizado por Mariana Tavares e Maurício Silva Gino.

motivou a realização das entrevistas com pesquisadores brasileiros que, de algum modo, já estão nos auxiliando na redação desse editorial. Além de Marcos Buccini da UFPE e Maurício Silva Gino da UFMG, já citados, também convidamos para participar deste dossiê os professores e pesquisadores: Carla Schneider da UFPel, Marcos Magalhães da Puc-Rio, Sérgio Nesteriuk da Anhembi Morumbi e Roberto Tietzmann da PUCRS. Explicitando um pouco da sua trajetória acadêmica, eles nos apresentam os autores com os quais dialogam, as metodologias do campo e as perspectivas para o futuro da pesquisa em Animação no Brasil.

A animação nasce sob o signo da arte e da técnica. Ou seja, é indissociável da técnica, mas enquanto arte envolve uma forma de expressão com regras artísticas próprias, que a converte em uma linguagem. Diferente de outras artes, a animação não tem pudor de seu vínculo com a técnica, ele é expresso em cada filme realizado e sua sutil exploração da técnica passa a ser também uma virtude. Resultado da união do desenho e da pintura com a fotografia e o cinema, a animação pode fazer uso ilimitado das artes gráficas explorando as características cinematográficas do filme (LUCENA JÚNIOR, 2005). A materialidade que está na base de certos processos de animação ganha destaque no artigo *O velho e o mar: a animação stop motion como corpo de uma imagem*, de Eliane M. Gordeeff, que foi aluna do professor Antônio Moreno, no Programa de Pós Graduação Ciência da Arte, da Universidade Federal Fluminense. Destacar essa relação é importante para tornarmos perceptíveis os caminhos que estão sendo trilhados pelos pesquisadores no campo da Animação.

Um dos caminhos relevantes para a pesquisa contemporânea é apresentado por Leonardo Freitas Ribeiro em seu artigo *Afinal, o que é animação no cinema contemporâneo?*. O autor parte da afirmação de que a animação é precursora e base do cinema, mas destaca que no momento atual para entender o que é a animação precisamos relacionar o Campo da Animação com as novas teorias de mídia e produção digital, que consideram a desmaterialização e permeabilidade dos suportes de produção e a hibridação das linguagens cinematográfica, fotográfica e animação. Contudo, o autor ressalta a necessidade de recuperar alguns aspectos da história da animação para entender como se dão os atravessamentos contemporâneos de técnicas, mídias e processos.

A heterogeneidade de abordagens na pesquisa em Animação está presente no artigo *Espacialidades do Universo Disney Princess: espaços imaginados X espaços reais na construção das histórias*, de Priscila Vaz, que a partir do universo dos fandoms⁵

⁵ Fandom é um termo usado para se referir a uma subcultura composta por fãs, caracterizada pela empatia e camaradagem por outros membros da comunidade que compartilham gostos em comum. Apesar de sua vasta aplicação atual, o termo foi cunhado especificamente em relação à apreciação entusiástica por esportes. A palavra, inglesa, é composta pela palavra fan mais o sufixo -dom. O dicionário americano Merriam-Webster registra o

realiza um mapeamento das espacialidades do *Universo Disney Princess*. A partir de material criado pelos fãs localiza em espaços reais as histórias contadas pelos filmes da Disney, ajudando a criar uma relação entre as narrativas e colocando-as como parte de um mesmo universo. A partir dos espaços apresentados no mapa criado pelos fãs, a autora desenvolve uma análise fílmica das paisagens apresentadas nas narrativas, buscando apontar os elementos que possibilitam a criação da relação entre mundo real e mundo imaginado.

No quarto artigo dessa edição, “*Eu acho, assim, psicodélico, apocalíptico, não faz sentido...*”: *Hora de aventura e distância geracional na mediação parental*, de Pedro Faria Sarmiento e Nilton Gonçalves Gamba Junior, temos uma pesquisa de campo baseada no desenho *Hora de aventura*, que traz elementos para discutir como a distância geracional e a dificuldade de se estabelecer repertórios ou interesses comuns entre adultos e crianças prejudicam ou até inviabilizam os processos de mediação entre pais e filhos.

Para concluir esse dossiê, apresentamos a tradução do artigo *Playing on the Animation Spectrum: Sport and Visualisation* (2017), do professor e pesquisador Paul Wells, da Animation Academy, School of Arts, English & Drama, Loughborough University. Wells é um dos mais representativos pesquisadores do campo da Animação contemporânea e autor de livros emblemáticos como *Understanding Animation* (1998) e *Animation, Genre and Authorship* (2001) entre outros. Em seu artigo ele busca estabelecer uma relação entre a animação e o esporte através das suas tecnologias associadas. Para Wells, “a presença da tecnologia na animação está amplamente ligada à sua criação, execução e distribuição, enquanto, no esporte, a tecnologia desempenha um papel fundamental não apenas em sua execução, mas em sua gravação, avaliação e julgamento, e em suas formas evidentes como uma prática altamente mediada” (2017). Neste contexto, Wells afirma que “essas tecnologias estão intrinsecamente ligadas à definição da modernidade dessas formas e, nessa qualidade, não apenas aprimoram o conjunto de habilidades necessárias para produzir animação ou praticar esportes, como também os resultados estéticos produzidos”.

Esperamos que este dossiê possa contribuir para estimular os estudos no campo da Animação e apontar alguns caminhos nessa extensa, intensa e animada trajetória que nos aguarda.

Boa leitura!

primeiro uso conhecido da palavra para 1903. Eles se ajudam entre si e chegam a marcar encontros para se conhecerem pessoalmente. Disponível em <https://pt.wikipedia.org/wiki/Fandom>. Acesso em 4 de agosto de 2020.

REFERENCIAL BIBLIOGRÁFICO

BARBOSA Jr, Alberto L. *Arte da animação: técnica e estética através da história*. São Paulo: Editora Senac, 2002.

BUCHAN, Suzanne. *Pervasive animation*. Londres: Routledge, 2013.

FURNISS, Maureen. *Art in animation: animation aesthetics*. New Barnet: John Libbey, 2009.

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

MORENO, Antônio. *A experiência brasileira no cinema de animação*. Rio de Janeiro: Editora Artenova, 1978.

TAVARES, Mariana R.; GINO, Maurício S. (org.). *Pesquisas em animação: cinema e poéticas tecnológicas*. Belo Horizonte: Ramalhete, 2019.

WELLS, Paul. *Understanding Animation*. London/New York: Routledge, 1998.

_____. *Animation: genre and authorship*. London: Wallflower Press, 2001.

_____. *Playing on the animation spectrum: sport and visualisation*. Animation Academy, School of Arts, English & Drama, Loughborough University, 2017.