

Edições do CEEA /4

**Título**  
CORTE E ABERTURA

**Editores**  
Carlos Melo Ferreira, José Alberto Pinto e Miguel Oliveira

© os autores e CESAP/CEAA, 2015

**Arranjo gráfico**  
Jorge Cunha Pimentel e Joana Couto

**Composição**  
Joana Couto

**Edição**  
CEAA | Centro de Estudos Arnaldo Araújo da CESAP/ESAP

**Propriedade**  
Cooperativa de Ensino Superior Artístico do Porto

**Impressão e Acabamento**  
Gráfica Maiadouro

1ª edição, Porto, Janeiro 2015  
Tiragem: 500 exemplares  
ISBN: 978-972-8784-54-6  
Depósito Legal: 393 955/15

Esta publicação é financiada por fundos nacionais através da  
FCT - Fundação para a Ciência e Tecnologia no âmbito do projecto  
PEst-OE/EAT/UI4041/2014

A obtenção dos direitos de reprodução de outras imagens é da exclusiva  
responsabilidade dos autores dos textos a que as mesmas estão associadas,  
não se responsabilizando os editores por qualquer utilização indevida e  
respectivas consequências

Centro de Estudos Arnaldo Araújo  
Escola Superior Artística do Porto  
Largo de S. Domingos, 80  
4050-545 PORTO PORTUGAL  
Telef: 223392130; Fax: 223392139  
e-mail: ceaa@esap.pt  
www.ceaa.pt

## ÍNDICE

INTRODUÇÃO <i>Carlos Melo Ferreira</i>	9
TOMÁS GUTIÉRREZ ALEA COMO CINEASTA COMPROMETIDO: LAS NUEVAS PERSPECTIVAS <i>Dennis West</i>	13
<i>JAIME (1973) DE ANTÓNIO REIS</i> <i>Miguel Oliveira</i>	23
REVISANDO A CHRIS MARKER <i>Ignacio Oliva</i>	33
MEMÓRIA FÍLMICA E REAL IMAGINÁRIO: O CONTRIBUTO DE ANTÓNIO CAMPOS <i>José Alberto Pinto</i>	45
ESPECIFICIDADES DO DISCURSO NA REALIZAÇÃO DE IMAGENS ANIMADAS, COMPETÊNCIAS FUNDAMENTAIS NA FORMAÇÃO DE ANIMADORES PROFISSIONAIS <i>Marina Estela Graça</i>	53
DO CINEMA AO MUSEU – O CASO DE PEDRO COSTA <i>Carlos Melo Ferreira</i>	65
MESA-REDONDA <i>Pedro Costa, Ignacio Oliva e Carlos Melo Ferreira</i>	79
AUTORES	105
ABSTRACTS	109

# ESPECIFICIDADES DO DISCURSO NA REALIZAÇÃO DE IMAGENS ANIMADAS, COMPETÊNCIAS FUNDAMENTAIS NA FORMAÇÃO DE ANIMADORES PROFISSIONAIS

MARINA ESTELA GRAÇA

*Com certeza que ao falarmos de movimento não estamos a pensar no voo das gaivotas,  
assim como não nos referimos ao pôr-do-sol quando falamos de pintura.<sup>1</sup>*  
Len Lye e Laura Riding, 1935

## Resumo

*O discurso filmico faz-se no contexto das condições elementares subjacentes à produção cinematográfica: o dispositivo técnico e tecnológico (em evolução) que a suporta; os modos de codificação que se vão disponibilizando e aparecendo como próprios num tempo e lugar determinados.*

*Formalmente, num filme, a parte visual do discurso corresponde a uma sucessão de sequências de imagens que produzem uma ilusão de movimento ao serem projectadas (ou emitidas) num ecrã.*

*No filme animado, a ilusão de movimento que vemos tem origem no modo como o animador manipula a relação de diferença/semelhança gráfica entre duas imagens contíguas em cada sequência. A sua competência profissional define-se segundo três axiologias (a partir de Pierre Hébert): manipulação dos modos de codificação gráfica; manipulação da composição de movimento; manipulação da relação de continuidade/descontinuidade.*

*Este artigo tem como objectivo elucidar sobre o teor das competências profissionais, a prever na formação de um animador, pela análise (ainda que sumária) dos modos de codificação implicados.*

---

<sup>1</sup> Todos os textos citados foram traduzidos do original pela autora do artigo.

## 1

A realização de imagens animadas é uma área de competência fundamental na produção de diversos produtos de comunicação audiovisual. Os seguintes são os sectores nos quais a produção de documentos animados é mais expressiva:

*Produção cinematográfica de longas e curtas-metragens, de videoclipes, títulos e genéricos;*

*Produção de jogos em suporte digital;*

*Produção de conteúdos para sítios na internet;*

*Produção de publicidade televisiva;*

*Produção de documentos de carácter informativo e pedagógico;*

*Produção de audiovisuais e cenários para instalações e espectáculos;*

*Produção de audiovisuais, em tempo real, vocacionados para o entretenimento (vj-ing).*

Lamentavelmente, em Portugal, a formação de animadores com qualidade profissional é sentida pelo sector como inexistente, tal como decorre do levantamento realizado no âmbito dos trabalhos desenvolvidos nos encontros denominados ‘Caminhos para a Animação Portuguesa’<sup>2</sup>.

O ensaio, que aqui se apresenta, pretende delimitar níveis de codificação fundamentais no discurso do documento animado, de onde deverão decorrer as componentes cognitivas necessárias na formação de um animador profissional.

## 2

Para quem vê, a dimensão temporal de um documento animado manifesta-se como um suceder de perturbações e transformações de carácter visual, que ocorrem num ecrã (ou num brinquedo óptico) e que são interpretadas como acontecimentos espaciais.

---

<sup>2</sup> Blogue ‘Caminhos para a Animação Portuguesa’, <<http://caminhospranimacao.blogspot.com/>>.

Para o animador, o documento emerge como experiência de duração concreta pelo processo material e progressivo do pôr em sucessão das imagens. Por isso, a elaboração de uma animação parte sempre da noção e concepção do fotograma enquanto unidade mínima, material, individualizada, manipulável, da composição sequencial e descontínua das imagens na película ou na *timeline* do programa digital.

A descontinuidade, que advém da sucessão linear de imagens distintas, não é exclusiva do documento animado mas integra a singularidade do facto fílmico em geral. Contudo, o autor do filme fotográfico não tem acesso ao fotograma no momento da sua elaboração já que esta depende de procedimentos automáticos específicos das câmaras de filmar. A manipulação do fotograma, enquanto unidade material de uma sequência fílmica que simula movimento, é específica apenas das práticas de animação.

Na execução de um documento animado – qualquer que seja a abordagem técnica – a competência na composição da ilusão de movimento segundo uma *certa* série sequencial de imagens, adequada à produção de sentido esperado, pressupõe um conhecimento que é, simultaneamente, empírico e extremamente codificado.

Na base do trabalho do animador, quaisquer que sejam as suas opções – tanto no quadro da relação referencial da imagem como no contexto, em expansão, das formas expressivas disponíveis – está sempre o modo como manipula a diferença gráfica entre fotogramas consecutivos.

### 3

Sabendo que, habitualmente, o documento animado tem por base uma estrutura narrativa, o animador profissional deverá saber dispor e alterar formas gráficas no tempo e no espaço de modo a exprimir o carácter essencial:

*Das personagens*

*Das acções.*

Um animador competente na perspectiva da indústria deverá ser, portanto:

*Um óptimo desenhador;*

*Um excelente actor;*

*Um contador de histórias convincente;*

*Capaz de modelar formas no espaço que se modificam no tempo, na perspectiva da indução de significados não explícitos nem completos em cada uma das imagens que compõe e que constituem a duração filmica.*

O carácter das personagens é perceptível através do modo como o animador as desempenha (como um actor), orientado pelo realizador e mediado pelo dispositivo tecnológico: o movimento que vemos no ecrã tem origem indirecta no esforço físico do animador e na sua competência interpretativa. Assim, animar pressupõe saber interpretar emoções e acções das personagens, segundo:

*Expressões e poses;*

*Trajectórias;*

*Durações.*

Expliquemos melhor.

A equipa de animadores da longa-metragem animada ‘Bambi’ (Estúdios Disney, 1942), que estudou presencialmente os movimentos reais de veados, coelhos e outros animais, experimentou sistematicamente e apurou modos de codificação, altamente sofisticados, no esforço de os representar e recriar.

Norman McLaren passou dias inteiros a observar galinhas e a desenhá-las em posições diferentes antes da realização de ‘Hen Hop’ (1942)<sup>3</sup>, embora o seu objectivo não fosse o de representar o seu movimento, como uma qualidade especial das galinhas, mas o de manifestar aquilo que, em nós, somos capazes de

---

<sup>3</sup> Filme acessível em <[http://www.nfb.ca/film/Hen\\_Hop/](http://www.nfb.ca/film/Hen_Hop/)>.

reconhecer como sendo delas. Posição próxima da de Len Lye que se esforçava, incessantemente, por localizar no seu próprio corpo a sensação produzida pelo movimento e aparência de, por exemplo, um gato a espreguiçar-se; pelo frisar da superfície de um charco feito pela chuva no alto de uma colina:

*“Eu mesmo, finalmente, passei a observar o modo pelo qual as coisas se movem principalmente para tentar sentir o movimento, e somente senti-lo. É o que os bailarinos fazem; mas, em vez disso, quis pôr a sensação de uma figura de movimento fora de mim para ver o que teria. Percebi que essa sensação tinha de sair de mim mesmo e não de rios, da erva alta varrida pelo vento ou de pássaros pairando no ar; por isso, em vez de desenhar linhas e sinais descritos pelas coisas em movimento, tentei juntar e atar as suas características particulares de movimentação aos meus tendões – para incluir um tipo interior de eco deles nos meus ossos”.*<sup>4</sup>

Os objectivos destes dois autores não são idênticos àqueles que os animadores dos Estúdios Disney buscavam na composição das imagens animadas. Se uns, enquanto autores – autónomos no processo poético – procuravam delimitar e questionar as relações entre as possibilidades expressivas do inteiro dispositivo fílmico e a realidade que pressentiam e os afectava, os animadores dos Estúdios Disney buscavam claramente a excelência técnica, exibindo competência e perícia num certo modo de codificação fílmica com motivações de verosimilhança mas, também, de espectacularidade e de entretenimento imediatos. Obviamente, tanto uns como outros procuravam ver e ouvir melhor, sentir mais, tentando ampliar e transformar experiências imperceptíveis numa série de apreensões conscientes de forma a poder transportá-las para o discurso do filme animado em construção: o animador deve ter consciência das forças que, no mundo

---

<sup>4</sup> Len Lye – “The art that moves”, 1964 in *Figures of Motion, Selected Writings*, editado por Wylan Curnow e Roger Horrocks, Auckland: Auckland University Press, 1984, p. 82.

físico, fazem variar o movimento dos corpos para que, no ecrã, as acções possam ser credíveis:

*“A nossa animação [a dos estúdios de Walt Disney] difere da dos outros porque é credível. As coisas têm peso, as personagens têm músculos e nós estamos dando a ilusão de realidade.”*<sup>5</sup>

Contudo, a execução da série de imagens decorre de muito mais que a simples sujeição às leis da física. O mesmo animador, Milt Kahl, que dirigiu a equipa de animação de ‘Bambi’, depois da experiência que adquiriu animando (com Eric Larson) os animais da floresta em ‘Snow White and the Seven Dwarfs’ (1937), quando confrontado por Richard Williams que estava interessado em conhecer melhor os cálculos e detalhes técnicos da elaboração e composição de um movimento específico, afirmaria peremptoriamente:

*“Esse é o modo errado de ver! Não pense nisso dessa maneira! Eu concentrei-me apenas em actuar – isso é que é importante! A peça é a coisa. Você vai confundir-se todo se pensar nisso tecnicamente!”*<sup>6</sup>

Atitude próxima da de Caroline Leaf, autora de ‘The Street’ (1976) e de ‘Between Two Sisters’ (1990)<sup>7</sup> que, quando inquirida sobre o modo pelo qual calcularia o *timing* dos movimentos nos seus filmes, afirma o seguinte:

*“Não penso muito nisso. Sento-me na minha mesa de animação e estou a actuar; olho-me no espelho e vejo o que algo parece. Ou... imagino, por*

---

<sup>5</sup> Milt Kahl citado em Richard Williams – *The Animator’s Survival Kit, A manual of methods, principles and formulas for classical, computer, games, stop motion and internet animators*, London, New York: Faber and Faber, 2001, p. 5.

<sup>6</sup> Milt Kahl citado em Richard Williams, *ibidem*, p. 9.

<sup>7</sup> Filmes acessíveis em <<http://www3.nfb.ca/animation/objanim/en/filmmakers/Caroline-Leaf/films.php>>.

*exemplo, como seria se alguém estivesse confuso e quanto tempo isso duraria. Não sei como fazer as coisas caminhar de modo fácil... Então, ando para a frente e para trás na minha sala e vejo qual é a sensação. É mais o que se sente do que o que parece”<sup>8</sup>.*

Vale a pena frisar como o processo de produção de discurso nos Estúdios Disney – realizado por animadores que conquistaram o grau máximo de reconhecimento pelos seus pares num contexto industrial e, portanto, dependente de regras de codificação muito restritas – reivindica a presença efectiva do corpo físico do animador na origem do movimento animado enquanto condição necessária e, assim, também o valor de mestria técnica pela qual a composição do mesmo se orienta. Tal como também é apontado por Norman McLaren, Len Lye ou Caroline Leaf.

#### 4

Assim, em termos das competências necessárias definidas num contexto referencial mas, também, dos princípios formais que estruturam a composição e expressão do movimento animado, animar implicaria:

*Ter interiorizado fisiologicamente os comportamentos de seres e objectos;  
Saber interpretar acções dramática e graficamente.*

E ainda:

*Compreender o funcionamento dos mecanismos da percepção visual humana;  
Conhecer os modos de codificação inerentes ao discurso fílmico.*

---

<sup>8</sup> Caroline Leaf – “Talking with Caroline Leaf” by Talia Schenkel in Jayne Pilling, *Women and Animation, a Compendium*. BFI, 1992, p. 43. (Publicado inicialmente em *Film Library Quarterly*, vol. 10, nº 182, 1977.

No seu conjunto, e em termos de competências estritas e elencáveis, isto significa:

*Saber desenhar e saber escolher e adequar linguagens gráficas;*  
*Saber utilizar e articular ferramentas digitais e não-digitais;*  
*Saber estruturar movimentos no tempo;*  
*Saber desempenhar papéis dramáticos;*  
*Saber compor sequências filmicas;*  
*Saber desenvolver processos de aprendizagem e de investigação.*

Subsumindo o exposto, e a partir de Pierre Hébert<sup>9</sup>, a competência profissional do animador também pode ser definida segundo três axiologias:

*Manipulação dos modos de codificação gráfica;*  
*Manipulação da composição de movimento;*  
*Manipulação da relação de continuidade/descontinuidade.*

Ao nível da sua estrutura elementar, o filme caracteriza-se pela descontinuidade entre fotogramas, como vimos. Esta é sempre de carácter gráfico e a linguagem decorre das escolhas formais estabelecidas na fase de desenvolvimento do projecto. O animador profissional terá, por isso, de ser capaz de realizar imagens de acordo com as solicitações gráficas requeridas. Estas podem ir desde o desenho sobre papel (ver figura) até à animação digital de tipografia ou axonométrica por vectores, por exemplo; à animação digital 3D; ou, ainda, até à captura fotográfica de marionetas, entre tantas outras. Ainda que a especialização técnica tenha cabimento, é necessário que na formação base de um animador todas estas linguagens existam como referência de práticas futuras a fim de permitir

---

<sup>9</sup> Pierre Hébert, “Quelques notes incongrues” in *ASIFA*, vol.16, nº2, Canadá, 1988, pp. 12-13. Artigo no qual Pierre Hébert aponta três níveis de codificação: manipulação da representação gráfica do real, representação do movimento, relação continuidade/descontinuidade, a fim de explicar o modo segundo o qual articulou os procedimentos técnico-expressivos no filme ‘Souvenirs de Guerre’ (1982).



Fotograma do filme animado 'Os Salteadores' (1993), de Abi Feijó, desenhado a grafite sobre papel. Imagem cedida pelo Autor.

não apenas escolhas profissionais mas também criativas e de articulação de possibilidades.

Contudo, há um aspecto essencial no trabalho gráfico do animador que conjuga os três eixos apontados: a criação de metamorfoses, séries de fotogramas que prefiguram a transformação de uma forma noutra forma.

*“No que se refere à manipulação da representação do movimento, de um lado, há as leis físicas do movimento real, que podem ser mais ou menos esquematizadas ou falsificadas, ou completamente descartadas, e, no outro lado, o abismo das metamorfoses, onde não se trata mais das leis da física, nem do respeito à substancialidade das formas e do espaço.”<sup>10</sup>*

---

<sup>10</sup> Pierre Hébert, *ibidem*.

Como já observamos, a produção da ilusão de movimento é o aspecto mais essencial da animação. Ora, esta estabelece uma continuidade no tempo. Daqui decorre que o animador manipula uma relação de descontinuidade/continuidade formal na construção de uma experiência de duração que pode ir da impressão de “fluidez e de continuidade até à de completa fragmentação”<sup>11</sup>. Tanto ao nível de cada movimento como do recorte em planos e sequências que deles se faz no discurso fílmico. No contexto assim definido, a manipulação da composição de movimento seria orientada segundo um eixo que, de um lado, teria como referência as leis da física clássica, que governam o comportamento das coisas do mundo que reconhecemos e que povoam a nossa experiência de vida; que, pelo outro, teria a própria essência do fílmico, sempre que o autor assume a descontinuidade, não só material como fundamental, subjacente a todos os modos fílmicos de codificação disponíveis; e que, ainda, contemplaria a possibilidade de construção gráfica e de movimento através de uma continuidade de metamorfoses.

## Conclusão

«Bâtis ton film sur du blanc, sur le silence et l'immobilité»  
Robert Bresson<sup>12</sup>

Muito mais que apenas técnica ou apenas arte, a animação apresenta-se como atitude estética, no sentido etimológico do termo, pela qual o corpo sensível vive no discurso. Talvez a única na era da produção e reprodutibilidade técnica da imagem. Perfeitamente adequada aos meios tecnológicos do nosso tempo porque continuamente emergente do próprio dispositivo fílmico em evolução. A animação corresponde à atitude que parte dos dispositivos técnicos que suportam a ilusão fílmica para, simultaneamente, fazer a ligação entre a realidade física, enquanto ferramenta de investigação espaço-temporal, e a realidade

---

<sup>11</sup> Leslie Bishko – “Expressive Technology: The Tool as Metaphor of Aesthetic Sensibility” in *Animation Journal*, Fall, 1994, pp. 74-91.

<sup>12</sup> Robert Bresson – *Notes sur le cinématographe*, Paris: Gallimard, 1988 [1975], p. 137.

histórica, aquela que advém do texto escrito, que transformou imagens mentais da realidade em linhas de palavras, do qual as máquinas são a materialização (particularmente do texto científico). Pelo gesto da mão, pela manipulação quer das linguagens quer dos dispositivos, o animador (re)apropriar-se-ia tanto da sensibilidade (no acesso ao real) como da instrumentalidade da máquina, enquanto objecto social, humano, modificador da relação que mantemos com a realidade. A experiência poética apareceria a partir do prazer de experimentar esses novos afectos, ser afectado e afectar.

Como tal, a formação necessária à criação de um animador profissional dificilmente pode ser enquadrável num modelo de ensino que prepare técnicos como se fossem destinados a estruturas de produção fabril ou, por outro lado, artistas como se fossem de belas-artes. Paradigmas próprios de uma economia e cultura obsoletas.

Pelo contrário, trata-se de relevar o talento individual e de promover o seu desenvolvimento global, no confronto com a realidade inteira e, assim, também com o conhecimento íntimo das linguagens e da sua história; dos equipamentos e idiossincrasias multi-culturais das possíveis equipas de trabalho; na abordagem e resolução interessante de questões reais.