

## **Animação e Comunicação:**

Uma mediação estética e semântica<sup>1</sup>

**Wanderson Brandão GONÇALVES<sup>2</sup>**

Fundação Educacional de Divinópolis - **FUNEDI**

Universidade do Estado de Minas Gerais - **UEMG**

### **RESUMO**

A proposta deste artigo é discutir como a animação é um importante instrumento na produção de material simbólico e como as imagens animadas contribuem na experimentação de novos processos comunicativos. Esta maneira de se comunicar por meio de imagens expostas sequencialmente, gerando uma ilusão de movimentos, permite um aprofundamento narrativo e estético peculiar na produção de sentido.

**PALAVRAS-CHAVE:** animação; comunicação; imagem; ficção.

### **Introdução**

A animação permite ao ser humano por meio de um processo de relacionamento construído por imagens, uma maneira sugestiva e semântica de se comunicar, ou seja, tem a peculiaridade da produção de material simbólico intermediado nas imagens ilusoriamente em movimento. Seja por desenhos produzidos manualmente, seja por animação construída por métodos computacionais, ela mantém seu trabalho por características imagéticas e simbólicas que cativam ou aprendem a atenção do seu telespectador à reflexão, visto os recursos de abstração que a forma produz. Atualmente a produção de artes animadas tem sempre como pressuposto a

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado à disciplina de Projeto Experimental I, ministrada pela professora Janaína Visibeli Barros, no 7º período do curso de Comunicação Social da FUNEDI/UEMG.

<sup>2</sup> Aluno do Curso de Comunicação Social – Jornalismo - da FUNEDI/UEMG, 7º período.

elaboração e produção de entretenimento, muitas pessoas acreditam que esta seja a primeira e principal função da linguagem, o que é contrário a real funcionalidade em que esta técnica obteve em sua origem. O objetivo principal de toda e qualquer animação como um todo, é criar um espaço de relacionamento entre seres humanos por meio de objetos e símbolos expostos a alusão de movimento. Imagens se destacam para representar ações e simular deslocamentos e expressões produzidas por objetos e processos técnicos com a finalidade de dar um aprofundamento estético à imagem. De tal maneira, o homem das cavernas, quando fazia suas imagens rupestres ou mesmo as sombras chinesas, tinha o mesmo objetivo em comum (MOTA, 2007, p. 3), estabelecer com o “outro” uma relação de discernimento de sentido por intermédio de imagens. Esta intermediação produzida pelos processos animados pode ser apresentada de diversas maneiras e formas, desde que, o objeto exposto manifeste em seu receptor uma ilusão de movimento, seja este exposto nas imagens por cores, formas, texturas, ou qualquer outra qualidade da imagem.

Muito se sugere, na atualidade, da animação no cinema como um elemento fundamental na prática do entretenimento. Vários filmes como *A Branca de Neve*, *o Gato Félix*, ou mesmos os mais recentes; *Madagascar*, *Era do Gelo*, entre outros, ganharam popularidade no mundo inteiro por meio da animação tridimensional, sendo a técnica aqui, um importante elemento de caracterização e subjetivação, discussão esta, na qual trabalharemos mais a frente. A animação enquanto processo comunicativo, propõe ao campo do entretenimento um diferente estilo visual e intuitivo capaz de atrair olhares com sua arte e beleza (LOPES, 2005, p. 8). Desenvolve-se em composições de imagens concentrando toda sua valoração na sua estética e semântica. Quem por acaso, nunca deu boas risadas com os desenhos animados da *Walt Disney Pictures*<sup>3</sup>, *Pixar*<sup>4</sup> entre outras produtoras do mundo cinematográfico. Os desenhos animados marcam uma época em nossa vida,

---

<sup>3</sup> A companhia especializada em produzir filmes de animação foi fundada em 1923, por Walter Elias Disney (disponível em < <http://www.tiosam.net/enciclopedia/?q=Disney> > acesso dia 25 de março de 2010).

<sup>4</sup> Fundada em meados da década de 1980, por John Lasseter, Ed Catmull e Steve Jobs (disponível em < <http://noticias.uol.com.br/ultnot/2009/03/08/ult4334u742.jhtm> > acesso dia 25 de março de 2010).

seja *O Gato Félix*<sup>5</sup>, *Mickey Mouse* ou mesmo as trapalhadas de *Tom e Jerry*, entre outros, todos eles serão sempre lembrados por gerações.

O interessante é que tendemos a achar que essa linguagem animada é recente, por se fazer muito presente no cotidiano do entretenimento audiovisual, a animação apropriada ao “mundo da computação” tem apresentado cada vez mais possibilidades de estilos e traços enriquecendo as telas do cinema e da televisão, com diferentes aspectos que nos trazem a sensação de uma produção inovadora da imagem, mas ao contrário do que se pensa, a história das montagens de objetos animados é antiga:

As mais antigas representações pictóricas conhecidas pelo homem são datadas do período paleolítico superior, acerca de 40.000 anos antes de Cristo, gravadas nas paredes, tetos de abrigos ou cavernas ou até mesmo em superfícies rochosas ao ar livre, porém protegidas. Estas representações pictóricas ficaram amplamente conhecidas como pintura rupestre, arte rupestre ou ainda gravura rupestre. (ROCHA, 2010, p. 2).

A necessidade de se comunicar fez o homem procurar e desenvolver novas formas de compartilhar pensamentos por meio de sinais e símbolos esculpidos nas rochas, cavernas, árvores, entre outras matérias. Assim como no período paleolítico, os desenhos animados que marcaram época também compartilham idéias e narram histórias por meio de imagens estabelecendo uma fronteira de material simbólico, ou seja, uma comunicação, sobretudo no que se refere à narrativa visual.

Evoluindo com aprimoramento humano, a animação passou por várias etapas e processos, experimentos e culturas, de povo à povo, de geração à geração:

Desde a Idade da Pedra até os dias de hoje o homem sempre procurou reproduzir o movimento. No Egito, em Roma, na Grécia e em todos os povos antigos, foram encontrados registros gráficos de movimento que, de alguma forma, contribuíram para a história da animação. (MOTA, 2007, p. 2).

---

<sup>5</sup> Entendido por muitos como o primeiro desenho fílmico em animação. Criado por Pat Sullivan e Otto Mesmer em 1919 (MANCUSO, 2010).

Para Joanne Mota, todos os instrumentos simbólicos construídos para a otimização dos processos de comunicação, nas várias épocas e culturas, marcavam as características da história de um povo e a necessidade comunicativa de cada geração conforme a evolução das civilizações. A animação, enquanto uma produção de linguagem, passou por este processo de desenvolvimento e de testes. Nestes testes realizados ao longo da história, foram identificados alguns instrumentos de manipulação da imagem, aperfeiçoados gradativamente, pelos quais podemos citar objetos interessantes que apontavam a necessidade e a tecnologia da época, como: a *Lanterna Mágica*<sup>6</sup>, uma espécie de projetor de slides que projetava numa pequena tela colocada em um interior sombrio imagens exteriores iluminadas pelo sol; ou o *Fenakistoscópio*<sup>7</sup>, um disco giratório perfurado, com orifícios denteados nas bordas, este disco era colocado diante de um espelho, e o espectador, via as imagens por trás do disco. Muitas outras maneiras e objetos foram construídos com o propósito de produzir uma sensação de movimento por imagens.

De tais maneiras, a animação sempre manteve sua função de estabelecer uma comunicação entre as pessoas por meio de uma simulação de imagens em movimento, concepção essa, também observada por Mário Mancuso, quando faz menção das sombras chinesas como uma vertente da animação:

Originárias na China por volta de 5.000a.C., foram disseminadas na Indonésia e depois da Europa do século XVII. Os teatros de sombras utilizam marionetes articulados, projetando suas sombras em anteparos de linho, graças às características físicas da luz, como a trajetória em linha reta e a relação entre distância, tamanho e nitidez da sombra. (MANCUSO, 2010. p. 2).

---

<sup>6</sup> Sistema rudimentar, criado em 1640 pelo alemão Anthonasius Kircher, constituído de placas de cristal desenhadas e por partes móveis, que manipuladas mecanicamente, conferiam movimento aos personagens (MANCUSO, 2010).

<sup>7</sup> Ao ser movido o disco, o espectador via, pelos orifícios e no espelho, as imagens que se encadeavam (MOTA, 2007).

## O campo da Ficção

Sendo portanto, antiga a concepção de animação, podemos identificar onde ela se faz presente e o que na verdade possa ser considerada uma peça animada. As técnicas de produção ajudam a caracterizar e visualizar as expressões e os sentidos produzidos pela animação, e nesta medida, podemos estabelecer uma lógica de conceituação sobre o que venha ser um produto animado. A definição de animação é apresentada por alguns autores de maneiras diferentes, mas em muitas versões, o conceito obtém o mesmo sentido. Desta maneira, usaremos a proposta na qual entendemos que seja a mais interessante e coerente para a discussão, a conceituação de Joanne Mota:

A animação pode ser definida como a arte de criar a ilusão do movimento através de uma seqüência de imagens estáticas. Para realizar essa ilusão, cada animador pode escolher um estilo, um material e uma técnica em particular, ou até misturar diferentes técnicas. (MOTA, 2007, p. 3).

Segundo Mota, a animação tem como sua área de atuação, o imaginário das pessoas, evidenciada na abstração dos traços e na possibilidade de sentido que eles podem produzir de acordo com a cultura da pessoa que a vê. Criar a ilusão de movimento através de técnicas que trabalham com as cores, formas ou linhas diferenciando uma imagem da outra seguinte é a principal tarefa do animador. A posição do autor da imagem nesta medida é estendida por alguns elementos próprios da animação, mas por enquanto, atemos nossa atenção à discussão sobre o papel desempenhado da animação no campo da animação.

Como este processo de comunicação é estabelecido entre pessoas por mediação de imagens trabalhadas com o objetivo de representar algo, a animação é reconhecida como um produto ficcional. Ou seja, por ter aspectos próprios da arte em estabelecer com seu receptor um contato com campo semântico por meio do estilo estético e da própria narrativa. Os elementos visuais da imagem; traços, cores, formas entre outros, elevam a produção de sentido da imagem à abstração e

subjetivação. Muito se ouve falar sobre este campo da ficção, mas na verdade, o que pode ser entendido como ficção?

Para Ivete Lara Camargos (1985, p. 12), a ficção é subdividida em três tipos de narrativas encontradas na comunicação. É possível identificar a ficção nas mediações a partir do foco centralizado na narrativa. A narrativa é o elemento diferenciador entre ficção e real, conceitos esses, que a princípio são opostos. De acordo com Camargos, os três tipos são: a ficção fantasia; a ficção científica; e a ficção artística ou literária. A ficção fantasia ou a simulação está ligada à produção do imaginário de cada pessoa. Ou seja, o “fingimento” de mundo, sensação ou objeto. Ela se apresenta quando algo é relacionado à não existência, à criação ilusória de um fato, pessoa ou objeto. Nesta medida, faz sentido a idéia da construção de uma realidade virtual, pois ela existe em paralelo ao entendimento de mundo real:

Ficção seria, pois, criação da imaginação, da fantasia, coisa sem existência real, apenas imaginária. É por isso que quando alguém não acredita em algo que você diz, replica logo: ‘Isso é ficção’. O que você talvez não saiba é que essa palavra vem do latim *fictionem*. Sua raiz era o verbo *tingo/ingere* – fingir – e este verbo, inicialmente tinha o significado de tocar com a mão, modelar na argila. (CAMARGOS, 1985. p. 16).

É ressaltada pela autora, a observação de que este verbo é utilizado na Bíblia em latim, quando Deus “cria” o homem, o verbo é representado pela expressão *tingo*, a mesma apresentada como ficção, no sentido do trabalhar com argila utilizando as mãos. De tal modo, pode parecer estranho se observarmos pelas vias geradas de linguagem, mas a palavra “criar”, substituída por “fingir”, traz um sentido de simulação. Ou seja, iludir alguém pelo modelar, o trabalhar com as mãos. E nesta medida, identificamos novamente a nossa conceituação inicial de animação. Já a ficção científica é vista nas narrativas que visam ou fazem menção de um momento futuro. Tem-se o argumento baseado em concepções científicas, valorizando estudos, pesquisas e análises teóricas. Ela prevê uma nova concepção de realidade fora do mundo atual:

Tem-se como ficção científica as narrativas geralmente verbais ou fílmicas, cujo enredo se baseia no desenvolvimento científico e nas situações decorrentes de tal desenvolvimento no tempo e espaço. (CAMARGOS, 1985. p. 12).

E por último, vemos a ficção literária ou artística. Este tipo de ficção ocorre quando são criados personagens, objetos ou mesmo histórias que não são uma descrição ou auto-retrato da realidade. São idealizados a partir de situação, cultura ou contexto, para serem produzidos como elementos de abstração artística, ou seja, caracterizados para existir em um mundo irreal, no imaginário das pessoas. No caso da animação, este tipo de ficção é destacado por uma série de fatores que contribuem na construção deste imaginário. Um destes fatores é a própria manipulação e potencialização autoral. Coloca em exercício, a habilidade do animador em inventar uma característica capaz de fazer o seu receptor discernir que aquele objeto ou personagem não existe no mundo real. Esta ficção é mais comum em livros e filmes:

A este tipo de narrativa chama-se ficção, oposição aos filmes documentários, aos livros autobiográficos, cujas personagens efetivamente viveram. Os fatos, aí narrados, podem ser atestados pelos manuais de história, pelos jornais, pelos testemunhos pessoais, e o tempo e o espaço são mensuráveis e concretos. (CAMARGOS, 1985. p. 14).

Podemos a partir destas classificações de ficção compreender a animação como uma ficção artística, na qual, sua narrativa é potencializada pela criação de um cenário diferente do real, mesmo que fale de objetos e pessoas reais, ela traz traços de subjetividade e possibilita a abstração situacional. Sendo a animação uma arte, perceberemos um paralelo entre a ficção, como já dissemos: o modelar na argila; com o modelar das imagens, seja em qualquer tipo de processo animado. Desta maneira, a técnica é fundamental para construção desta ficção artística:

Entendemos a arte essencialmente como o domínio do indivíduo, do humano, ao passo que a técnica diz respeito às transformações externas. Através da técnica nos impomos sobre a natureza, controlamos suas forças por meio de um processo organizado. Já por meio da arte atuamos em nosso próprio equilíbrio interno que permite a elaboração de símbolos. (LUCENA, 2005, p. 17).

Como dito no início deste artigo, criar a ilusão de movimento por meio de técnicas que trabalham com as cores, formas ou linhas, diferenciando uma imagem da outra seguinte, fomentando um sentido narrativo pelas próprias imagens é o principal trabalho desenvolvido pelo animador.

Na animação, a visão do autor é sempre subentendida e frequentemente trazida para o primeiro plano no ilusionismo auto-reflexivo do formato, mas a presença autoral é especialmente significativa no documentário animado, como criadora de condições retóricas para a crítica política e estética. (WELLS, 2002. p. 2).

Esta articulação de conteúdo simbólico expostos em imagens animadas foi também incorporada pelo o campo entretenimento, principalmente pelo cinema. Temos, portanto, a animação no campo da arte, como a manipulação de instrumentos de imagens e símbolos orientados pela técnica. A técnica neste sentido, é fundamental para elaboração e definição do tipo de animação e produção de material simbólico, pelo qual o animador deseja trabalhar. Segundo Mancuso (2010, p. 17), em 1906 foram criadas as primeiras animações de personagens pela técnica de fotograma à fotograma por James Stuart, em *Humorous Phases of Funny Faces*, de Blackton. E em 1908, Émile Cohl cria o primeiro filme considerado de animação na técnica de fotograma. O filme ganha o nome de *Fantasmagoria*. A partir deste momento, inicia-se uma série de experimentos de animação filmica.

## Técnicas de Animação

Geralmente, existe um equívoco por parte das pessoas ao ver uma animação e citá-la como desenho animado. O desenho animado é apenas uma modalidade da animação. De acordo com Joanne Mota (2007), existem várias modalidades de animação, destacando dentre elas; o desenho animado, a animação de bonecos, a animação de recortes, a animação em computação gráfica entre outras técnicas. Cada uma possui sua peculiaridade técnica e de produção de sentido.

Segundo Mota (2007, p. 4) a técnica do desenho animado, geralmente muito utilizada pelas produtoras, permite um planejamento e execução com mais facilidades até mesmo de custos. Não apenas no desenho animado como também nas outras técnicas, a elaboração do roteiro e do *story board*<sup>8</sup> são a base da criação. No desenho animado, todo o filme é elaborado no papel e, posteriormente, os desenhos são refeitos nas folhas de acetato e pintados com as cores na parte de trás. Após a arte final, as folhas de acetato passam pela limpeza feita com benzina. Sucessivamente, os desenhos de personagens e cenários são colocados em ordem e transpostos, nesta mesma alocação, para a mesa de filmagem. E enfim, o processo final, após a filmagem e a edição do desenho, o material é encaminhado ao laboratório para que sejam tiradas as cópias positivas. Este processo de produção de desenho animado influencia no modo de recepção do material, visto a subjetivação exposta na representação das imagens, o que faz com que, o desenho realizado neste parâmetro, embora tenha vestígios do seu autor sobre a realidade, provoque uma sensação de um “mundo de fantasia”, por causa suas características.

A animação de bonecos nativa dos Estados Unidos, é uma tradição europeia (MOTA, 2007. p. 6). É uma técnica trabalhosa que requer tempo, pois, os movimentos da animação são todos feitos no momento da filmagem. Utilizando de bonecos e cenários em terceira dimensão feitos de diversos materiais e de várias maneiras, são manipulados por uma estrutura, seja arame, massa de modelar entre outras. Após produzidos os bonecos e os cenários, ambos são posicionados em um *set* de filmagem e tem seus movimentos capturados quadro a quadro, o material é

---

<sup>8</sup> Uma espécie de quadrinhos onde são desenhadas as cenas principais da animação.

enviado para a edição, onde também é feita a sonorização do filme. Esta técnica pode provocar na sua recepção uma sensação de espetáculo teatral e tem um aspecto educativo, pois tem visualização esteticamente simples e leve, é um trabalho muito utilizado para produções infantis.

Também é reconhecida por Mota (2007, p. 7) a técnica de animação de recortes. Nesta técnica, os personagens ou bonecos são criados, desenhados, recortados e montados com a estrutura estudada para que se possa movimentá-los sendo utilizado, na maioria das vezes, um recurso de estilização do movimento e por fim passar pelo processo de finalização. Este processo possui a peculiaridade de produzir na sua recepção, o sentido de recortes da realidade proposta, ou seja, como se a peça animada utilizasse elementos fragmentados e retirados de uma situação para fazer parte de uma outra situação maior, a narrativa. Por sua vez, a técnica da computação gráfica envolve processos mais complexos que não dependem mais de apenas lápis, papel e tinta, mas utiliza a modelagem computacional:

Chamamos de modelagem o processo de construção de um personagem no computador. Essa modelagem pode ser feita de várias formas, sendo o principal recurso, a utilização de polígonos (na maioria, triângulos e retângulos). Esses polígonos se juntam formando uma espécie de grade, que será a base estrutural do personagem. Após a modelagem, a superfície do personagem é revestida com o material adequado. Os programas podem simular diversos materiais e aplicar-lhes as texturas necessárias. Em seguida, é feita a animação propriamente dita. O computador pode tornar o processo de animação mais fácil e rápido, pois, em muitos casos, o animador posiciona o personagem nos quadros principais e o programa faz as posições intermediárias. Apesar de todo o auxílio que esse novo recurso nos proporciona, a tecnologia é simplesmente uma ferramenta, pois, mesmo em computação gráfica, sem a criatividade do animador não se pode fazer um bom trabalho. (MOTA, 2007. p. 7).

O trabalho com a produção de imagens quadro à quadro em técnica computacional possui vantagens e possibilidades abrangentes, capaz de conseguir produzir vários estilos e obter aparências, muitas vezes, idênticas as outras técnicas. Este processo de construção de fotogramas disponibiliza ao criador uma junção de ferramentas

que auxiliam na ideal sensação e de produção de sentido que ele quer que seu receptor tenha. Ao contrário de um processo artesanal; a técnica de recortes, por exemplo; ou em *stop motion*<sup>9</sup>, o trabalho com animação feita por computador há uma série de recursos que facilitam a execução. Estes recursos gráficos e de ferramentas estilísticas e de criação auxiliam a condução de sentido das imagens, ou seja, tem um papel fundamental na abstração do objeto ou situação representada. Este processo influencia no modo de recepção do material, no cinema, por exemplo, podemos ver a capacidade de elevação da abstração cinematográfica, o que faz com que, o filme realizado neste parâmetro, embora tenha vestígios do seu autor sobre a realidade, provoque ilusão, o que mais uma vez, nos afirma o campo ficcional da animação como elemento de justificação da narrativa proposta.

Os fotogramas construídos em um processo computacional são produzidos por softwares específicos de criação. Existem vários softwares de animação, cada um tem a sua especificidade de produção e de recursos que auxiliam a orientação criativa, e neste sentido, vemos um mercado de criação de programas para animação, tanto para um trabalho em duas dimensões (2D), ou tridimensional (3D). Várias empresas estão oferecendo serviços para o avanço da elaboração dos produtos para a área da animação, podemos citar entre elas: *Adobe*, *Macromedia*, *Autodesk*, entre outras. Um dos softwares mais conhecidos de animação é o *Flash*<sup>10</sup>, hoje pertencente a *Adobe*<sup>11</sup>.

## O Expressionismo

A técnica de animação computacional aplicada com recursos do Flash, por usufruir de ferramentas que aproximam o efeito visual da estética das outras técnicas, pode possibilitar variações de estilos à animação, desde o realismo<sup>12</sup> ao expressionista. Dentre as vertentes estilísticas de animação podemos destacar o Expressionismo

---

<sup>9</sup> Técnica de animação, na qual, o vídeo é produzido por meio de fotos que são registradas uma após a outra, e são posteriormente vistas sequencialmente.

<sup>10</sup> Software desenvolvido pela *Macromedia*, e posteriormente comprado pela *Adobe*.

<sup>11</sup> (Disponível em ><http://www.adobe.com.br/flash>< acesso dia 25 de março de 2010).

<sup>12</sup> Corrente filosófica e artística (disponível em ><http://www.brasilecola.com/literatura/realismo>< acesso dia 25 de março de 2010).

como um expositor de idéias e de aprofundamento semântico por traços, luzes, sombras, formas e cores, vindos do cinema e agregado aos valores estéticos das imagens quadro à quadro.

O Expressionismo tem origens das manifestações culturais europeias no século XX (PENTEADO, 2004). Para Andréa Penteado era uma representação artística sobre os acontecimentos políticos, econômicos e sociais da época. Muitas pessoas se encontravam em estado de desfalência e em sentimento de abandono psicológico por causa da Primeira Guerra Mundial, e isto, foi era retratado nas pinturas, esculturas, literatura, música e posteriormente, ao cinema.

Os alemães encontraram na arte cinematográfica um modo de expressão ideal. As visões criadas por um estado de alma sombrio e atormentado podem ser transpostas com rara fidelidade para o cinema, que lhes fornece um suporte a um só tempo concreto e irreal. (PENTEADO, 2004. p. 3).

O cinema alemão começava a partir do século XX a se incorporar aos movimentos expressionistas. Segundo Penteado as ruínas na Alemanha de época marcava uma nova era para o cinema pessimista. O filme *O gabinete do Dr. Caligari*, abriu um campo de possibilidades a exposição dos traços, as luzes, sombras e expressões, geralmente de espanto e terror. Esta escola estilística ganhou destaque com obras de cineastas famosos do cinema mudo, como Friedrich Murnau<sup>13</sup>, Georg Pabst<sup>14</sup> e Fritz Lang.<sup>15</sup>

Tendo como base teórica esta concepção de Andréa Penteado, que diz que esta adequação das imagens a um olhar pessimista e sombrio contribuiu para um cinema trabalhado também discursivamente na estética visual, temos a mesma posição defendida por Wilson Ribeiro, quando apresenta características ao estilo expressionista pelos traços da imagem que produzem um sentido de aprofundamento da representatividade, e que, não tem por finalidade objetivar as

---

<sup>13</sup> Diretor do filme *Nosferatu*, em 1922.

<sup>14</sup> Diretor de *Lulu*, aproximadamente 1925.

<sup>15</sup> Diretor de *Metrópolis*, em 1926.

imagens ou aproximar os elementos narrativos da realidade, mas sim, produzir um novo espaço de comunicação e interação, um espaço simbólico e subjetivo. A partir do imaginário que as imagens produzem à pessoa que a vê, comunicar na estética o contexto em que a obra, personagens ou autor estão inseridos:

O que justamente chamamos de expressionismo cinematográfico legendário, onírico, fantástico ou realista; e onde as qualidades significantes poderiam ser entendidas como simbolismo plástico, simbolismo arquitetônico ou realismo simbólico, segundo o sentido de suas manifestações. (RIBEIRO, 2006. p. 3).

### **Experimentações com animação**

O Expressionismo cinematográfico aplicado ao mundo da animação abriu portas para o campo da experimentação audiovisual. A animação, na atualidade, consegue ultrapassar as fronteiras do mercado. Tanto, que é muito comum ligar a televisão e ver publicidades, propagandas, vinhetas de programas, entre outros tipos de produtos audiovisuais feitos por processos de animação. E como não citar o mercado voltado para os jogos computacionais e eletrônicos. Os videogames têm oferecido um campo de atuação extenso para o profissional animador. Entendendo as possibilidades em que a animação pode se fazer presente, um recente olhar de experimentação audiovisual tem se fortalecido, os experimentos com documentários em imagens animadas. Este contraponto conceitual entre documentário e animação, em que um é o oposto do outro, visto que cada um desses vem de áreas de representações e significações diferentes, para alguns autores pode sim ser quebrado, e instaurar uma nova perspectiva de representação do mundo real por elementos da ficção. Para Índia Mara Martins, por exemplo, o documentário animado é uma maneira de se trabalhar o aspecto fílmico documental por meio das sensações produzidas pelas imagens animadas:

O documentário animado pode ser definido como um filme de situações e fatos reais registrados em suporte eletrônico utilizados como base para

posterior intervenção gráfica da animação, que muitas vezes é computacional. Quase sempre apresenta a valorização de aspectos subjetivos das situações a partir da representação das personagens e dos cenários. Temos duas possibilidades de documentário animado: um dos mais comuns utiliza imagens *live action* mais a animação, e o segundo, o mais radical, apresenta uma animação como resultado final. (MARTINS, 2006. p. 2).

O documentário animado para Martins, possui uma especificidade em relação ao “*in loco*”<sup>16</sup>, as animações em “*live action*”<sup>17</sup> ou inteiramente animadas produzem na recepção uma atribuição do seu imaginário. A comunicação estabelecida perpassa a interação do telespectador com o objeto referente usando de argumentos estilísticos e gráficos para caracterizar a imagem, proporcionando um direcionando da dimensão visual para o campo da abstração, pelo qual, irá relacionar as características com sua cultura e conhecimento, e por meio desse repertório fazer uma releitura particular do referente.

## Conclusão

A animação tem contribuído ao longo da sua história para comunicação humana. Representando por meio de imagens em seqüências, para se produzir uma sensação de movimento, uma recepção voltada também para um tratamento sugestivo e imaginário das pessoas, e não mais indicial, *in loco*. Abrir espaço para uma comunicação interativa, na qual, o receptor associa os traços, cores e formas ao seu entendimento, fundamentam a animação à usufruir do campo ficcional. O animador estabelece com o “outro” uma comunicação por viés de símbolos e estilos que produzem sentidos, muitas vezes, fora do entendimento de um espaço real, de algo concreto, para fazer menção da narrativa visual. Para Umberto Eco, esta “representação de mundo” pode ser tão complexa quanto à realidade:

Se os mundos ficcionais são tão confortáveis, por que não tentar ler o mundo real como se fosse uma obra de ficção? Ou, se os mundos ficcionais são

---

<sup>16</sup> Termo audiovisual utilizado para fazer referência a imagem captura no local e no momento do acontecimento ou contexto. Geralmente utilizado em documentários.

<sup>17</sup> Termo audiovisual utilizado para fazer menção de imagens com cenário virtual com presença física de personagens reais.

tão pequenos e ilusoriamente confortáveis, por que não tentar criar mundos ficcionais tão complexos, contraditórios e provocantes quanto o mundo real? (ECO, 1984).

Para Eco, propor um trabalho de fluxos de comunicação por meio da ficção pode acarretar em um novo espaço de interação. A animação neste sentido, pode provocar outras sensações do campo da abstração humana tão importantes e interessantes quanto as do mundo real. Imagens se destacam para representar ações e simular deslocamentos e expressões produzidas por objetos e processos técnicos com a finalidade de dar um aprofundamento estético à imagem. Esta intermediação produzida pelos processos animados pode ser apresentada de diversas maneiras e formas, desde que, o objeto exposto manifeste em seu receptor uma ilusão de movimento, seja este apresentado nas imagens por cores, formas, texturas, ou qualquer outra qualidade da imagem. E neste sentido, entendemos que a animação é um importante veículo de produção simbólica, que consegue elevar a comunicação ao campo da subjetividade.

### **Referências bibliográficas**

CAMARGOS, Ivete Lara. O que é ficção. São Paulo: Editora Brasiliense, 1985. 80 p.

ECO, Umberto. *Viagem na irrealidade cotidiana*. Rio: Nova Fronteira, 1984.

LOPES, Eliseu de Souza. *Apostila de Animação*. São Paulo: PUC-SP, 2005. 60 p.

LUCENA, Alberto. *Arte da Animação: Técnicas e Estética Através da História*. 2.ed. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005.

MANCUSO, Mário. *História da Animação; princípio e técnicas*. São Paulo. 2010. 16 p.

MARTINS, Índia Mara. *Documentário Animado: tecnologia e experimentação*. Rio de Janeiro: PUC-Rio, 2006. 17 p.

MOTA, Joanne. *Histórico sobre Animação*. Sergipe: UFS, 2007.

PENTEADO, Andréa. *Cinema Expressionista Alemão*. São Paulo: Universidade Mackenzie, 2004.

RIBEIRO, Wilson. *Expressionismo Cinematográfico, Arquitetura e Cidade*. Campinas: PUC-SP, 2008.

ROCHA, Anderson. *A História da Animação*. Belo Horizonte: FUMEC-MG, 2010. 12 p.

WELLS, Paul. *Entrando pela porta giratória: o retrato animado da mais antiga profissão*. São Paulo: Editora Brasiliense, 2002.