

**O Cinema de Animação:  
Uma nova fronteira nos estudos da comunicação**  
**The Animated Feature:  
A new frontier of communication studies**

*Celbi Vagner Melo Pegoraro<sup>1</sup>*

---

**Resumo**

O livro "O Cinema de Animação" apresenta uma discussão do cinema da animação, tendo em vista seu impacto narrativo, cultural, político, econômico e filosófico. Sébastien Denis descreve um panorama atual das técnicas, temáticas e diferentes áreas abrangidas por esta arte desde há mais de um século, reunindo perspectivas diferentes no sentido de mostrar o extraordinário potencial desta arte narrativa, em parte ofuscada pelo fato da publicidade, os efeitos visuais, o cinema experimental ou as artes plásticas serem a maior parte das vezes tratadas de forma autônoma na análise dos filmes. Esta resenha pretende descrever as qualidades da obra, apresentando um poderoso objeto de estudo, ainda novo, no âmbito da comunicação.

**Palavras-chave**

Animação; Televisão; Cinema; Anime; Disney

**Abstract**

The book "O Cinema de Animação" features a discussion about animation, in view of its narrative, cultural, political, economic and philosophical impact on cinema. Sébastien Denis

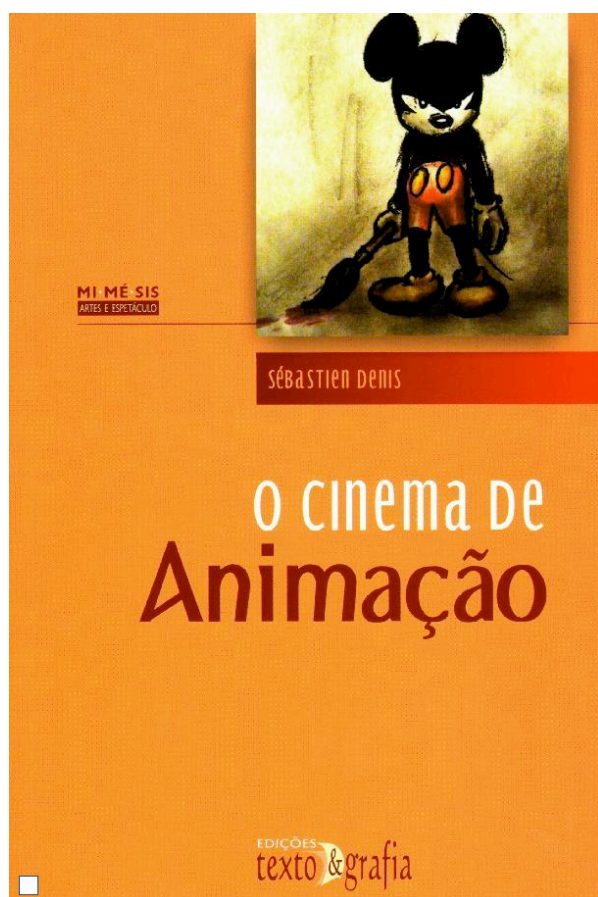
---

<sup>1</sup> Jornalista, pós-graduado em Política e Relações Internacionais na Fundação Escola de Sociologia e Política de São Paulo (FESP-SP) e mestrando em Ciências da Comunicação na Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA/USP). Bolsista de mestrado na FAPESP.

provides an overview of current techniques, and different thematic areas covered by this art for more than a century, bringing together different perspectives in order to show the extraordinary potential of narrative art, partly obscured by the fact of advertising, visual effects, experimental cinema and visual arts are most often treated independently in the analysis of the films. This review aims to describe the qualities of the book presenting a powerful subject for study in the context of communication.

### Keywords

Animation; Television; Cinema; Anime; Disney



Seguindo a tradição de obras francesas relacionadas ao estudo do cinema de autores importantes como Bazin e Aumont, o francês Sébastien Denis – doutor em estudos cinematográficos pela Universidade de Paris em 2004, e professor de cinema de animação e montagem na Universidade de Provença, em Marselha – é o autor do livro *O Cinema de Animação*<sup>2</sup>, talvez a primeira obra que analisa o cinema de animação e sua relação com a comunicação, imprensa, publicidade, produção industrial, artística e estética. A importância da obra representa o preenchimento de um “vazio” existente na produção acadêmica sobre o tema.

O livro de Sébastien Denis apresenta um panorama histórico geral, buscando atrelar as relações da linguagem com todas as suas problemáticas. No primeiro capítulo, o autor apresenta a genealogia da imagem, discutindo as diferenças de autores e técnicas, o problema do realismo e da auto-representação e a problemática envolvendo a qualidade da animação e sua estrutura de produção. Apesar dos filmes parecerem autoproduzir-se fora da realidade econômica do cinema, a produção é sempre dispendiosa e morosa, levando-se anos para sua finalização (2010, p. 26).

No segundo capítulo *Do Fixo ao Animado*, o autor discute a questão das origens da linguagem e as aproximações e diferenças da animação em relação ao cinema em geral a partir do final do século XIX. Por mais que a história do cinema e a do cinema de animação estejam amplamente ligadas, “não apenas pelo princípio da recomposição do movimento ser o mesmo em filmagem real e na animação (ainda que a prática seja diferente), mas também porque a descoberta do cinema se fez em grande parte com a ajuda de descobertas científicas que empregavam técnicas gráficas, mesmo depois da fotografia” (2010, p. 41-42).

Outro aspecto curioso e interdisciplinar é quando se discute a relação da animação com os quadrinhos e a caricatura<sup>3</sup> na imprensa. Os animadores pioneiros se interessavam pela animação a partir da caricatura – caso de artistas como Blackton, Méliès, McCay, Cohl,

<sup>2</sup> Uma edição portuguesa do livro foi lançada em dezembro de 2010 e é a versão normalmente encontrada em livrarias brasileiras. Pela praticidade, as referências de páginas neste artigo serão desta edição.

<sup>3</sup> O termo inglês *cartoon* é dado para o desenho ou pintura bidimensional que represente humor ou a caricatura. Ganhou novas conotações, chegando ao século XX significando também as histórias em quadrinhos e os filmes de animação.

Barré, Hurd, Messmer, Terry, O'Galop, e também animadores do Leste Europeu têm como origem o desenho de imprensa. “O traço do lápis dos desenhistas tem um papel importante na leitura do jornal. Esta imagética (desenhos que caricaturam políticos, atores, homens do mundo ou trazem pequenas histórias cômicas), detém o papel que mais tarde será atribuído ao desenho animado na composição da sessão de cinema” (2010, p. 45) – a diversão através de um meio mecânico de expressão e de difusão.

Além das caricaturas, as tiras e histórias em quadrinhos serviram de base para uma convergência das linguagens. As tiras, segundo o autor, representaram uma influência central para a animação, com muitas trocas representativas do desenvolvimento de uma sociedade midiática em plena revolução, com imprensa e o cinema. “Num primeiro tempo é nos Estados Unidos que as conexões entre os *cartoons*, as *comic strips* e os desenhos animados vão ser mais fortes. Os nomes são, aliás, intermutáveis, e primeiro falar-se-á de *animated cartoon*” (2010, p. 49). Portanto, grande parte dos desenhos animados pioneiros teve origem nas histórias em quadrinhos como fonte de inspiração, podendo citar *Little Nemo* de Winsor McCay, *Krazy Kat* de George Herriman, *Hand and Fritz* de Rudolph Dirks e *Mutt and Jeff* de Harry “Bud” Fisher. A facilidade econômica da produção de curtas-metragens de animação de animação baseados em quadrinhos fez com que se tornassem sucessos imediatos ao longo do século XX, por exemplo, *Popeye* criado em 1929 por Elzie Segar (produzido pelo estúdio Fleischer em 1933), *Snoopy* (1952) de Charles Shultz se tornou animação na década de 1960, e pelo mundo afora outras adaptações ocorreram como o francês *Pieds nickelés* de Forton (adaptado depois por Cohl), as séries *Babar* em 1969 (adaptadas de Jean de Brunhoff, 1931), *Mafalda* em 1982 (adaptação da obra de Quino, 1964), *Titeuf* em 2001 (adaptado de Zep, 1992).

A relação quadrinhos – animação também é nítida quando analisamos que as adaptações de maior sucesso foram baseadas nos quadrinhos de super-heróis da Marvel e DC Comics (*Superman*, *Batman*, *Capitão América*, *Homem Aranha*, etc). Ao mesmo tempo, observamos a relação envolvendo os quadrinhos *underground* durante o período da contracultura nos anos 1960 e 1970 tendo como exemplo *Fritz the Cat* de Robert Crumb (animação de Ralph Bakshi). No Japão temos a relação quadrinhos (mangá) e animação (anime) desde Osamu Tezuka, o “inventor” do mangá moderno, produtor do seriado para

televisão *Astro Boy* (1963) inspirado no mangá de 1951. Na Europa, a escola franco-belga dos quadrinhos também fomentou diversas animações inspiradas nas obras de *Tintin* (Hergé), *Os Smurfs* (Schtroumpfs) de Peyo que se tornaram populares nos EUA graças à animação dos estúdios Hanna-Barbera; e o *Asterix* (Uderzo e Goscinny) que resultou em uma série de longas-metragem de animação.

No capítulo sobre *Vanguardas, Artes Plásticas, Artes Aplicadas*, o autor faz um panorama do interesse manifestado pelos diferentes movimentos de vanguarda nas técnicas de animação. Sejam a abstração, os futuristas, os dadaístas, os surrealistas, e mais tarde o movimento *underground*, há uma produção de animação mais ligada ao domínio das artes plásticas e da experimentação relacionando artes "nobres" como a escultura, pintura, dança, música e a arquitetura.

A música é o centro da análise do autor no quarto capítulo referente às *Músicas e Sons*. O autor cita Walt Disney quando destaca que: "o som representa 50% de um filme de animação, quer em termos estéticos, quer econômicos" (2010, p. 90). Duas escolas coexistem na animação, segundo Denis, "uma que concebe a trilha sonora (música e som) de forma redundante e ilustrativa em relação às imagens (é também o caso mais frequente na filmagem real), e a outra que, pelo contrário, concebe a trilha sonora como um lugar de experimentação, paralelo ao da imagem, em relação constante com ela" (2010, p. 79). A partir das duas vertentes, inicia-se uma análise da evolução das técnicas de reprodução e de difusão sonoras que resultaram no *sound design* no cinema de animação.

O autor chama atenção para a análise de Michel Chion sobre a importância da série de curtas dos anos 1930, *Silly Symphonies* (da Disney), para a abertura de uma sistematização de uma relação não naturalista do som. Devido a grande sincronia entre imagem, som e música há um estabelecimento rápido de uma "sincrise", ou seja, a associação psicofisiológica automática entre um fenômeno sonoro e um fenômeno visual pontuais, pelo seu simples sincronismo, e independentemente da "verossimilhança" de um em relação ao outro.

Em outra perspectiva, a animação também serviu como repositório de experiências musicais, como *O Estranho Mundo de Jack* (Henry Selick, 1993) e demais animações Disney dos anos 1990, mais próximos do estilo musical-teatral da Broadway; *O Submarino Amarelo*

(George Dunning, 1968), viagem audiovisual em torno das canções dos Beatles; e *Pink Floyd the Wall* (Alan Parker, 1982) com sequências animadas alucinadas. O autor chama atenção para o uso de técnicas de animação em videoclipes, definindo sua importância para a ilustração das imagens no vídeo, sejam em imagens de síntese de um videoclipe do Dire Straits (*Money for Nothing*, Steve Barron, 1985) ou a mistura imagens reais e animação para os Rolling Stones (*Harlem Shuffle*, Ralph Bakshi, 1986). Porém, foi com *Sledgehammer* de Peter Gabriel (1986), realizado por Peter Lord e os irmãos Quay, que a animação surge como linguagem particularmente bem adaptada ao formato curto do clipe, permitindo todas as excentricidades (2010, p. 94).

O quinto capítulo *Vender, Educar, Convencer* apresenta temas conhecidos da esfera da comunicação, como os efeitos do produto da indústria de massa para a publicidade, educação e a política. As técnicas de animação hiper-realistas permitem que a publicidade atinja um público-alvo mais jovem, visto que é possível apresentar produtos de uma forma muito diferente do real. Vale lembrar a história da força da animação na publicidade quando os curtas-metragens do personagem Popeye interessou a indústria que considerou atrativo o fato do personagem obter uma força descomunal graças ao consumo de espinafre.

O autor não esquece outra face da propaganda, não a ligada a publicidade como forma de propaganda econômica e ideológica (a difusão maciça de um modo de vida ocidental globalizado), mas ao termo "propaganda" relacionado a aceção política de difusão de uma mensagem com vista a apoiar uma política, um governo, um movimento ou uma ideologia (2010, p. 108). Desde a Primeira Guerra Mundial a animação é usada pelos governos, com exemplos na Inglaterra, na ex-União Soviética, Alemanha, França e Argentina. "Países pouco conhecidos pela sua animação também apostam no discurso antialemão, como o Brasil com o curta-metragem *O Kaiser* em 1917" (2010, p. 108-109). Durante a Segunda Guerra Mundial, a animação se torna instrumento importante para a propaganda ideológica. Nos EUA, os estúdios iniciam a produção de diversos filmes com conteúdo ideológico contra as nações do Eixo incluindo projetos de instrução militar e pedagógicos ensinando aos americanos como contribuir para o esforço de guerra. Seguindo o caráter pedagógico, outras animações foram produzidas tendo como alvo os países latino-americanos, seguindo a Política de Boa-Vizinhança de Franklin Roosevelt, que visava estreitar os laços culturais entre os países e

afastar a influência alemã do continente americano. Deste período destaca-se a criação do personagem Zé Carioca, que estrelou "Alô Amigos" (1942).

Fora dos EUA, há inúmeros filmes de propaganda ideológica. Na Alemanha, a partir de 1933, a animação experimental desaparece, dando lugar a um simples desenho animado de circunstância, num contexto de concorrência com os filmes de Disney ou Fleischer. Um exemplo alemão que tentará uma visão não diretamente propagandística será o do animador Hans Fischerkoesen, com mensagens dúbias sobre o regime alemão. O pós-guerra abre passagem para a propaganda de Guerra Fria, essencialmente ideológica entre "Ocidente" e "Leste". O anticomunismo responde à extensão do comunismo no mundo, em que o autor exemplifica com *Animal Farm* (John Halas e Joy Batchelor, 1954), sendo o primeiro longa-metragem de animação britânico com caráter bastante anticomunista. Ainda que contenha um grafismo próximo ao de Disney, seu tom é mais sombrio (2010, p. 113). Mais recentes, *South Park* (1998) e *Team America* (2004), os criadores Matt Stone e Trey Parker não hesitam em revelar a sua oposição as duas guerras do Golfo.

No capítulo intitulado *Desenhos Animados*, o autor alerta para a questão do gênero cinematográfico e da evolução do produto. "O desenho animado aparece, tal como o *western* ou o filme *noir* como um gênero especificamente americano - pois embora o cinema de animação não seja um gênero, o desenho animado é" (2010, p. 115). Para o autor, os desenhos animados misturam elementos diferentes como o imaginário de *gag* que se impõe nos anos 1910, as *comic strips* da imprensa americana e o *slapstick* de Chaplin, Keaton, Lloyd e dos irmãos Marx. O espírito da animação viria da caricatura de onde provém (e da qual é uma tradução literal), do absurdo (*nonsense*) e na repetição dos *running gags* (uma situação engraçada recorrente), o que explicaria porque o desenho animado pode tomar formas não comerciais e irreverentes. Com o processo de industrialização devido a massificação da televisão a partir da década de 1950, os estúdios passam a produzir muito mais projetos sacrificando a qualidade.

Por razões econômicas, portanto, os desenhos animados para a televisão não terão o mesmo interesse daqueles destinados às salas de cinema. Explica-se também, importante frisar, porque desenho animado se tornou sinônimo ou rótulo de "infantil". Com a grande demanda por material para cobrir as grades de programação, os desenhos animados se



tornaram alvo fácil após a exibição dos curtas Disney, Warner, MGM, etc, que eram exibidos nos cinemas (a maioria focada no público adulto). O autor fará um panorama da industrialização da animação e de períodos importantes como a "era de ouro" da animação (em geral considerado dos anos 1920 ao início dos 1950) compreendendo a produção dos grandes estúdios de cinema – já analisado com profundidade por Barrier (1999); e do "revival" do desenho animado a partir do fim dos anos 1950 com a grande produção de seriados de animação para TV, com destaque para a dupla Hanna-Barbera (*Scooby-Doo*) os primeiros a produzir em esquema industrial de baixo custo.

Se a animação industrial para a televisão era considerada medíocre, o *underground* foi a saída para revitalizar a linguagem graças, segundo o autor, aos efeitos conjugados de produções do fim dos anos 1960 e início dos 1970, com *O Submarino Amarelo*, *Le Shadoks* ou ainda o *Muppet Show*, que internacionalizaram um gosto pelo exagero, pelo *gag* crasso e pelo mau gosto espalhafatoso (2010, p. 125). Teremos aí o surgimento de talentos da animação alternativa como Bill Plympton e John Kricfalusi (*Ren and Stimpy*). O novo estilo seria preponderante para o crescimento do canal Cartoon Network nos anos 1990, que desenvolveu diversas séries de animação que misturavam *mainstream* e *underground*. Exemplos de artistas são Genndy Tartakovsky (*Samurai Jack*), e Craig McCracken (*As Garotas Superpoderosas*), "todas amplamente inspiradas no grafismo árido e eficaz da UPA nos anos 1950 que, sinal de modernidade na época, se tornou ao mesmo tempo retrô e fundamentalmente demarcado da estética Disney - e, portanto, de novo moderno" (2010, p. 127).

No oitavo capítulo *Reconhecimento, Contestação, Envolvimento*, o autor trata das transformações no cinema de animação após a Segunda Guerra Mundial. "Tal como o cinema de filmagem real, metamorfoseado pelo olhar do documentário, pelo neo-realismo e depois pela *nouvelle vague*, a animação vai reagir com gravidade ao novo mundo que se anuncia, e às ideologias que não deixa de instrumentalizar todas as formas de cinema no contexto da Guerra Fria" (2010, p. 149). É neste período que surge o cinema de animação de autor e da descoberta de uma nova linguagem, "uma forma de comunicação internacional e utópica para um McLaren (vejam-se os seus genéricos multilíngues e o seu uso de músicas do mundo), muito afastada da visão "globalizante" de um Walt Disney" (2010, p. 149).



Uma das dissidências no cinema de animação teve origem na contestação do modelo Disney, a partir de uma greve em 1941 que permitiu que muitos animadores de qualidade abandonassem os grandes estúdios e montassem estruturas concorrentes. A mais importante delas foi a UPA (United Productions of America). As produções possuem um estilo oriundo da pintura. Citando as referências de Stephen Bosustow (ex-Disney no fim dos anos 1930), o artista cita se espelhava em Raoul Dufy, Henri Matisse e Jackson Pollock: "Quando se anda muito depressa de carro, não se vê cada casa, cada janela, cada árvore. E, no entanto, sentem-se a sua presença, foi isso que eu quis atingir" (2010, p. 150). Os principais personagens da UPA são Mr. Magoo e Gerald McBoing-Boing, figuras que evitam os *hurt gags* da Warner, sem violência, portanto.

O autor também destaca a animação canadense, personificada na figura do animador Norman McLaren (1914-1987). Um dos objetivos do grupo era experimentar e investigar a "arte da animação". Assemelhando-se a própria formação demográfica canadense, o grupo abrigou artistas franceses e ingleses, e uma das temáticas tratadas na animação é o "viver em conjunto", ideia de mediação permanente que permite aos homens coabitar. Por fim, o capítulo descreve a interessante e (para muitos no Ocidente) desconhecida produção de animação no Leste Europeu após a Segunda Guerra Mundial, muitos deles trabalhando temáticas de alusão e metáforas.

Na parte sobre contestação e envolvimento, o autor descreve o caráter artesanal das animações francesas e a forte influência da contracultura, das drogas, do psicodelismo e da política pacifista a partir do final dos anos 1960. É deste período *O Submarino Amarelo* de George Dunning (1968). "A mensagem de contracultura presente nesses filmes e em muitas obras em filmagem real (*Hair, Easy Rider...*) tende a rejeitar a sociedade capitalista, autoritária e falocrática" (2010, p. 164-165). Parte-se para o desenvolvimento de temáticas contestatórias em todas as direções. A partir do fim dos anos 1970 e início dos 1980, marca-se o fim do movimento e a entrada de um era que apresenta uma visão mais sombria da droga e do sexo.

Artistas como Ryan Larkin (no Canadá) e Bruce Bickfort, trarão imagens perturbadoras e personagens em constante mutação. Paralelamente, há também produções *underground* que tentam reverter o "sonho americano", tão colado ao mundo da animação

produzida nos EUA. É neste contexto que o americano Ralph Bakshi realiza em 1972 *Fritz the Cat*, retratando os *bas-fonds* americanos dos anos 1970: droga, sexo, *black panthers*. (2010, p. 166). A vanguarda *trash* da animação alternativa marca os anos 1980, com a ascensão de outros artistas como Bill Plympton, Mike Judge (*Beavis and Butt-head*) e Trey Parker e Matt Stone (*South Park*).

O nono e último capítulo, *Novos Modelos?*, o autor faz uma reflexão sobre a relação *business* (negócios) e entretenimento; e das problemáticas envolvendo o mercado mundial de animação. Se a animação tradicional (2D feita à lápis) dominou o mercado por muitas décadas, o aumento da concorrência criou limitações que forçaram o estancamento criativo nos grandes estúdios, agora presos a lógica da animação computadorizada.

Quando trata da animação japonesa, o autor tem a ingrata tarefa (criticada pelo próprio) de traçar em poucas linhas sua produção e importância no contexto mundial. Reforçando as origens da animação como produto adulto, Denis cita que o genial dos japoneses é ter quase de imediato utilizado a animação para os adultos. A animação não se dirige apenas às crianças, “pois na concepção japonesa (e oriental, de modo geral) o que no Ocidente parece regressivo (sonhar com monstros, fazer falar o seu imaginário, delirar o real) é natural devido ao animismo oriundo da tradição do xintoísmo, que faz coabitar espíritos, animais, humanos e objetos” (2010, p. 176). Outra característica importante é que, após os americanos, os japoneses foram os próximos a compreender a importância da televisão no sistema midiático. A influência do modo de vida americano no pós-guerra foi muito importante nos anos 1940 e 1950, e “tanto a televisão como o cinema de entretenimento, à semelhança do jazz e do beisebol, serão decisivas no estabelecimento de uma estética nova no Japão durante os anos 1960” (2010, p. 176). De olho no mercado internacional, os japoneses passam a adaptar também lendas e histórias europeias como os contos de Andersen, etc. Apesar de apontar o crescente sucesso das produções japonesas, o autor não consegue explicar em sua análise a dificuldade de penetração de produtos como séries, filmes e mangás devido a uma distribuição ineficiente que beira o desinteresse japonês no mercado internacional.

O livro termina com análises sobre o desenvolvimento da animação utilizada como efeitos especiais em filmes de ação real, os videogames, a leitura comunicacional pós-

moderna de referências nos filmes e com uma análise do triunfo do 3D. Podemos observar, portanto, quantos temas variados o cinema de animação oferece para o estudo da comunicação e como a academia carece de obras e pesquisas relacionadas. O livro de Sébastien Denis certamente é uma contribuição positiva e espera-se que promova estudos de outros autores no futuro.

### **Referências bibliográficas**

BARRIER, Michael. *Hollywood Cartoons. American Animation in its Golden Age*. New York: Oxford University Press, 1999.

DENIS, Sébastien. *O Cinema de Animação*. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2010.

DENIS, Sébastien. *Le cinéma d'animation*. Paris: Armand Colin, 2011.