

Para ver:

longas-metragens

“Branca de Neve e os 7 Anões”, 1937, EUA, **Walt Disney**

“A viagem de Chihiro”, 2001, Japão, **Hayao Miyazaki**

“Persepolis”, 2007, França, **Marjane Satrapi & Vincent Paronnaud**

curtas-metragens

“Fantasmagoria”, 1908, França, **Émile Cohl**

“Steamboat Willie”, 1928, EUA, **Walt Disney**

“La Linea” (série), Itália, **Oswaldo Cavandoli**

“Crac”, 1981, Canadá, **Frédéric Back**

“Saltando”, 1984, Japão, **Osamu Tezuka**

“Estória do gato e da lua”, 1995, Portugal, **Pedro Serrazina**

DESENHO

TÉCNICAS TRADICIONAIS

Tal como o nome indica, esta forma de animação usa o desenho como base. E o desenho é o meio de expressão e comunicação visual mais imediato e mais ancestral. A tentativa de reproduzir graficamente o movimento, tal como as pessoas o percebem, é tão antigo como as primeiras manifestações artísticas figurativas nas paredes das cavernas.

Os brinquedos ópticos foram o resultado da aplicação de certas regras em que os desenhos (coloridos ou não) permitiram dar a ilusão de movimento, e que ainda tinham sucesso depois da invenção do cinema. O desenvolvimento de diversos processos técnicos permitiu melhorar a animação de desenhos e criar um género autónomo, que se estabeleceu como uma das dimensões cinematográficas mais criativas.

Os primeiros animadores

As primeiras projecções de desenhos animados terão surgido com Emile Reynaud em 1892 com as suas Pantomimas Luminosas no Museu Grévin em Paris e representaram o culminar do chamado pré-cinema. Desta forma, a criação de movimento com desenhos é anterior ao aparecimento das primeiras projecções cinematográficas dos irmãos Lumière em França e dos irmãos Skladanowsky na Alemanha, ou dos peep-shows com imagens reais em movimento filmadas no estúdio de Thomas Edison em West Orange. Isto revela que o interesse pela ilusão de movimento, desde muito cedo significou uma aproximação dos desenhadores ao universo do cinema, quando este ainda era do domínio de técnicos e cientistas. Por isso, é natural que as primeiras animações

surjam pela mão de artistas plásticos ligados às artes gráficas, principalmente à banda desenhada sendo as performances de artistas, chamadas de 'lightning sketches', a principal influência do cinema de animação.

O período compreendido entre 1908 e 1917 corresponde à autonomia da animação deixando de ser apenas algo que surpreendia os espectadores. Nesta época, dois nomes se destacam como verdadeiros pioneiros do desenho animado.

Em França, surgiu *Émile Cohl* realizador de "Fantasmagorie/Fantasmagoria" (1908) com dois minutos e que é o primeiro desenho animado feito com essa intenção. Para evitar a descontinuidade do movimento, Cohl socorreu-se de uma caixa de luz, que até hoje permanece como uma



Émile Cohl

N. Paris, França
4, Janeiro, 1857
F. Villejuif, França
20, Janeiro, 1938

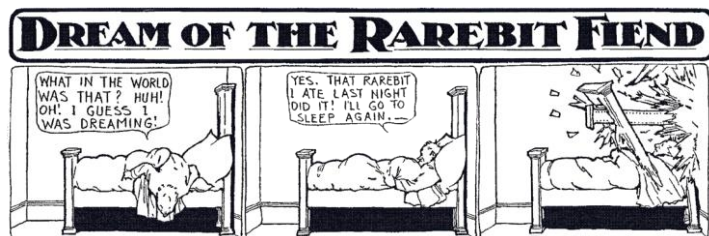


Winsor McCay
N. Spring Lake, EUA
26, Setembro, 1871
F. Nova Iorque, EUA
26, Julho, 1934



ferramenta essencial para o trabalho do animador. Outros aspectos da acção pioneira de Cohl manifestam-se na abordagem de novas linguagens e técnicas para lá do desenho com tinta-da-china, como a simulação do movimento de câmara para a frente, a ideia de metamorfose e o recurso a uma máscara fotográfica para combinar animações com seqüências de imagem real.

Nos Estados Unidos da América, *Winsor McCay* transpôs para a animação o virtuosismo gráfico e os temas das suas famosas bandas desenhadas publicadas nos jornais “New York Herald” e “Telegram”. Assim, do sucesso de “Dream of a Rarebit Fiend”* (adaptada para o cinema por Edwin Porter em 1906) e de “Little Nemo in Slumberland/O pequeno Nemo no reino dos sonhos”, surgiu “Little Nemo/O pequeno Nemo” em Abril de 1911. Alguns dos seus filmes ainda utilizavam imagem real fazendo lembrar os *lightning sketches*. Num desses filmes observa-se que McCay utilizava um sistema semelhante a um Mutoscópio de grandes dimensões como auxílio à criação do movimento. Uma outra inovação de McCay na sua segunda animação “How a mosquito operates/Como actua um mosquito”, é a acção do insecto que parece adquirir comportamentos humanizados. Esta antropomorfização das personagens animais foi adoptada com grande sucesso por Walt Disney e pelos animadores seus contemporâneos. É uma característica que se mantém até hoje, sendo um dos aspectos mais reveladores da linguagem da animação: a *fantasia* – o género de cinema onde tudo é possível.



Os primeiros estúdios de animação

Na segunda década do século XX começaram a surgir os estúdios de animação devido à adesão do público a este género de cinema. Com o surgimento da Primeira Guerra Mundial, os Estados Unidos tomam a dianteira na produção em larga escala uma vez que na Europa os estúdios entraram em declínio. Esta hegemonia manteve-se durante várias décadas e ainda hoje se reflecte.

O aparecimento de vários estúdios possibilitou a evolução dos métodos produtivos que permitiam fazer uma animação mais rápida e barata, influenciadas pelas teorias recentes sobre produtividade no trabalho¹. Estes novos estúdios também permitiram a formação de animadores especializados, por isso não é estranho que tenha sido Earl Hurd, um animador dos estúdios Bray a introduzir o desenho sobre as folhas de acetato que resultou numa das mais importantes contribuições técnicas para a animação. Se a utilização do acetato em 1914 fez com que o trabalho dos animadores fosse muito facilitado, porque já não tinham que desenhar o cenário em cada folha, a invenção da rotoscopia no ano seguinte pelos irmãos Max e Dave Fleischer veio ajudar à obtenção de movimentos mais realistas pelas personagens animadas. (v. técnica rotoscopia)

Ao mesmo tempo que se sucediam e se generalizavam as melhorias técnicas, começam a surgir as séries com personagens que atingiam um grande sucesso entre o público e que chegaram a rivalizar com actores reais. A primeira grande figura deste período foi criada por Otto Messmer, dos estúdios de Pat Sullivan em 1919. Tal como muitos outros que se lhe seguiram, o gato Félix tratava-se de um desenho

animado com um temperamento e reacções humanizadas. Até as suas formas e modo de andar tinham pouco de felino. Além da sua postura antropomórfica, as acrobacias e atitudes do gato Félix revelavam mais uma vez a capacidade de fantasia que o desenho animado trazia para o cinema. A fama do gato Félix era tal, que chegou a rivalizar com actores reais. Estas personagens pertenciam a um novo género de história animada influenciada pelo burlesco, carregada de humor e de imaginação. Surgia o cartoon.



Quirino Cristiani

É neste contexto de afirmação do desenho animado que surgiu na Argentina um cartunista e realizador de origem italiana, Quirino Cristiani que apresentou em Novembro de 1917 um filme de desenhos animados com uma hora e dez minutos, sobre a corrupção em Buenos Aires e de uma forma satírica apresenta as tentativas do presidente Hipólito Irigoyen para a combater. Este filme chamava-se “El Apóstol / O Apóstolo” e foi considerado a primeira longa-metragem de animação da história do cinema, mas um incêndio em 1926 destruiu as cópias existentes. Aliás, Q. Cristiani foi perseguido pelo azar, já que mais dois incêndios em 1957 e 1961 destruíram a maioria dos seus filmes. Dos poucos que não se perderam, estava “El Mono relojero/O macaco relojoeiro” (1938), a primeira animação sonora argentina.



Quirino Cristiani

N. Santa Giuletta, Itália
2. Julho, 1896
F. Bernal, Argentina
2, Agosto, 1984

Quirino Cristiani considerava-se *porteño* – como se chamavam aos naturais de Buenos Aires, para onde a família emigrou quando tinha 4 anos

Nos anos 30 e devido a alguns fracassos, desistiu da animação só retomando em 1938 com as fábulas, e com o filme atrás citado. No princípio da década de 40 chegou a entrar em contacto com Walt Disney para um projecto de animação na América Latina, mas que acabaria por não participar.

“O Apóstolo” tinha 58000 desenhos e foi filmado com 14 fotogramas por segundo



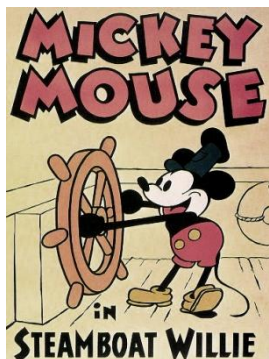
Como se pode constatar, com as primeiras animações surgiram também personagens famosas. Little Nemo, Gato Félix, Betty Boop, Rato Mickey, etc.

Como são vistas hoje essas personagens? Ainda são conhecidas pela maioria das pessoas?

Quais são as figuras da animação mais famosas actualmente?



Walt Disney
N. Chicago, EUA
5, Dezembro, 1901
F. Los Angeles, EUA
15 Dezembro, 1966



Walt Disney

Um dos grandes contributos para a história do desenho animado, foi dado nos Estados Unidos, precisamente por Walt Disney, que estudou artes e desde cedo aderiu ao universo da animação, que já era bastante activo nos anos 20. A sua importante e decisiva contribuição deu-se na definição dos conceitos fundamentais da animação e nas sucessivas inovações técnicas e processuais atribuídas ao seu estúdio entretanto criado.

Para ajustar melhor o movimento, começou por introduzir a barra de pinos na base da mesa de luz, que permitia uma melhor percepção por parte do animador ao manusear os desenhos, e aplicou o 'pencil test', fotografando os desenhos com película barata, que depois ao projectar permitia corrigir os erros da primeira fase da animação. Estas e outras inovações possibilitaram que o sistema de estúdio se tornasse fundamental para a realização de filmes de animação. Cada

animador passava a ter assistentes, os chamados 'clean-up-men', que tinham a tarefa de finalizar os desenhos, suprimindo os traços desnecessários. Além disso, todos os desenhadores sujeitaram-se a um novo programa de estudo incluindo a observação da acção de animais e pessoas em diferentes atitudes, o estudo da anatomia, psicologia da cor, etc.

O nível de sofisticação e de profissionalismo levou-o a situar-se na linha da frente das inovações do cinema, com a introdução da sincronização do som em "Steamboat Willie" (1928) que marca a introdução do rato Mickey, a personagem mais famosa da história da animação, e a assinatura de um contrato de exclusividade durante dois anos com a Technicolor. O resultado foi "Flowers and Trees/Flores e árvores" (1932), vencedor do primeiro Oscar na categoria de animação. No ano seguinte voltou a receber o prémio da academia com "Three little pigs/Os três porquinhos" onde surge outra inovação fundamental, o *story-board* que actualmente tanto é aplicado na animação como nos filmes de acção real. O domínio dos estúdios Disney era tal, que até 1939 arrecadaram todos os Oscars da Academia.

Mas a inovação técnica mais significativa e também mais sofisticada, foi a 'câmara de múltiplos planos', que permitiu a utilização de travellings laterais dando à animação um realismo surpreendente. O conceito em que se baseou este sistema viria a ter aplicação décadas mais tarde nos sistemas digitais de animação. Permitiram a Walt Disney lançar-se num projecto mais ambicioso, de realizar uma longa-metragem. A maturidade artística da animação é concretizada em 1937 com "White Snow and the seven Dwarfs/Branca de Neve e os sete Anões", um dos marcos mais importantes de toda a história da

para visitar o site da
Disney em português:
www.disney.pt/

animação e que resumia as três linhas de orientação dos estúdios: inovação técnica, conceitos artísticos (com um estilo próprio) e estratégia de produção.

Além de Walt Disney

Na época, nenhum outro estúdio conseguia o nível de Walt Disney, apesar de, a partir de 1940 ter perdido a hegemonia dos prêmios da Academia quando surgiram novas tendências estéticas no desenho animado. Aliás, apenas na procura de novas soluções estéticas, quer através de outros estúdios, ou por animadores independentes se poderia combater o domínio da Disney. Uma das respostas veio de Max e Dave Fleischer em Dezembro de 1939, com a longa-metragem “Gulliver’s Travels/As viagens de Gulliver” utilizando a técnica de rotoscopia, mas que se revelou um fracasso de bilheteira. Como consequência, a Paramount extinguiu os estúdios de animação e despediu os irmãos Fleisher, criando depois os Famous Studios.

É com o aparecimento de novas personagens nos cartoons que os estúdios emergentes iniciam uma outra revolução no desenho animado na América. Dos estúdios Warner Brothers surgiram Porky Pig, Daffy Duck, Bugs Bunny, entre outros, da MGM apareceu Tom e Jerry, e os próprios Fleischer tinham criado a sensual Betty Boop, o extravagante Popeye e a adaptação do herói da banda-desenhada Superman. Mas a maior revolução artística surgiu com o animador independente John Hubley, que tinha deixado a Disney e, principalmente, a United Productions of America – UPA, que criou um novo conceito de ‘animação limitada’ caracterizado por uma

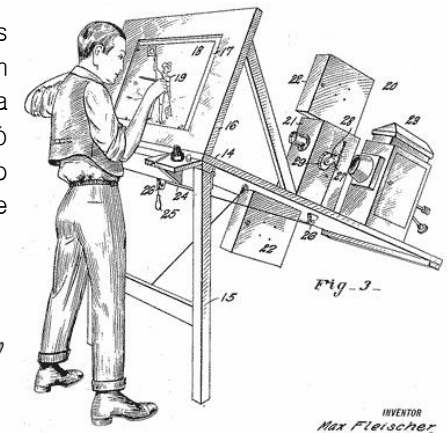
estilização gráfica quase geométrica (influenciada pela pintura da época) e nas histórias não convencionais, contrariando o estilo clássico dominante da Disney.

O aparecimento das séries televisivas nos finais da década de 40 e princípio de 50 também provocou profundas alterações, muitas vezes com produções baratas e essencialmente dirigidas a um público infantil, contribuindo para a ideia de que a animação é para crianças, que ainda hoje se verifica. Para contrariar esta tendência, o artista Ralph Bakshi na década de 70, surpreendeu o público com uma animação para adultos, onde expõe violência, sexo e racismo, com “Fritz the Cat/O gato Fritz” (1972).

Outras tendências também se verificam nos Estados Unidos com a introdução do desenho animado em filmes de imagem real, de que “Mary Poppins” (1964) de Robert Stevenson para os estúdios é o exemplo mais significativo. Esta relação só viria a ter paralelo com o filme de Robert Zemeckys “Who framed Roger Rabbit/Quem tramou Roger Rabbit” (1988) que recuperou as personagens dos cartoons.



Max Fleischer
N. Cracóvia, Polónia
19 Julho, 1883
F. Los Angeles, EUA
11, Setembro, 1972



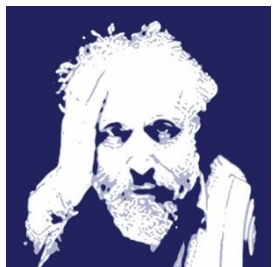


Hayao Miyazaki
N. Tokio, Japão
5, Janeiro, 1941



Animação em desenho no resto do mundo

Igualmente importante foi a emergência de animações de outros países, que começaram a ter maior visibilidade e a conquistar prêmios da Academia. Além da acção importante da National Film Board no Canadá principalmente direccionada para a animação experimental, começaram a impor-se as animações vindas de leste, com o nascimento dos estúdios Soyuzmultfilm em Moscovo em 1935, que criou uma verdadeira escola de cineastas, e a ascensão da animação japonesa. Um dos nomes mais destacados da animação russa é o de Yuriy Borisovich Norshteyn, autor da curta-metragem “Skazka skazok/História das histórias” (1979), que foi considerado o melhor filme de animação de todos os tempos em 1984, nas Olimpíadas da Animação de Los Angeles. Dos estúdios estatais também saíram séries de desenhos animados, sendo provavelmente a mais conhecida pela sua distribuição por toda a ex-União Soviética, “Nu Pogodi / Espera” (1969–1986) dirigida por Vyacheslav Kotyonochtin.



Yuriy Norshteyn
N. Andreyevka, URSS
15, Setembro, 1941

Por sua vez, no Japão, o estúdio Ghibli fundado em 1895 por Hayao Miyazaki e Isao Takahata, destaca-se num conjunto de excelentes animadores e em particular Miyazaki, vencedor do Oscar em 2002 para a melhor longa-metragem de animação com o filme “Sem to Chihiro no Kamikakushi/A viagem de Chihiro”. Os filmes de Miyazaki são carregados de fantasia, onde as personagens vivem em mundos irrealis. Não há correspondência no ocidente das suas histórias subtis que tanto são do agrado do público infantil como dos mais velhos. No entanto, ele recusa a interferência do computador na sua animação preferindo a técnica tradicional.

Seria aqui exaustivo enumerar a quantidade de realizadores de referência japoneses, no entanto tem de se destacar Akira Toriyama criador da série Dragon Ball, Isao Takahata que realizou “Serohiki no Goshu/Goshu, o violoncelista” (1981) e Katsuhiro Otomo que realizou Akira em 1988 depois do sucesso que obteve nas publicações de banda desenhada, considerado um clássico do estilo cyberpunk. O anime está para o cinema assim como a manga está para a banda desenhada, sendo esta uma das maiores indústrias do Japão, que tem uma consideração semelhante à literatura e ao cinema de autor. Por isso não podia deixar de ser referido o médico e mangaká (desenhador de mangas) Osamu Tezuka, o criador da série “Astro Boy”, considerado a maior referência mundial do estilo. Tal como outros desenhadores, também realizou filmes de animação, essencialmente com a técnica tradicional e foi o responsável por introduzir o grafismo característico da manga na animação japonesa, o que a torna tão peculiar e facilmente identificável.

Mais recentemente

Têm surgido algumas animações que parecem recuperar o sentido inicial do desenho animado, recorrendo a uma estética mais próxima das primeiras animações, baseada no contorno e no desenho monocromático. O animador português Pedro Serrazina, actualmente a viver em Londres, apresentou em 1995 “Estória do Gato e da Lua” feito com tinta-da-china, acentuando o contraste a preto e branco e que revela uma assumida influência da obra de Hugo Pratt. Esta curta-metragem produzida na Filmógrafo (entretanto extinta), com narração do conhecido actor Joaquim de Almeida, obteve grande do grande sucesso internacional e foi finalista desse ano do Cartoon d’Or. Em França, a emigrante iraniana Marjane Satrapi aproveitou o grande sucesso da sua banda desenhada autobiográfica “Persepolis” e realizou com Vincent Paronnaud uma longa-metragem com o mesmo nome em 2007. Apesar do recurso ao computador, nomeadamente na montagem, o filme foi feito em desenhos com marcadores sobre papel, sendo depois digitalizados. O aspecto visual monocromático na quase totalidade do filme acentua o sentido de flashback, deixando a cor apenas para os poucos momentos em que a acção se passa no presente. A sua estreia aconteceu no festival de Cannes tendo recebido o prémio do júri. Foi ainda nomeado para “melhor longa-metragem de animação” dos prémios da Academia de Hollywood.



Pedro Serrazina
N. Portugal
1968



Marjane Satrapi
N. Rasht, Irão
22 Novembro, 1969