

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E INFORMAÇÃO
NÍVEL DOUTORADO

CARLA SCHNEIDER

DECIFRANDO A CAIXA PRETA DO CINEMA DE ANIMAÇÃO:
ARQUEOLOGIA DOS MODOS DE PRODUÇÃO DE IMAGENS TÉCNICAS

PORTO ALEGRE

2014

CARLA SCHNEIDER

DECIFRANDO A CAIXA PRETA DO CINEMA DE ANIMAÇÃO:

Arqueologia dos modos de produção de imagens técnicas

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (PPGCOM/UFRGS), como requisito parcial para obtenção do grau de Doutor em Comunicação e Informação.

Orientador: Prof. Dr. Alexandre Rocha da Silva

Porto Alegre
2014

CIP - Catalogação na Publicação

SCHNEIDER, Carla

Decifrando a caixa preta do cinema de animação:
arqueologia dos modos de produção de imagens técnicas
/ Carla SCHNEIDER. -- 2014.
188 f.

Orientador: Alexandre Rocha da Silva.

Tese (Doutorado) -- Universidade Federal do Rio
Grande do Sul, Faculdade de Biblioteconomia e
Comunicação, Programa de Pós-Graduação em Comunicação e
Informação, Porto Alegre, BR-RS, 2014.

1. Comunicação. 2. Cinema de animação. 3.
Filmografia gaúcha. 4. Imagens técnicas. 5. Modos de
produção. I. Silva, Alexandre Rocha da, orient. II.
Título.

CARLA SCHNEIDER

DECIFRANDO A CAIXA PRETA DO CINEMA DE ANIMAÇÃO:

Arqueologia dos modos de produção de imagens técnicas

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (PPGCOM/UFRGS), como requisito parcial para obtenção do grau de Doutor em Comunicação e Informação.

Orientador: Prof. Dr. Alexandre Rocha da Silva

Aprovado em: 16 de abril de 2014.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Alexandre Rocha da Silva (UFRGS)

Prof. Dr. Antônio César Fialho de Sousa (UFMG)

Profa. Dra. Lizete Dias de Oliveira (UFRGS)

Profa. Dra. Nísia Martins do Rosário (UFRGS)

Prof. Dr. Roberto Tietzmann (PUCRS)

Profa. Dra. Ana Taís Martins Portanova Barros (UFRGS, suplente)

Dedico este trabalho às pessoas que fazem cinema de animação como uma paixão incondicional. Em especial ao ANDRÉS LIEBAN e ao OTTO GUERRA, que me possibilitaram os primeiros e eternos passos nessa área e àqueles que de alguma maneira vivenciaram esta aventura comigo...

AGRADECIMENTOS

As primeiras palavras de agradecimento vão para o Professor Dr. André Pase, que trouxe contribuições para as minhas primeiras ideias, ainda no período de seleção para o doutorado. Ainda nesta etapa, também reconheço o auxílio do Professor Dr. Roberto Tietzmann que, posteriormente, em conjunto com a Professora Dra. Nísia Martins do Rosário, participou da minha banca de qualificação da tese (em outubro de 2012), trazendo sugestões e críticas construtivas. Além disso, não poderia deixar de destacar o auxílio que recebi da Professora Nísia por conta de algumas palavras suas que fizeram muita diferença para o meu fortalecimento durante a trajetória do doutorado.

Tenho uma gratidão imensa ao Professor Dr. Alexandre Rocha da Silva que, no longínquo 17 de dezembro de 2009, possibilitou-me uma alegria inesquecível: ser aprovada como doutoranda na FABICO-UFRGS. É para ele que dedico grande parte destas palavras, pois, além de acreditar e possibilitar a realização deste sonho, ele foi um exemplo constante, desde então. Dentre tantas vivências, algumas memórias se destacam: o nosso primeiro encontro, entre a aprovação e o início das aulas; o vigor na realização das mais variadas atividades acadêmicas; a postura crítica e convicta associada aos posicionamentos necessários durante as questões em debate; a seriedade e rigor quanto à formulação de uma tese, quanto à formação de um profissional com doutorado e, como não poderia deixar de ser, à consciência que estamos numa instituição pública federal e que isso só faz aumentar as nossas responsabilidades.

Aos meus colegas (doutorandos e mestrandos), bem como aos professores do PPGCOM-FABICO-UFRGS, pelas trocas em sala de aula, pelas conversas e questionamentos pelos corredores da faculdade, pelos e-mails, pelos eventos acadêmicos, pelos bares da vida.

Agradeço aos colegas/professores nos cursos de Cinema (UFPel) pelos momentos de compreensão e desabafo; aos meus alunos (Cinema de Animação – na mesma instituição) que, além de serem um constante estímulo e desafio para eu pensar, dialogar e praticar conceitos de animação, trouxeram questões para a sala de aula, oportunizando situações para eu reafirmar ou repensar meus estudos.

A realização desta tese não teria sido possível sem a compreensão de meus familiares e amigos pelas minhas constantes ausências em prol do desenvolvimento da tese.

Sinto-me privilegiada pelo apoio incondicional que recebi de meus pais, Lia e Benito, minha irmã Márcia, e minha terapeuta Ana Maria. A eles sou eternamente grata. O sentimento de ter um porto seguro e um suporte emocional a qualquer momento fez toda a diferença para eu prosseguir e persistir nesta trajetória até o fim.

Por fim, reconheço a participação do governo federal que, apesar dos seus recorrentes erros administrativos nas mais diversas áreas, pelo menos no tocante a minha formação acadêmica, possibilitou-me um doutoramento numa universidade pública de qualidade (UFRGS), bem como o espaço para o retorno disso na formação de profissionais da área, através do meu exercício numa instituição federal, como professora no curso Cinema da Animação (UFPel).

Uma vida sem amor
É como um jardim sem flor
É como esperar o trem que já passou.

Hique Gomez e Nico Nicolaiewsky
(Tangos e Tragédias)

RESUMO

Esta tese investiga transformações nos modos de produção das imagens do cinema de animação, na perspectiva do pós ao pré-cinema. O problema da pesquisa advém de experiências práticas observadas e vivenciadas e encontra embasamento em estudos sobre as especificidades técnicas e culturais — percebidas na produção de tais imagens — à luz de conceitos desenvolvidos por Vilém Flusser (caixa preta, aparelho, imagens técnicas), Lev Manovich (animação como lógica processual do cinema), Lucia Santaella (paradigmas evolutivos da imagem) e Richard Sennett (o dilema entre o artífice-artesão e as máquinas). Com o propósito de compreender tais transformações, o presente trabalho é norteador pelos seguintes objetivos específicos: (a) Identificar quais são as teorias científicas que originam os aparelhos que produzem as imagens do cinema de animação; (b) Identificar como os aparelhos regulam os modos de produção das imagens do cinema de animação; (c) Investigar os modos de produção das imagens no cinema de animação a partir de amostra representativa (Rio Grande do Sul) na sua relação com os paradigmas pré-fotográfico, fotográfico e pós-fotográfico; (d) Especular sobre o potencial autocrítico do cinema de animação contemporâneo, analisando a presença ou ausência de procedimentos metassemióticos, fílmicos e extra-fílmicos, relacionados ao *corpus* da pesquisa. Este, por sua vez, é composto por uma amostra representativa contendo filmes realizados pela mesma produtora, Otto Desenhos Animados, a qual possui modos de produção que alteram o estatuto das imagens do cinema de animação. São eles: *Até que a Sbórnia nos Separe* (2013), *Wood e Stock: Sexo, Orégano e Rock'n'Roll* (2006) e *Rocky e Hudson* (1994). A abordagem metodológica mantém sua conduta investigativa fundamentada na arqueologia foucaultiana, priorizando o foco em questões contemporâneas e em aspectos históricos, não pela visão linear e descritiva dos acontecimentos, mas enquanto fatos, recortes históricos específicos que revelam a reescrita a partir de descontinuidades, singularidades, acasos, diversidades, tendo como pano de fundo uma transformação regulada, um jogo de regras que se repete.

Palavras-Chave: Comunicação. Audiovisual. Cinema de animação. Cinema. Filmografia Gaúcha. Imagens técnicas. Modos de produção.

ABSTRACT

The current thesis investigates transformations on the images production ways for animation feature films, in the perspective of post and pre-cinema. The research problem comes from the practical experiences observed and lived and are based in studies about the technical and cultural details – perceived in the production of such images – on the concepts developed by Vilém Flusser (black box, apparatus, technical images), Lev Manovich (animation as a procedural logics of the cinema), Lucia Santaella (evolutionary paradigms of the image) and Richard Sennett (the dilemma between the artificer-craftsman and the machines). Aiming to comprehend such transformations, the current paper is guided by the following specific goals: (a) Identify what are the scientific theories that have originated the apparatus that produce the images for the animation cinema; (b) Identify how the apparatus rule the ways of images production of the animation cinema; (c) Investigate the production ways of the images in the animation cinema from the representative sample (Rio Grande do Sul) in its relation with the pre-photographic, photographic and post-photographic paradigms; (d) Speculate about the self-critical potential of the contemporary animation cinema, analyzing the presence or absence of metasemantic, filmic and extra-filmic procedures, related to the corpus of the research. This, on the other hand, is composed by a representative sample containing films produced by the same producer company, Otto Desenhos Animados, which develops ways of production that change the statute of images in the animation cinema. They are: *Até que a Sbornia nos Separe* (2013), *Wood e Stock: Sexo, Orégano e Rock'n'Roll* (2006) and *Rocky and Hudson* (1994). The methodological approach maintains its investigative conduct based in the Foucault Archeology, prioritizing the focus in contemporary issues and in historical aspects, not by linear and descriptive view of the happenings, but while facts, specific historical cuts that reveal the rewrite from discontinuity, singularities, fortuities, diversities, having as a backcloth a regulated transformation, a game of rules that keeps repeating.

Key words: Communication. Audiovisual. Animation cinema. Cinema. Filmography in Rio Grande do Sul. Technical images. Ways of production.

RESUMEN

Esta tesis investiga cambios en los modos de producción de las imágenes en el cine de animación en la perspectiva del cine moderno hacia el cine antiguo. El objeto de la investigación proviene de experiencias prácticas observadas y vividas y se basa en estudios sobre los detalles técnicos y culturales que se utilizan en la producción de tales imágenes. La investigación se hace bajo la luz de conceptos desarrollados por Vilém Flusser (la caja negra, el equipo, las imágenes técnicas), Lev Manovich (la animación como lógica en el proceso del cine), Lucia Santaella (paradigmas evolutivos de la imagen) y Richard Sennet (el dilema entre el artesano y las máquinas). Con el propósito de comprender dichos cambios, el presente trabajo se dirige hacia los siguientes objetivos: (a) Identificar cuáles son las teorías científicas que originaron los equipos que producen las imágenes del cine de animación; (b) Identificar cómo los aparatos influyen los modos de producción de las imágenes del cine de animación; (c) Investigar los modos de producción de las imágenes del cine de animación desde una muestra representativa (Río Grande del Sur) respecto a sus paradigmas fotográficos; (d) Reflexionar sobre el potencial autocrítico del cine de animación moderno, analizando la presencia o la ausencia de procesos semióticos, fílmicos y que van más allá de las películas aunque estén dentro del *corpus* de esta investigación. Éste se compone de una porción representativa de películas hechas por la productora Otto Desechos Animados, que posee métodos de producción que cambian el estatuto de las imágenes del cine de animación. Las películas son: *Até que a Sbornia nos Separe* (2013), *Wood e Stock: Sexo, Orégano e Rock'n'Roll* (2006) y *Rocky e Hudson* (1994). El abordaje metodológico mantiene su conducta de investigación basada en la arqueología de Foucault, que le da prioridad a tratar de los temas contemporáneos e históricos no con una visión linear y descriptiva de los hechos, sino con hechos, recortes históricos específicos que revelan la reescritura desde cosas sin conexión, singularidades, casualidades y diversidades. El paño de fondo es una transformación continuada como si fuera un juego con sus reglas que se repite.

Palabras clave: Comunicación. Audiovisual. Cine de animación. Cine. Filmografía riograndense. Imágenes técnicas. Modos de producción.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Modo de produção gráfico-físico-químico, filme <i>Rocky e Hudson</i>	21
Figura 2: Modo de produção gráfico-mecânico-digital, <i>Wood e Stock: Sexo, Orégano e Rock'n'Roll</i>	22
Figura 3: Modo de produção gráfico-digital, filme <i>Até que a Sbórnia nos Separe</i>	23
Figura 4: Regina Pessoa exemplifica três modos distintos de produção das imagens animadas.....	23
Figura 5: A representação do movimento em imagens tradicionais (bidimensionais).....	26
Figura 6: Aparelhos ópticos-mecânicos e a ilusão dos desenhos em movimento (pré-cinema)	27
Figura 7 – Walt Disney Animation Studios (filmografia, técnicas e tecnologias).....	28
Figura 8: Arqueologia foucaultiana como abordagem metodológica	40
Figura 9: Primórdios da animação e do cinema: a lógica processual do <i>taumatoscópio</i>	43
Figura 10: A lógica processual do intervalo entre os quadros, película fílmica e interface de <i>software</i>	45
Figura 11: O uso de camadas transparente na relação personagens animados e cenário.....	46
Figura 12: Charles-Émile Reynaud e o filme de animação projetado em duas camadas.....	47
Figura 13: O uso da câmera multiplanos.....	48
Figura 14: Os estágios da produção de imagem simulada de personagem	63
Figura 15: A simulação e a dissimulação nas imagens do cinema de animação.....	65
Figura 16: A animação em objeto arqueológico?.....	67
Figura 17: Pantomines lumineuses, Charles-Émile Reynaud	68
Figura 18: Fotogramas dos primeiros filmes de James Stuart Blackton	68
Figura 19: Fotogramas de <i>Fantasmagorie</i> e <i>Little Nemo</i>	69
Figura 20: O cinema de animação, marco inaugural em Reynaud (1892).....	71
Figura 21: Abordagem arqueológica – cinema de animação em superfícies táteis.....	73
Figura 22: Abordagem arqueológica – cinema de animação em mídias distintas	74
Figura 23: Abordagem arqueológica – cinema de animação e a reprodutibilidade digital.....	75
Figura 24: Cinema de animação brasileira – primeiros registros	76
Figura 25: Filmes que reescrevem os longas-metragens animados no Brasil.....	78
Figura 26: Cinema de animação brasileira – diversidade e coletividade, homenagem a <i>O Kaiser</i>	79
Figura 27: Cinema de animação brasileira – diversidade e coletividade (<i>Anima Mundi</i>).....	80
Figura 28: Cinema de animação brasileira – diversidade e coletividade (<i>Engole</i>)	81
Figura 29: Cinema de animação brasileira – diversidade e coletividade, em o <i>Divino, de Repente</i>	82
Figura 30: Cinema de animação no RS – <i>Animatographia Filmes</i>	83
Figura 31: Cinema de animação no RS – <i>Animatographia Filmes</i>	84
Figura 32: Cinema de animação no RS – especificidades e inversão	85
Figura 33: Cinema de animação no RS – critérios da seleção para o <i>corpus</i> da pesquisa.....	88
Figura 34: <i>Corpus</i> da pesquisa – cartazes dos filmes.....	90

Figura 35: <i>Corpus</i> da pesquisa – abordagens.....	90
Figura 36: <i>Corpus</i> da pesquisa – acesso aos documentos.....	91
Figura 37: Os entrevistados da pesquisa.....	92
Figura 38 – <i>Rocky e Hudson</i> e a dimensão gráfico-físico-química.....	94
Figura 39 – Mesa de filmagem para desenhos animados com câmera 35 mm.....	94
Figura 40: <i>Corpus</i> da pesquisa – <i>Rocky e Hudson</i> , documentos e materialidade manipuladas.....	95
Figura 41: <i>Wood & Stock</i> e a dimensão gráfico-mecânico-digital.....	96
Figura 42: <i>Corpus</i> da pesquisa – <i>Wood & Stock</i> , documentos e materialidade manipuladas.....	97
Figura 43: <i>Até que a Sbórnia nos Separe</i> e a dimensão gráfico-digital.....	99
Figura 44: <i>Até que a Sbórnia nos Separe</i> e os desenhos impressos em papel.....	100
Figura 45: <i>Corpus</i> da pesquisa – <i>Até que a Sbórnia nos Separe</i> , documentos e materialidades.....	101
Figura 46: <i>Corpus</i> da pesquisa, o <i>aparelho</i> e o <i>senso da ferramenta</i>	103
Figura 47: <i>Corpus</i> da pesquisa, a <i>especificidade</i> na base do <i>aparelho</i>	104
Figura 48: <i>Corpus</i> da pesquisa, a <i>descontinuidade</i> na superfície de <i>Rocky e Hudson</i>	105
Figura 49: <i>Corpus</i> da pesquisa, a <i>descontinuidade</i> na superfície de <i>Wood & Stock</i>	106
Figura 50: <i>Corpus</i> da pesquisa, <i>Rock e Hudson</i> e a câmera Bolex 35mm.....	107
Figura 51: <i>Corpus</i> da pesquisa, <i>Rock e Hudson</i> , anotações técnicas.....	107
Figura 52: <i>Corpus</i> da pesquisa, <i>Rocky e Hudson</i> e visualidades do <i>aparelho</i>	108
Figura 53: <i>Corpus</i> da pesquisa, <i>Rocky e Hudson</i> , visualidade regulada pelos <i>aparelhos</i>	109
Figura 54: <i>Corpus</i> da pesquisa, <i>Wood & Stock</i> – entre os papéis e o computador.....	110
Figura 55: <i>Corpus</i> da pesquisa, <i>Wood & Stock</i> – visualidade regulada pelos <i>aparelhos</i>	111
Figura 56: <i>Corpus</i> da pesquisa, <i>Sbórnia</i> entre as telas digitais.....	112
Figura 57: <i>Corpus</i> da pesquisa, <i>Sbórnia</i> a tela digital mimetiza o papel.....	113
Figura 58: <i>Corpus</i> da pesquisa, <i>Sbórnia</i> codificação e sobreimpressão de memórias.....	114
Figura 59: <i>Corpus</i> da pesquisa, as regras que condicionam os modos de produção das imagens do cinema de animação.....	116
Figura 60: <i>Rocky e Hudson</i> , MGM versus MGM.....	118
Figura 61: <i>Rocky e Hudson</i> , cita <i>bouncing ball</i> de irmãos Fleischer.....	119
Figura 62: <i>Rocky e Hudson</i> , cita Hitchcock e os filmes de faroeste.....	120
Figura 63: <i>Rocky e Hudson</i> , cita propagandas comerciais e o cinema gaúcho.....	121
Figura 64: <i>Rocky e Hudson</i> e as piadas como particularidade da animação.....	122
Figura 65: <i>Rocky e Hudson</i> e o surreal e o exagero como particularidade da animação.....	123
Figura 66: <i>Rocky e Hudson</i> e a auto-referência, de animador para animador.....	124
Figura 67: <i>Rocky e Hudson</i> e as piscadelas intertextuais.....	125
Figura 68: <i>Sbórnia</i> e os códigos da linguagem cinematográfica.....	127
Figura 69: <i>Sbórnia</i> e a composição da imagem por camadas.....	128
Figura 70: <i>Sbórnia</i> , intertextualidade e auto-referência.....	129

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Objetivos específicos da pesquisa e procedimentos metodológicos	31
Quadro 2 – Aspectos evolutivos culturais da mediação homem-mundo.....	56
Quadro 3 – Comparativo entre imagens tradicionais e técnicas.....	58
Quadro 4 – Paradigmas evolutivos na produção das imagens.....	60
Quadro 5 – Ordenamento das entrevistas realizadas	90

LISTA DE APÊNDICES

APÊNDICE A: Mapeamento da cronologia da animação digital	144
APÊNDICE B: Termo de concordância para pesquisa na Otto Desenhos Animados - v1	145
APÊNDICE C: Termo de concordância para pesquisa na Otto Desenhos Animados – v2	148
APÊNDICE D: Termo de Consentimento Livre e Esclarecido - Otto Guerra (diretor filmes).....	151
APÊNDICE E: Termo Cons. Livre e Esclarecido - Otto Guerra (diretor animação, <i>Rocky e Hudson</i>)	153
APÊNDICE F: Termo Cons. Livre e Esclarecido - Fabiano Pandolfi (diretor animação, <i>Sbórnia</i>)	155
APÊNDICE G: Termo Cons. Livre e Esclarecido - José Maia (diretor animação, <i>Wood & Stock</i>)	157
APÊNDICE H: Decupagem inversa - <i>Rocky & Hudson</i> (episódio 1).....	159
APÊNDICE I: Decupagem inversa - <i>Rocky & Hudson</i> (episódio 2)	160
APÊNDICE J: Decupagem inversa - <i>Wood & Stock: Sexo, Orégano e Rock'n'Roll</i>	161
APÊNDICE K: Decupagem inversa - <i>Até que a Sbórnia nos Separe</i>	162
APÊNDICE L: Lista produtoras/estúdios de animação no Rio Grande do Sul	163
APÊNDICE M: Arqueologia de três filmes: o corpus da pesquisa.....	164
APÊNDICE N: Tópicos para entrevista - Otto Guerra	165
APÊNDICE O: Tópicos para entrevista – Fabiano Pandolfi	166
APÊNDICE P: Tópicos para entrevista – José Maia	167
APÊNDICE Q: Autorização de uso das imagens coletadas pela pesquisa	168

LISTA DE ANEXOS

ANEXO A: Otto Desenhos Animados (estágio 1994 a 1996)	169
ANEXO B: <i>Rocky e Hudson</i> , ficha técnica	170
ANEXO C: <i>Wood e Stock: Sexo, Orégano e Rock'n'Roll</i> , ficha técnica.....	171
ANEXO D: <i>Até que a Sbornia nos Separe</i> , ficha técnica	173
ANEXO E: Coletânea <i>Melhor de Anima Mundi</i>	175
ANEXO F: Comitê de Ética na Pesquisa - UFRGS (parecer consubstanciado).....	176
ANEXO G: Comissão de Pesquisa em Biblioteconomia e Comunicação – UFRGS (parecer).....	179
ANEXO H: <i>Sur a Sur - Red Latinoamericana de Estudios de Animación</i>	181
ANEXO I: Earl Hurd, processo e aparelho para a produção de imagens em movimento	182
ANEXO J: <i>Le Théâtre Optique de M. Reynaud</i> ,.....	184
ANEXO L: Animemória (21 catálogos do Anima Mundi).....	186
ANEXO M: Academy Awards (Oscar) – banco de dados.....	187
ANEXO N: Animatographia Filmes, primeiro estúdio de animação no RS.....	188

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	17
1.1 MEMORIAL: UMA TRILHA ANIMADA	17
1.2 DA TRILHA ANIMADA À FORMULAÇÃO DA TESE	19
1.3 MARCOS TEÓRICO-METODOLÓGICO	33
2 ARQUEOLOGIA DO CINEMA DE ANIMAÇÃO: DO PÓS AO PRÉ-CINEMA	39
3 AS IMAGENS TÉCNICAS DO CINEMA DE ANIMAÇÃO	50
4 PANORAMA ARQUEOLÓGICO DO CINEMA DE ANIMAÇÃO	66
4.1 CINEMA DE ANIMAÇÃO NO MUNDO	66
4.2 CINEMA DE ANIMAÇÃO NO BRASIL	75
4.3 CINEMA DE ANIMAÇÃO NO RIO GRANDE DO SUL	83
5 ARQUEOLOGIA DE TRÊS FILMES ANIMADOS: Rocky e Hudson, Wood Stock e Até que a Sbornia nos Separe	89
5.1 CORPUS DA PESQUISA: definição e abordagem metodológica (pesquisa in loco)	89
5.2 CORPUS DA PESQUISA: descrição e especificidades	93
5.3 CORPUS DA PESQUISA: decifrando as questões-chave propostas	102
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	130
REFERÊNCIAS	137

1 INTRODUÇÃO

1.1 MEMORIAL: UMA TRILHA ANIMADA

Ao mencionar que aprecio, trabalho e estudo 'animação', geralmente recebo como resposta uma expressão de surpresa. Diante de tal situação, logo aprendi que era necessário explicar que tipo de 'animação' é essa, pois se trata de uma palavra polissêmica. Embora o meu foco de estudo esteja nos modos de produção das imagens do cinema de animação, trabalho também com as animações que são vistas em filmes e séries animadas para a televisão e, mais recentemente, também para a internet, celular, plataformas de games e performances ao vivo sobre as mais variadas superfícies. Ao relembrar meus primeiros contatos com esse tipo de 'animação', percebo que, como a maioria das crianças da minha geração, desde a década de 1970, eu assisto aos desenhos animados que passam nos canais da TV aberta. Entendo que essa vivência foi tão marcante a ponto de gerar, no senso comum, o entendimento de que um dos sinônimos recorrentes para 'animação' é: desenhos animados que passam na televisão. Admito que este é um dos fatores que me mobilizam para estudar esta área, quer seja ministrando aulas, escrevendo artigos e, agora, realizando minha pesquisa de doutorado. Embora o meu interesse pela 'animação' inicie como espectadora, na infância, e se concretize com uma carreira profissional na participação em equipes de produção em estúdios em Porto Alegre, reconheço que é no âmbito acadêmico que esse envolvimento conquista uma dimensão efetivamente produtiva. A 'animação' tem sido o fio condutor de minha trajetória em todos os níveis universitários, quer seja como graduanda (UFRGS), mestranda (PUCRS) e, mais recentemente, como doutoranda (UFRGS) e professora no curso Cinema de Animação (UFPEL).

O gosto pelas artes visuais levou-me à graduação em Artes Plásticas (Instituto de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS). Nesse período, cresceu minha curiosidade sobre como são feitos os desenhos animados de tal forma que realizei estágio de quase três anos na Otto Desenhos Animados (ver Anexo A), produtora/estúdio¹ que existe em Porto Alegre (RS) desde 1978. Em paralelo a esse estágio, prossegui com meus estudos na universidade e fui percebendo que, com certa frequência, eu recorria à biblioteca da Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação (FABICO), pois lá estavam vários livros do meu interesse, em especial na área de vídeo, cinema e suas respectivas tecnologias. Assim, ao poucos, fui compondo meu projeto de graduação (SCHNEIDER, 1997), que resultou em uma narrativa animada² cujo ponto de partida era o estímulo sonoro da trilha do seriado *Além da Imaginação*³ (*The Twilight Zone*), coordenada por Rod Serling. Este período final da graduação foi suficiente para a minha compreensão de que a 'animação' requer o diálogo entre os campos da Comunicação e das Artes (integradas, pois conjugam elementos visuais, sonoros e cênicos).

Mesmo graduada e atuando no mercado de trabalho, o interesse em realizar uma dissertação envolvendo conteúdos sobre 'animação' e em ser professora universitária mantiveram-se constantes até o momento em que identifiquei o meu objeto de estudo para o mestrado⁴: doze narrativas animadas, datadas entre 2001 e 2007, conhecidas como *Pílulas da Qualidade*. Através desta pesquisa (SCHNEIDER, 2008), pude compreender, pelo ponto de vista da produção, como uma linguagem lúdica (evidenciada pelos desenhos animados) pode funcionar como comunicação organizacional estratégica na divulgação de conteúdo sobre a gestão da qualidade. Neste período, também iniciei meu envolvimento com demandas coletivas e políticas vinculadas aos profissionais da área de animação, atuando como

¹ O *estúdio* Otto Desenhos Animados se caracteriza pelo desenvolvimento de seus projetos, ou seja, filmes em curtas e longas-metragens projetados nas telas das salas de cinema. Já a *produtora* Otto Desenhos Animados realiza filmes animados por encomenda, isto é, comerciais para a televisão, campanhas institucionais e governamentais.

² “1-2-3-4” ou “W.S.E” mini-metragem animado por Carla Schneider, como parte integrante do projeto de graduação (Instituto de Artes – UFRGS, 1997). Disponível em: <<http://goo.gl/ozvZHw>>. Acesso em: 30 abr. 2012.

³ Nesta tese, o itálico é utilizado em palavras em outro idioma, que não seja o português, bem como para destacar os títulos de obras e conceitos-chave.

⁴ “A interação e o relacionamento nas *Pílulas da Qualidade*: um caso de relações públicas na internet”. Disponível em: <<http://goo.gl/zsHkbP>>. Acesso em: 30 abr. 2012.

coordenadora regional da Associação de Cinema de Animação (ABCA-RS, 2006-2007). No entanto, o campo acadêmico acabou sobressaindo-se na minha vida profissional e retornei as minhas atividades nessa área como professora substituta no Instituto de Artes (UFRGS), local em que, entre outras responsabilidades, pude desenvolver trabalhos de animação com os estudantes.

1.2 DA TRILHA ANIMADA À FORMULAÇÃO DA TESE

Percebo que é no âmbito acadêmico que consigo potencializar e compartilhar os meus aprendizados, ao aliar teoria e prática através das vivências como professora no curso de Cinema de Animação (UFPeI) e como doutoranda participante da linha de pesquisa Linguagens e Culturas da Imagem (PPGCOM- UFRGS). A partir do reconhecimento destas vivências, cheguei à **delimitação do tema dessa pesquisa**⁵: os modos de produção das imagens do cinema de animação, na perspectiva do pós ao pré-cinema. Tal recorte investigativo recorre aos estudos sobre as especificidades técnicas e culturais – observadas na produção de tais imagens – à luz de conceitos desenvolvidos por Vilém Flusser (caixa preta, aparelho, imagens técnicas), Lev Manovich (animação como lógica processual do cinema), Lucia Santaella (paradigmas evolutivos da imagem) e Richard Sennett (o dilema entre o artífice-artesão e as máquinas).

Revisitando minha trajetória profissional, reconheci exemplos de mudanças nos modelos relacionados aos modos de produção das imagens do cinema de animação, desde 1994. Identifiquei que, dentre os modos de produção das imagens animadas, pode-se definir a seguinte tipologia, a ser utilizada nesta tese: gráfico⁶-físico-química (pré-fotográfica e fotográfica), gráfico-mecânico-digital (pré-fotográfica, fotográfica e pós-fotografia) e gráfico-digital (fotográfica e pós-fotográfica)⁷.

⁵ Alguns trechos do texto estão assinalados em negrito com a intenção de destacar questões pontuais da tese, no olhar de sua autora.

⁶ GRÁFICO, nesta tese, significa o ato de desenhar, realizado pela mão humana, que utiliza ferramentas para gerar linhas, manchas e figuras para representar ideias, objetos, personagens e cenários.

⁷ Neste capítulo inicial as TIPOLOGIAS são mencionadas em linhas gerais pois recebem um trabalho mais detalhado no capítulo 4 – Corpus da pesquisa.

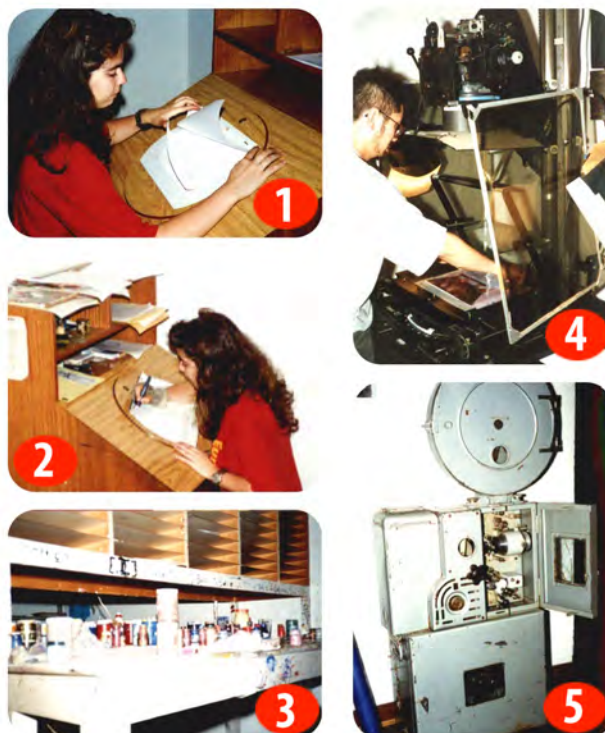
Quando terminei minha formação na graduação, em 1997, o trabalho de conclusão de curso foi um dos primeiros, no âmbito do Instituto de Artes, a apresentar uma obra cujo resultado final (imagens animadas segundo o ritmo da trilha sonora previamente escolhida) era visto somente a partir de um ambiente digital, o computador, ou em suportes magnéticos como a fita Betacam ou VHS, caso fosse transcodificado para esses formatos. Embora seja evidente sua caracterização como imagem técnica (FLUSSER, 2009), o modo de produção dessas imagens utilizava um processo do tipo gráfico-mecânico-digital, que integrava as seguintes etapas consecutivas:

- (1) gráfica – criação de vários desenhos sequenciais através do uso de ferramentas e materiais como papel, grafite e nanquim;
- (2) mecânica – codificação dos desenhos em dados digitais, através do uso do *scanner*); e
- (3) digital – realização da edição dos desenhos digitais e sequenciais recorrendo ao computador com programa específico para compor as imagens animadas com o som.

Já no ano seguinte, em 1998, recebi o convite para trabalhar com animação digital realizando um processo gráfico-digital. Chegava, através do correio eletrônico, um arquivo contendo uma sequência com alguns desenhos sequenciais digitais (os principais, chamados de quadros-chave) criados dentro de determinado programa (*Animator Pro*), para os quais eu precisava fazer os desenhos intermediários a fim de completar o conjunto necessário para a ilusão do movimento. Esses desenhos eram feitos diretamente na interface do programa, com o auxílio de uma *tablet* (mesa digitalizadora acompanhada de caneta digital, sem fio).

Vale lembrar que, para chegar nessas experiências mencionadas, tive a oportunidade, entre 1994 e 1996, de participar da equipe dos filmes *Rocky e Hudson* (ver ficha técnica, Anexo B) e *O Arraial*, ambos da produtora Otto Desenhos Animados e realizados ainda no modo gráfico-físico-químico. Conforme ilustra a Figura 1, trata-se de processo que utiliza a criação da sequência de desenhos em papel (item 1) que são transferidos para as folhas de acetato com o uso de caneta nanquim (item 2), pintados com tinta acrílica (item 3), filmados em película de 35 milímetros (item 4, demonstração realizada pelo animador Tadao Miaqui) e projetados (item 5).

Figura 1: Modo de produção gráfico-físico-químico, filme *Rocky e Hudson*



Fonte: arquivo pessoal da autora desta pesquisa, presente nos itens 1 e 2, na produtora Otto Desenhos Animados.

Num segundo momento, realizei meu projeto de graduação, em 1997, já mencionado, trabalhando com um modo de produção gráfico-mecânico-digital, similar ao observado no filme *Wood e Stock: Sexo, Orégano e Rock'n'Roll* (ver ficha técnica, Anexo C), lançado em 2006. A Figura 2 exemplifica algumas etapas, como os desenhos em papéis sobre mesa de luz (item 1, com a presença da animadora Kyoko Yamashita, do diretor de animação José Maia⁸ e do diretor de arte Jack Kaminski), que depois são copiados com o uso de caneta de nanquim para, enfim, serem digitalizados (escâner) e editados no ambiente computacional (item 2, etapa da edição das imagens, composição dos planos e montagem das sequências do filme,

⁸ José Maia é um dos entrevistados desta pesquisa. A escolha deu-se pelo critério que reconhece a possibilidade de contribuição que seus relatos podem trazer para a investigação. Esse critério fundamenta-se nas atribuições associadas a sua função como diretor de animação de *Wood & Stock: Sexo, Oregon e Rock'n'Roll* uma vez que exerce a responsabilidade sobre as escolhas relacionadas aos elementos que compõem os modos de produção desse filme.

com Otto Guerra⁹ e Marcos Meneghetti), mediante a utilização de programas específicos da área.

Figura 2: Modo de produção gráfico-mecânico-digital, *Wood e Stock: Sexo, Orégano e Rock'n'Roll*



Fonte: imagem editada pela autora dessa pesquisa a partir de dados presentes nos 'Extras - fotos da equipe' pertencente ao DVD do filme.

Por fim, num terceiro momento (1998), comecei a utilizar um modo de produção gráfico-digital, que se aproxima da maneira como foi feito o filme *Até que a Sbornia nos Separe* (ver ficha técnica, Anexo D), que teve estreia em agosto de 2013, no Festival de Cinema de Gramado. A Figura 3 demonstra alguns processos desse modo de produção, quer seja com o uso da *tablet 3* (item 1, ArtZ II – Wacom, autora desta pesquisa trabalhando como *freelancer*) ou, ainda, com a utilização de um produto específico (item 2, Cintiq – Wacom, utilizada por Fabiano Pandolfi¹⁰) que combina tela de computador com o uso direto de caneta digital, conforme registrado em visita à Otto Desenhos Animados, em maio 2011.

⁹ Otto Guerra é um dos entrevistados desta pesquisa pois exerce a função de diretor geral dos três filmes que compõe o *corpus* da pesquisa. Além disso, é o diretor de animação do filme *Rocky e Hudson*.

¹⁰ Fabiano Pandolfi é um dos entrevistados desta pesquisa por ser o diretor de animação do filme *Até que a Sbornia nos Separe*.

Figura 3: Modo de produção gráfico-digital, filme *Até que a Sbórnia nos Separe*



Fonte: imagem editada pela autora desta pesquisa a partir de arquivo pessoal.

Mantendo o foco na observação sobre os modos de produção das imagens do cinema de animação vislumbrei, em 2013, abordagem similar na palestra *Da Pedra ao Pixel*¹¹, ao assistir o relato da animadora portuguesa Regina Pessoa sobre os desafios na definição e uso de técnicas e tecnologias (Figura 4) para os seus três curtas-metragens autorais.

Figura 4: Regina Pessoa exemplifica três modos distintos de produção das imagens animadas



Fonte: imagens localizadas na internet e editadas pela autora da tese.

¹¹ Dados gerais disponíveis em: <<http://goo.gl/HMnlni>>. Acesso em: 20 nov. 2013.

Kali, o Pequeno Vampiro (Figura 4, item 1) é o filme mais recente (2012) e foi realizado no modo gráfico-digital que, embora mantenha a visualidade de traços que se assemelham à raspagem que caracteriza as gravuras em metal, acaba por reconfigurar os modos de produção das imagens animadas por Regina Pessoa, se comparado aos dois filmes que o antecedem. Em *História Trágica com Final Feliz* (2005, item 2), Pessoa utiliza um processo gráfico-mecânico-digital que mistura etapas que vão desde o desenhar em papel, fotocopiar em folha encerada para retornar ao mesmo desenho e raspar (ou redesenhar) as linhas com estilete para posterior digitalização e edição no computador. Já em *A Noite* (1999, item 3), o processo gráfico-físico-químico ocorre através da inscrição dos desenhos em uma placa de gesso (criada pela animadora) de maneira que o papel só entre na etapa de planejamento do filme¹², no *storyboard*.

Com a tipologia definida a partir da minha experiência profissional – e reafirmada através da apresentação de Regina Pessoa – foi possível definir o **corpus da pesquisa** de maneira que seja uma amostra que contenha aspectos dos três modos de produção referidos, isto é, dados relacionados aos três longas-metragens animados pelo mesmo estúdio, *Otto Desenhos Animados: Rocky e Hudson* (1994), *Wood e Stock: Sexo, Orégano e Rock'n'Roll* (2005) e *Até que a Sbornia nos Separe* (2013).

Além disso, pude constatar que a referida palestra Da Pedra ao Pixel exemplifica acontecimentos que vêm ao encontro do problema de pesquisa desta tese. Regina Pessoa realizou *Kali* totalmente em formato digital (gráfico-digital), com ferramentas que foram criadas para simular os efeitos visuais almejados, agilizar o tempo de produção e minimizar os custos do trabalho. Entretanto, esta não foi uma opção da animadora e, sim, uma imposição dos produtores, conforme ela revela em trecho de entrevista concedida a Sérgio Andrade¹³:

¹² A descrição completa desta técnica está disponível em: <<http://goo.gl/waVs4k>>. Acesso em: 16 nov. 2013.

¹³ PESSOA, Regina. **Regina Pessoa: “Estar nomeada para os Annie Awards já é muito bom para o meu trabalho”**. Entrevista concedida a Sérgio C. Andrade. Cultura P. 6 jan. 2013. Disponível em: <<http://goo.gl/WZy0YK>>. Acesso em: 16 nov. 2013.

Regina, os tempos evoluíram, desta vez tens que tentar outra solução, que não seja tão morosa”... E, lá está, com a parte financeira sempre implícita. No início, foi uma violência. Eu não gostava mesmo de nada, até mesmo a interface era desagradável. Até que conseguimos. Alguém falou de uma nova versão do *Photoshop*, que seria mais aconselhável para o meu tipo de desenho. Experimentei, tive algumas dicas, e depois há um momento em que se dá um clique. E percebi que aquilo podia funcionar. E funcionou. Escrevi mesmo um manual para uso pessoal, porque sabia que ia ter dois ou três colaboradores e, tal como eu, eles usavam o Photoshop para corrigir uma imagem mas não para criar um desenho do início ao fim. Então achei que era bom, pelo menos, dar nota de como eu queria que se usassem os *tools* do *Photoshop*. A equipe acabou por se adaptar e correu muito bem. (PESSOA, 2013, *on-line*)

Essas violências e regras de conduta, observadas desde a década de 1990 nos modos de produção das imagens do cinema de animação, serviram como ponto inicial para a formulação das **questões-chave que compõem o problema desta pesquisa:**

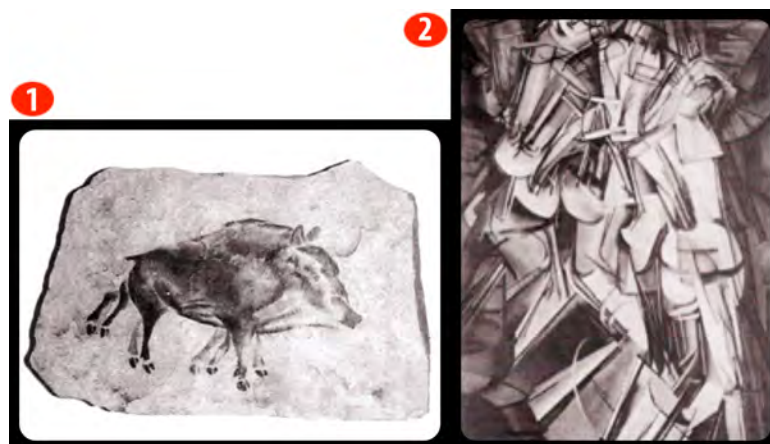
- (a) Quais são as teorias científicas que originam os aparelhos que produzem as imagens do cinema de animação?;
- (b) Como tais aparelhos (*hardware/software*) regulam os modos de produção das imagens do cinema de animação?;
- (c) Qual é o potencial autocrítico dos filmes de animação?;
- (d) Quais são as regras do jogo vigentes nos modos de produção das imagens do cinema de animação?

Três questões-chave (itens a, b, d) surgem do pensamento proposto por Richard Sennett (2013, p. 19) que indica a existência de padrões objetivos de excelência que são conflitantes uma vez que retiram do artífice “o desejo de fazer alguma coisa bem pelo prazer da coisa bem feita” em prol de pressões competitivas, frustrações ou obsessões, bem como da teorização de Vilém Flusser (2009) sobre os tipos e modos de produção das imagens. Segundo este autor, as imagens se classificam entre tradicionais e técnicas e, cada uma delas, envolve modos de produção distintos. Nas imagens tradicionais, o homem utiliza instrumentos para expressar, em superfícies bidimensionais, o seu entendimento sobre o mundo. Este é um gesto de abstração que se inicia na integração entre a percepção e a imaginação – pertencentes ao cérebro humano, leia-se *caixa preta*. Já as imagens técnicas

originam-se do gesto construtor que recorre à tecno-imaginação associada à *caixa preta* circunscrita aos aparelhos, partindo da zerodimensionalidade, da inexistência de superfície. Ora, se as imagens técnicas são concebidas pelos aparelhos, e se eles são considerados como brinquedos que simulam o pensamento humano (FLUSSER, 2009), **quais são as teorias científicas que originam os aparelhos que produzem as imagens do cinema de animação?**

A segunda questão-chave (item b) opera sobre as origens da relação simbiótica entre a produção e visualização das imagens animadas, fatores essenciais que caracterizam a natureza dos modos de produção das imagens do cinema de animação. Um olhar sobre o panorama histórico das imagens tradicionais permite o reconhecimento da intenção humana de representar o fluxo do movimento em superfícies bidimensionais. Exemplos são observados, conforme indica a Figura 5, em algumas pinturas rupestres¹⁴ (item 1), egípcias ou, em um contexto mais atual, na pintura *Nú descendo a escada*, de Marcel Duchamp (item 2).

Figura 5: A representação do movimento em imagens tradicionais (bidimensionais)



Fonte: Imagem editada a partir de registro encontrados em Alberto Lucena Junior (2005, p. 29).

Entretanto, a ilusão do movimento ocorre, efetivamente, a partir do uso de aparelhos óptico-mecânicos, no período do pré-cinema. A Figura 6 traz alguns exemplos marcantes desses aparelhos, como as placas animadas (vidro) para as lanternas do século XVII (item 1),

¹⁴ *O javali de oito patas*, pintura rupestre descoberta em 1878, na caverna de Altamira, Espanha. Disponível em: <<http://goo.gl/xbGdrM>>. Acesso em: 20 nov. 2011.

o fenaquistiscópio de Joseph Plateau, em 1832 (item 2), e o praxinoscópio de Charles-Émile Reynaud, de 1877 (item 3), que em 1888, evoluiu para o Teatro Óptico conforme apontam os estudos de Laurent Mannoni (2003).

Figura 6: Aparelhos ópticos-mecânicos e a ilusão dos desenhos em movimento (pré-cinema)



Fonte: Imagem editada (coletânea) pela autora dessa pesquisa a partir de registros presentes em AIM – centre for animation & interactive media. Disponível em: <<http://goo.gl/GDhliq>>.

Assim, é possível afirmar que as imagens animadas detêm essa natureza técnica que é mediada pela relação simbiótica entre os aparelhos e suas respectivas tecnologias, cujo desenvolvimento tem sido percebido com o passar dos anos. A cronologia da animação digital mencionada por Andrew Chong (ver Apêndice A) cita a passagem entre as décadas de 1950 e 1960 como o período em que aparecem computadores habilitados a lidar com a criação e animação de gráficos desenhados em matrizes numéricas. Esse período inaugurou um novo paradigma nos modos de produção das imagens do cinema de animação. É nesse contexto que surgem as imagens sintéticas, originadas em cálculos matemáticos que auxiliam na modelagem e programação em ambiente computacional. Filmes de animação que exemplificam tais imagens, em sua potência máxima, são os que utilizam a técnica 3D (modelagem tridimensional) com simulações em ambientes digitais bidimensionais, nos programas computacionais. Nesse cenário, identifica-se a dependência total do uso de computadores, mediante simbiose que se estabelece entre aparelho e programa, tecnologia e técnica, nas palavras de Flusser (2009), *hardware* e *software*. Tendo isso posto, e mantendo o foco no recorte investigativo proposto nesta pesquisa, faz-se necessário questionar: **como tais aparelhos (*hardware/software*) regulam os modos de produção das imagens do cinema de animação?**

Além da suposta vigência de regras impositivas que alteram os modos de produção das imagens do cinema de animação, percebe-se um enaltecimento dessa relação simbiótica (*hardware/software*), uma vez que é um dos fatores explorados, comercialmente, como diferencial nos filmes animados. O material institucional de *Walt Disney Animation Studios* (Figura 7), distribuído para a plateia na ocasião da palestra com alguns de seus animadores durante o 17º Anima Mundi¹⁵, é um exemplo. Mais do que listar toda a filmografia desse estúdio de animação, ordenada por décadas (1930 até os anos 2000), o material apresenta uma forma de manuseio que evidencia esse enaltecimento. Ao deslizar os discos de papel que o constituem, seleciona-se uma década (item 1, década 1930), ação que faz surgir a lista dos filmes animados realizados no período (item 2), bem como a descrição das novidades tecnológicas (*Disney Innovations*) desenvolvidas e aplicadas em técnicas exclusivas daquela época (item 3).

Figura 7 – Walt Disney Animation Studios (filmografia, técnicas e tecnologias)



Fonte: arquivo pessoal da pesquisadora.

¹⁵ 17º Festival Internacional de Animação do Brasil – Anima Mundi (Rio de Janeiro, 2009). Disponível em: <<http://goo.gl/IO6uaG>>. Acesso em: 26 dez. 2013.

Essa visibilidade institucional fez emergir a inquietação que formula a terceira questão-chave (item c): **qual é o potencial autocrítico dos filmes de animação?** Ciente da amplitude dessa questão, optou-se por aplicá-la no recorte investigativo proposto através do *corpus* desta pesquisa, de maneira que a questão foi reformulada para “qual é o potencial autocrítico dos longas-metragens gaúchos em animação”? Para responder a essa pergunta recorreu-se a observação da metalinguagem e da presença de processos metassemióticos que emergem em:

- (a) elementos fílmicos que são utilizados na composição dessas narrativas¹⁶, isto é, no jogo entre as imagens e os textos, entre o roteiro e os planos cinematográficos, entre as imagens em movimento e o som;
- (b) elementos extra-filme verificados no relato dos entrevistados dessa pesquisa, bem como o espaço de trabalho que complementa o enquadramento desses depoimentos.

No que se refere aos elementos percebidos na configuração do espaço de trabalho, é pertinente incluí-los na investigação, pois evocam a reflexão sobre os mais diversos aparelhos e as relações de uso que instigam. Percebe-se, por exemplo, que alguns destes aparelhos, como os de caráter mais tecnológico (*hardware*, *software* e demais dispositivos periféricos) revelam o seu pertencimento a um contexto datado. Isso ocorre, pois a constante evolução tecnológica faz questão de evidenciar, através do formato e da aparência, os modelos dos aparelhos que vão se tornando obsoletos. Entretanto, há um aspecto que parece se manter: a relação ingênua que se estabelece entre operador-aparelho, fator alertado por Flusser (2009). À primeira vista, o que pode parecer uma opção de escolha, isto é, a percepção de que o aparelho está à disposição para atender os anseios de seus operadores, nada mais é do que a realização de conceitos já codificados nas virtualidades do programa (*software*). Tais conceitos precisam ser investigados inclusive quando da atualização desses aparelhos, com a inserção de outras tecnologias.

Os documentários *The Pixar Story* (Leslie Iwerks, 2007) e *A Técnica de Shrek* (Andrew Adamson, 2001) trazem falas com enfoque no intercâmbio entre arte e tecnologia,

¹⁶ Esse é um dos pontos que reafirma a relevância da entrevista com o diretor geral dos filmes (Otto Guerra) e com os diretores de animação dos filmes (Otto Guerra, José Maia e Fabiano Pandolfi) pois são eles que determinam a inclusão ou retirada desses elementos fílmicos.

como isso afeta os modos de produção das imagens do cinema de animação e suas respectivas linguagens visuais e cinéticas. Todavia, o discurso enfatiza um contexto no qual os artistas/animadores solicitam alterações para futuras versões dos programas, como se a tecnologia estivesse totalmente dedicada as suas demandas criativas. Cabe lembrar que esse é o discurso de parte da indústria que se estabeleceu em torno dos filmes de animação. Em contrapartida, há os depoimentos de realizadores de filmes animados com caráter autoral e, por vezes, experimental, que são apresentados em festivais como o Anima Mundi, que ocorre há mais de 20 anos no Rio de Janeiro. Tais filmes evidenciam aspectos artísticos resultantes de escolhas que representam o olhar de seu criador para questões subjetivas, culturais, políticas e científicas.

A coletânea *O melhor do Anima Mundi* (ver Anexo E) é um exemplo neste sentido. Composta por 67 filmes de curta-metragem lançados entre os anos de 1970 e 2011, destaca produções realizadas em diversas técnicas, temáticas e nacionalidades em conjunto com o discurso de alguns de seus animadores, que respondem a pergunta: *por que você faz animação?*. A fala desses animadores demonstra um encantamento com o processo, um senso de liberdade artística similar ao observado no discurso dos animadores da Disney sobre o modo de produção do longa-metragem em desenho animado *A Princesa e o Sapo*, lançado em 2009.

Os estúdios Disney, reconhecida referência no desenvolvimento da arte e da industrialização da animação para o cinema desde 1920 (THOMAS; JOHNSTON, 1988), no período de 2001 a 2011, produziu apenas esse filme no modo de animação gráfico-mecânico-digital, através do uso de desenhos sequenciais feitos em papel, digitalizados e finalizados em ambiente computacional. A repercussão desse retrocesso no modo de produção das imagens animadas — até então majoritariamente digitais — está no texto mencionado por alguns animadores que exaltam o retorno à magia¹⁷ dos desenhos animados enquanto processo artesanal, mais natural à habilidade humana, não requerendo total dependência de computadores.

¹⁷ Dados observados em discursos presente nos filmes do *making of* de *A Princesa e o Sapo* na versão *blu-ray*.

Enquanto refletia sobre alguns elementos que indicam discursos metalinguísticos e metassetiônicos e a relações entre os modos de produção de filmes de animação com perfil comercial (salas de cinema) e autoral (festivais), surgiu a quarta questão-chave (item d): **quais são as regras do jogo vigentes nos modos de produção das imagens do cinema de animação?** Acompanhada pela inquietude dessa pergunta e tendo em mente que o **objetivo geral da tese** é investigar arqueologicamente as transformações nos modos de produção das imagens do cinema de animação, identifiquei o *corpus* da pesquisa alinhando-o com os objetivos específicos formulados e com os procedimentos metodológicos, segundo as diretrizes do Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (CEP/UFRGS)¹⁸ que aprovou a proposta da pesquisa (envolvendo entrevistas) em 07 de junho de 2013 (ver Anexo F), após parecer da Comissão de Pesquisa de Biblioteconomia e Comunicação (ver Anexo G). O Quadro a seguir apresenta este alinhamento:

Quadro 1 - Objetivos específicos da pesquisa e procedimentos metodológicos

Objetivos Específicos	Tipo da pesquisa/perfil e procedimento metodológico
(a) Identificar quais são as teorias científicas que originam os aparelhos que produzem as imagens do cinema de animação.	Pesquisa bibliográfica, de caráter explicativo: investiga a questão-base da tese, recorrendo à revisão conceitual do pensamento desenvolvido por Vilém Flusser, Richard Sennett e Lev Manovich, com enfoque nos modos de produção das imagem técnicas animadas.
(b) Identificar como os aparelhos regulam os modos de produção das imagens do cinema de animação. (c) Investigar os modos de produção das imagens no cinema de animação, a partir de amostra representativa (Rio Grande	Pesquisa <i>in loco</i>, documental e de caráter exploratório: leitura dos materiais pertencentes ao período e modos de produção dos filmes que compõe o <i>corpus</i> da pesquisa: <i>Até que a Sbornia nos Separe, Wood e Stock: Sexo, Orégano e Rock'n'Roll</i> e <i>Rocky e Hudson</i> .

¹⁸ Disponível em: <<http://www.ufrgs.br/cep>>. Acesso em: 26 dez. 2013.

do Sul), na sua relação com os paradigmas pré-fotográfico, fotográfico e pós-fotográfico.	
Um documento: <i>Termo de Concordância</i> com o registro do aceite para a pesquisa <i>in loco</i> na Otto Desenhos Animados, assinado por Otto Guerra (ver Apêndices B e C)	
Objetivos Específicos	Tipo da pesquisa/perfil e procedimento metodológico
(d) Identificar se há e como se caracterizam regras que direcionam os modos de produção das imagens no cinema de animação.	Entrevista, caráter descritivo: entrevistas (semi-estruturada) com: (1) Otto Guerra, diretor dos três filmes que compõe o <i>corpus</i> da pesquisa; (2) Fabiano Pandolfi, diretor de animação do filme <i>Até que a Sbornia nos Separe</i> ; (3) José Maia, diretor de animação do filme <i>Wood e Stock: Sexo, Orégano e Rock'n'Roll</i> e, (4) Otto Guerra diretor de animação do <i>Rocky e Hudson</i> . As questões foram formuladas a partir dos materiais analisados na primeira etapa das visitas à produtora (pesquisa documental).
Quatro documentos: <i>Termo de Consentimento Livre e Esclarecido</i> com o registro do aceite do entrevistados Otto Guerra, José Maia e Fabiano Pandolfi (ver Apêndice D, E, F, G)	
(e) Especular sobre o potencial autocrítico do cinema de animação contemporâneo, analisando a presença ou ausência de procedimentos metassemióticos, fílmicos e extra-fílmicos, relacionados ao <i>corpus</i> da pesquisa.	Pesquisa documental, caráter interpretativo: análise das narrativas que compõem o <i>corpus</i> da pesquisa (<i>decupagem inversa</i> – ver Apêndices H, I, J, K) bem como os dados coletados nas entrevistas com os diretores dos filmes, registrando elementos pertencentes às categorias da metalinguagem mediante textos e imagens que expressem críticas a partir delas mesmas (relações metassemióticas).

Fonte: Elaborado pela autora da pesquisa.

1.3 MARCOS TEÓRICO-METODOLÓGICO

Visando a solução das questões-chave identificadas pela problematização da pesquisa e, ao pensar sobre os elementos operacionais – natureza dos dados, critérios, sistematização e procedimentos –, optou-se pela *arqueologia*, método proposto e utilizado por Michel Foucault no período entre os anos de 1960 e 1970. A abordagem arqueológica como procedimento metodológico (FOUCAULT, 1997) revela-se produtiva para o enfoque desta pesquisa na medida em que lida com aspectos históricos não pela visão linear e descritiva dos acontecimentos, mas enquanto fatos, recortes históricos específicos que revelam o surgimento de singularidades presentes em dispositivos (conjunto de técnicas e estratégias), pontos de rupturas (descontinuidades), planos de discursos (metalinguagem). Esta abordagem foucaultiana viabiliza a reescrita a partir de descontinuidades, singularidades, acasos, diversidades, tendo como pano de fundo uma transformação regulada, um jogo de regras que se repete. Foi possível identificar, preliminarmente no recorte da tese, a existência de um “sistema anônimo à disposição de quem quer ou pode servir-se dele, sem que seu sentido ou sua validade estejam ligados a quem sucedeu ser seu inventor.” (FOUCAULT, 1996, p. 30). Esta visão de *sistema anônimo* é paralela ao reconhecimento da onipresença dos aparelhos (FLUSSER, 2009) nos modos de produção das imagens do cinema de animação. Tal sistema, dentro da descrição constitutiva proposta por Foucault (1996), requer o domínio de instrumentos e aparelhos tecnológicos, bem como o conjunto de técnicas enquanto processo decorrente.

A arqueologia foucaultiana mantém, enquanto método investigativo, o foco em questões contemporâneas, mediante o estudo de um conjunto heterogêneo de acontecimentos, objetivando:

- (a) identificar os elementos que auxiliam no reconhecimento de um conjunto de regras vigentes em determinada cultura;
- (b) reencontrar os elementos fundantes de determinados acontecimentos que, por sua vez, são reescritos de maneira recorrente através de formas expressivas distintas.

Nesta pesquisa, a arqueologia surgiu, inicialmente, em decorrência dos estudos realizados sobre as teorias de Vilém Flusser e Lev Manovich, que tangenciam essa abordagem. Flusser (2009) desenvolve aspectos de sua filosofia a partir de contextos culturais pautados pela história (pré-história, história e pós-história). Esses contextos adquirem uma compreensão ampliada, na visão flusseriana, a partir do momento que o autor destaca a raiz da palavra *história* que, no idioma alemão, significa *camada*. Em outras palavras, no ponto de vista de Flusser (2011), qualquer estudo que considere elementos inseridos em contextos históricos lida com uma estrutura que não é linear, contínua, horizontal, mas vertical, por empilhamento e sobreposições. Lev Manovich (1995-2001), por sua vez, propõe o estudo do cinema digital buscando a sua relação com elementos identificados na historicidade (perspectiva temporal e espacial), também da ordem do não linear. Com esse enfoque, Manovich (2001) conceitua o pós-cinema depois de desenterrar e reconfigurar na atualidade elementos do pré-cinema, ou seja, a lógica processual da animação. Complementando essa relação entre as teorias estudadas com a metodologia selecionada, identificou-se a *arqueologia das mídias*, foco dos estudos de Friedrich Kittler (1999), que acredita que os meios determinam as condições, e de Siegfried Zielinski (2006), que propõe retomar o tempo remoto das mídias, a perspectiva dos estudos que escava camadas que constituem certa profundidade, objetivando encontrar elementos que se repetem (serialidade), que foram esquecidos (descontinuidade e rupturas) ou que ressurgem com outras configurações (reescrita) – em contraponto à superficialidade que enxerga no contemporâneo o ápice de uma evolução linear progressiva.

Durante a **revisão bibliográfica**, verificou-se o estágio atual da produção intelectual e editorial existente sobre cinema de animação. Percebeu-se um crescimento recente dessa produção, embora constante, uma vez que, até pouco tempo atrás (antes de 2010), identificava-se a escassez de textos críticos e teóricos em português sobre as imagens do cinema de animação. Uma pesquisa bibliográfica disponibilizada pelo projeto online *Quadro a Quadro*¹⁹, de autoria da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais (EBA/UFMG), revelava que, das poucas referências encontradas sobre animação, a maioria

¹⁹ Quadro a quadro, banco de dados. Disponível em: <<http://goo.gl/2EVqMQ>>. Acesso em: 26 dez. de 2013.

tinha um perfil histórico e/ou técnico e eram escritas em inglês. Contudo, entre 2011 e 2012, o mercado editorial brasileiro lançou quatro livros²⁰ traduzidos para o português que são relevantes para essa área, com o desenvolvimento de seus conteúdos evidenciando técnicas, produtores e produções de destaque, ao longo de um panorama histórico.

Já na estante dos livros teóricos, de cunho reflexivo, uma das primeiras iniciativas parece ser o livro da animadora, professora e pesquisadora portuguesa Marina Estela Graça (2006), intitulado *Entre o olhar e o gesto: elementos para uma poética da imagem animada*. Resultado de sua tese de doutorado, esse livro tende para um enfoque mais centrado nas poéticas visuais, uma vez que grande parte dos elementos analisados dialoga com o trabalho do animador escocês Norman McLaren, um mestre na animação autoral e experimental. Também foi lançado o livro *A arte da animação: estética e técnica através da história* (LUCENA JÚNIOR, 2005), cujo recorte segue mais pelos aspectos evolutivos das técnicas de animação, ao longo do seu trajeto histórico.

Mais recentemente, foi traduzido para o português o livro *Cinema de Animação* (DENIS, 2011), resultado dos estudos de doutorado do francês Sébastien Denis, já tratando sobre a linguagem do cinema de animação. Por fim, houve o lançamento do livro *Dramaturgia de Série de Animação* (NESTERIUK, 2011), que atualiza 30 anos de defasagem sobre dados do cinema de animação brasileiro, desde o livro de Antonio Moreno (1978), e do recente livro *Cinema de animação: um diálogo ético no mundo encantado das histórias infantis* (FOSSATTI, 2011).

Além da revisão bibliográfica inicial sobre o cinema de animação, foi realizada uma consulta ao portal da CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior), órgão importante no fomento da pesquisa e que monitora a produção acadêmica. Apesar dos diversos registros pertencentes ao banco de dados da CAPES, não foi encontrada ocorrência abrangendo questões pertinentes a este projeto de pesquisa nas listas de teses e dissertações.

²⁰ CHONG, Andrew. *Animação Digital*. Porto Alegre: Bookman, 2011. HALAS, John; SITO, Tom, *Timing em Animação*. São Paulo: Campus, 2011. PURVES, Barry. *Stop-Motion*. Porto Alegre: Bookman, 2011. WELLS, Paul; QUINN, Joanna; LES, Mills. *Desenho para Animação*. Porto Alegre: Bookman, 2012.

Tendo em vista este contexto, é possível reconhecer que esta tese pode contribuir para ampliar o campo dos estudos sobre o cinema, ao investigar questões pertencentes ao cinema de animação. Tais questões estão inseridas dentro do escopo da linha de pesquisa *Linguagem e Culturas da Imagem* (PPGCOM-UFRGS)²¹ e trazem tensionamentos necessários para o debate de problemáticas desta área, começando com o aumento dos estudos acadêmicos sobre o cinema de animação.

Exemplos, neste sentido, abarcam iniciativas como:

- (a) o blog *Acadêmicos da Animação*²² – cuja missão, desde 2011, é organizar e divulgar *links* de ensaios e artigos acadêmicos sobre animação;
- (b) a constituição da mesa temática com o enfoque investigativo na relação *Animação e Cinema*²³, vigente desde 2012 na programação do encontro anual da Sociedade Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual (SOCINE);
- (c) a criação, em 2013, da *Sur a Sur - Red Latinoamericana de Estudios de Animación*, mediante acordo²⁴ formalizado entre pesquisadores representantes dos países, Argentina, Brasil e Chile (ver Anexo H). Além disso, há relatos e registros de dissertações e teses que estão sendo desenvolvidas na atualidade, ou foram defendidas recentemente, no Programa de

²¹ Diretrizes da linha de pesquisa *Linguagem e Culturas da Imagem* (PPGCOM-UFRGS): pesquisa linguagem e culturas criadas pelos diferentes tipos de imagem. As problemáticas dos suportes e formatos midiáticos e suas estéticas. A imagem enquanto arquivo e patrimônio, e como bem cultural produtor de memória e de imaginários. A constituição semiótica das imagens e seus modos de produção, circulação, armazenamento e consumo. Os meios audiovisuais e as convergências tecnológicas. Disponível em: <<http://goo.gl/5yAVYz>>. Acesso em: 26 dez. 2013.

²² Acadêmicos da Animação – blog, criado e mantido por quatro professores universitários (um mestre, duas doutorandas e um doutor). Disponível em <<http://goo.gl/xg062c>> acesso em 16 nov. 2013.

²³ Esta mesa temática é proposta desde 2011 pelos professores Roberto Tietzmann (PUCRS), Fernando Ferreira (UNIFRAN), Carla Schneider (UFRGS/UFPel) e Alexandre Rocha da Silva (UFRGS) e já propos o debate sobre os seguintes temas: *Animação e cinema: relações históricas, técnicas e expressivas* (16. Encontro da SOCINE, 2012) e *Imagem Animada: resgate, arqueologia e relações com o cinematográfico* (17. Encontro da SOCINE, 2013).

²⁴ A ideia inicial para o estabelecimento desta rede de pesquisa ocorreu durante o *III Foro Académico Internacional sobre Animación* realizado nos dias 10 e 11 de outubro de 2013, na Universidad Nacional de Cordoba, Argentina. Disponível em: <<http://goo.gl/PqQVxR>>. Acesso em: 28 jan. 2014.

Pós-Graduação (PPG) da Escola de Belas Artes (UFMG)²⁵, no PPG das Artes Visuais (UFRJ)²⁶ e no PPG em Design (PUC-RIO²⁷ e PUC-SP²⁸).

A abordagem investigativa apresentada por esta tese está vinculada à minha trajetória, iniciada em 1994, conforme já foi mencionado, e emerge da curiosidade sobre aspectos relacionados às transformações nos modos de produção das imagens do cinema de animação. Contudo, a ideia não é investigar esse tema através da tradição linear e progressiva, observada em estudos desenvolvidos pelo viés histórico. Aliás, essa abordagem já foi feita, de certa forma, por Laurent Mannoni (2003) – através de sua historiografia do pré-cinema – ou ainda pelo brasileiro Alberto Lucena Jr (2005), ao ordenar dados relativos aos aspectos técnicos e estéticos da arte da animação. Durante a elaboração desta tese procurou-se evitar uma leitura subjugada a determinismos tecnológicos, que indicariam que as transformações nos modos de produção de imagens animadas resultariam basicamente do surgimento e inserção de tecnologias digitais. Dessa maneira, afiliou-se ao pensamento de autores como Vilém Flusser e Richard Sennett (2013, p. 19) para abordar “a técnica como questão cultural, e não como um procedimento maquinal” averiguando as relações entre determinadas técnicas, tecnologias e estilos específicos de vida. Com esse pressuposto estabelecido, organizou-se a tese em quatro capítulos.

Inicia-se recorrendo à dimensão arqueológica, enquanto método investigativo, para identificar diferentes modalidades de produção de imagens no cinema de animação. À luz dos estudos realizados por Laurent Mannoni (2003), Arlindo Machado (1993, 1997, 2001, 2007), Lev Manovich (2001) e Dick Tomasovic (2004), desenvolve-se o **primeiro capítulo** – *Arqueologia do Cinema de Animação: do pós ao pré-cinema* – indicando práticas observadas através de diversas reconfigurações técnicas e expressivas, em diferentes períodos históricos,

²⁵ *A experimentação cinética de personagem: os princípios da animação na indústria e seus desdobramentos como catalisadores do potencial artístico do animador*, de Antônio Cesar Fialho Sousa, tese defendida em outubro de 2013. Dados <<http://goo.gl/qBO2EV>>. Acesso em 20 jan. 2014

²⁶ *Interferências Estéticas, a Técnica Stop motion na narrativa de Animação*, de Eliane Muniz Gordeeff, dissertação defendida em 2011 <<http://goo.gl/DXrRj0>>. Acesso em 20 jan. 2014.

²⁷ *Animação, sociedade e novas mídias sociais*, de Maria Claudia Bolshaw Gomes, tese em desenvolvimento desde 2010, (PUC-RIO, Design). Dados <<http://goo.gl/EH8gML>>. Acesso em 20 jan. 2014

²⁸ *As relações entre a linguagem cinematográfica aplicada à animação e aos games*, de Eliseu de Souza Lopes Filho, tese em desenvolvimento desde 2012 (PUC-SP, Comunicação e Semiótica). Dados <<http://goo.gl/EH8gML>>. Acesso em 20 jan. 2014.

que possibilitam o reconhecimento da animação como lógica processual que funda e reinventa o cinema.

Prosseguindo, a tese propõe uma reflexão sobre *As Imagens Técnicas do Cinema de Animação*, no **segundo capítulo**, tendo como foco inicial a teoria flusseriana, a partir da qual entende-se que todas as imagens originadas de aparelhos são imagens técnicas e elas inauguram uma nova relação imagem-texto, característica do período pós-histórico. As imagens do cinema de animação, desde os seus primórdios, são imagens técnicas por natureza, necessitam do uso de aparelhos ópticos-mecânicos para simular a ilusão do movimento. Essa reflexão é ampliada por outros aspectos técnico-culturais que possibilitam relacionar as tipologias já identificadas (gráfico-físico-química, gráfico-mecânico-digital e gráfico-digital) com aos paradigmas da imagem (pré-fotográfico, fotográfico e pós-fotográfico) formulados por Lucia Santaella (2008), bem como pelo esclarecimento das relações entre instrumentos, máquinas e aparelhos defendidas por Walter Benjamin (1990) e Richard Sennett (2013).

O **terceiro capítulo**, por sua vez, apresenta o *Panorama Arqueológico do Cinema de Animação* introduzindo acontecimentos que indicam configurações específicas fundamentadas em princípios como a inversão, a descontinuidade, a especificidade e a exterioridade (FOUCAULT, 1996, 1997). Para tanto, estrutura-se em subcapítulos cuja abordagem arqueológica (não linear) contempla dados do cinema de animação mundial, nacional (Brasil) e regional (Rio Grande do Sul).

Por fim, o **quarto capítulo** apresenta o *Corpus da Pesquisa: os modos de produção das imagens da animação gaúcha*, relacionando os procedimentos metodológicos e os referenciais teóricos no sentido de descrever e discriminar os elementos que possam decifrar a *caixa preta do cinema de animação*. Propõe-se, desta maneira, a responder as questões-chave propostas pela tese, a partir da análise dos longas-metragens em animação: *Rocky e Hudson, Wood & Stock: Sexo, Orégano e Rock'n'Roll* e *Até que a Sbórnica nos Separe*.

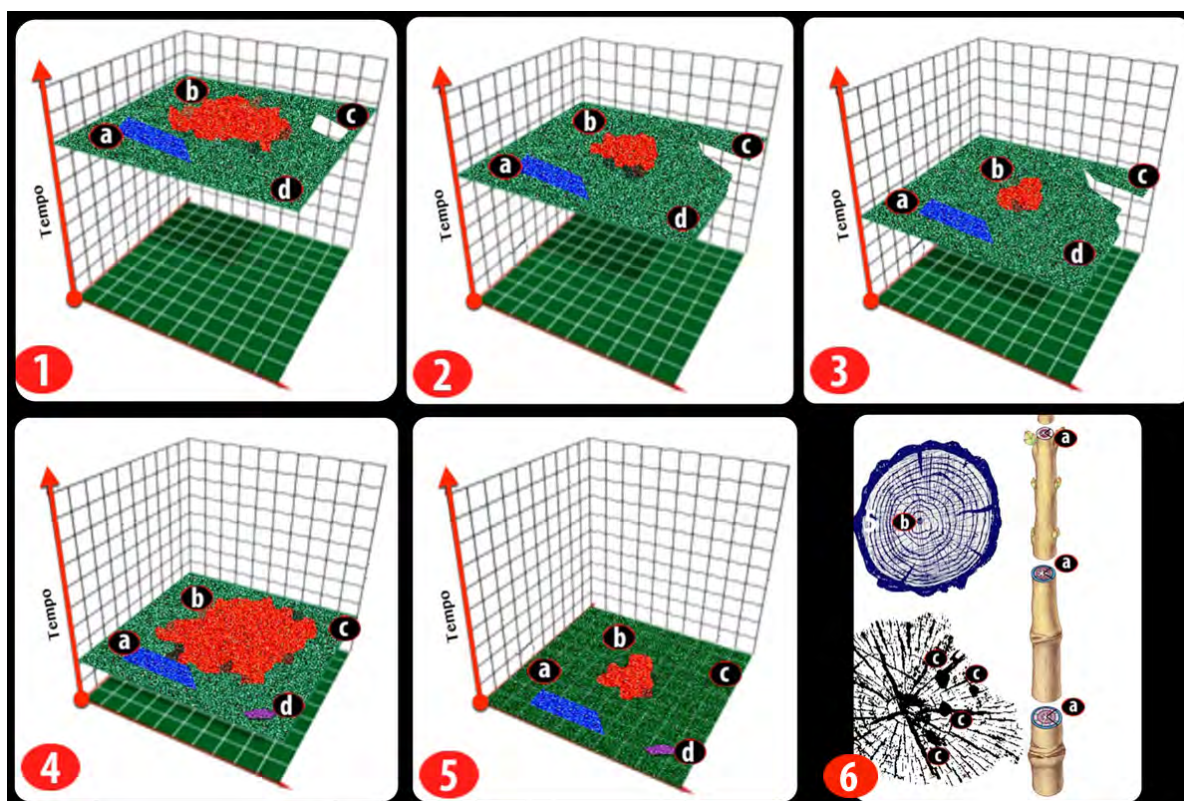
2 ARQUEOLOGIA DO CINEMA DE ANIMAÇÃO: DO PÓS AO PRÉ-CINEMA

De uma maneira geral, a primeira leitura sobre *arqueologia* conduz o olhar para a ciência que estuda os vestígios deixados pelo *homem*²⁹, quer seja através de artefatos ou estruturas – como arquiteturas e intervenções feitas em determinado meio ambiente. O arqueólogo assume a função de buscar, identificar, analisar e registrar essas marcas culturais, com o intuito contribuir com dados sobre períodos históricos e questões culturais.

A conduta investigativa proposta pela arqueologia formulada por Michael Foucault (1996, 1997) surgiu entre os anos de 1960 e 1970 e um de seus diferenciais está na maneira vertical, por empilhamento, como aborda os *acontecimentos* que emergem na dimensão que representa a passagem do tempo. Para ilustrar tal abordagem diferenciada, foi elaborado o gráfico da página seguinte (Figura 8). Vale lembrar que o conceito *acontecimento*, para Foucault, refere-se a “irrupções de singularidade histórica” (REVEL, 2005, p. 14), que se repetem sem que as pessoas se deem conta. Seguindo essa linha de raciocínio, o filósofo sugere que o foco de pesquisa concentre-se no(s) *acontecimento(s)* que surge(m) a cada corte transversal, (Figura 8; item 6a) da dimensão temporal, o que, por sua vez, é demonstrado nos itens de 1 a 5, através da seta vermelha, vertical, que representa a passagem do tempo. Esta abordagem metodológica objetiva identificar os *acontecimentos* partindo de evidências relacionadas a quatro dimensões: inversão, descontinuidade, especificidade e exterioridade. O raciocínio, pertinente a este contexto, é demonstrado em cinco etapas consecutivas (Figura 8, itens 1 a 5), a saber:

²⁹ O conceito *homem*, nesta tese, é utilizado num sentido geral, para ser referir ao ser humano, ao indivíduo, ao sujeito, independente de classe ou gênero.

Figura 8: Arqueologia foucaultiana como abordagem metodológica



Fonte: Imagem elaborada pela autora da pesquisa.

(a) a *inversão* e a *descontinuidade* são dimensões interligadas. Enquanto a *inversão* explora a lógica que muda o direcionamento do olhar investigativo para os elementos que fundam cada acontecimento, isto é, o enfoque não está mais sobre os elementos que são reconhecidos por terem uma continuidade linear, e sim pelos elementos que se desfazem, pelas rupturas; a *descontinuidade* amplia a visão sobre a *inversão* ao possibilitar a identificação de elementos que se entrecruzam, se justapõem, se ignoram ou ainda se excluem. O raciocínio sobre essas duas dimensões é demonstrado na Figura 8 (subitens C e D), quando observados pela sucessão temporal representada na sequência entre os itens de 1 a 5. O *acontecimento* é reconhecido na contemporaneidade (item 1, subitem C), mas se desfaz, desaparece (subitem C, a partir dos itens 4 e 5). A *descontinuidade*, neste gráfico, tem uma de suas possibilidades de manifestação exemplificada pela relação entre os subitens C e D. Enquanto que o subitem C está visível na passagem do tempo entre os itens 1 a 3, o subitem D

emerge somente na sucessão entre os itens 4 e 5. A ideia, descrita pelo gráfico (Figura 8, na leitura entre os itens 1 e 5), representa a dimensão da *descontinuidade por exclusão* do subitem C quando do surgimento do subitem D.

Tendo isso posto, pode-se retomar a análise dos *acontecimentos* contemporâneos ao identificar os elementos visíveis (subitens A, B e C) no “topo da superfície” formado em decorrência do empilhamento vertical das camadas do tempo, representado no item 1 (Figura 8). Por esta perspectiva, compreende-se que o subitem C existe porque em algum momento deste tempo vertical (provavelmente entre os itens 3 e 4) houve uma interação com o subitem D que resultou na exclusão desse. Portanto, é a dimensão da *inversão* que possibilita inferir que a existência do subitem C está condicionada à descontinuidade do subitem D.

(b) a *especificidade*, outra dimensão proposta por Foucault (1995, 1997), direciona o olhar para os acontecimentos que se estabelecem pela presença de uma regularidade. No gráfico (Figura 8), esta dimensão é observada pela recorrência, em intervalos similares, de uma especificidade que se configura as condições de possibilidade daquele segmento temporal, conforme demonstra o subitem B na relação consecutiva entre os itens 1 a 5.

(c) a *exterioridade*, por sua vez, circunscreve os acontecimentos em um contexto que vai das regularidades identificadas, passa pelas condições externas de possibilidade até chegar à serialização, que lhe estabelece limites. Esta dimensão é demonstrada no gráfico (Figura 8) no subitem A, sequência temporal entre os itens de 1 a 5. Observa-se que, identificada a regularidade (subitem A), ela reaparecem em todos os segmentos temporais investigados (itens 1 a 5) manifestando-se pela sucessão idêntica, seriada.

A partir deste exercício quanto ao raciocínio requerido pela abordagem arqueológica, cabe destacar que Foucault (1996), alerta para o engano quando da compreensão de que tal abordagem opera como uma *escavação* das superfícies expostas, ação esta que revelaria um núcleo interior, supostamente escondido (Figura 8, item 6b). O autor nega tal visão (1996, p. 56) ao afirmar que “as noções fundamentais que se impõem agora não são mais da consciência e da continuidade [...] são do acontecimento e da série, com o jogo de noções que lhes são ligadas; regularidade, casualidade, descontinuidade, dependência e transformação”.

Teóricos alemães, como Friedrich Kittler (1999) e Siegfried Zielinski (2006), ampliando a abordagem arqueológica foucaultiana, relacionaram-na como a medialidade que constitui discursos de um determinado momento ou cultura. Segundo esses autores, tal arqueologia requer uma visão que contemple o objeto de estudo através de índices históricos (Figura 8, itens 1 a 5), reconhecidos não pela sua ocorrência no sentido tradicional – que ordena linearmente a evolução –, mas sim como cortes horizontais que funcionam como fotografias (item 6) de configurações específicas que, quando analisadas em conjunto com outras, viabilizam a identificação da existência ou, ainda, a recorrência de determinados discursos.

Ainda na perspectiva arqueológica, propondo-se a identificar os fatores que alteraram de maneira significativa os modos de produção das imagens em movimento, Lev Manovich publicou o artigo *What is digital cinema? (on-line, 1995)*. Para reconstruir a gênese histórica desse fenômeno contemporâneo, o autor aposta na arqueologia como abordagem metodológica para seus estudos. Essa perspectiva, de certa maneira, aproxima-se dos estudos de Laurent Mannoni (2003), registrados no livro *A grande arte da luz e da sombra: arqueologia do cinema* (na sua versão original, publicada em francês, em 1994) e, ainda, do conteúdo exposto pelo documentário *Film before de Film – What really happens between images*, dirigido por Werner Nekes e lançado em 1986.

Embora Manovich (1995, 2001) visite acontecimentos do passado vinculados à produção de imagens, seu olhar está nos modos de produção das imagens na atualidade, no cinema digital. Mesmo que não mencione, o autor estabelece relação com a arqueologia foucaultiana (1996, 1997), que se propõe a estudar questões relativas à construção de um campo histórico que opera com diferentes dimensões (filosófica, econômica, científica, política, etc.), visando a obter os elementos que constituem o discurso de determinada época.

Por conta dessa abordagem arqueológica, Manovich (1995, 2001) é o estudioso que destaca a animação de maneira diferenciada ao mencioná-la como uma lógica processual fundante tanto do cinema como do *pós-cinema*³⁰. O autor prossegue apontando que essa lógica se origina de uma dinâmica linear que ordena quadro a quadro os desenhos feitos à mão.

³⁰ A noção *pós-cinema* refere-se ao novo paradigma que se estabelece no campo cinematográfico com o surgimento das tecnologias digitais, é o cinema digital.

Estes, por sua vez, são inseridos na estrutura circunscrita dos diversos brinquedos ópticos-mecânicos do *pré-cinema*³¹.

Nesta mesma direção, Mannoni (2003) rechaça a constante menção de que o cinema surge a partir do cinematógrafo dos irmãos Lumière, por entender que ele não teria ocorrido se não fosse todo o conjunto de inventividades desenvolvidas pelo pré-cinema e o encantamento gerado pelas projeções de desenhos animados como o *Teatro Óptico* de Charles-Émile Reynaud, em 1892. Em outras palavras:

se o cinema tem origem na coletânea de diversos inventos do período pré-cinematográfico, e se a animação – enquanto sequência de desenhos e pinturas inseridas em todos os aparelhos que visavam à apresentação de uma pequena narrativa ou, ainda, à ilusão do movimento (mesmo que em um contexto curto e cíclico) – está no seu cerne, pode-se reconsiderar as primeiras cenas dessa história, afirmando-se: e no princípio era... a animação. (SCHNEIDER; SILVA, 2013a, p. 16).

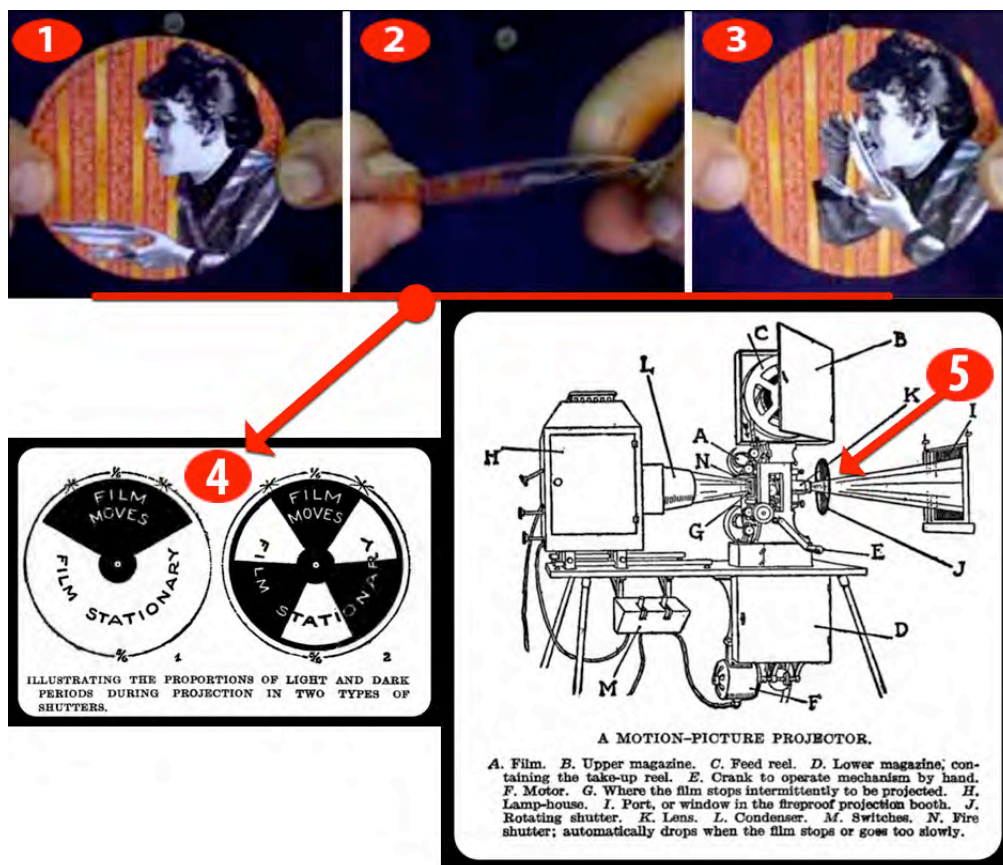
Identificada essa primeira relação entre animação e cinema, percebe-se que o uso do efeito da pausa da filmagem – *stop-action* –, descoberto ocasionalmente por Méliès (BERNARDET, 1986), serviu como técnica inicial para a realização de alguns dos primeiros filmes animados em curta-metragem, pelas mãos de Arthur Melbourne-Cooper, James Stuart Backton, Émile Cohl e Winsor McCay, entre o final do século XIX e início do século XX.

Este tipo de *simbiose* também é demonstrada no documentário *Film before Film* (Alemanha, 1986), de Werner Nekes. Para esse diretor, o *taumatoscópio* (Figura 9), desenvolvido pelo físico John Ayrton Paris, em 1826, é a invenção que revelou as especificidades da visão humana³² por lidar com as três etapas básicas: primeira imagem (item 1), intervalo (item 2) e segunda imagem (item 3).

Figura 9: Primórdios da animação e do cinema: a lógica processual do *taumatoscópio*

³¹ A noção *pré-cinema* refere-se ao período que estabelece o surgimento do cinema. Para diversos historiadores da área, isso ocorre a partir de 1895 com a projeção pública de filmetes realizados pelos irmãos Lumière, na França. Laurent Mannoni (2003) especializou-se neste campo de estudos.

³² *Persistência retiniana*, descrita pelo britânico Peter Roget, no tratado científico *The Persistence of Vision with Regard to Moving Objects*, datado em 1824 ou *efeito PHI* – resposta cognitiva identificada por Max Wertheimer, em 1912, no trabalho *Experimental Studies on the Seeing of Motion* (AUMONT, MARIE, 2009).



Fonte: Imagens editadas pela autora desta pesquisa. Itens 1 a 3: vídeo de Joe Freedman usando um de seus taumatoscópios³³; itens 4 e 5 (LUTZ, 1926, p. 11-12).

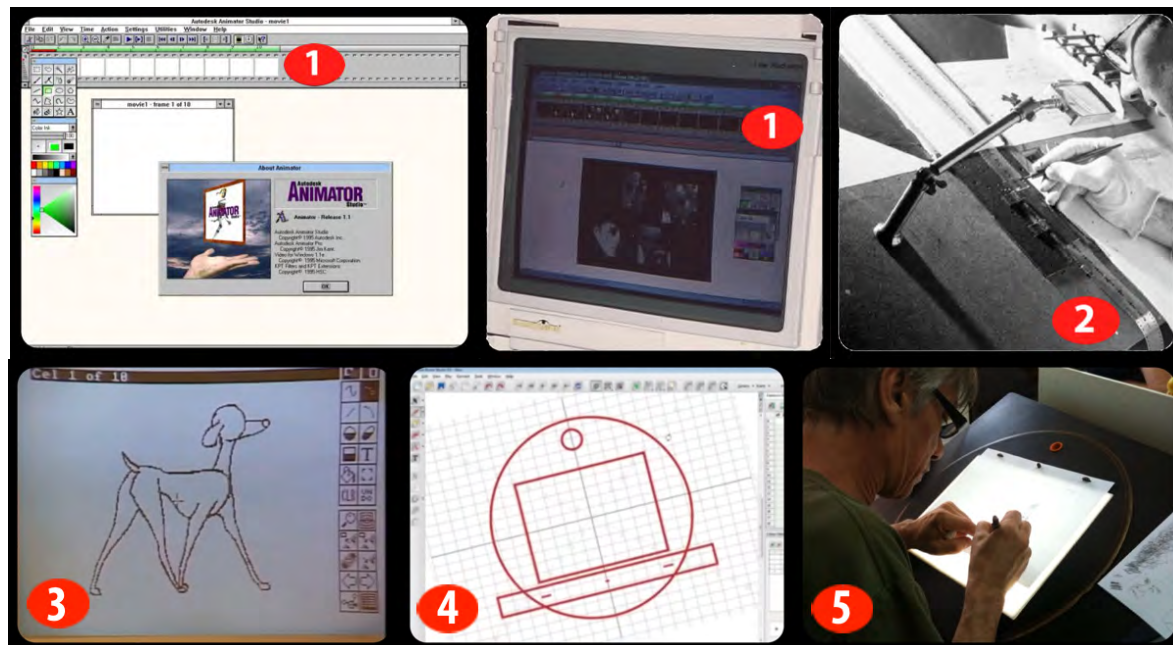
Percebe-se que tal lógica do intervalo entre imagens sequenciais é a função desempenhada por uma peça rotativa denominada *shutter* (Figura 9, item 4) que, segundo descreve Edwin Lutz (1926), compõe a maquinaria dos primeiros projetores cinematográficos (item 5).

Tendo isto posto, cabe lembrar que a apropriação do olhar arqueológico foucaultiano sobre os modos de produção das imagens do cinema de animação remete, inicialmente, para a perspectiva atual, da animação digital (pós-cinema), para identificar, a partir delas, elementos recorrentes que foram sendo reescritos, com o passar dos anos. Faz sentido o pensamento de Andrew Chong (2011, p. 15) quando afirma que “as raízes da animação digital se encontram no trabalho experimental dos pioneiros do cinema”. Contudo, pode-se ampliar essa referência considerando que determinadas *materialidades* são incorporadas (Figura 10), mediante

³³ Disponível em: <<http://goo.gl/UEP4ob>>. Acesso em: 22 jun. 2012.

mimetismo identificado nas interfaces gráfica de alguns programas digitais específicos desta área.

Figura 10: A lógica processual do intervalo entre os quadros, película fílmica e interface de *software*



Fonte: Imagens editadas pela autora da pesquisa: item 1 – Interface do programa Autodesk Animator Studio (Autodesk 1995, arquivo pessoal); item 2 – Norman McLaren e a animação direta na película fílmica (<http://goo.gl/WhJb33>); item 3 – Interface do programa Animation Studio (Disney Company, 1989 – vídeo <http://goo.gl/S1nC5U>); item 4 - Interface do programa ToonBoom Studio (2001, <http://goo.gl/4H2RHM>). Acesso em 20 jan. 2014.

Verifica-se a ideia da manipulação direta sobre cada fotograma da película fílmica (Figura 10, item 1 no comparativo com o item 2); o senso do *fazer desenhos animados* sobre pilha de papéis brancos sobre a mesa de madeira (item 4) ou sentimento da manutenção de dinâmicas similares (item 4 no comparativo com o item 5), como a movimentação do disco de animação da mesa de luz (item 5).

É a partir deste cenário que Lev Manovich (1995, 2001) atualiza seu entendimento sobre a potência da animação enquanto cinema digital (pós-cinema) ao constatar lógicas processuais do período pré-cinema sendo incorporadas nas interfaces dos programas que realizam a produção das imagens animadas. O uso do empilhamento de camadas

transparentes (*layers*), conforme exemplificado a partir do programa *Pencil*³⁴ (Figura 11, item 1, a-b-c), é outro registro nesse sentido. Dados históricos (CAVALIER, 2011) dão conta de que esse recurso tem como referência os acetatos de celuloide (Figura 11, item 2b) inventados e patenteados por Earl Hurd, em 1914 (ver Anexo I), objetivando evitar o redesenho do cenário em função dos personagens. Ao utilizar camadas distintas, personagens e cenários são operados de maneira autônoma, mas continuam sendo codependentes (item 2a-b) na composição final da imagem (item 3a) a ser capturada pela câmera de 35 mm (item 4b).

Figura 11: O uso de camadas transparente na relação personagens animados e cenário

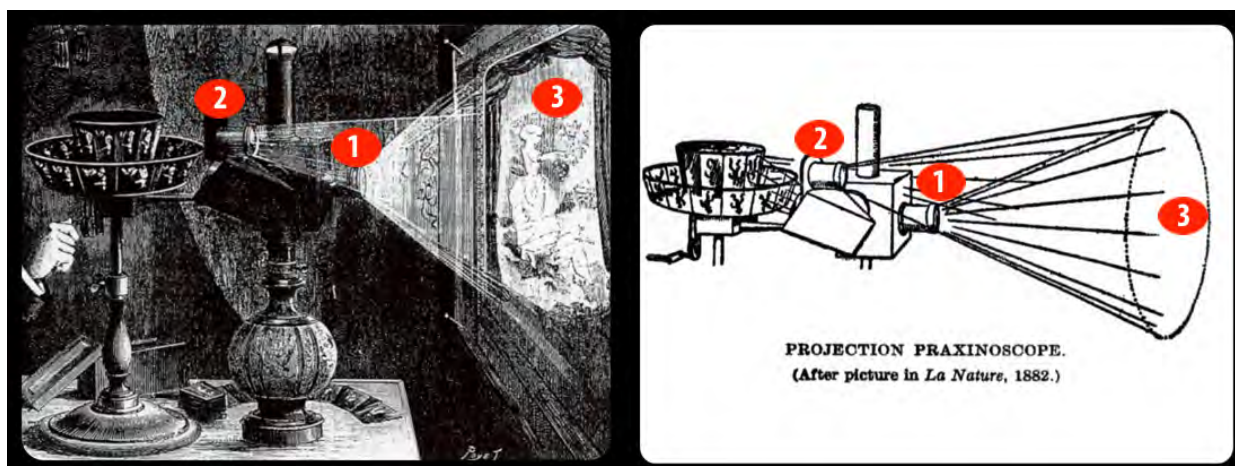


Fonte: Imagens editadas pela autora desta pesquisa a partir de registros. Item 1 – Interface do programa *Pencil* <<http://www.pencil-animation.org>>; item 2 – Cinema Journal 30, n° 2, Winter 1991; item 3 – <<http://www.emilereynaud.fr>>; item 4 – <<http://goo.gl/vmsvXP>>. Acesso em: 14 out. 2013.

Escavando um pouco mais este tema, tal como sugere a abordagem arqueológica, encontra-se relação deste tipo de prática como o uso que Charles-Émile Reynaud fez ao acrescentar dois projetores ao *praxinoscópio* (Figura 12, itens 1 e 2), de maneira que o efeito visto pela plateia (item 3) resulta da composição de camadas sobrepostas. A primeira camada está associada à projeção do cenário (item 1) e a segunda vem do sequenciamento dos desenhos em movimento (item 2).

³⁴ *Pencil* é um programa do tipo *software* livre utilizado para a produção de desenhos animados e está disponível em <<http://www.pencil-animation.org>>. Acesso em: 20 jan. 2014.

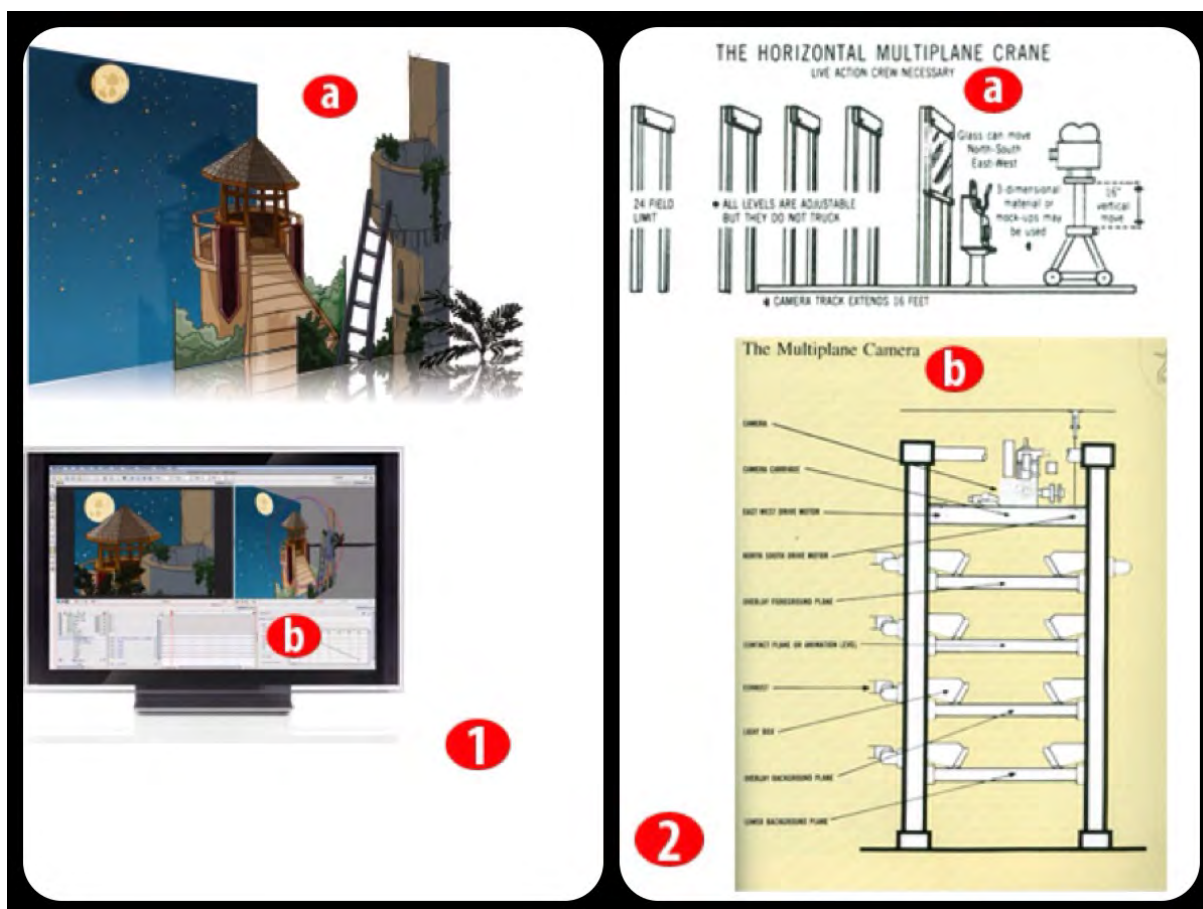
Figura 12: Charles-Émile Reynaud e o filme de animação projetado em duas camadas



Fonte: <<http://www.emilereynaud.fr>>. Acesso em: 21 jun. 2013 e LUTZ (1926, p. 29).

Ainda dentro da ideia do uso de camadas transparentes, encontra-se outra prática envolvendo várias placas de vidro dispostas de maneira paralela e com certo distanciamento entre elas (Figura 13, página seguinte, item 2, a-b), no intuito de produzir o efeito de profundidade entre os elementos que constituem o cenário. Essa é uma técnica realizada a partir da *câmera multiplanos* que, segundo Stephen Cavalier (2011), foi desenvolvida pela cineasta alemã Lotte Reiniger, em 1925, para uso na produção das imagens animadas de seu primeiro longa-metragem, *As Aventuras do Príncipe Achmed* (*Die Abenteuer des Prinzen Achmed*). Os estúdios Disney, em 1937, também fizeram uso dessa técnica que, na atualidade é reconhecida em programas de animação como o *ToonBoom* (Figura 13, item 1). Para simular o efeito de profundidade, o programa possibilita que diversos elementos do cenário (item 1a) sejam separados em camadas diferentes (item 1b), as quais movimentam-se com velocidades variáveis.

Figura 13: O uso da câmera multiplanos



Fonte: Item 1: <<http://goo.gl/GNhgrP>>. Acesso em: 21 jun. 2013;
item 2: THOMAS e JOHNSTON (1988, p. 251).

Com as modalidades de produção das imagens do cinema de animação alicerçadas na dimensão digital do pós-cinema, observa-se por vezes esforços para esconder a sua artificialidade – uma característica que é de sua essência – trazendo à tona uma visualidade híbrida que, de alguma maneira, chega a ser intrigante a ponto de convidar para uma investigação mais específica.

Jean Claude Bernardet (1986) menciona que o enaltecimento do cinematógrafo pertence a um período histórico no qual existia certa euforia com a invenção das mais diversas máquinas e que, dentre elas, a máquina cinematográfica se destacava em função da sua capacidade em unir técnica e arte para representar a realidade. A partir do modelo

conceitual híbrido identificado, pode-se pensar que tal euforia no uso atual dos aparatos tecnológicos acaba por ser reescrita através dos modos de produção das imagens animadas que (re)conquistam uma nova dimensão no cinema digital.

A abordagem arqueológica sobre os modos de produção das imagens do cinema de animação evidenciou a essência técnica onipresente nesse contexto e a codependência na relação *imagens-aparelho*. Reconhecida essa questão, buscou-se o estudo de referências em teorias da imagem. Neste âmbito, Vilém Flusser (2009, 2008), Lucia Santaella (2008), Walter Benjamin (1990) e Richard Sennett (2013a, 2013b) surgem como autores para estimular o diálogo e para se pensar os modos de produção das imagens no cinema de animação originando, assim, o capítulo a seguir.

3 AS IMAGENS TÉCNICAS DO CINEMA DE ANIMAÇÃO

Identificada e descrita a condição de que as imagens do cinema de animação são técnicas em função de a sua origem estar nos aparelhos (FLUSSER, 2009, 2008) propõe-se, através deste capítulo, um estudo teórico visando discernir a quais modelos elas estão submetidas. Para tanto, realiza-se uma reflexão crítica que objetiva ampliar o debate além das questões que pontuam o caráter tecnicista e o determinismo tecnológico, próprios desta área de produção. Neste sentido, recorre-se aos aspectos técnico-culturais que possibilitam relacionar as tipologias identificadas e mencionadas na *Introdução* (gráfico-físico-química, gráfico-mecânico-digital e gráfico-digital) com aos paradigmas da imagem (pré-fotográfico, fotográfico e pós-fotográfico) formulados por Lucia Santaella (2008). Busca-se o esclarecimento das relações do homem com os instrumentos, as máquinas e os aparelhos defendidas por Marshall McLuhan (2009), Richard Sennett (2013a, 2013b) e Walter Benjamin (1990), acrescido do diálogo com outros autores como Lev Manovich (2001, 1995), Walter Benjamin (1990), Michel Foucault (1997, 1996), Arlindo Machado (2007, 2001, 1997, 1993) e Philippe Dubois (2004).

A leitura sobre os escritos de Vilém Flusser revela que o autor quase não menciona a sua reflexão sobre o cinema. Ao identificar essa lacuna, entre 2010 e 2011, Erick Felinto realizou estudos a partir de manuscritos armazenados no *Vilém Flusser Archive*³⁵, situado na

³⁵ É um repositório de restos literários do teórico e filósofo Vilém Flusser (1920-1991), inclusive com alguns exemplares inéditos no Brasil. Sua sede fica na Universidade de Artes de Berlim (Alemanha), está sob a direção do Prof. Dr. Siegfried Zielinski e aberto a qualquer pessoa que esteja interessada, mediante agendamento de visitas. Disponível em: <<http://www.flusser-archive.org>>. Acesso em: 20 jan. 2014.

cidade de Berlim, Alemanha. Partindo desse estudo, Felinto (2011)³⁶ relata que Flusser compreende o cinema como uma forma de expressão artística, como pensamento para exercitar questões filosóficas e existenciais. O código cinematográfico, segundo o autor, não evidencia somente a mensagem do filme, mas também certa visão de mundo, que é a expressão da cultura da sociedade na qual tal código emerge. O olhar flusseriano para o cinema está focado, então, não nos elementos que estariam mais evidentes – como os atores, ações, cenografia e iluminação – mas sim na relação entre *aparelho-montador/operador*, na ocasião em que se produz o filme através das sequências que introduzem a linearidade naquilo que, em princípio, não é linear. Essa perspectiva teórica proposta por Flusser possibilita refletir sobre os modos de produção das imagens do cinema de animação a partir de seus artistas/animadores e diretores de animação.

Buscando ampliar a visão de Flusser sobre cinema e assumindo os pressupostos defendidos por Manovich (1995, 2001) descritos no capítulo *Arqueologia do cinema de animação: do pós ao pré-cinema*, percebe-se que sempre há aparatos tecnológicos que circunscrevem a lógica processual da animação, quer sejam os brinquedos óptico-mecânicos do pré-cinema, a filmadora e o projetor no cinema ou, ainda, o computador e as projeções digitais em estereoscopia no pós-cinema. Contudo, esses aparatos recebem a manipulação humana e, portanto, vale destacar pelo menos quatro autores: Marshall McLuhan (2009), Walter Benjamin (1990), Vilém Flusser (2009, 2008, 2007) e Richard Sennett (2013a, 2013b), os quais problematizaram a relação do homem com instrumentos, máquinas e aparelhos em diferentes contextos socioculturais, a saber:

(a) *homem-instrumento*, no ponto de vista de McLuhan (2009), é uma relação pertencente ao contexto pré-industrial no qual o *instrumento* serve como prolongamento de órgãos do corpo humano. Essa condição é observada e ampliada por Vilém Flusser (2009), *como homem-ferramenta*, ao considerar o panorama cultural pré-histórico e histórico, no qual o homem se vale de ferramentas (leia-se instrumentos) para gerar, armazenar e difundir imagens e textos. Richard Sennett (2013a, 2013b) estuda esta abordagem pelo viés do artífice

³⁶ Informação verbal “Vilém Flusser e o ‘Olho Selvagem’: a Teoria Flusseriana do Cinema” – comunicação individual de Erick Felinto (XV SOCINE, RJ/UFRJ, 2011).

e, assim, destaca o engano recorrente quando se compreende a destreza manual como algo que desapareceu com a sociedade industrial. Em suas palavras,

a *habilidade artesanal* abrange um espectro muito mais amplo que o trabalho derivado de habilidades manuais; diz respeito ao programa de computador, ao médico e ao artista [...] está centrada em padrões objetivos, na coisa em si mesma [...] o artífice frequentemente enfrenta padrões objetivos de excelência que são conflitantes; o desejo de fazer alguma coisa bem pelo simples prazer da coisa bem-feita pode ser comprometido por pressões competitivas, frustrações ou obsessões. (SENNETT, 2013a, p. 19-20, grifo do autor).

(b) *homem-máquina* é uma relação destacada por Vilém Flusser, Walter Benjamin e Richard Sennett. Para Flusser (2009, p. 21), as *máquinas* invertem a lógica vigente até então, isto é, “grande parte da humanidade passou a funcionar em função das máquinas”. Segundo esse autor, esses dois tipos de relações (*instrumentos* e *máquinas*) têm como função principal o trabalho e, portanto, exigem uma postura ativa, reflexiva e evolutiva por parte do ser humano. O olhar de Walter Benjamin (1990) segue por um cenário no qual as *máquinas* são protagonistas das transformações na indústria cultural. Em seu ensaio *A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica* – referência recorrente entre os estudiosos interessados nas questões pertencentes ao campo que integra comunicação e artes –, o autor destaca a perda da aura resultante da infinidade de cópias possíveis para uma mesma imagem. Benjamin (2009) lembra que a ação de copiar não é, em si, uma novidade ou problema, uma vez que aprendizes copiavam (e ainda copiam) grandes mestres, valendo-se de processo manual, tradicional, no intuito de apreender um pouco de suas habilidades técnicas.

Essa é uma perspectiva também compartilhada por Sennett (2013b): pode-se adquirir uma habilidade artesanal pela cópia, pela repetição, *operando como máquina*. Contudo, ele adverte para o fato de que, na dimensão humana, isso não é possível a longo prazo pois há uma tendência natural para a mudança, à medida que o aprendizado é adquirido. É neste ponto que Sennett (2013b) direciona seu pensamento para o *uso improdutivo das máquinas*, quando elas fazem o homem realizar atividades mecânicas, leia-se estáticas e repetitivas. A solução, no ponto de vista desse autor, está em fazer *um bom uso das máquinas*, criá-las com

a característica que possibilite desafiar a inteligência, a capacidade humana para encontrar e realizar soluções criativas para os problemas que surgem. Nesse âmbito, a noção de *máquina*, para Sennett (2013a, 2013b), invade o espaço utilizado pelos *aparelhos*, na visão de Vilém Flusser (2009).

(c) *homem-aparelho* é a relação que se estabelece, segundo Flusser (2009), a partir do advento da máquina fotográfica e dos equipamentos cinematográficos e gera, conseqüentemente, a produção das imagens técnicas que resultam do uso de processos mecânicos, técnicos, automatizados, pertencentes aos *aparelhos*. Para facilitar o entendimento, Flusser (2009) aplica o seu olhar na relação *fotógrafo-aparelho*. O enfoque não está no fotógrafo, enquanto proprietário do aparelho, mas na relação que se estabelece e o que resulta dela. Há elementos processuais nessa relação. Ao iniciar seu jogo com o aparelho, o fotógrafo toma decisões e isso constitui a entrada (*input*). No interior do aparelho (*hardware*) existe um programa (*software*) que codifica a decisão do fotógrafo e gera a imagem técnica que é a saída (*output*) desse processo. Para o autor, eis aqui aspectos críticos pertencentes ao panorama pós-industrial e pós-histórico que traz o *aparelho* como objeto que assume a produção, manipulação e armazenamento de símbolos que são expressos pelas imagens técnicas.

No entendimento de Flusser (2009, p. 77), “aparelhos são brinquedos que simulam um tipo de pensamento”. Essa constatação leva a um dos aspectos fundamentais na filosofia flusseriana: a relação lúdica do homem com o *aparelho*. O lúdico surge quando o homem se dispõe a *jogar com o aparelho*, deixando a postura ativa de trabalhar (*instrumentos e máquinas*). Essa é uma relação ingênua, alerta Flusser (2009), pois se trata de um jogo com cartas marcadas com regras preestabelecidas que estão inseridas no interior do *aparelho*, no seu *programa*.

O homem, assim, assume uma postura passiva ao jogar a favor do *aparelho*, realizando as suas potencialidades (virtualidades) programadas (FLUSSER, 2009). Um elemento preocupante é que há uma opacidade que obscurece o acesso ou alteração do que está programado. Identificam-se elementos de entrada (*input*) e saída (*output*), mas o processo codificador que permuta signos está circunscrito a um sistema complexo que é impenetrável,

em sua totalidade, pelo homem. É essa impossibilidade de acesso e compreensão da codificação gerada que Flusser (2009) conceitua como *caixa preta*.

Na leitura crítica flusseriana, essa relação é nociva, pois, ao isentar o homem da necessidade de pensar, o *aparelho* vai condicionando seu comportamento, como se ele estivesse inserido em um *programa civilizatório*, conforme afirma Norval Baitello Jr. no prefácio do livro de Vilém Flusser (2008), rumo à dissolução do sujeito, mediante perda da corporeidade, numa crescente escalada da abstração. Essa noção é atual e explorada, de certa forma, através do filme *Wall-E* (Andrew Stanton, Estados Unidos, 2008) ao apresentar seres humanos que perderam a sua condição humana básica, o caminhar com as próprias pernas. Eles perderam também o senso do contato com outras pessoas através do tato, do toque, pois estão entretidos com um dispositivo comunicacional com uma tela posicionada em frente as suas faces, ocupando todo o seu campo de visão. Parecem satisfeitos, acreditando que assim têm pleno controle sobre suas vidas. Não há necessidade de recorrer ao argumento de uma narrativa de ficção, como *Wall-E*, para perceber que já se iniciou uma conduta de viver e conviver, grande parte do tempo diário, olhando para a tela do *smartphone*. Dentre várias intenções, está a busca por informações, o realizar tarefas produtivas e, também, entrar *em contato* com as pessoas, através das redes sociais, enquanto deixa-se de lado as pessoas que dividem o mesmo espaço físico.

Considerando-se a natureza dos modos de produção das imagens do cinema de animação, apontada no capítulo anterior, reconhece-se que é a relação *homem-aparelho* – um dos focos centrais na teoria flusseriana – que se faz presente e necessária, enquanto reflexão crítica, para esses estudos. Para Flusser (2009), qualquer imagem gerada por aparelhos é imagem técnica; e vale destacar, desde já, que o autor não está se referindo somente aos aspectos tecnicistas, uma vez que estende seu olhar para o texto científico que está subjacente em tais imagens. Em outras palavras, a imagem técnica é constituída por um conjunto de símbolos que, de certa forma, já estava inscrito no aparelho, uma vez que *estar programado* é a essência que caracteriza qualquer aparelho.

Outro fator relevante identificado por Flusser (2009) nas imagens técnicas implica uma inversão de valores, cujo fundamento não está mais na propriedade do objeto enquanto algo palpável (peso, dimensões e gramatura da fotografia em si, por exemplo), mas na superfície que carrega informações. O valor agora está na permuta de símbolos que são incorporados pelas imagens técnicas, caracterizados como imaterialidades, como não-coisa (FLUSSER, 2007). Em suas palavras (2009, p. 48; 55; 56, grifo do autor), “é a decadência do objeto e a emergência da informação [...] o olhar vai estabelecendo relações específicas entre os elementos da fotografia [...] as imagens ilustram os textos remitificando-os”. O autor prossegue: “as imagens são superfícies que pretendem representar algo” (FLUSSER 2009, p. 7) e, portanto, são dotadas de uma intenção. Segundo ele, esta é uma constatação crítica justamente porque afeta as relações humanas, uma vez que as imagens assumiram a função de mediação expressiva e representativa do ser humano no mundo. Portanto, a reflexão crítica sobre os modos de produção das imagens, na atualidade, em consonância com a hipótese do cinema de animação, enquanto *aparelho flusseriano*, faz-se necessária no intuito de se aproximar de questões-chave propostas, como “quais as teorias científicas que originam os aparelhos que produzem as imagens do cinema de animação” e, ainda, “qual o potencial autocrítico (relações metassemióticas) expresso pelo discurso do cinema de animação contemporâneo”.

Vale lembrar que Flusser (2009) desenvolve a sua teoria para discutir uma revolução cultural que emerge a partir do momento que o homem se apropria das imagens técnicas para mediar a sua relação com o mundo, tomando-as como a realidade em si e não como representação. Para melhor compreensão desta revolução cultural é necessária uma revisão dos três períodos identificados por Flusser (2009, 2007): *pré-histórico*, *histórico* e *pós-histórico*.

No *período pré-histórico*, o homem tem sua mediação com o mundo através da oralidade e das imagens tradicionais que concebia, valendo-se de instrumentos elaborados a partir dos materiais existentes no seu entorno. Aqui observa-se a relação *homem-instrumento* e Flusser (2009) conclui que as imagens possuem um nível de abstração de primeiro grau, pois subtraem uma das dimensões do mundo tridimensional, a profundidade, ao representar o

acontecimento, o fenômeno observado, enquanto imaginação sobre superfícies bidimensionais.

Um ponto relevante a ser destacado na teoria flusseriana é o entendimento que *comunicação não é natural ao homem* e, portanto, coube a ele desenvolver instrumentos e aparelhos capazes de gerar artifícios para viabilizá-la, estruturando símbolos organizados em códigos. Um desses esforços resultou na invenção e uso da escrita, uma revolução cultural que funda o período histórico, pois transforma cenas em processos, produz consciência histórica e altera de maneira significativa a mediação do homem com o mundo (FLUSSER, 2009).

A concepção da escrita nada mais é que a linearização das imagens tradicionais. É o uso da escrita enquanto *metacódigo da imagem*, enquanto registro de ideias, enquanto conceituação. Desta operação resulta uma abstração de segundo grau, oriunda de um primeiro nível (o da imagem tradicional do período pré-histórico que subtrai a profundidade) que gera a unidimensionalidade característica da linearidade dos textos (ver Quadro 2).

Para compreender a mediação que ocorre na relação *homem-mundo no período histórico* é necessário “decifrar textos para descobrir as imagens significadas pelos conceitos” (FLUSSER, 2009, p. 10). Essa mediação através da escrita não constituía um processo simples, segundo o autor, pois lidava com o pensamento conceitual que é mais abstrato que o pensamento imaginativo, uma vez que “os conceitos não significam fenômenos, significam ideias” (FLUSSER, 2009, p. 10).

Assim, as imagens tradicionais – e, depois, os textos – tornam visíveis os artifícios informacionais e comunicacionais utilizados pelo homem em sua mediação com o mundo, ainda mais quando inseridos em um panorama evolutivo, da imaginação no **período pré-histórico** à conceituação no **período histórico**, conforme sintetizado no quadro a seguir.

Quadro 2 – Aspectos evolutivos culturais da mediação homem-mundo

	Pré-histórico	Histórico
Codificação/ Representação	Imaginação/superfície	Conceituação/textos
Origem da Mediação	Acontecimento, circunstâncias (cena)	Ideias, conceitos (processo)
Abstração/Nível/Subtrai	Bidimensional/ 1º grau/profundidade	Unidimensional/ 2º grau/ largura superfície
Gesto Produtor	Manipular, abstrair	Conceituar, abstrair
Mediação (<i>output</i>)	Imagens tradicionais	Escrita, textos
Processo-Decifrar	Circular (<i>scanning</i>)	Linear

Fonte: Elaborado pela autora, adaptado de Flusser (2009).

Entretanto, o que pensar quando as fronteiras entre imaginação e conceituação não mais existem e, a partir dessa condição, originam um diálogo que aproxima e dinamiza o reforço mútuo? Em outras palavras, verifica-se uma relação em três níveis:

imagem → explicação da imagem → imagem da explicação da imagem.

É nesse contexto que surge uma nova revolução cultural, afirma Flusser (2009), com o mesmo impacto da invenção da escrita. Segundo o autor, são as imagens técnicas, produzidas por aparelhos, que inauguram essa relação imagem-texto, estabelecendo o **período pós-histórico**. A finalidade era substituir a capacidade conceitual pela imaginativa, com o propósito de reunificar elementos culturais de ordens distintas (científico, artístico e político). Esse desafio foi designado aos aparelhos, intencionalmente programados para “produzir, manipular e armazenar símbolos [...] atividade que vai dominando, programando e controlando todo o trabalho no sentido tradicional do termo [...] estar programado é o que caracteriza” (FLUSSER, 2009, p. 22-23).

No exemplo da relação *fotógrafo-aparelho*, a fotografia é uma imagem técnica resultante de algumas potencialidades pertencentes ao aparelho. Por maior que seja o número de potencialidades, ele é limitado, alerta Flusser (2009). Ao fotógrafo nada mais resta que

registrar, em *suas fotografias*, símbolos vinculados aos pensamentos e valores dentro da gama ofertada pelo programa do aparelho.

É evidente que o aparelho precede e condiciona a produção das imagens técnicas, mas a relação entre eles é circular e interdependente. Além de destacar que o aparelho é uma invenção do homem, originada em teorias científicas e, portanto, o que resulta dele são imagens que interpretam teorias referentes ao mundo, Flusser (2008) aponta para outro aspecto fundamental na relação *aparelho-imagens técnicas*: a virtualidade.

Ao aparelho coube a função de “tornar visíveis virtualidades, computar tais virtualidades em situações pouco prováveis, em imagens” (FLUSSER, 2008, p. 24). Conseqüentemente, as imagens técnicas somente são processadas no campo das virtualidades, que é delimitado por aspectos necessários (prováveis) e impossíveis (improváveis). Em sua potência máxima, como representações do virtual, nada mais são que a integração de pontos, pixels, pequenos elementos efêmeros e não palpáveis que se unem e se dispersam conforme objetivos e interesses programados. A escalada da abstração, mencionada por Flusser (2009), chega ao terceiro grau – a zerodimensionalidade – caracterizado pela inexistência do fato, da experiência direta com o palpável (tridimensional), além de conter o somatório das abstrações originadas na conceituação e na imaginação.

Ao pensar sobre os modos de produção das imagens a partir da teoria proposta por Flusser, convém lembrar que o autor as distingue em dois tipos: tradicional e técnica, conforme mencionado na *Introdução* desta tese. Aqui é preciso avançar. Há diferenças impactantes entre elas, indo além da mera constatação reducionista que vincula a origem no instrumento ou aparelho. Os movimentos do gesto produtor das imagens, por exemplo, são opostos (FLUSSER, 2008). Enquanto nas imagens tradicionais o gesto vai do concreto ao abstrato, partindo da experiência imediata com o fenômeno, para a abstração da profundidade caracterizada pela bidimensionalidade da superfície, nas imagens técnicas o gesto movimentase da abstração para a concretização. Iniciando na zerodimensionalidade, o homem age como o aparelho que funciona permutando símbolos que se concretizam em superfícies bidimensionais, integrando aspectos da imaginação e da conceituação (FLUSSER, 2009, 2008). O Quadro 3 esquematiza algumas diferenças identificadas no comparativo entre as

imagens tradicionais e técnicas, auxiliando na percepção de aspectos que precisam ser considerados.

Quadro 3 – Comparativo entre imagens tradicionais e técnicas

	Imagens tradicionais	Imagens técnicas
Período Cultural	Pré-histórico (ausência de escrita)	Pós-histórico (presença de imagem e de escrita)
Codificação/ Representação	Imaginação/superfície	Imaginação/conceituação virtualidades
Origem da Mediação	Acontecimento, circunstâncias (cena)	Universo vazio, imaterial, (provável/improvável)
Abstração/Nível	Bidimensional/1º grau	Zerodimensional/3º grau
Gesto Produtor	Manipular, abstrair a profundidade	Calcular, computar, concretizar a superficialidade
<i>Caixa Preta</i>	Imaginação humana/cérebro (subjetividade)	Imaginação dos aparelhos (limitada às possibilidades programadas)
Movimento para Decifrar	Circular (<i>scanning</i>), superficial	Impossibilitado em sua totalidade

Fonte: Elaborado pela autora, com base em Flusser (2009, 2008, 2007).

Para Flusser (2009, 2008), pensar sobre as imagens (sejam elas tradicionais ou técnicas) envolve dois grandes desafios:

- (a) acessar o interior da *caixa preta*, pois é nesse espaço processual que os códigos são gerados, ou seja, há o estabelecimento de um sistema de signos ordenados por regras;
- (b) decifrar as imagens, isto é, revelar os significados convencionados a partir dos símbolos utilizados, uma vez que “as imagens são superfícies que pretendem representar algo [...] são mediações entre o homem e o mundo [...] têm o propósito de representar o mundo” (FLUSSER, 2009, p. 79) e, portanto, são detentoras de mensagens.

A *caixa preta* das imagens tradicionais é a imaginação humana. Caracteriza-se como processo subjetivo que se alia à capacidade criativa do homem para “elaborar símbolos em sua cabeça” (FLUSSER, 2009, p. 15), para abstrair sua percepção a ser reconstruída sobre uma superfície bidimensional. Para decifrar as imagens tradicionais é necessário saber das intenções do artista que as representou, identificar o que se passou pela *sua cabeça*, pois é ali que ocorre o processo de codificação. Há um método, denominado por Flusser (2009) de

scanning, que sugere o vaguear do olhar pela superfície a fim de restituir as dimensões abstraídas.

Já a *caixa preta das imagens técnicas* é um dos desafios que move o pensamento flusseriano. Enquanto *as imagens tradicionais imaginam o mundo* – e são abstrações de primeiro grau, conforme já referido –, as imagens técnicas incorporam uma relação mais complexa – a abstração em terceiro grau –, pois “imaginam textos que concebem imagens que imaginam o mundo” (FLUSSER, 2009, p. 13). Um olhar investigativo sobre as imagens técnicas requer o conhecimento do funcionamento dos aparelhos, haja vista que é a partir deles que elas são concebidas. O processo codificador das imagens técnicas se passa no interior da *caixa preta*, no programa que está inserido no aparelho e sobre o qual o homem não tem acesso em sua totalidade e, portanto, está impossibilitado, de decifrá-las, na íntegra. Nas palavras de Flusser (2009, p. 15), “toda crítica da imagem técnica deve visar o branqueamento dessa caixa. Dada a dificuldade de tal tarefa, somos por enquanto analfabetos em relação às imagens técnicas”.

Seguindo o alerta flusseriano e buscando sua aplicabilidade quanto aos modos de produção das imagens no cinema de animação, identificou-se a necessidade de um aprofundamento sobre aspectos da ordem da produção de tais imagens, no intuito de estabelecer uma tipologia que se origina no diálogo com estudos desenvolvidos por Vilém Flusser (2009, 2008), Richard Sennett (2013a, 2013b), Lev Manovich (2001), Lucia Santaella (2008), Edmond Couchot (2003), Julio Plaza (1993) – com vivências profissionais, já mencionadas.

Lucia Santaella (2008) estuda a imagem através de três paradigmas evolutivos, tendo com parâmetro a fotografia (pré-fotográfico, fotográfico, pós-fotográfico), conforme sistematizado no quadro a seguir.

Quadro 4 – Paradigmas evolutivos na produção das imagens

Pré-fotográfico	Fotográfico	Pós-fotográfico
Expressão da visão (via mão)	Autonomia da visão (via próteses óticas)	Derivação da visão
Processos artesanais de criação da imagem	Processos automáticos da captação da imagem	Processos matemáticos de geração da imagem
Suporte matérico	Suporte químico ou eletromagnético	Computador e vídeo, modelos e programas
Instrumentos extensões da mão	Técnicas óticas de formação da imagem	Números e pixels
Processo monádico	Processo diádico	Processo triádico
Fusão: sujeito, objeto e fonte	Colisão ótica	Modelos e instruções, modelos de visualização, pixels na tela
Imagem incompleta, inacabada	Imagem corte, fixada para sempre	Virtualidade e simulação

Fonte: SANTAELLA (2008, p. 168).

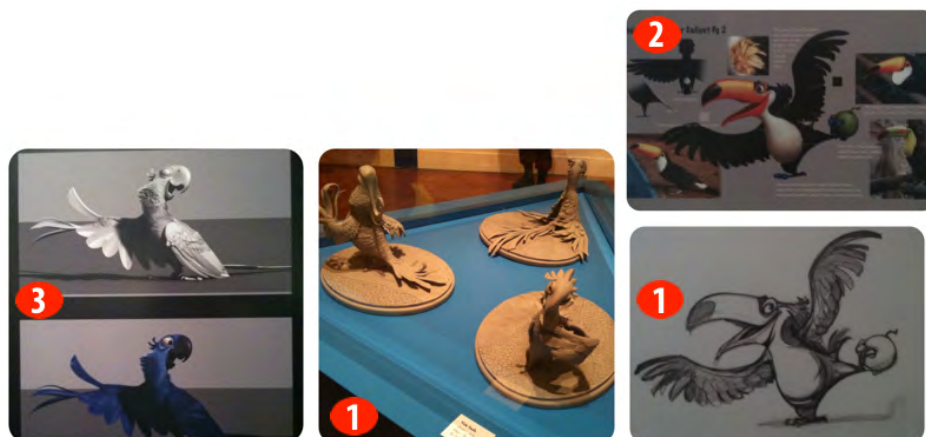
No *paradigma pré-fotográfico* (SANTAELLA, 2008) são geradas imagens da mesma ordem das imagens tradicionais do período pré-histórico (FLUSSER, 2009). Através delas percebe-se a existência de uma materialidade manipulada a partir da experiência concreta, da vida vivida, que é abstraída e reconstruída na superfície bidimensional. No *paradigma fotográfico* estão as imagens originadas pelo processo fotográfico (SANTAELLA, 2008), isto é, analógicas ou digitais, se materializam através do *input* (dados de entrada) identificado na relação entre a luminosidade, incorporada ou refletida, a partir dos objetos que estão no enquadramento da lente ótica do aparelho. Esses dados são processados pela *caixa preta* do aparelho. Eis aqui o processo que fundamenta os modos de produção das imagens para o cinema e vídeo que, por sua vez, geram imagens que representam códigos culturais. Já o *paradigma pós-fotográfico* descreve as imagens sintéticas, concebidas por matrizes numéricas modeladas e programadas em ambiente computacional, isto é, são imagens técnicas por excelência. Por não operarem a partir de uma realidade física, essas imagens caracterizam-se como substrato simbólico (SANTAELLA, 2008), informação imaterial/não-coisa (FLUSSER, 2007), revelando atributos como virtualidade e simulação mediante experimentação de modelos (MACHADO, 1993). Portanto, na pós-história flusseriana há dois tipos de paradigmas da produção da imagem: o fotográfico e o pós-fotográfico.

Autores como Julio Plaza (1993) e Philippe Quéau (1993) conceituam as imagens sintéticas como linguagens que jogam com a relação entre o modelo simulado e a interpretação do real simbolizado. Já Edmond Couchot (2003) considera que a representação requer a presença de um objeto existente enquanto a simulação parte da inventividade criativa que alia a imaginação visual à expressão correspondente de algo tido como real. Para Philippe Dubois (2004, p. 48), a imagem de síntese, por lidar essencialmente com as virtualidades preestabelecidas pelos programas (*softwares*) seria como potencialidades e, portanto, “não há como vê-las, uma vez que não há mais representação, pois não há mais a relação entre objeto-figuração, entre ser-parecer”.

Contudo, chegou-se aos atuais níveis de precisão na simulação das imagens sintéticas do cinema de animação porque há uma trajetória anterior que não é excluída e sim incorporada. Como exemplo, há imagens (Figura 14, página seguinte) do filme de animação *Rio*³⁷ (Blue Sky, Estados Unidos, 2011) nas quais percebe-se que o resultado final (item 3) emerge de etapas distintas, herdadas de tradições anteriores da produção da imagem: paradigmas pré-fotográfico (item 1, desenho e escultura) e fotográfico/pós-fotográfico (item 2, fotografias e modelagem tridimensional digital), uma vez que “a arte traz marcas do seu tempo, habilidades historicamente adquiridas” (SANTAELLA, 2010, p. 239). Vale destacar que o exemplo mencionado é um filme de animação que requer alto nível de interpretação porque visa a representar aspectos imagéticos e culturais da cidade do Rio de Janeiro. Contudo, filmes de animação 3D, como *Shrek* (Andrew Adamson e Vicky Jenson, Estados Unidos, 2001), que não têm o compromisso com referências reais, mantêm etapas similares na produção das imagens sintéticas.

³⁷ Imagens registradas na exposição *Rio: a arte da animação* que ocorreu no Museu de Belas Artes, no Rio de Janeiro, de julho a setembro de 2011, e editadas, em conjunto, pela pesquisadora.

Figura 14: Os estágios da produção de imagem simulada de personagem



Fonte: Arquivo pessoal da pesquisadora.

O surgimento de novas mídias (neste caso, o computador aplicado ao cinema de animação) também traz consigo elementos das mídias que as precedem (SANTAELLA, 2010). O mesmo vale para se pensar nas tecnologias e técnicas utilizadas nos modos de produção das imagens para o cinema de animação, elas evoluem a partir de seu contexto predecessor. O panorama evolutivo do uso de aparelhos associados aos modos de produção de imagens do cinema de animação parece ter encontrado sua potência máxima de exploração através do paradigma pós-fotográfico, propiciado pelo computador enquanto *aparelho rico* (*hardware*), com alto grau de virtualidade vinculado às potencialidades contidas em seus programas (FLUSSER, 2009).

Essa constatação é observada no discurso de lançamento de filmes em animação 3D que anunciam o cruzamento de novas fronteiras através da inteligência de seus engenheiros da informática (funcionários do aparelho, na visão flusseriana) dedicados à descoberta das opções do aparelho para representar e simular o movimento de elementos complexos, pois envolvem múltiplas e pequenas informações distintas e simultâneas. Citando alguns exemplos: os cabelos e pelos (*Monstros S.A.*, Pixar, Estados Unidos, 2001; *Shrek 3*, Dreamworks, Estados Unidos, 2007), a água (*A Era do Gelo*, Blue Sky, Estados Unidos, 2002), os mosaicos nas calçadas de Copacabana e Ipanema (*Rio*, Blue Sky, Estados Unidos, 2011).

Vale lembrar que as imagens sintéticas do cinema de animação, criadas exclusivamente nos aparelhos, no computador, reportam ao alerta de Flusser (2009) sobre a relação ilusória do jogo. Há uma relação condicional que se estabelece entre a linguagem visual e cinética das imagens sintéticas animadas, a narrativa a ser desenvolvida e quanto o programa, a caixa preta circunscrita no aparelho das imagens no cinema de animação, limita ou induz para outras opções criativas e artísticas para o filme de animação. Um exemplo, neste sentido, é outro tipo de simulação que se fundamenta em imagens sintéticas que utilizam a captura sequencial de movimentos reais ao usar sensores aplicados em atores cujos sinais são transcodificados para os cálculos das matrizes numéricas dos modelos computacionais, técnica conhecida como *motion capture (mocap)*. É nesse contexto que surge a *aparência fenomenal do real*, já mencionada por Edmond Couchot (2003), tanto pelos aspectos formais como pelas representações dos movimentos e expressões, caracterizando o híbrido (ator-personagem animado) que, segundo Santaella (2010), destaca-se pela miscigenação como uma nova representação, que resulta de algo originado de espécies distintas. Esse é um ponto paradoxal, pois, à medida que as imagens animadas são produzidas pela composição híbrida, verifica-se a intenção da busca pelo *hiperrealismo* (CHONG, 2011), entrando em consonância com o entendimento de Dubois (2004), de que a maior parte das imagens de síntese tende a reproduzir imagens já disponíveis, objetos já conhecidos.

Além disso, constata-se que o atual nível de simulação nos modos de produção de tais imagens sintéticas chega à dissimulação (BAUDRILLARD, 1981), que dificulta a identificação de qual ou quais as técnicas de animação utilizadas, caso se analise apenas a sua linguagem visual, uma vez que não deixam visíveis (apagam) os indícios necessários para serem decifradas. *Paths of Hate* (Damian Nenow, Polônia, 2010), serve para exemplificar (Figura 15) tal visão. Embora o filme tenha sido feito em animação 3D (modelagem tridimensional digital) com a inserção de volume adicional através do contraste entre regiões claras e escuras (item 3) recebeu diversas *camadas de tratamento* contendo texturas de desenhos feitos à mão (item 2) e pintura, de maneira que no resultado final (item 1), a linguagem visual indica como se fosse feito em duas dimensões, seguindo uma linha de detalhismo similar às ilustrações.

Figura 15: A simulação e a dissimulação nas imagens do cinema de animação



Fonte: Imagem editada pela autora da pesquisa a partir de <<http://goo.gl/cTRTu>> e <<http://youtu.be/CZ1J9Af01PY>>. Acesso em 20. Jan. 2014.

Em linhas gerais, pode-se dizer que as escolhas sobre quais opções da linguagem visual serão utilizadas no filme competem ao diretor de arte; a definição da linguagem cinética, do movimento, está associada ao diretor de animação e a determinações mais abrangentes, sobre os modos de produção das imagens (relacionadas aos paradigmas evolutivos e tipologias já mencionados) – que resulta *nas* ou *das* condições de trabalho, estão sob a responsabilidade do diretor geral. O dilema sobre mostrar ou apagar os vestígios dos modos de produção, simular ou dissimular, utilizar técnicas distintas, misturadas ou híbridas acaba por construir a estética do filme.

Esse jogo entre as opções adotadas nos modos de produção das imagens do cinema de animação envolve questões de simulação, interpretação e representação que, no olhar flusseriano, operam com a virtualidade enquanto espaço multiforme para a construção de potencialidades necessárias e, por vezes, ditas como impossíveis. Para Flusser (2009, 2008), vive-se o período pós-histórico, fundamentado na zerodimensionalidade, ou nulodimensionalidade, descrita de maneira esclarecedora por Norval Baitello Jr. (2010, p. 20) como a “retirada progressiva das dimensões do espaço-tempo, um descasamento progressivo, um desvestir ou despir as coisas de sua materialidade, para transformá-las em não-coisas”. Partindo desta visão de materialidade e imaterialidade chega-se às imagens do cinema de animação.

Para que se possa repensar aspectos relacionados às imagens como códigos das culturas nas quais emergem, faz-se pertinente conhecer o panorama histórico, pelo viés arqueológico, sobre o cinema de animação em âmbito mundial, brasileiro e gaúcho, abordagem do capítulo a seguir.

4

PANORAMA ARQUEOLÓGICO DO CINEMA DE ANIMAÇÃO

Seguindo a linha de raciocínio desenvolvida por esta tese, o foco central deste capítulo não é a descrição completa de todo o panorama histórico das imagens do cinema de animação, mas sim uma abordagem arqueológica, não linear. Este tipo de abordagem requer o constante exercício de identificar e descrever somente os aspectos relevantes à tese, tendo como eixos norteadores, princípios como a inversão, a descontinuidade, a especificidade e a exterioridade (FOUCAULT, 1996, 1997). O objetivo geral, portanto, é aplicar este procedimento sobre dados do cinema de animação na abrangência mundial, brasileira e regional (Rio Grande do Sul).

4.1 CINEMA DE ANIMAÇÃO NO MUNDO

Identificar, ordenar e descrever os dados pertencentes aos mais de cem anos do cinema de animação mundial constitui uma tarefa assumida por historiadores desta área específica, como Stephen Cavalier (2011), Michael Barrier (2007), Howard Beckerman (2003), Giannalberto Bendazzi (1994), Charles Solomon (1994) e Donald Crafton (1993). Para afirmar que o cinema de animação existe há mais de cem anos, precisa-se definir qual foi o

seu marco inicial, condição essa que desencadeia o debate sobre a simbiose entre **animação e cinema**, apresentado no capítulo *Arqueologia do Cinema de Animação: do pós ao pré-cinema*. Cabe destacar que, segundo Cavalier (2011), este marco inicial varia conforme o entendimento que cada estudioso tem sobre *cinema de animação*, ou seja:

(a) desenhos sequenciais de figuras humanas ou animais que decoram o pote de barro com aproximadamente 5.200 anos (Figura 16, página seguinte), encontrado na década de 1980 no sítio arqueológico *Burn City*, no Irã (PINNA, 2009);

Figura 16: A animação em objeto arqueológico?



Fonte: Imagem editada pela pesquisadora a partir dos sites <<http://goo.gl/QlytNZ>> e <<http://goo.gl/0O8nXz>>. Acesso em: 20 jan. 2014.

(b) imagens sequenciais vistas em rápidas passagens, mediante o uso de aparelhos ópticos mecânicos, cuja primeira ocorrência está associada ao chinês Ting Huan, em 180 a.C.;

(c) senso revelado pelo tratado científico *The Persistence of Vision with Regard to Moving Objects*, de autoria de Peter Roget e publicado em 1824 pela The British Royal Society;

(d) filmetes com personagens e cenários em pequenas narrativas como em *Pantomines lumineuses* de Charles-Émile Reynaud (Figura 17, item 1): *Clow et ses chiens* (1890, item 2), *Pauvre Pierrot* (1891, item 3), *Autour d'une cabine* (1893, item 4) projetadas no Grévin Wax Museum em Paris entre 1892 e 1894;

Figura 17: Pantomines lumineuses, Charles-Émile Reynaud



Fonte: Imagem editada pela pesquisadora a partir do site <<http://www.emilereynaud.fr>>. Acesso em: 20 jan. 2014.

(e) filmes como *Matches: An Appeal* (Arthur Melbourne Cooper, 1899) realizado quadro a quadro através do truque *stop and start*³⁸;

(f) os primeiros filmes de James Stuart Blackton (Figura 18) – cineasta americano, embora tenha nascido no Reino Unido – *The Enchanted Drawings* (1900, item 1), *Humorous Phases of Funny Faces* (1906, item 2) e *The Haunted Hotel* (1907, item 3).

Figura 18: Fotogramas dos primeiros filmes de James Stuart Blackton

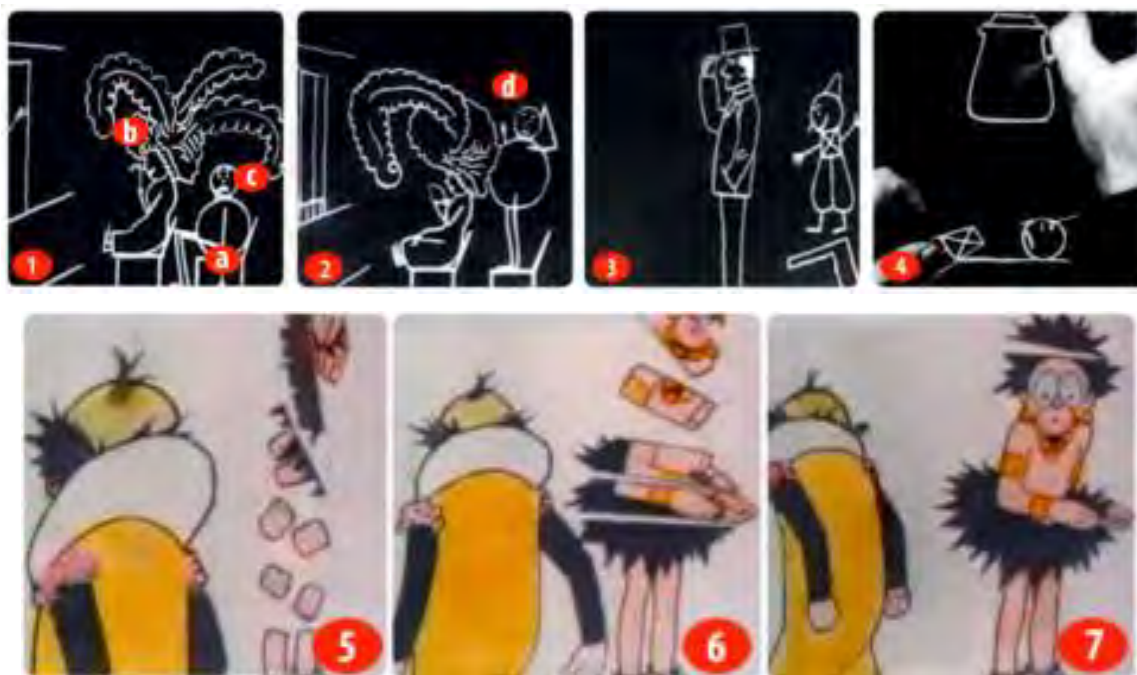


Fonte: Imagem editada pela pesquisadora a partir do site <<http://www.emilereynaud.fr>>. Acesso em: 20 jan. 2014.

³⁸ *Stop and start* é uma técnica descoberta ao acaso por Georges Méliès que, desde então, a utilizou com frequência nos seus filmes descritos como “filmes de truques” (*trich films*).

Esta lista de possibilidades de interpretações sobre o *cinema de animação*, sugerida por Cavalier (2011), poderia ser ampliada com a indicação do filme de Emile Cohl, *Fantasmagorie* (1908, Figura 19, itens 1 a 4) ou, ainda, com *Little Nemo* (1911, itens 5 a 7), de Winsor McCay. Na visão de Rodolfo Sáenz Valiente (2008, p. 23), Cohl produziu vários filmes com *desenhos* animados que “estabeleceram um princípio básico da animação – *quanto menos realista é uma imagem, mais longe irá a imaginação da audiência*”.³⁹

Figura 19: Fotogramas de *Fantasmagorie* e *Little Nemo*



Fonte: Imagem editada pela pesquisadora. Itens 1 a 4 (HILTY, 2013, p. 58-59), itens 5 a 7 em <<http://youtu.be/uW71mSedJuU>>. Acesso em: 20 jan. 2014.

Esses elementos são observados em *Fantasmagorie* através da interação entre três personagens. O primeiro deles (item 1a) tem o seu campo de visão perturbado pelo outro, (item 1b), e olha indignado para um terceiro (item 1c) – que pode ser o animador ou a plateia – e toma uma atitude (item 2d) para resolver o seu problema. Já em *Little Nemo*, além de

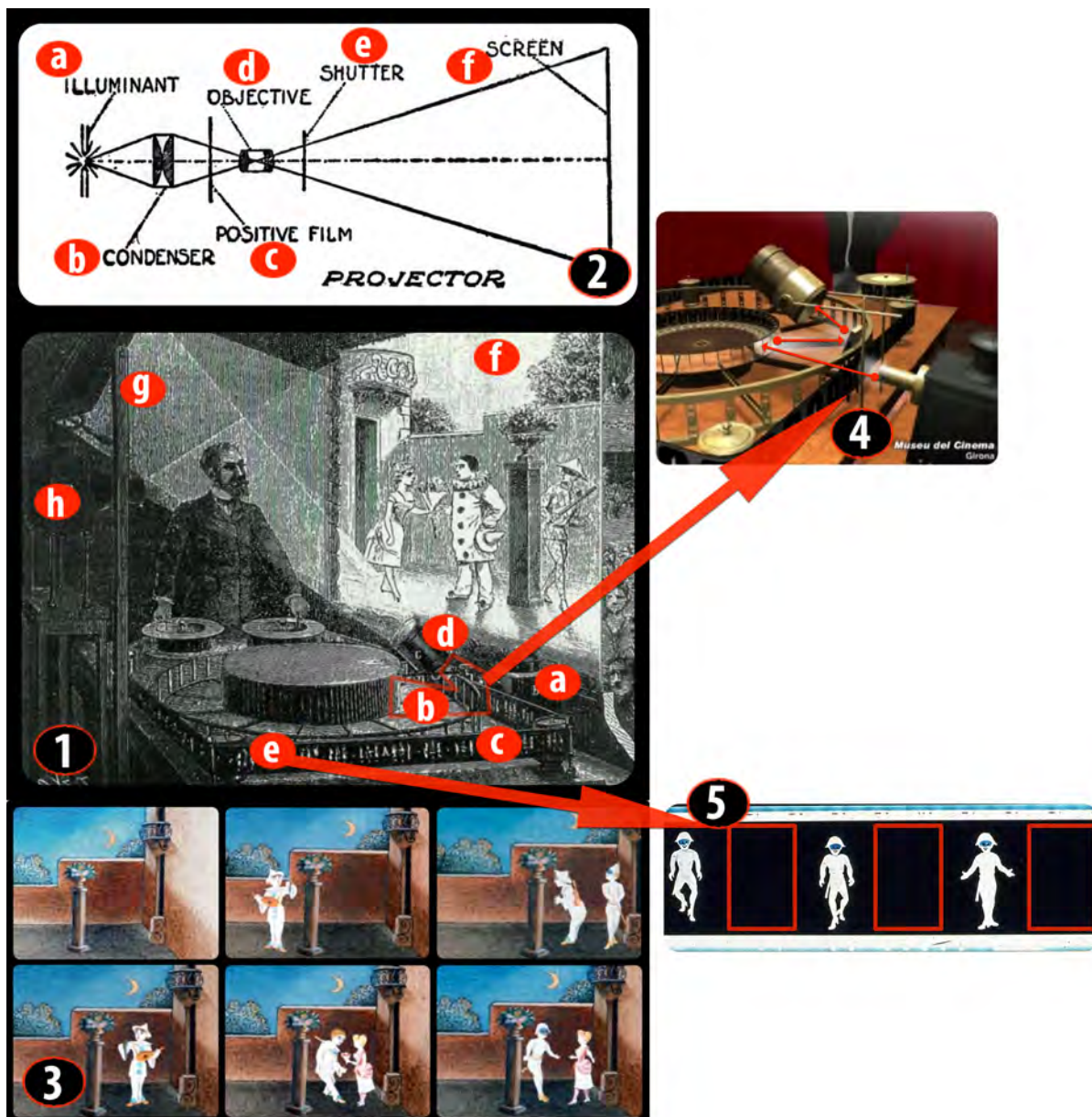
³⁹ Tradução livre do trecho: “establecieron un principio básico de la animación: ‘cuanto menos realista es una imagen, más libremente correrá la imaginación de la audiencia’” (SÁENZ VALIENTE, 2008, p. 23 – grifo do autor).

deformar os personagens, McCay faz com que alguns surjam na tela, de maneira inusitada, através de pedaços (Figura 19, itens 5 a 7).

Tendo isto posto, apresenta-se a interpretação de que o *Teatro Óptico* de Charles-Émile Reynaud (Figura 20) é o marco inicial do *cinema de animação*, mediante dois aspectos identificados.

O primeiro aspecto (Figura 20, itens 1 e 2, página seguinte) diz respeito aos modos de produção e projeção dos filmes vigentes no período entre os séculos XIX e XX, referindo-se ao pressuposto de que há um conjunto de elementos que operam simultaneamente, formando o princípio básico dos projetores cinematográficos. O esquema explicativo proposto por Edwin Lutz (item 2), aponta para a presença de: fonte de luz (item 2a); condensador (item 2b); imagens sequenciais em tiras flexíveis perfuradas e contínuas (item 2c) – e não cíclicas, conforme visto nos aparelhos óptico-mecânicos; lentes (item 2d) e bloqueador intermitente (item 2e) para, então, originar as imagens em movimento numa tela (item 2f). Percebe-se que a inventividade do *Teatro Óptico*, criado e manipulado por Reynaud, e descrita por Gaston Tissandier (1892) para a revista francesa *La Nature* (ver Anexo J), incorpora esses elementos. O foco de luz (item 1a) ilumina cada uma das poses (leia-se fotogramas, embora essa nomenclatura ainda não estivesse estabelecida na época) que foram pintadas em fita transparente e flexível (item 1c) de maneira que, uma a uma, sejam projetadas sobre um cilindro central, com espelho facetado que, por sua vez, produz uma nova projeção para outro espelho posicionado na diagonal de uma lente de aumento (item 1d). Infere-se que o interruptor intermitente (item 1e) – que possibilita o efeito da ilusão do movimento pela persistência retiniana, descrito por Peter Roget, em 1824 – está circunscrito na técnica de pintura realizada sobre a fita, isto é, o uso da tinta translúcida nos personagens e da tinta preta opaca nos intervalos entre as poses (item 5). Para completar o efeito na tela de projeção (item 1f), Reynaud utiliza um tipo de lanterna mágica (item 1h) para projetar o cenário (fundo fixo) no qual os personagens surgem animados. São duas projeções simultâneas com fonte de origem distintas para os personagens (item 1g) e para o cenário (item 1h).

Figura 20: O cinema de animação, marco inaugural em Reynaud (1892)



Fonte: Imagem editada pela pesquisadora. Item 1 (TISSANDIER, 1892, p. 128); item 2 (LUTZ, 1926, p. 48); item 3 (WELLS, 2013, p. 57); item 4 (Musel de Cinema, Girona, <http://goo.gl/Sm3tDv>), e item 5 (BBC-News, <http://goo.gl/Q1CVHS>). Acesso em: 20 jan. 2014.

O segundo aspecto refere-se às imagens que são projetadas; relaciona-se com os itens 1 e 3, ou seja, as *Pantomines*. Após assistir à cópia de *Pauvre Pierrot* (1892, item 3)⁴⁰, na exposição *Movie-se: no tempo da animação*⁴¹, percebe-se o ineditismo que caracteriza esse trabalho de Reynaud. Trata-se de um filme que se propõe (e consegue) ser uma narrativa, ao apresentar as algumas aventuras e desventuras no enlace amoroso entre três personagens, Columbine, Harlequin e Pierrot⁴².

Os dois aspectos mencionados (modos de produção e projeção; imagens e narrativa projetadas), além de ocorrerem a partir da relação *homem-aparelho*, leia-se *Charles-Émile Reynaud-Teatro Óptico*, revelam a integração de duas características não demonstradas até então. Portanto, constitui-se num acontecimento inaugural cujo princípio da *especificidade* (FOUCAULT, 1996, 1997) se manifesta pela regularidade de sua reescrita tanto no âmbito do cinema de animação como no cinema a partir do registro da ação ao vivo (*live-action*), desenvolvido por outros cineastas precursores como os irmãos Lumière e Georges Méliès. Aliás, dentre os primeiros filmes de animação de cineastas como os americanos James Stuart Blackton e Winsor McCay e o francês Emile Cohl, o caráter que prevalece é o da ordem da experimentação. Verifica-se a projeção de performances pessoais nas quais seus autores registravam o passo a passo de seus desenhos animados, utilizando o truque de parada de filmagem da câmera, também conhecido como *stop-action*, *stop-frame* e *stop-motion*.

Em se tratando do panorama histórico do cinema de animação, no contexto mundial, o conteúdo é amplo e pode ser pesquisado através de recortes já existentes. Dentre as opções identificadas estão coletâneas que passaram por um processo de curadoria: *O Melhor do Anima Mundi* – 67 filmes; *Animemória* – 22 catálogos *on-line* do festival *Anima Mundi* (ver Anexo L); o *Academy Awards* (Oscar) – banco de dados (ver Anexo M) e, ainda, o

⁴⁰ *Pauvre Pierrot* foi restaurado pelo animador francês Julien entre os anos de 1986 e 1996. O rolo original foi transferido para a animação em película fílmica e, após, digitalizado (WELLS, 2013).

⁴¹ *Movie-se: no tempo da animação* – mostra internacional sobre a história da animação nos últimos 150 anos. Idealizada e desenvolvida pela Barbican Centre (Inglaterra), ocorreu no Brasil em 2013, entre os meses de fevereiro e abril, no Centro Cultural Banco do Brasil, Rio de Janeiro; e entre maio e julho na mesma instituição, no Distrito Federal (Disponível em: <<http://goo.gl/5lmKe>> e <<http://goo.gl/ad3RUu>>. Acesso em: 20 jan. 2014).

⁴² Columbine é cortejada por Harlequin e Pierrot. O primeiro é brincalhão e conquista a simpatia de Columbine, enquanto o segundo, Pierrot, é infeliz em suas abordagens, mesmo que se proponha a ser romântico ao entregar flores e cantar uma serenata (Disponível em: <<http://www.emilereynaud.fr/index.php/post/Pauvre-Pierrot>>. Acesso em: 20 jan. 2014).

documentário *Um século de animação* (*Animated Century*, Adam Snyder e Irina Margolina, 2003). Entretanto, visando ao olhar arqueológico sobre o cinema de animação, optou-se por destacar cortes horizontais que funcionam como fotografias (conforme mencionado no capítulo *Arqueologia da Cinema de Animação: do pós ao pré-cinema*) que apontam para configurações específicas que revelam a existência ou recorrência de determinados processos. Mantendo o foco investigativo nas dimensões sugeridas por Michael Foucault (1996, 1997), e tendo como base as imagens e textos presentes no livro do historiador Stephen Cavalier (2011) e do catálogo da mostra internacional *Movie-se: no Tempo da Animação* (HILTY; PARDO, 2013), identificou-se a manifestação da **especificidade**, dimensão que evoca as categorias de regularidade e reescrita, em:

(a) *superfícies táteis* (Figura 21) – quer seja fachada de prédios históricos – *Porto Alegre o Futuro já começou* (item 1, A4D Tratoon, 2012), paredes de prédios abandonados, *Muto* (item 2, Blu, Itália, 2008) ou o corpo humano – *Cavalheiro Grudento* (item 3 – Zhou Xiaohu, China, 2002).

Figura 21: Abordagem arqueológica – cinema de animação em superfícies táteis



Fonte: Imagem editada pela pesquisadora. Item 1: <<http://vimeo.com/39366357>>; item 2: <<http://youtube/uuGaqLT-gO4>>; item 3: HILTY; PARDO (2013, p. 53); item 4: <<http://www.lascaux.culture.fr>>. Acesso em: 20 jan. 2014.

(b) *transmiditização* (Figura 22) – cineastas precursores como Charles-Émile Reynaud, James Stuart Blackton, Winsor McCay e Emile Coh, eram ilustradores de personagens e histórias em quadrinhos. Winsor McCay, por exemplo, provavelmente seguindo conselhos técnicos de James Stuart Blackton (CAVALIER, 2011), adaptou *Litte Nemo in Slumberland* (tira em quadrinhos que publicava semanalmente, entre 1905 e 1913 no jornal americano *New York*

Herald, item 4) para o filme que mistura filmagem de ação ao vivo com trechos de animação, chamado *Little Nemo* (1911, item 3).

Como se pode ver pela tela de abertura do filme (item 2), tornar os desenhos ilustrados em desenhos animados é um feito que merece destaque, através da chamada: “o famoso cartunista agora com seus desenhos animados”. Esta ideia foi reescrita em outros dois *acontecimentos*: um no filme animado homônimo (item 5, Masami Hata, William T. Hurtz, Estados Unidos, 1989) e outro como *Google Doodle*⁴³ num tipo de apresentação que mistura os quadrinhos, a animação e interatividade em plataforma digital (item 1).

Figura 22: Abordagem arqueológica – cinema de animação em mídias distintas



Fonte: Imagem editada pela pesquisadora a partir de fontes localizadas na internet. Item 1: <<http://goo.gl/diafnD>>; itens 2 e 3: <<http://youtu.be/kcSp2ej2S00>>; item 4: <<http://www.comicstriplibrary.org>>; item 5: <<http://goo.gl/0kGS3C>>. Acesso em: 20 jan. 2014.

(c) *reproduzibilidade* (Figura 23) – com as entradas das tecnologias digitais nos modos de produção das imagens do cinema de animação, entra-se na era citada por Benjamin (1990), a reproduzibilidade. Embora não sejam cópias feitas por máquinas e sim por equipes de pessoas

⁴³ *Google Doodle* são logotipos publicados pelo sistema de busca Google para homenagear feriados, eventos e personalidades.

com habilidades específicas, este tipo de prática (*mockbuster*) é recorrente desde 1990, conforme se pode observar nos exemplos a seguir.

Figura 23: Abordagem arqueológica – cinema de animação e a reprodutibilidade digital



Fonte: Imagem editada pela pesquisadora a partir de imagens encontradas em <<http://goo.gl/1FwFao>>. Acesso em: 20 jan. 2014.

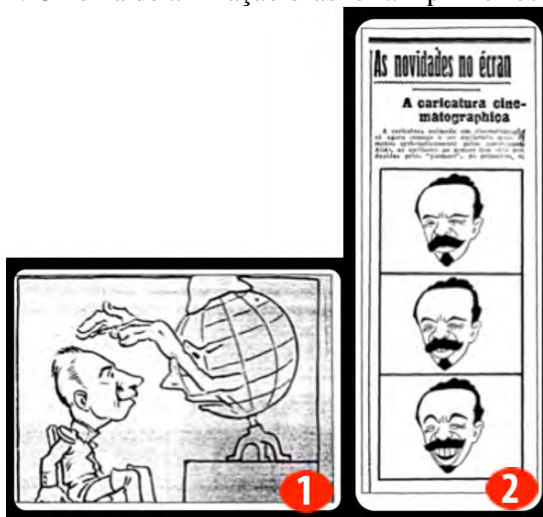
Identificado o marco inaugural das imagens do cinema de animação mundial – cujo princípio da especificidade se manifesta pela regularidade de sua reescrita – que serviu como modelo para identificar outros exemplos nesta perspectiva, ajustou-se o foco para averiguar como isso procede em âmbito nacional, no Brasil.

4.2 CINEMA DE ANIMAÇÃO NO BRASIL

Pesquisar sobre o marco inicial no cinema de animação no Brasil remete a informações imprecisas que indicam mais probabilidades que comprovação. A *Enciclopédia do Cinema Brasileiro* (RAMOS; MIRANDA, 2000), por exemplo, afirma que desde 1907 há ocorrências de pequenas charges animadas feitas pelo cartunista Raul Pederneiras e projetadas em sessões de cinejornais da época. Os autores afirmam, mas não mencionam, a origem desse dado e, sendo assim, não pode ser legitimado. O professor Antonio Moreno foi pioneiro ao lançar, em 1978, o livro sobre *A Experiência Brasileira no Cinema de Animação* e afirmar que o primeiro filme brasileiro de animação é de 1917, intitulado *O Kaiser* – curta-metragem do ilustrador e cartunista Álvaro Marins, mais conhecido como Seth. Segundo o autor, essa

afirmação é possível, pois, além do relato de familiares, foram encontradas imagens em revistas da época, como a *Ciarte* (Figura 24), notificando tal feito.

Figura 24: Cinema de animação brasileira – primeiros registros



Fonte: MORENO (1978, p. 51-52).

Na mesma edição que consta a imagem que representa a ideia principal do filme de Seth (Figura 24, item 1) ou seja, um *kaiser* (imperador) que pretende conquistar o mundo com o seu chapéu, mas acaba sendo engolido por ele – há uma notícia (item 2) sobre novidades nas telas dos cinemas, isso em 1917, com a projeção de caricaturas cinematográficas realizadas por animadores americanos.

Avançando o olhar sobre o cinema de animação no Brasil, pela abordagem arqueológica foucaultiana, tendo como base os filmes assistidos nas salas de cinema brasileiras; o artigo de Antonio Moreno (2013) – que apresenta o recorte da animação no período de 1970 a 1995 – e o montante de fruições e aprendizados vivenciados no *Anima Mundi*, entre os anos de 2009 a 2013, encontraram-se os princípios da especificidade (item a), da *descontinuidade* (item b) e da *inversão* (item c), isto é:

(a) *especificidade* (Figura 25) – a reescrita do cinema de animação brasileiro através de alterações nos modos de produção de filmes em longa-metragem:

- (a.1) *O Menino e o Mundo* (Alê Abreu, São Paulo, 2013) – reinventa a experiência brasileira da animação, nas telas das salas de cinema, ao apresentar um filme que tem suas imagens percebidas pelo senso tátil e pela musicalidade (Figura 25, item 1). Embora o filme seja digital na sua projeção (não foi transferido para a película de 35 mm) seus modos de produção pertencem aos paradigmas pré-fotográfico e fotográfico, uma vez que várias imagens, em especial os cenários, foram desenhados e pintados no papel, para, depois, serem digitalizados;
- (a.2) *Minhocas, o Filme* (Paolo Conti e Artur Nunes, Santa Catarina, 2013) – apresenta-se como o primeiro longa-metragem brasileiro cujas imagens se originam na captura digital, quadro a quadro, da animação de bonecos na técnica *stop-motion* (item 2) mas que, além disso, gerou inventividades necessárias (técnicas e tecnológicas)⁴⁴ para a sua realização;
- (a.3) *Brasil Animado* (Mariana Caltabiano, Rio de Janeiro, 2011) – recorre à tecnologia digital para compor cenas (item 3) que misturaram imagens de atores em ação real (*live-action*) com cenas de animação em 2D (desenho animado, bidimensional) acrescido do efeito de projeção em estereoscopia (3-D);
- (a.4) *Cassiopeia* (Clóvis Viera, São Paulo, 1995), inova por demonstrar que um filme pode ser feito contendo imagens totalmente no formato digital (item 4), através do uso de programas específicos dedicados à técnica de animação 3D (modelagem tridimensional);
- (a.5) *Piconzé*⁴⁵ (Ypê Nakashima, São Paulo, 1972) – faz a inclusão de cores no filme de animação⁴⁶ (item 5);

⁴⁴ Inventividades de *Minhocas, o Filme*, disponível em: <<http://goo.gl/pY4nT6>> e <<http://goo.gl/EENgtf>>. Acesso em: 20 jan. 2014.

⁴⁵ *Piconzé*, longa-metragem animado por Ypê Nakashima, pode ser assistido em: <<http://goo.gl/6D4iZ>>. Acesso em: 20 jan. 2014.

⁴⁶ Segundo Antonio Moreno (1978), o primeiro longa-metragem brasileiro a inserir cores chama-se *Presente de Natal*, de Álvaro Henrique Gonçalves, em 1970. Contudo, o filme enfrentou diversos problemas que o impossibilitaram de ser projetado. Sendo assim, *Piconzé* acaba recebendo tal reconhecimento.

Figura 25: Filmes que reescrevem os longas-metragens animados no Brasil



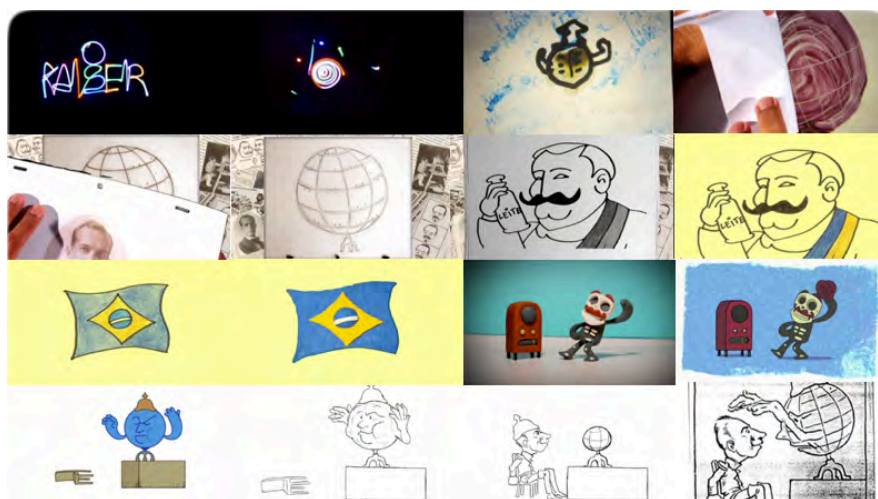
Fonte: Imagens coletadas na internet e editadas pela pesquisadora.

(a.6) *Sinfonia Amazônica* (Anélio Latini Filho, 1953) – demonstra que um filme de animação (item 6), pode resultar de um montante de aproximadamente quinhentos mil desenhos, feito ao longo dos anos, por uma única pessoa (MORENO, 1978). Embora o filme seja em preto e branco, o uso da cor era uma intenção a ser operacionalizada assim que os aparelhos permitissem.

(b) *descontinuidade* (Figura 26) – os primeiros filmes de animação, conforme depoimentos apresentados no documentário *Luz, Anima, Ação* (Eduardo Calvet, Rio de Janeiro, 2013) eram feitos através do esforço individual, autodidata e, por vezes, heroico, de pessoas como Seth, Luis Sá, Luiz Seel, Humberto Mauro, Anélio Latini Filho, Chico Liberato, entre outros. Na atualidade, a animação autoral no Brasil (autoral enquanto filme feito somente por uma pessoa e para ser projetado nas telas das salas de cinema), praticamente inexistente. Percebe-se que os modos de produção das imagens do cinema de animação brasileira, na contemporaneidade, se manifestam pela diversidade expressa na coletividade que integra os trechos de animação com autorias distintas, isto é:

(b.1) o *cadáver esquisito*⁴⁷ animado (Marão, Zé Brandão, Stil, Pedro Iuá, Marcos Magalhães, Diego Akel, Fábio Yamaji e Rosana Urbes, Brasil, 2013)⁴⁸ que homenageia o filme *O Kaiser* (Seth, 1917) e conta com oito trechos distintos de animação (Figura 26).

Figura 26: Cinema de animação brasileira – diversidade e coletividade, homenagem a *O Kaiser*



Fonte: *Frames do documentário Luz, Anima, Ação* (Eduardo Calvet, Rio de Janeiro, 2013).

Essa brincadeira animada foi proposta para oito animadores brasileiros que sabiam apenas que o filme deveria iniciar pela única imagem de referência que se tem de *O Kaiser* (Figura 26, item 1). O primeiro animador faz a tarefa até certo ponto (algo próximo a um minuto) e passa o último fotograma (quadro) para o próximo animador da lista. Este, não sabendo como foi feita a animação anterior, inicia a realização da sua tarefa e mantém a conduta de entregar o último fotograma da sua animação para o próximo animador. E assim o filme transcorre sucessivamente até o último animador da lista. O que se percebe é o desprendimento em realizar uma obra coletiva, sem o controle sobre todas as etapas, sobre todos os fotogramas (comum para quem produz imagens para o cinema de animação). O resultado final demonstra que: todos os

⁴⁷ Cadáver esquisito é a tradução para a expressão *Cadavre exquis* – jogo proposto por um grupo de artistas surrealistas, em 1925.

⁴⁸ Trecho sobre este filmete animado está disponível em: <<http://goo.gl/osyXBo>>. Acesso em: 20 jan. 2014.

animadores participantes, de um jeito ou de outro, retomaram o conceito principal do “personagem que deseja conquistar o mundo, mas é engolido por ele”; a diversidade das animações constitui-se uma qualidade visual e cinética que surge conforme a conveniência e habilidade de cada animador;

(b.2) a homenagem aos 20 anos do *Anima Mundi* (Rio de Janeiro, 2012) – animação coletiva (Figura 27) realizada por mais de 40 animadores brasileiros que criaram uma nova situação para cada um de seus personagens (já reconhecidos pela presença em curtas-metragens): entrar numa das salas de projeção dos filmes no *Anima Mundi* e se acomodar como se fossem participar dessa festa comemorativa.

Figura 27: Cinema de animação brasileira – diversidade e coletividade (*Anima Mundi*)

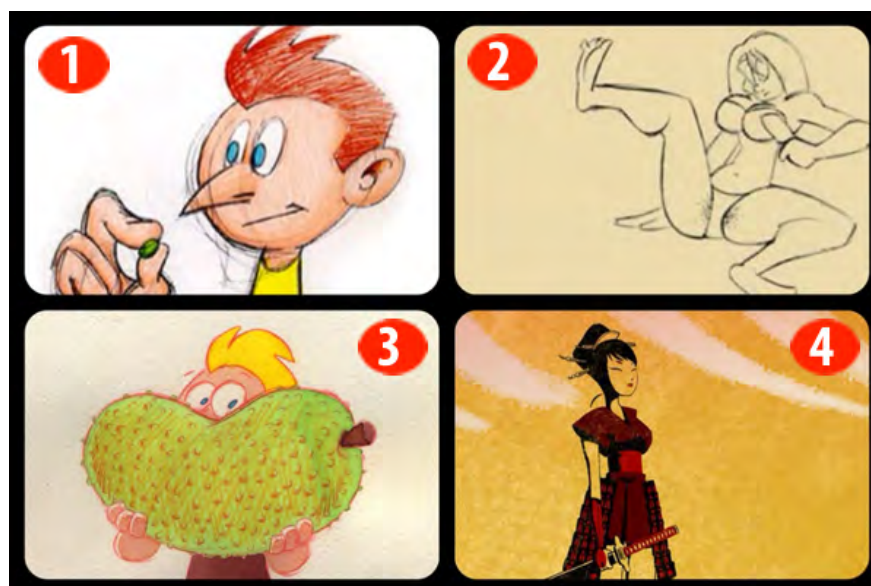


Fonte: Fotograma digital do vídeo disponível em:
<<http://vimeo.com/45882539>>. Acesso em: 20 jan. 2014.

(b.3) a série *Engole*, realizada entre 2003 e 2013 – composta por quatro filmes de curta-metragem (Figura 28), contém trechos animados de maneira independente pelos animadores convidados, desde que mantivessem o propósito de representar circunstâncias com potencialidade para causar algum desconforto à plateia que a assistisse. *Engolervilha*, item 1 (Marão, Rio de Janeiro, 2003) com a participação de

Cláudio Roberto, Carlos D, Mórtimer Só, Fábio Yamaji, Demian e Fernando Miller; *Engole Duas Ervilhas*, item 2 (Marão, Rio de Janeiro, 2006) com a participação de Diego Stoliar, Alessandro Monnerat, Eduardo Perdido, Thomas Larson, Pedro Iuá e Rosaria; *EngoleLogoUmaJacaEntão*, item 3 (Marão, Rio de Janeiro, 2011), com a participação de Tiago MAL, Guilherme Coutinho, Alex Antunes, Soldado, Alberto Rodrigues, Diego Akel e Andrei Duarte; *Engole ou Cospervilha?*, item 4 (Marão, Rio de Janeiro, 2013) com a participação de David Mussel, Pedro Eboli, Fernanda Valverde, Jonas Brandão, Giuliana Danza, Gabriel Bitar e Zé Alexandre.

Figura 28: Cinema de animação brasileira – diversidade e coletividade (*Engole*)



Fonte: Marão Filmes <<http://goo.gl/ixqa9w>>, acesso em: 20 jan. 2014.

(b.4) *O Divino, De Repente* (Fábio Yamaji, São Paulo, 2009) – o filme de animação como um conjunto de técnicas (*stop-motion* – item a, desenho animado – item b, rotoscopia – item c, *pixilation* – item d, *flipbook* – item e) que foram produzidas (Figura 29), cada uma delas, por animadores convidados: Marão, Fernando Miller, Pedro Iuá, Bruno Mazzilli, Caterina Renaux, Daniela Mochida, Etienne Yamamoto, Gika e Jozz.

Figura 29: Cinema de animação brasileira – diversidade e coletividade, em o *Divino, de Repente*



Fonte: Porta Curtas <<http://goo.gl/rW7kcG>>, acesso em: 20 jan. 2014.

(c) *inversão* – a ebulição e efervescência que agita o cenário brasileiro do cinema de animação, através do lançamento de cinco longas-metragens – *Uma História de Amor e Fúria* (Luiz Bolognesi, 2013), *Minhocas* (Paolo Conti, Arthur Nunes, 2013), *O Menino e o Mundo* (Alê Abreu, 2013), *Até que a Sbornia nos Separe* (Otto Guerra, Ennio Torresan Jr., 2013) e *As Aventuras do Avião Vermelho* (Frederico Pinto, José Maia, 2013) – rompe com a lógica até então vigente, ou seja, assistir esporadicamente, nas salas de cinema, novos longas-metragens animados no Brasil.

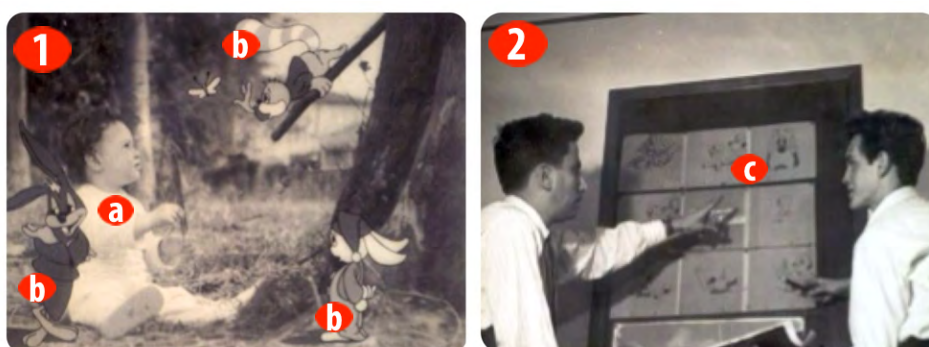
Identificado o marco inaugural do cinema de animação brasileira – relacionado às mídias que precedem o cinema, como a ilustração editorial no formato de charges e histórias em quadrinhos – e algumas *especificidades*, *descontinuidades*, bem como um exemplo de *inversão* que caracterizam as imagens do cinema de animação brasileira, ajustou-se novamente o foco, aproximando-o de uma instância menor, regional, o cinema de animação no Rio Grande do Sul.

4.3 CINEMA DE ANIMAÇÃO NO RIO GRANDE DO SUL

Valendo-se da abordagem arqueológica e fundamentando-se em dados apresentados pelo documentário *Os Pioneiros do Cinema de Animação Gaúcho* (Norton Simões e Luiza Tigre, 2008), os primeiros registros do cinema de animação no Rio Grande Sul revelam *acontecimentos* pautados pelo princípio da *inversão*, caracterizado pelo surgimento de algumas iniciativas que foram interrompidas, isto é:

(a) *Animatographia Filmes*, entre 1947 e 1951⁴⁹ – experimentando os formatos 8 mm e 35 mm, Waldir Bicca Figueiredo e Pierre Afonso Rousselet descobriram como aplicar cores nas películas fílmicas e, ainda, como adicionar desenhos animados sobre fotogramas com imagens de pessoas (Figura 30, item 1) em ação real (*live-action*), além de buscarem referências nos trabalhos realizados pelos estúdios Disney (item 2).

Figura 30: Cinema de animação no RS – *Animatographia Filmes*



Fonte: Norton Simões e Luiza Tigre, 2008, vídeo.

(b) o *Fotocine Clube Gaúcho*, entre 1957 e 1959 – realizou filmes experimentando a animação através da movimentação de bonecos, como em *O naufrago* (Figura 31, item 1) e *Guerra e Paz* (item 2), de Nelson França Furtado.

⁴⁹ O Animatografia Filmes teve uma breve vigência (quatro anos), pois foi totalmente destruído por um incêndio em 24 de novembro de 1951, em função de experimentos realizados com película fílmica no projetor (ver Anexo N).

Figura 31: Cinema de animação no RS – *Animatographia Filmes*



Fonte: Norton Simões e Luiza Tigre, 2008, vídeo.

Entretanto, cabe lembrar que a perspectiva arqueológica busca índices históricos com foco na contemporaneidade. Sendo assim, fundamentando-se no levantamento sobre as produtoras/estúdios vigentes no Rio Grande do Sul (ver Apêndice L) identificaram-se *singularidades* (Figura 32, itens 1 a 12, página seguinte) que reescrevem o cinema de animação gaúcha, a partir dos seguintes filmes:

- (a) *Até que a Sbornia nos Separe* (Otto Guerra, Ennio Torresan Jr., 2013) – item 1, longa-metragem em que todas as etapas dos modos de produção de suas imagens foram feitas em ambiente digital, pertence ao paradigma pós-fotográfico;
- (b) *As Aventuras do Avião Vermelho* (Frederico Pinto, José Maia, 2013) – item 2, longa-metragem com imagens produzidas em quatro etapas distintas: (1) sequência de desenho em papel, uso da lapiseira; (2) digitalização dos desenhos, uso de escâner; (3) colorização dos desenhos, composição dos elementos em cada plano, uso de programas específicos da área; (4) edição/montagem narrativa dos planos e sequências, uso de programas em computadores, pertence aos paradigmas fotográfico e pós-fotográfico;
- (c) *Cafeka* (Natália Cristine, 2012) – item 3, curta-metragem com imagens produzidas em cinco etapas distintas: (1) sequência de desenho em papel, uso da lapiseira; (2) redesenho da sequência sobre copos de café; (3) digitalização da sequência com captura digital através de máquina fotográfica; (4) ajuste digital sobre elementos capturados em plano, (5) edição/montagem narrativa dos planos e sequências, uso de programas em computadores, pertence aos paradigmas fotográfico e pós-fotográfico;

- (d) *Propriedades de uma Poltrona* (Rodrigo John, 2010) – item 4, curta-metragem com imagens produzidas em quatro etapas distintas: (1) animação 3D – modelagem tridimensional digital; (2) animação 2D e roscopia em ambiente digital; (3) composição dos elementos em cada plano, uso de programas específicos da área; (4) edição/montagem narrativa dos planos e sequências, uso de programas em computadores, pertence ao paradigma pós-fotográfico;
- (e) *X-Coração* (Lisandro Santos, 2007) – item 5, curta-metragem com imagens produzidas em seis etapas distintas: (1) desenho base (folha de modelo, *model sheet*) dos personagens em papel; (2) digitalização das folhas de modelo de cada personagem; (3) adequação do personagem ao ambiente digital (programa específico) no qual seus membros são separados (recortes digitais) para que estejam autônomos para serem movimentados, quase como marionetes; (4) animação dos personagens em ambiente digital; (5) composição dos elementos em cada plano, em ambiente digital; (6) edição/montagem narrativa dos planos e sequências, uso de programas em computadores, pertence aos paradigmas fotográfico e pós-fotográfico;

Figura 32: Cinema de animação no RS – especificidades e inversão



Fonte: Ver notas de pé de página.⁵⁰

⁵⁰ Item 1 <<http://goo.gl/iEY9nu>>, item 2 <<http://goo.gl/Y1N2ya>>, item 3 <<http://goo.gl/9g5aoy>>, item 4 <<http://goo.gl/Ame0BE>>, item 5 <<http://goo.gl/3WuCga>>, item 6 <<http://goo.gl/AsANuA>>, item 7 <<http://goo.gl/FMfyfD>>, item 8 <<http://goo.gl/f247m8>>, item 9 <<http://goo.gl/H7o2TD>>, item 10 <<http://goo.gl/AjP0KI>>, item 11 <<http://goo.gl/knsplS>>, item 12 <<http://goo.gl/WKi14b>>.

- (f) *Wood & Stock: Sexo, Orégano e Rock'n'Roll* (Otto Guerra, 2006) – Figura 32, item 6, longa-metragem com imagens produzidas em quatro etapas distintas: (1) sequência de desenho em papel, uso da lapiseira e pincel com tinta nanquim; (2) digitalização dos desenhos, uso de escâner; (3) colorização dos desenhos, composição dos elementos em cada plano, uso de programas específicos da área; (4) edição/montagem narrativa dos planos e sequências, uso de programas em computadores, pertence aos paradigmas fotográfico e pós-fotográfico;
- g) *Nave Mãe* (Otto Guerra e Fábio Zimbres, 2004) – item 7, curta-metragem em que todas as etapas dos modos de produção de suas imagens foram feitas em ambiente digital, modelagem tridimensional, pertence ao paradigma pós-fotográfico;
- h) *Aquarela* (Andrés Lieban, 2003) – item 8, curta-metragem em que todas as imagens foram produzidas em ambiente digital, desenhos animados originados e vetores matemáticos que deixam o arquivo final leve em tamanho de *kbytes*, geralmente utilizados para a internet, pertence ao paradigma pós-fotográfico;
- i) *Docinhos* (Frederico Pinto, José Maia, 2002) – item 9, curta-metragem com imagens produzidas em cinco etapas distintas: (1) modelagem (escultura) dos objetos, (2) captura dos movimentos, quadro a quadro, com Truca 35 mm; (3) montagem da sequência, pertence aos paradigmas fotográfico e pós-fotográfico;
- j) *Rocky e Hudson* (Otto Guerra, 1994) – item 10, longa-metragem com imagens produzidas em quatro etapas distintas: (1) sequência de desenho em papel, (2) cópia dos desenhos para folhas de acetato, uso de caneta nanquim; (3) pintura dos desenhos, nas folhas de acetato, uso de tinta acrílica, (5) registro, quadro a quadro, dos desenhos, uso de Truca 35 mm, (6) montagem das cenas e sequências, pertence aos paradigmas pré-fotográfico e fotográfico;
- k) *O Natal do Burrinho* (Otto Guerra, 1984) – item 11, curta-metragem com imagens produzidas em quatro etapas distintas: (1) sequência de desenho em papel, (2) cópia dos desenhos para folhas de acetato, uso de caneta nanquim; (3) pintura dos desenhos, nas folhas de acetato, uso de tinta acrílica, (5) registro, quadro a quadro, dos desenhos, uso de Truca 35

mm, (6) montagem das cenas e sequências, pertence aos paradigmas pré-fotográfico e fotográfico;

k) *Comerciais para a televisão* (Otto Guerra, desde 1978) – item 12, curtas-metragens com imagens produzidas em quatro etapas distintas: (1) sequência de desenho em papel, (2) cópia dos desenhos para folhas de acetato, uso de caneta nanquim; (3) pintura dos desenhos, nas folhas de acetato, uso de tinta acrílica, (5) registro, quadro a quadro, dos desenhos, uso de Truca 35 ou 16 mm.

Partindo desse recorte da filmografia gaúcha no cinema de animação é possível reconhecer a manifestação de *especificidades*:

(a) vários filmes (Figura 32, itens 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 10, 11 e 12) recorrem aos desenhos animados como base para a produção dessas imagens animadas, seja em papel ou em ambiente digital. Através da leitura da monografia sobre a Otto Desenhos Animados (MACHADO, 2000) e da pesquisa realizada sobre a influência de mestres argentinos (SCHNEIDER; RODRIGUES; BACK et al., 2011), foi percebida uma associação direta entre essa *especificidade* e dois *acontecimentos*:

(a.1) na década de 1970 surge em Porto Alegre a *Félix Follonier Produções*, produtora que, além de levar o nome de seu fundador, produz filmes animados para comerciais da televisão brasileira e ministra cursos para centenas de alunos porto-alegrenses. Alguns alunos como Otto Guerra e José Maia foram convidados para trabalhar na produção de comerciais na produtora de Follonier. Com os passar dos anos, esta condição é reescrita através da Otto Desenhos Animados (Figura 32, itens 1, 6, 10, 11 e 12);

(a.2) na década de 1990, Félix Follonier retorna para Porto Alegre, ofertando um novo curso nomeado *Cartoon International*, a partir do qual alunos como Lisandro Santos e Andrés Lieban reescrevem a filmografia gaúcha. Após trabalharem na Otto Desenhos Animados, cada um funda o seu estúdio/produtora *Cartunaria Desenhos* e *Laboratório de Desenhos*, respectivamente.

(b) embora sejam numa quantidade menos expressiva, há filmes nos quais os modos de produção têm como foco imagens tridimensionais, sejam elas modelagem digital (Figura 32, item 7 – *Nave Mãe*), sejam modelagem tradicional – escultura (item 9 – *Docinhos*);

(c) mescla entre desenhos animados e elementos tridimensionais, objetos (item 2, *Cafeka*).

Tendo isto posto, buscaram-se exemplares que pudessem ser aplicados ao *corpus* desta pesquisa, pensando pelo ponto de vista das transformações nos modos de produção dos filmes de animação. Foram selecionados os únicos longas-metragens (três) que constituem, até o momento, a filmografia gaúcha do cinema de animação (Figura 33).

Figura 33: Cinema de animação no RS – critérios da seleção para o *corpus* da pesquisa



Fonte: Imagem editada a partir de arquivos disponibilizados nos sites dos filmes.

Além do considerar que esses filmes pertencem, cada um nas suas particularidades, aos paradigmas evolutivos da imagem – pré-fotográfico, fotográfico e/ou pós-fotográfico (SANTAELLA, 2008), manteve-se o critério de relacioná-los, também, à tipologia dos modos de produção (mencionados na *Introdução*) e que serão detalhados no capítulo a seguir.

5

ARQUEOLOGIA DE TRÊS FILMES ANIMADOS: *Rocky e Hudson*, *Wood Stock* e *Até que a Sbornia nos Separe*

Com esta pesquisa pretende-se elaborar uma arqueologia dos modos de produção das imagens do cinema de animação. Para tanto, este capítulo propõe-se a responder aos objetivos formulados e registrados na *Introdução* da tese (páginas 31 e 32) ao apresentar o *corpus* da pesquisa através de três etapas: *definição e primeira abordagem metodológica – a pesquisa in loco*; *descrição de suas especificidades*; *segunda abordagem metodológica – sistematização, análise e síntese dos dados coletados*.

5.1 CORPUS DA PESQUISA: definição e abordagem metodológica (pesquisa *in loco*)

A escolha do *corpus* teve como pressuposto ser uma amostra representativa composta por filmes que possuem modos de produção que alteram o estatuto das imagens do cinema de animação. Identificou-se um potencial desta abordagem a partir de três filmes animados realizados pelo mesmo estúdio, Otto Desenhos Animados (Figura 34): *Rocky e Hudson*⁵¹ (Otto Guerra, 1994), *Wood & Stock: Sexo, Orégano e Rock'n'Roll*⁵² (Otto Guerra, 2005) e *Até que a Sbornia nos Separe*⁵³ (Otto Guerra, Ennio Torresan Jr., 2013).

⁵¹ Página com dados sobre *Rocky e Hudson*: <<http://goo.gl/8Ek5ir>>. Acesso em: 24 jan. 2014.

⁵² Doravante mencionado como *Wood & Stock*, site do filme: <<http://goo.gl/dHluQw>>. Acesso em: 24 jan. 2014.

⁵³ Doravante mencionado como *Sbornia*, site do filme: <<http://goo.gl/K6nFCT>>. Acesso em: 24 jan. 2014.

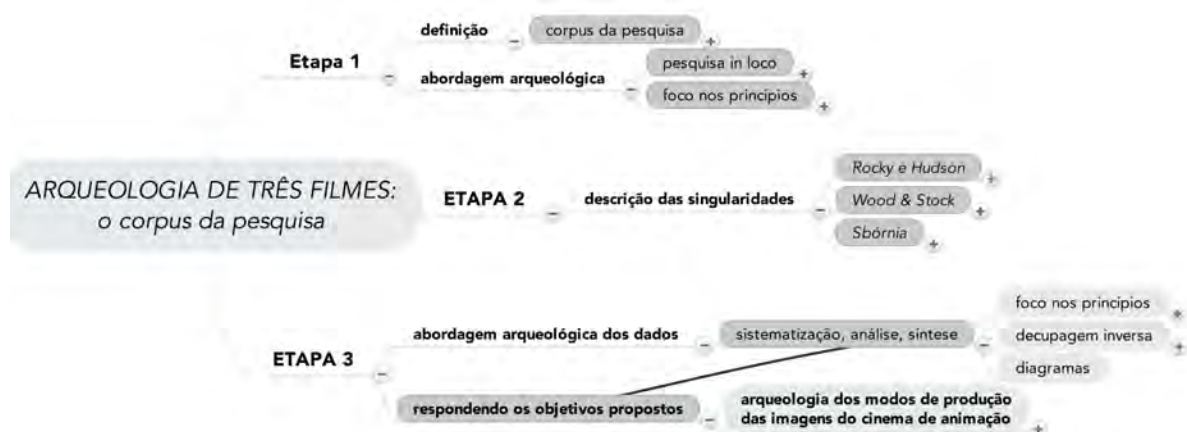
Figura 34: *Corpus* da pesquisa – cartazes dos filmes



Fonte: Site dos filmes (ver nota de pé de página).

O *corpus* da pesquisa recebeu três abordagens distintas (Figura 35): *pesquisa in loco*; *descrição de suas especificidades*, *sistematização*, *análise e síntese dos dados*, conforme demonstra a versão resumida do diagrama a seguir – ver Apêndice M):

Figura 35: *Corpus* da pesquisa – abordagens



Fonte: Autora da pesquisa.

A *pesquisa in loco* ocorreu entre os meses junho e setembro de 2013, na sede do estúdio Otto Desenhos Animados (Trav. Desemb. Vieira Pires, 76, Porto Alegre, RS) e foi operacionalizada mediante dois procedimentos: o diário de campo e as entrevistas. O **diário de campo** (Figura 36) - se refere ao acesso e manipulação de todos os documentos (papéis, acetatos, fotografias, imagens digitais, cenas animadas e anotações visuais) disponibilizados. Nesta etapa, os registros dos dados coletados foram feitos através de anotações manuscritas

(caderno e caneta), registros fotográficos e imagens originadas de capturas de telas digitais próprias de ambientes computacionais.

Figura 36: *Corpus* da pesquisa – acesso aos documentos



Fonte: Imagens coletadas e editadas pela autora da pesquisa.

Os documentos dos filmes *Rocky e Hudson* e *Wood & Stock* foram encontrados no sótão da casa que abriga o estúdio, dentro de pacotes organizados em caixas com numerações⁵⁴ (Figura 36, item 1). Dependendo do estado dos seus materiais (papéis e acetatos) era necessário manipulá-los próximo ao chão, na medida em que iam se decompondo (item 2), efeito este decorrente do tempo e condições de armazenamento⁵⁵, ou em cima de uma mesa auxiliar (item 3). Todos os materiais relacionados ao filme *Sbórnia*, por sua vez, foram disponibilizados no formato digital e o acesso ocorreu mediante cópia do *hard disk* (HD externo, item 4) pertencente ao diretor da animação, Fabiano Pandolfi. Paralelo a esta manipulação dos materiais, foram feitas anotações utilizando caderno e caneta reservados

⁵⁴ Esta ordenação não pode ser utilizada, pois a sua legenda estava em arquivo digital que foi perdido junto com um computador que teve seu *hard disk* (HD) corrompido. Portanto, inicialmente foi necessário abrir vários pacotes para descobrir seu conteúdo interno até compreender-se a lógica da numeração. Por exemplo, os materiais de *Rocky e Hudson* estavam nos pacotes com a numeração igual ou acima de 325.

⁵⁵ O uso de equipamento de produção individual (EPI) como máscara e luvas foi obrigatório em função da evidência da presença de traças e aranhas, bem como a suspeita da existência de alguns resíduos associados com urina e coliformes fecais de ratos e morcegos.

para esta tarefa que, juntamente com registros decorrentes de questões originadas nos momentos em que se assistia e reassistia aos filmes que compõem o *corpus* da pesquisa, objetivaram a formulação dos tópicos que direcionaram as questões das entrevistas (ver Apêndices N, O e P). As **entrevistas** (Figura 37, item 1 – Otto Guerra; item 2 – Fabiano Pandolfi; item 3 – José Maia) ocorreram em dias e horários em comum entre a agenda da pesquisadora e a disponibilidade dos entrevistados, sendo registradas através de dois formatos e equipamentos distintos de gravação (áudio-iPhone e vídeo-iPad), de propriedade da autora da pesquisa.

Figura 37: Os entrevistados da pesquisa



Fonte: Imagens coletadas e editadas pela autora da pesquisa.

Originalmente, a ideia era gravar somente o áudio das entrevistas. Contudo, objetivando ampliar a margem de segurança que possibilitasse evitar problemas como perda de dados que resultariam na necessidade de repetir a entrevista, optou-se por esta estratégia, recebendo a aprovação dos entrevistados. A realização das entrevistas ocorreu na ordenação descrita a seguir:

Quadro 5 – Ordenamento das entrevistas realizadas

Data	Entrevistado	Descrição
23/08/2013	Otto Guerra	Diretor de <i>Rocky e Hudson</i> , <i>Wood & Stock</i> e <i>Sbórnia</i> e diretor de animação de <i>Rocky e Hudson</i>
30/08/2013	Fabiano Pandolfi	Diretor de animação de <i>Sbórnia</i>
06/09/2013	José Maia	Diretor de animação de <i>Wood & Stock</i>

Fonte: Autora da pesquisa.

A escolha destes entrevistados deve-se ao critério de pertencerem a funções específicas como direção geral do filme ou, então, como diretor de animação. Este critério foi estabelecido por compreender-se que tais funções agregam a responsabilidade sobre as

escolhas dos modos de produção desses filmes, incluindo a definição das técnicas, tecnologias, membros da equipe e soluções necessárias durante o processo de realização.

5.2 CORPUS DA PESQUISA: descrição e especificidades

Rocky e Hudson foi lançado em 1994, durante o 22º Festival de Cinema de Gramado, e conquistou a condição de ser primeiro filme animado, no Rio Grande do Sul, em longa-metragem (63 minutos). Para assumir esse desafio a Otto Desenho Animados tinha, como ponto de partida, o conhecimento prático vinculado a uma experiência de 14 anos realizando filmes de animação para propagandas publicitárias, veiculadas na televisão, e na produção de quatro curtas-metragens: *O Natal do Burrinho* (1984), *As cobras* (1985), *Treiler* (1986), *O Reino Azul* (1989) e *Novela* (1992).

Com temática adulta, este longa-metragem é protagonizado pelos personagens Rocky e Hudson que já existiam nas tiras em quadrinhos de Adão Iturrusgarai, cartunista gaúcho, publicadas no jornal *Folha de São Paulo*. O filme está dividido em dois episódios: *A Pistola Automática do Dr. Brain* e *Pé na Estrada* e narra as aventuras de dois caubóis gays. Conforme menciona a sinopse (ver ficha técnica, Anexo B), “é o espelho da nossa falta de identidade cultural. Ao contrário de ‘Batman e Robin’, eles assumem seu amor. Moram, lutam e, principalmente, se divertem juntos.”

Alguns registros fotográficos (Figura 38) da equipe trabalhando nas imagens de *Rocky e Hudson* indicam os seus modos de produção, isto é, aspectos vinculados à imagem tradicional (FLUSSER, 2009), e aos paradigmas pré-fotográfico e fotográfico (SANTAELLA, 2008), que resultam na identificação da **tipologia gráfico-físico-química**.

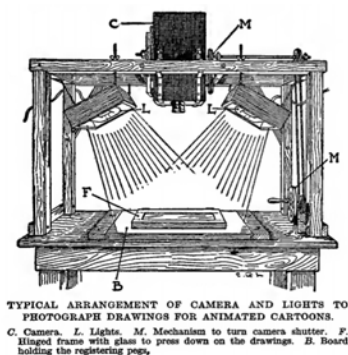
Figura 38 – *Rocky e Hudson* e a dimensão gráfico-físico-química



Fonte: Imagens cedidas para a autora da pesquisa – arquivo Otto Desenhos Animados.

Através dos itens 1 e 2 identificam-se os processos artesanais de criação das imagens, o suporte matérico e o uso de instrumentos como extensões da mão (SENNETT, 2013). Esses elementos constituem o paradigma pré-fotográfico, a relação *homem-instrumento*, uma vez que os desenhos são animados em papel, transferidos para os acetatos (calque com caneta nanquim) e então pintados com tinta acrílica. Contudo, nas etapas seguintes, itens 3 e 4, verifica-se a relação *homem-aparelho* (FLUSSER, 2009) e o paradigma fotográfico (SANTAELLA, 2008) através de processos mecânicos da captação da imagem (câmera com película fílmica de 35 mm) que recorrem a suporte químico e técnicas óticas de formação da imagem. Esta é a etapa em que os desenhos dos cenários e os acetatos são posicionados na mesa que está no enquadramento da câmera de 35 mm e registrados quadro a quadro na película fílmica armazenada (Figura 39), após revelação em laboratório, e armazenamento em latas metálicas.

Figura 39 – Mesa de filmagem para desenhos animados com câmera 35 mm



Fonte: LUTZ (1926, p. 203).

Dessa maneira, *Rocky e Hudson* se caracteriza como um filme de animação com modo de produção do tipo *gráfico-físico-químico*, pois requer o trabalho manual-artesanal dos desenhos e pinturas (gráfico) e impõe materialidades (Figura 40), manipuladas durante a **pesquisa *in loco***: centenas de folhas de papéis e acetatos (item 1); seis rolos de película fílmica na sua metragem total (item 2) em 35 mm (item 3) que recorrem aos processos fotoquímicos para o registro e visibilidade das imagens.

Figura 40: *Corpus* da pesquisa – *Rocky e Hudson*, documentos e materialidade manipuladas



Fonte: Imagens coletadas e editadas pela autora da pesquisa.

Para a elaboração do roteiro das questões feitas (ver Apêndice N) na **entrevista com Otto Guerra** (diretor do filme e diretor de animação), foi necessário, além da manipulação dos materiais na pesquisa *in loco*, assistir ao filme que foi disponibilizado em formato digital⁵⁶ (item 4), além de coletar dados presentes em página específica (item 5) dentro do site do estúdio Otto Desenhos Animados⁵⁷.

Wood & Stock: Sexo, Orégano e Rock'n'Roll chegou às telas das salas de cinema brasileiras em outubro de 2006. Seguindo uma proposta similar ao longa-metragem anterior, o ponto de referência do filme está em outra dupla de personagens, proveniente das histórias em

⁵⁶ Um filme que está em 35 mm pode ser visto no formato digital mediante o uso de um processo de transferência conhecido como *Telecinagem*. Esse serviço é feito por empresas especializadas mediante o uso de equipamentos específicos.

⁵⁷ Otto Desenhos Animados – seção do site sobre *Rocky e Hudson* <<http://goo.gl/8Ek5ir>>. Acesso em: 24 jan. 2014.

quadrinhos de autoria do ilustrador paulista Angeli. Em 81 minutos, o filme de Otto Guerra, (ver ficha técnica, Anexo C) apresenta os conflitos vivenciados pelos protagonistas Wood e Stock. Em pleno século XXI, isto é, 30 anos após viverem o auge da filosofia *hippie*, eles se confrontam com questões relacionadas à família, ao trabalho, à solidão, tendo como pano de fundo uma sociedade individualista, consumista e globalizada.

Elementos que caracterizam transformações nos modos de produção das imagens do cinema de animação foram identificados quando se realizou uma análise comparativa entre os dados das fichas técnicas (equipes e funções) de *Wood & Stock* e de *Rocky e Hudson*, isto é:

- (a) repetem-se funções: Animação e Calque;
- (b) alteram-se funções: Pintura para *Scanning* e Pintura, Montagem muda para Edição da Animação;
- (c) acrescentam-se funções: Layouts de Cena, Animação 3D e Coordenação de Arte Final,
- (d) exclui-se a função: Filmagem.

O comparativo entre a ficha técnica e os registros fotográficos (Figura 41) da época de produção de *Wood & Stock* indica que um número restrito de pessoas realizou este filme uma vez que seus nomes e imagens reaparecem em funções distintas.

Figura 41: *Wood & Stock* e a dimensão gráfico-mecânico-digital



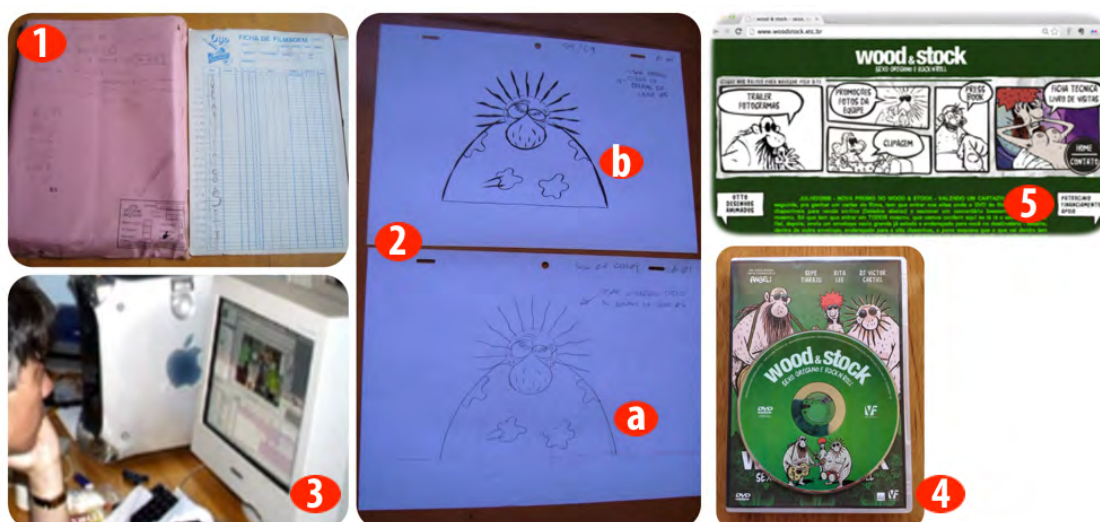
Fonte: <<http://goo.gl/D2kIVm>>. Acesso em: 24 jan. 2014.

As fotografias ainda demonstram (itens 1, 2 e 3) que este longa-metragem teve uma primeira etapa realizada nos *moldes gráfico-físico*, com o uso de papel, lapiseira e pincel com tinta nanquim, remetendo à imagem tradicional (FLUSSER, 2009) e ao paradigma pré-

fotográfico (SANTAELLA, 2008). Embora não revele com clareza os *aparelhos* (itens 4b-5b) utilizados na etapa seguinte dos modos de produção das imagens deste filme, a ficha técnica – juntamente com os dados da entrevista com Otto Guerra (diretor do filme) e José Maia (diretor de animação do filme) – indicam uma etapa *mecânica*. Esta, por sua vez, refere-se ao uso de um escâner para digitalizar (*scanning*), uma a uma, as centenas de desenhos sequenciais para, posteriormente, editar a animação usando programa específico da área, em ambiente digital. Esta dimensão aponta para a presença de imagens técnicas (FLUSSER, 2009) vinculadas aos paradigmas fotográfico e pós-fotográfico (SANTAELLA, 2008) que originam a **tipologia gráfico-mecânico-digital** que caracteriza os modos de produção das imagens de *Wood & Stock*.

Durante a **pesquisa in loco** a maior parte dos documentos acessados sobre este filme (Figura 42) origina-se de envelopes contendo vários papéis (item 1) com os desenhos sequenciais (item 2a) que são redesenhados com pincel e tinta nanquim preta (item 2b). Não foram localizados/disponibilizados os arquivos digitais (item 3) sobre os modos de produção das imagens deste filme. Entretanto, algumas fotografias da equipe, trabalhando no ambiente computacional (item 3), estão no DVD (item 4) e site do filme⁵⁸ (item 5), que é um produto audiovisual disponível para a compra em livrarias de grande porte no Brasil.

Figura 42: Corpus da pesquisa – *Wood & Stock*, documentos e materialidade manipuladas



Fonte: Imagens coletadas e editadas pela autora da pesquisa

⁵⁸ Fotos da equipe de produção de *Wood & Stock*: <<http://goo.gl/D2kIVm>>. Acesso em: 24 jan. 2014.

Para a elaboração do roteiro das questões feitas na **entrevista com Otto Guerra** diretor do filme e com **José Maia**, diretor de animação do filme, foi necessário, além da manipulação dos materiais na pesquisa *in loco*, assistir ao filme (item 4) e coletar dados presentes no *site* do filme (item 5)⁵⁹.

Até que a Sbórnia nos Separe teve a primeira exibição pública em agosto de 2013, no 41^o Festival de Cinema de Gramado. O filme origina-se de uma livre adaptação do espetáculo músico-teatral *Tangos e Tragédias*⁶⁰, que realizou temporadas anuais entre 1984 e 2014. Tanto o filme como o espetáculo são protagonizados pela dupla Kraunus Sang (Hique Gomez) e Maestro Pletskaya (Nico Nicolaiewsky). No filme, esses personagens (ver ficha técnica, Anexo D) vivenciam dramas pessoais e conflitos culturais que se originam a partir do momento que o muro que separa seu país (Sbórnia) do resto do continente se rompe.

As transformações nos modos de produção das imagens deste filme foram identificadas quando se realizou uma análise comparativa entre os dados das fichas técnicas (equipes e funções) de *Sbórnia* e de *Wood & Stock*, isto é:

- (a) repetem-se funções: Animação, Animação 3D, Coordenação de Arte Final;
- (b) alteram-se funções: Edição da Animação muda para Montagem, *Layout* de Cena para Coordenação de Composição de Imagem;
- (c) acrescentam-se funções: Edição de *Animatic*, Direção de Arte, Modelagem 3D, Finalização de Imagem, Conversão Estereoscópica,
- (d) exclue-se a função: *Scanning*.

O registro fotográfico com a equipe que produziu as imagens do filme (Figura 43) indica um ambiente genérico (item 1) no qual todos parecem desempenhar as mesmas funções, pois compartilham infraestrutura e postura de trabalho similares. Observa-se que todos estão de frente para telas digitais (itens 1 a 4) e que dividem o espaço com um conjunto de aparelhos que vão desde a central de dados de cada computador (item 1a) até periféricos como a mesa Cíntiq-Wacom (item 3b), a tablet Bamboo-Wacom (item 4c), teclados (itens 1d, 3d) e *mouses* (item 1e).

⁵⁹ *Wood & Stock*, *site* do filme <<http://goo.gl/dHluQw>>. Acesso em: 24 jan. 2014.

⁶⁰ *Tangos e Tragédias* é um espetáculo que reúne música, humor, teatro e interação com o público. Os recursos cênicos são garantidos pela ficção construída em torno dos dois personagens: o Maestro Pletskaya (Nico Nicolaiewsky) e o violinista Kraunus Sang (Hique Gomez). Descrição disponível em <<http://goo.gl/ufwz4tO>>. Acesso 20 jan. 2014. O período de apresentações desse espetáculo encerrou em janeiro de 2014 devido ao inesperado falecimento de um dos protagonistas, vivenciado pelo músico e ator Nico Nicolaiewsky.

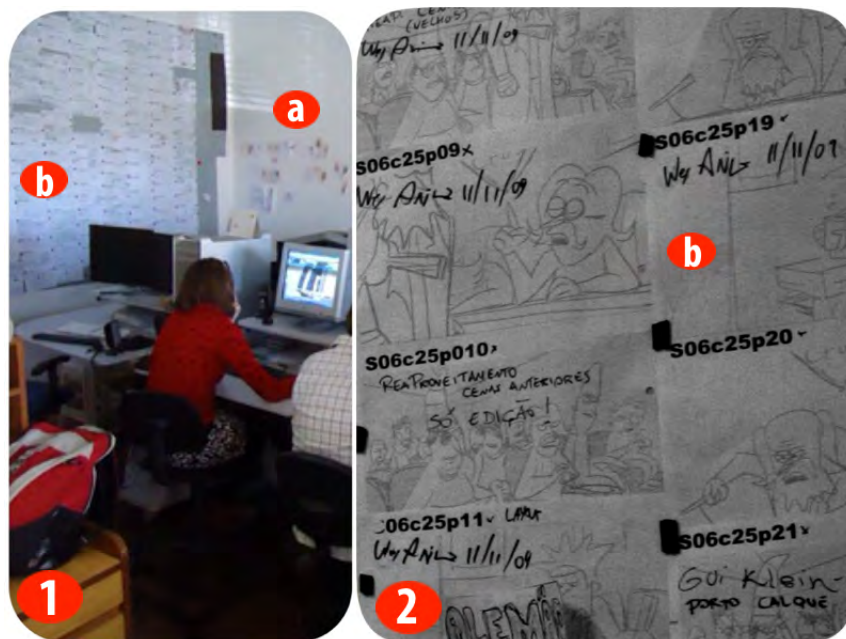
Figura 43: Até que a *Sbórnia* nos *Seppure* e a dimensão gráfico-digital



Fonte: Imagens cedidas pela Otto Desenhos Animados e editadas pela autora da pesquisa.

O entorno das pessoas que compõem a equipe do filme *Sbórnia* não contém mais pilhas de papéis (como em *Wood & Stock*), nem mesmo folhas de acetato (como em *Rocky e Hudson*). Num primeiro olhar, pode-se dizer que o papel se encontra na estrutura de bonecos (*paper toys*, Figura 43, item 4f) e em desenhos experimentais colados nas paredes (Figura 44, item 1a), bem como no mural que descreve visualmente (itens 1b, 2b) o estágio do cronograma sobre sequências e cenas que já foram produzidas, que estão sendo feitas ou que ainda precisam ser trabalhadas. Cabe salientar que esses desenhos presentes no mural (Figura 44, item 2b) não foram feitos diretamente no papel, mas sim impressos a partir das imagens desenhadas no computador, com o uso de mesas e canetas digitais.

Figura 44: Até que a *Sbórnia* nos Separe e os desenhos impressos em papel



Fonte: Imagens cedidas pela Otto Desenhos Animados e editadas pela autora da pesquisa.

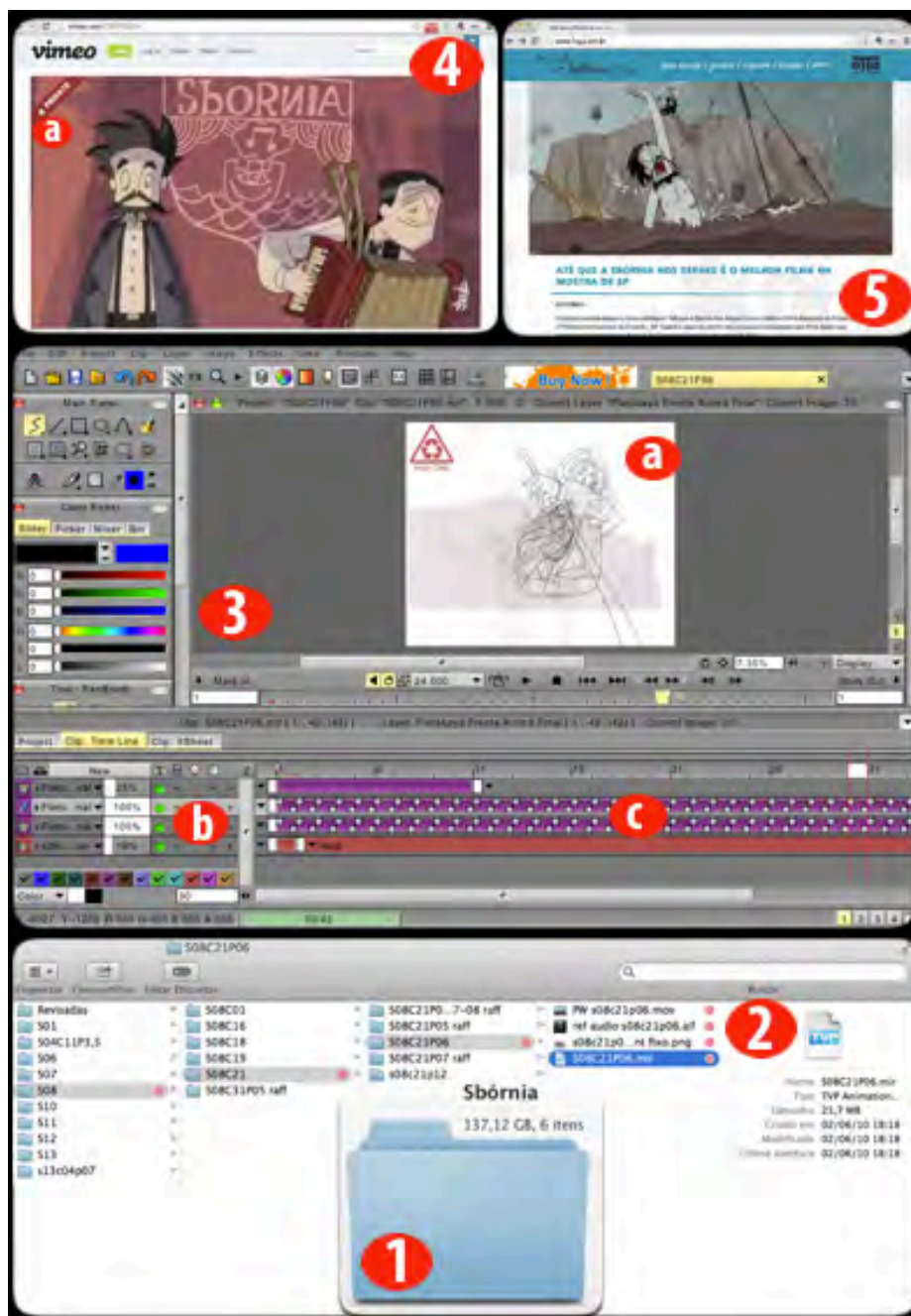
Entretanto, ao verificar as telas digitais para as quais a equipe dedica o seu olhar, encontra-se a presença do papel representado por um retângulo ou quadrado branco, que fica posicionado ao fundo das imagens que estão sendo trabalhadas (Figura 45, item 3a, página seguinte). Já os acetatos estão no empilhamento vertical propiciado pelo uso das camadas (*layers*) presentes na interface do programa de edição imagens (item 3b-c). Alusão semelhante foi demonstrada através da Figura 11 (itens a-b-c) presente no capítulo *Arqueologia do cinema de animação: do pós ao pré-cinema* (página 39 desta tese)⁶¹. Identificadas essas especificidades em conjunto com as fotografias da equipe trabalhando (Figura 43, página anterior), é possível afirmar que as imagens produzidas para o filme *Sbórnia* caracterizam-se pela abstração levada ao nível da zerodimensionalidade, pela imaterialidade que a concebe como imagem técnica (FLUSSER, 2009), por excelência, e pertencente ao paradigma pós-fotográfico (SANTAELLA, 2008), resultando na **tipologia gráfico-digital**.

Esta tipologia também foi identificada na etapa da **pesquisa in loco**, quando se teve acesso aos documentos a serem manipulados, todos em formato digital (Figura 45). A partir

⁶¹ Acredita-se que esta relação entre os acetatos (*Rocky e Hudson*) e as camadas do programa em uso, também poderia ser estabelecida para o filme *Wood & Stock*, na etapa de edição digital das imagens sequenciais. Contudo, como não houve acesso aos arquivos digitais desse filme, não foi possível comprovar e apresentar essa ideia.

da autorização⁶² para a cópia desses documentos para o computador da pesquisadora, compreendeu-se que não seria necessário estar na Otto Desenhos Animados para esta etapa da pesquisa.

Figura 45: *Corpus* da pesquisa – *Até que a Sbórnia nos Separe*, documentos e materialidades



Fonte: Imagens geradas pela autora da pesquisa mediante arquivos cedidos pela Otto Desenhos Animados.

⁶² A autorização de cópia dos arquivos de *Sbórnia* esteve condicionada ao uso restrito aos objetivos desta pesquisa.

Os requisitos para o acesso e manipulação desses documentos foram de outra ordem, isto é, foi necessário ter um computador com aproximadamente 138 *gigabytes* de armazenamento livres (Figura 45, item 1) no disco rígido (*hard disk*, HD) e programas específicos⁶³ para a leitura dos arquivos (itens 2 e 3). Este foi o material que auxiliou na elaboração do roteiro das perguntas feitas na **entrevista com Otto Guerra** diretor do filme e com **Fabiano Pandolfi**, diretor de animação do filme, em agosto de 2013. Para a realização da entrevista, não foi possível considerar dados específicos sobre o filme em si pois ele foi assistido somente uma vez, na sua sessão de estreia, já mencionada. Posteriormente, em outubro de 2013, foi recebido o endereço na internet, com acesso restrito (mediante o uso de senha, Figura 45, item 4a) para assisti-lo *on-line*. Essa conduta foi importante, mesmo que tardia (em quase 40 dias), se comparada com a data das entrevistas, pois possibilitou melhor avaliação das imagens produzidas para o filme, bem como da análise de elementos metassemióticos (fílmicos), descritos a partir da página 116, desta tese. Outra fonte de dados utilizada foi o *site* do filme (item 5)⁶⁴.

Após realizar a pesquisa *in loco* (acesso e leitura dos dados e realização das entrevistas) foi possível fazer uma descrição, reconhecendo as especificidades dos filmes que compõem o *corpus* da pesquisa. Encerrada essa etapa, realizou-se a análise e síntese dos dados, visando responder os questionamentos que formulam os objetivos desta pesquisa, conforme descrito a seguir.

5.3 CORPUS DA PESQUISA: decifrando as questões-chave propostas

Os modos de produção, na perspectiva de Vilém Flusser (2007), podem ser compreendidos através de três revoluções que se caracterizam como distintas, consecutivas e não excludentes entre si, isto é: (1) a substituição das mãos humanas pelas ferramentas, estabelecendo relações nas quais o homem é a constante e as ferramentas são a variável, *homem-ferramenta*; (2) a substituição das ferramentas pelas máquinas, evidenciando relações nas quais as máquinas são a constante e o homem é a variável, *homem-máquina*; (3) a

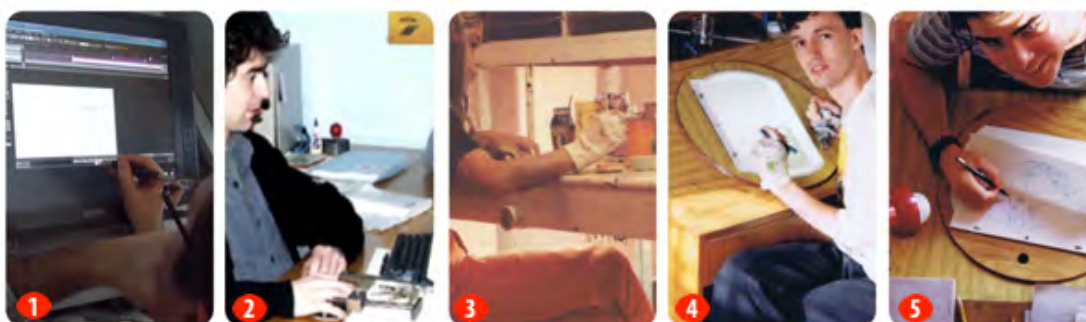
⁶³ TV Paint Animation 10 Pro <<http://goo.gl/8h7oUZ>>. Acesso em: 24 jan. 2014 e visualizadores de imagens, tocadores (*players*) de vídeos e arquivos de som.

⁶⁴ *Até que a Sbórní nos Separe*, *site* do filme <<http://goo.gl/cIrFtm>>. Acesso em 24 jan. 2014.

substituição das máquinas por aparelhos eletrônicos, *homem-aparelho*, e neste ponto a teoria flusseriana defende que, por ser uma relação contemporânea, está em desenvolvimento e requer, portanto, observação e reflexão crítica. A partir das experiências vivenciadas nesta pesquisa, **ao verificar e identificar questões pertencentes aos aparelhos que produzem as imagens do cinema de animação** penso que:

(a) Na relação *homem-aparelho*, a constante é a programação que ocorre na caixa preta que se expressa via *output* (dados de saída) nas telas digitais (nos seus mais diversos formatos), e o homem e os aparatos no entorno das telas digitais são a variável. Os indícios desta constatação fundamentam-se nos registros fotográficos da equipe trabalhando (2007 a 2013) nas imagens do filme *Até que a Sbórnia nos Separe* (Figura 43, página 97 desta tese). Embora a relação *homem-aparelho* seja a mais característica e recorrente na atualidade, percebe-se que **a relação *homem-ferramenta* é estimulada pelos aparelhos que produzem as imagens do cinema de animação**. Nas entrevistas realizadas, nos depoimentos presentes em *making of* de filmes de animação e em conversas informais com profissionais deste campo de atuação, o discurso recorrente é: *o computador (leia-se aparelho) é apenas uma ferramenta*. Verifica-se, portanto, que está na *caixa preta* destes aparelhos a intenção de serem sentidos como ferramentas (Figura 46, itens 1 e 2), como mera extensão da mão humana, embora – sabemos – sua constituição seja outra.

Figura 46: *Corpus* da pesquisa, o *aparelho* e o senso da *ferramenta*



Fonte: Imagens geradas pela autora da pesquisa mediante fotografias cedidas pela Otto Desenhos Animados.

(b) Parafraseando Lucia Santaella (2010), que traz esta questão para o campo das artes, os aparelhos que produzem as imagens do cinema de animação (por exemplo, Figura 46, itens 1 - *Sbórnia*, item 2 – *Wood & Stock*) estimulam habilidades historicamente adquiridas (item 3 –

pintura em acetato; item 4 – calque em acetato; item 5 – desenho em papel, *Rocky e Hudson*). Em outras palavras, tais aparelhos reescrevem elementos já existentes em outras versões, ou outras vivências *do fazer*, que os precedem. Este é o princípio da *especificidade*, definido por Michael Foucault (1997) quando do reconhecimento de *acontecimentos* que se estabelecem pela presença de regularidades (Figura 46, itens 1 a 5, o *homem-instrumento*), mesmo que elas estejam reconfiguradas (Figura 47, item 2a) como o novo formato para o *disco de animação*, item 3a, para receber o aparelho (item 1a).

Figura 47: *Corpus* da pesquisa, a *especificidade* na base do aparelho



Fonte: Imagens geradas pela autora da pesquisa mediante fotografias cedidas pela Otto Desenhos Animados.

Esta condição de reescrever algo que lhe precede, faz emergir o olhar flusseriano sobre as teorias científicas que originam os aparelhos. Para Flusser (2007, p. 38), “os aparelhos eletrônicos podem ser aplicações, teorias e hipóteses da neurofisiologia e da biologia”. De fato, é possível perceber que tais aparelhos sobrevivem pois estabelecem uma relação simbiótica com o homem (exemplos nas Figuras 46 e 47). Nas palavras de Flusser:

o aparelho só faz aquilo que o homem quiser, mas o homem só pode querer aquilo de que o aparelho é capaz. Está surgindo um novo método de fabricação, isto é, de funcionamento: esse novo homem, o funcionário, está unido aos aparelhos por meio de milhares de fios, alguns deles invisíveis: aonde quer que vá, ou onde quer que esteja, leva consigo os aparelhos (ou é levado por eles), e tudo o que faz ou sofre pode ser interpretado como uma função de um aparelho. (2007, p. 40-41).

Compreende-se que, ao invés de programar os aparelhos, tarefa frequentemente associada às engenharias como a Mecatrônica e a Informática, o homem tem seu comportamento programado pelos aparelhos. Partindo desse pressuposto, aliado às imagens encontradas na pesquisa *in loco*, identificou-se a superfície (papel ou tela digital), na qual os desenhos são feitos, como uma **interface relevante para se pensar o aparelho e os**

elementos que constituem a caixa preta cinema de animação, pelo enfoque dos modos de produção das imagens.

Em *Rocky e Hudson*, as superfícies de registro inicial são as folhas de papel branco e acetato transparente. Em *Wood & Stock* tal superfície é dada pelos papéis e pela tela digital do computador. Já em *Até que a Sbornia nos Separe* a superfície é exclusivamente a tela digital. A função assumida pelo *calquista* é copiar o desenho para a folha de acetato, usando caneta nanquim (*Rocky e Hudson*) ou, ainda, copiar o desenho para outro papel, com pincel e tinta nanquim preta (*Wood & Stock*). Este é um processo que requer habilidade manual (em geral exercido por ilustradores), destreza no registro de linhas firmes, de maneira que sejam iguais à referência que está no papel, feita pelo *animador*. Na pesquisa *in loco*, durante a abordagem arqueológica, nos moldes de Michael Foucault (1997), ao manipular diversos papéis e acetatos identificaram-se os princípios:

(a) *descontinuidade* (Figura 48) – caracterizada pelo impulso neurobiológico do calquista que, ao exercer uma tarefa mecânica, repetitiva, como se fosse um homem-máquina (SENNETT, 2013a) faz inserções no papel, mediante anotações visuais que representam o exercício de sua criatividade através de desenhos complementares (itens 1a, 2a, 4a); seu estado físico e emocional (itens 3b, 5b, 6b, 7b) e, ainda, a necessidade prática de registros rápidos, como um número de telefone (item 8c).

Figura 48: *Corpus da pesquisa, a descontinuidade na superfície de Rocky e Hudson*

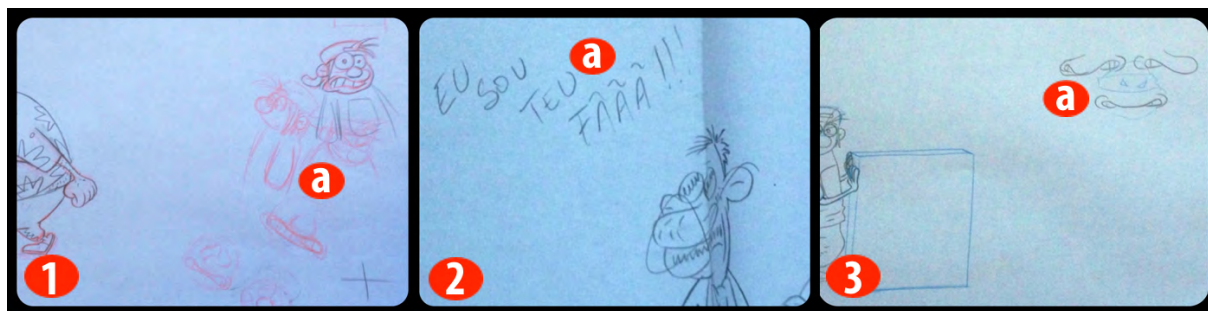


Fonte: Imagens registradas pela autora, na pesquisa *in loco*.

(b) *especificidade* (Figura 49, itens 1a, 2a, 3a) – a questão observada no item anterior, sobre os materiais de *Rocky e Hudson*, foi encontrada também nos papéis de *Wood & Stock*,

embora em menor frequência, caracterizando uma regularidade: o complemento do desenho (item 1a), o recado para o colega de equipe (item 2a) e a representação de parte de um de seus personagens predileto (Tartarugas Ninjas, item 3a), conforme informou Fabiano Pandolfi, na entrevista.

Figura 49: *Corpus* da pesquisa, a *descontinuidade* na superfície de *Wood & Stock*



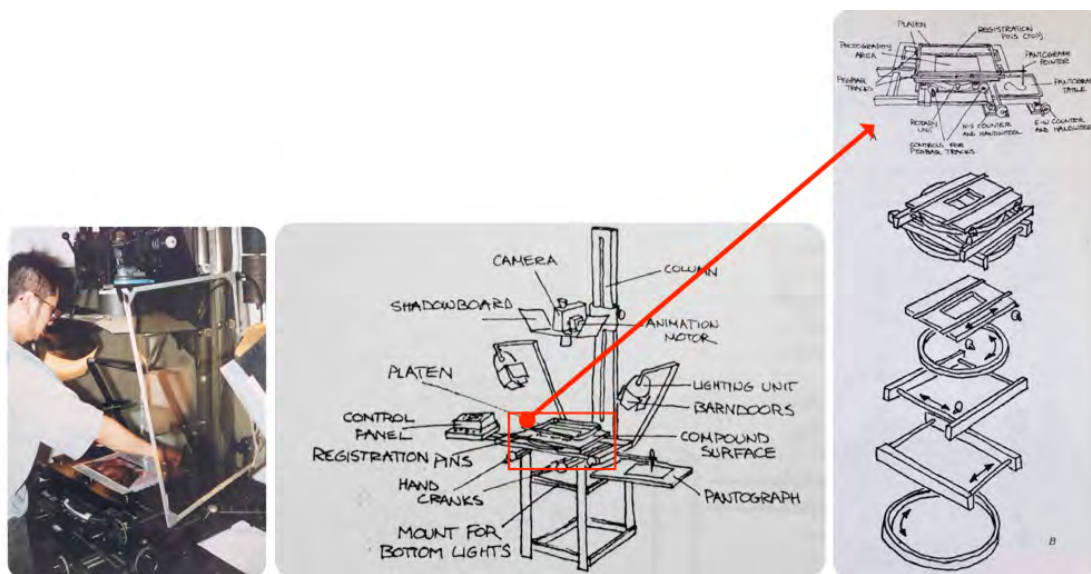
Fonte: Imagens registradas pela autora, na pesquisa *in loco*.

(c) *inversão* – ao buscar a regularidade (supracitada), nas superfícies digitais dos modos de produção das imagens do *Sbórnia*, ela não foi encontrada. Acredita-se que essa seja uma inversão, uma ruptura de regularidade vigente, embora Fabiano Pandolfi tenha dito, em entrevista, que tais anotações também existiam, mas podem ter sido deletadas, ou, ainda, estarem em arquivos com camadas marcadas como invisíveis.

Já foi dito que cada um dos três filmes que compõem o *corpus* da pesquisa têm suas características específicas (item 5.2 desta tese) e isso ficou evidente quando os seus documentos foram averiguados na pesquisa *in loco*. Acredita-se que são estas **particularidades, operacionalizadas pelos seus aparelhos**, leia-se os dados de entrada (*input*), o processamento da *caixa preta*, e os dados de saída (*output*) (FLUSSER, 2009) **que regulam os modos de produção das imagens do cinema de animação.**

Os modos de produção de *Rocky e Hudson* seguem a tipologia **gráfico-físico-químico**, no âmbito dos paradigmas **pré-fotográfico** e **fotográfico** (SANTAELLA, 2008) e tem como aparelho principal, dados de saída (*output*), a câmera da marca Bolex, que grava quadro a quadro imagens em película de 35 mm (Figura 50), também chamada de Truca 35mm.

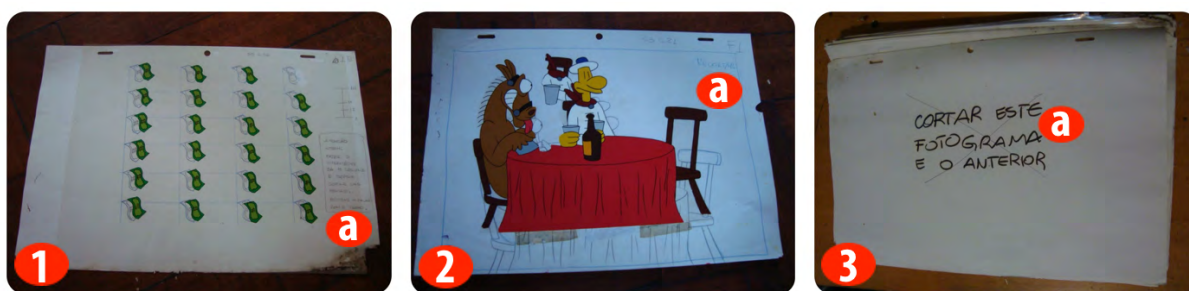
Figura 50: *Corpus* da pesquisa, *Rock e Hudson* e a câmera Bolex 35mm



Fonte: Imagens geradas pela autora da pesquisa, item 1 (arquivo pessoal); itens 2 e 3 (Laybourne, 1979 (p.194-195).

Dentre os materiais encontrados na **pesquisa *in loco*** (Figura 51), o papel era usado também para as instruções necessárias para que os demais colegas de equipe, como o assistente de animação (item 1a); o operador da câmera (item 2a) e o montador do filme (item 3a) soubessem de determinadas condições.

Figura 51: *Corpus* da pesquisa, *Rock e Hudson*, anotações técnicas

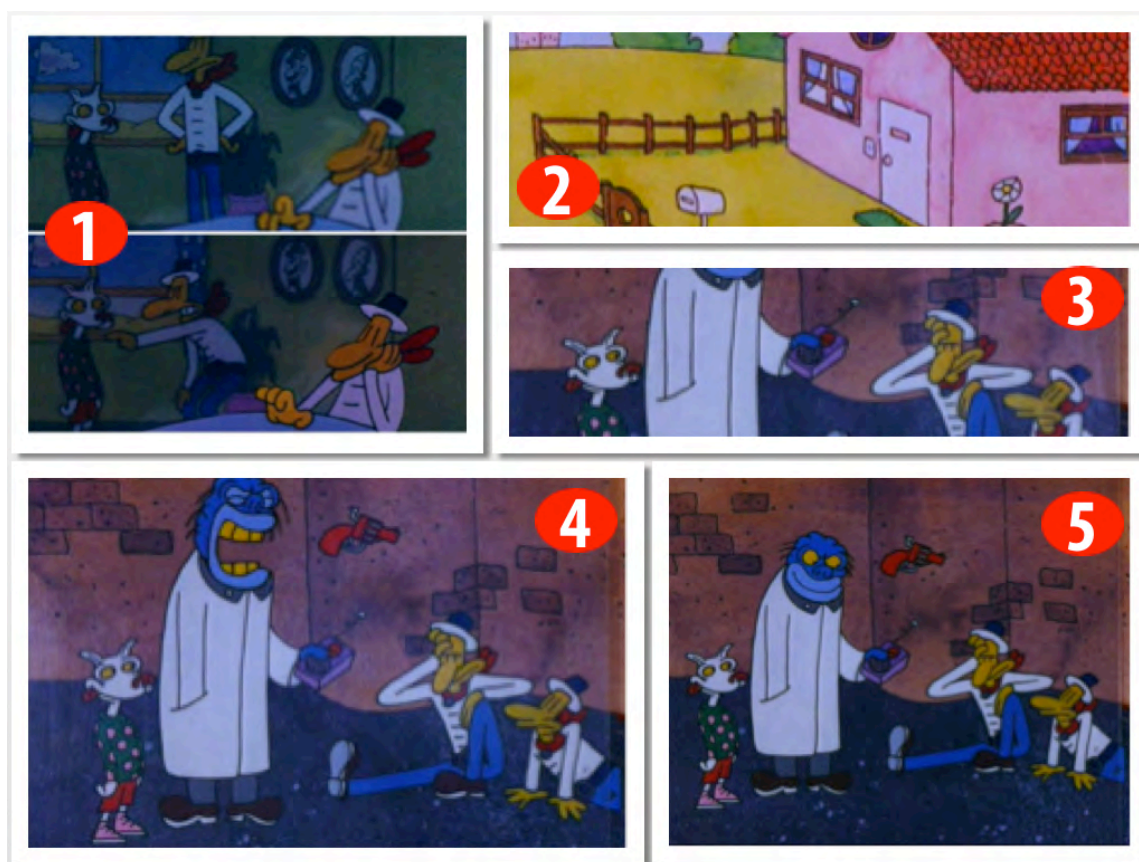


Fonte: Imagens geradas pela autora, na pesquisa *in loco*.

Nesses moldes observados em *Rocky e Hudson*, a visualidade das imagens do cinema de animação revelam seus modos de produção, suas condições de trabalho. A ausência de tela digital acoplada ao aparelho, para acompanhar tanto o processo em desenvolvimento – mesmo que parcial – da *caixa preta*, como os dados de saída (*output*), resulta um trabalho feito às cegas. Em **entrevista** para esta pesquisa, Otto Guerra afirmou que, apesar de na época terem a

experiência de nove anos usando a truca 35 mm por conta de imagens animadas para comerciais e curtas-metragens, eles continuavam tendo problemas no registro das imagens, quadro a quadro: variações indesejadas na entrada de luz (Figura 52, itens 1); perda de foco (item 2); trepidação no *zoom* (item 3); erro no enquadramento (itens 4 a 6). Segundo Otto Guerra, para burlar esses (*d*)efeitos era necessário prestar atenção no som específico emitido pela câmera, quando estava sendo operada: “se o som mudava, era certo que estava com problemas”.

Figura 52: *Corpus* da pesquisa, *Rocky e Hudson* e visualidades do aparelho



Fonte: Imagens geradas pela autora da pesquisa a partir do filme, em cópia digital, cedido pela Otto Desenhos Animados.

Desta maneira, os aparelhos que operam as imagens do filme *Rocky e Hudson* fazem com que **a visualidade revele marcas dos seus modos de produção**, pois primam pela condição de não permitir o ato de desfazer os erros e substituí-los, devido ao custo elevado na época. Algumas folhas de acetato, por exemplo, segundo revelou Otto Guerra na entrevista, eram reutilizadas de outros trabalhos. Para isso, passavam por um processo de limpeza, mas,

mesmo assim, em alguns trechos do filme (Figura 52, itens 3 a 5) aparecem manchas brancas, resquícios desse processo.

Em se tratando de visualidades, dadas as condições dos modos de produção das imagens de *Rocky e Hudson*, é possível assumir que o filme responde a isso. Suas cores, por exemplo, são originadas de pinturas sobre acetato (tinta acrílica) e, portanto, o filme é feito por um conjunto restrito delas. Percebe-se que as primárias (vermelho, amarelo e azul), juntamente com o branco, são utilizadas nos personagens principais (Figura 53, itens 1a-b), pois demarcam com maior precisão as formas que preenchem (OSTROWER, 2004), diferenciando-se da referência original, impressa em papel, nas histórias em quadrinhos (item 2).

Figura 53: *Corpus* da pesquisa, *Rocky e Hudson*, visualidade regulada pelos aparelhos



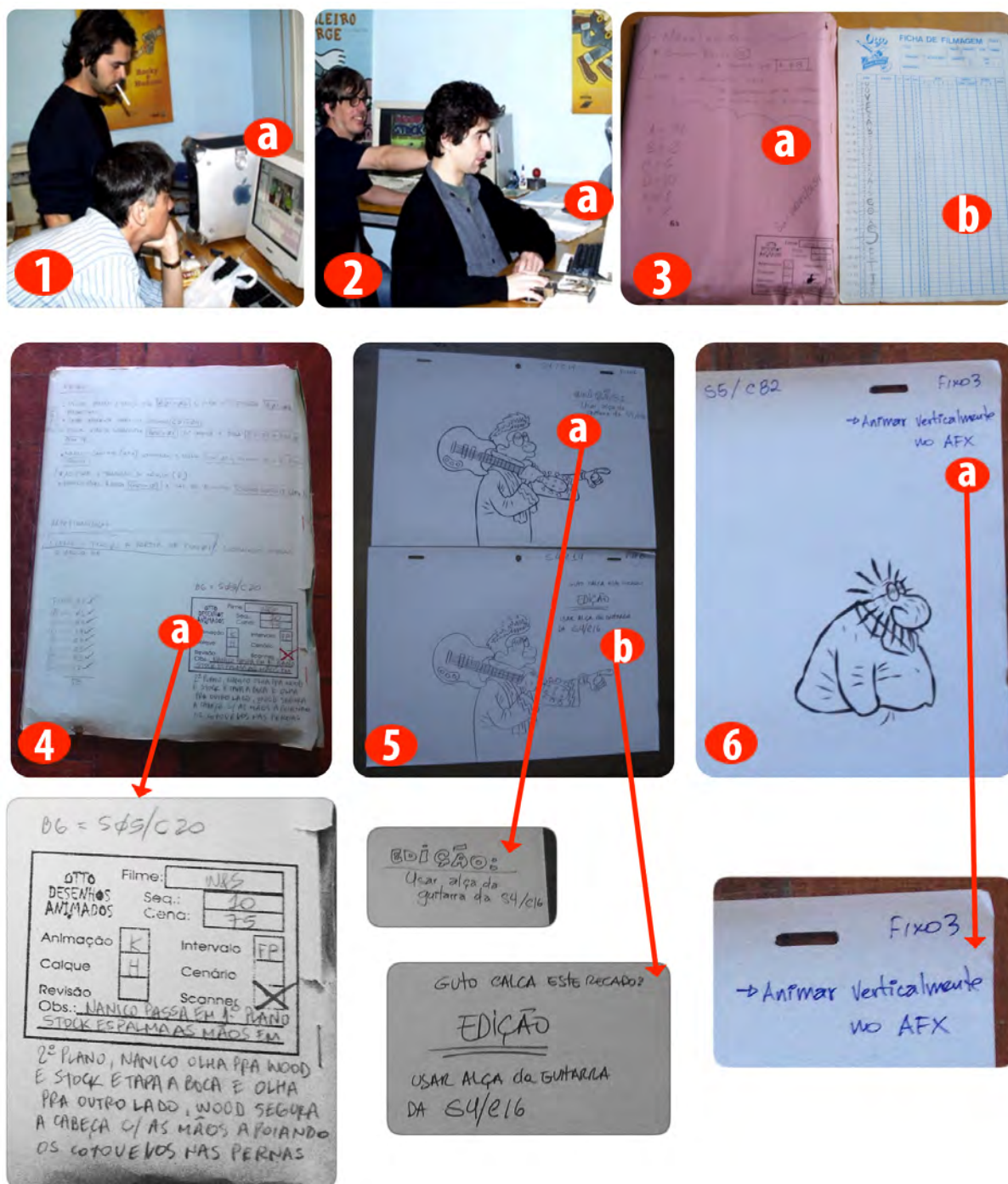
Fonte: Item 1 – fotograma digital do filme cedido pela Otto Desenhos Animados, item 2 – tira de Adão Uturrusgarai disponível em <<http://goo.gl/pJ6HmS>>. Acesso em 20 jan. 2014

Com o pressuposto de reescrever algo que lhe precede, no caso de *Rocky e Hudson*, as imagens do cinema de animação operam como um aparelho (FLUSSER, 2009) que integra elementos audiovisuais próprios da linguagem cinematográfica e aprofunda a experiência com as narrativas originadas nas tiras em quadrinhos.

Os modos de produção das imagens de *Wood & Stock* correspondem à tipologia **gráfico-mecânico-digital**, no âmbito dos paradigmas **pré-fotográfico**, **fotográfico** e **pós-fotográfico** (SANTAELLA, 2008) e têm como aparelhos principais (Figura 54) o computador e escâner (itens 1 e 2) e, como superfícies, o papel (itens 5 e 6). Trabalhar neste formato

significa criar instruções (itens 3a-b) que possibilitem a integração de parte da animação feita em papel (itens 4a, 5a, 6a) com o restante que é complementado no computador (itens 1a, 2a).

Figura 54: *Corpus* da pesquisa, *Wood & Stock* – entre os papéis e o computador

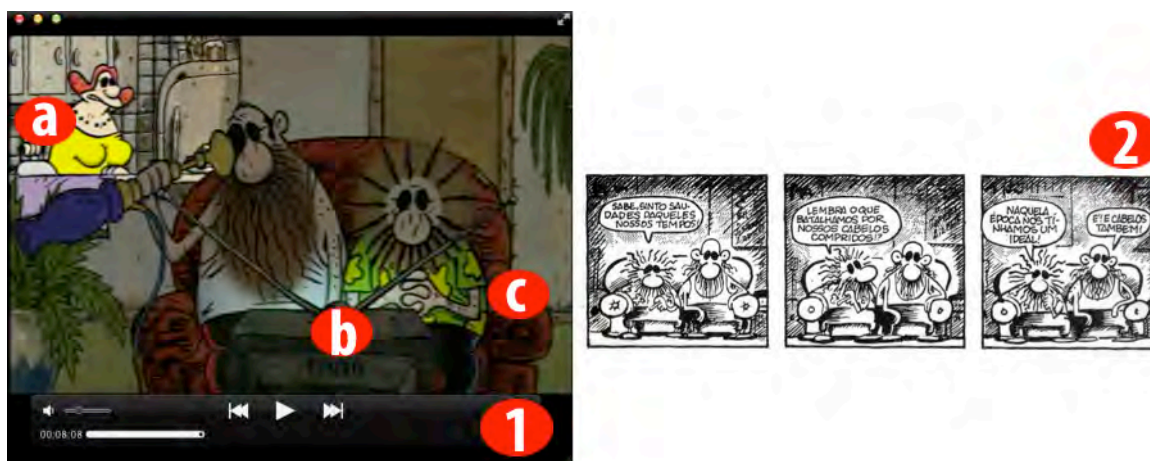


Fonte: Imagens registradas pela autora, na pesquisa *in loco*.

Neste filme, a inclusão do paradigma pós-fotográfico, com a presença da tela digital (Figura 54, itens 1 e 2), possibilitou o acompanhamento de como estava a visualidade das imagens animadas enquanto o filme estava sendo realizado. José Maia, em **entrevista** para esta pesquisa, lembrou o desafio que era a mediação entre o trabalho realizado pelos animadores, em papel, com a parte feita pelo editor – que muitas vezes não era um animador, mas uma pessoa com certa facilidade para compreender e lidar com o computador. Os materiais encontrados na **pesquisa in loco** (itens 3 a 6), juntamente com as informações descritas por José Maia, possibilitam a compreensão de que tal mediação ocorria através das anotações técnicas na capa dos envelopes (item 4a) que continham a ficha de filmagem (item 3b) e dezenas de desenhos em papéis, alguns deles também com instruções (itens 5 e 6).

A visualidade das imagens produzidas em *Wood & Stock* assume um novo patamar com o uso de aparelhos (paradigma pós-fotográfico), que viabilizou algo não possível até então. No comparativo com *Rocky e Hudson*, identifica-se a inclusão de mais cores, algumas intensas (Figura 55, item 1a), outras transparentes; efeitos de luz e sombra (itens b-c) e maior detalhamento nas texturas.

Figura 55: *Corpus* da pesquisa, *Wood & Stock* – visualidade regulada pelos aparelhos



Fonte: Item 1 – fotograma digital do filme cedido pela Otto Desenhos Animados, item 2 – tira de Angeli em <<http://goo.gl/oVUKKo>>. Acesso em 20 jan. 2014.

Aliás, a textura é algo já expresso nas linhas das tiras em quadrinhos de Angeli (item 2) e ela somente chega ao cinema de animação pelas virtualidades do aparelho. Novamente, o

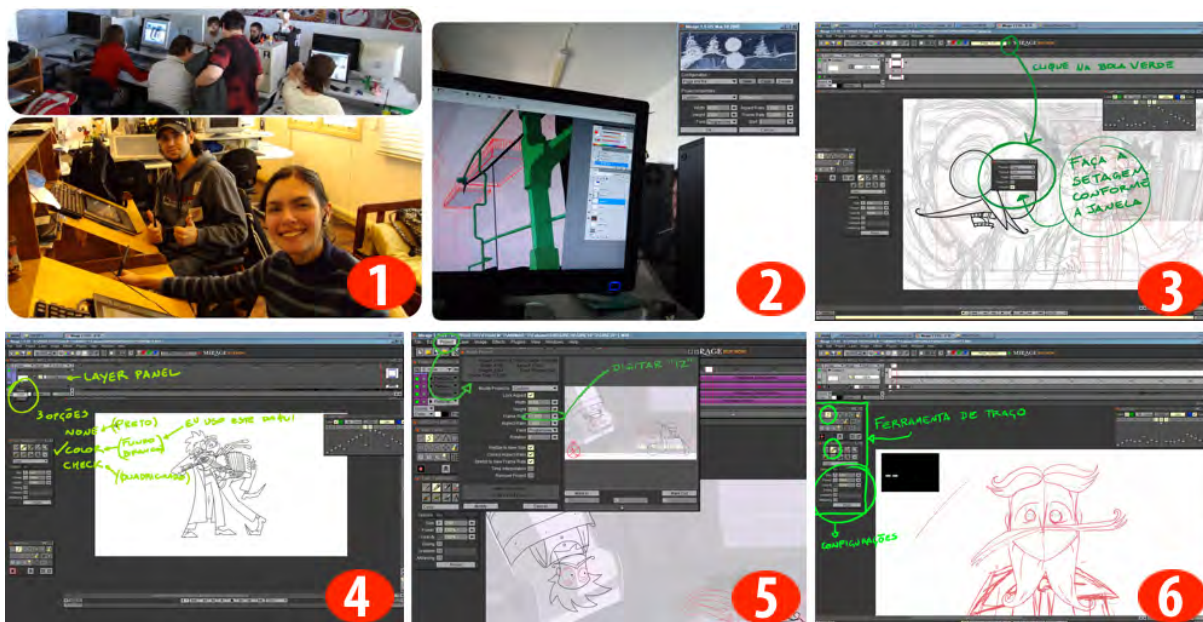
cinema de animação assume a função de aparelho que atualiza a experiência com a narrativa predecessora.

Em se tratando de virtualidades do aparelho, *Até que a Sbornia nos Separe* possibilita confirmar uma suposição, fundamentada em Flusser (2009), já referida nesta tese, no capítulo *As Imagens Técnicas do Cinema de Animação*, a qual retoma-se aqui:

O panorama evolutivo do uso de aparelhos associados aos modos de produção de imagens do cinema de animação parece ter encontrado sua potência máxima de exploração através do paradigma pós-fotográfico, propiciado pelo computador enquanto *aparelho rico (hardware)*, com alto grau de virtualidade vinculado às potencialidades contidas em seus programas. (p. 62).

O registro fotográfico da equipe de trabalho deste filme (Figura 56, item 1) evidencia o paradigma pós-fotográfico (SANTAELLA, 2008), relacionado com a tipologia gráfico-digital, como base fundante e mantenedora dos modos de produção de tais imagens. Conforme já mencionado, e identificado a partir dos materiais consultados na etapa da **pesquisa in loco**, o processo como um todo ocorre através das telas digitais (itens 2 a 6) dos diversos computadores e seus periféricos (teclado, mouse, Wacom-Cintiq e Wacom-Bamboo).

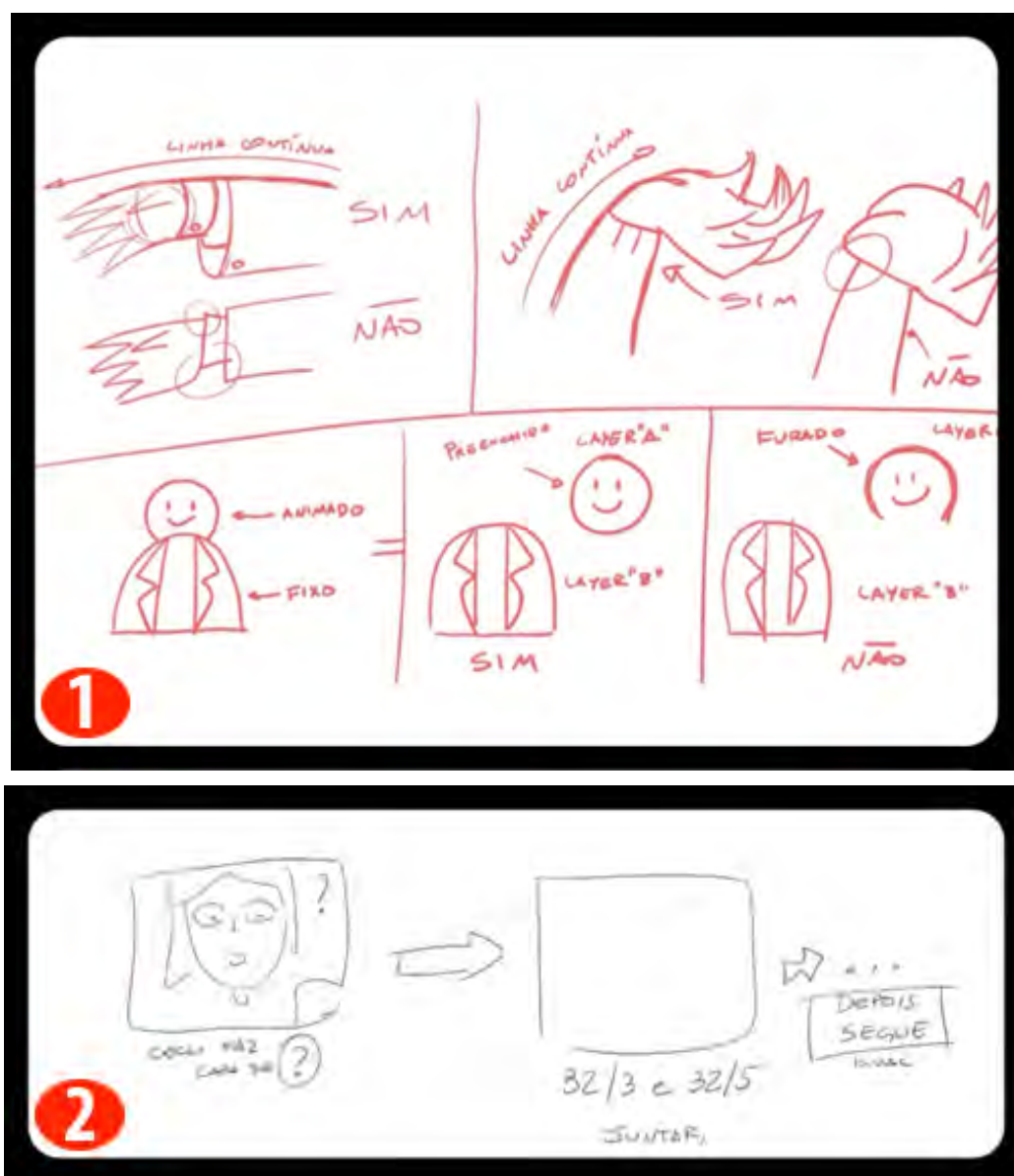
Figura 56: *Corpus* da pesquisa, *Sbornia* entre as telas digitais



Fonte: Imagens geradas pela autora da pesquisa a partir de fotografias e arquivos digitais, cedido pela Otto Desenhos Animados.

Constata-se que a programação não se mantém somente no ambiente computacional, mas também como forma de controle nas configurações gerais dos programas a serem usados (Figura 56, itens 3 a 6) bem como no jeito de formatar os desenhos (Figura 57, item 1), ou, ainda, nas orientações do diretor de animação para o editor da montagem das sequências do filme (item 2). Escrever e desenhar sobre as telas digitais é algo naturalizado, como se fosse papel.

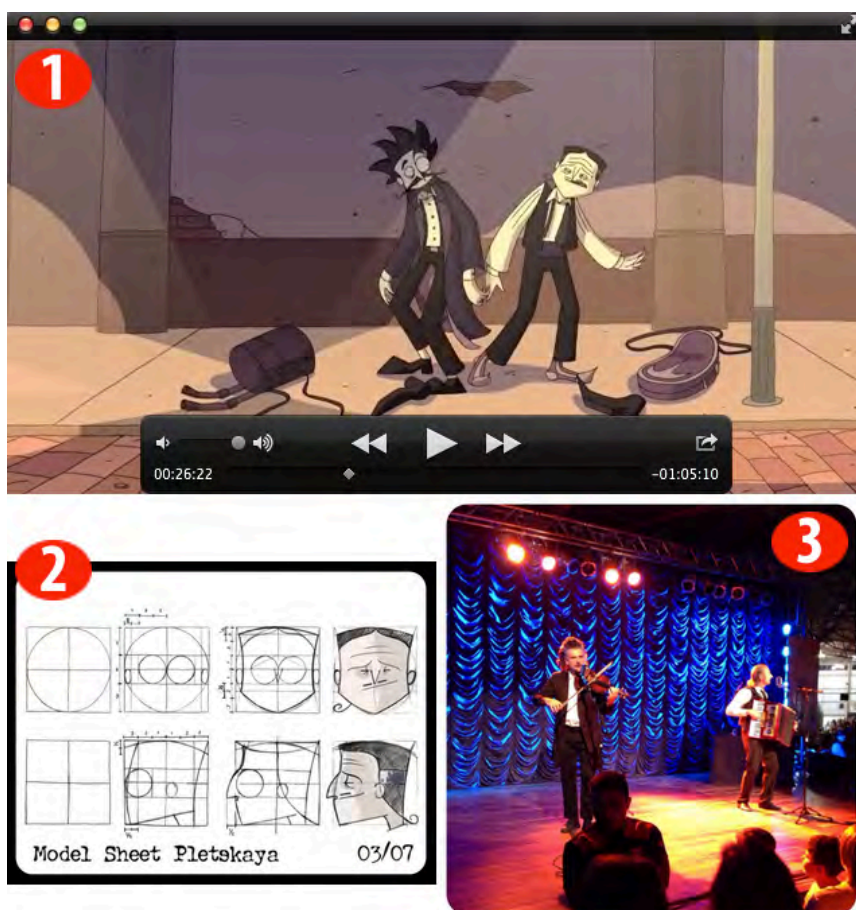
Figura 57: *Corpus* da pesquisa, *Sbórnia* a tela digital mimitiza o papel



Fonte: Imagens geradas pela autora da pesquisa a partir de arquivos digitais cedido pela Otto Desenhos Animados.

A visualidade que resulta de *Sbórnia* corresponde à capacidade de o aparelho gerar novos códigos. Enquanto os aparelhos que regulam as imagens animadas dos filmes *Rocky e Hudson* e *Wood & Stock* operam a transcodificação entre a linguagem da narrativa dos quadrinhos para as questões do audiovisual, *Até que a Sbórnia nos Separe* codifica, sobrepõe e expande memórias vivenciadas (SCHNEIDER; SILVA, 2013b) com os protagonistas (Figura 58, item 1 em relação ao item 3) Kraunus Sang e Maestro Pletsckaya (item 2), em espetáculos ao vivo (item 3). Fabiano Pandolfi, em **entrevista** para a pesquisa, comentou sobre o desafio de codificar imagens à musicalidade e ritmo, que são bem caracterizados uma vez que os músicos tocam instrumentos e cantam, e isso precisava ser fiel ao original.

Figura 58: *Corpus* da pesquisa, *Sbórnia* codificação e sobreimpressão de memórias



Fonte: Imagens geradas pela autora da pesquisa a partir de arquivos digitais, cedido pela Otto Desenhos Animados (itens 1 e 2) e fotografia (arquivo pessoal)⁶⁵.

⁶⁵ Esta fotografia é um registro da pesquisadora sobre o espetáculo *Tangos e Tragédias*, assistido pela autora da pesquisa em 18 de outubro de 2013, no pavilhão da Festa Nacional do Espumante, em Garibaldi-RS.

Após identificar como os aparelhos regulam os modos de produção das imagens do cinema de animação – através das condições impostas pelo *hardware* e *software* (FLUSSER, 2009) –, e como se caracterizam as tipologias e paradigmas evolutivos da imagem (SANTAELLA, 2008) na amostra representativa (Rio Grande do Sul) que constitui o *corpus* desta pesquisa, chega-se ao **questionamento sobre as regras que direcionam os modos de produção das imagens no cinema de animação.**

Os registros fotográficos localizados pela **pesquisa *in loco*** sobre as equipes de produção das imagens dos três filmes estudados (Figura 59, itens 1, 2 e 3, página seguinte) revelam indícios das regras do jogo atual que envolve a produção das imagens do cinema de animação. Para corroborar com essa impressão, outro indicativo surgiu na **entrevista** com José Maia. Segundo ele, os modos de produção das imagens do cinema de animação, no paradigma pós-fotográfico, dentro da tipologia gráfico-digital, aceleraram todo o processo. A sensação é que o tempo de produção mudou; porém, na mesma medida que acelera em alguns processos, requer um tempo para desvendar soluções necessárias para questões impostas pela *caixa preta*.

É neste ponto que José Maia traz uma contribuição relevante para esta questão-chave da pesquisa ao indicar que, na sua percepção, no digital surgem mais dúvidas que necessitam de soluções técnicas – e aqui ele se refere aos problemas/soluções que emergem das possibilidades da tecnologia que a equipe tem a seu dispor, isto é, das virtualidades do aparelho (FLUSSER, 2009). Por isso, segundo o raciocínio de Maia, as pessoas da equipe precisam estar mais próximas, na mesma sala, para trocarem ideias. De fato, isso é observado pelo registro fotográfico (Figura 59, item 1) na medida em que nos outros modos de produção investigados (*Wood & Stock* – item 2, *Rocky e Hudson* – item 3) as virtualidades do aparelho aparecem com menor complexidade. Nas palavras de Maia, “existiam poucas formas de fazer as coisas ou se tinha mais domínio, as dúvidas eram mais no domínio da criação, tudo era mais físico, mais material”.

Considerando-se que os modos de produção na tipologia gráfico-digital são o modelo vigente e mais recorrente na atualidade, cabe às pessoas e aos estúdios se adaptarem a esta realidade. Isso significa, inclusive, submeter-se à violência (ou momento de crise, pautado pelo sentimento de se tornar obsoleto) de usar instrumentos e aparelhos que impõem um período de adaptação e desenvolvimento de habilidades neurobiológicas para o seu uso – conforme depoimento de Regina Pessoa citado na *Introdução* (página 25, desta tese). Ora, se

a regra atual para os modos de produção das imagens do cinema de animação é essa, ou você a aceita e se adapta, ou *está fora deste jogo*. Esta regra de conduta para os modos de produção das imagens do cinema de animação é tão impositiva que, além de alterar (programar) o comportamento humano, gera mudanças na consciência, no jeito de pensar.

Segundo depoimento de Otto Guerra, o atual paradigma nos modos de produção das imagens do cinema de animação propiciou a sobrevivência de seu estúdio, possibilitou a realização de outros projetos a ponto de se considerar uma *vítima* do modelo gráfico-físico-químico (*Rocky e Hudson*) e um agraciado pela tipologia gráfico-digital. Mesmo que essa troca de modelos tenha lhe gerado muitos receios, hoje é um contexto naturalizado. Existem ainda filmes realizados no paradigma fotográfico e pós-fotográfico, exemplificados através da tipologia gráfico-mecânico-digital, mas, cabe destacar, os aparelhos com suas respectivas telas digitais seguem impondo suas condições. O caminho observado tem sido a adaptação das pessoas às regras impostas pelos aparelhos eletrônicos, conforme indica a figura a seguir.

Figura 59: *Corpus* da pesquisa, as regras que condicionam os modos de produção das imagens do cinema de animação



Fonte: Imagens geradas pela autora da pesquisa a partir de fotografias cedida pela Otto Desenhos Animados.

Observando-se a Figura 59, ao realizar uma leitura dos itens pela ordem 3, 2 e 1 (de baixo para cima), percebe-se o aparelho centralizando algumas funções:

- (a) na passagem dos modos de produção de *Rocky e Hudson* para *Wood & Stock* (item 4): registro das imagens quadro a quadro (item 3a), pintura de acetato (item 3b), perfuração das folhas acetato (item 3d), ainda há a edição da composição dos planos (cenário, personagens, som e efeitos visuais) e a montagem da sequência e cenas que constituem a narrativa;
- (b) na passagem dos modos de produção de *Rocky e Hudson* para *Sbórnia* (item 5): registro das imagens quadro a quadro (item 3a), pintura de acetato (item 3b), calque em acetato (item 3c), perfuração das folhas acetato e papel (item 3d) e ainda há a edição da composição dos planos (cenário, personagens, som e efeitos visuais) e a montagem da sequência e cenas que constituem a narrativa;
- (c) na passagem dos modos de produção de *Wood & Stock* para *Sbórnia* (item 6): perfuração das folhas de papel e animação em papel (item 2e).

Vilém Flusser (2009, 2007) aponta a zerodimensionalidade, ou nulodimensionalidade, como a perda da corporalidade, como o gesto produtor operacionalizado pelos aparelhos rumo à realização de não-coisas, de imaterialidades, mediante a sobreposição do artifício e das artificialidades sobre os artefatos e objetos. É possível transpor esta visão para os modos de produção das imagens no cinema de animação à medida que se impõe, na atualidade, através das virtualidades do aparelho pertencente ao paradigma pós-fotográfico (SANTAELLA, 2008) que condensam diversas funções, conforme observado nas relações destacadas na Figura 59 (itens 4, 5 e 6). Tendo isto posto, **especulou-se sobre o potencial autocrítico do cinema de animação contemporâneo, analisando a presença ou ausência de procedimentos metassemióticos e intertextuais, fílmicos e extrafílmicos, relacionados ao *corpus da pesquisa***. Para atender a esse objetivo, realizou-se um procedimento nomeado *decupagem inversa*, no qual se fez a captura de vários planos de cada um dos filmes (Apêndices H-I, J, K) que constituem o *corpus* da pesquisa, visando identificar tais elementos no contexto fílmico. Associado a isso, recorreu-se aos discursos dos diretores entrevistados para averiguar a existência (ou não) e como se manifesta, no âmbito extrafílmico.

O filme *Rocky e Hudson* traz elementos fílmicos e extrafílmicos que referenciam:

(a) a sua relação com o cinema mundial – o logotipo MGM: o tom jocoso dos oito primeiros segundos do filme (Figura 60, itens 1 e 2), também é descrito por Otto Guerra na **entrevista** como “o filme é uma grande brincadeira, uma irresponsabilidade de uma turma que queria se divertir fazendo um filme de animação em longa-metragem”.

Figura 60: *Rocky e Hudson*, MGM versus MGM

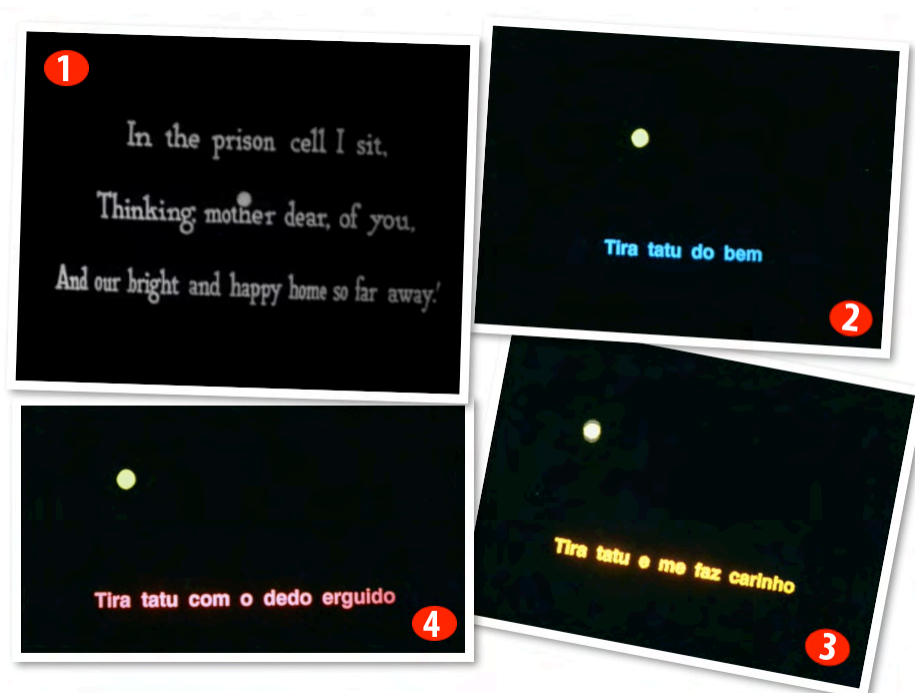


Fonte: Imagens geradas pela autora da pesquisa a partir de decupagem inversa realizada no filme em formato digital, cedido pela Otto Desenhos Animados.

Percebe-se o estabelecimento de uma relação metassemiótica com o logotipo da MGM (*Metro Goldwyn Mayer*) – embora esse não apareça no filme (item 3) e é apresentado aqui para facilitar a descrição dos elementos identificados. Enquanto na estrutura externa, as molduras são similares, o animal na figura central, destoa. Em *Rocky e Hudson* o rato arrota (item 1a) e sente vergonha por isso (item 2b). Já o leão da MGM (item 3c) se apresenta de maneira imponente. Os dizeres em latim, na parte superior da moldura, também revelam maneiras distintas de encerrar o processo de fazer um filme, pois, enquanto *Rocky e Hudson* cita que *Errar é humano* (item 2d) o outro destaca a *Arte em prol da arte* (item 3e). Outra semelhança encontrada, embora com detalhes distintos, são as palavras que compõem a sigla MGM. Enquanto num filme representa o sobrenome de alguns animadores que trabalharam no filme, *Motta, Guerra e Maya* (item f) o outro refere à memória de Metro Goldwyn Mayer (item 3g).

(b) a sua relação intertextual com o cinema de animação – *Koko Song Car-Tunes* (Max & Dave Fleischer, 1924 – Figura 61, item 1): mesmo antes da integração do som com as imagens do cinema os irmãos Fleischer realizaram filmes animados, em curta-metragem, nos quais sugeriam que a plateia cantasse junto (CAVALIER, 2011), bastava seguir a bolinha (*bouncing ball*) que se movia entre as palavras (itens 2 a 4). Aliás, a *bouncing ball*, bolinha quicando com o efeito de comprimir e esticar, refere-se a um dos princípios da animação formulados pelos estúdios Disney e exercício obrigatório para os principiantes no aprendizado de fazer desenhos animados. Em *Rocky e Hudson* este efeito é apresentado em cenas em que Rocky canta para Hudson.

Figura 61: *Rocky e Hudson*, cita *bouncing ball* de irmãos Fleischer



Fonte: Imagens geradas pela autora da pesquisa a partir de decupagem inversa realizada no filme em formato digital, cedido pela Otto Desenhos Animados, e <<http://goo.gl/5dNfo9>>. Acesso em: 20 jan. 2014.

(c) planos e enquadramentos imortalizados pelo cinema – O Motel Bates (*Psicose*, Alfred Hitchcock, 1960) e filmes de faroeste. *Rocky e Hudson* é formado por dois episódios e, no segundo, *Pé na Estrada*, os personagens (Rocky, Hudson, Silverado e Beti) passeiam por diversos lugares. Um deles é similar a um plano que enquadra o Motel Bates do filme *Psicose* (Figura 62, itens 1 e 2). Beti, inclusive, fala: “esse lugar me dá calafrios, até parece filme de

terror”. A outra referência está no enquadramento e ângulo de câmera, recorrente em filmes de faroeste (itens 3 e 4), nas cenas onde um duelo está por começar. Pode-se inferir que estes elementos induzem à leitura de que filmes feitos através da linguagem própria do cinema de animação remetem seus personagens para os cenários e situações que se desejar.

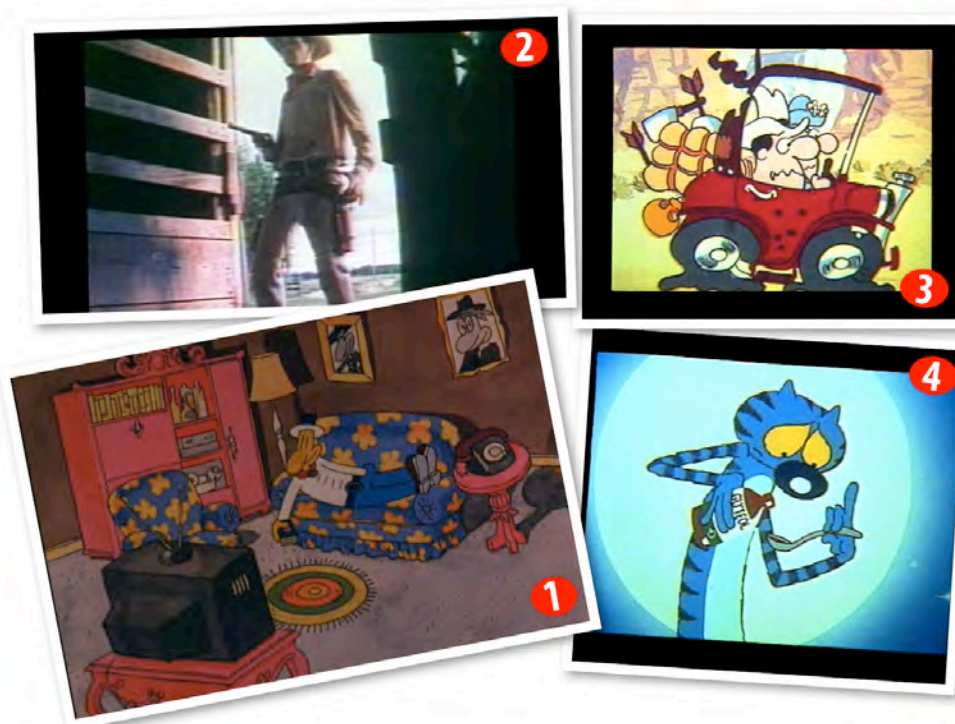
Figura 62: *Rocky e Hudson*, cita Hitchcock e os filmes de faroeste



Fonte: Imagens geradas pela autora da pesquisa a partir de decupagem inversa realizada no filme em formato digital, cedido pela Otto Desenhos Animados

(d) as origens dos filmes realizados pela Otto Desenhos: antes de iniciar seus filmes de curta e longas-metragens, a Otto Desenhos realizou dezenas de propagandas publicitárias que possibilitaram aprendizados e recursos financeiros para a realização dos filmes. Em *Rocky e Hudson*, Rocky está assistindo TV (Figura 63, item 1) e, na troca de canais a plateia acaba vendo, juntamente com o personagem, propagandas (itens 3 e 4, reutilização de animações já prontas) ou, ainda, cenas trechos de outro filme gaúcho (*O Dia em que Dorival Encarou a Guarda*, Jorge Furtado, José Pedro Goulart, 1986, item 2) que tem cenas com enfoque na figura do caubói.

Figura 63: *Rocky e Hudson*, cita propagandas comerciais e o cinema gaúcho



Fonte: Imagens geradas pela autora da pesquisa a partir de decupagem inversa realizada no filme em formato digital, cedido pela Otto Desenhos Animados.

(e) diferenciais da linguagem e modos de produção das imagens do cinema de animação – a piada (*gag*), o surreal e o exagero: dentre as piadas apresentadas pelo filme, uma das que se destacam (Figura 64, itens 1 e 2) também diz respeito aos aspectos quantitativos que estão no cerne da produção dessas imagens. Se o intuito era realizar um longa-metragem (o primeiro na filmografia gaúcha) e se são necessários 24 quadros para um segundo de movimento, na projeção cinematográfica, o cálculo de 60 minutos chega a 1.440 quadros, no mínimo. Esse número foi reduzido pela metade (720) ao adotar a estratégia de registrar dois quadros para o mesmo desenho, estratégia utilizada há anos pelos estúdios Disney⁶⁶, por exemplo, sem comprometimento geral da percepção e fluidez das imagens do filme. Pois bem, cientes desse aspecto quantitativo, soa como uma piada a entrada de um plano com o aviso “7 segundos depois” (item 1), pois com esta ação economiza-se a realização de pelo menos mais 84 desenhos (sem contar a variação dos cenários).

⁶⁶ Ou ainda, nas produções de series para televisão ou em cenas para cinema com ações específicas (cenas com movimento suave ou contemplative, como recolhimento ou acomodação de personagens).

Figura 64: *Rocky e Hudson* e as piadas como particularidade da animação



Fonte: Imagens geradas pela autora da pesquisa a partir de decupagem inversa realizada no filme em formato digital, cedido pela Otto Desenhos Animados.

Essa piada aumenta a sua proporção quando, minutos depois, em contexto similar, ressurge o plano com o aviso “15 segundos depois” (Figura 64, item 2) sendo que se trata efetivamente de uma brincadeira, pois o tempo de visualização dele não chega a cinco segundos. Outra particularidade exemplificada é a realização do improvável (Figura 65, item 1) quando, por exemplo, a pistola automática do Dr. Brain atravessa o corpo de um personagem, quando o personagem que decora o carro alugado por Rocky e Hudson muda de posição conforme o movimento do carro (item 2) e quando saem bolhas de sabão do cachimbo de Omar Xerife (item 3). Por fim, outro diferencial apresentado está no princípio do uso do exagero para ampliar a expressividade dos movimentos e a intenção da animação (item 4).

Figura 65: *Rocky e Hudson* e o surreal e o exagero como particularidade da animação



Fonte: Imagens geradas pela autora da pesquisa a partir de decupagem inversa realizada no filme em formato digital, cedido pela Otto Desenhos Animados.

(f) a autorreferência, intertextualidade – de animador para animador: *Rocky e Hudson* tem três trechos nos quais os personagens falam diretamente (Figura 66, item 1) ou falam indiretamente com a equipe de produção das imagens. No início do filme, recém no terceiro minuto, o personagem Dr. Brain fica girando de um lado para o outro, demonstrando que está sem o controle de seus movimentos. Quando enfim consegue parar, olha para a frente diz “Para com essa câmera, seu engraçadinho de meia-tigela” e dispara tiro endereçado a quem estava fazendo esta brincadeira com ele.

Figura 66: *Rocky e Hudson* e a auto-referência, de animador para animador



Fonte: Imagens geradas pela autora da pesquisa a partir de decupagem inversa realizada no filme em formato digital, cedido pela Otto Desenhos Animados.

Um procedimento metassemióticos foi encontrado quando, os personagens, referem-se a uma falha evidente no momento da filmagem, quadro a quadro, do deslocamento do carro onde estão os personagens Rocky, Hudson, Beti e Silverado (item 2). Embora alguns elementos indiquem que o carro esteja andando para a frente, o cenário indica que está andando para trás. Há, pois, um conflito de informações. Otto Guerra, em entrevista para a pesquisa, informou que esta foi uma falha na operação da Truca 35 mm (o processo de registro às cegas, conforme já mencionado) e que este evento só foi percebido depois da revelação do filme. A solução foi refazer as vozes destes trechos no qual o personagem Silverado faz os seguintes comentários “Que merda de animação, hein? O carro está andando para trás”. Passados 18 segundos, Silverado retorna e menciona “Eles não acertam uma, continua andando para trás, né?”.

(g) aspectos culturais de sua época, a década de 1990: *Rocky e Hudson* traz algumas referências que são compreendidas por um parcela da plateia que vivenciou tais contextos. Trata-se das piscadelas intertextuais (JULLIER; MARIE, 2009). Em determinada cena, os personagens param numa loja e se interessam por camisetas com a marca *Hard Rock Café*

(Figura 67, item 1), associada a cidades pouco conhecidas ou, ainda, a cidades natal de pessoas frequentes nas mídias daquela época. Dentre elas, Bossoroca (cidade do então prefeito de Porto Alegre, Olívio Dutra), Tucunduva (trigêmeas que posaram para a revista Playboy) e Canapí (Rosane Collor de Mello que, naqueles anos, era a primeira dama do país). A outra referência identificada relaciona-se (item 2) com um tradicional concurso de beleza no Rio Grande do Sul, o *Rainha das Piscinas* e, por fim, verifica-se que o personagem Silverado, juntamente com os demais (item 3), entra num cemitério, segurando um rádio, dançando e cantando uma música de sucesso (*hit*) nos Estados Unidos (*Whoomp There It Is*, Tag Team) que, no Brasil virou *funk* com a sonoridade *Uh! The re rê!*

Figura 67: *Rocky e Hudson* e as piscadelas intertextuais



Fonte: Imagens geradas pela autora da pesquisa a partir de decupagem inversa realizada no filme em formato digital, cedido pela Otto Desenhos Animados.

Acredita-se que *Rocky e Hudson* apresenta diversos elementos intertextuais e metasemióticos pois, conforme lembrou Otto Guerra na entrevista para a pesquisa, o filme foi feito quase como uma aventura coletiva, dentro da filosofia “deixe-se fazer, fazendo

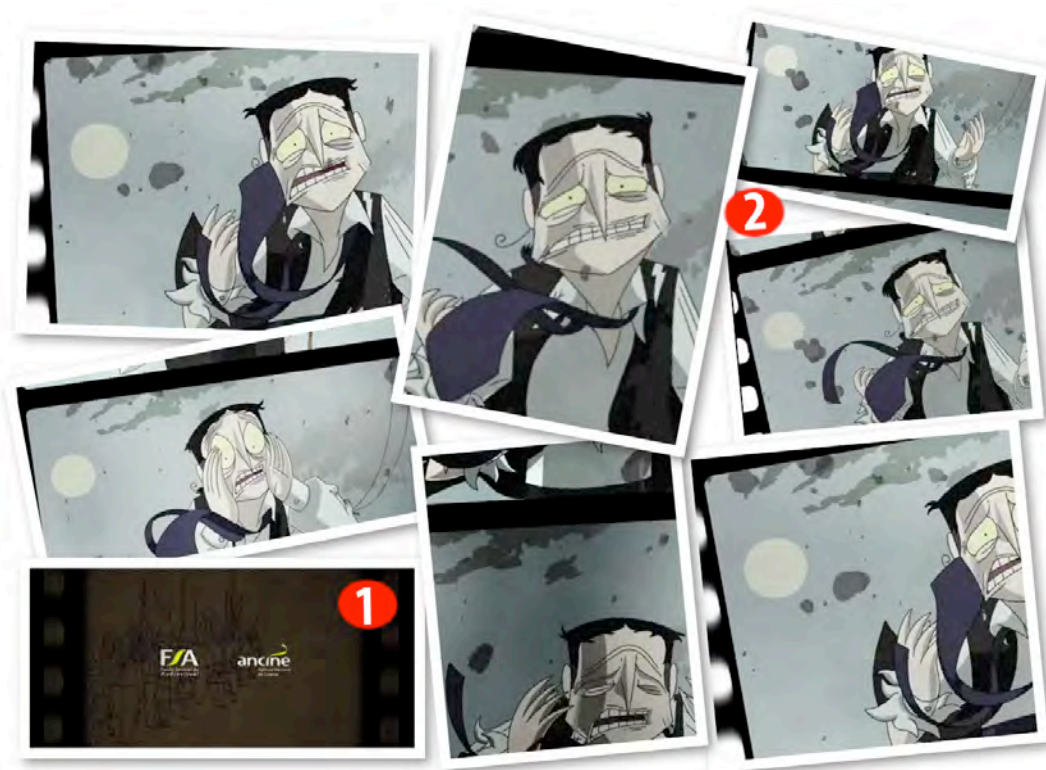
(*laissez faire*)”. Há um senso de filme experimental. Se, por um lado, este filme é rico nessas referências; por outro, apresenta problemas críticos com o roteiro, “basicamente não há uma história”, nas palavras de Otto Guerra. Percebe-se que os outros dois longas-metragens, *Wood & Stock* e *Sbórnia*, mantiveram a preocupação em acertar no roteiro, em estruturar a narrativa. Desta maneira, foram mais regrados nos modos de produção, dando um espaço menor para expressões desse gênero.

Em *Wood & Stock* não foram encontrados procedimentos metassemióticos no filme, embora tenha se questionado sobre isso nas entrevistas com Otto Guerra e José Maia. Se ocorreram, não foram lembrados ou reconhecidos. Presume-se que, se existiram, foram deletados ou refeitos. Essa é uma nova característica possibilitada pelos modos de produção das imagens deste filme, se comparados com *Rocky e Hudson*, uma vez que, em função do uso do computador existiam os botões (comandos) para *desfazer* ou *deletar*. Sobre a metalinguagem, o discurso que emerge a partir do filme, este foi possível de ser observado, pois, ao se tornar um produto comercial (DVD), contém, entre os dados extras, a possibilidade de assistir o filme tendo ao fundo o som da conversa de parte da equipe de produção, com comentários sobre o filme. O que se percebe, no texto que se sobressai, é o senso crítico, apontando falhas em detalhes das imagens que muitas vezes não foram reconhecidos, ou, se existem, não chegam a se destacar. Surgem críticas sobre alguns trechos da narrativa, que teria falta de elementos que facilitariam o seu entendimento (novamente o problema com o roteiro) e a reprovação quanto a peculiaridades como o contraste da sombra utilizada, o afastamento da câmera, o *zoom* que gerou um grande trabalho e não ficou no resultado esperado. Em síntese, o discurso demonstra a busca pelo preciosismo, uma apuração para todos os detalhes pertencentes aos modos de produção das imagens deste filme.

No filme *Até que a Sbórnia nos Separe* foram identificados elementos fílmicos que referenciam:

(a) códigos da linguagem cinematográfica (Figura 68): os créditos iniciais demonstram que se trata de um filme, ao destacar texturas próprias da película fílmica, laterais perfuradas, focar e desfocar com som de projetor antigo (item 1), além de travar a imagem e emitir o ruído de um projetor empacado (item 2).

Figura 68: *Sbórnia* e os códigos da linguagem cinematográfica



Fonte: Imagens geradas pela autora da pesquisa a partir de decupagem inversa realizada no filme em formato digital, cedido pela Otto Desenhos Animados.

(b) diferenciais da linguagem e modos de produção das imagens do cinema de animação (Figura 69): retomada da história é feita montando o cenário, camada por camada, revelando um pouco sobre o modo de produção das imagens animadas.

Figura 69: *Sbórnia* e a composição da imagem por camadas



Fonte: Imagens geradas pela autora da pesquisa a partir de decupagem inversa realizada no filme em formato digital, cedido pela Otto Desenhos Animados.

(c) intertextualidade e auto-referência (Figura 70): mediante a inserção de uma coletânea composta por pequenos trechos de filmes (dura cerca de um minuto) que marcaram a história do cinema. Esta sequência inicia com o Maestro Pletskaya sendo atingido por uma onda gigante (*Tsunami*, item 1) - evento que marcou a memória da população mundial, em 2004, e prossegue com imagens (item 2) de *Os últimos dias de Pompéia* (Enrico Guazzoni, 1913), *O nascimento de uma nação* (David Wark Griffith, 1915), *Nosferatu, o vampiro* (F.W. Murnau, 1922), *O encouraçado Potemkin*, (Serguei Eisenstein, 1925), *King Kong* (Merian C. Cooper e Ernest B. Schoedsack, 1933). A personagem Ludmila (esposa de Kraunus, item 3) ao final dessas imagens, caracterizando a auto-referência fala: “Putzengrazzen! Só tinha desastre neste filme!”

Figura 70: *Sbórnia*, intertextualidade e auto-referência



Fonte: Imagens geradas pela autora da pesquisa a partir de decupagem inversa realizada no filme em formato digital, cedido pela Otto Desenhos Animados.

Identificar e descrever o *corpus* da pesquisa, realizar a pesquisa *in loco* com seus respectivos procedimentos (diário de campo e entrevistas), sistematizar os dados, analisá-los tendo como prisma norteador os objetivos que se originam das questões-chave que formulam a tese. Esta foi a trajetória metodológica vivenciada e registrada neste capítulo. Quiçá um dos momentos mais exaustivos da tese, pela quantidade e qualidade de dados, mas também um dos mais satisfatórios.

Com a redação da tese pronta, todas as imagens coletadas na pesquisa *in loco*, foram submetidas à avaliação do responsável pelo estúdio (Otto Guerra) que autorizou o uso dessas imagens para o textos da tese e qualquer artigo ou livro decorrente (Apêndice Q).

Encerrada essa etapa, é chegado o momento de traçar alguns itens para compor as considerações finais.

6

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Escrever não é como pintar, onde se acrescenta. Não é o que se põe na tela que o leitor vê. Escrever é mais como a escultura, onde se remove, se elimina para tornar o trabalho mais visível. Até as páginas removidas de certa forma permanecem. ELIE WIESEL (1928-)

Costumo dizer que pesquisar é aceitar o desafio de percorrer por uma trilha sobre a qual sabemos apenas o ponto de partida. Durante o trajeto, o que menos encontramos são os caminhos previsíveis, a zona de conforto. Frequentemente nos deparamos com as bifurcações que se dividem em outras tantas rotas, perdas e ganhos. Descobrimos que algumas delas são atalhos, outras são armadilhas e ainda existem aquelas que nos levam por trechos obstruídos, sem saída. Não nos resta outra opção além de retroceder, por vezes recomeçar, persistir, para então nos surpreendermos com o ponto de chegada. A jornada da pesquisa acadêmica, quando levada com afinco, transforma o seu desafiante.

Desejei este desafio. Meu ponto de partida foram inquietudes vivenciadas na vida profissional e acadêmica. Percebi incongruências na metalinguagem, no discurso de quem faz as imagens do cinema de animação em relação ao cenário vigente, às condições de trabalho. Meus primeiros passos foram no sentido de questionar mudanças identificadas nos modos de produção de tais imagens. Encontrei alguns indícios, conforme relatei na *Introdução – 1.2 Da Trilha Animada à Formulação da Tese*, os examinei e compreendi que existem relações distintas entre os suportes e aparelhos utilizados. Assim, ao **definir a tipologia gráfico-físico-química, gráfico-mecânico-digital e gráfico-digital** surgiu a primeira questão: **Estariam os aparelhos, e como, regulando os modos de produção das imagens do cinema de animação?** Ciente de que as minhas constatações estavam no patamar empírico e adentravam num campo ainda não explorado pelo viés acadêmico, foi necessário recorrer às teorias para seguir adiante. Um dos encontros produtivos para o desenvolvimento da tese foi Vilém Flusser (2009, 2008, 2007), com a *filosofia da caixa preta*, com o indicativo sobre o *universo*

das imagens técnicas, e suas ponderações sobre o *mundo codificado*. Tendo como base a teoria flusseriana, **reconheci que as imagens do cinema de animação são técnicas por natureza, resultam necessariamente da relação homem-aparelho**. Neste ponto, ocorreu o questionamento (*Introdução*, p. 26): “se as imagens técnicas são concebidas pelos aparelhos, e se eles são considerados como brinquedos que simulam o pensamento humano (FLUSSER, 2009), **quais são as teorias científicas que originam os aparelhos que produzem as imagens do cinema de animação?** Em busca das respostas para as questões que emergiram, aprofundi os estudos sobre os modos de produção das imagens ao estabelecer diálogo com os escritos de Lucia Santaella (2008) e Richard Sennett (2013a, 2013b). Santaella contribuiu para o pensamento sobre a *relação imagem-aparelho*, ao apresentar os paradigmas evolutivos das imagens (*pré-fotográfico*, *fotográfico* e *pós-fotográfico*), e Sennett esclareceu aspectos socioculturais ao evidenciar elementos *do fazer* humano – quando o *artífice* (ora homem-ferramenta, ora homem-máquina) alia sentimento e pensamento às suas produções. Essa foi a base que fomentou a elaboração do capítulo *As Imagens Técnicas do Cinema de Animação*, bem como a formulação dos objetivos específicos, visando a identificar: (a) quais são as teorias científicas que originam os aparelhos que produzem as imagens do cinema de animação; (b) como os aparelhos regulam os modos de produção das imagens do cinema de animação; (c) quais são os modos de produção das imagens no cinema de animação, a partir de amostra representativa, na sua relação com os paradigmas pré-fotográfico, fotográfico e pós-fotográfico; (d) se há e como se caracterizam regras que direcionam os modos de produção das imagens no cinema de animação.

Na mesma medida que essas questões-chaves foram emergindo e os objetivos específicos foram concebidos, sucederam outros avanços decorrentes das pesquisas bibliográficas e do aprofundamento no referencial teórico, resultando nos capítulos *Arqueologia do Cinema de Animação: do pós ao pré-cinema* e *Panorama Arqueológico do Cinema de Animação*. A **arqueologia** presente nesses títulos, penso que seja **tanto um diferencial como um desafio adicional**, que caracteriza esta tese. A aproximação com a arqueologia começou à medida que evoluíam os estudos sobre a teoria flusseriana – uma vez que lida com os contextos históricos pela perspectiva da leitura vertical, do empilhamento e sobreposições (*Introdução*, p. 34) – e conquistou relevância definitiva, nesta tese, quando foi abordada como procedimento metodológico, embasado em Michael Foucault (1997, 1996) e complementado por Friedrich Kittler (1999) e Siegfried Zielinski (2006). **Desvendar a**

arqueologia foucaultiana foi um desafio que solicitou a elaboração de representações visuais para a compreensão dos encadeamentos do raciocínio (conforme exposto na Figura 8, página 40). Aliás, a criação de tais representações foi um procedimento produtivo e necessário para mim, utilizado em várias passagens da tese, uma vez que sou graduada em Artes Visuais e, por vezes, recorro às imagens para desenvolver e expor meus pensamentos. Outro diferencial, e consequente desafio associado à *arqueologia*, esteve na escolha de **assumi-la como procedimento para a elaboração do panorama sobre os modos de produção das imagens do cinema de animação**, nos níveis mundial, nacional e regional. A pesquisa bibliográfica apontou que as leituras e ordenações recorrentes encaminhavam este tipo de panorama para descrições estéticas e históricas, cujas análises visuais e o vetor do tempo iniciavam no passado e apontavam para o presente. Nesta tese, a decisão foi por romper com esta abordagem e apresentar um panorama arqueológico, a partir do qual o contexto contemporâneo torna-se a referência inicial. Esta conduta demandou um exercício constante de visão e revisão, sobre os dados identificados e descritos, para que apresentassem somente os aspectos relevantes à tese. Mesmo com esse zelo, para atingir os objetivos propostos na tese, foi necessário problematizar os marcos reconhecidamente inaugurais, dentro dos parâmetros mundial, nacional e regional, para operacionalizar a identificação de manifestações contemporâneas, foco primordial na arqueologia foucaultiana, como rupturas (inversão e descontinuidade) e formas reescritas (especificidades) ou, ainda, que se repetem (exteriorização).

Se a *arqueologia* se configurou como um diferencial realizado pela tese, através da ruptura metodológica com a conduta linear vigente; a definição do que é cinema de animação também segue por este caminho, ao reafirmar que é a animação que funda o cinema (MANNONI, 2003; MANOVICH, 2001) e que o reconfigura, através do pós-cinema (MANOVICH, 2001), conforme foi apresentado pelos capítulos *Arqueologia do Cinema de Animação: do pós ao pré-cinema* e *Panorama Arqueológico do Cinema de Animação*.

Com esses pressupostos estabelecidos, foi possível constatar um recorte investigativo com potencial para atingir as proposições da tese, isto é, os longas-metragens em animação, *Rocky e Hudson*, *Wood & Stock: Sexo, Orégano e Rock'n'Roll* e *Até que a Sbornia nos Separe*. O critério inicial da escolha considerou: (a) o conhecimento prévio sobre os modos de produção dos filmes, uma vez que participei na realização de um deles (*Rocky e Hudson*) e tinha noção de como foram produzidos os outros dois – o que possibilitou reconhecer que

cada um pertenciam a uma das tipologias já mencionadas e que todos poderiam dialogar com os paradigmas evolutivos da imagem; (b) provável facilidade para o acesso dos documentos dos filmes na sede do estúdio, bem como da realização de entrevistas, em função da sondagem inicial, solicitando uma autorização para a pesquisa *in loco*.

Definido o *corpus* da pesquisa, iniciaram os procedimentos metodológicos mantendo o foco na abordagem arqueológica. Assim, foram sendo delineados os indicativos para a formulação de uma arqueologia dos modos de produção das imagens do cinema de animação que permitiram concluir que:

- (a) a relação *homem-aparelho* indica que a constante é a programação (FLUSSER, 2009), leia-se *caixa preta*, e a variável é composta pelo homem e os periféricos associados aos aparelhos. Esta programação, por sua vez, recorre às habilidades historicamente adquiridas, fazendo com que a relação *homem-ferramenta* seja reapropriada pelos aparelhos. Essa estratégia naturaliza a inserção de novas regras para os modos de produção das imagens do cinema de animação, a ponto da relação *homem-aparelho* evidenciar o senso que o aparelho (neste caso representado através do *hardware*, *software* e periféricos do computador) é “apenas uma ferramenta” de trabalho. A identificação dessas circunstâncias constitui uma das contribuições efetivas reveladas pela tese: o computador traz todo um jogo de regras que é impositivo e, se o *homem-aparelho* não se adaptar a isso, será excluído, não poderá mais fazer parte daquela equipe, daquele projeto;
- (b) a *caixa preta* desses aparelhos recorre aos indicativos originados no uso das superfícies (papel ou tela digital, por exemplo) pelo *homem-ferramenta*, uma vez que essas superfícies fornecem dados para a reprogramação dos aparelhos que acabam sendo incorporadas pelo aparelho e excluídas do modelo de realização artesanal, individual, das imagens tradicionais (FLUSSER, 2009);
- (c) a *caixa preta* desses aparelhos estabelece uma relação de dependência mútua com o homem – ela existe se ele realiza as suas virtualidades ao passo que ele só pode realizar seus desejos dentro das possibilidades que o aparelho lhe apresenta, embora muitas vezes esta condição *funcionário do aparelho* não seja percebida pelos diretores e profissionais responsáveis pela animação;
- (d) a *caixa preta* desses aparelhos gera e regula visualidades (dados de saída, *output*) que indiciam marcas dos seus modos de produção e condiciona as escolhas relacionadas à linguagem visual, cinética e narrativa;

(e) a *caixa preta* desses aparelhos viabiliza a configuração de um outro aparelho, o cinema de animação. Este, por sua vez, opera como aparelho para atualizar experiências que estavam em outros formatos, retomando e, por vezes, reconfigurando códigos da memória cultural, como as tiras em quadrinhos ou o espetáculo músico-teatral, conforme observado através do *corpus* da pesquisa.

Com este horizonte em mente e relembando o alerta de Flusser (2009, p. 15) sobre o analfabetismo vigente em relação à leitura das imagens técnicas, e, portanto, à necessidade de realizar uma crítica da imagem técnica visando ao “branqueamento da caixa preta”, chegou-se ao questionamento sobre **potencial autocrítico dos filmes de animação**. Mediante a análise de elementos fílmicos (procedimentos metassemióticos e intertextuais) e extra-fílmicos (respostas recebidas na etapa das entrevistas) verificou-se que esse analfabetismo é um dos elementos que auxiliam a manter a ingenuidade de acreditar que os aparelhos que produzem as imagens do cinema de animação são meras ferramentas à disposição dos anseios expressivos e criativos do homem.

Ao percorrer essa trilha investigativa sobre o universo das imagens técnicas – aliando teorias das imagens técnicas com o panorama arqueológico dos modos de produção, no contexto do cinema de animação – identificaram-se contribuições formuladas a partir desta tese, isto é: **O ineditismo da utilização de uma metodologia com abordagem arqueológica**, segundo a perspectiva foucaultiana, associada aos estudos dos modos de produção das imagens do cinema de animação, pelo viés dos códigos culturais, deixando de lado a recorrente visão associada ao determinismo tecnológico. Na mesma medida que esta abordagem solicitou a elaboração de um processo específico para estruturar as reflexões necessárias, também requereu um exercício constante na inversão do raciocínio comum cujas referências bibliográficas traziam dados segundo um panorama cronológico, linear. Partindo desta perspectiva linear foi necessário identificar e recontextualizar os elementos para a formulação dessa visão arqueológica. Penso que este é o principal diferencial trazido pela tese, que propõe um avanço para o campo de estudos nas áreas da comunicação e cinema; **O reconhecimento sobre a contribuição histórica e as especificidades do Cinema de Animação**, principalmente na sua relação com o Cinema, cujo marco inaugural geralmente está associado aos irmãos Lumière. A tese auxilia a identificar e ampliar as referências bibliográficas que, na atualidade, contam com poucos autores que desenvolvem esta abordagem, como Lev Manovich (2001), Laurent Mannoni (2003), David Bordwell e Kristin

Thompson (2008); **O tensionamento sobre a percepção vigente** de que o homem é o protagonista na produção das imagens do cinema de animação. Ao apontar para o caminho inverso, a tese revela que tal protagonismo pertence ao domínio exercido pela *programação* circunscrita na *caixa preta*.

Concluo esta tese ciente que há questões em aberto que precisam ser apropriadas em futuras pesquisas a serem desenvolvidas junto às atividades acadêmicas, ao longo da minha vida. Penso que caberia uma investigação mais atenta sobre os modos de produção das imagens do cinema de animação considerando um recorte que selecione objetos de estudo (filmes de animação) que apresentem tipologias distintas das identificadas (*gráfico-físico-químico*; *gráfico-mecânico-digital* e *gráfico-digital*), tipicamente associada à técnica do desenho animado (animação 2D). Outra proposta investigativa com potencial de contribuição para a área está no mapeamento dos modos de produção das imagens do cinema de animação, considerando-se a filmografia gaúcha no seu comparativo com tal desenvolvimento em âmbito nacional e latino-americano. Ideia essa que já se inicia, mesmo que num estágio inicial, com o estabelecimento a rede investigativa (ver Anexo H) *Su a Sur – Red Latinoamericana de Estudios de Animación*.

Decifrando a caixa preta do cinema de animação: arqueologia nos modos de produção de imagens técnicas pretendeu investigar arqueologicamente (do pós ao pré-cinema) as transformações nos modos de produção das imagens do cinema de animação. Para tanto, estabeleceu como recorte investigativo estudos sobre especificidades técnicas e culturais observadas nos modos de produção das imagens do cinema de animação, através da amostra representativa que compõe o *corpus* da pesquisa, isto é, três filmes animados, em longa-metragem: *Rocky e Hudson* (Otto Guerra, 1994), *Wood e Stock: Sexo, Orégano e Rock'n; Roll* (Otto Guerra, 2005) e *Até que a Sbórnia nos Separe* (Otto Guerra e Ennio Torresan Jr., 2013). Desta maneira, buscou resposta para as questões-chaves, traduzidas em objetivos específicos, que possibilitaram decifrar que é a *programação, circunscrita na caixa preta do cinema de animação*, que gera regras impositivas e, por vezes excludentes (pelo ponto de vista do fator humano, de quem faz parte dos projetos e das equipes). Esta *programação* assume o papel de protagonista desde os primórdios da produção das imagens do cinema de animação, uma vez que elas detêm esta natureza técnica que corresponde a dependência mútua na relação *homem-aparelho*. A manutenção deste protagonismo ocorre pelo dispositivo que conduz tal programação a se apropriar, a se atualizar através das

habilidades humanas – pertencentes ao âmbito das imagens tradicionais (FLUSSER, 2009) – historicamente adquiridas e em constante desenvolvimento criativo. Estas habilidades são reprogramadas, no cerne da *caixa preta*, de maneira que são aceitas com certa naturalidade, condição essa relevada pelo senso presente na frase recorrente: “o computador é apenas uma ferramenta de trabalho”. Valendo-se da arqueologia como abordagem metodológica, esta tese identificou e propôs o tensionamento das bordas que delimitam o campo de estudos na área das ciências da comunicação, pelo prisma do cinema de animação, ao estabelecer o pressuposto que os modos de produção das imagens do cinema de animação correspondem a configuração e atualização de um *jogo de regras imposto pela programação da caixa preta*.

REFERÊNCIAS

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico do cinema**. Lisboa: Texto e Grafia, 2009.

_____. **A análise do filme**. 2. ed. Lisboa: Texto e Grafia, 2004.

_____; MARIE, Michel; VERNET, Marc; BERGALA, Alain. **A estética do filme**. Campinas: Papyrus, 2005.

BANKS, Marcus. **Dados visuais para pesquisa qualitativa**. Porto Alegre: Artmed, 2009.

BARRIER, Michael. **The animated man: a life of Walt Disney**. Berkeley: University of California Press, 2007.

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e simulação**. Lisboa: Relógio D'Água, 1991.

BAZALDUA, Barbara et al. **Pixarpedia: a complete guide to the world of Pixar**. Londres: Dorling Kindersley, 2010.

BECKERMAN, Howard. **Animation: the hole story**. New York: Allworth Press, 2003.

BENDAZZI, Giannalberto. **Cartoons: one hundred years of cinema animation**. Bloomington: Indiana University Press, 1994.

_____. **Quirino Cristiani, pionero del cine de animación**. Buenos Aires: Ediciones de la Flor, 2008.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na época da reprodutibilidade técnica. In: LIMA, Luiz Costa. **Teoria da cultura de massa**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1990. p. 209-240.

BERNARDET, Jean-Claude. **O que é cinema**. 8. ed. São Paulo: Brasiliense, 1986.

BOOTH, Wayne C.; COLOMB, Gregory; WILLIAMS, Joseph. **A arte da pesquisa**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **Film art: an introduction**. 8. ed. Nova Iorque: McGraw-Hill, 2008.

BORGO, Érico; FORLANI, Marcelo; HESSEL, Marcelo. **Almanaque do cinema**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2009.

BUZAN, Tony; BUZAN, Barry. **The mind map book**. Nova Iorque, 1996.

CAVALIER, Stephen. **The world history of animation**. Los Angeles: University of California Press, 2011.

- CHONG, Andrew. **Animação digital**. Porto Alegre: Bookman, 2011.
- COSTA, Flávia Cesarino. Primeiro cinema. In: MASCARELLO, Fernando (org.). **História do cinema mundial**. Campinas: Papirus, 2006.
- COSTA, Jordi. **Películas clave del cine de animación**. Barcelona: Ma non Toppo, 2010.
- COUCHOT, Edmond. **A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual**. Porto Alegre: UFRGS, 2003.
- CRAFTON, Donald. **Before Mickey: the animated film, 1898-1928**. Chicago: The University of Chicago Press, 1993.
- DENIS, Sébastien. **O cinema de animação**. Lisboa: Texto & Grafia, 2010.
- DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.
- EDWARDS, C. **The ultimate guide to animated mockbusters**. 2014. Disponível em: <<http://goo.gl/jzRCoC>>. Acesso em: 20 jan. 2014.
- FELINTO, Erick. Cinema e Tecnologias Digitais. In: MASCARELLO, Fernando (org.). **História do cinema mundial**. São Paulo: Papirus, 2006. p. 413-428.
- FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- _____. **O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade**. São Paulo: Annablume, 2008.
- _____. **Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2009.
- FLUSSER, Vilém. **Pós-história: vinte instantâneos e um modo de usar**. São Paulo: Annablume, 2011.
- FREIRE, Rafael. **Carnaval, mistério e gangsters: o filme policial no Brasil (1915-1951)**. 2011, 504 f. Tese (Doutorado em Comunicação Social). Universidade Federal Fluminense, Instituto de Arte e Comunicação Social, 2011.
- FURNISS, Maureen. **The animation bible: a practical guide to the art of animating, from flipbook to Flash**. Nova Iorque, 2008.
- FOSSATTI, Carolina Lanner. **Cinema de animação: um diálogo ético no mundo encantado das histórias infantis**. Porto Alegre: Sulina, 2011.
- FOUCAULT, Michel. **A ordem do discurso: aula inaugural no Collège de France, pronunciada em 2 de dezembro de 1970**. 2. ed. São Paulo: Loyola, 1996.

_____. **A arqueologia do saber**. 5. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1997.

GERBASE, Carlos. **Impactos das tecnologias digitais na narrativa cinematográfica**. Porto Alegre: Edipucrs, 2003.

GRAÇA, Marina Estela. **Entre o olhar e o gesto**: elementos para uma poética da imagem animada. São Paulo: Senac, 2006.

GRAU, Oliver. **Arte virtual**: da ilusão à imersão. São Paulo: Unesp/Senac, 2007.

HILTY, Greg; PARDO, Alona. **Movie-se**: no tempo da animação. Rio de Janeiro: Arte A Produções, 2013. Disponível em: <<http://goo.gl/V8NkcL>>. Acesso em: 20 jan. 2014.

JONES, Angie; OLIFF, Jamie. **Thinking animation**: bridging the gap between 2D and CG. Boston: Course Technology Cengage Learning, 2008.

JULLIER, Laurent; MARIE, Michel. **Lendo as imagens do cinema**. São Paulo: Senac, 2009.

KEMP, Philip. **Tudo sobre cinema**. Rio de Janeiro: Sextante, 2011.

KITTLER, Friedrich. **Gramophone, film, typewriter**. Stanford: Stanford University Press, 1999.

LAYBOURNE, Kit. **The animation book**. Nova Iorque: Crown, 1979.

LEÃO, Lucia (org.). **O chip e o caleidoscópio**: reflexões sobre as novas mídias. São Paulo: Senac, 2005.

LOPES, Maria Immacolata Vassalo. **Pesquisa em comunicação**: formulação de um modelo metodológico. São Paulo: Loyola, 1994.

LUCENA JÚNIOR, Alberto. **Arte da animação**: técnica e estética através da história. 2. ed. São Paulo: Senac, 2005.

LUTZ, Edwin G. **Animated cartoons**: how they are made, their origin and development. Nova Iorque: Charles Scribner's Sons, 1926.

MACHADO, Arlindo. **Máquina e imaginário**: o desafio das poéticas tecnológicas. Campinas: Papirus, 1993.

_____. **Pré-cinemas & pós-cinemas**. Campinas: Papirus, 1997.

_____. **O quarto iconoclasmo e outros ensaios hereges**. Rio de Janeiro: Marca d'Água, 2001.

MACHADO, Arlindo. **Arte e mídia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.

MACHADO, Marta. **A Otto Desenhos Animados por seus colaboradores**: tentativa de recontagem da história da produtora de desenhos animados gaúcha pelo método de

historiografia oral. Dissertação (Mestrado). Faculdade de Comunicação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2000.

MAGALHÃES, Marcos. Novos caminhos para a animação experimental. **Filme Cultura**, n. 54, p. 47-51, maio 2011.

_____. Qual será a técnica de animação do futuro? **Filme Cultura**, n. 60, p. 48-53, ago. 2013.

MANNONI, Laurent. **A grande arte da luz e da sombra: arqueologia do cinema**. São Paulo: Senac/Unesp, 2003.

MANOVICH, Lev. **The language of new media**. Londres: The MIT Press, 2001.

MARÃO, Marcelo. Um depoimento pessoal sobre o papel do anima mundi. In: **Filme Cultura**, n. 60, p. 27-31, ago. 2013.

MATTOS, Carlos Alberto. **Animation Now! 2**. ed. Cologne: Taschen GmbH, 2007.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. 16. ed. São Paulo: Cultrix, 2009.

MIRANDA, Carlos Alberto. **Cinema de animação: arte nova, arte livre**. Rio de Janeiro: Vozes, 1971.

MONTEIRO, Paulo Filipe. Fenomenologias do Cinema. **Revista de Comunicação e Linguagens – O que é cinema?**, Lisboa, n. 23, 1996.

MORENO, Antônio. **A experiência brasileira no cinema de animação**. Rio de Janeiro: Artenova, 1978.

_____. Exercício para o salto: a animação brasileira no período de 1970 a 1995. **Filme Cultura**, n. 60, p. 21-26, ago. 2013.

NESTERIUK, Sergio. **Dramaturgia de série de animação**. São Paulo: Sergio Nesteriuk, 2011.

O'HALEY. **Hybrid animation: integrating 2D and 3D assets**. Oxford, 2010.

OSTROWER, Fayga. **Universos da arte**. 24. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2004.

PEREIRA, Paulo Gustavo. **Animaq: almanaque dos desenhos animados**. São Paulo: Matrix, 2010.

PINNA, Daniel. Antigas como o barro. **Interstícios**, Rio de Janeiro, n. 1, out. 2009.

PLAZA, Julio. As imagens de terceira geração, tecno.poéticas. In: PARENTE, André (org.). **Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

PRICE, David A. **A magia da Pixar**. Como Steve Jobs e John Lasseter fundaram a maior fábrica de sonhos de todos os tempos. Rio de Janeiro, Elsevier, 2009.

QUÉAU, Philippe. O tempo do virtual. In: PARENTE, André (org.). **Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

RAMOS, Fernão Pessoa; MIRANDA, Luiz Felipe (org.). **Enciclopédia do cinema brasileiro**. São Paulo: Senac, 2000.

RAHDE, Maria Beatriz Furtado. **Imagem: estética moderna & pós-moderna**. Porto Alegre: Edipucrs, 2000.

REVEL, Judith. **Michel Foucault: conceitos essenciais**. São Carlos: Claraluz, 2005.

ROSSI, Paolo. **Os filósofos e as máquinas: 1400-1700**. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.

SÁENZ VALIENTE, Rodolfo. **Arte y técnica de la animación: clásica, corpórea, computada, para juegos o interactiva**. 2. ed. Buenos Aires: Ediciones de la Flor, 2008.

SAMPAIO, João Carlos. A animação que brota distante dos grandes centros. **Filme Cultura**, n. 60, p. 32-37, ago. 2013.

SANTAELLA, Lucia. **Por que as comunicações e as artes estão convergindo?** São Paulo: Paulus, 2005.

_____. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007.

_____. **Imagem: cognição, semiótica, mídia**. São Paulo: Iluminuras, 2008.

_____. **A ecologia pluralista da comunicação: conectividade, mobilidade, ubiquidade**. São Paulo: Paulus, 2010.

SCHNEIDER, Carla; SILVA, Alexandre Rocha; RODRIGUES, Eduardo Souza et al. Cinema de animação no Rio Grande do Sul: um olhar sobre a influência de animadores argentinos. In: III Congreso Internacional de la Asociación Argentina de Estudios de Cine y Audiovisual (AsAECA). **Anais...** Córdoba, 10 maio 2012.

SCHNEIDER, Carla; SILVA, Alexandre Rocha da. Da animação ao cinema: rupturas, continuidades e sobreimpressões. In: **Cinema em choque: diálogos e rupturas**. Porto Alegre: Sulina, 2013a, p. 11-26.

_____. Que a Sbornia nunca acabe. **Revista Teorema**, Porto Alegre, v. 23, p. 67-70, 2013b.

SCHNEIDER, Carla. **A interação e o relacionamento nas "pílulas de qualidade"**: um caso de relações públicas na internet. 195f. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) – PUCRS, Faculdade de Comunicação Social – FAMECOS, Porto Alegre, 2008.

_____. Projeto de graduação: desenho. 18f e VHS. Monografia (Graduação em Artes) – Instituto de Artes, Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), Porto Alegre, 1997.

SENNETT, Richard. **O artífice**. 4. ed. Rio de Janeiro: Record, 2013a.

_____. **Artesanía, tecnología y nuevas formas de trabajo**. 4. ed. Barcelona: Katz Editores, 2013b.

SILVA NETO, Antônio Leão da. **Dicionário de filmes brasileiros**. São Paulo: [s.n.], 2002.

SOCINE.ORG. **Anais...** 2012. Disponível em: < <http://goo.gl/jXlkp0> >. Acesso em: 20 jan. 2014.

SOLOMON, Charles. **Enchanted drawings: the history of animation**. Nova Iorque: Random House Value Publishing, 1994.

STUMPF, Ida Regina C. Pesquisa bibliográfica. In: DUARTE, Jorge; BARROS, Antonio (org.). **Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação**. São Paulo: Atlas, 2005. p. 51-61.

TISSANDIER, Gaston. Le Théâtre optique de M. Reynaud. **La Nature**, n. 999, p. 127-128, 23 jul. 1892. Disponível em: <<http://www.emilereynaud.fr/index.php/post/La-Nature-n999>>. Acesso em: 22 nov. 2013.

ZIELINSKY, Siegfried. **Arqueologia da mídia: em busca do tempo remoto das técnicas de ver e ouvir**. São Paulo: Annablume, 2006.

WELLS, Paul. A caixa de ferramentas da tecnologia e da technical a animação em 100 objetos. In: **Movie-se: no tempo da animação**. Rio de Janeiro: Arte A Produções, 2013, p. 20-29. Disponível em <<http://goo.gl/V8NkcL>>, acesso em 20 jan. 2014.

WHITE, Tony. **Animation from pencils to pixels: classical techniques for the digital animator**. Burlington: Focal Press, 2006.

Filmes

Norman McLaren, processo criativo, NFB, Canadá, 1990.

The Pixar Story, Leslie Iwerks, Estados Unidos, 2007.

Os Pioneiros do Cinema de Animação Gaúcho, Norton Simões e Luiza Tigre, Brasil, 2008.

Internet

ANIMA MUNDI. **Catálogos do Festival** (1996 a 2011). Disponível em: <<http://goo.gl/6q3Eb4>>. Último acesso em: 20 nov. 2011.

BALL, Ryan. Oldest animation discovered in Iran. **Animation Magazine**. 2008. Disponível em: <<http://goo.gl/aexRQR>> Acesso em: 22 mar. 2013.

FUNDACINE. **Filmografia RS**. Disponível em: <<http://goo.gl/ln4KGi>>. Último acesso em: 2 nov. 2011.

HOUAISS ELETRÔNICO (HouE). **Escâner**. CD ROM. 2009.

PROGRAMADORA BRASIL. **DVDs com filmes de animação brasileira**. Disponíveis em: <<http://goo.gl/xs93az>>. Último acesso em: 20 nov. 2011.

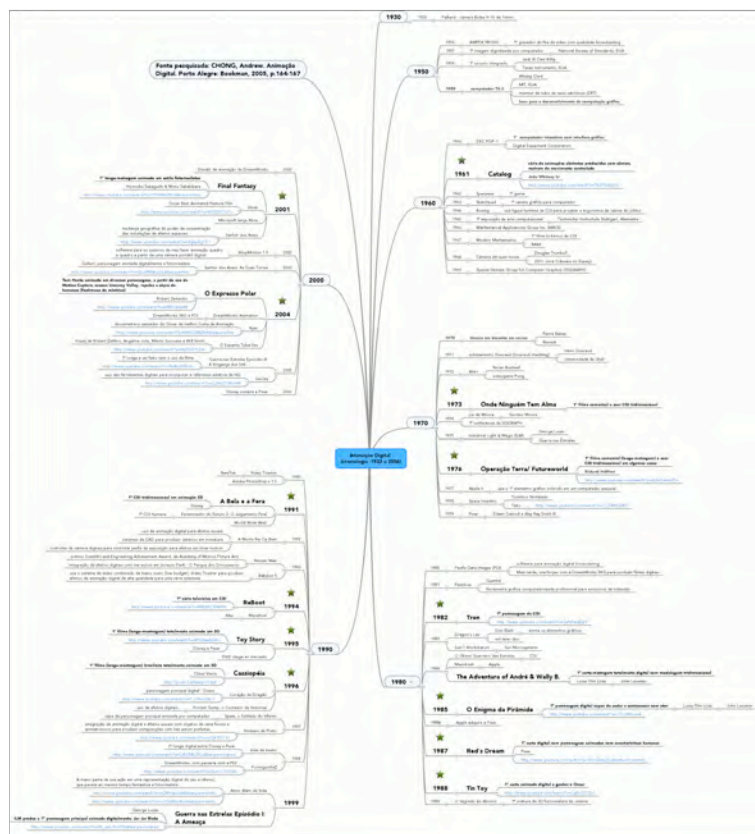
FLUSSER STUDIES. Disponível em: <<http://www.flusserstudies.net>>. Último acesso em: 7 nov. 2011.

MANOVICH, Lev. **Software takes the command**. 2008. Disponível em: <<http://goo.gl/Fcktz5>>. Último acesso em: 3 nov. 2011.

_____. **What is digital cinema?** 1995. Disponível em: <<http://goo.gl/aYjcj0>>. Último acesso em: 3 nov. 2011.

TOMASOVIC, Dick. Ré-animer l'histoire du cinema: quand l'animateur explore le cinématographe. **Cinémas: revue d'études cinématographiques / Cinémas: Journal of Film Studies**, v. 14, n. 2-3, p. 119-141, 2004. Disponível em: <<http://goo.gl/1evVnt>>. Acesso em: 25 mar. 2013.

APÊNDICE A: Mapeamento da cronologia da animação digital⁶⁷



⁶⁷ Elaborado pela autora da pesquisa (CHONG, p.164-167)

APÊNDICE B: Termo de concordância para pesquisa na Otto Desenhos Animados - v1

(para submeter a banca de qualificação, assinatura em 18/06/2012) – pág. 1 de 3⁶⁸



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E INFORMAÇÃO

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Instituição: Otto Desenhos Animados (Porto Alegre-RS)

Representante Legal: *Otto Guerra*

Vimos, por meio deste documento, solicitar autorização para realizar pesquisa *in loco* na produtora Otto Desenhos Animados no período de agosto a dezembro de 2012 sobre materiais associados aos modos de produção dos filmes “Até que a Sbornia nos separe”, “Wood e Stock: Sexo, Orégano e Rock’n’Roll” e “Rocky e Hudson”, como parte do desenvolvimento da pesquisa para a tese de doutorado: **DECIFRANDO A CAIXA PRETA DO CINEMA DE ANIMAÇÃO: arqueologia dos modos de produção de imagens técnicas.**

Pesquisador responsável (orientador): *Prof. Dr. Alexandre Rocha da Silva*

Instituição: UFRGS/ Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação/ Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação.

Telefone: (51) 3308.5739

Pesquisadora a realizar a investigação *in loco* (orientanda): *Carla Schneider* – doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação

Telefone: (51) 9141.9180

1. DESCRIÇÃO/OBJETIVO DO ESTUDO:

Com esta pesquisa pretendemos elaborar uma arqueologia dos modos de produção de imagens do cinema de animação. Para tanto, escolhemos como corpus uma amostra representativa composta por filmes pertencentes a um contexto histórico marcado por inovações tecnológicas que alteram o estatuto das imagens e, conseqüentemente, os seus modos de produção. Nesse sentido, identificamos potencial desta abordagem a partir de três filmes animados realizados pela mesma produtora, Otto Desenhos Animados: “Até que a Sbornia nos separe” (2012), “Wood e Stock: Sexo, Orégano e Rock’n’Roll” (2006), e “Rocky e Hudson” (1994). Vale destacar que não se trata de uma análise fílmica e sim de um estudo que busca resgatar, nos mais diversos materiais associados ao assunto da pesquisa, índices de elementos que surgem de maneira recorrente em formas expressivas distintas. Os dados coletados por essa pesquisa, cujos procedimentos são descrito no item a seguir, serão publicados (mediante autorização concedida) na parte do texto que constitui a tese de doutorado a ser defendida na Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

⁶⁸ Elaborado pela autoria da pesquisa.

APÊNDICE B: Termo de concordância para pesquisa na Otto Desenhos Animados - v1
(para submeter a banca de qualificação, assinatura em 18/06/2012) – pág. 2 de 3

2. EXPLICAÇÃO DOS PROCEDIMENTOS:

Estão previstas algumas visitas à produtora Otto Desenhos Animados, sendo agendadas antecipadamente por e-mail ou telefonema. O objetivo dessas visitas está ordenado em quatro etapas distintas:

Ordenamento	Objetivo	Descrição
Etapa 1	Reconhecer os registros/materiais existentes.	Leitura dos materiais pertencentes ao período e modos de produção dos filmes: "Até que a Sbornia nos separe", "Wood e Stock: Sexo, Orégano e Rock'n'Roll" e "Rocky e Hudson". Previsão de duração: um dia
Etapa 2	Entrevistar o diretor dos filmes.	Entrevista com Otto Guerra. As questões surgirão a partir dos materiais analisados na primeira visita à produtora (etapa 1). Previsão de duração: um hora
Etapa 3	Entrevistar os diretores de animação dos filmes.	. Entrevista com Fabiano Pandolfi ("Até que a Sbornia nos separe") . Entrevista com Otto Guerra ("Rocky e Hudson") Previsão de duração: duas horas (uma hora para cada entrevistado). Obs.: A direção de animação de "Wood e Stock: Sexo, Orégano e Rock'n'Roll" esteve a cargo de José Maia, que não está atualmente na equipe da Otto Desenhos Animados. Sendo assim, esta entrevista será feita em local externo à produtora, mas será transcrita e enviada para o seu representante legal, Otto Guerra, para que tenha acesso ao conteúdo mencionado.
Etapa 4	Finalizar	Esclarecimento de qualquer dado investigado nas etapas anteriores.

Um dos instrumentos para o armazenamento de dados encontrados é o registro fotográfico, a gravação de voz (entrevistas) e a solicitação de amostras (conteúdo parcial) de arquivos da etapa de produção dos filmes pesquisados. Ao final de cada visita, qualquer material registrado pelos investigadores será mostrado e submetido à aprovação do representante do estúdio na data da visita. Sobre estes materiais, somente serão utilizados pelos investigadores os que receberem autorização de uso livre em materiais científicos/acadêmicos ou com concessão parcial (apenas para estudos sem publicação). Não haverá nenhum gasto financeiro para a produtora Otto Desenhos Animados. Caso haja qualquer dúvida quanto a estes procedimentos, entre em contato pessoalmente com os pesquisadores através dos telefones e e-mails que constam neste documento.

3. POSSÍVEIS RISCOS E DESCONFORTOS:

Os procedimentos envolvidos neste estudo não devem proporcionar desconfortos ou riscos para as pessoas presentes no local investigado.

4. DIREITO DE DESISTÊNCIA:

A Otto Desenhos Animados pode solicitar, a qualquer momento, a interrupção da presente investigação *in loco*, não havendo qualquer consequência por causa desta decisão.

APÊNDICE B: Termo de concordância para pesquisa na Otto Desenhos Animados - v1
(para submeter a banca de qualificação, assinatura em 18/06/2012) – pág. 3 de 3

5. SIGILO:

Todas as informações obtidas neste estudo poderão ser publicadas com finalidade científica. Contudo, será preservado por completo o anonimato das pessoas envolvidas sempre que necessário e solicitado. Com o término da pesquisa, qualquer registro em áudio ou foto, gerado nos momentos da investigação *in loco*, será submetido à consulta prévia para autorização de publicação, quando identificado como conteúdo relevante para o texto da tese, desenvolvida em decorrência da pesquisa.

6. CONSENTIMENTO:

Declaro estar ciente das informações acima antes de assinar este documento. Declaro também que me foi garantida ampla oportunidade de fazer perguntas, esclarecendo plenamente minhas dúvidas. Por este instrumento, *autorizo a presente pesquisa sobre os materiais relacionados aos filmes "Até que a Sbornia nos separe", "Wood e Stock: Sexo, Orégano e Rock'n'Roll" e "Rocky e Hudson" presentes nas instalações da produtora Otto Desenhos Animados, localizada na Travessa Des. Vieira Pires, 76 - Porto Alegre - RS, de agosto a dezembro de 2012.*

Esta pesquisa, após aprovada pela banca de qualificação, será analisada pelo Comitê de Ética, vinculado à Pró-Reitoria de Pesquisa da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, situada à Avenida Paulo Gama, 110 - 7º andar - Porto Alegre/RS - CEP: 90040-060.

Porto Alegre, 18 de junho de 2012


Assinatura do responsável legal da Otto Desenhos Animados


Prof. Dr. Alexandre Rocha da Silva
Orientador – pesquisador responsável (arsrocha@gmail.com)


Prof. Me. Carla Schneider
Doutoranda – pesquisadora (carlabr@gmail.com)

APÊNDICE C: Termo de concordância para pesquisa na Otto Desenhos Animados – v2

(assinatura em 23/04/2013, início da pesquisa *in loco*) – pág. 1 de 3⁶⁹

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E INFORMAÇÃO

TERMO DE CONCORDÂNCIA PARA PESQUISA NA OTTO DESENHOS ANIMADOS

Instituição: *Otto Desenhos Animados* - Travessa Des. Vieira Pires, 76
Porto Alegre - RS – Telefone (51) 3028.7777

Representante Legal: **Otto Guerra**

Vimos, por meio deste documento, solicitar autorização para realizar pesquisa *in loco* na produtora Otto Desenhos Animados em junho de 2013 sobre materiais associados aos modos de produção dos filmes “Até que a Sbornia nos separe”, “Wood e Stock: Sexo, Orégano e Rock’n’Roll” e “Rocky e Hudson”, como parte do desenvolvimento da pesquisa para a tese de doutorado: **DECIFRANDO A CAIXA PRETA DO CINEMA DE ANIMAÇÃO: arqueologia dos modos de produção de imagens técnicas.**

Pesquisador responsável: *Prof. Dr. Alexandre Rocha da Silva*

Pesquisadora assistente a realizar a investigação *in loco*: *Me. Carla Schneider*

Instituição responsável pela pesquisa: *UFRGS – Comitê de Ética em Pesquisa (CEP),*
Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Telefone: (51) 3308.3738

1. DESCRIÇÃO/OBJETIVO DO ESTUDO:

Com esta pesquisa pretendemos elaborar uma arqueologia dos modos de produção de imagens do cinema de animação. Para tanto, escolhemos como corpus uma amostra representativa composta por filmes pertencentes a um contexto histórico marcado por inovações tecnológicas que alteram o estatuto das imagens e, conseqüentemente, os seus modos de produção. Nesse sentido, identificamos potencial desta abordagem a partir de três filmes animados realizados pela mesma produtora, Otto Desenhos Animados: “Até que a Sbornia nos separe” (2012), “Wood e Stock: Sexo, Orégano e Rock’n’Roll” (2006), e “Rocky e Hudson” (1994). Vale destacar que não se trata de uma análise fílmica e sim de um estudo que busca resgatar, nos mais diversos materiais associados ao assunto da pesquisa, índices de elementos que surgem de maneira recorrente em formas expressivas distintas. Os dados coletados por essa pesquisa, cujos procedimentos são descritos no item a seguir, serão publicados (mediante autorização concedida) na parte do texto que constitui a tese de doutorado a ser defendida na Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

2. EXPLICAÇÃO DOS PROCEDIMENTOS:

Estão previstas algumas visitas à produtora Otto Desenhos Animados, sendo agendadas antecipadamente por e-mail ou telefonema. O objetivo dessas visitas está ordenado em quatro etapas distintas:

⁶⁹ Elaborado pela autoria da pesquisa.

APÊNDICE C: Termo de concordância para pesquisa na Otto Desenhos Animados – v2
(assinatura em 23/04/2013, início da pesquisa *in loco*) – pág. 2 de 3

Ordenamento	Objetivo	Descrição
Etapa 1	Reconhecer os registros/materiais existentes.	Leitura dos materiais pertencentes ao período e modos de produção dos filmes: "Até que a Sbornia nos separe", "Wood e Stock: Sexo, Orégano e Rock'n'Roll" e "Rocky e Hudson". Previsão de duração: uma semana Local: Otto Desenhos Animados
Etapa 2	Entrevistar o diretor dos filmes.	Entrevista com Otto Guerra. As questões surgirão a partir dos materiais analisados na primeira visita à produtora (etapa 1) mas seguem um roteiro pré-estabelecido, vinculado aos objetivos da pesquisa. Previsão de duração: duas horas Local: sala a ser disponibilizada pela Otto Desenhos Animados
Etapa 3	Entrevistar os diretores de animação dos filmes.	. Entrevista com Fabiano Pandolfi ("Até que a Sbornia nos separe") . Entrevista com José Maia ("Wood e Stock: Sexo, Orégano e Rock'n'Roll") . Entrevista com Otto Guerra ("Rocky e Hudson") Previsão de duração: seis horas (duas horas para cada entrevistado). Local: sala a ser disponibilizada pela Otto Desenhos Animados
Etapa 4	Finalizar	Esclarecimento de qualquer dado investigado nas etapas anteriores. Local: Otto Desenhos Animados

Um dos instrumentos para o armazenamento de dados encontrados é o registro fotográfico, a gravação de voz (entrevistas) e a solicitação de amostras (conteúdo parcial) de arquivos da etapa de produção dos filmes pesquisados. Ao final de cada visita, qualquer material registrado pelos investigadores será mostrado e submetido à aprovação do representante do estúdio na data da visita. Sobre estes materiais, somente serão utilizados pelos investigadores os que receberem autorização de uso livre em materiais científicos/acadêmicos ou com concessão parcial (apenas para estudos sem publicação). Não haverá nenhum gasto financeiro para a produtora Otto Desenhos Animados. Caso haja qualquer dúvida quanto a estes procedimentos, entre em contato pessoalmente com os pesquisadores através dos telefones e e-mails que constam neste documento.

APÊNDICE C: Termo de concordância para pesquisa na Otto Desenhos Animados – v2
(assinatura em 23/04/2013, início da pesquisa *in loco*) – pág. 3 de 3

3. POSSÍVEIS RISCOS E DESCONFORTOS:

Acredita-se que os procedimentos envolvidos neste estudo não devam proporcionar desconfortos ou riscos para as pessoas presentes no local investigado. Mas, caso necessário, as pessoas serão encaminhadas para um serviço de pronto atendimento.

4. DIREITO DE DESISTÊNCIA:

A Otto Desenhos Animados pode solicitar, a qualquer momento, a interrupção da presente investigação *in loco*, não havendo qualquer consequência por causa desta decisão.

5. SIGILO:

Todas as informações obtidas neste estudo poderão ser publicadas com finalidade científica. Contudo, será preservado por completo o anonimato das pessoas envolvidas sempre que necessário e solicitado. Com o término da pesquisa, qualquer registro em áudio ou foto, gerado nos momentos da investigação *in loco*, será submetido à consulta prévia para autorização de publicação, quando identificado como conteúdo relevante para o texto da tese, desenvolvida em decorrência da pesquisa.

6. CONSENTIMENTO:

Declaro estar ciente das informações acima antes de assinar este documento. Declaro também que me foi garantida ampla oportunidade de fazer perguntas, esclarecendo plenamente minhas dúvidas. Por este instrumento, *autorizo a presente pesquisa sobre os materiais relacionados aos filmes "Até que a Sbornia nos separe", "Wood e Stock: Sexo, Orégano e Rock'n'Roll" e "Rocky e Hudson" presentes nas instalações da produtora Otto Desenhos Animados, localizada na Travessa Des. Vieira Pires, 76 - Porto Alegre - RS, em junho de 2013.*

Esta pesquisa somente será realizada após análise e aprovação do Comitê de Ética, vinculado à Pró-Reitoria de Pesquisa da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, situada à Avenida Paulo Gama, 110 - 7º andar - Porto Alegre/RS - CEP: 90040-060. Telefone: (51) 3308.3738

Porto Alegre, 16 abril 2013

Local e data

Fabiano Panouli / Otto Guerra
Responsável legal da produtora Otto Desenhos Animados.

Prof. Dr. Alexandre Rocha da Silva
Pesquisador responsável, UFRGS/FABICO
Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação

Prof. Me. Carla Schneider
Pesquisadora assistente, UFRGS/FABICO
Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação

**APÊNDICE D: Termo de Consentimento Livre e Esclarecido -
Otto Guerra (diretor filmes)**

(assinatura em 23/08/2013, entrevista) – pág. 1 de 2⁷⁰

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E
INFORMAÇÃO**

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Otto Guerra – diretor dos filmes

OTTO GUERRA

Vimos por meio deste documento solicitar a sua **colaboração mediante a concessão de entrevista sobre aspectos relacionados as escolhas sobre os modos de produção** das imagens dos filme “Até que a Sbornia nos separe”, “Wood e Stock: Sexo, Orégano e Rock’n’Roll” e “Rocky e Hudson”, como parte do desenvolvimento da pesquisa para a tese de doutorado: **DECIFRANDO A CAIXA PRETA DO CINEMA DE ANIMAÇÃO: arqueologia nos modos de produção das imagens técnicas.**

Pesquisador responsável: *Prof. Dr. Alexandre Rocha da Silva*

Pesquisadora assistente a realizar a investigação *in loco*: *Me. Carla Schneider*

Instituição: UFRGS – Comitê de Ética em Pesquisa (CEP), Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Telefone: (51) 3308.3738

Instituição: **Otto Desenhos Animados** – Telefone: (51) 3028.7777

1. DESCRIÇÃO/OBJETIVO DO ESTUDO:

Com esta pesquisa pretendemos elaborar uma arqueologia dos modos de produção das imagens do cinema de animação. Para tanto, escolhemos como corpus uma amostra representativa composta por filmes pertencentes a um contexto histórico marcado por inovações tecnológicas que alteram o estatuto das imagens e, conseqüentemente, os seus modos de produção. Nesse sentido, identificamos potencial desta abordagem a partir de três filmes animados pela mesma produtora, Otto Desenhos Animados, isto é, “Até que a Sbornia nos separe” (2013), “Wood e Stock: Sexo, Orégano e Rock’n’Roll” (2006), e “Rocky e Hudson” (1994). Vale destacar que não se trata de uma análise fílmica e sim um estudo que busca resgatar, nos mais diversos materiais associados ao assunto da pesquisa, vestígios de elementos fundantes que são reconfigurados e surgem de maneira recorrente em formas expressivas distintas. Os dados coletados por essa pesquisa, cujos procedimentos são descrito no item a seguir, serão publicados (mediante autorização concedida) no parte do texto que constitui tese de doutorado a ser defendida na Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

2. EXPLICAÇÃO DOS PROCEDIMENTOS:

A entrevista de previsão de duração em 2 (duas) horas com o uso de dois dispositivos: de gravador de voz (iphone) e gravador de áudio e vídeo (ipad). A questões serão em torno de **especificidades sobre as escolhas relacionadas aos nos modos de produção das imagens dos filme** “Até que a Sbornia nos separe”, “Wood e Stock:

⁷⁰ Elaborado dela autoria da pesquisa.

**APÊNDICE D: Termo de Consentimento Livre e Esclarecido -
Otto Guerra (diretor filmes)**

(assinatura em 23/08/2013, entrevista) – pág. 2 de 2

Sexo, Orégano e Rock'n'Roll" e "Rocky e Hudson", considerando o contexto histórico (técnicas e tecnologias) no qual foram gerados, isto é, início da década de 1990 até 2013. Caso haja qualquer dúvida quanto a estes procedimentos, entre em contato pessoalmente com os pesquisadores através dos telefones e e-mails que constam neste documento.

3. POSSÍVEIS RISCOS E DESCONFORTOS:

Os procedimentos envolvidos neste estudo não devem proporcionar desconfortos ou riscos para as pessoas presentes no local investigado.

4. DIREITO DE DESISTÊNCIA:

Você pode solicitar, a qualquer momento, a interrupção da entrevista, não havendo qualquer consequência por causa desta decisão.

5. SIGILO:


Todas as informações obtidas neste estudo poderão ser publicadas com finalidade científica. Contudo, será preservado por completo o anonimato das pessoas envolvidas sempre que necessário e solicitado.

6. CONSENTIMENTO:


Declaro ter lido – ou me foi lido – as informações acima antes de assinar este documento. Foi-me dada ampla oportunidade de fazer perguntas, esclarecendo plenamente minhas dúvidas. *Por este instrumento, aceito, voluntariamente, participar do presente estudo, através da entrevista.*

Esta pesquisa foi aprovada pelo Comitê de Ética UFRGS, vinculado à Pró-Reitoria de Pesquisa da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, situada à Avenida Paulo Gama, 110 - 7º andar - Porto Alegre/RS - CEP: 90040-060. Telefone: (51) 3308.3738

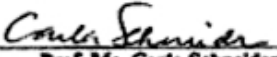
Porto Alegre, 23 de agosto de 2013



Otto Guerra
Diretor dos filmes: "Até que a Sbornia nos separe"
"Wood e Stock: Sexo, Orégano e Rock'n'Roll"
"Rocky e Hudson"



Prof. Dr. Alexandre Rocha da Silva
Pesquisador responsável, UFRGS/FABICO
Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação



Prof. Me. Carla Schneider
Pesquisadora assistente, UFRGS/FABICO (carlabr@gmail.com)
Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação

H

**APÊNDICE E: Termo Cons. Livre e Esclarecido -
Otto Guerra (diretor animação, *Rocky e Hudson*)**

(assinatura em 23/08/2013, entrevista) – pág. 1 de 2⁷¹

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E
INFORMAÇÃO**

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Otto Guerra – diretor de animação

OTTO GUERRA

Vimos por meio deste documento solicitar a sua **colaboração mediante a concessão de entrevista sobre aspectos relacionados as escolhas na direção da animação e dos modos de produção** das imagens para o filme “*Rocky e Hudson*”, como parte do desenvolvimento da pesquisa para a tese de doutorado: **DECIFRANDO A CAIXA PRETA DO CINEMA DE ANIMAÇÃO: arqueologia nos modos de produção das imagens técnicas.**

Pesquisador responsável: *Prof. Dr. Alexandre Rocha da Silva*

Pesquisadora assistente a realizar a investigação *in loco*: *Me. Carla Schneider*

Instituição: UFRGS – Comitê de Ética em Pesquisa (CEP), Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Telefone: (51) 3308.3738

Instituição: *Otto Desenhos Animados* – Telefone: (51) 3028.7777

1. DESCRIÇÃO/OBJETIVO DO ESTUDO:

Com esta pesquisa pretendemos elaborar uma arqueologia dos modos de produção das imagens do cinema de animação. Para tanto, escolhemos como corpus uma amostra representativa composta por filmes pertencentes a um contexto histórico marcado por inovações tecnológicas que alteram o estatuto das imagens e, conseqüentemente, os seus modos de produção. Nesse sentido, identificamos potencial desta abordagem a partir de três filmes animados pela mesma produtora, *Otto Desenhos Animados*, isto é, “Até que a Sbornia nos separe” (2013), “Wood e Stock: Sexo, Orégano e Rock’n’Roll” (2006), e “*Rocky e Hudson*” (1994). Vale destacar que não se trata de uma análise filmica e sim um estudo que busca resgatar, nos mais diversos materiais associados ao assunto da pesquisa, vestígios de elementos fundantes que são reconfigurados e surgem de maneira recorrente em formas expressivas distintas. Os dados coletados por essa pesquisa, cujos procedimentos são descrito no item a seguir, serão publicados (mediante autorização concedida) no parte do texto que constitui tese de doutorado a ser defendida na Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

2. EXPLICAÇÃO DOS PROCEDIMENTOS:

A entrevista de previsão de duração em 2 (duas) horas com o uso de dois dispositivos: de gravador de voz (iphone) e gravador de áudio e vídeo (ipad). A questões serão em torno de **especificidades sobre a direção da animação e das escolhas sobre os nos modos de produção das imagens para o filme “*Rocky e Hudson*”** considerando o contexto histórico (técnicas e tecnologias) no qual foi gerado, isto é, início da década

⁷¹ Elaborado dela autoria da pesquisa.

**APÊNDICE E: Termo Cons. Livre e Esclarecido -
Otto Guerra (diretor animação, *Rocky e Hudson*)**
(assinatura em 23/08/2013, entrevista) – pág. 2 de 2

de 1990. Caso haja qualquer dúvida quanto a estes procedimentos, entre em contato pessoalmente com os pesquisadores através dos telefones e e-mails que constam neste documento.

3. POSSÍVEIS RISCOS E DESCONFORTOS:

Os procedimentos envolvidos neste estudo não devem proporcionar desconfortos ou riscos para as pessoas presentes no local investigado.

4. DIREITO DE DESISTÊNCIA:

Você pode solicitar, a qualquer momento, a interrupção da entrevista, não havendo qualquer consequência por causa desta decisão.

5. SIGILO:

Todas as informações obtidas neste estudo poderão ser publicadas com finalidade científica. Contudo, será preservado por completo o anonimato das pessoas envolvidas sempre que necessário e solicitado.

6. CONSENTIMENTO:

Declaro ter lido – ou me foi lido – as informações acima antes de assinar este documento. Foi-me dada ampla oportunidade de fazer perguntas, esclarecendo plenamente minhas dúvidas. *Por este instrumento, aceito, voluntariamente, participar do presente estudo, através de entrevista.*

Esta pesquisa foi aprovada pelo Comitê de Ética UFRGS, vinculado à Pró-Reitoria de Pesquisa da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, situada à Avenida Paulo Gama, 110 - 7º andar - Porto Alegre/RS - CEP: 90040-060. Telefone: (51) 3308.3738

Porto Alegre, 23 de agosto de 2013



Otto Guerra
"Rocky e Hudson" (diretor de animação)



Prof. Dr. Alexandre Rocha da Silva
Pesquisador responsável, UFRGS/FABICO
Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação



Prof. Me. Carla Schneider
Pesquisadora assistente, UFRGS/FABICO (carlabr@gmail.com)
Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação

**APÊNDICE F: Termo Cons. Livre e Esclarecido -
Fabiano Pandolfi (diretor animação, *Sbornia*)**

(assinatura em 30/08/2013, entrevista) – pág. 1 de 2⁷²

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE BIBLIOTECOMIA E COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E
INFORMAÇÃO**

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Fabiano Pandolfi – diretor de animação

FABIANO PANDOLFI

Vimos por meio deste documento solicitar a sua **colaboração mediante a concessão de entrevista sobre aspectos relacionados as escolhas na direção da animação e dos modos de produção** das imagens para o filme “*Até que a Sbornia nos separe*”, como parte do desenvolvimento da pesquisa para a tese de doutorado: **DECIFRANDO A CAIXA PRETA DO CINEMA DE ANIMAÇÃO: arqueologia nos modos de produção das imagens técnicas.**

Pesquisador responsável: *Prof. Dr. Alexandre Rocha da Silva*

Pesquisadora assistente a realizar a investigação *in loco*: *Me. Carla Schneider*

Instituição: UFRGS – Comitê de Ética em Pesquisa (CEP), Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Telefone: (51) 3308.3738

Instituição: **Otto Desenhos Animados** – Telefone: (51) 3028.7777

1. DESCRIÇÃO/OBJETIVO DO ESTUDO:

Com esta pesquisa pretendemos elaborar uma arqueologia dos modos de produção das imagens do cinema de animação. Para tanto, escolhemos como corpus uma amostra representativa composta por filmes pertencentes a um contexto histórico marcado por inovações tecnológicas que alteram o estatuto das imagens e, conseqüentemente, os seus modos de produção. Nesse sentido, identificamos potencial desta abordagem a partir de três filmes animados pela mesma produtora, Otto Desenhos Animados, isto é, “*Até que a Sbornia nos separe*” (2013), “*Wood e Stock: Sexo, Orégano e Rock’n’Roll*” (2006), e “*Rocky e Hudson*” (1994). Vale destacar que não se trata de uma análise filmica e sim um estudo que busca resgatar, nos mais diversos materiais associados ao assunto da pesquisa, vestígios de elementos fundantes que são reconfigurados e surgem de maneira recorrente em formas expressivas distintas. Os dados coletados por essa pesquisa, cujos procedimentos são descrito no item a seguir, serão publicados (mediante autorização concedida) no parte do texto que constitui tese de doutorado a ser defendida na Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

2. EXPLICAÇÃO DOS PROCEDIMENTOS:

A entrevista de previsão de duração em 2 (duas) horas com o uso de dois dispositivos: de gravador de voz (iphone) e gravador de áudio e vídeo (ipad). A questões serão em torno de **especificidades sobre a direção da animação e das escolhas sobre os modos de produção das imagens para o filme “*Até que a Sbornia nos separe*”** considerando o contexto histórico (técnicas e tecnologias) no qual foi gerado, isto é,



⁷² Elaborado pela autoria da pesquisa.

**APÊNDICE F: Termo Cons. Livre e Esclarecido -
Fabiano Pandolfi (diretor animação, *Sbornia*)**
(assinatura em 30/08/2013, entrevista) – pág. 2 de 2

entre 2007 e 2013. Caso haja qualquer dúvida quanto a estes procedimentos, entre em contato pessoalmente com os pesquisadores através dos telefones e e-mails que constam neste documento.

3. POSSÍVEIS RISCOS E DESCONFORTOS:

Os procedimentos envolvidos neste estudo não devem proporcionar desconfortos ou riscos para as pessoas presentes no local investigado.

4. DIREITO DE DESISTÊNCIA:

Você pode solicitar, a qualquer momento, a interrupção da entrevista, não havendo qualquer consequência por causa desta decisão.

5. SIGILO:

Todas as informações obtidas neste estudo poderão ser publicadas com finalidade científica. Contudo, será preservado por completo o anonimato das pessoas envolvidas sempre que necessário e solicitado.

6. CONSENTIMENTO:

Declaro ter lido – ou me foi lido – as informações acima antes de assinar este documento. Foi-me dada ampla oportunidade de fazer perguntas, esclarecendo plenamente minhas dúvidas. *Por este instrumento, aceito, voluntariamente, participar do presente estudo, através de entrevista.*

Esta pesquisa foi aprovada pelo Comitê de Ética UFRGS, vinculado à Pró-Reitoria de Pesquisa da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, situada à Avenida Paulo Gama, 110 - 7º andar - Porto Alegre/RS - CEP: 90040-060. Telefone: (51) 3308.3738

Porto Alegre, 30 de agosto de 2013



Fabiano Pandolfi
"Até que a Sbornia nos separe" (diretor de animação)



Prof. Dr. Alexandre Rocha da Silva
Pesquisador responsável, UFRGS/FABICO
Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação



Prof. Me. Carla Schneider
Pesquisadora assistente, UFRGS/FABICO (carlabr@gmail.com)
Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação

**APÊNDICE G: Termo Cons. Livre e Esclarecido -
José Maia (diretor animação, *Wood & Stock*)**

(assinatura em 06/09/2013, entrevista) – pág. 1 de 2⁷³

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E
INFORMAÇÃO**

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

José Maia – diretor de animação

JOSÉ MAIA

Vimos por meio deste documento solicitar a sua **colaboração mediante a concessão de entrevista sobre aspectos relacionados as escolhas na direção da animação e dos modos de produção** das imagens para o filme *Wood & Stock: Sexo, Orégano e Rock n'Roll* como parte do desenvolvimento da pesquisa para a tese de doutorado: **DECIFRANDO A CAIXA PRETA DO CINEMA DE ANIMAÇÃO: arqueologia nos modos de produção das imagens técnicas.**

Pesquisador responsável: *Prof. Dr. Alexandre Rocha da Silva*
Pesquisadora assistente a realizar a investigação in loco: *Me. Carla Schneider*

Instituição: UFRGS – Comitê de Ética em Pesquisa (CEP), Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Telefone: (51) 3308.3738

Instituição: *Otto Desenhos Animados* – Telefone: (51) 3028.7777

1. DESCRIÇÃO/OBJETIVO DO ESTUDO:

Com esta pesquisa pretendemos elaborar uma arqueologia dos modos de produção das imagens do cinema de animação. Para tanto, escolhemos como corpus uma amostra representativa composta por filmes pertencentes a um contexto histórico marcado por inovações tecnológicas que alteram o estatuto das imagens e, consequentemente, os seus modos de produção. Nesse sentido, identificamos potencial desta abordagem a partir de três filmes animados pela mesma produtora, *Otto Desenhos Animados*, isto é, “Até que a Sbornia nos separe” (2013), “*Wood e Stock: Sexo, Orégano e Rock n'Roll*” (2006), e “*Rocky e Hudson*” (1994). Vale destacar que não se trata de uma análise fílmica e sim um estudo que busca resgatar, nos mais diversos materiais associados ao assunto da pesquisa, vestígios de elementos fundantes que são reconfigurados e surgem de maneira recorrente em formas expressivas distintas. Os dados coletados por essa pesquisa, cujos procedimentos são descrito no item a seguir, serão publicados (mediante autorização concedida) no parte do texto que constitui tese de doutorado a ser defendida na Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

2. EXPLICAÇÃO DOS PROCEDIMENTOS:

A entrevista de previsão de duração em 2 (duas) horas com o uso de dois dispositivos: de gravador de voz (iphone) e gravador de áudio e vídeo (ipad). A questões serão em torno de **especificidades sobre a direção da animação e das escolhas sobre os nos modos de produção das imagens para o filme *Wood & Stock: Sexo, Orégano e Rock n'Roll*** considerando o contexto histórico (técnicas e tecnologias) no qual foi

⁷³ Elaborado dela autoria da pesquisa.

**APÊNDICE G: Termo Cons. Livre e Esclarecido -
José Maia (diretor animação, Wood & Stock)
(assinatura em 06/09/2013, entrevista) – pág. 2 de 2**

gerado, isto é, início dos anos 2000. Caso haja qualquer dúvida quanto a estes procedimentos, entre em contato pessoalmente com os pesquisadores através dos telefones e e-mails que constam neste documento.

3. POSSÍVEIS RISCOS E DESCONFORTOS:

Os procedimentos envolvidos neste estudo não devem proporcionar desconfortos ou riscos para as pessoas presentes no local investigado.

4. DIREITO DE DESISTÊNCIA:

Você pode solicitar, a qualquer momento, a interrupção da entrevista, não havendo qualquer consequência por causa desta decisão.

5. SIGILO:


Todas as informações obtidas neste estudo poderão ser publicadas com finalidade científica. Contudo, será preservado por completo o anonimato das pessoas envolvidas sempre que necessário e solicitado.

6. CONSENTIMENTO:


Declaro ter lido – ou me foi lido – as informações acima antes de assinar este documento. Foi-me dada ampla oportunidade de fazer perguntas, esclarecendo plenamente minhas dúvidas. *Por este instrumento, aceito, voluntariamente, participar do presente estudo, através de entrevista.*

Esta pesquisa foi aprovada pelo Comitê de Ética UFRGS, vinculado à Pró-Reitoria de Pesquisa da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, situada à Avenida Paulo Gama, 110 - 7º andar - Porto Alegre/RS - CEP: 90040-060. Telefone: (51) 3308.3738

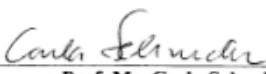
Porto Alegre, 06 de setembro de 2013



José Maia
“Wood & Stock: Sexo, Orçano e Rock n’Roll” (diretor de animação)



Prof. Dr. Alexandre Rocha da Silva
Pesquisador responsável, UFRGS/FABICO
Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação



Prof. Me. Carla Schneider
Pesquisadora assistente, UFRGS/FABICO (carlabr@gmail.com)
Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação

APÊNDICE H: Decupagem inversa - *Rocky & Hudson* (episódio 1)



APÊNDICE I: Decupagem inversa - *Rocky & Hudson* (episódio 2)



APÊNDICE J: Decupagem inversa - *Wood & Stock: Sexo, Orégano e Rock'n'Roll*



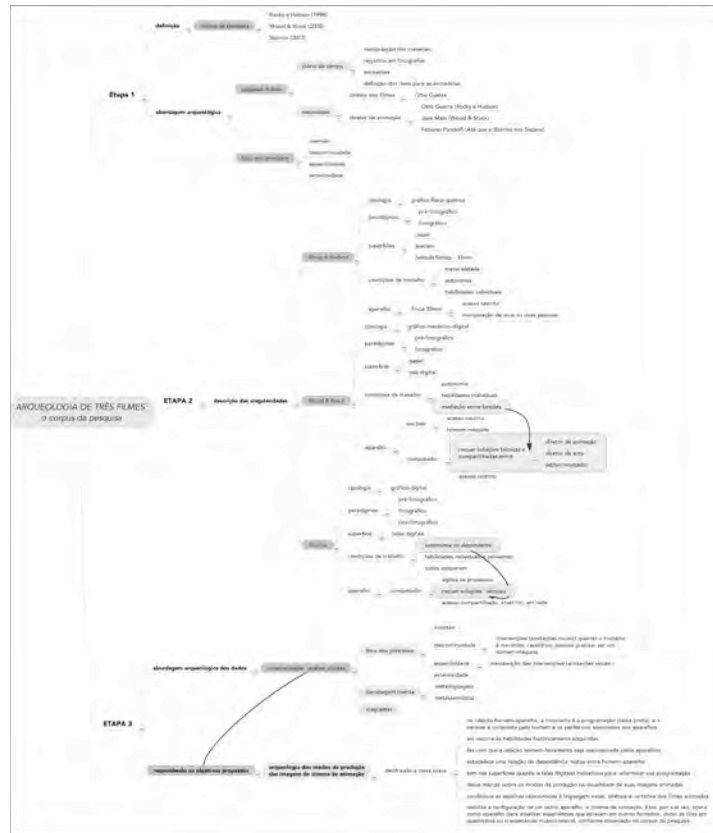
APÊNDICE K: Decupagem inversa - *Até que a Sbornia nos Separe*

APÊNDICE L: Lista produtoras/estúdios de animação no Rio Grande do Sul⁷⁴

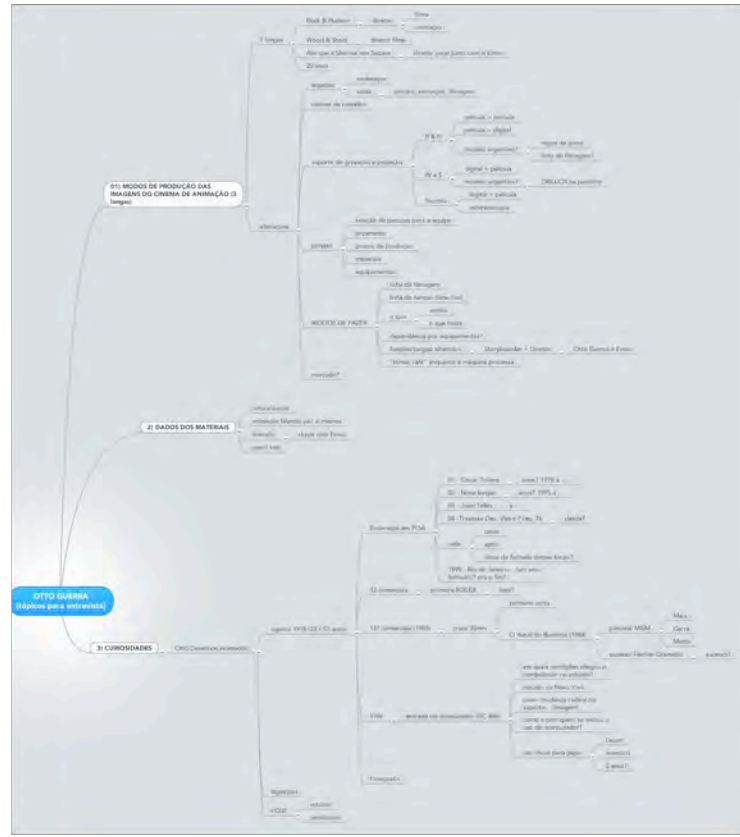
Nome	Produtora	Estúdio	Site	Cidade
Alopratoons	X	X	www.alopratoons.com.br	Porto Alegre
AnimaTchê	X		www.animatche.com	Pelotas
Armazem de Imagens		X	www.armazemdeimagens.com.br	Porto Alegre
Cartunaria	X	X	cartunaria.blogspot.com.br	Porto Alegre
Dr Smith	X		www.drsmith.com.br	Porto Alegre
Estúdio Makako	X		www.estudiomakako.com.br	Porto Alegre
Frankenstoon		X	-	Porto Alegre
Gato Amarelo	X		www.gatoamarelo-rs.com.br	Porto Alegre
Otto Desenhos	X	X	www.ottodesenhos.com.br	Porto Alegre

⁷⁴ Fonte ABCA – Associação Brasileira de Cinema de Animação (ABCA), via email.

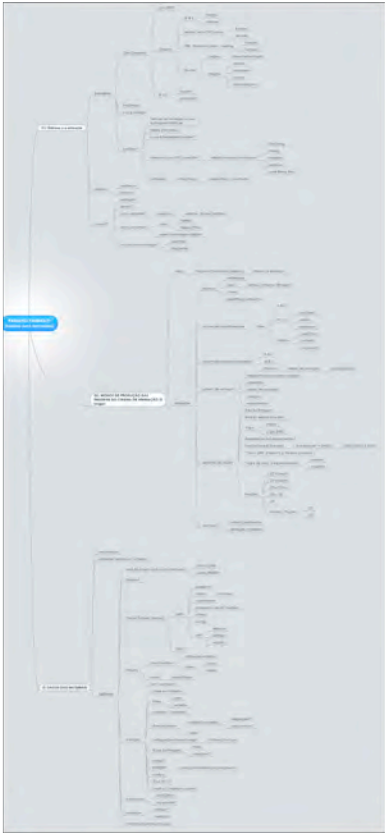
APÊNDICE M: Arqueologia de três filmes: o corpus da pesquisa



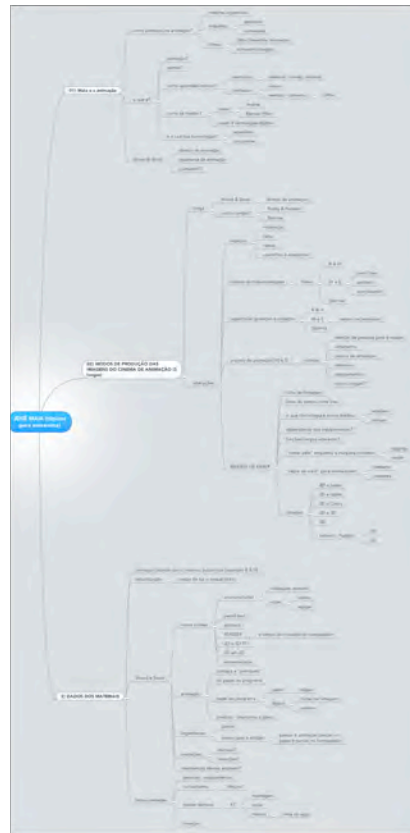
APÊNDICE N: Tópicos para entrevista - Otto Guerra



APÊNDICE O: Tópicos para entrevista – Fabiano Pandolfi



APÊNDICE P: Tópicos para entrevista – José Maia



APÊNDICE Q: Autorização de uso das imagens coletadas pela pesquisa

AUTORIZAÇÃO DE USO DAS IMAGENS COLETADAS PELA PESQUISA

Eu, **Otto Guerra**, autorizo o uso das imagens coletadas pela pesquisa *Decifrando a caixa preta do cinema de animação: arqueologia dos modos de produção das imagens técnicas*, de autoria da doutoranda Carla Schneider.

Conforme me foi informado, essas imagens correspondem aos registros feitos no período da pesquisa *in loco* (maio a setembro de 2013), bem como de imagens que foram cedidas pela produtora Otto Desenhos Animados, sobre suas equipes de trabalho no período de realização dos filmes *Rocky e Hudson*, *Wood & Stock: Sexo, Oregano e Rock'n'Roll* e *Até que a Sbórnia nos Separe*. A autorização de uso dessas imagens (aproximadamente seiscentas e vinte fotografias) se restringe aos materiais resultantes da pesquisa, como aos textos da tese, em si, e os futuros artigos acadêmicos ou livros a seu respeito.

Porto Alegre, 12 de março de 2014.


Otto Guerra

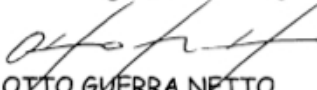
ANEXO A: Otto Desenhos Animados (estágio 1994 a 1996)

otto desenhos animados

DECLARAÇÃO

Declaramos que CARLA SCHNEIDER trabalhou na OTTO DESENHOS ANIMADOS LTDA por um período de três anos, de 1994 a 1996. Nos primeiros meses, Carla desenvolveu trabalhos no setor de Arte Final (pintura em acetato) e Calque (traço em acetato). Entretanto, seu maior envolvimento deu-se como animadora intermediadora no curta-metragem O ARRAIAL. Cabe ressaltar, seu senso empreendedor, sua dedicação e sua competência nos cargos assumidos. Temos certeza que CARLA terá sempre uma grande contribuição a prestar em todos os lugares em que exercer suas habilidades profissionais.

Porto Alegre, 26 de março de 1998



OTTO GUERRA NETTO

R. Nova York, 231 - Cep 90550-070 - P. Alegre - RS - Brasil
Fone/Fax: +55-51-3430383 - Email: ottodes@orion.ufrgs.br

ANEXO B: *Rocky e Hudson*, ficha técnica



OTTO DESENHOS ANIMADOS LTDA

Trav. Desemb. Vieira Pires, 76 Porto Alegre-RS, CEP 90420-190 tel/fax +55 51 30287777

Ficha Técnica

ROCKY E HUDSON (*ROCKY & HUDSON: THE GAY COWBOYS*)

SINOPSE CURTA

Rocky e Hudson é o espelho da nossa falta de identidade cultural: dois caubóis gays, piegas e esquizofrênicos. Ao contrário de 'Batman e Robin', eles assumem seu amor. Moram, lutam e, principalmente se divertem juntos. O filme Rocky e Hudson constitui-se de dois episódios: A Pistola Automática do Dr. Brain e Pé na Estrada.

TÍTULO ORIGINAL: Rocky e Hudson

TÍTULO EM INGLÊS: *Rocky & Hudson: The Gay Cowboys*

TIPO DE PRODUÇÃO: desenho animado/ ficção(2D animation/fiction/feature)

DURAÇÃO: 63 minutes

ANO DE PRODUÇÃO: 1994

PAÍS DE ORIGEM: Brasil

PRODUTORA: Otto Desenhos Animados Ltda, Prisma Produções, Polo de Cinema e Vídeo de BSB

BITOLA: 35mm

PROPORÇÃO DE QUADRO: Normal

SOM: Mono (ótico)

METRAGEM: 1838m

NÚMERO DE ROLOS: 2

ROTEIRO: Adão Iturrugarai

DIREÇÃO: Otto Guerra

ASSISTENTE: Adalgisa Luz

PRODUTOR EXECUTIVO: Otto Guerra, Roberto Andrade

PRÉ-PRODUÇÃO: Bibi Iankilevich

PÓS-PRODUÇÃO: Samara Gonzaga

ANIMAÇÃO: Tadao Miaqui, Andrés Lieban

ASSISTENTE DE ANIMAÇÃO: Lisandro Santos, Eduardo Kickhofel, Andrés Lieban, Otto Guerra, Tadao Miaqui, Jack Kaminski

CALQUE: Janice Cunha, Bettina Rupp, Alan Sieber, Eduardo Kickhofel, Janice Calvete, Carmem Eiras, Rodrigo John, Anne Normann, Cláudia Barbisan, **Carla Schneider**, Rosiane Zorzato, Cláudia Magalhães, Analisa Luz, Marília, Marquinhos, Loraine

FILMAGEM: Otto Guerra, Rodrigo John, Anne Normann, Bibi Iankilevich, Analisa Luz, Andrés Lieban, Tadao Miaqui, Adalgisa Luz

DIREÇÃO DE VOZES: Mário Jorge de Andrade

REVISÃO DE ACETATOS: Carmem Eiras, Rosiane Zorzato, Gelson Oliveira, Jader Figueiredo

MÚSICA: Frank Jorge

MONTAGEM: Otto Guerra, Giba Assis Brasil

LABORATÓRIO: Lider Cine

MIXAGEM: Rob Filmes

VOZES: Marco Ribeiro (Rocky), Garcia Júnior (Hudson), Mauro Ramos (Dr. Brain), Sheila Dorfman (Bet), Mário Jorge de Andrade (Omar Xerife)

CARTAZ: Fábio Zimbres, Marco Pilar

APOIO: Laboratório Hertz FINANCIAMENTO: Banco de Brasília – BRB

OTTO DESENHOS ANIMADOS LTDA

ANEXO C: *Wood e Stock: Sexo, Orégano e Rock'n'Roll*, ficha técnica
- página 1 de 2 -



OTTO DESENHOS ANIMADOS LTDA

Trav. Desemb. Vieira Pires, 76 Porto Alegre-RS, CEP 90420-190 tel/fax +55 51 30287777

Ficha Técnica

WOOD & STOCK: SEXO, ORÉGANO E ROCK'N'ROLL

(*WOOD & STOCK: SEX, OREGANO E ROCK'N'ROLL*)

SINOPSE CURTA

Depois de fumar todo o estoque de orégano da despensa, Wood e Stock decidem que, para sobreviver, o lance é retomar a velha banda Chiqueiro Elétrico - só que eles não ensaiam desde os anos 70! E nesse caminho rumo a uma hipotética fama, eles vão reencontrando velhas figuras tão únicas quanto eles: a conhecida porra-loca Rê Bordosa, os eternos revolucionários Nanico e MeiaOito e Rampal O Paranormal, entre outros. Enquanto isso, Overall, filho de Wood, tem crises existenciais por ter nascido numa família de hippies enquanto sua mãe, Lady Jane, se manda para um retiro espiritual com o guru Rhalah Rikota.

TÍTULO ORIGINAL: Wood e Stock: Sexo, Orégano e Rock'n'Roll

TÍTULO EM INGLÊS: *Wood e Stock: Sex, Oregano and Rock'n'Roll*

TIPO DE PRODUÇÃO: desenho animado/ comédia (2D animation/comedy)

DURAÇÃO: 81 minutos

ANO DE PRODUÇÃO: final de 2005

PAÍS DE ORIGEM: Brasil

PRODUTORA: Otto Desenhos Animados Ltda

BITOLA: 35mm

PROPORÇÃO DE QUADRO: 1:1,77

SOM: Dolby digital 5.1

METRAGEM: 1838m

NÚMERO DE ROLOS: 4

RÓTEIRO: Rodrigo John

COLABORAÇÃO NO RÓTEIRO: Angeli, Otto Guerra, Marta Machado, Tomas Creus, Lucia Koch

DIREÇÃO: Otto Guerra

ASSISTENTE DIREÇÃO: Rodrigo John e Marta Machado

PRODUTORA EXECUTIVA: Marta Machado

CALQUE: Guto Bozzetti, Henrique Hubner, Rogério de Almeida

DIREÇÃO DE ANIMAÇÃO: José Maia

ANIMAÇÃO: Kyoko Yamashita

ASSISTENTE DE ANIMAÇÃO: José Maia, Fabiano Pandolfi, Salvador Oliva Junior, Bernardo

Thode, Diego Mera, Otto Guerra e Eduardo Medeiros

ANIMAÇÃO ADICIONAL: Tadao Miaqui, Fabiano Pandolfi, Elise Hill

ANIMAÇÃO 3D: Anderson Sudário

LAYOUTS DE CENA: Jack Kaminski

STORYBOARD: José Maia, Otto Guerra e Rodrigo John

PINTURA DOS CENÁRIOS: Marco Pilar

EDIÇÃO DE ANIMAÇÃO: Marcos Meneghetti, Virginia Simone, Moisés Leindens, Elise Hill e

Anderson Sudário

COORDENAÇÃO ARTE FINAL: Giancarlo Zardo

SCANNING E PINTURA: Giancarlo Zardo, Marcos Meneghetti, Geórgia Reck, Virginia Simone,

Anderson Sudário

ESTAGIÁRIOS DE ARTE FINAL: Tiago Guerra, Rochele Zandavalli, Kellen Zinelli, Giovanna Maia


OTTO DESENHOS ANIMADOS LTDA

ANEXO C: Wood e Stock: Sexo, Orégano e Rock'n'Roll, ficha técnica
- página 2 de 2 -

ASSISTENTES DE PRODUÇÃO: Marlei Machado, Virginia, Simone, Matheus Walter, Aline Guerra
 Giancarlo Zardo, Márcia Deretti, Lucimar Espinosa
 PRODUÇÃO DE COPYRIGHT: Paola Oliveira
 CAPTAÇÃO DE APOIOS: Muna Bjeije
 CAPTAÇÃO DE RECURSOS: Jac Sanchotene Marketing Cultural
 COORDENAÇÃO ADMINISTRATIVA: Alba Lisboa Berutti
 DIREÇÃO DE VOZES: Otto Guerra, Marta Machado, Cristiano Sherer, Rodrigo John, Felipe Mônaco
 TRILHA SONORA COMPOSTA: Matheus Walter e Flu
 ESTÚDIO DE GRAVAÇÃO TRILHA SONORA: Deff e Irmãos Dreher
 DESENHO DE SOM: Cristiano Scherer
 MIXAGEM: Cristiano Scherer e Rodrigo Noronha
 EDIÇÃO DE SOM: Cristiano Scherer e Sanjai Cardoso
 ESTÚDIOS DE DUBLAGEM: Plug Produções e Tec Áudio
 EDIÇÃO DE DUBLAGEM: Thaís Vieira, Cristiano Scherer e Fernando Dimenor
 GRAVAÇÃO E MIXAGEM DE RUÍDOS DE SALA: Sanjai Cardoso
 ARTISTA DE RUÍDO DE SALA: Celso Coelho
 MIXAGEM MÚSICAS 5.1: Fernando Dimenor
 ESTÚDIO DE MIXAGEM 5.1: Téc. Áudio
 ESTÚDIO DE EDIÇÃO DE SOM E RUÍDO DE SALA: Som de Cinema
 ESTÚDIO DE REVISÃO FINAL DE MIXAGEM: Megacine Rio
 PASSAGEM PARA PELÍCULA: Animation Ltda
 FORNECEDOR DE NEGATIVOS: Martins Produções Ltda
 NEGATIVO: Kodak
 LABORATÓRIO DE TRANSFER: Labocine SP
 LABORATÓRIO DE FINALIZAÇÃO: Labocine Rio
 AUDITORIA: Martinelli Auditores
 ASSESSORIA JURÍDICA: Andréa Francês, Paulo Scott e Aline Guerra
 VOZES: Zé Victor Castiel, Sepé Tiaraju De Los Santos, Rita Lee, Janaina Kremer, Tom Zé, Felipe Mônaco, Léo Machado, Michele Frantz, Otto Guerra, King Jim, Heinz Limaverde, Julio Andrade, Geórgia Reck, Cléo De Paris, John's Getúlio Da Toca, Antônio, Falcão, Cláudia Meneghetti, Marta Machado, Cristiano Scherer, Léo Machado, Fred Messias, Geórgia Reck, Bibiana Graeff, Rodrigo Rheinheimer, Matheus Walter
 CARTAZ: Angeli
 APOIO: Martins Produções, Gum Restaurante Bar, Fitasul, Central Cópias Restaurante Birra e Pasta, IECINE – RS
 PATROCÍNIO: Ministério da Cultura, BR Distribuidora, BNDES, Banrisul, Banrisul Corretora, Banco Santander, Banespa, CEEE, Calçados Eny, ANCINE – Lei do Audiovisual, Governo do Estado do RS – LEI DE INCENTIVO À CULTURA, Fumproarte – Prefeitura de Porto Alegre


 OTTO DESENHOS ANIMADOS LTDA

ANEXO D: Até que a Sbornia nos Separe, ficha técnica
- página 1 de 2 -

OTTO OTTO DESENHOS ANIMADOS LTDA
Trav. Desemb. Vieira Pires, 76 Porto Alegre-RS, CEP 90420-190 tel/fax +55 51 30287777

Ficha Técnica

ATÉ QUE A SBORNIA NOS SEPRE

SINOPSE CURTA

O que acontece quando o muro que separa um pequeno país do resto do mundo cai acidentalmente? Tranquilos e parados no tempo, o povo da Sbornia é agora atingido pelos ventos da modernidade vindos da cidade grande. Os conflitos causados pelo violento choque cultural bagunçam a vida dos protagonistas Kraunus e Pletskeya, dois conhecidos músicos sbornianos. Como consequência da interferência continental nos arraigados hábitos da Sbornia, alguns nativos fazem acordar velhas crenças adormecidas e se põem a resgatar sua identidade. O filme é baseado no espetáculo músico-teatral Tangos & Tragédias, criado por Hique Gomez e Nico Nicolaiewsky, e que tem sido apresentado pelos palcos do mundo com grande sucesso pelos últimos 25 anos.

TÍTULO ORIGINAL: Até que a Sbornia nos Separe

DURAÇÃO: 85 minutos

ANO DE PRODUÇÃO: 2013

PAÍS DE ORIGEM: Brasil

PRODUTORA: Otto Desenhos Animados Ltda

DIREÇÃO: Otto Guerra e Ennio Torresan Jr.

ASSISTENTE DE DIREÇÃO: Pedro Marques Harres, Raissa Kellermann da Silva

PRODUÇÃO: Marta Machado e Otto Guerra

ASSISTENTE DE PRODUÇÃO: Eduardo Rodrigues de Souza, Fernanda Brutschin Severo, Fernanda Oliva Drumond, Giovanna Maia, Grace Luzzi, Joana Bischoff Alencastro, Lucimar Espinosa Domingues, Sara Soares

ROTEIRO: Rodrigo John, Tomás Creus

CONSULTORES DE ROTEIRO: Cláudio Levitan, Hique Gomez, João Gilmar Rodrigues, Nico Nicolaiewsky

SUPERVISOR DE STORYBOARD: Ennio Torresan Jr.

STORYBOARD: Ennio Torresan Jr., Anderson Sudário, Marco Schmidt de Arruda, Otto Guerra, Pilar Prado

EDIÇÃO DE ANIMATIC: Pedro Harres Anderson Sudário

DIREÇÃO DE ARTE: Eloar Guazzelli Pilar Prado

DIREÇÃO DE ARTE ADICIONAL: Ruben Castillo

MODELAGEM 3D: Anderson Sudário, Luiz "Monty" Pellizzari, Marco Antonio Schmith de Arruda

ASSISTENTE DE DIREÇÃO DE ARTE: Andréa Martau, Geórgia Mara Reck, Gustavo

Wolffenbüttel, Jorge H. Loureiro, Luiz Gustavo Vargas "Insekto", Paula Carboni Godecke, Pilar Prado

DIREÇÃO DE ANIMAÇÃO: Fabiano Pandolfi

ANIMAÇÃO: Fabiano Pandolfi, Alisson Ricardo Costa, Bruno Carías Fogaça, Cláudio Vieira de Oliveira, Débora Grahl Saucedo, Diego Oliveira Cassel, Diego José Lima Silva, Eduardo Medeiros,

Flávio Reis, Gui Klein, Hermes de Lima, Luiz Henrique Lopes Pellizzari, Paulo Muppet, Tadao

Miaqui, Wesley Rodrigues

ANIMAÇÃO 3D: Marco Antônio Schmith de Arruda, Anderson Sudário, Luiz "Monty" Pellizzari

OTTO DESENHOS ANIMADOS LTDA

ANEXO D: Até que a Sbórnia nos Separe, ficha técnica
- página 2 de 2 -

COORDENADORES DE ARTE FINAL: Andrea Martau, Bettina Rupp, Débora Grahl Saucedo, Giancarlo Zardo, Luiz "Monty" Pellizzari, Raissa Kellermann, Sheila Kircher, Vagner Santos "Shadowman"
COORDENAÇÃO DE COMPOSIÇÃO DE IMAGEM: Marco Antônio Schmith de Arruda, Anderson Sudário, Rafael Borges
MONTAGEM: Pedro Marques Harres
MONTAGEM ADICIONAL: Alfredo Barros, Otto Guerra
FINALIZAÇÃO DE IMAGEM: Anthony Brian Reidy, Marco Antônio Schmith de Arruda
CONVERSÃO ESTEREOSCÓPICA: José Maia, Fabiano Pandolfi, Pedro Harres
Otto Guerra, Luiz "Monty" Pellizzari
CRIAÇÃO DE MATERIAL GRÁFICO: Fred Messias
DESENHO DE SOM E MIXAGEM: Tiago Bello, Alessandro Laroca, Eduardo Virmond Lima Armando Torres Jr.
GRAVAÇÃO DE DIÁLOGOS: Tiago Abrahão
EDIÇÃO DE DIÁLOGOS: Raiza Rodrigues
EDIÇÃO DE EFEITOS: Priscila Pereira, Aline Heibel, Marcos Lopes
EDIÇÃO DE SONS AMBIENTES: Sérgio Kalil
EDIÇÃO DE FOLEY: Anderson Tieta, Augusto Stern, Fernando Efron
FOLEY ARTIST: Roger Hands, Augusto Stern
PRODUÇÃO DE MIXAGEM: Alessandra Casolari, Débora Arima, Juliane Machado
TRILHA SONORA ORIGINAL: André Abujamra, Nico Nicolaiewsky & Hique Gomez
INSTRUMENTISTAS: Gustavo Pinto Lessa, Roberto Alves Rodrigues de Araujo, Mario Sérgio Rocha, Fabio Tagliaferri Sabino, Israel Fogaça Junior, José Alexandre Leme Lopes Carvalho, Luiz Brito Passos Amato, Marcos Fokin

Músicas do espetáculo "Tangos e Tragédias": Copérnico, Desgrazzia ma non tropo, Epitáfio, Aquarela da Sbórnia.

Outras músicas compostas:

Trevo de Quatro Folhas (I'm Looking Over Four-leaf Clover) Composição: Nilo Sérgio/Mort

Dixon/Harry Woods Interpretação: Fernanda Takai

Fonograma gentilmente cedido por Deckdisc

Rosa © 1933 (Pixinguinha) – MANGIONE, FILHOS & CIA LTDA

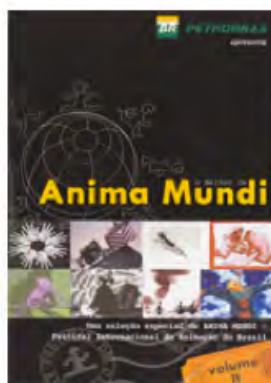
Composição: Alfredo da Rocha Vianna (Pixinguinha) e Otávio de Souza

Interpretação: Alfredo da Rocha Vianna (Pixinguinha) (pediram para exibir nos créditos da maneira que esta no contrato)

No te Reprimas (In the Style of Menudo) Ameritz Mus


OTTO DESENHOS ANIMADOS LTDA.

ANEXO E: Coletânea *Melhor de Anima Mundi*⁷⁵
 (capas – dois VHS e cinco DVDs)



⁷⁵ Fonte: <<http://goo.gl/xBlqUp>> e <<http://goo.gl/w9KucR>>. Acesso em: 26 dez. 2013.

ANEXO F: Comitê de Ética na Pesquisa - UFRGS (parecer consubstanciado)
- página 1 de 3 -

	UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL / PRÓ-REITORIA DE PESQUISA -	
PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP		
DADOS DO PROJETO DE PESQUISA		
Título da Pesquisa: DECIFRANDO A CAIXA PRETA DO CINEMA DE ANIMAÇÃO: arqueologia dos modos de produção de imagens técnicas.		
Pesquisador: Alexandre Rocha da Silva		
Área Temática:		
Versão: 1		
CAAE: 15794513.2.0000.5347		
Instituição Proponente: UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL/COMITÊ DE ÉTICA EM		
Patrocinador Principal: Financiamento Próprio		
DADOS DO PARECER		
Número do Parecer: 296.982		
Data da Relatoria: 16/05/2013		
Apresentação do Projeto:		
<p>O tema proposto pela pesquisa diz respeito aos modos de produção das imagens do cinema de animação, na perspectiva do pós ao pré-cinema. Sua abordagem teórica tem foco em estudos sobre as especificidades técnicas e culturais e utilizará conceitos desenvolvidos por Vilém Flusser (caixa preta, aparelho, imagens técnicas), Lev Manovich (animação como lógica processual do cinema) e Lucia Santaella (paradigmas evolutivos da imagem). A metodologia escolhida é a arqueologia de Michel Foucault ampliada por teóricos da mídia como Friedrich Kittler e Siegfried Zielinski. Tem como corpus os filmes pertencentes a um contexto histórico marcado por inovações tecnológicas que alteram o estatuto das imagens e, conseqüentemente, os seus modos de produção. O estudo vai se debruçar sobre a documentação de três longa-metragens animados pelo mesmo estúdio, Otto Desenhos Animados, intitulados "Até que a Sbornia nos separe" (2013), "Wood e Stock: Sexo, Orégano e Rock'n Roll" (2006), e "Rocky e Hudson" (1994) e sobre o conteúdo de entrevistas com seus três diretores.</p>		
Objetivo da Pesquisa:		
Objetivo Geral		
Investigar arqueologicamente as transformações nos modos de produção das imagens do cinema de animação.		
<p align="right"><i>foralves</i></p>		
Endereço: Av. Paulo Gama, 110 - 2º andar do Prédio da Reitoria - Campus Centro Bairro: Fátima CEP: 91.040-060 UF: RS Município: PORTO ALEGRE Telefone: (51)3308-3738 Fax: (51)3308-4055 E-mail: etica@proposq.ufrgs.br		
Página 01 de 02		

ANEXO F: Comitê de Ética na Pesquisa - UFRGS (parecer consubstanciado)
 - página 3 de 3 -

	UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL / PRÓ-REITORIA DE PESQUISA -	
Continuação do Parecer: 296.932		
<p>Objetivos Específicos</p> <p>(a) Identificar quais são as teorias científicas que originam os aparelhos que produzem as imagens do cinema de animação.</p> <p>(b) Identificar como os aparelhos regulam os modos de produção das imagens no cinema de animação.</p> <p>(c) Especular sobre o potencial autocrítico do cinema de animação gaúcho contemporâneo, pelo ponto de vista de quem produz e de quem planeja as narrativas.</p> <p>(d) Identificar se há e como se caracterizam as regras que direcionam os modos de produção das imagens no cinema de animação.</p> <p>(e) Investigar os modos de produção das imagens no cinema de animação, tanto na perspectiva geral como no recorte específico (Rio Grande do Sul), segundo a tipologia (tradicional, misto, digital) e os paradigmas evolutivos da imagem (pré-fotográfico, fotográfico e pós-fotográfico).</p> <p>(f) Mapear os modos de produção das imagens do cinema de animação gaúcho no período entre 1992 e 2011.</p>		
<p>Avaliação dos Riscos e Benefícios:</p> <p>Os riscos são descritos como mínimos visto que os entrevistados são pessoas públicas e o foco da pesquisa está no conhecimento de suas produções profissionais. Situações de mal estar são consideradas pouco prováveis mas, caso ocorram, os pesquisadores se encarregarão de encaminhar o entrevistado para serviços de saúde. A identificação dos entrevistados, o uso de áudio ou imagem estarão sujeitos à revisão do material pelo entrevistado e à autorização específica. Está explícito o direito de desistir da participação ou de escolher a preservação da sua identidade em informações prestadas. Os benefícios são vinculados à produção de conhecimento e à divulgação cultural. Riscos e benefícios estão explícitos no projeto e nos Termos de apresentação obrigatórios.</p>		
<p>Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:</p> <p>Pesquisa tem ampla fundamentação teórica e detalhamento metodológico cuidadoso. Explícita a articulação entre etapas da pesquisa, os procedimentos e os cuidados éticos. Seu cronograma mostra que em 2012 houve a qualificação do projeto; em 2013/1 está prevista a tramitação pelo CEP e pela COMPEAQ e os ajustes delas decorrentes. O início do exame dos documentos e o trabalho de campo deveriam ocorrer a partir de 03 e 17 de junho respectivamente; a sistematização e análise dos dados e a escrita da parte teórica estão planejadas para 2013/2 e a</p>		
<p>Endereço: Av. Paulo Gama, 110 - 2º andar do Prédio da Retórica - Campus Centro Bairro: Farroupilha CEP: 90.040-060 UF: RS Município: PORTO ALEGRE Telefone: (51)3308-3738 Fax: (51)3308-4085 E-mail: etica@propeq.ufrgs.br</p>		
		 <small>Página 03 de 03</small>

ANEXO F: Comitê de Ética na Pesquisa - UFRGS (parecer consubstanciado)
 - página 3 de 3 -

 										
UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL / PRÓ-REITORIA DE PESQUISA -										
<small>Continuação do Parecer: 296.982</small>										
<p>finalização da tese para janeiro de 2014.</p> <p>Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória: Os modelos dos Termos de Concordância e de Consentimento Livre e Esclarecido anexados estão detalhados e em linguagem acessível. Esclarecem devidamente sobre a pesquisa, seus procedimentos e sobre a liberdade e direitos dos entrevistados. Os Termos são longos (mais de uma página).</p>										
<p>Recomendações: Nada a acrescentar</p> <p>Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações: Recomenda-se aprovação.</p> <p>Situação do Parecer: Aprovado</p> <p>Necessita Apreciação da CONEP: Não</p> <p>Considerações Finais a critério do CEP: Encaminhe-se.</p>										
<p>PORTO ALEGRE, 07 de Junho de 2013</p>  <p>Assinador por: José Artur Bogo Chies (Coordenador)</p> <p style="font-size: 1.2em; font-family: cursive;">CAAE: 15794513.2.0000.5347</p>										
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td colspan="2"><small>Endereço: Av. Paulo Gama, 110 - 2º andar do Prédio da Reitoria - Campus Centro</small></td> </tr> <tr> <td><small>Bairro: Farroupilha</small></td> <td><small>CEP: 90.040-060</small></td> </tr> <tr> <td><small>UF: RS</small></td> <td><small>Município: PORTO ALEGRE</small></td> </tr> <tr> <td><small>Telefone: (51)3308-3738</small></td> <td><small>Fax: (51)3308-4085</small></td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: right;"><small>E-mail: etica@proposq.ufrgs.br</small></td> </tr> </table>	<small>Endereço: Av. Paulo Gama, 110 - 2º andar do Prédio da Reitoria - Campus Centro</small>		<small>Bairro: Farroupilha</small>	<small>CEP: 90.040-060</small>	<small>UF: RS</small>	<small>Município: PORTO ALEGRE</small>	<small>Telefone: (51)3308-3738</small>	<small>Fax: (51)3308-4085</small>	<small>E-mail: etica@proposq.ufrgs.br</small>	
<small>Endereço: Av. Paulo Gama, 110 - 2º andar do Prédio da Reitoria - Campus Centro</small>										
<small>Bairro: Farroupilha</small>	<small>CEP: 90.040-060</small>									
<small>UF: RS</small>	<small>Município: PORTO ALEGRE</small>									
<small>Telefone: (51)3308-3738</small>	<small>Fax: (51)3308-4085</small>									
<small>E-mail: etica@proposq.ufrgs.br</small>										
<small>Página 03 de 03</small>										

ANEXO G: Comissão de Pesquisa em Biblioteconomia e Comunicação – UFRGS (parecer)

- página 1 de 2 -



FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA & COMUNICAÇÃO
Comissão de Pesquisa de Biblioteconomia e Comunicação

Prezado Pesquisador ALEXANDRE ROCHA DA SILVA,

Informamos que o projeto de pesquisa Decifrando a caixa preta do cinema de animação: arqueologia dos modos de produção de imagens técnicas encaminhado para análise em 01/04/2013 foi aprovado quanto ao mérito pela Comissão de Pesquisa de Biblioteconomia e Comunicação com o seguinte parecer:

RIGI 02/04/2013 **Recomendação: aprovação em 05/04/2013**

Parecer:

O projeto de pesquisa: "DECIFRANDO A CAIXA PRETA DO CINEMA DE ANIMAÇÃO: arqueologia dos modos de produção de imagens técnicas" ligado à linha de pesquisa Linguagem e Cultura das Imagens, pertencente ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação (FABICO-UFRGS). Conforme o projeto, o objetivo da pesquisa é: "Investigar arqueologicamente as transformações nos modos de produção das imagens do cinema de animação." (p.22). A mesma será realizada na produtora "Otto Desenhos Animados" em Porto Alegre-RS. A delimitação do estudo centraliza nos modos de produção das imagens do cinema de animação, na perspectiva do pós ao pré-cinema que fundamenta o seu recorte investigativo em estudos sobre as especificidades técnicas e culturais-observadas na produção de tais imagens - à luz de conceitos desenvolvidos por Vilém Flusser (caixa preta, aparelho, imagens técnicas), Lev Manovich (animação como lógica processual do cinema) e Lucia Santaella (paradigmas evolutivos da imagem). A metodologia adotada, tendo em vista a problemática da pesquisa é a "arqueologia", método proposto e utilizado por Michel Foucault no período entre os anos de 1960 e 1970. A "arqueologia" surge, no contexto desta pesquisa, em decorrência dos estudos realizados sobre as teorias de Vilém Flusser e Lev Manovich que tangenciam essa abordagem. Flusser (2009) desenvolve aspectos de sua

**ANEXO G: Comissão de Pesquisa em Biblioteconomia
e Comunicação – UFRGS (parecer)**

- página 2 de 2 -

filosofia a partir de contextos culturais pautados pela história (pré-história, história e pós-história). Complementando a metodologia e aplicando ao objeto da pesquisa utilizou-se a "arqueologia das mídias" foco dos estudos de Friedrich Kittler - seguidor do determinismo tecnológico, acredita que os meios determinam as condições, e Siegfried Zielinski que se propõe a retomar o tempo remoto das mídias, a perspectiva dos estudos que escava camadas que constituem certa profundidade, objetivando encontrar elementos que se repetem (serialidade), que foram esquecidos (descontinuidade e rupturas). A abordagem metodológica caracteriza-se por lidar com quatro dimensões (inversão, descontinuidade, especificidade e exterioridade) que operam como princípios reguladores para a análise de categorias (acontecimento, série, regularidade, condição da possibilidade). Conforme o projeto, as visitas serão agendadas na produtora "Otto Desenhos Animados" (conforme termo de concordância conforme o apêndice 5) para consultar todos os documentos (imagens, cenas animadas, anotações visuais, etc.) existentes. Somente após este primeiro contato é que surgem as questões que compõe as entrevistas semi-estruturadas (termo de consentimento, apêndice 6; roteiro com tópicos da entrevista, apêndice 7) que serão realizadas com o diretor dos filmes (corpus desta pesquisa) e diretores de animação dos filmes, seguindo as diretrizes do Comitê de Ética da UFRGS (ver item 07 - Ética na Pesquisa). O referencial teórico está coerente e plenamente justificado. O projeto está fundamentado em autores importantes que tratam do tema. Os contornos e delimitações dos procedimentos metodológicos e o universo da pesquisa estão explicitados e adequadamente delineados. O projeto traz detalhadamente as fases da pesquisa, possui definido o cronograma da sua execução. Tendo em vista a importância da temática abordada pelo projeto para a linha de pesquisa Linguagem e Cultura das Imagens e a sua viabilidade de execução e os motivos arrolados acima somos de parecer favorável a sua realização. O projeto deve ser encaminhado ao Comitê de Ética em Pesquisa da UFRGS.

Devido as suas características este projeto foi encaminhado nesta data para avaliação por Comitê de Ética em Pesquisa da UFRGS.

Atenciosamente, Comissão de Pesquisa de Biblioteconomia e Comunicação

ANEXO H: Sur a Sur - Red Latinoamericana de Estudios de Animación

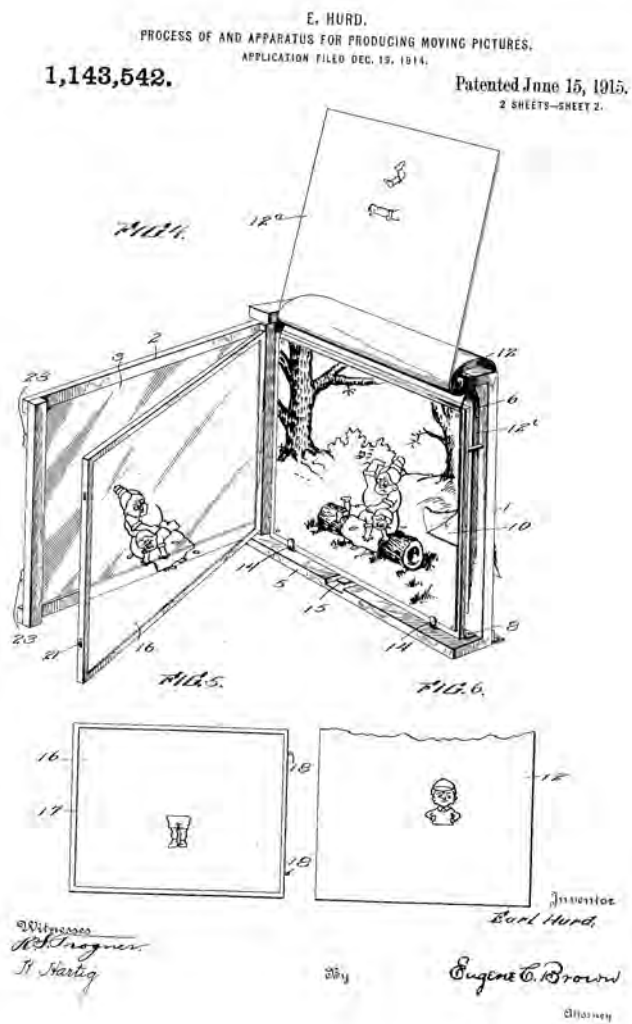
Córdoba, 13 de marzo de 2014

Por la presente certifico que la Prof. Carla Schneider integra el Proyecto **Sur a Sur - Red Latinoamericana de Animación**, en representación de la Universidad Federal de Pelotas (UFPel, Brasil).

Dicho proyecto posee aval y subsidio de la Secretaría de Políticas Universitarias (Ministerio de Educación de la Nación Argentina) mediante Resolución 207SPU/2013; e involucra a la Universidad Nacional de Córdoba (Argentina), la Universidad Nacional de Villa María (Argentina), el Instituto Universitario del Arte (Argentina), la Universidad Tecnológica Metropolitana (Chile) y la Universidad Federal de Pelotas.

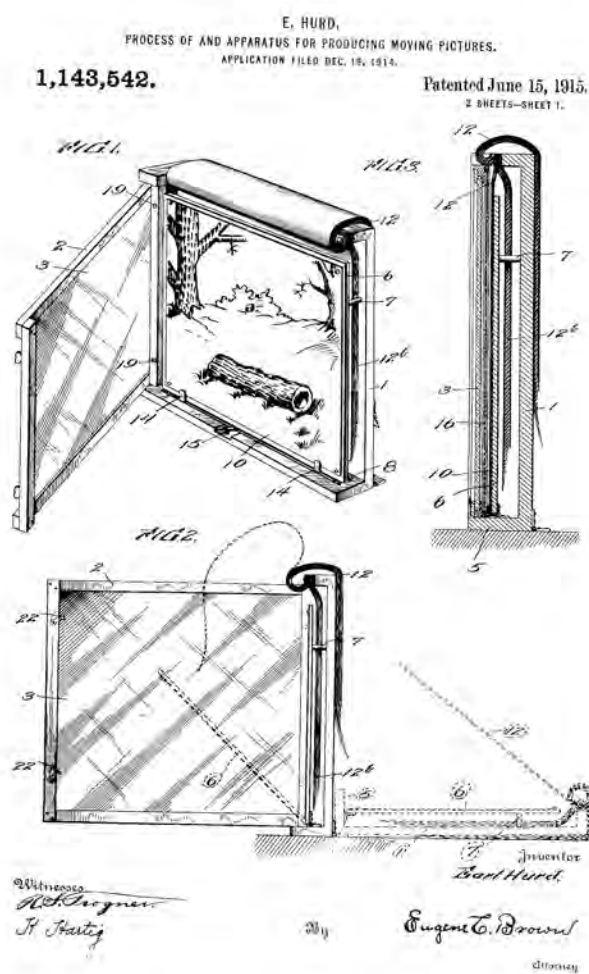
Esp. Alejandro R. González
Director
Sur a Sur - Red Latinoamericana de Animación

ANEXO I: Earl Hurd, processo e aparelho para a produção de imagens em movimento
(animação por acetato)⁷⁶ - página 1 de 2 -

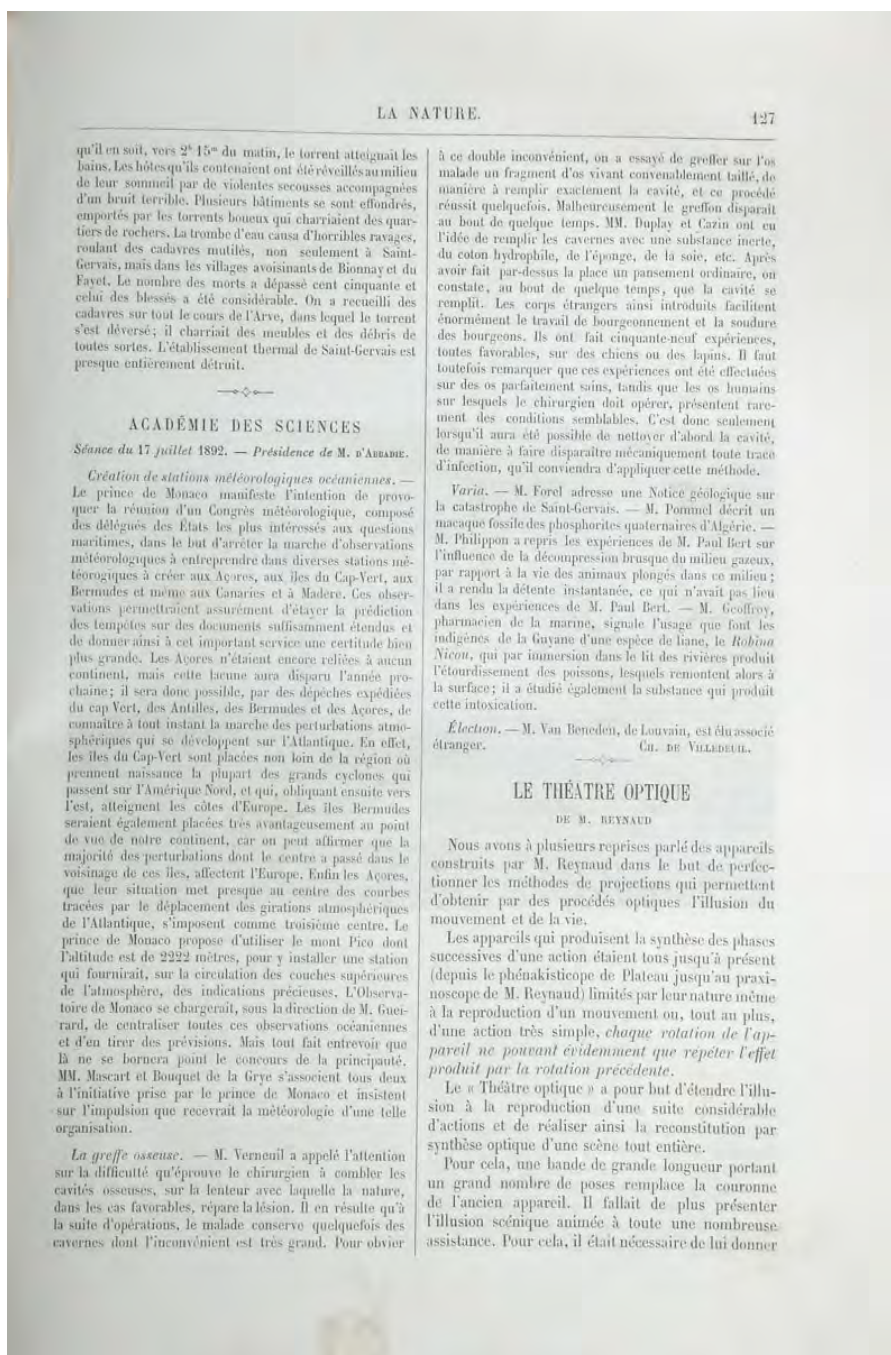


⁷⁶ Fonte: Google Patents, registro US 1143542 A - Process of and apparatus for producing moving pictures. Disponível em: <<http://goo.gl/vmsvXP>>. Acesso em: 23 out. 2013.

**ANEXO I: Earl Hurd, processo e aparelho para a produção de imagens em movimento
(animação por acetato)⁷⁷**
- página 2 de 2 -



⁷⁷ Fonte: Google Patents, registro US 1143542 A - Process of and apparatus for producing moving pictures. Disponível em: <<http://goo.gl/vmsvXP>>. Acesso em: 23 out. 2013.

ANEXO J: *Le Théâtre Optique de M. Reynaud,*Gaston Tissandier. *La Nature*, n° 999, 23 julho de 1892, página 127⁷⁸⁷⁸ Fonte: <<http://goo.gl/Qp7D4Q>>. Acesso em: 22 nov. 2013.

ANEXO K – *Le Théâtre Optique de M. Reynaud,*Gaston Tissandier. La Nature, n° 999, 23 julho de 1892, página 128⁷⁹

128

LA NATURE.

de grandes dimensions, ce qui ne peut être obtenu que par projection sur un écran.

Mais, pour obtenir cette illusion dans de bonnes conditions pour les opérateurs, il faut que les poses se succèdent sur l'écran sans solution de continuité; en d'autres termes, qu'il n'y ait sur l'écran aucune extinction ou éclipse entre deux poses successives.

Cette continuité de l'image, obtenue déjà par le praxinoscope à vision directe, inventé en 1877 par M. Reynaud, n'était réalisée jusqu'à présent par aucun appareil projetant.

Le « Théâtre optique », par sa construction même, la réalise de façon que la succession des poses peut être à tout instant interrompue sans que l'image

cesse d'être éclairée et visible sur l'écran. Cette propriété permet, dans la représentation de la scène animée, des *repos* et des *répétitions* qui augmentent en même temps et la vérité de l'effet et la durée de la scène représentée.

C'est ainsi que le « Théâtre optique » fait assister les spectateurs à des scènes complètes (pantomimes, intermèdes, etc.), dont la durée peut atteindre 15 à 20 minutes, avec un nombre de poses et une longueur de bande qui restent dans des limites pratiques. Il réalise ainsi un spectacle à la fois intéressant, amusant et inédit.

De plus, le « Théâtre optique » semble constituer dès à présent l'appareil type pour la synthèse des



Vue d'ensemble du Théâtre optique. — Une scène de la pantomime *Pauvre Pierrot!*

séries photographiques de poses successives, et c'est sans doute dans ce sens qu'il trouvera dans l'avenir son usage principal, lorsque les perfectionnements des appareils instantanés spéciaux et l'abaissement du prix de revient des pellicules photogéniques permettront d'obtenir facilement et assez économiquement des séries très nombreuses de ces poses.

Notre figure représente le dispositif du nouveau « Théâtre optique » de M. Reynaud; la bande cristalline où sont peintes les images est représentée en A; l'opérateur peut la faire tourner dans un sens ou dans l'autre, au moyen de deux manettes. Les images, reproduites par un procédé spécial d'impressions en couleurs, passent devant la lanterne B; elles sont projetées, par l'intermédiaire d'une lentille C, sur un miroir incliné M, qui les projette sur l'écran

transparent E. Une dernière lanterne de projection D fait apparaître sur l'écran le décor invariable au milieu duquel paraissent les personnages à poses changeantes peints sur la bande A.

M. Reynaud a composé des scènes très amusantes, notamment celle de la pantomime à trois personnages intitulée: *Pauvre Pierrot!* On voit Arlequin, Colombine et Pierrot, qui se livrent à des scènes très animées et exécutent des mouvements rapides d'un effet charmant. Les personnages des projections ainsi obtenues sont tout à fait vivants. Il nous semble y avoir des ressources nouvelles dans cet ingénieux dispositif du « Théâtre optique ».

G. T.

Le Propriétaire-Gérant : G. TISSANDIER.

Paris. — Imprimerie Labure, rue de Fleurus, 9.

⁷⁹ Fonte: <<http://goo.gl/Qp7D4Q>>. Acesso em: 22 nov. 2013.

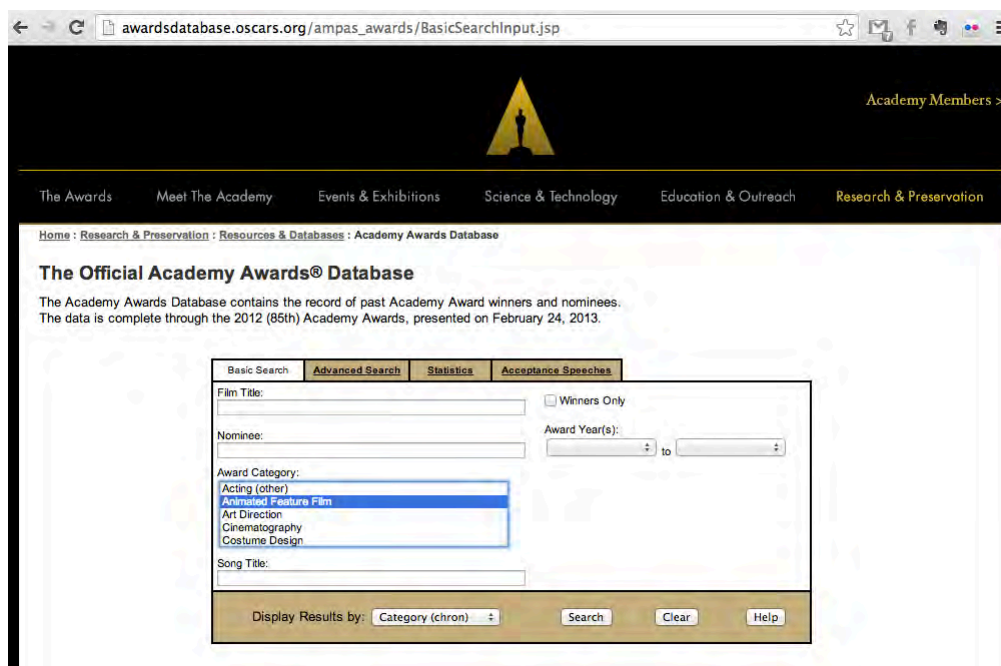
ANEXO L: Animemória (21 catálogos do Anima Mundi)⁸⁰

Animemória



⁸⁰ Fonte: <<http://goo.gl/ndQeDT>>. Acesso em: 26 dez. 2013

ANEXO M: Academy Awards (Oscar) – banco de dados⁸¹



The screenshot shows a web browser window with the URL `awardsdatabase.oscars.org/ampas_awards/BasicSearchInput.jsp`. The page features a navigation menu with links for "The Awards", "Meet The Academy", "Events & Exhibitions", "Science & Technology", "Education & Outreach", and "Research & Preservation". The main content area is titled "The Official Academy Awards® Database" and includes a brief description: "The Academy Awards Database contains the record of past Academy Award winners and nominees. The data is complete through the 2012 (85th) Academy Awards, presented on February 24, 2013." Below this is a search form with tabs for "Basic Search", "Advanced Search", "Statistics", and "Acceptance Speeches". The "Basic Search" tab is active, showing fields for "Film Title", "Nominee", "Award Category" (with a dropdown menu showing "Acting (other)", "Animated Feature Film", "Art Direction", "Cinematography", and "Costume Design"), and "Song Title". There is also a "Winners Only" checkbox and an "Award Year(s)" range selector. At the bottom of the form, there is a "Display Results by:" dropdown set to "Category (chron)", and buttons for "Search", "Clear", and "Help".

⁸¹ Fonte: <<http://goo.gl/CXcZv>>. Acesso em: 26 dez. 2013.

ANEXO N: Animatographia Filmes, primeiro estúdio de animação no RS
(Porto Alegre): incêndio em 24/11/1951⁸²



⁸² Fonte: *Os Pioneiros do Cinema de Animação Gaúcho*, Norton Simões e Luiza Tigre, Brasil, 2008. (CD – vídeo documental)