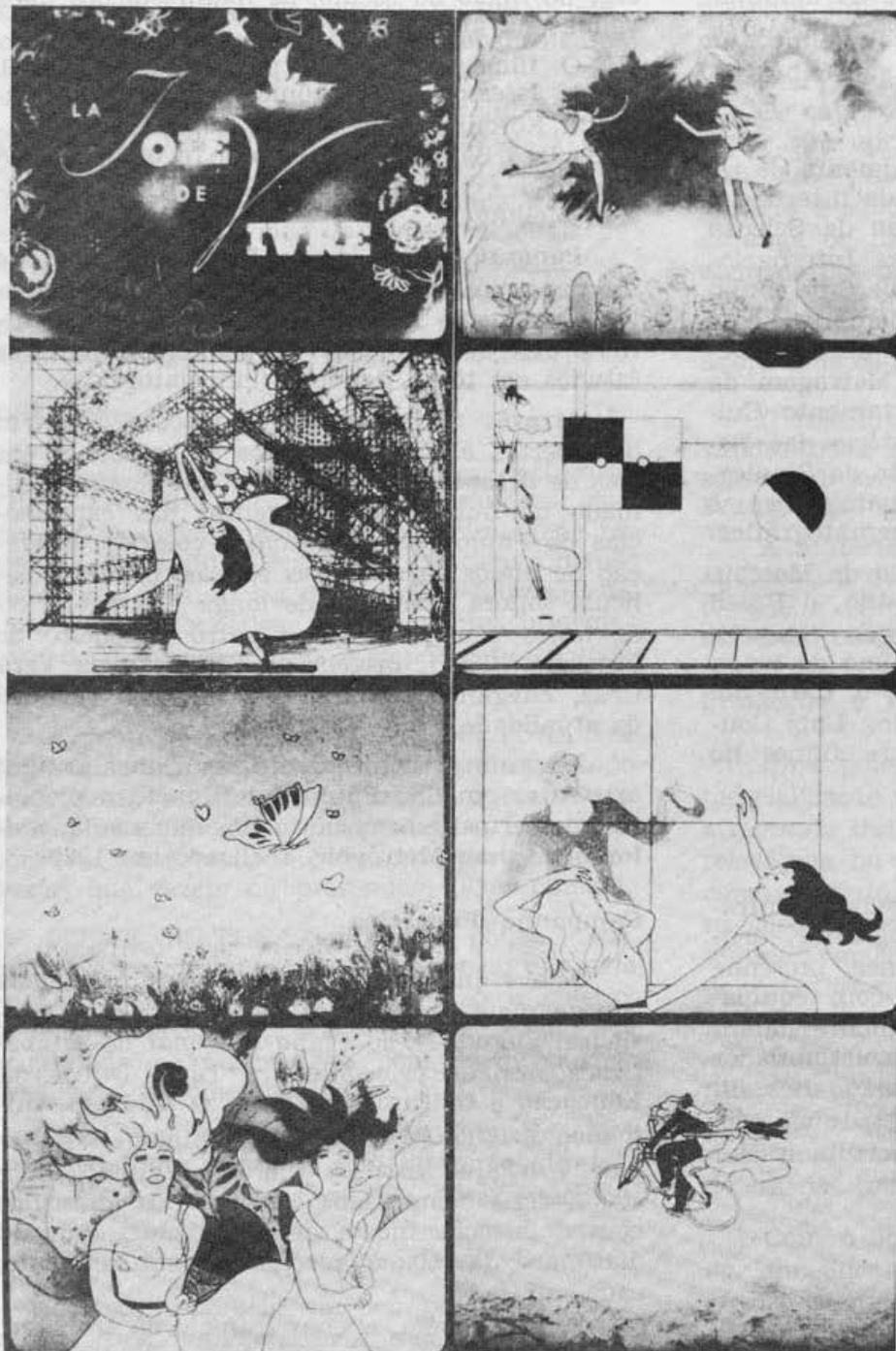


DESENHO-ANIMADO: CINEMA DA IRREALIDADE

Gilberta Mendes



"La Joie de Vivre", de Gross e Hoppin, exemplo do contrôle da fantasia do artista sobre o desenho.

É errado pensar-se no desenho-animado como um ramo subsidiário da arte do cinema. Ao contrário, ele é uma nova arte.

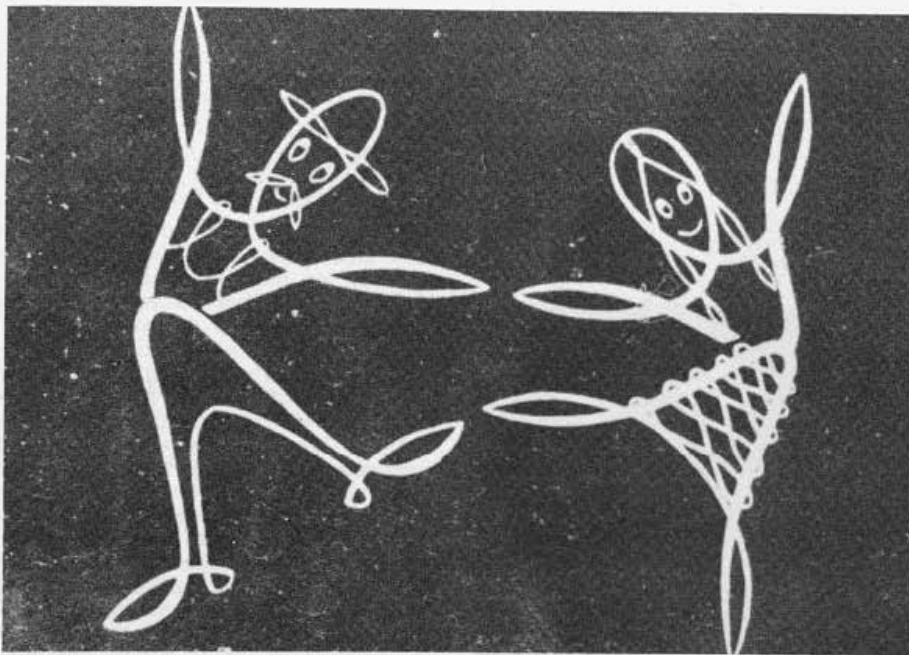
No entanto, o fato de que a sua composição, seleção, filmagem e processo de edição sejam criados numa mesa de desenho, não altera os princípios fundamentais de como um filme normal é realizado.

A diferença está apenas em como interpretamos a palavra cinema.

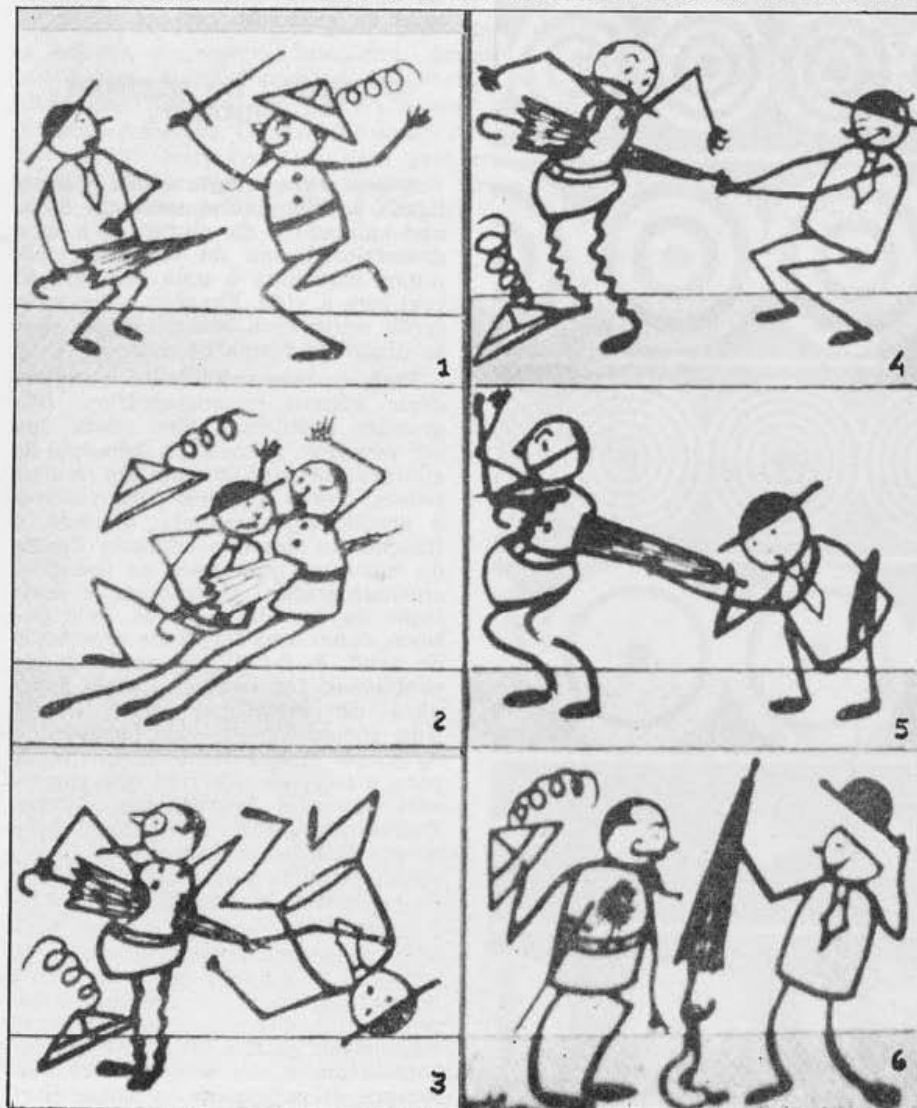
Um filme normal é fotografado num mundo em três dimensões: seres humanos interpretam estórias que, por mais fantásticas ou realistas que sejam, são filmadas em locações reais ou em reproduções solidamente construídas em um estúdio. Disso, advém que a ação é trazida para a vida real, exceto quando sugestões são insinuadas ao espectador para acentuar certos efeitos psicológicos. Já o desenho-animado tem o da irrealidade. Desde o seu início foi seu fascínio inteiramente originado assim; entre um "primitivo" de Émile Cohl, inteiramente plano, e um trabalho de Walt Disney, onde a profundidade é conseguida através do multiplano, existe a diferença técnica considerável mas nunca em gênero.

O desenvolvimento do desenho-animado é um absorvente estudo social.

Duas foram as suas principais tendências: a exagerada e cômica simplificação dos seres humanos, e animais, e a completa estilização, devida à influência da arte gráfica da década de 20, a partir dos avançados desenhos do jornal "The New Yorker". A primeira tendência acerceuse do realismo no desenvolvimento do seu estilo, começando com os traços simples do Gato Félix até chegar aos mais avançados resultados tridimensionais de Disney. A segunda teve início quando o pessoal da "United Productions of America" (U.P.A.) rompeu com a tradição, buscando motivar-se na não comprometida arte gráfica européia. No pré-guerra, já um filme mostrava o que, nesse sentido, seria feito: "La Joie de Vivre" (1934), assinado por Antony Gross e Hector Hoppin, era um perfeito exemplo do contrôle da



Figuras delineadas de Mac Laren, tidas como altamente influenciadas por Émile Cohl.



Um "primitivo" de Émile Cohl.

fantasia de um artista sôbre o desenho.

Lembramo-nos que Oscar Fischinger fêz "Brahm's Rhapsody" (1931) e "Lichtertanz" (1932), nos quais desenhos geométricos brancos dançavam sôbre um fundo negro. Os desenhos abstratos desenvolveram-se mais tarde na Inglaterra, com Len Lye, e no Canadá, com Norman Mac Laren. Ambos pintaram e coloriram diretamente em cima da película, sem a intervenção da câmara. Mac Laren desenvolveria, ainda, alguns filmes de gráficos ("Chants Populaires"), bem como figuras delineadas em branco e negro, tidas como altamente influenciadas por Émile Cohl.

O fato de Norman Mac Laren ter feito filmes objetivos serve para lembrar que existem "educativos" com diagramas de grande beleza, como os de Francis Redker para a "Shell Film Unit" ou os de geometria feitos na Itália por Victor Sabel. Hoje, não mais se discute que certos conceitos matemáticos somente possam ser demonstrados por meio de diagramas móveis, o que vem possibilitando as fascinantes experiências de Sabel.

A TÉCNICA

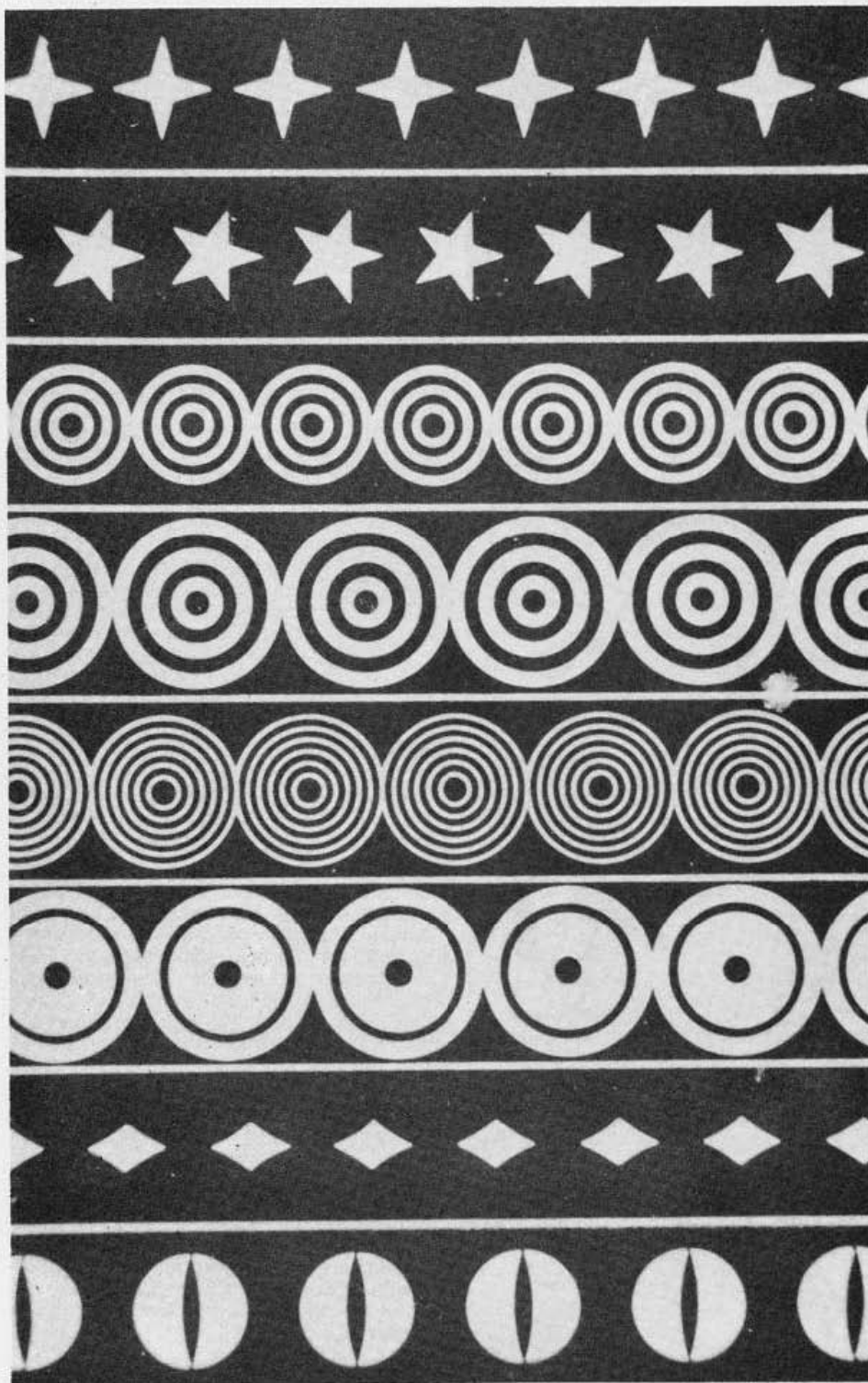
Mesmo um pequeníssimo desenho-animado é um desafio à paciência de artistas e técnicos. A idéia, o germe da estória, tem que ser trabalhada e retrabalhada até ao ponto de filmagem. Como primeira etapa é feito um "storyboard", série de esboços que vai até o tratamento final, ao qual se segue um roteiro-técnico, plano por plano.

É aqui que o desenho-animado difere na técnica, se bem que não no resultado, do filme normal.

Certos planejadores de produções normais fazem uso considerável dos desenhos para servirem de guia na futura filmagem. A cena de abertura de "Oliver Twist", por exemplo, foi totalmente preparada em desenhos por John Bryan; os "scripts" de Alfred Hitchcock são normalmente ilustrados e Walt Disney sempre os teve mesmo em suas produções reais. Sergei Eisenstein, éle próprio, fazia os seus desenhos. Mas a diferença fundamental permanece: num filme normal os desenhos de "storyboard" se transladarão para um "set" em três dimensões, o que não acontece num desenho-animado: nêle, a filmagem e a montagem são inteiramente criados no papel, a câmara sendo usada apenas mecanicamente, e não como o instrumento de uma fotografia criativa.

Também na maioria dos filmes normais a composição da trilha sonora se faz durante a fase final da edição.

DESENHO ANIMADO



Experiências de Oscar Fischinger datadas de 1931.

ção, quando o diretor, após ver o copião, decide quais as seqüências que exigem ênfase. A música, que é a última contribuição criativa nos filmes normais, é uma das primeiras no caso do desenho-animado; a associação entre o ritmo do desenho e o ritmo musical tem que ser atingido.

O contraponto de música e ação tem sido uma das buscas do filme normal; no desenho-animado, entretanto, tais sutilezas estão fora de lugar em tal estágio de evolução.

Ele, o desenho-animado, pode expressar somente um significado por vez, enquanto que o filme normal guarda uma unidade dramática que reflete algo das contradições do ser humano. A música de um melodrama pode ser serena mesmo quando compreendemos que a violência está iminente. Esta maneira de duplo tratamento de ação e música é mais problemática em um desenho-animado, desde que a animação deve, em muitas cenas do filme, refletir o ritmo da música: os temas, assim, têm que ser compostos antes que o processo total da animação comece.

O FUTURO DO DESENHO ANIMADO

A arte da animação estará sempre ligada ao desenvolvimento do desenho-animado e da pintura e à uma dramática forma da fotografia que nunca marchará a uma comparação real com a vida. Exagêro e distorção serão sempre as características desta dinâmica forma de arte.

Para o desenvolvimento completo deste gênero cinematográfico, três grandes problemas têm ainda que ser vencidos: primeiro, a formação de equipes de profissionais em muitos países, sem o que não será possível a produção permanente; segundo, a fixação do desenho-animado dentro da estrutura econômica da indústria cinematográfica; e, terceiro, a aceitação do desenho-animado, pelo público, como uma forma de espetáculo de arte. A difícil superação desses problemas fez com que mais desenhos de longa-metragem tenham sido começados do que terminados. A grande necessidade de comerciais para a televisão fez com que surgissem novos e importantes artistas. Entretanto, alguns anos ainda serão necessários para desenvolver o desenho-animado em formas maiores de produção e expressão.

É possível, chegada a época e a técnica, serem reproduzidos os personagens desenhados em uma escala normal e perfeita. No entanto, o desenho-animado continuará a nos contar estórias de um mundo de faz-de-conta, com a representação do real sempre deixada para os filmes normais ao qual ela pertence.