

Em mundos fantásticos

ARTES | Como a evolução da animação reflete a história do cinema e o contexto de cada época

POR MARCELO MOREIRA SANTOS, DOUTOR EM COMUNICAÇÃO E SEMIÓTICA, PROFESSOR DA UNIVERSIDADE ANHEMBI MORUMBI E DA PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO

A história da animação se confunde com a do cinema. Visto que este é uma arte vinculada a imagens estáticas dispostas em uma sequência de 16, 18 e/ou 24 quadros por segundo, o que vemos nas salas de cinema são animações, isto é, fotografias “animadas” em uma velocidade que faz com que nossos olhos e mente não consigam perceber os espaços entre elas. Simplesmente o que “vemos” é uma ilusão de continuidade de movimentos.

Atento a isso, Georges Méliès traz ao cinema aquilo que até então não era cogitado: a fantasia. Boa parte dos filmes produzidos entre 1896 e 1900 era dedicada ao registro dos movimentos da realidade diante das primeiras câmeras de cinema. Um dia, quando Méliès, um artista oriundo do circo e do teatro, registra os carros passando em frente à câmera, esta trava por alguns segundos. Só quando ele revela o filme é que percebe que aquele problema técnico gera algo que não podia ter sido previsto. Ele começa, então, a explorar as possibilidades da câmera, da manipulação da película e da luz que incide sobre esta. Passa a se concentrar não mais no objeto fora da câmera, mas naquele que estava na película.

O famoso filme de Méliès, *Viagem à Lua*, de 1902, tem a marca do experimentalismo e da inovação exatamente por ser fruto da manipulação da película, da luz e de recursos físico-técnicos da câmera. Entretanto, com o passar da década de 1910, as realidades fantásticas de Méliès perderam espaço entre o público, devido a um contexto sócio-histórico vinculado à Primeira Guerra Mundial (1914-1918). O horror da realidade acabou se sobrepondo à fantasia.

Esse “mundo” onde tudo era possível e em que realidades surpreendentes eram

A ousadia de Disney em criar Branca de Neve em longa-metragem e os desafios da produção elevaram a técnica e a qualidade estética das animações

Ironia e inocência.

Carlitos, de Chaplin, influenciou personagens clássicos, como Gato Félix, Pernalonga e Mickey



criadas ecoou e influenciou os pioneiros do cinema de animação, como Winsor McCay, Max Fleischer, Otto Messmer, Raoul Barré, Emile Cohl, Lotte Reiniger, Viking Eggeling, Ladislav Starewitch e Oten Shimokawa, que, como Méliès, desenvolveram processos distintos de articulação das imagens em movimento, imbuídos de um experimentalismo que os fez ampliar as possibilidades técnicas do cinema.

DE CARLITOS À BRANCA DE NEVE

Sob a influência de certo vagabundo, essa vertente do cinema encontra seu personagem de referência. Carlitos encena a tragicômica lei do mais forte da sociedade capitalista do começo do século XX e revela uma poética preocupada com histórias de pessoas comuns nas metrópoles inchadas, sujas e desumanas da época. Assim, em meio a situações absurdas, o riso e as lágrimas andam lado a lado.

A importância do personagem que Chaplin cria é tamanha que influencia o



Saiba Mais
Fontes sobre
o tema

Livros

LUCENA JR., Alberto. *Arte da Animação: Técnica e estética através da história*. São Paulo: Editora Senac, 2002

HARVEY, David. *Condição Pós-Moderna*. São Paulo: Edições Loyola, 14ª edição, 2005.

BAUMAN, Zygmunt. *Modernidade Líquida*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.

surgimento de personagens antológicos para a história do cinema de animação, como Gato Félix, Mickey Mouse e Pernalonga. Essa característica chapliniana de misturar em um único personagem ironia, inocência e absurdo se torna uma marca importante de muitos heróis da animação, como Pica-Pau, Pantera Cor-de-Rosa, Droopy e até mesmo Homer Simpson.

Com as fábulas, a narrativa se consolida como um grande meio de comunicação. A ousadia de Walt Disney na década de 1930 foi enorme, pois até aquele momento as animações eram em formato de curta-metragem. Com a adaptação de *Branca de Neve* (1934), a animação alça seus maiores voos. Na verdade, esse mundo de fantasia de Walt Disney não era vinculado apenas ao encantamento e ao deslumbramento de suas histórias. Pois, no fim das narrativas, similares às fábulas, há sempre uma mensagem, uma lição de vida. De fato, filmes como *Dumbo* (1941), *Bambi* (1942), *Cinderela* (1950), *Alice no País das Maravilhas*

(1951) e *Peter Pan* (1953) trafegam exatamente dentro desses parâmetros. Além disso, os desafios enfrentados para a realização desses trabalhos legaram inovações técnicas que elevaram também a qualidade estética das animações.

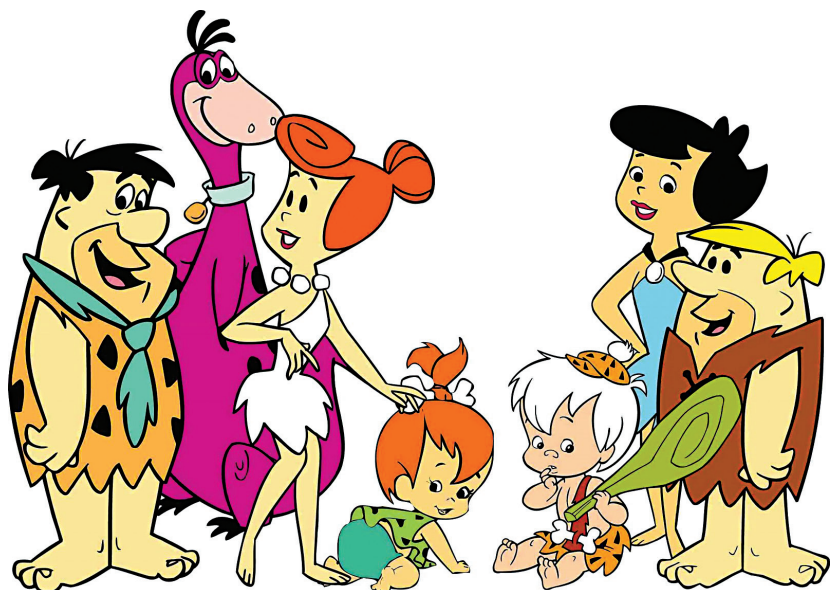
O FIM DO FINAL FELIZ

Com a televisão, muitos estúdios de animação norte-americanos, entre as décadas de 1950 e 1960, migram para uma produção mais massificada e menos refinada que as vistas nos estúdios Disney. Séries de tevê como *Os Flintstones*, *Os Jetsons*, *Zé Colmeia*, *Rabugento* e *Manda-Chuva* exploram temáticas mais cotidianas, corriqueiras e inusitadas, apresentando personagens com dramas menos épicos e mais próximos ao grande público. Essa abertura temática tem suas raízes nas transformações sócio-históricas pelas quais o mundo passava no pós-Guerra, exatamente depois de se refletir sobre o horror que o projeto moderno, vinculado a uma fé na ci-

ência e na razão, promoveu nas explosões das bombas atômicas em Hiroshima e Nagasaki e com a descoberta de Auschwitz.

De fato, nessa proposta, é o final feliz – “... e viveram felizes para sempre!” – que sofre a maior transformação. O factual torna-se o elemento dramático por excelência e o cotidiano revela-se como uma proposta coerente a essa nova narrativa pós-moderna. Assim, os protagonistas dessas séries mostram-se muitas vezes desprovidos de heroísmos (Zé Colmeia), politicamente incorretos (Rabugento), malandros (Manda-Chuva) e maridos nada exemplares (Fred Flintstone), em histórias que, ao final, apresentam um certo tom de ambiguidade.

As novas gerações de animadores, que cresceram assistindo a essas séries de tevê, acabaram projetando nas décadas seguintes, de 1970 a 1980, abordagens mais maduras e críticas, desprovidas de qualquer teor positivo agregado ao mundo, explorando tanto a sensualidade quanto a violência. Assim, animações como *Fritz the*



Sem final feliz. No pós-Guerra, séries como *Os Flintstones* e *Zé Colmeia* trazem temas cotidianos e personagens com dramas menos épicos e mais próximos do público

Cat (1972), de Ralph Bakshi, *Heavy Metal* (1981), de Gerald Potterton, e *Akira* (1988), de Katsuhiro Otomo, chegam às salas de cinema demonstrando que essa linguagem está aberta a qualquer tipo de abordagem.

O fim do século XX é marcado pela profusão da animação 3D. Entretanto, as produções para os canais a cabo, como Nickelodeon e Cartoon Network, bem como a produção independente em diferentes países e a explosão da animação japonesa no mercado ocidental também transformam e projetam novas perspectivas.

Tal profusão de estilos, formatos e narrativas, sendo acessadas por diferentes fontes, propicia a ascensão de um sincretis-

mo cultural e estético. O contexto atual das animações está muito atrelado ao da liquefação dos estilos e gêneros, que originalmente foram vistos em outros formatos e épocas, sendo agora ressignificados em histórias e contextos diferentes e/ou divergentes do original, pelo processo das remixagens. Nessa Modernidade Líquida, termo cunhado por Zygmunt Bauman, em que os produtos culturais escoam e fluem por diferentes culturas e são misturados em novos recipientes e formatos, não há fronteiras nem delimitações entre as linguagens, gêneros e estilos. Na verdade, eles deslizam uns sobre os outros criando novas mestiçagens. Exemplos desse processo

podem ser vistos nas séries de animação *Cowboy Bebop* (1998) e *Samurai Champloo* (2004) e na série *Animatrix* (2003).

Portanto, parafraseando Charles Peirce, pai da semiótica, a linguagem não está em nós, nós que estamos na linguagem, isto é, uma leitura das animações não pode ser dissociada de seu contexto sócio-histórico, pois, por trás dos personagens e narrativas, está sempre uma visão de mundo correspondente ao momento histórico vigente. Assim, ler tais animações significa compreender as teorias, ideologias e utopias que moldaram aqueles contextos e que hoje servem de aprendizagem e conhecimento para as gerações futuras. ●

Em Sala

Guia de atividades didáticas

Competências

Analisar os recursos expressivos das linguagens, relacionando textos com seus contextos de produção

Habilidades

Estabelecer relações entre o texto fílmico e o momento de produção; relacionar informações sobre concepções artísticas e procedimentos de construção do texto fílmico

Quadro a quadro Utilize diferentes filmes para traçar com seus alunos uma linha do tempo que acompanha a evolução do gênero

Atividades

1 Para o entendimento sobre a obra de Méliès, apresentar o filme *Viagem à Lua*, de 1902, e fazer um paralelo com os trabalhos de Winsor McCay, Max Fleischer, Lotte Reiniger, Viking Eggeling e outros. As obras são encontradas no YouTube.

2 Para o entendimento sobre o herói chapliniano, apresentar filmes como *Em Busca do Ouro* (1925) e *Tempos Modernos* (1936), e fazer um paralelo com Gato Félix, Mickey, Pernalonga, Pica-Pau e Pantera Cor-de-Rosa.

3 Para o entendimento sobre a fábula, apresentar o filme *Dumbo* (1941) e fazer um paralelo com o projeto moderno que dizia que o mundo era regido por uma razão ulterior, isto é, ao final de tudo haveria uma explicação para todas as coisas, uma mensagem geralmente positiva.

4 Para o entendimento sobre a narrativa e os heróis pós-modernos, apresentar as animações *Manda-Chuva*, *Os Flintstones*, *Zé Colmeia* e *Rabugento*.

5 Para o entendimento sobre as novas temáticas e abordagens nas décadas de 1970 e 1980 em um mundo desprovido de mensagens positivas, apresentar a animação *Akira* (1988) e a visão pós-apocalíptica de Katsuhiro Otomo.

6 Para o entendimento sobre os sincretismos entre estilos, gêneros e linguagens em voga na era da Modernidade Líquida, apresentar a série *Animatrix* (2003), dos Irmãos Wachowski.