

Avaliação sobre Animação e Cinema de vida real: semelhanças e diferenças¹

Review of animation and live-action cinema: similarities and differences

Eliane Muniz Gordeeff¹ 

RESUMO

O objetivo deste artigo é apresentar um levantamento sobre as similaridades e incongruências entre uma obra animada e uma realizada em *live-action*. No artigo, são consideradas questões relevantes sobre as características da animação e da captura fotográfica direta das imagens (no *live-action*) que contestam os cânones dos *Film Studies*: o movimento como elemento fundamental da Animação, e não do Cinema *Live-Action*. Também são analisadas as técnicas animadas e suas diferenças, a relação da animação com a imagem fotorrealista (segundo Roland Barthes, André Bazin e Edgar Morin), considerando o sentido de ilusão. Os estudos de Edmond Couchot e Jean Baudrillard são basilares para as análises sobre a simulação no Audiovisual, assim como os trabalhos de Christian Metz e Jacques Aumont para as avaliações sobre a verossimilhança, a impressão da realidade e a suspensão da descrença, para esses dois tipos de imagens. Ainda são avaliados o sentido de “ficção” das imagens naturalista e conotativa, tanto pela Animação como pelo Cinema *Live-Action*, observando também os estudos de Norman McLaren e Andrei Tarkovski. Ao final, o artigo conclui que a imagem animada é mais falsa do que a imagem filmada, sempre ligada ao sentido da materialidade cotidiana. Avaliando a forma de se obter uma e outra imagem, a potência da Animação e a contradição histórica da imagem fotorrealista ligada à conhecida como Animação 3D. O texto também finaliza com um resumo de todo o processo analítico, por meio de um enquadramento das características das imagens animadas e filmadas.

Palavras-chave: Imagem animada. Imagem filmada. Imagem em movimento. Técnicas animadas. Imagem digital.

ABSTRACT

This article aimed to present a survey on the similarities and inconsistencies between an animated work and one made in live-action. The article considered relevant questions about the characteristics of Animation and the direct photographic capture of images (in live-action), which challenge the canons of Film Studies: presenting movement as a fundamental element of Animation and not of Live-Action Cinema. Animated techniques and their differences were also analyzed, as well as the relationship between Animation and photorealistic image (according to Roland Barthes, André Bazin, and Edgar Morin), considering the sense of illusion. The studies of Edmond Couchot and Jean Baudrillard are fundamental for the analysis of Audiovisual simulation, as well as the works of Christian Metz and Jacques Aumont, for the evaluations of verisimilitude, the impression of reality and the suspension of disbelief, for these two types of images. The sense of “fiction” of the naturalistic and connotative images is also evaluated, both by Animation and Live-action Cinema, also considering the studies of Norman McLaren and Andrei Tarkovsky. In the end, the article concludes that the animated image is more untrue than the filmed image, always linked to the sense of everyday materiality. It evaluates the way of obtaining both images, the power of Animation, and the historical contradiction of the photorealistic image of what is known as 3D Animation. The text also ends with a summary of the entire analytical process through a framework of the characteristics of the animated and filmed images.

Keywords: Animated image. Filmed image. Moving image. Animated techniques. Digital image.

¹ Esta avaliação foi literalmente fundamental, para a tese (e a integral), *A Representação do Imaginário Diegético em Animação no Cinema Live-Action* (2018) — com a orientação do Prof. Dr. João Paulo Queiroz, da Escola de Belas-Artes da Universidade de Lisboa, em Portugal, com bolsa de estudos do CNPq/Brasil, e da Universidade de Lisboa (programa europeu de mobilidade Erasmus+, na Université Paris 8 Vincennes-Saint-Denis/França) — onde se estudou sobre a relação das imagens animada e filmada, em uma produção em *live-action*. O texto deste artigo, também foi editado pela primeira vez em língua inglesa, no CONFIA 2016, 4ª Conferência Internacional em Ilustração e Animação, em Barcelos, Portugal, com o título “*The creation of the animated and filmed images*”.

¹Universidade de Lisboa, Faculdade de Belas-Artes, Centro de Investigação e de Estudos em Belas-Artes – Lisboa, Portugal. E-mail: eligordeeff@gmail.com

Recebido em: 06/10/2023. Aceito em: 29/08/2023

INTRODUÇÃO²

A Animação é uma forma de arte que se desenvolveu e expandiu seu campo de atuação ao longo do tempo. Atualmente, é utilizada em diversas áreas, como Mídia, Educação, Engenharia, Computação, entre outras. No entanto, quando as imagens, sejam elas filmadas ou animadas, se fundem completamente, sem diferenças perceptíveis nos métodos de produção para o Cinema, é importante analisar os diversos e divergentes aspectos entre essas duas formas de criar imagens em movimento. O objetivo deste artigo é compreender mais explicitamente suas possibilidades e resultados visuais (mistos ou não), pois, apesar de não serem a mesma coisa, Animação e Cinema *Live-Action*, apesar de compartilharem o mesmo meio (o Audiovisual), correm o risco de perder o sentido de individualidade dessas duas formas de criação de imagens, considerando ambas apenas como “Cinema”. Muitos já consideram erroneamente a Animação como nada mais do que um gênero “do Cinema” (DENIS, 2007, p. 7).

Sim, hoje em dia ambos suportam formatos de arquivos digitais. Sébastien Denis (2007, p. 7) afirma que “o cinema de animação é, antes de tudo, cinema”, enquanto Manovich (2001, p. 295) observa que, “à medida que o cinema entra na era digital, [...] conseqüentemente, o cinema não pode mais ser claramente distinguido da animação”. No entanto, entende-se que, embora os resultados possam ser codificados da mesma forma, isso não significa que os processos ou características técnicas sejam exatamente os mesmos. Além disso, deve-se considerar que Denis aponta o potencial do Cinema de Animação como igual ao do Cinema *Live-Action*; e que Manovich (2001, p. 295) afirma que o sentido da realidade, o fotorrealismo da animação/efeitos 3D e das imagens filmadas, é o mesmo; enquanto “a construção manual de imagens no cinema digital representa um retorno à prática pré-cinemática do século XIX, quando as imagens eram pintadas e animadas à mão”³. Nenhum deles afirma que Animação e Cinema *Live-Action* são a mesma coisa. No entanto, eles fazem parte da indústria conhecida como “Cinema”, e é justamente sobre as produções para o Cinema que este artigo se concentra.

Para tanto, a Animação é analisada como um conjunto de formas de criar imagens, por meio de diversas técnicas animadas, observando suas características formais, visuais, técnicas e de representação, fazendo um comparativo com as imagens filmadas (o Cinema *Live-Action*), que por convenção são consideradas antagônicas — imagem real (tomada) *versus* imagem animada. No entanto, outras diferenças também são observadas.

O estudo visa analisar os vários aspectos divergentes entre essas duas formas de criar imagens em movimento, a fim de obter uma compreensão abrangente de suas possibilidades e entender em que resultam. Para tanto, são explorados aspectos sobre integridade, reprodução, aura, representação, ficção e virtualidade da imagem, considerando diversos trabalhos, como os de André Bazin, Christian Metz,

² Todas as citações estrangeiras foram livremente traduzidas pela autora.

³ Alan Cholodenko (2007, p. 41) também comenta sobre a animação ser ignorada, por muito tempo, pelo *Film Studies*.

Edgar Morin, Jacques Aumont, Edmond Couchot, Roland Barthes, Norman McLaren e Andrei Tarkovski.

A metodologia que orienta o percurso desta análise refere-se à Animação como forma de criação de imagens, como um processo técnico-criativo.

QUESTÕES HISTÓRICAS E CARACTERÍSTICAS RELEVANTES

A Animação é uma forma de arte que antecede o que conhecemos como Cinema. Suas origens remontam aos estudos óticos de Joseph Plateau (WILLOUGHBY, 2009) no século XIX. Como observa Dominique Willoughby (2009), ela foi uma criação de caráter científico, técnico e estético. Enquanto a Pintura se dedicava à representação visual ilusionista, criando imagens com tinta sobre um suporte (tela, parede); a Escultura, esculpindo os materiais; e a Gravura e o Desenho criavam imagens por meio de linhas sobre uma superfície, a Animação surgiu como uma forma mais complexa de criação de imagens, com a diferença fundamental de serem imagens em movimento.

Na verdade, a animação é uma ilusão de ótica⁴: o movimento não ocorre de fato, mas é “visível” quando interpretado pelo sistema ótico, com o cérebro humano. As imagens estáticas de um personagem, com algumas variações, são interpretadas em sucessão e percebidas como se estivessem em movimento.

Na época, essa criação era considerada apenas uma curiosidade: um estudo ótico que se tornou uma forma de entretenimento de massa (com o advento dos cafés franceses e dos *Vaudevilles* estadunidenses⁵). A natureza da imagem era muito diferente do que existia até então (imagens estáticas, como na Gravura e na Pintura). Não é surpreendente que os futuristas tenham considerado as imagens em movimento uma espécie de vanguarda artística, assim como o Impressionismo e o Cubismo (LESLIE, 2004), refletindo a existência urbana produtiva e as máquinas cinéticas da Modernidade. E, de certa forma, eles eram.

A capacidade de criar animações efetivamente surge quando o ser humano compreende como enganar sua própria visão, por meio da representação segmentada do movimento. Dois tópicos importantes desempenharam um papel fundamental na criação das animações: a ilusão e a divisão do movimento em múltiplas imagens. O Cinema *Live-Action* surgiu posteriormente, sendo o resultado do desenvolvimento desses dois tópicos, com os avanços na encenação teatral e na Fotografia. Isso resultou na captura de imagens de uma encenação diretamente em um suporte sensível (o filme película).

Portanto, apesar de vários teóricos de renome afirmarem que o elemento fundamental do Cinema é o movimento (METZ, 1972; IRZYKOWSKI, 2008), é crucial observar algumas das características fundamentais dessas duas formas de criação de imagens. O Cinema *Live-Action* não cria o movimento, mas o capta — os movimentos são reais, assim como os atores e os elementos de cena (em grande parte).

4 *Efeito Phy e Resistência Retiniana* (AUMONT, 2001).

5 “Um tipo de teatro de variedades, onde o público podia beber, conversar, com origem nos salões de curiosidades” (MASCARELLO, 2006, p. 20).

Quando o filme é projetado em velocidade, cria-se a ilusão de movimento, da mesma forma que na projeção de um filme de animação.

Outra forma de arte que cria movimento e o coloca como sua pedra angular é a Dança⁶. O movimento também é a pedra angular da Animação, tornando-a o que é, mas a própria animação apenas cria a ilusão do movimento. Outra evidência da importância do movimento na Animação é o fato de terem sido estabelecidos códigos para criá-lo: os “Princípios Fundamentais da Animação”⁷, desenvolvidos por Walt Disney. Da mesma forma, o Cinema apresenta taxonomias específicas para diferentes tipos de montagens, *raccords* e cortes (AUMONT, 2008). Portanto, é mais coerente afirmar que o diferencial do Cinema é a *montagem*⁸. No efeito Koulechov (2008) está a centelha de toda a compreensão do filme narrativo, incluindo *raccords*, a sucessão de tomadas, cortes e qualquer trabalho de edição, ou seja, a própria linguagem cinematográfica. Essa linguagem foi desenvolvida ao longo do tempo com o surgimento de avanços tecnológicos, como câmeras menores e mais flexíveis, câmeras em movimento, guias, equipamentos de edição etc.

Grande parte “linguagem” também foi “absorvida” pelos animadores, que já a utilizavam instintivamente e naturalmente, como na sequência básica das histórias em quadrinhos. No entanto, sem a taxonomia ou a consciência da construção fílmica. Esse entendimento posterior permitiu a industrialização e padronização da produção audiovisual.

CONSTRUÇÃO DA IMAGEM ANIMADA E DA IMAGEM FILMADA BEM COMO SUAS VISUALIDADES

As construções de uma imagem na Animação e no Cinema *Live-Action* são muito diferentes. Em geral, o Cinema obtém suas imagens por intermédio da captação de uma cena real, que pode ser uma encenação com atores e elementos de cena, seguindo um roteiro. No entanto, a cena se desenrola como num palco, assemelhando-se a uma farsa teatral. Uma vez que a imagem é resultado de uma captação fotográfica, o cinema “cobra” a sua conexão com a realidade, independentemente da absurda representação. Simplificando, é impossível desvincular o elemento de realidade que a imagem fotográfica absorve (BARTHESE, 1984). A presença do ator e seus movimentos cria a impressão de realidade à medida que a cena se desenvolve (BAZIN, 1991), gerando empatia e semelhança com o mundo material. O fato de testemunhar a história acontecendo diante de nossos olhos transforma a tela em uma janela, como Bazin (1967) argumenta, permitindo-nos desempenhar o papel de *voyeur*.

Por outro lado, na Animação, existem várias formas de *construir* a imagem, dependendo da técnica utilizada. Isso pode incluir o Desenho Animado (desenho

6 Assim como outras Artes cujo movimento é realmente base: a Mímica, a Performance.

7 Os quais foram desenvolvidos e disseminados por Walt Disney e seus colaboradores, mas já havia sido conceitualizados em livros e periódicos dos anos de 1920 (CRAFTON, 1993).

8 “A montagem é o princípio que rege a organização de elementos fílmicos visuais e sonoros, ou de grupamentos de tais elementos, justapondo-os, encadeando-os e /ou organizando sua duração” (esta é a “definição ampliada de montagem”, de Aumont (2008, p.62).

em qualquer tipo de suporte, incluindo Rotoscopia, *desenho/pintura em película e 2D* — desenho digital); *Stop Motion* (usando areia, massa de modelar, bonecos, objetos, recortes, pintura em vidro, *pixilation*, *pin screen* ou *strata-cut*); ou a *Animação 3D*, por intermédio da computação gráfica tridimensional.

O verbo “construir” é usado porque, na realidade, tudo é construído a partir do nada (o desenho também é uma forma de construção): cenários, elementos de cena, adereços e personagens. Enquanto no Cinema, o personagem é “encarnado” por um ator que precisa ser caracterizado e “representar seu papel” (Arte Dramática), na Animação, ele é desenhado, pintado, esculpido, recortado, construído ou modelado para “encarnar” características da personalidade e do *design* de um personagem.

Vale ressaltar que o *pixilation* é um caso especial, pois também envolve atores e, entre todas as técnicas animadas, é a que mais se assemelha ao visual de um filme *live-action*, trabalhando com dimensões do mundo real e todos os aparatos de produção, como indumentária, maquiagem, cenário e luz. No entanto, os atores não têm autonomia e são manipulados como marionetes. Cada técnica tem suas próprias características específicas.

O Desenho Animado

Essa técnica resulta de uma sucessão de desenhos, em que as posições são ligeiramente modificadas para criar a ilusão do movimento. Como em qualquer desenho, essa técnica é o registro do trabalho do animador, ou seja, do seu próprio movimento (GRAÇA, 2006). Os desenhos são fotografados ou digitalizados para criar a continuidade de um filme, geralmente a uma taxa de 24 a 30 desenhos por segundo. Se a obra for desenhada diretamente em um *tablet* digital⁹, trata-se de arquivos de computador (sendo assim denominada *Animação 2D*¹⁰). Se os desenhos forem feitos diretamente no filme¹¹, esse já é o registro da obra em si (a chamada *Animação Sem Câmera*). No caso da técnica de *Rotoscopia*¹², os desenhos são feitos a partir da referência de uma imagem previamente filmada.

No Desenho Animado, a linha determina as formas e delimita áreas, criando objetos, fundos, adereços e personagens a partir de conceitos básicos de “figura e fundo” (ARNHEIM, 2009). Por meio do reconhecimento do que se vê (e que já se conhece), é possível identificar as linhas e manchas como sendo “algo”. Essa técnica é fluida e flexível por natureza, permitindo adaptação e transformação rápidas e fáceis. A escolha da cor influencia o impacto emocional e energiza as formas (ARNHEIM, 2009). Embora seja uma técnica básica — em geral, os animadores aprendem animação desenhando —, ela é muito rica em possibilidades. A linha funciona nos planos X e Y (bidimensionais), mas, na verdade, desde o Renascimento,

9 Por exemplo: *Thought of You* (2011), de Ryan Woodward. <https://vimeo.com/14803194>.

10 Geralmente, funciona como um híbrido de animação de recorte com desenho animado: o corpo do personagem é criado em conjuntos que são unidos nos eixos do corpo, como um “boneco” de papel. Este então se move por meio dos controles de movimento da linha do tempo em o *software* de animação.

11 Como exemplo, o curta *Two Sisters* (1991), de Caroline Leaf: https://www.nfb.ca/film/two_sisters.

12 Como *Valsa com Bashir* (2008), de Ari Folman. *Trailer*: <https://vimeo.com/24745755>.

é possível criar a ilusão de tridimensionalidade — sendo esse o paradoxo da imagem bidimensional (AUMONT, 2001). Também é possível simular a impressão de tridimensionalidade, por exemplo, com a aplicação de camadas no processo de trabalho da imagem animada, como a famosa câmera multiplano dos estúdios Disney (FURNISS, 2008)¹³.

O *Stop Motion*

Essa técnica não se enquadra como um desenho animado, mas sim como um filme animado. Não deixa registros em papel ou arquivos digitais editáveis (como é o caso da Animação 2D), mas sim imagens fotográficas capturadas quadro a quadro¹⁴. Pode ser considerada uma técnica “ativa”, pois envolve um processo de animação “autofágica”, em que após cada captura de imagem, a cena é modificada para criar a seguinte, restando ao final apenas a última¹⁵ imagem. Animações com areia, recorte, pintura ou massa de modelar sobre vidro são geralmente produzidas em uma mesa com camadas de vidro, em que a imagem é fotografada na posição de topo, sobre o plano da imagem.

Animações com bonecos, objetos e *pixilation* são fisicamente tridimensionais e requerem os mesmos cuidados de um filme *live-action*, adaptados à escala da produção, como iluminação, fotografia, cenário e, no caso de bonecos e *pixilation*, também figurino. O cenário do filme precisa ser construído, assim como os próprios bonecos. Embora seja uma produção industrial¹⁶, sempre envolve um elemento de trabalho artesanal, como esculpir, modelar e costurar, para criar um mundo fictício em pequena escala.

Em *Stop Motion*, no caso de *Animação de Areia*¹⁷ e *Pintura em Vidro*¹⁸, as imagens resultam em ser mais fluidas, transparentes e com relevo, assemelhando-se a uma pintura na qual os materiais são sensíveis ao toque do animador, e as linhas e manchas se misturam. Trabalhar com essas técnicas envolve a consideração das camadas de trabalho a serem iluminadas para dar profundidade à imagem, tornando a luz um elemento fundamental, não apenas para destacar a imagem, mas também para permitir a percepção de outra característica importante: a textura.

A Animação de Recortes (*cut-out*)¹⁹, geralmente feita de papel, embora sua materialidade não seja tão flexível, pode ser dobrada, rasgada ou cortada. Isso

13 Posicionando personagens e fundos em camadas diferentes. O mesmo princípio também utilizado por Oskar Fischinger (1900-1967), em *Optical Poem* (1937), permitindo a inclusão da profundidade de campo na imagem bidimensional.

14 Que podem ser manipuladas uma a uma digitalmente.

15 A *Light Animation* não é considerada um tipo de *stop motion*, pois não existe “parada-movimento” e sim o movimento capturado com uma câmera em *time-lapse*.

16 Como na produção de *Coraline* (2009), de Henry Selick, em que as bocas dos personagens foram modeladas fisicamente em uma impressora digital 3D, a partir de um modelo feito à mão (GRUNEWALD, 2014).

17 Por exemplo: *The Owl Who Married a Goose: An Eskimo Legend* (1974), de Caroline Leaf: https://www.nfb.ca/film/owl_who_married_goose/.

18 Por exemplo: *Black Soul* (2000), de Martine Chartrand: https://www.nfb.ca/film/black_soul.

19 Por exemplo: *Fado Lusitano* (1995), de Abi Feijó: <https://www.youtube.com/watch?v=7IIQkTrcmAI>.

oferece outros caminhos e meios para a realização artística, técnica e estética, como visto em *Adagio*²⁰ (2000), de Garri Bardin.

A *Animação de Bonecos* tem a aparência de uma performance teatral, um teatro de bonecos sem manipuladores, em que os bonecos se comportam como se estivessem vivos e fossem os próprios personagens²¹. Há uma sedução envolvida nessa imagem animada, pois o movimento confere aos bonecos um senso de realidade e credibilidade, como a realização das fantasias das crianças (e de alguns adultos), permitindo ver com os olhos o que antes era apenas uma fantasia.

A Animação de Objetos, assim como o *pixilation*, apesar de incorporar elementos do mundo real, como a imagem filmada, pode criar imagens profundamente provocativas, como em *Street of Crocodiles*²² (1986), dos Irmãos Quay, ou surrealistas, como em *Luminaris*²³ (2011), de Juan Pablo Zaramella.

Por outro lado, o *pin screen*²⁴ trabalha com as sombras criadas pelas alturas dos pinos móveis na base de uma tela. O efeito visual é semelhante ao criado com areia, mas os movimentos são ainda mais suaves e fluidos, assemelhando-se a fumaça, uma espécie de “gravura animada”. Ao empurrar e puxar os pinos de uma forma particular, a imagem é “gravada” na tela pelas sombras criadas pelos movimentos dos pinos.

O *strata-cut*, por sua vez, é a técnica de *Stop Motion* que requer uma preparação mais cuidadosa por parte do animador. Ela se desenvolve por meio das sucessivas fotos obtidas do corte de um material, como uma fruta, ou pode ser extremamente sofisticada, como mostra o trabalho em massa de modelar em *ABC*²⁵ (1988), de David Daniels, para o filme *MoonWalker* (1988), de Jerry Kramer. Suas imagens são o resultado da organização interna das cores da massa de modelar, obtidas por meio do fatiamento do bloco de massa.

Animação 3D

A *Animação 3D* é realizada por meio da criação de ambientes, objetos e personagens modelados em um ambiente virtual de computador com eixos X, Y e Z, utilizando estruturas vetoriais, assim como na *Animação 2D*. É uma combinação de construção, modelagem e escultura que envolve a criação de estruturas a partir da manipulação de elementos simples pré-desenhados do *software*, como círculos e cubos, ou a partir de ferramentas de desenho, resultando em uma nova estrutura, seja um objeto, ambiente ou personagem. As imagens são aplicadas na superfície desses elementos para adicionar cor, definir formas e texturas, utilizando o que são chamados de “materiais”, que podem ter diversas características, como brilho, reflexo, transparência etc. O controle do movimento é realizado por meio de uma linha

20 Este é um curta feito com bonecos de papel, tipo origamis animados: <https://vimeo.com/157777379>.

21 Por exemplo: *Tchaikovsky An Elegy* (2011), de Barry Purves: <https://vimeo.com/80935923>.

22 <https://vimeo.com/13348494>.

23 <https://vimeo.com/24051768>.

24 Por exemplo: *Here and the Great Elsewhere* (2012), de Michèle Lemieux: https://www.nfb.ca/film/here_and_the_great_elsewhere. O *pin screen* foi uma técnica criada e desenvolvida por Alexander Alexeieff (WILLOUGHBY, 2009) – *strata-cut* foi desenvolvido por David Daniels (FURNISS, 1998).

25 <https://vimeo.com/39368085>.

do tempo, semelhante a um *software* de edição. Além disso, por meio de *scripts* e *plug-ins*²⁶, é possível automatizar movimentos e criar uma variedade de efeitos, incluindo multidões (BECK, 2004), como visto em produções como *Harry Potter e as Relíquias da Morte: Parte 1* (2010)²⁷, dirigido por David Yates.

Em *O Regresso*²⁸ (2015), dirigido por Alejandro G. Iñárritu, o potencial de “realidade” visual da Animação 3D é impressionante, tornando difícil diferenciar, apenas pela observação, o que foi filmado do que foi animado. Além disso, o 3D oferece a capacidade de obter diferentes efeitos visuais, como visto na cena da *História dos Três Irmãos*²⁹ no mesmo filme de *Harry Potter*.

É importante ressaltar que a Animação 3D tem várias características distintas em relação aos métodos de animação mencionados anteriormente. Uma delas é que todo o processo acontece “à distância” do animador, pois envolve o uso de equipamentos e recursos específicos para modelagem e escultura em um ambiente que existe apenas matematicamente. Para aplicar a cor a um personagem — e isso vale também para o 2D animador não utiliza lápis ou tintas, mas sim ferramentas do *software* para preencher as áreas delimitadas por linhas vetoriais (matemáticas). A modelagem é feita pela manipulação de uma malha virtual usando um mouse ou uma caneta digital, eliminando a necessidade de contato físico direto e evitando a sujeira das mãos. Nessa relação, existe um fator intermediário, seja ele físico ou codificado, que difere significativamente das técnicas figurativas tradicionais.

[...] substituem a origem “bruta” real — a(s) realidade(s) que uma imagem ótica procura representar — por uma realidade secundária, apurada, depurada no cadinho dos cálculos e das operações de conformação. [...] Não se trata mais de decidir descobrir o que é visível: trata-se de descobrir o que é possível modelar (COUCHOT, 1991, p. 58).

Se por um lado a tecnologia foi desenvolvida para melhorar as condições de vida e trabalho da humanidade, por outro ela cria uma dependência total nesse contexto de relação. As ações são codificadas e convertidas em números, que são então processados para criar as imagens exibidas na tela, desempenhando hoje um papel significativo na produção de imagens. Como explicou Edmond Couchot (1991, p. 58), isso se tornou outra realidade,

uma realidade sintetizada, artificial, sem substrato material a partir da névoa eletrônica de bilhões de micro-impulsos que percorrem os circuitos eletrônicos do computador. Realidade de linha que existe apenas virtualmente. Nesse sentido, podemos dizer que a síntese imagem-matriz não tem mais apego à realidade: ela libera. Traz a lógica da representação na era da simulação.

26 Estes são pequenos *softwares*, programas que trabalham em conjunto com outros programas na criação de efeitos de imagem.

27 *Trailer*: <https://www.youtube.com/watch?v=kmXjPbN-rYU>.

28 Que utilizou um urso animado em 3D. *O Regresso - O Urso* e ganhou o *Annie Awards 2015* (Animação de personagem em uma produção de ação ao vivo, <https://annieawards.org/legacy/43rd-annie-awards>). A sequência do urso: <https://vimeo.com/150120476>.

29 https://www.youtube.com/watch?v=bN1_h_eGitE

Tal lógica matemática subjacente a essa abordagem também não permite a improvisação. Os “erros” comuns nas animações criadas manualmente, que conferem “vida” à obra e constituem um “defeito especial” da cena, como é o caso da perda da naturalidade do movimento, são típicos das animações *Stop Motion*. O computador executa precisamente o que lhe é ordenado, mas na dinâmica do desenrolar das ações do animador, há espaço para surgirem elementos mais espontâneos.

A QUESTÃO DA AURA E DA SIMULAÇÃO

Como observa Walter Benjamin (1987, p. 168), “que se atrofia na era da reprodutibilidade técnica da obra de arte é a sua aura”. Em outras palavras, quando a imagem é reproduzida, perde sua característica de unicidade e autenticidade.

Tanto a imagem filmada quanto a imagem animada não têm a aura de uma obra de arte única, dotada da autenticidade de ser original, pois existem apenas como uma espécie de reprodução. Embora, tal como os desenhos, as imagens pintadas ou gravadas, antes de serem “reproduzidas”, tenham em certa medida a aura da imagem original e autêntica. Um exemplo disso é o caso das placas de gesso que sobram do filme *A Noite* (1999), de Regina Pessoa.

O fato de a animação *Stop Motion* “perder” seu original (ao contrário de um Desenho Animado) faz com que ela pareça mais próxima de uma atuação teatral, em que cada apresentação, apesar de ser da mesma peça, é única. Cada manipulação do boneco é um movimento único, e se for preciso outro take, é uma outra manipulação em outro momento, assim como em outro *take* no Cinema *Live-Action*. Em outras palavras, em *Stop Motion* (como no Cinema *Live-Action*), há apenas o registro fotográfico do “estar aqui”, segundo Barthes (2009, p. 40). Diferentemente da animação com desenhos, que sempre gera desenhos ou arquivos digitais para futuras edições.

Enquanto na Animação há um controle direto do animador sobre o personagem, seja no desenho ou na manipulação de materiais, no caso do filme *live-action*, o diretor depende muito do talento e da concentração do ator para obter o efeito desejado, e de outros profissionais para outros aspectos técnicos, assim como na animação.

A Animação e o Cinema *Live-Action* são formas diferentes de criar imagens em movimento. No último, observa-se o movimento do ator enquanto ele acontece, e depois captura-se com a câmera. Mas no caso da animação, ele é planejado e construído gradualmente.

Na verdade, não há animação sem simulação. O movimento, cenário, desenhos, personagens desenhados ou bonecos, tudo simula algo. No entanto, no caso da animação 3D, trata-se de uma simulação de uma simulação, porque a própria animação já tem um grau de simulação. Ao tentar recriar o “real”, cria-se uma hiper-realidade, tanto no sentido de ser arte quanto do ponto de vista de Jean Baudrillard (1991). O “digital” é o braço tecnológico, produtivo e reprodutivo no campo da representação da imagem.

A FICÇÃO E AS IMAGENS NATURALISTAS E CONOTATIVAS

Os filmes de ficção, especificamente, pretendem apresentar algo imaginado por alguém, constituído por duas não realidades: a própria ficção e a forma como ela é representada (imagens, objetos e atores) (AUMONT, 2008). A Animação, entretanto, consiste em três não realidades: a ficção da história, a representação dela e a vida que seus elementos parecem ter — a artificialidade do movimento.

A imagem filmada pode retratar uma ação, um registro real (como um documentário) e até mesmo um filme não narrativo. A animação também pode contar uma história, pode ser um documentário — como *Valsa Com Bashir*³⁰ (2009), de Ari Forman — e uma imagem não narrativa — quando o objetivo é criar movimento, simplesmente visual, como *Color Box*³¹ (1937), de Len Lye.

No entanto, vale ressaltar que, segundo Aumont e Marie, é necessário excluir a possibilidade de representação (AUMONT, MARIE, 2003), de modo que ninguém “pode entender as relações de tempo, sucessão, causa ou consequência dos planos e elementos” (AUMONT, 2008, p. 93), ou seja, não é possível identificar algum tipo de narrativa.

Portanto, pode-se concluir que, na maioria dos trabalhos de animação, a representação de algum tipo de narrativa é quase sempre provável, mesmo que não seja intencional. É possível que o público crie algum tipo de narrativa, baseada em formas e na sequência de seus movimentos ao longo do tempo — por exemplo, manchas simples podem parecer círculos-personagens, como em *Boogie-Doodle*³² (1941), de Norman McLaren.

Os filmes *live-action* e de animação podem ter ligações com a imagem naturalista. As animações clássicas da Disney³³ e *Final Fantasy: The Spirits Within*³⁴ (2001), de Hironobu Sakaguchi, são exemplos; assim como os filmes de Martin Scorsese, como *Taxi Driver*³⁵ (1977) e *Touro Indomável* (1980) — mas são graus de “realidade” diferentes. Eles também podem fornecer imagens de fantasia, como *A Viagem de Chihiro*³⁶ (2001), de Hayao Miyazaki, e *A Viagem à Lua*³⁷ (1902), de George Méliès.

A questão é que, o fato de a imagem filmada estar ligada à captação de algo que aconteceu no nível da realidade (mesmo que seja uma encenação), essa serve de âncora, e não há como fugir das imposições da materialidade real. A animação não sofre com essa associação, podendo criar e inventar qualquer situação, ambiente, história, pois seus personagens podem explodir e ganhar vida logo depois.

30 A animação conta a história de ex-combatentes da Guerra do Líbano de 1982. https://www.youtube.com/watch?v=Ak_2NWhr_g4

31 https://archive.org/details/A_Colour_Box

32 <https://www.nfb.ca/film/boogie-doodle>

33 Como *Branca de Neve e os Sete Anões* (1937), de David Hand. <https://www.youtube.com/watch?v=-sxbZ70VRsg>

34 *Trailer*: <https://www.youtube.com/watch?v=GnE64DbnUzY>

35 *Trailer*: <https://www.youtube.com/watch?v=UUxD4-dEzn0>

36 *Trailer*: <https://www.youtube.com/watch?v=ByXuk9QqQkk>

37 <https://www.youtube.com/watch?v=S5dG3Skdq6U>

Dois diretores conceituados, Norman McLaren e Andrei Tarkovski, afirmaram a mesma coisa de maneiras diferentes, cada um em relação a suas próprias formas de arte. Segundo McLaren (*apud* AUMONT, 2012, p. 21), “o que acontece entre cada imagem é mais importante do que o que existe em cada imagem. A animação é, portanto, a arte de manipular os interstícios invisíveis que se encontram entre os quadros”. Enquanto Tarkovski (2002, p. 77) observou: “A imagem [...] torna-se verdadeiramente cinematográfica quando (entre outras coisas) ela não apenas vive em tempo real, mas quando o tempo também está vivo dentro dela, mesmo dentro de cada quadro”.

Ou seja, o importante é o que está “entre” quadros, assim como na escrita, em que o que realmente importa é o que está nas entrelinhas. Entende-se que se referem a uma questão estética visual, mas também há uma componente semiótica: “as imagens não são as coisas que representam, mas se servem das coisas para falar de outras coisas” (JOLY, 1996, p. 84). O que está fora de cena (muitas vezes) é o que realmente está sendo expresso. Esta afirmação aplica-se tanto à Animação, como ao Cinema *Live-Action* — como em filmes como *The Hand*³⁸ (1965), de Jiri Trnka, e *Grande Ditador*³⁹ (1940), de Charles Chaplin.

Porém, a Animação não está tão ligada ao real como o Cinema *Live-Action*, e por isso consegue transcender esta característica com muito mais facilidade. E se, embora ligada à “realidade”, a imagem filmada é a forma de arte que mais se liga ao imaginário da humanidade (MORIN, 1956), a Animação — que não tem este requisito — é a conexão com o próprio imaginário. O que se vê, e se conhece que não é “real”, é naturalmente abstraído da realidade, mas encontra ligação com emoções e ideias, porque o que se vê não é real, mas continua a falar de coisas que existem. Em outras palavras, é possível por meio da Animação, apresentar conceitos, sentimentos, sofrimentos e experiências absolutamente convincentes — como em *Aria*⁴⁰ (2001), uma animação de bonecos de Piotr Sapegin, na qual a personagem da ópera de Giacomo Puccini, Madame Butterfly, comete suicídio se autodesmontando.

CONCLUSÃO

A Tabela 1 apresenta um resumo final das comparações mencionadas ao longo do texto.

O movimento visto nos filmes *live-action* é o registro de uma ação real. Em uma animação, este é uma simulação, e em si uma espécie de virtualização, em que, segundo Pierre Lévy (2007, p. 17), “não é uma *déréalisation*⁴¹ [...], mas uma mudança de identidade, um deslocamento do centro de gravidade ontológico do objeto considerado [...]”, observando que “a invenção de novas velocidades é o primeiro grau de virtualização” (2007, p. 23).

38 <https://vimeo.com/60337657>

39 <https://www.youtube.com/watch?v=-jj-PaqFrBc>

40 https://www.n.ca/lm/aria_en

41 Termo do original.

Tabela 1. Características: Imagem animada vs Imagem *live-action*.

Características	Image animada	Imagem <i>live-action</i>
Base fundamental	Movimento	Montagem
É resultado de	Ótica + técnica + estética	Ótica + fotografia + dramaturgia
O movimento	É simulado, criado quadro a quadro	É real, capturado pela câmera
Trabalha com	Imagens estáticas	Ação real
Construção da imagem	Cria-se tudo o que se precisa	Utiliza atores e objetos reais
Sua ficção está	Na representação + na narrativa + no movimento	Na representação + na narrativa
Gêneros possíveis	Ficção, documentário e experimental (abstrato)	ficção, documentário e experimental
Grau de realidade	Como representação (desenhos) é relativa. Mas, como imagem 3D, pode alcançar estética fotorrealista	Como imagem fotográfica ligada ao real, é direta e forte
Grau de conotação	Como representação, pode ser mais direta, menos restritiva (pelo pensamento lógico)	Como imagem fotorrealista ligada ao real, é mais indireta e censurada pelo senso de realidade

Em termos de construção das imagens, é inegável que a possibilidade de gerir este processo é mais profunda e completa na Animação do que no Cinema *Live-Action*. Como imagem, a forma animada permite maior integridade visual e estética, pois é resultado de criação e construção totais. No Cinema *Live-Action* é necessário incorporar outros elementos fora do controle do diretor. Hitchcock disse que, como diretor, precisava esperar pela interpretação do ator para seguir com a cena — mas ele preferia não esperar (TRUFFAUT, 1974). Em Animação, essa dependência não existe.

Toda vez que você precisa representar algo fora dos limites da realidade material, a Animação é usada como um efeito especial - o que não é novidade, mas um artifício utilizado desde os tempos de George Méliès. E é amplamente utilizada, como no caso das séries *Harry Potter*, *Senhor dos Anéis*, entre muitas outras. Também é usada por uma questão de economia prática e de produção⁴², como em *As Aventuras de Pi* (2012), de Ang Lee. Na verdade, Manovich (como mencionado) está correto. E neste contexto, o uso do 3D para criar ambientes e personagens naturalistas criou historicamente duas situações críticas e contraditórias. Se no passado as Artes perseguiram a representação fiel da realidade, a mímese, que foi rompida com o advento da Fotografia, hoje, o objetivo principal do desenvolvimento da representação virtual da “realidade” é a hiper-realidade da imagem para as imagens cinematográficas — considerando-se que a Sétima Arte é consequência do avanço das Artes e da Tecnologia da Modernidade. E com isso parece que voltamos ao passado.

Se pela Fotografia, uma arte-técnica que permite a reprodução, se perdeu a “aura”, com a imagem digital o que se perde é o instantâneo, já que o original não

42 No caso de filmes em envolvam interação dos atores com animais selvagens e cenários de risco, a Animação 3D oferece a segurança e a economia de tempo e dinheiro, da adstração e da criação ou acesso a cenários reais.

existe mais. Naquela época, este era uma emulsão sensibilizada pela luz, enquanto hoje é um registro digital (de arquivos com “zeros” e “uns”). Há uma codificação matemática da imagem captada (cuja qualidade depende do tamanho e capacidade do sensor do dispositivo) — e esta pode ser manipulada digitalmente indefinidamente, gerando a cada instância outra imagem. Como afirma François Soulages (2009), “para plagiar Koyré, podemos dizer que passamos novamente de um mundo fechado (uma imagem fechada sobre si mesma) para o universo infinito (uma imagem infinitamente explorável e modificável): esta é uma nova revolução copernicana”.

Esta observação aplica-se tanto à Animação como ao Cinema *Live-Action*. Logicamente tais avanços permitem uma economia e agilidade na produção, o que é essencial em qualquer negócio lucrativo. No entanto, devemos estar cientes desse processo, e como acontece.

Benjamin (1987) declara a Fotografia como a semente do Cinema. Enquanto Morin disse que o Cinema é a semente do virtual, tendo em conta todo o “aparelho cinematográfico” — a tela, a câmara cinematográfica e a projeção. E, em 1956, já havia desenvolvido uma conclusão aplicável a ambos os meios de criação de uma imagem em movimento, até os dias de hoje:

nós estamos no exato momento da história em que, reciprocamente, a máquina envolve e determina, ou melhor, realiza a essência do homem. [...] O cinema é a máquina-mãe, geradora do imaginário, assim como, reciprocamente, o imaginário é determinado pela máquina. Chegou a se instalar no seio da estética, considerada reservada às criações artesanais individuais: a divisão do trabalho, a racionalização e a padronização comandam a produção de filmes. Mesmo a própria palavra produção tem substituído a criação (MORIN, 1956, p. 241).

REFERÊNCIAS

- ARNHEIM, R. **Art and visual perception, a psychology of a creative eye**. Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press, 2004.
- AUMONT, J. **A imagem**. Campinas: Papyrus, 2001.
- AUMONT, J.; MARIE, M. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. Campinas: Papyrus Editora, 2003.
- AUMONT, J. **A estética do filme**. Campinas: Papyrus, 2008.
- AUMONT, J. **A teoria dos cineastas**. Campinas: Papyrus, 2012.
- BARTHES, R. **Câmera clara: nota sobre fotografia**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.
- BARTHES, R. **O óbvio e o obtuso**. Lisboa: Edições 70, 2009.
- BAUDRILLARD, J. **Simulacros e simulação**. Lisboa: Relógio D'água, 1991.
- BAZIN, A. **What is Cinema?** Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press, 1967.
- BAZIN, A. **O Cinema: ensaios**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1991.
- BECK, J. (Ed.). **Animation art: from pencil to pixel**. London: Flame Tree Publishing, 2004.
- BENJAMIN, W. A obra de arte na época de suas técnicas de reprodução. In: **MAGIA E TÉCNICA, ARTE E POLÍTICA: OBRAS ESCOLHIDAS**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1987.
- CHOLODENKO, A. **The illusion of life II**. Sydney: Power Publications, 2007.

- COUCHOT, E. De la représentation à la simulation. Évolution des techniques et des arts de la figuration. In: NOBLET, J. de. Culture technique - images technique société. **Neuilly-sur-Seine: e C.R.C.T**, n. 22, p. 53-61, 1991. Disponível em: <http://classiques.uqac.ca/contemporains/Culture_technique/culture_technique_22/culture_technique_22_sommaire.html>. Acesso: 10 fev. 2016.
- CRAFTON, D. **Before Mickey: the animated film 1898-1928**. Chicago: The University of Chicago Press, 1993.
- DENIS, S. **O cinema de animação**. Lisboa: Edições Texto & Graça, 2007.
- FURNISS, M. **The Animation Bible!** London: Laurence King Publisher, 2008.
- FURNISS, M. **Art in motion: animation aesthetics**. London, Paris, Rome, Sydney: John Libbey & Company Pty, 1998.
- GRAÇA, M. **Entre o olhar e o gesto: elementos para uma poética da imagem animada**. São Paulo: Editora Senac, 2006.
- GRUNEWALD, S. J. 3D printing plays big role in new stop motion film from the makers of coraline and paranorman. In: **3D Printing Industry**, [s.l.], 15 set. 2014. Disponível em: <<https://3dprintingindustry.com/news/3d-printing-plays-big-role-new-stop-motion-film-makers-coraline-paranorman-32985/>>. Acesso em: 9 jun. 2023.
- IRZYKOWSKI, K. Le royaume du mouvement [1913]. In: BANDA, D.; MOURE, J. **Le Cinéma: naissance d'un art 1895-1920**. Paris: Éditions Flammarion, 2008. p. 257-262.
- JOLY, M. **Introdução à análise da imagem**. Campinas: Papirus Editora, 1996.
- KOULECHOV, L. L'Essence du Cinéma... c'est le montage [1920]. In: BANDA, D.; MOURE, J. **Le Cinéma: naissance d'un art 1895-1920**. Paris: Éditions Flammarion, 2008. p. 509-512.
- LESLIE, E. **Hollywood flatlands: animation, critical theory and the avant-garde**. London, New York: Verso, 2004.
- LÉVY, P. **O que é virtual?** São Paulo: Editora 34, 2007.
- MASCARELLO, F. **História do cinema mundial**. Campinas: Papirus, 2006.
- METZ, C. **A significação no cinema**. São Paulo: Perspectiva, 1972.
- MORIN, E. **Le Cinéma ou L'Homme Imaginaire, Essai d'Anthropologie**. Paris: Les Éditions De Minuit, 1956.
- MANOVICH, L. **The language of new media**. London: The MIT Press, 2001.
- SOULAGES, F. Pour une nouvelle esthétique de l'image. In: CONFERÊNCIA SOBRE A IMAGEM, 2009, Rio de Janeiro. Universidade Federal do Rio de Janeiro, 17 de junho de 2009.
- TARKOVSKI, A. **Esculpir o tempo**. São Paulo: Martins Fontes, 2002.
- TRUFFAUT, F. **El Cine Según Hitchcock**. Madrid: Alianza Editorial, 1974.
- WILLOUGHBY, D. **Le Cinéma Graphique**. Paris: Éditons Textuel, 2009.

SOBRE A AUTORA

Eliane Muniz Gordeeff: doutora em Belas-Artes, Especialidade Multimídia, pela Universidade de Lisboa, Faculdade de Belas-Artes, Centro de Investigação e de Estudos em Belas-Artes (CIEBA).

Conflito de interesses: nada a declarar – Fonte de financiamento: Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq).

