

**Marina Estela Graça**

CIAC, Universidade do Algarve

**Articulações de linguagem em animação**

Language Articulations in Animation

In Ferreira, V. & Cardoso, A. (eds.). (2015). I Simpósio - A Fusão das Artes do Cinema.  
Coimbra: Caminhos do Cinema Português, pp. 45-56.

ISBN 978-989-98948-2-2

**Título**

Title

I Simpósio - A Fusão das Artes do Cinema

**Direcção Geral**

General Direction

Vítor Ferreira

**Organização Editorial**

Editorial Organization

Vítor Ferreira

André Cardoso

**Organização Actividade**

Activity Organization

André Cardoso

Jéssica Pestana

**Design Gráfico**

Graphic Design

Atelier d'Alves

**Revisão**

Revision

Catarina Pinheiro

Débora Santos

**Impressão**

Printing

Logowords

**Depósito Legal**

Legal Depot

399066/15

**ISBN**

ISBN

978-989-98948-2-2

**Editor**

Editor

Caminhos do Cinema Português

R. Padre António Vieira

Edifício AAC - 1º piso

3000-315 Coimbra - Portugal

Tlf. 239 851 069

[geral@caminhos.info](mailto:geral@caminhos.info)[www.caminhos.info](http://www.caminhos.info)

Todas as imagens e gráficos foram fornecidos pelos autores dos textos. É proibida a reprodução total ou parcial de textos, fotos e ilustrações, por qualquer meio, sem prévia autorização do editor. Reservados todos os direitos de acordo com a legislação em vigor.

Edições Caminhos do Cinema Português, 2015.

## Sumário

Comissão Organizadora -----	7
Comissão Científica -----	11
A Fusão das Artes -----	17
As Imagens Ressonantes: A Escrita Fílmica de Marguerite Duras ----- Sérgio Dias Branco	18
Films on Art: Breaking the Barrier Between an Artist and a Public ----- Rajele Jain	25
“Disorder”: about the creative process of an experimental film ----- Susana Mendes Silva	33
Não me contes o final -Apontamentos sobre narrativa e expectativa na literatura e no Cinema ----- Ana Sabino	39
Articulações de linguagem em animação ----- Marina Estela Graça	45
Histórias de romance e de cinema [duas vezes Tiago R. Santos] ----- João Luís Zamith	57
A Personagem: da Escrita à Tela ----- Ana Marques Silva	63
Entre opção e exclusão, caminhos de independência entre as artes e os filmes -- António Costa Valente	68
Música, Imagem e Narrativas Cinematográficas -Perspectivas e Questões Epistemológicas ----- Mário Cardoso	77
Cao Guimarães – Poética visual tecida em Sonho ----- Edna Moura	83
Heisenberg Boulevard ----- Marcia Vaitsman	90

## GRAÇA, MARINA ESTELA

CIAC, Universidade do Algarve

### ARTICULAÇÕES DE LINGUAGEM EM ANIMAÇÃO

#### LANGUAGE ARTICULATIONS IN ANIMATION

##### **PALAVRAS CHAVE:**

Estudos de Animação;  
Teorias da Animação;  
Análise Crítica  
em Animação;

##### **INTRODUÇÃO**

A ilusão de movimento que percebemos em documentos animados – bastante comuns nos meios de comunicação contemporâneos – tem origem na forma como o animador manipula a relação gráfica entre dois fotogramas adjacentes em cada sequência de imagens animadas. No entanto, essa ação aparentemente simples implica múltiplos modos de codificação: o sentido emerso de uma animação advém da estruturação de uma série de elementos formais, constituídos em linguagens, que integram o seu discurso e que, enquanto conjunto articulado, dependem da capacidade humana para perceber movimento.

A maior parte dos conceitos básicos, componentes e procedimentos, em animação, bem como a utilização de dispositivos específicos, já foram abordados. Contudo, estes ainda não foram organizados e completados enquanto corpo de estudos.

Este artigo pretende esboçar um quadro concetual básico enquanto parte de um projeto de construção de um modelo descritivo, sistemático, que permita a análise do discurso em animação, compreendidas todas as suas formas e complexidade, assim como as interdependências discursivas com outras formas de comunicação.

##### **O QUE É ANIMAR?**

Animar significa saber compor movimento aparente a partir de sequências de imagens processadas individualmente.

##### **RESUMO**

O objetivo da conferência é o de disponibilizar resultados de investigação no sentido da construção de um modelo descritivo, sistemático, que permita a análise do discurso em animação, compreendidas todas as suas formas e complexidade, assim como as interdependências discursivas.

Pretende-se estabelecer um enquadramento crítico que considere as instâncias conhecidas e que permita abordar e analisar toda a complexidade em animação, isto é, identificar e explicitar o sistema de elementos formais assim como as técnicas de enunciação, dispositivos sintáticos específicos e convenções, de modo a poder explicar a razão pela qual o discurso e as instâncias em animação têm a forma que têm.

A ilusão de movimento que percebemos em filmes, videogames, brinquedos óticos, etc., tem origem na manipulação da relação gráfica, de semelhança / dissemelhança, entre dois fotogramas adjacentes em cada sequência, realizada por um animador:

"For the animator, the *difference* between each successive frame is more important than the image on each single frame. It is the heart and soul of animation. The graphism, though very important too, is of secondary importance. Animation therefore is the art of manipulating the *differences* between successive frames, or the image on each frame." (McLaren, 1995:66)

Embora a produção de um documento animado possa ser explicada pelo simples ato técnico de composição da informação gráfica em cada um de fotogramas sucessivos, o objetivo principal do animador nunca seria a organização do conteúdo gráfico de cada fotograma, em si, mas sim a construção de uma relação de diferenças gráficas entre eles enquanto sequência progressiva de intervalos perceptivos na mente do espectador, com o objetivo de produzir uma ilusão de movimento. O movimento real consiste numa mudança contínua ao longo do tempo. Diversamente, a percepção de movimento

aparente resulta de uma sucessão de estímulos discretos, descontínuos. O animador tem, por isso, de entender como funciona a percepção humana de movimento a fim de saber construir os elementos formais e estratégia de articulação adequados.

Max Wertheimer, na publicação seminal pela qual iniciou a Teoria da Gestalt (1912), foi o primeiro a reconhecer a percepção de movimento aparente demonstrando-a experimentalmente. O "fenómeno phi", como ele a designou, já então era conhecido através do cinematógrafo e brinquedos óticos. As suas experiências mostraram que a percepção de movimento aparente não poderia ser explicada pelos mecanismos sensoriais periféricos, nos olhos, mas apenas tendo em conta processos cerebrais de ordem superior. Deixou claro que, se um de dois estímulos sucessivos fosse apresentado a um olho e o seguinte ao outro, a impressão de movimento ainda ocorreria (Sarris, 1989).

O realizador Norman McLaren explorou o limiar deste fenómeno perceptivo na curta-metragem *Blinkity Blank* (1955), deixando fotogramas negros, vazios, na sequência de desenhos gravados diretamente na película. Alargou a falha perceptiva entre estímulos visuais, luminosos, tentando perceber o limiar mínimo até ao qual a impressão de continuidade poderia ser mantida e controlada, sustentando o interesse do espectador.

Contudo, a animação é um sistema de sinais articulados que permite compor não apenas movimento mas, na sua

abordagem mais complexa, também a ilusão de comportamentos. Os sinais gráficos de uma personagem animada devem evoluir num universo físico plausível, entre um fotograma e outro fotograma, e poder contar histórias sincronizadas com o som, de acordo com a ambiência e tensão dramáticas. Os seus gestos devem seguir trajetórias através de fotogramas e planos, as discontinuidades do filme, de modo a que o significado se construa enquanto continuidade e não apenas como conjunto de grafismos visíveis. Consequentemente, o animador competente deve estar familiarizado com técnicas de representação teatral; com o comportamento físico dos objetos no espaço; com a estruturação narrativa; e com a linguagem cinematográfica; sendo capaz de traduzir toda essa informação através de um conjunto coordenado de marcas que serão vistas sobre uma superfície.

Ainda mais importante, e como McLaren afirmou, a ênfase do trabalho do animador deve ser orientada para desenhar não o que está no fotograma, mas o que está entre os fotogramas. O trabalho do animador não seria tanto o de compor uma sequência de imagens, mas sim o de compor uma sequência congruente de diferenças gráficas percebida como movimento, eventualmente complexo, através da visualização de fotogramas sucessivos a uma certa frequência, como se disse. Ao compor uma imagem, o animador sabe que essa imagem é a parte mínima da base significativa do veículo material de uma variedade de significados a serem descodificados,

interpretados pela mente do espectador também enquanto fluxo de tempo. Ao escolher a técnica de animação, o procedimento pelo qual as imagens são realizadas e montadas em fotogramas, o animador está já a tomar opções sobre a relação de continuidade / descontinuidade filmica. Isto é, a animação com recortes, por captura fotográfica, será sempre menos fluida que a animação CGI (*computer generated imagery*) realizada com aplicações 3D, por exemplo.

Uma observação óbvia é que todos os documentos de animação têm imagens, mesmo quando estas não são todas perceptíveis, como é o caso quando temos fotogramas vazios. Consequentemente, a produção de imagens animadas deverá ser sempre, e também, considerada no contexto definido por todas as formas de fazer imagens, incluídos todos os processos de captura e de inscrição gráfica no instante que deverá funcionar enquanto estímulo no sistema perceptivo do espectador. Isto é, qualquer técnica de animação, bi ou tridimensional, artesanal ou digital, com captura ou por síntese ou, até, por gravação direta na película, deve ser considerada apenas como processo de constituição de estímulos visuais no contexto do sistema perceptivo do espectador. No estudo da animação não se trata apenas de considerar imagens transportadas para fotogramas (separando o conceito de imagem, enquanto elaborado gráfico, do conceito de fotograma, enquanto unidade na sucessão de estímulos) mas, também, de incluir obrigatoriamente o espectador que os vê de

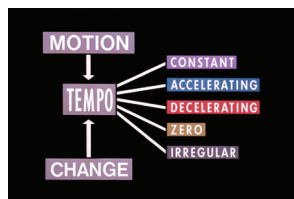


Fig. 1 McLaren & Munro, fotograma do episódio *Animated motion #5* (1976-78)

forma sequencial e adequada. Não existe animação sem espectador.

E, bem assim, o facto de não se tratar de 'representar' o tempo mas de o construir enquanto sucessão de fragmentos/instantes intencionais. A percepção de animação é puro acontecimento na experiência temporal do espectador, sem objeto delimitado e delimitável no espaço (Graça 2006:133).

### MODELOS DE ANÁLISE DO DISCURSO EM ANIMAÇÃO

Tendo como objetivo a construção eficaz da forma animada, no século passado houve pelo menos duas iniciativas importantes de elaboração de um modelo mínimo, limitado, de categorias de análise do discurso, para orientação da formação (nas várias linguagens) dos animadores e no contexto de cada um de dois estúdios.

Norman McLaren e Grant Munro (Fig. 1), do *National Film Board* do Canadá, na série *Animated Motion* (1976-78), e os '9 old men' dos Estúdios Disney (Thomas, Johnston, 1981:47-69), delinearam dois conjuntos diferentes de princípios que subsumem o núcleo de competências necessárias para um animador aprender o ofício. O segundo veio a tornar-se convenção contribuindo, atualmente, para a definição do produto *mainstream*.

A proposta de McLaren e Munro é uma gramática concisa, de conceitos fundamentais, feita para orientar o trabalho do animador eficazmente em qualquer das inúmeras técnicas de animação disponíveis. Propõe três categorias: 'movimento' por deslocação horizontal e vertical de formas numa superfície, e combinação das duas; 'mudança' ('transformação', 'metamorfose'), realizada de acordo com os princípios do design gráfico: de forma, textura, cor, tamanho, etc., também pela necessidade de construir a ilusão de um espaço tridimensional; e, finalmente, 'tempo', compatível com a noção de 'timing' da proposta Disney, que assimila a mudança e a deslocação

dos grafismos na duração fílmica, entre fotogramas, de acordo com cinco subcategorias: constante, acelerado, desacelerado, em pausa e irregular.

Os princípios Disney correspondem mais a uma lista de procedimentos essenciais – e não a um quadro concetual – com designações emblemáticas que ajudam o animador aspirante a entender melhor o propósito e desempenho requeridos pela especificidade da retórica dos estúdios: “squash and stretch” (‘esmaga-estica’, na gíria dos estúdios portugueses); antecipação; encenação; animação “straight ahead” [1] e por imagens-chave; “follow through” e ação sobreposta; aceleração e desaceleração; arcos; ação secundária; temporização (calibração do tempo ou “timing”); exagero; desenho sólido; e desenho apelativo. Estes princípios foram sendo aperfeiçoados desde os anos trinta até se fixarem enquanto norma essencial da animação produzida pelos Estúdios Disney e, atualmente, também pela Pixar.

Qualquer um destes modelos é limitado pelo âmbito dos seus próprios objetivos. O primeiro destinava-se à aquisição de orientações simultaneamente muito básicas – de iniciação técnica por parte de recém-chegados à profissão, sem formação específica – e muito aberta, no sentido de poder englobar todas as técnicas de animação mais ou menos experimentais, desenvolvidas ou a desenvolver, tanto nos estúdios do *National Film Board* quanto no universo ASIFA [2], tornado instituição no início dos anos 60. Como se diz na introdução de cada episódio da série:

“(…) a series of films in which McLaren comments on, demonstrates and classifies aspects of motion which the animator employs on his everyday work.”  
(McLaren & Munro, *Animated Motion* 1976-78)

O segundo modelo tinha por objetivo, como se disse, formar animadores configurados pela retórica exclu-

---

<sup>1</sup> Optou-se por respeitar a nomenclatura em língua inglesa na ausência de designação portuguesa instituída.

<sup>2</sup> ASIFA, *Association Internationale du Film d'Animation*, < <http://asifa.net/>>. Associação fundada em Annecy, França, 1960, por um conjunto de realizadores internacionais, entre os quais Norman McLaren.



siva dos estúdios Disney, caracterizada por um grafismo redondo, polido, de formas modeladas num espaço tridimensional; personagens com comportamentos inscritos em estruturas narrativas e dramáticas, mais ou menos complexas; apresentando fluidez na duração e montagem fílmica.

Importaria, então, saber se qualquer um dos modelos referidos facultaria a análise de *todos* os aspetos de *todos* os documentos animados, compreendidas *todas* as suas formas, componentes e complexidade, assim como *todas* as interdependências discursivas com outras formas de comunicação.

O que é posto em questão quando um animador dispõe imagens em sequência, a fim de compor uma ilusão de movimento? Quantos procedimentos e linguagens e, logo, níveis de competências, são essenciais para a elaboração de uma (qualquer) animação? Em que modos é que estas linguagens se articulam a fim de produzirem significado ou o significado pretendido?

De forma imediata, e entre outros aspetos menos evidentes, é possível verificar que nem um nem o outro modelo contemplam a relação com a tecnologia de suporte, que configura a abordagem técnica e, logo, os procedimentos artísticos e/ou industriais e consequentes aprendizagens a que os animadores estão obrigados em cada momento. Igualmente, a relação com o som não é referida, apesar da existência de procedimentos normativos a partir da análise sonora (sincronia labial sobre a voz de atores, especifica-

mente regulada no modo de produção dos Estúdios Disney).

## A NECESSIDADE DE UMA FUNDAÇÃO TEÓRICA EM ANIMAÇÃO

Para esclarecer plenamente estas questões é necessário construir um modelo teórico, abrangente e sistematizado, que considere todos os documentos/eventos/objetos que suportam a ilusão que identificamos como 'animação'. Ou seja, filmes, audiovisuals, videojogos, projeções sem ecrã, dispositivos. Assim como assumir que a perceção de movimento aparente é um acontecimento perceptivo no tempo e independente do seu suporte físico. Devemos, ainda, considerar que há animações que não contêm som ou personagens; que outras foram feitas para representar e comunicar ideias ou informações e que, por outro lado, muitas não pretendem representar nada; que várias são decorativas; e que algumas são apenas divertidas enquanto experiência. Isto é, teremos de as diferenciar também quanto à sua função e quanto à relação de significação pela qual foram construídas. Não poderemos descurar, ainda, o suporte tecnológico dadas as consequências tanto sobre as formas, modos e recursos de produção, quanto sobre a distribuição e fruição. Finalmente, deveremos encontrar as características formais elementares comuns e designá-las em conformidade, enquanto componentes fundamentais, considerados os contextos sociais, económicos, culturais, ideológicos, tecnológicos, etc., de produção, utilização e aprendizagem

dos processos. No final deveremos ter uma estrutura que nos permita compreender e pensar a *animação* de forma sistemática, enquanto determinante de um campo de conhecimento reflexivo, com terminologia específica associada a conceitos enquadrados num contexto teórico válido.

Em síntese, um modelo teórico, consistente e validado, deve poder identificar e tornar explícito o sistema de elementos essenciais, procedimentos de produção, dispositivos sintáticos e convenções que poderão explicar a constituição do discurso em todas as suas formas e natureza. Deve basear-se num número limitado e rigoroso de termos e designações (distinções), premissas (referências), relações (articulações entre conceitos, enquadramentos e contextos) e procedimentos (técnicas, metodologias, desenvolvimentos).

Única na sua capacidade de comunicar visualmente ideias complexas e mundos invisíveis, a animação é omnipresente em práticas criativas e informativas há algumas décadas. Mas não é proporcionalmente comum encontrar publicações científicas sobre animação nem há demonstração de conhecimento académico decorrente da diversidade e quantidade óbvia de documentos produzidos.

Embora muitos dos aspetos expostos acima tenham sido abordados, a investigação em animação, já publicada, apresenta fragilidades notáveis: existe falta de enquadramento teórico e de terminologia comuns e a exigência de qualidade na análise e nos resultados

é desigual. Além disto, não existe um conjunto significativo de investigadores; o número de revistas indexadas e de conferências é limitado; os departamentos de animação com produção científica relevante não são habituais nas universidades. Consequentemente, as infraestruturas necessárias para atrair e apoiar uma comunidade científica ainda não existem.

Vários autores têm tentado circunscrever a animação numa ontologia e praticamente todos concordam na dificuldade da tarefa, dada a multiplicidade de elementos, procedimentos, tecnologias, meios e funções:

“The animated film is an enormously wide and heterogeneous category, traditionally understood as film that is shot frame by frame and by which drawings and objects are given the appearance of moving. However, it ranges from Hollywood cartoons to abstract modernist animation, from puppet films to types of special effects cinema to computer-generated moving images, and so on. This promiscuity of forms is bewildering, and unique in cinema and this is one of the main reasons why animation has suffered theoretical and critical neglect for so long. Another is the low status it has

derived from its massive use in children's entertainment and in advertising." (O'Pray, 1998: 434)

Recentemente, Suzanne Buchan (Beckman, 2014: 122-3), editora de uma publicação periódica de referência em animação, *Animation: an interdisciplinary journal*, assumiu a dificuldade em construir uma teoria da animação, propondo um conjunto de condições metodológicas *sine qua non*:

"The cultural impact of animation is impossible to funnel into a theory of animation for a number of reasons. It is not a single profession or discipline, and academic understanding and inquiries both originate from and extend into other disciplines. We must ensure that we can extend acquired knowledge to develop "theory" without losing the dispersed wealth of existing scholarship. In my view, we need to:

- consider fine-art practice in conjunction with cinematic representation using parametric description and microanalysis;
- work with paradigmatic films to develop central queries based on film theory;

- draw on interdisciplinary methodologies to contextualize the making of animation films in related practice areas;

- understand how nonhuman figures and animated worlds affect a different spectatorial experience in terms of perceptive modalities; and

- approach high-flowing generalities by a roundabout (piecemeal) route and work across multiple fronts and disciplines in dialogical exchange."

Este artigo não é a circunstância adequada para a discussão minuciosa das declarações acima. Pretende-se apenas partilhar algumas constatações importantes reconhecidas pelos dois investigadores no que designam por 'animação' (bastante restringida ao fílmico): a conjugação de múltiplas linguagens; a existência de diferentes procedimentos técnicos e práticas, podendo ser artísticas; a articulação de conhecimentos provenientes de várias disciplinas; o fraco valor cultural e artístico que, em geral, é atribuído à animação. Como consequência, e para a edificação de uma teoria, Suzanne Buchan enfatiza a necessidade de combinar conhecimentos e metodologias tanto na análise de procedimentos e de relações entre disciplinas, quanto na abordagem ao modo pelo qual o filme é percebido e o sentido se constrói. Não há quaisquer dúvidas de que o

discurso, em animação, se faz na interseção de práticas e pensamento provenientes de diversas disciplinas: percepção de movimento aparente; comunicação gráfica; composição de movimento; encenação e desempenho performativo; estruturação narrativa; linguagens fílmicas; sincronia entre som e ações; e relação de continuidade/descontinuidade na duração. Estas são as diferentes modalidades de discurso suportado por inúmeros dispositivos, incluídos os *flip-books*.

O termo 'discurso' é crucial, sendo usado para indicar uma instância de significação construída no contexto dos múltiplos modos de codificação necessários e disponíveis e enquanto concretização e atualização semiótica regulada por normas e usos. Mas, também, como processo que tem origem numa intenção de comunicar e que declara alguma coisa sobre a realidade que lhe é contemporânea, na asserção de Foucault.

A animação, enquanto campo definido pela composição intencional da percepção de movimento aparente a partir de imagens isoladas, combina uma multiplicidade de modos de codificação articulados num todo unificado e coerente mas inextricável, já que a percepção de movimento não existe sem imagens e sem duração e estas também trazem consigo as suas próprias ligações intersemióticas. A incidibilidade de múltiplos modos (entendidos enquanto modos de codificação usados com intenção de comunicar) – a sua multimodalidade – parece ser uma sua especificidade ontológica.

A multimodalidade investiga a interação entre linguagens e enfatiza a situação da ação pela qual o discurso se constitui. Trata-se de um termo técnico criado nos anos 20 do século passado, no, então, novo campo da psicologia da percepção, e designava o efeito que diferentes percepções sensoriais podem ter umas sobre as outras. Existe literatura relevante sobre o modo pelo qual o público experimenta os filmes enquanto experiência multimodal (Crary, 1994; Sobchack, 1992, 2004). Recentemente, o termo desenvolveu-se de maneira a considerar o uso integrado de diferentes recursos comunicativos, como a língua, as imagens, o som e a música, em textos multimodais e em ocorrências comunicativas. Como conceito designa um aspeto chave da comunicação: nomeadamente, "mistura uma variedade de modos de comunicação num todo coerente e unificado" (van Leeuwen, 2011: 551).

Na análise, podemos abordar a conjugação dos diferentes modos de comunicação quer a partir das opções expressivas de cada um deles, enquadradas na sua própria teoria; quer a partir da teoria do modo dominante, analisando confrontos e articulações formais e semânticas; quer do ponto de vista de cada uma das diferentes dimensões contextuais em que o discurso é produzido; quer, finalmente, a partir do que declara sobre os modos de produção do discurso no contexto da sua inscrição nas diferentes dimensões históricas.

Em síntese, no discurso em animação devem ser considerados os seguintes

modos de codificação: a composição de movimento enquanto articulação intermodal entre a manipulação gráfica (considerada também a tipografia, claramente multimodal, entre língua escrita e comunicação visual) e o desempenho físico, proprioceptivo, do animador (McLaren; Lye), no confronto com os modos performativos, narrativos e fílmicos disponíveis ou dominantes; e, também, com a composição musical e sonora, podendo criar uma outra dimensão expressiva, intermodal, sem substância material própria, a *synchresis* (Chion, 1991), a sincronia entre sons e ações animadas.

O trabalho do animador (de forma autónoma, autoral, ou sob orientação) deve ser tomado, ainda e por um lado, como procedimento com funções comunicativas, isto é, que concretiza formas de acordo com os significados esperados e que, por conseguinte, o obrigam a estratégias sintáticas específicas; e, por outro lado, que estabelece relações referenciais com aquilo cuja presença os seus elementos formais substituem (ou não: como no caso da animação dita abstrata, em que as formas se referem a si mesmas). Neste âmbito, a animação permite representar o que está para lá dos limiares humanos de percepção; o que sabemos mas não tem existência física; ou o que podemos imaginar.

A construção de cada discurso faz-se em função de formas e técnicas disponíveis no seu próprio contexto. Para compreendermos as estratégias de composição que lhe são subjacentes é necessário entender também a

tecnologia que suporta e conforma os procedimentos técnicos no momento em que se atualizam e que contribui, por razões geralmente económicas, para a instituição da norma enquanto abstração desses mesmos procedimentos. O estilo (de um autor ou estúdio) poderá propor-se inicialmente até mesmo como questionamento da própria tecnologia e procedimentos normativos, como é o caso da obra de Norman McLaren. Ainda que, na maior parte dos casos, o estilo se desenvolva como estratégia negociada no âmbito de recursos e opções formais.

As diferentes dimensões – sociais, económicas, culturais, educativas, ideológicas, históricas, etc. – da conjuntura em que o discurso é concretizado condicionam não apenas a disponibilidade dos modos mas, igualmente, a construção de significados e, também, os papéis e dominâncias atribuídos aos diferentes meios de comunicação e valores que lhes são inerentes. Constituem, por conseguinte, uma outra área de análise obrigatória. A história da animação fez-se sempre no confronto com outros meios e com os estereótipos que lhe são atribuídos, na apropriação de tecnologias e de oportunidades.

Finalmente, no quadro teórico que propomos, deveremos considerar o ensino e formação (formal e não formal) do autor / animador e do público, dada a sua importância na institucionalização de *standards*, linguagens e valores atribuídos.

Resta-nos juntar uma última nota. As interseções, às vezes colisões, na

articulação e concretização das linguagens no discurso em animação, produziram formas específicas. Estas pertencem à animação mas, igualmente, aos modos pertencentes a linguagens, consideradas estas de forma abrangente. Dada a fragilidade dos estudos em animação, estas formas ainda não foram suficientemente individuadas e enquadradas, em termos teóricos, não sendo ainda reconhecidas nas teorias específicas dessas outras linguagens. É esse o caso, entre outros, da composição de movimento enquanto parte de estudos de desenho (muito especialmente, o desenho das diferenças gráficas entre fotogramas e não das imagens em si); o desempenho de personagens animados nos estudos em teatro; a metamorfose gráfica no tempo enquanto forma fílmica.

criticamente as várias instâncias que integram o discurso. Trata-se de um trabalho em progresso. Há, ainda, um longo caminho a percorrer na análise meticulosa de cada categoria em confronto com as diferentes instâncias e, também, com os vários processos de produção, contextos, significados e valores, de modo a verificar, consolidar e validar aquela que acreditamos ser uma proposta robusta e adequada.

## CONCLUSÃO

A animação está a contribuir para a mudança dos meios de comunicação, sendo evidente e já dominante pela quantidade e profusão das formas disponíveis. Contudo, ainda não existe um corpo unificado e sistematizado de estudos teóricos nem, tampouco, uma comunidade académica estabelecida.

Embora ambicioso no seu espaço limitado, este artigo expôs um quadro essencial como base para a consolidação de um corpo de estudos sistematizado em animação. Procurou-se descrever um esboço da condição da teoria em animação, assim como elencar, de forma estruturada e abrangente, as diferentes categorias e dimensões a considerar quando pretendemos abordar

## BIBLIOGRAFIA

- Buchan, S. (2014). Beckman, K. (ed.). *Animating Film Theory*. London : Duke University Press. pp. 111-127.
- Chion, M. (1991). *L'audio-vision (son et image au cinéma)*. Paris: Nathan Université.
- Crary, J. (1994). *Techniques of the Observer: On Vision and Modernity in the Nineteenth Century*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Graça, M. E. (2006). *Entre o Olhar e o Gesto, Elementos para uma Poética da Imagem Animada*. São Paulo: SENAC.
- McLaren, N., Munro, G. (1976-78). *Animated Motion, (series of didactic films)*. National Film Board of Canada.
- McLaren, N. (1995). "The definition of Animation: a letter from Norman McLaren, with an introduction by Georges Sifianos". *Animation Journal*, Vol.3, Nº2, Spring, pp.62-66.
- O'Pray, M. (1998). "The animated film". Hill, J., Church Gibson, P., (eds.), *The Oxford Guide to Film Studies*, Oxford University Press, pp. 434-439.
- Sarris, V. (1989). "Max Wertheimer on seen motion: Theory and evidence". *Psychological Research*. September 1989, Vol.51, Issue 2, pp. 58-68.
- Sobchack, V. (1992). *The Address of the Eye: A Phenomenology of Film Experience*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Sobchack, V. (2004). *Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture*. London: California University Press.
- Thomas, F., Johnston, O. (1981). *The Illusion of Life*. New York: Abbeville Press Pub.
- Van Leewen, Th. (2011). "Multimodality and Multimodal Research". Eric Margolis, Luc Pauwels (eds.). *The SAGE Handbook Visual Research Methods*. pp: 549-570.

## BIOGRAFIA DA AUTORA

Marina Estela Graça é diretora da Licenciatura em Imagem Animada da Universidade do Algarve.

Doutorou-se em Ciências da Comunicação, especialidade Cinema, pela Universidade Nova de Lisboa, com uma tese sobre o discurso no cinema de animação (2003), e foi investigadora na Universidade de Aalborg, Dinamarca, entre 2003 e 2006.

É autora de um ensaio sobre poética do filme animado, intitulado *Entre o Olhar e o Gesto* (Editorial SENAC, S. Paulo, Brasil, 2006), e de artigos em revistas científicas. Realizou duas curtas-metragens de animação *Interstícios* (2001) e *Claro Azul Ausente* (2005).