



RELICI

HISTÓRIA DA ANIMAÇÃO: USO DA TÉCNICA E ESTÉTICA¹

Luiz Antonio Dias Borges²

“Fazer um simples desenho é magia, mas fazer um desenho animado é divino, pois dá-se vida ao que essencialmente estático.” (Diamantino Silva, Sd, p.13).

RESUMO

Este texto almeja situar historicamente o desenho animado e nela, as possibilidades técnicas utilizadas, desde as primeiras tentativas e, dentro dessas técnicas, as possibilidades estéticas dentro de cada período, direcionando a escrita em nível histórico-internacional ao redor do globo, mas dando maior ênfase a França em primeiro Lugar e aos Estados Unidos, mas também ampliando a pesquisa, principalmente bibliográfica para países da África e Ásia. Para tanto utilizarei autores voltados para a produção de animação e historiadores como Cavalier (2011), Lucena Júnior (2013), Toledo (2005), Bendazzi (2016), que discutem a historicidade, técnica e estética na animação, além de outros autores que serão citados neste trabalho, necessários para uma melhor compreensão do que aqui será posto.

Palavras-chave: História da animação; Estética da animação; Técnicas de animação; Animação no mundo.

ABSTRACT

This text aims to situate historically the cartoon, the technical possibilities used in, from the first attempts and, within these techniques, the aesthetic possibilities within each period, directing this writing in historical-international level around the world, but giving more emphasis to France first and to the United States, but also expanding research, mainly bibliographical to countries in Africa and Asia. For this purpose, I will be using authors focused on animation production and historians such as Cavalier (2011), Lucena Júnior (2013), Toledo (2005) and Bendazzi (2016), who discuss historicity, technique and aesthetics in animation, as well as other authors will be cited in this work, necessary for a better understanding of what will be put here.

Keywords: History of animation; Aesthetics of animation; Animation techniques; Animation in the world.

¹ Recebido em 16/01/2019

² Universidade Federal do Rio Grande do Norte. reverbo@hotmail.com.



RELICI

INTRODUÇÃO

A animação vem se desenvolvendo cada vez mais na nossa sociedade. Vemos desenho animado nas TV's, nos cinemas, como sempre foi difundido, especialmente, depois dos anos 1920 e o aquecimento dos estúdios de animação nos Estados Unidos (CAVALIER, 2011), mas também, e cada vez mais, nos meios digitais, como tablets, celulares, computadores a qual são, normalmente, são criados em canais de redes sociais, portais, sites da internet. As técnicas mais utilizadas são as animações 2D (duas dimensões) - também chamadas de tradicionais - e as em 3D (três dimensões), o qual vem crescendo a produção tanto no Brasil quanto internacionalmente. No entanto, a produção de desenho animado não se limita a esses dois estilos de produção, tendo outras formas de animar, principalmente o formato *stopmotion*, que utiliza elementos reais para animar, principalmente massa de modelar, mas também barbante, vidro, papel, pessoas, entre outras possibilidades e tem artistas que produzem e defendem essa técnica.

Mas e antes? Antes de existir computadores, câmeras digitais, cinema? Como eram produzidas as tentativas de registro de movimento com a arte, com os artistas? Que técnicas utilizavam? Essa pesquisa inicia-se a partir dos nossos ancestrais pré-históricos e vem até a atualidade, contextualizando os trabalhos artísticos com a produção mundial, mas sempre voltados para a arte seqüencial, especialmente as que possuem registro, seja em pedras, papel, celulóide ou digitalmente, os trabalhos que são voltados para a animação ou tentativas de animação, conhecidos pelos estudiosos do tema como pré-cinema, não importando serem figuras rupestres, vasos gregos ou mesmo a mãe da animação: as histórias em quadrinhos. Mãe pelo fato de grandes animadores terem, também, iniciado suas carreiras nesta arte. Tanto em nível nacional quanto em nível mundial, colocando-



RELICI

65

me também nessa lista (não de grande animador, mas de começar com os quadrinhos).

Existem vários trabalhos voltados para aspectos técnicos: como desenhar, como criar a sensação de movimento, como percebemos movimento na sobreposição de quadros. Alguns outros falam sobre a história da animação, como Cavalier (2011) e Lucena Júnior (2005), entre outros autores e também *sites*, *blogs*, portais de internet. Outros livros trabalham a estética da animação, como movimento, cores, *timing* que cada artista coloca em seus trabalhos e aparenta ser apenas técnicas, mas para isso, deve-se ter uma vivência (BONDIA, 2002), inclusive para chegar no estilo específico de cada artista, se o contrário, todos os seres humanos desenhariam igualmente. O compêndio “Movie-se: no tempo da animação” (HILTY e PARDO, 2013) mostra várias intervenções que podem ajudar leitores a compreender o porquê da necessidade da animação para nós, seres humanos, em termos artísticos, técnicos e históricos.

Inicialmente vamos ver alguns conceitos voltados para a animação e cinema. Porque vemos imagens em movimento? Por que a humanidade tentou fazer a representação do movimento e quais as técnicas utilizaram no decorrer de cada período histórico? Lucena Júnior (2011) nos fala sobre as duas coisas até a criação da animação em película, conforme veremos mais a frente.

Para o autor, a animação é dependente da técnica, mas que apenas esta não é suficiente, tendo também a estética como interdependência. As duas sempre trabalham junto. Assim sem uma ou outra parte, não poderíamos ter animação. “Técnica e estética vivem em simbiose. Nutrem-se intimamente uma da outra, permitindo dessa forma uma evolução constante dos procedimentos para a elaboração plástica” (LUCENA JÚNIOR, 2011, p. 28).

Dessa forma, o mesmo faz explicações sobre o que seria o elemento estético e o elemento técnico, sendo que o primeiro diz respeito à criatividade e suas



RELICI

66

vivências para o ato de criar (OSTROWER, 1977) “do indivíduo, do humano, ao passo que a técnica diz respeito às transformações externas. Através da técnica nos impomos sobre a natureza, controlamos suas forças, opondo-as por meio de um processo organizado” (LUCENA JÚNIOR, 2011, p. 17), sendo essa imposição nossa visão sobre o que se deseja modificar, mas essa visão depende, também, das vivências que cada um traz em suas descobertas na sua própria vida (BONDIA, 2002).

O processo técnico é externo ao processo criativo do indivíduo, e este traz em si o processo estético. Mesmo que o objeto externo ao sujeito possa, quando este for o fim, ser utilizado para fazer criações artísticas, ele continuará sendo técnica e é externo ao sujeito, No aspecto estético, “por meio da arte, atuamos em nosso próprio equilíbrio interno, pois precisamos recriar o mundo como uma forma de compensação dos rigores da experiência no ambiente real (...) que permite a elaboração de símbolos” (LUCENA JÚNIOR, 2011, p. 17) e essa criação de símbolos pode ser qualquer coisa que o homem possa fazer registro. No caso, imagens que dão a sensação de movimento, a animação.

Apesar de haver-se a sensação de os termos técnica e estética serem parecidos, posso exemplificar de forma simplificada as duas coisas. Criei o desenho de um elefante numa folha de papel que estava em branco. O elefante foi criado conforme minhas experiências de acúmulo de conhecimento. Sei que ele tem tromba, orelhas grandes, rabo fino com pelos ao final da calda, patas largas e pode ter ou não presas. Isso vai da minha experiência íntima e do tipo de desenho que quero fazer. Se mais realista, se mais infantil, se mais estilizado, se não figurativo. No entanto, para desenhar esse elefante, preciso de elementos físicos para tal e esse é o elemento técnico. A folha de papel citada é necessária e também ao menos um lápis, ou algo que risque; suportes para criar o desenho. Pode-se fazer também



RELICI

67

na areia da praia com um graveto ou raspar pedras com um cinzel³. O que Lucena Júnior explica é que o lápis é a técnica, ou seja, veio de fora do artista e que não foi criado para fazer *aquela* desenho do meu elefante, mas para riscar e assim o foi desde sua criação com os primeiros galhos queimados que riscavam as pedras pré-históricas e suas sucessivas melhoras até os dias de hoje. No entanto, um desenhista, ao pegar esse lápis e fazer um desenho *seu*, é a parte estética, pois é interno a esse artista, nos seus conhecimentos, na sua vivência, na sua estética. Apesar do termo grego *aisthesis* ter uma denotação voltada para a beleza ou sua percepção, sensação (CRARY, 2012), a estética está ligada, no fim das contas, a pessoa que percebe e não necessariamente ao objeto percebido. Pensando assim, o ato de criação também passa pelo fator estético, pois quem cria também percebe o seu criar.

O mesmo ocorre com a animação, pois, conforme relata Lucena Júnior, a técnica passa por vários tipos de elementos físicos com a qual nasce, se desenvolve e é perpassada por outra técnica e esta nova sabe que um dia será ultrapassada por outra técnica nova (FREIRE, 1996). No entanto, os artistas que usam cada uma delas é que fazem a arte ou a parte estética, pois eles necessariamente, não apenas usam a técnica, mas criam, a partir de seus conhecimentos individuais, a partir de cada um dos aparatos, arte.

Falo aqui o termo arte, pois quando falamos de cinema, os profissionais e agregados pensam, normalmente, como produtores de cinema, no entanto, cinema é linguagem e esta está voltada para a criação de histórias em ângulos, cores, sons, luz etc. Não podemos nos esquecer que os elementos estéticos perpassam simplesmente as questões técnicas como quantidade de *frames* por segundo, luz de tantos *watts*, grua de tantos metros, mas o que esse material técnico pode fazer para que cada filme possa ser visto de forma diferente por cada espectador. Cinema

³ Tipo de talhadeira que serve para cortar pedras, usada por escultores, normalmente.



RELICI

68

é arte... E se isso é verdade, o que falar então do desenho animado, onde os profissionais do ramo têm muito mais controle do que acontece em cada quadro que no cinema com pessoas ao vivo?

Animação não apenas é arte cinematográfica, vai além disso. Mesmo ela estando dentro da produção cinematográfica, especialmente quando da exibição. Sem o elemento estético do artista, desenhista, modelador, animador; dificilmente podemos ter animação. Mesmo que esta tenha simples linhas amorfas a moverem-se pela tela. A arte na animação vem antes da própria criação do *frame*, tendo ela toda uma cadeia própria e esta, voltada para os artistas visuais. Desde a criação do roteiro, decupagem, layout etc, o mesmo modo que outras partes do processo de criação de um filme com pessoas reais. Mas uma animação (normalmente) não usa pessoas reais para criar suas seqüências; precisa, necessariamente, de artistas, que por si, já são universos de estética e que precisam, juntos, criar uma forma própria para uma produção de desenho animado. Por isso nossa ênfase em realçar que as duas, técnica e estética, necessitam andar juntas na criação de uma animação (ou um quadro, ou uma música, um produto artístico).

Creio que explicitarei deveras prolongadamente a diferença entre técnica e estética. Podemos então, a partir de agora, continuar o texto sobre a história do desenho animado. Mas antes, ainda, preciso falar sobre o que venha ser animação, conceitos, percepções de movimento.

ABORDAGENS E CONCEITOS

Para Lucena Júnior (2011, p. 28), o termo tem sua origem na palavra latina *animare*, que significa “dar vida” e que este termo só veio ser compreendido realmente, depois da metade do século XIX, pois a mesma diz respeito a imagens em movimento. Essa é uma das buscas da humanidade desde tempos imemoriais, conforme veremos nas descrições históricas, logo abaixo. Halas e Manvell (1979)



RELICI

69

defendem que para se ter animação, necessita-se da interdependência entre cada desenho criado e, além disso, esses devem ser reproduzidos de forma seqüencial. Já Silvio Toledo (2005), em uma explanação técnica sobre a captação da imagem pelo olho, nos fala que vemos por frequências de captação de luz, que a visão não é contínua e essas frequências têm certa separação temporal (décimos de segundo), fazendo com que possamos ver e não ver a partir do que achamos ser algo contínuo, mas ao ser quebrada temporalmente, em vez de ver uma imagem completa e estática, a vemos em movimento. O conhecimento desse fator ótico fez surgir, num primeiro momento a animação e, depois, o cinema. Levando em consideração que o cinema utiliza os mesmos princípios técnicos do desenho animado, ou seja, *frames* que se perpassam em uma freqüência, onde se vê uma imagem parada em décimos de segundo, retirada (não se vê) e repostada, onde se vê novamente, com alguma diferença seqüencial muito rapidamente, dando-nos a sensação de movimento pela continuidade dos *frames* e suas poucas diferenciações entre si.

Outros autores falam termos e explicações próximas ao que esses três autores discutem, mas acredito que isso é suficiente, pois para se fazer animação, tecnicamente, precisa-se separar os *frames* de forma que se possa ver eles em certa freqüência (TOLEDO, 2005), o que percebemos desde os primeiros estudos de Etienne Marey ou Eadweard Muybridge no século XIX e até antes deles com os “brinquedos óticos” é que esses desenhos ou fotogramas em termos de cinema precisam de uma interdependência entre eles (HALAS e MANVELL, 1979), além de que, a busca pela imagem, ou representação imagética, em movimento é um desejo antigo da humanidade (LUCENA JÚNIOR, 2011).

Sei bem da dificuldade de se perceber em uma escrita o que seja um desenho animado ou mesmo cinema. Existem milhares de livros, manuais, teorias e textos que nos falam sobre os dois assuntos, mas só ao assistirmos a um filme é



RELICI

70

que todas as explanações fazem sentido. Às vezes não; pois como registrar movimento em algo que é necessariamente voltado para imagens estáticas como esta folha de papel que está em suas mãos (ou no PDF em sua tela)? (EISNER, 1989, p. 24).

HISTÓRIA DA ANIMAÇÃO, ESTÉTICA E TÉCNICA

Conforme falei acima, a tentativa da representação do movimento é um desejo e uma busca do ser humano desde eras imemoriais. Para Lucena Júnior,

inicialmente com uma intenção mágica (pré-história), mais tarde como código social (antigo Egito), passando pelo reforço da narrativa (Oriente próximo antigo em diante), até atingir o puro desejo formal com a arte moderna (LUCENA JÚNIOR, 2011, p. 29).

Essa é uma explicação importante e correta, no entanto, creio que não seja completa e esse desejo de representar sempre é mal contado. Falta um elemento a ser adicionado a essa questão. Toda vez que faz-se alguma representação, ela é sempre mais do que o que se é representado. Na mesma página 29 que está escrito essa busca pela representação, temos duas fotos. Uma do conhecido javali de oito pernas da gruta da Espanha e “Nu descendo escada” de Marcel Duchamp. Afinal o que essas duas representações querem nos falar? Falemos do javali, já que a obra de Duchamp fala por si próprio pelo título. O que estaria fazendo um javali com oito patas, o que o “artista” queria repassar a quem visse essa imagem? Estaria correndo? Andando? Fugindo? Caçando?

Para Eisner (2005), o desejo mais antigo da humanidade não é necessariamente representar, mas “contar histórias” e essa se perpassa até os nossos dias e continuará acontecendo. A partir dessa necessidade, o ser humano começa a fazer representações e dessas, as artes são criadas. Fazer um javali com várias patas pode nos trazer a sensação de movimento, mas da mesma forma, não me conta a história do animal no contexto da sua criação ou do humano que o quis



RELICI

representar. As imagens contam histórias e precisamos decifrá-las, por isso cada um, ao ver a representação, cria uma nova história.

Continuando o caminho da arte seqüencial, temos no Egito a representação dos hieróglifos e na China o teatro de sombras como exemplos da antiguidade, além da Grécia, com as pinturas olímpicas dos vasos, querendo representar a história de algum personagem mítico ou herói daquela realidade, onde vasos eram os mais utilizados, seja em alto ou baixo relevo ou pinturas utilizadas na cerâmica.

Na idade média europeia, a representação era feita para contar a história de Cristo ou as maldições e tentações humanas, tendo Hieronymus Bosch⁴ um dos grandes representantes da arte seqüencial daquela época, além das iluminuras que serviam como texto e desenhos ao mesmo tempo. Quantas histórias foram contadas no renascimento? O sorriso da “Monalisa” (DA VINCI, 1506) ou quantas histórias se passaram nos personagens da “Escola de Atenas” (SANZIO, 1511)? Estaria o “Davi”, de Michelângelo (1504) descansando a funda em seu ombro após a morte de Golias? Ou este se preparava ainda para matar o gigante? Ou estaria ele aprendendo a usar aquela arma? A cada olhada em uma obra de arte, pode-se começar uma nova história.

Com a chegada da idade moderna e o desenvolvimento da ciência e novas técnicas artísticas na Europa, vão se criando os primeiros aparelhos voltados para a possibilidade de uma arte que visa o movimento. A câmara escura de Leonardo da Vinci, usado a esmo por artistas da Europa e também a responsável pela criação da fotografia no século XIX, a lanterna mágica de Athanasius Kisher em 1645 que, ao contrário da câmara escura, projetava o que estava dentro da lanterna, a partir de espelhos e *slides* de vidro e desse aparelho, Pieter Van Musschenbroek consegue

⁴ Apesar de pouco se saber sobre a vida de Bosch, ele era pintor da idade média, assim como seu pai, avô e parte de sua família. Suas obras eram representações oníricas sobre céu e inferno. Informações conseguidas em <https://www.historiadasartes.com/prazer-em-conhecer/hieronymus-bosch/> Acesso em 17/10/2018.



RELICI

72

colocar imagens sequenciadas, criando a ilusão de movimento em 1736. Essa experiência é tida como a primeira animação projetada e era tratado como algo espantoso pelos espectadores, mas na metade do século XVIII o invento, criado por esses dois cientistas era tratado como “uma novidade, um brinquedo tecnológico sem maiores aspirações artísticas. Se havia alguma arte, esta encontrava-se nas ilustrações dos slides projetados” (LUCENA JÚNIOR, 2011, p.31) e só. Não mais era considerado um material de criação artística. Mesmo assim, existem registros do trabalho de Etienne Gaspard Robert, que explorou de forma comercial o potencial da lanterna mágica, com o espetáculo “Fantasmagorie”. Um espetáculo macabro, sombrio e assustador que foi sucesso por vários anos em Paris.

No século XIX há uma desenfreada evolução do estudo das imagens em movimento e, devido aos estudos da fisiologia e aos estudos da ilusão de ótica são criados outros aparelhos e novas invenções que davam a sensação de movimento. Assim foram criados o taumatoscópio em 1825, o fenaquistoscópio em 1828, por Joseph Plateau, o estroboscópio em 1832 por Simon von Stamfer, o zootoscópio em 1834 por Willian Horner e o flipbook ou o livro mágico em 1868⁵. Esse usado ainda hoje por animadores. Em 1850 Franz von Uchatius proporcionou um pequeno avanço na lanterna mágica ao combiná-la com dois discos giratórios, um com dúzias de imagens pintadas em vidro para criar a sensação de movimento e outro com frestas que atuavam como obturadores. Essa criação é importante, pois é dela que veio a surgir a máquina de projeção do cinema.

Importante também foi a criação do praxinoscópio de Emile Reynaud que, em 1877, o cria e o desenvolve. É uma mistura de vários desses aparatos óticos em apenas um aparelho. Nele as imagens são criadas em vidro, coisa que já vinha sendo feita desde a criação da lanterna mágica séculos atrás, com as frestas criadas

⁵ Várias dessas descobertas podem ser vistas na internet em vários sites, o mais elaborado que vi está no link: <https://precinema.wordpress.com/2009/10/28/brinquedos-opticos/>. Acesso em 28/02/2017



RELICI

73

por outros inventores com a intenção de ser o obturador, o disco duplo com espelhos e mais de um projetor para dar a sensação de sincronia entre quadros com movimento e fundo. Um aparelho complexo, mas com resultado final satisfatório. Existem dois filmes criados por Reynaud na internet e mais alguns documentários sobre sua criação⁶. Em 1882, ele criou o “teatro praxinoscópico” e finalmente em 1892 cria o “teatro óptico” e “tinham duração de quinze minutos, exigindo a confecção de centenas de desenhos. Coloridos, apresentavam enredo, trilha sonora sincronizada e personagens desenhados de maneira que seus movimentos estivessem rigorosamente adaptados ao cenário” (LUCENA JÚNIOR, 2011, p.36).

O sucesso do equipamento foi tão grande que Reynaud continuou fazendo suas apresentações mesmo depois da criação do cinema até as proximidades do século XX. O seu equipamento, por sinal era muito próximo dos projetores cinematográficos e só foi subjugado por este, devido a outro acúmulo de conhecimento voltado para o movimento da imagem que estava sendo criada paralela aos “brinquedos óticos”: a fotografia. Mas se para cada cinéfilo que discute sobre quem criou o cinema se os Lumière ou Edson, existe um animador que sabe que o cinema nasceu muito antes. Originou-se das descobertas dos vários inventores e artistas que se dedicaram a cada etapa desenvolvida sobre o cinema e desses, Reynald foi o maior expoente, subjugado apenas pelo fato de ter escolhido material comumente usado entre os animadores, o vidro, no lugar do novo material a ser descoberto, o filme de acetato.

Possivelmente algum estudioso do cinema ao ler essas linhas, vai discorrer que o cinema é mecânico, é foto captada da realidade, precisa de máquinas para captar e reproduzir. Isso é verdade, no entanto o cinema que esses estudiosos defendem é o cinema de película, captado em câmeras analógicas e passado por

⁶ Dois filmes de Reynaud podem ser vistos na internet o qual podem ser acessados a partir dos links: “Pobre Pierrô” (1892): <https://www.youtube.com/watch?v=426mqIB-kAY>. “Autor de uma cabine” (1894): <https://www.youtube.com/watch?v=PPtqOCW0560>.



RELICI

74

processos químicos para se criar o filme como se conhece. Mas, o que temos hoje de filme de película? Quantas produções, hoje, usam películas? Hoje, certamente menos que o antes e também certamente mais que os anos vindouros. Os cinemas são todos cada vez mais digitais. Os estudiosos podem até o chamar de pós-cinema ou evolução do cinema. Se isso é cinema, com as novas tecnologias, por que o material criado antes do cinema de película não deve ser chamado também de cinema? Se se fala que é porque hoje temos a linguagem cinematográfica, tão pouco o cinema já nasceu com essa linguagem. Ela teve que ser aperfeiçoada com o tempo. Tempo esse que remonta a primeira lanterna mágica. Que já contava histórias e já era linguagem. Não apenas isso. Já era linguagem artística. Arlindo Machado, na apresentação do livro *O primeiro cinema: espetáculo, narração, domesticação* (2005), de Flávia Costa, acende esse tema dando vários relatos de outros estudiosos sobre o marco da criação do cinema, que não vamos nos aprofundar, pois nossa linha de pensamento é mais voltada para a história da animação com seus aparatos tecnológicos e sua plástica e o cinema é apenas uma das possibilidades de criação ou execução.

Em termos estéticos, o ser humano era sempre o mais representado. Desde a lanterna mágica ou mesmo antes, na câmara escura, onde os pintores, para ter uma melhor proporção das pessoas retratadas, buscavam essa técnica. Nos primeiros trabalhos com a projeção, linhas e formas eram utilizadas, no entanto, rapidamente ganhou cores e os movimentos ficaram cada vez mais refinados. Reynaud com suas animações já tinha uma visualidade próxima aos desenhos animados dos anos 1930, não necessariamente como Disney, mas certamente como os Irmãos Fletcher. Um marco na história do desenho, pois tudo deveria ser feito de uma vez pintado em vidro. Centenas de vezes. Outros brinquedos óticos tiveram também sua arte cada vez mais realista, mas, claro com menos possibilidades narrativas. Um rato que corre, uma cobra que sai de uma toca, um



RELICI

pássaro que fica preso numa gaiola.

SURGE A ANIMAÇÃO EM PELÍCULA

Com a junção da lanterna mágica, praxinoscópio e da fotografia surge o cinema conforme conhecemos. O mesmo foi criado a partir dos estudos de Etienne Marey (não confundir com Etienne Robert, do *Fantasmagorie*) com fotos que estudava os movimentos de seres humanos e animais e Eadweard Muybridge que usava várias câmeras para captar o movimento de cavalos, depois outros animais e também humanos, a emulsão sensível da película flexível de celulóide, criada por Hannibal Goodwin e enrolada em bobina por George Eastman, montada em imagens em seqüência por Thomas Edson e finalmente projetada pelos Irmãos Lumière no ano de 1895, faria mudar a forma de representar a realidade. A invenção final dos Lumière teve um avanço gigantesco em poucos anos, sendo apreciada em todo o mundo.

E assim ficou sem desenvolvimentos maiores. Era pegar a máquina, apertar o botão no caso da eletricidade ou girar a manivela e captar ou projetar o que captara. No entanto, não tardou para surgir, dessa técnica, a arte. Longe da animação artística manual, quem pode ser considerado o primeiro animador é George Méliès, que deu o primeiro passo para a criação da técnica da animação atualmente usada: a “substituição por parada da ação” (LUCENA JÚNIOR, 2011, p. 41) que consistia em filmar uma composição e, dela, retirar ou colocar algum elemento de cena. Imaginemos uma cena como uma maçã sobre uma cadeira, por exemplo, filmada por alguns segundos, parava-se a gravação, retirava-se a maçã da cadeira e voltava-se a filmar a mesma cena. Na projeção, a maçã sumiria da cadeira na seqüência filmada. Méliès era mágico e se adaptou rapidamente à técnica do cinema, criando mais de cem filmes que enlouquecia a platéia com seus efeitos visuais.



RELICI

76

James Stuart Blackton, um artista plástico, criou, a partir desses filmes, o primeiro desenho animado a partir da substituição por parada de ação. Em 1906, ele fez o filme *Humorous Phases of Funny Faces*⁷ (1906), a partir de um quadro negro (lousa) e giz, o qual o artista cria rostos e interage com os mesmos, dando a impressão do desenho estar “vivo”. No filme percebe-se não apenas a animação com o giz, como animação de recorte, que só foi possível graças às descobertas de Méliès, o filme é bem simples, mas o suficiente para chamar atenção de outros autores.

Os primeiros animadores mais adiante são voltados para os quadrinhos e as charges. O francês Emille Cohl, que tinha certa influência no mundo artístico das charges e principalmente ilustração, cria em 1908 “fantasmagorie”⁸. Entrando no mundo do cinema já com mais de cinquenta anos de idade, usou a técnica quadro a quadro (*frame to frame*), o que vem a ser utilizado com animação direto na película, criando uma animação fluida.

Com um traço mais realista e também artista de renome, Winson McCay cria, a partir de suas páginas de quadrinhos, “Little Nemo” em 1911 e este também passa a influenciar a forma de criar animações, com vários outros trabalhos no futuro, sendo “Gertie, the dinossaur”⁹ (1914) o mais conhecido deles, onde McCay interage com o desenho projetado. A partir daí a animação toma forma nas salas de cinema. Em termos técnicos, desenho animado em inglês é chamado de *cartoon*, que vem do termo cartão. Os primeiros desenhos eram realmente feitos em cartões e eram grandes, mas aos poucos, por necessidade de custos, passou para o papel, depois papel de arroz, mais transparente e por fim acetato, um tipo de filme de grandes proporções que era perfeito para trabalhar com camadas e fazer apenas o

⁷ Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=wGh6maN4I2I>. Acessado em 28/02/2017.

⁸ Em nenhum texto lido encontrei referência entre o trabalho de Cohl e o de Etienne Robert, mas não acredito que o nome da animação tenha sido colocada aleatoriamente. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=o1d28X0IkJ4>. acessado em 28/02/2017.

⁹ Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=TGXC8gXOPoU>. Acessado em 28/02/2017.



RELICI

desenho do personagem, por exemplo, sem precisar ficar repetindo o desenho do fundo em cada *frame* desenhado. Uma das invenções mais importantes da animação até o uso dos computadores. Para registros mais perfeitos, foram criados furadores específicos e a régua de pinos, não deixando o desenho ficar “dançando” enquanto o trabalho era feito. A truca, os multiplanos e as cores também foram criadas antes do cinema live action. Todas invenções à procura da melhor técnica para se fazer um desenho animado.

Vários estúdios, naquela época, criaram desenhos os quais ainda hoje são conhecidos, como o Gato Felix, por exemplo, ou o Mickey da Disney. Outras animações foram criadas e se tornaram tão populares quanto esses antecessores, como Betty Boop, Popeye, Picapau, Pernalonga entre tantos outros da primeira metade do século XX, além dos longa metragens dos Estúdios Disney, que sempre procurara inovações técnicas nas suas produções.

Faço uma inserção aqui quanto às questões da Disney e seus investimentos em tecnologia. A busca de Disney pela qualidade é inegável, mas percebe-se em vários textos e estudos uma aceitação inquestionável sobre os trabalhos criados por esse estúdio, sem desmerecer o trabalho dos grandes desenvolvimentos que o mesmo fez e vem fazendo durante a história da animação mundial. Uma dessas inquestionáveis descobertas ou criações é, por exemplo, a questão de Mickey Mouse ser, em “Steamboat Willie” (1928), o primeiro filme animado sonoro. Assim como “Branca de Neve e os sete anões” (1937) ter sido o primeiro longa animado, “Osekisho” (O Inspetor de Estação), de Noburo Ofuji, do Japão, em 1927 é que foi o primeiro filme sonoro (FARIA, 2008) e “El Apostol”, de Quirino Cristiani (1917), da Argentina, o primeiro longa. Outros acontecimentos com a Disney continuam ocorrendo, mas isso é assunto para outro trabalho.

Na segunda metade daquele século as animações, por motivos econômicos começaram a ser simplificadas, devido ao grande trabalho que se tem para criar



RELICI

78

desenho animado, quanto mais simples a arte, o traço ou o preenchimento dos elementos animados, maior a produtividade. As primeiras tentativas foram com os desenhos da UPA (United Productions of America) que, com uma estética moderna e angular, criaram animações mais simples e de boa aceitação do público, mas, devido à simplicidade dos desenhos, “a qualidade gráfica caiu, fazendo a animação, especialmente nos Estados Unidos entrar em crise, que fora solucionada com a entrada dos animadores Bil Hanna e Joe Barbera (final dos anos 1950 e início dos 1960)” (LUCENA JÚNIOR, 2011, p. 136), que criaram um estilo de animação com qualidade estilística boa e com simplificação suficiente para fazer cair os custos de produção.

A animação passou por outras crises nas décadas seguintes. Sempre com retorno e novos personagens. O incremento do computador também fez com que os custos caíssem e a qualidade aumentasse, chegando ao ponto de se criar animações totalmente digitais (HILTY e PARDO, 2013), como no caso de “Cassiopéia”¹⁰ (VIEIRA, 1996) ou semi produzidos digitalmente como “Toy Story” (Jonh Lasseter, 1995) e desses, os milhares de filmes de animação criados não mais em papel, mas dentro dos computadores.

Outros países também foram importantes para a evolução da técnica e estética da animação em sua história, como na Europa, que, apesar de haver também as animações desenhadas, teve grande envolvimento da técnica de stopmotion, desde as primeiras produções, como os franceses Èmile Reynaud e Emile Cohl, Alemanha, a partir de 1912, leste europeu e as animações revolucionárias do comunismo. Na África que, depois de crescer bastante com a produção de animação, principalmente no Egito, Nigéria e Argélia, nos anos 1990 perde terreno e voltando nos anos 2000 com produções principalmente em três dimensões de alta qualidade.

¹⁰ Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=8azqJrOJvj8>. Acessado em 01/03/2017.



RELICI

O Oriente é conhecido por sua estética de personagens de olhos grandes, tomadas cinematográficas conhecidas como *mangá* e muito movimento, ao mesmo tempo que economizam em equipamento e material, fazendo cenas longas, com personagens que mexem-se pouco, mas contam muitas histórias (FARIA 2018). Os trabalhos de animação começaram no Japão desde 1917, tendo Ozamu Tezuka como principal referência. Na Índia, desde antes da invenção do cinema moderno existiam exhibições com lanterna mágica, datada do século dezenove e faziam grande sucesso. Dadasaheb Phalke foi o primeiro indiano a trabalhar com cinema de película e o primeiro filme foi de 1915, com técnica de *stopmotion* (BENDAZZI, 2016). Já a China foi a criadora da animação de sombras, coisa que é utilizada até hoje e o desenho *mangá* chinês existe desde o século dezessete. Por motivos econômicos e sociais, a China teve sua animação em altos e baixos, tendo a primeira animação moderna apenas em 1921, mas com uma estética tão apurada nos desenhos e cores (aquarela) que influenciou de imediato a animação no mundo inteiro, até a Disney utilizou técnicas parecidas sob sua influência. Hoje, a produção chinesa é grande e variada, com uma produção de três dimensões cada vez mais forte.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

São muitas informações históricas sobre o assunto, formas de percepção, técnicas utilizadas, tecnologias que a cada dia se renovam. Neste artigo busquei mostrar que a história da animação é ligada a isso. Técnica e Estética e as duas andam juntas, sem uma não existe a outra. Também não adentrei na investigação de técnicas 3D, que levaria mais algumas páginas para explicar, apesar de ter dado alguma pincelada em parte do texto. Meu foco foram as técnicas utilizadas nas animações durante a história inicial das mesmas e como uma técnica perpassa a outra, problemas de uso das mesmas e soluções que os artistas, durante a história



RELICI

80

se propunham a resolver, transformando sempre o material em entretenimento.

Outro ponto a ser criado no futuro, é dar mais detalhes a animações criadas ao redor do mundo, pois pelo espaço não pude dar muita atenção, principalmente na parte oriental e africana, que tem uma vivência com a arte já, milenar, assim como o desenho animado na América Latina, na Argentina, no México, no Brasil, assim com, por trabalhar com educação, como a mesma tem importância no desenvolvimento motor, visual, geográfico do estudante. Mas isso também é assunto para outro texto. Novas pesquisas estarão chegando em breve.

Referências

BARROS, Miriam; HORA, Rodrigo. *Studio Ghibli: A consolidação do animê como produto de consumo*. in XV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste. Mossoró: INTERCOM, 2013.

BENDAZZI, Giannalberto. *Animation: A world History*. Volume 2. The Birth of a Style - The Three Markets. Boca Raton : CRC Press. 2016.

BENDAZZI, Giannalberto. *Il cinema d'animazione africano*. Italia. S/D

BLAIR, Preston. *Cartoon Animation*. California: Walter Foster Publishing, 1994.

BONDIA, Jorge. *Notas sobre a experiência e o saber de experiência*. Universidade de Barcelona, Espanha. Tradução de João Wanderley Geraldi. Universidade Estadual de Campinas, Departamento de Linguística - 2002.

CAVALIER, Stephen. *The World History of Animation*, Berkeley: University of California Press, 2011.

COSTA, Flávia Cesarino. *O primeiro cinema: espetáculo, narração, domesticação*. Rio de Janeiro: Azougue Digital, 2005.

CRARY, Jonathan. *Técnicas do observador: visão e modernidade no século XIX*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.



RELICI

81

DELAMOTTE, Thierry. *Histoire des arts - Le cinema d'animation - CPD Culture humaniste* – Online, 2012. Acesso em 18/05/2017. Disponível em https://www.ac-caen.fr/dsden61/ress/culture/cinema/ecole_et_cinema/ressources/dossier-p%E9dagogoqique-histoire-cinema-animation.pdf.

EISNER, Will. *Quadrinhos e a arte sequencial*. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

_____. *Narrativas gráficas*. Tradução Leandro Luigi Del Manto. São Paulo: Devir, 2005.

FARIA, Mônica Lima de. *Histórias e Narrativas das Animações Nipônicas: algumas características dos animês*. In Actas de Diseño. Año III, Vol. 5. Anais do III Encuentro Latinoamericano de Diseño "Diseño en Palermo" Comunicaciones Académicas. Julio y Agosto 2008, Buenos Aires, Argentina. Buenos Aires, 2008.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da Autonomia: Sabere necessários à prática educativa*. São Paulo, Terra, 1996.

GIESEN, Rolf. *Chinese Animation: A History and Filmography, 1922–2012*. North Carolina: McFarland & Company, 2015.

HALAS, John; MANVELL, Roger. *A técnica da animação cinematográfica*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1979.

HILTY, Greg; PARDO, Alona. *Movie-se: no tempo da animação*. Rio de Janeiro: Centro cultural Banco do Brasil, 2013.

LUCENA JÚNIOR, Alberto. *Arte da animação: Técnica e estética através da história*. São Paulo: Senac, 2011.

McLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*; tradução de Hécio de Carvalho. São Paulo: Macron Books, 1995

MOREIRA, Alícia. & TEIXEIRA, Pedro Mota. *O papel da luz no desenvolvimento do cinema de animação*. In M. Oliveira & S. Pinto (Eds.), *Atas do Congresso Internacional Comunicação e Luz* (pp. 270-281). Braga: CECS. 2016.

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



RELICI

82

MORIN, Edgar. *A cabeça bem feita: repensar a reforma, reformar o pensamento*. Rio de Janeiro: Bertrand, 2003.

OSTROWER, Fayga. *Criatividade e processos de criação*. Petrópolis, Vozes, 1987.

POLETI. *1917: É! Apostol*, por Quirino Cristiani. in História do Cinema de Animação, datado de 18 de novembro de 2010. Disponível em <http://projetos-cinema.blogspot.com.br/2010/11/1917-el-apostol-por-quirino-cristiani.html>. Acessado em 26 de abril de 2017.

THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. *The illusion of life: Disney animation*. New York: Hyperion, 1995.

TOLEDO, Sílvio. *Guia prático da animação*. Campina Grande: Epgraph, 2005.

ZANOTO, Piero. *Petite histoire du cinéma d'animation V : L'Angleterre et la France*. In Sequences 46. Montreal: Erudit, 1966.