

Fundamentos para a análise das formas e opções enunciativas gráficas em animação

Basic principles for the analysis of the enunciative graphic forms and options in animation

Principes fondamentaux pour l'analyse des formes et des options énonciatives graphiques en animation

Marina Estela Graça

Universidade do Algarve, Portugal

E-mail: mgraca@ualg.pt

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4990-0176>

RESUMO:

A especificidade da 'imagem' em Animação, existente em diferentes mídias, não é considerada nos textos que procuram uma teoria geral e as publicações que lhe são dedicadas têm carácter introdutório, dirigindo-se ao estudante que quer aprender a fazer. Este ensaio tem como objetivo partilhar observações, obtidas por confronto com diferentes ocorrências, na expectativa de poder contribuir para a construção de um modelo coerente e sistemático sobre os elementos fundamentais e processos de enunciação gráfica do conteúdo de cada fotograma na sequência animada.

Palavras-chave: *Imagem em Animação. Enunciação Gráfica em Animação. Estudos de Animação.*

ABSTRACT:

The specificity of the 'image' in Animation, which exists in different media, is not considered in the texts that seek a comprehensive theory, and the publications that are dedicated to it have an introductory character, by aiming the student who wants to learn how to do. This essay intends to share observations, made through the confrontation with different occurrences, hoping to contribute to the construction of a coherent and

systematic model about the fundamental elements and processes of graphic enunciation of the content of each frame in the animated sequence.

Keywords: *Image in Animation. Graphical Enunciation in Animation. Animation Studies.*

RÉSUMÉ:

La spécificité de l'‘image’ dans l'animation, qui existe dans différents médias, n'est pas prise en compte dans les textes qui cherchent une théorie générale; et les publications qui lui sont consacrées ont un caractère introductif, en adoptant la perspective de l'étudiant qui souhaite apprendre à faire. Cet essai vise à partager des observations, considérées dans la confrontation avec différentes occurrences, dans l'espoir de pouvoir contribuer à la construction d'un modèle cohérent et systématique sur les éléments et les processus fondamentaux de l'énonciation graphique du contenu de chaque photogramme de la séquence animée.

Mots-clé: *L'image en Animation. L'énonciation graphique en Animation. Études sur l'Animation.*

Artigo recebido em: 17/11/2021
Artigo aprovado em: 19/01/2022

Introdução

Este ensaio tem como objetivo contribuir para a abordagem da imagem em animação como resultante de processos específicos, de produção gráfica. Pretende-se providenciar um quadro de caráter introdutório, breve, composto por conceitos e categorias provenientes de constatações fundamentais, facilmente verificáveis, obtidas por confronto com obras de animação, suportadas por diferentes mídias, de modo a contribuir para a sua discussão e posterior elaboração de uma teoria da imagem que inclua a diferenciação sistemática da forma animada.

A enunciação da imagem em animação

A designação *configuração* (aproximação ao termo inglês *shaping*) será usada no sentido de mostrar claramente o recorte intencional realizado na substância gráfica, por detrás do processo de enunciação. O termo *enunciação* foi tomado de Benveniste (1974, p. 80-82),¹ ainda que tenha sido

GRAÇA, Marina Estela. Fundamentos para a análise das formas e opções enunciativas gráficas em animação.

PÓS:Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG. v. 12, n. 24, jan-abr. 2022
Disponível em <<https://doi.org/10.35699/2237-5864.2022.37100>>

por ele usado no contexto do funcionamento das línguas faladas, dado o dispositivo que propõe ser considerado adequado e útil no domínio gráfico em animação, consideradas as devidas adaptações.

A enunciação designa o ato de produção de um enunciado. O discurso, enquanto manifestação de uma enunciação, resulta de uma produção; a enunciação seria o mecanismo desta produção e respetivo modo de efetivação. A construção do discurso (cujo resultado se apresenta como concretização material do enunciado, a partir de Benveniste) faz-se em função de formas e processos disponíveis. Para entendermos as estratégias de composição do discurso é necessário considerar e enquadrar a tecnologia que suporta e conforma os procedimentos técnicos, no momento em que são implicados, e que contribui para a instituição da norma enquanto abstração desses mesmos procedimentos.

Em geral, no processo convencional de enunciação em animação, a linguagem gráfica decorre da decisão do estúdio/autor e é escolhida na fase de desenvolvimento. A proposta gráfica de um autor ou de um estúdio poderá vir a manifestar-se como questionamento da própria tecnologia e dos procedimentos normativos, como é o caso da obra do famoso e importante realizador canadiano de origem britânica, Norman McLaren. Ainda que, na maior parte dos casos, apareça apenas como exercício de uma retórica específica no âmbito do compromisso entre as opções formais e estratégias industriais disponíveis e a própria proposta de identidade corporativa, como acontece no caso dos Estúdios Disney e de muitos autores.

Em alguns casos, como nas obras do realizador japonês Hayao Miyazaki ou no longa *O menino e o mundo*, do realizador brasileiro Alê Abreu, o processo de enunciação começa pela investigação gráfica, de modo a inquirir e tornar visíveis os elementos materiais necessários à sua expressão. O desenho é a ferramenta que permite pensar, conceber e organizar todo o projeto.

Em geral, os projetos de animação² incluem algumas estratégias comuns no início do processo de enunciação gráfica e têm a configuração de cada uma das imagens da sequência final como objetivo:

- Conceitos visuais – Documentos com a caracterização gráfica de personagens, de cenários e de acessórios (proporções individuais e proporções relativas, vistas em todos os ângulos, expressões e ações tipo, paletas de cor, etc.).
- Image boards, ekonte, concept boards – Miyazaki concretiza primeiro algumas cenas emblemáticas, com lápis e aguarela, a fim de poder compreender o universo do filme. Passando, em seguida, para a elaboração do *ekonte*, uma espécie de livro de 600 a 800 páginas, no qual as imagens estão dispostas na vertical, e que corresponde à primeira fase da elaboração dos *layouts* de cada um dos seus filmes. Alê Abreu, no longa *O menino e o mundo*, seguiu um processo de enunciação gráfica semelhante, através do qual investigou a natureza do projeto que queria criar, e o comunicou à equipa, sob a forma de *animatic*, de modo a que esta dele pudesse apropriar-se (GROBAR, 2016).
- Storyboard – Planificação gráfica que estrutura a duração, seguindo a narrativa quando existe, com indicações sobre o enquadramento, conteúdo gráfico de cada fragmento e respetiva duração; movimento das ações; simulação de movimentos de câmara; efeitos sonoros e diálogos.
- Diagrama de som – Planificação gráfica que alguns autores e compositores utilizam para estruturar a sonoridade do filme, dada a complexidade dos vários elementos a considerar: os conteúdos visuais, as ações, a estrutura narrativa, a tensão dramática, o ritmo (o modo de fluir do tempo de projeção), as transições entre planos e cenas.
- Layouts – Planificação da composição gráfica de cada plano, o mais precisa possível, com detalhes sobre a localização, direções e trajetórias de movimentos, de cada elemento, realizada a partir do *storyboard* em confronto com o argumento.
- Folha de Exposição / Carta de Rodagem – Tabelas onde cada fotograma é especificado individualmente, segundo uma numeração progressiva, permitindo anotar (também graficamente) todo o tipo de informação técnica, dramática e sonora, relativa ao seu conteúdo, necessária à concretização síncrona do mesmo.

Embora partindo, frequentemente, de uma pessoa – o autor –, o conteúdo gráfico final de cada fotograma costuma resultar das decisões e atividade de um conjunto de profissionais, no âmbito dos modos de apropriação subjetiva e intersubjetiva do universo gráfico do projeto, submetidos aos constrangimentos dos meios disponíveis. Estes modos traduzem-se em protocolos e normativas e assumem-se como práticas comuns no interior das estruturas de produção. A enunciação, em animação, faz-se no contexto desse conjunto de práticas, desenvolvidas no seio de grupos que se vão definindo a si mesmos pelos modos de comunicação e de produção comuns e pelo acesso a tecnologias específicas.

As imagens animadas têm um lado gráfico, que corresponde ao processo de enunciação, e um lado visual, que acontece durante a percepção de movimento aparente resultante do discurso produzido. A obra animada só existe enquanto acontecimento na mente do espectador (GRAÇA, 2006b, p. 133). O suporte (a cópia em película, magnética, digital ou em papel) integra a obra, mas não é a obra. Neste âmbito, a duração não é material: acontece apenas entre o instante inicial e o instante final da ilusão percebida. O lado visual da animação (que participa em diversos mídias: jogos, longas-metragens, *videoclips*, *videomapping*, etc.)³ constitui, atual e inegavelmente, uma parte considerável da cultura visual global. No entanto, como veremos adiante, existem aspetos que diferenciam enormemente as imagens animadas das restantes.

Técnicas de animação

No filme fotográfico, as formas percebidas no ecrã têm origem na captura da luz que emana diretamente da realidade visual existente na frente do sistema ótico da câmara de filmar (pessoas, objetos, locais ou cenários). No entanto, em animação, as configurações percebidas podem não ter sido sequer capturadas por um sistema ótico, por um *scanner* ou, até mesmo, pela tradução de dados capturados por sensores. Esse é o caso dos *flipbooks* e de outros brinquedos óticos. Mesmo quando a captura de imagem é fotográfica – como no caso da técnica por animação de volumes –, a câmara é assumida como máquina de desenho (tal como foi inventada), isto é, como forma de inscrição automática de marcas gráficas, organizadas sob o modelo da perspetiva cónica, num suporte bidimensional.⁴

GRAÇA, Marina Estela. **Fundamentos para a análise das formas e opções enunciativas gráficas em animação.**

PÓS:Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG. v. 12, n. 24, jan-abr. 2022
Disponível em <<https://doi.org/10.35699/2237-5864.2022.37100>>

O modo pelo qual a imagem é configurada depende do conjunto de procedimentos escolhidos como origem da produção física dos sinais que irão ser interpretados visualmente. Aquilo que é habitualmente designado como “técnica de animação”. Esta escolha tem consequências tanto sobre o aspeto gráfico pretendido quanto sobre as opções formais ao nível da qualidade dos movimentos animados. Atualmente, a maior parte dos conteúdos animados são produzidos por estruturas de carácter industrial (algumas de dimensão reduzida) e provêm de processos de síntese digital: a técnica de animação 3D; ou são desenhadas com uso de mesas digitalizadoras: a técnica de animação 2D. Todas as técnicas têm como objetivo “dar forma” ao conteúdo gráfico que preenche cada um dos instantes (fotogramas) que constituem e configuram a sequência animada quando percebida. É a este conteúdo em cada fotograma que chamamos de imagem, tal como se depreende da declaração de McLaren (*apud* SIFIANOS, 1995, tradução nossa): “A animação é, portanto, a arte de manipular as diferenças entre fotogramas sucessivos, ou a imagem em cada fotograma”.⁵

O fotograma é a unidade no tempo de duração e decorre da efetividade e qualidade da percepção de movimento pelo espectador. Tem, portanto, uma existência dual (na produção e na projeção): enquanto unidade material, física, que carrega informação gráfica (contendor) numa sequência de fotogramas; e enquanto unidade de tempo (instante) numa sequência projetada ou emitida. Em alguns processos de produção de imagens animadas, a fisicidade do fotograma é apenas numérica, isto é, não existe enquanto entidade material concreta, manipulada (pela mão) diretamente pelo animador (através de técnicas apoiadas por aplicações informáticas específicas), embora exista uma sua representação na superfície de trabalho. Contudo, os processos obedecem sempre ao objetivo pretendido: produzir uma sequência de descontinuidades visuais para serem percebidas enquanto movimento aparente por um espectador.

Neste contexto, cada imagem (que irá ser registada em um ou mais fotogramas) é constituída por múltiplos níveis sobrepostos de informação gráfica, realizados em momentos diferentes e, na maior parte das vezes, por pessoas diversas: elementos móveis ou fixos que estão entre o ponto de vista e a ação; figuras que realizam ações num plano intermédio; outros elementos móveis que estão para lá da ação; e um cenário no plano mais afastado relativamente ao espectador. A imagem, que há de

ser contida num fotograma específico, é uma entidade complexa, constituída por diferentes níveis e categorias de informação. Corresponde, como se disse, à carga, ao conteúdo que o fotograma transporta.

A matéria gráfica

A matéria gráfica assume formas de acordo com a linguagem, em função do processo de intermediação e suporte escolhidos, e só pode ser completamente entendida quando consideradas todas as opções de enunciação. Na base da utilização de todas as formas gráficas, em animação, está a diferenciação regular, no tempo, da luz emitida ou projetada, configurada para desencadear o funcionamento dos mecanismos de percepção de movimento aparente. Para lá deste objetivo comum, a enunciação gráfica também pode pretender a comunicação de movimentos enquanto comportamento.

Do ponto de vista dos elementos formais que o constituem, uma sequência animada é aquilo que se vê. Contudo, a qualidade daquilo que se percebe acrescenta múltiplas dimensões ao acontecimento que é percebido, por permitir a intermediação de aspetos da realidade que não são apenas visuais⁶ e porque, manifestamente e pela sua própria natureza, apela a formas de entendimento que não decorrem apenas da representação.

O *como é* (o que é percebido) tem a ver com a linguagem gráfica escolhida e subentende expressões referenciais diferentes, tal como múltiplas relações sintáticas e semânticas. Uma imagem com função comunicativa resulta de um processo pelo qual se escolhem, se constroem e se justapõem sinais gráficos sobre uma superfície (a do ecrã ou equivalente) com a finalidade de compor uma mensagem visual cuja descodificação esteja prevista dentro de um limite preciso. São superfícies com marcas organizadas por alguém de modo a poderem ser interpretadas no tempo e no espaço por esse mesmo alguém ou outro. Alguns destes sistemas são relativamente rígidos (as representações em perspetiva cónica; as axonometrias e as projeções ortogonais; as imagens de carácter taxonómico, entre outros), restringindo os respetivos processos de enunciação a regras sintáticas e a contextos precisos; outros são flexíveis, permitindo apropriações formais pelas quais os autores exploram esses mesmos códigos, elementos, processos e as ideologias que os acompanham. Algumas imagens não imitam o que é aparente para os olhos, embora sustentem a intermediação

de aspetos da realidade. Outras nem isso: não substituem objetos nem relações entre coisas, nem qualquer outra coisa para alguém em algum aspeto. Há imagens que apenas se autorreferenciam. A animação permite imagens que são alguma coisa pela primeira vez. Como resultado da percepção ou de um processo de conhecimento (não apenas visual); de recordações; da imaginação; de processos de reificação; ou do registo de gestos. Existe liberdade na escolha das formas gráficas em todos estes casos. A animação é o processo escolhido precisamente por poder prescindir da relação de coincidência icónica com os comportamentos e formas visuais que podemos observar no mundo real.

Por poder recorrer a todas as formas gráficas, a animação também dispõe dos sistemas de organização e de seleção de signos que a ela pertence. É, por isso, possível enfatizar ou excluir elementos quer ao nível do detalhe formal, quer ao nível da complexidade estrutural, sintática, da linguagem escolhida. Sobretudo, o autor pode escolher destacar a energia do gesto da mão que configurou as imagens a fim de criar empatia no espectador, como pode ser visto na sequência do longa-metragem *The Tale of the Princess Kaguya* (*O conto da Princesa Kaguya*, 2013), de Isao Takahata, em que a princesa corre, fugindo pela floresta:

Com [este filme] fui mais longe nesta direção para que o público experimentasse vicariamente o instante que o artista tinha esboçado, de forma rápida, e que estava a acontecer diante dos seus olhos. O meu objetivo era que o público imaginasse ou evocasse vivamente a realidade a partir do âmago dos desenhos, em vez de pensar que os desenhos em si representavam a coisa real. Isto permitiria ao espectador sentir-se comovido pelas ações e emoções de alegria e tristeza das personagens, e sentir a natureza a fervilhar de vida, de uma forma mais evocativa do que através de uma pintura com aparência realista (TAKAHATA *in*: KAMEN, 2015, tradução nossa).⁷

Em animação, existe ainda um recurso específico proporcionado quer pelas características do processo de enunciação gráfica em série, quer pelo facto de as imagens não serem percebidas enquanto tal, pelo espectador: o da metamorfose. Isto é, a possibilidade de alterar cada uma das diferentes qualidades da marca gráfica (decorrentes do design gráfico básico), entre cada um dos fotogramas que constituem a sequência, libertando a enunciação dos constrangimentos decorrentes das relações de referencialidade e das gramáticas convencionais que regulam os modos de deslocação das formas na superfície da imagem, enfatizando a “omnipotência”⁸ da linha fluida enquanto capacidade de se transformar “no que se quiser” (EISENSTEIN *apud* LEYDA, 1986, p. 21).

Componentes fundamentais da imagem

No contexto da enunciação, a linha é a forma mais simples de marca gráfica. Corresponde à abstração geométrica da ligação entre dois pontos, podendo ser posta a intermediar referentes que apresentam a “linearidade” como qualidade inteligível: na representação de objetos, de acontecimentos (sonoros, por exemplo) ou de relações entre coisas; e na delimitação de superfícies ou de silhuetas, como contorno, a fim de diferenciar interposições ou a organização de uma extensão. A versatilidade referencial da linha como marca gráfica, reconhecida por Eisenstein enquanto plasticidade, é função da competência de quem sabe usá-la no contexto das práticas em Animação, tendo em vista os objetivos de expressão pretendidos. Para o animador Chuck Jones (na origem de algumas estratégias importantes, como a da introdução da *smear animation*), essa foi uma descoberta memorável, como declara num dos seus livros: “a descoberta mais importante e espantosa que fiz [...] foi a capacidade de viver a partir da linha, apenas”⁹ (JONES, 1990, p. 52-53, tradução nossa).

As imagens solicitam modos de perceção que não decorrem da natureza material pela qual se apresentam, sendo assumidas ou como um contínuo táctil anterior à superfície do seu suporte físico – distribuição em modo frontal – ou como janela para um mundo observável – distribuição em modo inclinado (MASSIRONI, 1982, p. 33, *apud* GIBSON, 1950, p. 66). No modo frontal, a marca gráfica é percebida como estando situada entre a superfície e o espectador, e os planos representados apresentam-se perpendiculares ao eixo ótico (assumem a natureza da sua disposição material sobre a superfície do papel/na superfície do ecrã). Em geral, neste tipo de imagem, o discurso apela a uma relação referencial de carácter abstrato e não icónico. No modo inclinado, ou longitudinal, a imagem apresenta-se distribuída para lá da superfície do papel/ecrã e o discurso apela a uma relação referencial icónica, de representação de conteúdos assimiláveis como se se distribuíssem num mundo observável. A captura fotográfica, assim como as representações em perspetiva cónica, produzem imagens que pertencem a este modo. Neste tipo de organização gráfica, o recorte da imagem – aquilo que designamos como enquadramento em linguagem fílmica – é parte estrutural da imagem, funcionando como janela e pressupondo o fora de campo.

Por poder subtrair-se à captura fotográfica e à representação em perspectiva cônica, como modos exclusivos, a animação permite que sejam combinados múltiplos sistemas de significação na enunciação gráfica das imagens. Ora, esta complexidade foi explorada muito cedo na história da animação. Podemos percebê-la por detrás dos *gags* da personagem Félix em *Feline Follies*, a partir de 1919, nos quais elementos da imagem (pontos de interrogação, por exemplo) passam de elemento gráfico que intermedeia a objeto representado, e essa passagem é inscrita como opção no processo de desenvolvimento narrativo da obra. No mesmo momento e pelo mesmo artifício, o modo inclinado de disposição dos elementos gráficos torna evidente a natureza de cada um, como marca em modo frontal. A imitação dos movimentos de câmara do filme fotográfico também contribuiu para a consciência da diferença entre o modo bidimensional de representação da tridimensionalidade, rebatida no plano, e a sua aparência pelo afundamento no ecrã. Tanto os Estúdios Fleischer (ver, por exemplo, *Betty Boop in Snow White*, 1933) como Tex Avery (primeiro no *Leon Schlesinger Productions* e, depois, na *MGM*) e Chuck Jones (ver o curta *The Dover Boys of Pimento University*, 1942), ao assumirem a plasticidade da marca gráfica, vão poder explorar, questionar e enriquecer o próprio dispositivo de comunicação por detrás dos processos convencionais de enunciação na sua época, abrindo caminho para experiências como as da *UPA*, com Robert ‘Bobe’ Cannon e John Hubley. É, também, muito clara a opção dos Estúdios Disney pela disposição em plano inclinado, na esteira de *Gertie the Dinosaur* (1914), de Winsor McKay. Esta é a opção dominante atual, tornada norma e convenção também pelas escolas e pelos numerosos tutoriais, partilhados nas redes sociais, reforçada pela enunciação em 3D da Pixar, e preferência pelos universos tridimensionais de uma parte significativa dos estúdios produtores de jogos.

A enunciação das imagens também procede pela articulação de um conjunto de códigos que não são exclusivamente de natureza gráfica, integrando: elementos de outras linguagens e obras (quer por relação intertextual, quer por inclusão); conveniências narrativas e dramatúrgicas; inscrições de carácter cultural e tecnológico; marcas identitárias e corporativas; retóricas de autores e estúdios; e contextos de fruição, estabelecidos ou em processo de consolidação, que propõem e que sugerem descodificações específicas alternativas, de carácter cultural. A enunciação gráfica em animação faz parte do universo visual, juntamente com outras práticas, que suportam processos de significação e de comunicação complexos, dos quais nem sempre estamos conscientes: “visão e imagens

visuais, coisas aparentemente automáticas, transparentes e naturais, são na realidade construções simbólicas, como uma linguagem a aprender, um sistema de códigos que interpõe um véu ideológico entre nós e o mundo real.” (MITCHELL, 2002, p. 170-171, tradução nossa)

Como já foi dito, a animação não é exclusiva de determinado meio de comunicação. Não é, certamente, exclusiva do cinema. No entanto, a influência da linguagem fílmica é evidente na composição dos elementos no interior do enquadramento e em fora de campo; na relação de continuidade/descontinuidade na duração (que obriga a criação de centros de atenção e que pode justificar a simulação de movimentos e ângulos de câmara); na sincronia e complementaridade com o som.¹⁰ O som altera a percepção da imagem e a percepção da duração (tempo percebido). Tal como a banda sonora, as técnicas de iluminação das cenas, tornadas habituais na fase de pós-produção, são processos que têm como objetivo produzir alterações ao nível da tessitura gráfica da imagem na criação de empatia.

Agenciamento

A animação costuma figurar entre as artes, em conjunto com outras formas que alcançam difusão global através de meios de comunicação de massa. No entanto, para sermos precisos, a organização intencional, quer das imagens, quer do processo de enunciação no seio de equipas profissionais vastas, exige a utilização de nomenclaturas e de fluxos comunicacionais que parecem remetê-la para o Design de Comunicação como atividade.

Em animação, qualquer fase da configuração da obra animada resulta de uma intencionalidade dirigida a um objetivo preciso (não acontece por acaso) e é sempre mediada por tecnologia (mesmo no caso dos brinquedos óticos), sendo esta a impor a dimensão convencional dos processos. Neste contexto, a opção pelo acidente e pelo imprevisto tem de ocorrer num quadro prescrito de possibilidades, no qual a funcionalidade da tecnologia deve ser questionada e suspensa.¹¹

No conceito de *configuração* das formas gráficas existe a dimensão projetual de apropriação subjetiva e intersubjetiva do universo gráfico do projeto pela equipa, como foi dito, com tarefas diferenciadas, que comunica e que colabora para uma finalidade comum, de forma informada e clara, segundo um processo organizado pré-estabelecido:

[...] o design de comunicação visual, visto como uma atividade, é a ação de conceber, programar, projetar, e realizar comunicações visuais que são geralmente produzidas através de meios industriais e que se destinam a transmitir mensagens específicas a setores específicos do público. É feito com vista a ter impacto no conhecimento, atitudes, ou comportamento do público numa direção pretendida (FRASCARA, 2004, p. 2).

Sendo que o objetivo do designer é o de projetar um evento de comunicação:

Para compreender corretamente a concepção da comunicação visual, temos de pensar mais em ações do que em objetos. A ênfase não deve ser colocada no produto, dado que este é apenas um meio. Essencialmente, o designer gera a comunicação ao projetar um evento, um acto em que o público interage com o design. O objectivo do designer é, portanto, a concepção de situações comunicacionais. Além do mais, a questão importante não é o acto comunicacional em si, mas o impacto que este tem no conhecimento, nas atitudes, e no comportamento das pessoas. Isto torna clara a necessidade de estudar a interação entre mensagens e pessoas, não apenas a interação de elementos visuais uns com os outros, que tem absorvido a atenção dos designers tanto no passado. A composição visual é importante, mas é apenas uma ferramenta, uma forma de organizar o evento comunicacional. Este evento comunicacional acontece ao longo do tempo – não apenas no espaço – e está carregado de elementos humanos complexos relacionados com a linguagem, experiência, idade, conhecimento, educação, memória, estilo cognitivo, preferências, expectativas, desejos e outras dimensões perceptivas, intelectuais, sociais, culturais e emocionais. Em suma, o objetivo da concepção da comunicação é afectar o conhecimento, as atitudes e o comportamento das pessoas – algo que acontece após a comunicação ter lugar (FRASCARA, 2004, p. 13).

Para além do contexto definido por todas as formas de enunciação gráfica, a imagem em animação só adquire o seu completo significado quando contemplado e inquirido o seu processamento, tanto técnico quanto cognitivo. Na apreciação da animação, como atividade em que se projeta e configura um evento de comunicação, o objeto de investigação não é apenas a ocorrência (evento e elementos que o viabilizam, sem os quais não pode acontecer), mas esta e mais todos aqueles que a fizeram (e conceberam), os meios com os quais foi concretizada, os espectadores que a

perceberam, os processos de valorização de que foi alvo. Não existe autor sem tecnologia, sem obra e sem espectadores. Quando dizemos “autor”, implicamos todos os restantes elementos em simultâneo. Do mesmo modo quando dizemos “obra” ou “espectadores”.¹²

Animar com o que não se vê

Finalmente, o aspeto que mais diferencia a enunciação gráfica em animação: as configurações gráficas que constituem a sua substância visual não foram feitas para serem percebidas em si mesmas, como marcas numa sequência de unidades discretas, mas para serem percebidas como movimento enquanto duração. Esta é a principal diferença entre as imagens “múltiplas”, da sequência animada, e as imagens que existem isoladamente e que podemos explorar sem limitação de tempo, em publicações ou nas paredes de uma exposição. Mesmo quando o que se apresenta no ecrã parece estar fixo, sem movimento, de facto, o que estimula o sistema psicofisiológico de perceção visual do espectador não é a mesma imagem, mas o conteúdo de um fotograma diferente.

Norman McLaren afirmava que “a animação não é a arte dos DESENHOS-que-se-movem mas a arte dos MOVIMENTOS-que-são-desenhados”. E continuava: “O que acontece entre cada fotograma é muito mais importante que o que existe em cada imagem. A animação é, portanto, a arte de manipular os interstícios invisíveis que existem entre fotogramas” (MCLAREN *apud* SIFIANOS, 1995, tradução nossa).¹³

André Martin irá traduzir e precisar o sentido das afirmações de McLaren:

Para os animadores, não é o que está nas imagens que é mais importante, mas o que pode ser lido entre as imagens. A arte e o ofício consistem em detetar a quantidade de movimento contida na diferença entre imagens sucessivas, em capturar esse movimento escondido no intervalo entre duas imagens intencionais, a fim de preparar a eclosão de um movimento que aparecerá no ecrã pela primeira vez (MARTIN, André. *Les cinéastes d'animation face au mouvement apud* JOUBERT-LAURENCIN, 1997, p. 52, tradução nossa).¹⁴

Na sequência animada, as imagens funcionam apenas como suporte das diferenças gráficas entre fotogramas. São as diferenças – e, portanto, o que não se vê no ecrã – que permitem a perceção da ilusão de movimento e a sua interpretação. O “movimento desenhado”, específico da ilusão de

movimento que se constrói na diferença entre cada dois de uma série de fotogramas consecutivos, implica um processo de enunciação gráfica realizada para *não ser vista* e para *ser percebida* enquanto comportamento (dramático, cinético).

Considerações finais

Este texto teve como objetivo tornar evidente a extensão da complexidade da enunciação gráfica em animação, ao nível dos componentes e processos fundamentais, da articulação entre linguagens, no agenciamento dos vários intervenientes como atividade projetual, de modo a facilitar a construção de um modelo abrangente e coerente, que contemple todas as formas; que sirva de base à organização curricular de conteúdos na educação formal de animadores; e que possa contribuir para viabilizar a discussão desta e de outras propostas de análise crítica.

Pretendeu-se, ainda, deixar claro que a animação, enquanto composição de movimento aparente, que integra múltiplos meios de comunicação, subsume um conjunto de práticas realizadas por uma comunidade de pessoas, num determinado contexto comunicacional e tecnológico, que tem como objetivo a concretização de um evento simultaneamente perceptivo e comunicativo. Estas práticas estão sujeitas a convenções – enquanto conjunto de diretivas estáveis e partilhadas, que organizam as atividades de conceção /produção /distribuição /expectativas (de sentido, de forma, de contextos, de modos) /atribuição de valor) – e pressupõem intencionalidade no objetivo que organiza a equipa de animadores e restantes profissionais, que assumem o conjunto de funções necessárias à configuração e à finalização da obra enquanto projeto de preenchimento gráfico de cada fotograma concebido como unidade do tempo percebido.

Finalmente, esta proposta enfatiza a natureza da animação como rede extensa, complexa e heterogénea de autores, tecnologias, obras, espectadores, textos, contextos e valores atribuídos e, também, os modos pelos quais esta natureza é ensinada e transmitida social e culturalmente.

REFERÊNCIAS

- BENVENISTE, Emile. **Problèmes de linguistique générale**. Paris: Gallimard, 1974. v. 2.
- BONITZER, Pascal. **Peinture et cinéma: décadrages**. Paris: Cahiers du cinema, 1985.
- GIBSON, James J. **The perception of the visual world**. Boston: Houghton Mifflin, 1950.
- GRAÇA, Marina E. Cinematic motion by hand. **Animation Studies**, n. 1, p. 1-7, 2006a, Disponível em: <<https://journal.animationstudies.org/marina-estela-graca-cinematic-motion-by-hand/>>. Acesso em: 19 set. 2021.
- GRAÇA, Marina E. **Entre o olhar e o gesto: elementos para uma poética da imagem animada**. São Paulo: Editora SENAC, 2006b.
- GRAÇA, Marina E. Handmade films: questioning and integrating cinematic technology. **The International Journal of the Humanities**, v. 3, n. 3, p. 101-106, 2005. Disponível em: <<https://doi.org/10.18848/1447-9508/CGP/v03i03/41582>>. Acesso em: 19 set. 2021.
- GRIFFIN, Georges. Concrete Animation. **Animation – An Interdisciplinary Journal**, v. 2, n. 3, p. 259-274, nov. 2007. Disponível em: <<https://doi.org/10.1177/1746847707083421>>. Acesso em: 19 set. 2021.
- GROBAR, Matt. 'Boy & The World' Directing Team on Discouraging Current Trends en Animation. **Deadline**, 20 fev. 2016. Disponível em <<http://deadline.com/2016/02/oscars-boy-and-the-world-ale-abreu-priscilla-kellen-best-animated-feature-interview-1201701131/>>. Acesso em: 19 set. 2021.
- JONES, Chuck. **Chuck Amuck: the Life and Times of an Animated Cartoonist**. New York: Avon Books, 1990 [1989].
- JOUBERT-LAURENCIN, H. **La lettre volante: quatre essais sur le cinéma d'animation**. Paris: Presses Sorbonne Nouvelle, 1997.
- KAMEN, Matt. Studio Ghibli's Isao Takahata on animating his final film. **Wired**, 2015. Disponível em: <<http://www.wired.co.uk/article/isao-takahata-interview>>. Acesso em: 19 set. 2021.
- LATOUR, Bruno. **Actor-network theory and after**. Oxford: Blakcwell Publishers, 1999.
- LEYDA, Jan. **Eisenstein on Disney**. Calcutta: Seagull Books, 1986.
- MASSIRONI, Manfredo. **Ver pelo desenho: Aspectos técnicos, cognitivos, comunicativos**. Lisboa: Edições 70, 1989 [1982].
- MCLAREN, Norman. Rencontre Internationale du Cinema d'Animation. **Cinema 57 Magazine**, n. 14, p. 12, 1956.
- MITCHELL, William JT. Showing seeing: a critique of visual culture. **Journal of visual culture**, v.1, n. 2, p. 165-181, 2002.

ROSE, Gillian. **Visual Methodologies**: An Introduction to the Interpretation of Visual Materials. London: Sage, 2001.

SIFIANOS, Georges. The definition of Animation: a letter from Norman McLaren. **Animation Journal**, v. 3, n. 2, Spring 1995.

THE MAKING of RIDE. Direção: Paul Bush. Portugal, 2018. Vimeo (8min). Disponível em: <<https://vimeo.com/285806507>>. Acesso em: 23 mar. 2022.

PÓS:

NOTAS

1 Benveniste afirma o seguinte: a) a enunciação representa o ato de “produzir um enunciado” (p. 80); b) ela advém de alguém que utiliza a língua; c) corresponde, portanto, à “conversão individual da língua em discurso” (p. 81); d) antes da enunciação, a língua é pura possibilidade; e) após a enunciação, a língua é colocada em instância discursiva; f) “como realização individual, a enunciação pode definir-se, relativamente à língua, como um processo de apropriação” (p. 82); g) na enunciação, a língua exprime “uma certa relação com o mundo” (p. 82); h) a referência realiza-se através do discurso, fazendo parte da enunciação, e inclui a possibilidade de um “consenso pragmático” (p. 82) com outro colutor. (BENVENISTE, 1974, p. 80-82, tradução nossa).

2 Considerados todos os mídia que integram produtos animados.

3 E, ainda: “Animação instalada num local não teatral: numa galeria ou noutra espaço público, não sedentário ou inesperado; projetada sobre ou dentro de objetos escultóricos, durante a representação ao vivo, em fachadas exteriores irregulares, desde veículos em movimento, até um espectáculo com um único espectador, etc. O resultado final de tal exibição é que a luz animada se torna um agente criativo na redefinição do espaço” (GRIFFIN, 2007, p. 262, tradução nossa).

4 Vemos isso nos filmes de Paul Bush, em que os objetos dispostos na frente do sistema ótico da câmara são substituídos, em série, em função da configuração gráfica assumida na superfície de cada uma das imagens que compõem a sequência. Cf. *THE MAKING of RIDE* (2018).

5 “Animation therefore is the art of manipulating the differences between successive frames, or the image on each frame.” Em carta de McLaren enviada a Georges Sifianos e citada na sua tese de doutoramento, cf. SIFIANOS, 1988, p.10, publicada em inglês em SIFIANOS, 1995.

6 “Uma imagem pode ser perfeitamente objetiva sem, por isso, reproduzir o espaço, a realidade como nosso olho a apreende” (“une image peut parfaitement être objective sans pour autant reproduire l’espace, la réalité telle que notre œil l’appréhende”), dando exemplos da imagiologia médica (BONITZER, 1985, p. 13, tradução nossa).

7 “With [this film] I went further along this direction to have the audience vicariously experience the instant the artist rapidly sketched what was occurring in front of his eyes. I aimed to have the audience vividly imagine or recall the reality deep within the drawings, rather than thinking the drawings themselves were the real thing. This would allow the viewers to feel moved by the actions and emotions of joy and sorrow of the characters, and sense nature teeming with life, in a more evocative way than through a seemingly real painting.” O design de personagens, design de animação e os *layouts* foram criados por Osamu Tanabe sobre conceitos gráficos de Kazuo Oga.

8 Eisenstein (*apud* LEYDA, 1986, p. 21) releva o conceito de plasma como princípio condutor da metamorfose, que sugere movimento na aceção de transformação formal e não como deslocação.

9 “the most important and stunning discovery I made [...] was the ability to live by the single line”.

10 De acordo com Rose (2001, p. 49), a construção do significado no filme e nas imagens em movimento contempla três áreas: 1) a *mise-en-scène* (proporção do enquadramento, multiplicidade de imagens, distância em relação à câmara, foco, ângulo, ponto de vista, movimentos de câmara), 2) a montagem (edição, continuidade, corte) e 3) o som (sons, diálogos, música).

11 Sobre a importância e delimitação da tecnologia no projeto artístico em animação. Cf. GRAÇA, 2005; 2006a.

12 Para entender melhor a importância do “agenciamento”, fundamental nas obras contemporâneas realizadas com tecnologia e com imagens. Cf. LATOUR, 1999.

13 “animation is not the art of DRAWINGS-that-move but the art of MOVEMENTS that-are-drawn. What happens between each frame is much more important than what exists on each frame. Animation is therefore the art of manipulating the invisible interstices that lie between frames.”

14 “Pour les animateurs, ce n’est pas ce qui se trouve sur les images qui est le plus important mais ce qui l’on peut lire entre les images. L’art et le métier consistent à dépister la quantité de mouvement contenue dans la différence entre les images successives, à saisir ce mouvement dissimulé dans l’écart entre deux images voulues afin de préparer l’éclosion d’un mouvement qui apparaîtra sur l’écran pour la première fois.”