



ESTUDOS DE CINEMA E AUDIOVISUAL

SOCINE

**– Anais de Textos Completos
do XVIII Encontro SOCINE –**

Capa

A partir de arte gráfica de Bianca Benedicto

Projeto Gráfico e Diagramação

Débora Rossetto

1ª edição digital: abril de 2015

SÃO PAULO

© Socine - Sociedade Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual



XVIII Estudos de Cinema e Audiovisual Socine – Anais de Textos completos
– São Paulo: Socine, 2015. Organizadores: Afrânio Mendes Catani, Antonio Carlos Amancio da Silva, Alessandra Soares Brandão, Mauricio Reinaldo Gonçalves, Ana Leopoldina Macêdo Quezado, Nilbio Thé.

854 p.

ISBN: 978-85-63552-16-7

1. Cinema. 2. Cinema brasileiro. 3. Cinema latino-americano. 4. Documentário.
5. Teoria (Cinema). 7. Produção (Cinema). 8. Audiovisual. I Título.

CDD: 302.2

O desenho animado: uma forma de arte moderna?¹

Cartoons: a form of modern art?

Annateresa Fabris² (titular – Universidade de São Paulo)

Resumo:

Algumas reflexões sobre a relação entre crítica/história da arte e desenho animado.

Palavras-chave:

desenho animado, história da arte, crítica de arte.

Abstract:

Some reflections on the relationship between art criticism/art history and cartoons.

Keywords:

cartoons, art history, art criticism.

¹Trabalho apresentado no XVIII Encontro SOCINE de Estudos de Cinema e Audiovisual, no seminário temático Cinema como arte, e vice-versa.

²Professora titular (História da Arte) da USP e autora de vários livros.

A menção a desenhos animados em textos surrealistas não deve surpreender, já que o movimento detectava neles uma série de princípios congeniais à própria plataforma estética: sujeição do olho a uma “ginástica” até então desconhecida, que deveria torná-lo “incomparavelmente mais alerta e *difficil*”; proposta de uma nova óptica familiar, capaz de captar a tradução da realidade em formas e cores em movimento; descoberta de uma nova perspectiva, de natureza poética, graças à qual os objetos, dissociados de sua utilidade e de todas as propriedades específicas que os limitam, gozam da possibilidade de participar de “um jogo infinitamente mais complexo que o das relações recíprocas” a que estavam confinados, de uma vida imaginária, desenfreada, alheia às diferenças de substância, tamanho, resistência comparativa e a tudo aquilo a que a representação plástica não consegue responder (BRETON, 1992, p. 1253-1255).

Os surrealistas não estão sozinhos na apreciação das possibilidades artísticas do cinema de animação. O paralelo entre cinema e poesia, proposto por André Breton em 1937, já havia sido aventado por Sergio Milliet (1923-1932, p. 205-206) na década de 1920. O crítico havia definido o desenho animado e sonoro como “a grande poesia do cinema”: em virtude da abolição do intuito realista ou psicológico, permitia o desenvolvimento total da imagem. Manifestação de cinema puro, de imagem pela imagem, de movimento pelo movimento, o desenho animado dava à invenção “um caráter sobre-humano, alegre ou trágico, de conto de fadas”, que o aproximava dos “melhores achados” do surrealismo. Além disso, permitia comprovar a justeza de alguns princípios da arte moderna, entre os quais a inutilidade do assunto e as possibilidades expressivas da deformação. Pensando na deformação, Milliet entrega-se a um exercício mental: imaginar no que o desenho animado poderia se transformar nas mãos de artistas como Grosz, Maseerel e Di Cavalcanti, que se caracterizavam por uma visão ácida e crítica da sociedade contemporânea.

Ainda no Brasil, mas posteriormente, Mário de Andrade (1963, p. 74, 81-82) irá exaltar no gênero o arrombamento do “limite existencial das coisas”, a colocação do indivíduo “num mundo de milagre”, atribuindo-lhe a capacidade de convencer e iluminar porque “nos reverte a esse infantilismo profundo e inamovível que persevera em nós, apesar de toda a nossa adulta materialidade”. É por essa ligação com o “infantilismo” que o escritor reporta o desenho animado à “condição de miniaturismo de certos gêneros de arte”, indicando com isso seu desconforto com a opção pelas longas-metragens feita pelo estúdio Disney a partir de 1937.

Erwin Panofsky (s.d., p. 320, 328-329), por sua vez, detecta, no primeiro Disney, “uma destilação quimicamente pura de possibilidades cinematográficas”. Vendo na metamorfose o principal atributo do desenho animado, o historiador da arte alemão destaca dois aspectos da produção de Disney anterior a *Branca de Neve e os sete anões* (1937) e *Fantasia* (1940): conservação dos elementos folclóricos mais importantes quase sem diluição, dando ênfase ao “motivo primitivo e inexaurível de Davi e Golias”; e “fantástica independência das leis naturais”, que lhe permite “integrar o espaço com o tempo com tal perfeição que as experiências espaciais e temporais de visão e audição quase que se tornam interconvertíveis”.

No mesmo ano da publicação do ensaio de Panofsky (1947), a crítica italiana Margherita Sarfatti (1947, p. 30, 194, 196-197) insere algumas reflexões sobre o desenho animado em *Espejo de la pintura actual*. A defesa do desenho animado integra a diatribe da autora contra a fotografia como forma de reprodução esmerada do “cotidiano, evidente e vulgar”, como reflexo do “mundo pequeno, plano e sem relevo” do espectador, o qual prefere o “materialismo analítico” da imagem técnica à imaginação, à fantasia e à geometria da arte moderna. Já que o futuro da pintura está na capacidade de ir além da fotografia, Sarfatti confia nas possibilidades do cinematógrafo e, sobretudo, do desenho animado, emblemado na figura de Walt Disney, que conseguiu, com êxito, “a fusão da imaginação irrealista com um mínimo de evidência realista”. É o que evidencia o elefantinho Dumbo (1941), o qual pode ser considerado uma manifestação evidente da máquina a serviço da pintura, “abrindo caminho a suas invenções e cristalizando suas fantasias”.

Embora “elementar”, o desenho animado é visto pela crítica como a “primeira pedra da ponte” a “ser construída sobre a fenda que separa o público da pintura”; graças a ela se constituiria uma nova linguagem visual, acessível à multidão, que teria possibilidade de aproximar-se, aos poucos, do “alfabeto das novas formas”. Se o desenho animado se encontra num estágio ainda infantil, isso não impede que Sarfatti (1947, p. 198-199) anteveja seu desenvolvimento futuro, depositando nele a esperança de que se demonstre capaz de expressar “a deformação gráfica e conceitual em compreensível idioma figurativo”.

A figura sintética do Gato Félix (1919) e, sobretudo, as metamorfoses lineares de *Fantasmagoria* (1908), de Émile Cohl, parecem estar na base da leitura do desenho animado proposta por Élie Faure (2010, p. 33-34) em 1920. Embora o considere uma manifestação incipiente, feita de desenhos “bem secos, bem magros, bem rígidos”, o historiador vislumbra um futuro artístico

para ele, ao afirmar que este poderia consistir numa concepção da animação como profundidade, volume e modelado determinado pelos valores e pelos meios-tons. Dotado das virtudes de alguns dos melhores artistas plásticos do passado (Delacroix, Rubens, Goya e Michelangelo), o animador do futuro poderia criar “uma espécie de sinfonia visual [...], capaz de abrir [...] perspectivas de infinito e de absoluto [...] mais comoventes, por sua realidade sensível, que as sinfonias sonoras dos maiores músicos”.

Um fato chama a atenção na relação de críticos e historiadores da arte com o universo da animação: o quase esquecimento de experiências de caráter abstrato, desenvolvidas na Alemanha, desde fins da década de 1910, como atestam os quatro módulos de *Jogo de luz* (1920, 1921, 1924, 1925) e *O vencedor* (1922), de Walther Ruttmann. Com elas, o diretor pretendia afirmar o cinema como uma arte eminentemente visual, diferente da pintura, por desenvolver-se no tempo, sendo, portanto, capaz de ir além do momento único do quadro. Outros nomes destacam-se nesse universo de experiências visuais radicais. Viking Eggeling, autor de *Sinfonia diagonal* (1923-1924), que explora as leis rítmicas da “polaridade” e do “contraste”, nas quais se enraizava a teoria neoplástica, a fim de conseguir uma unidade orgânica, feita de síntese e dissolução das oposições entre ritmos e sequências formais. Hans Richter, cujas animações *Ritmo 21* (1921) e *Ritmo 23* (1923), baseadas na ideia de plano-espaco-tempo multidimensional, se configuram como coreografias abstratas que mantêm relações evidentes com as formas geométricas do neoplasticismo e do construtivismo, além de serem fundamentais na definição do elementarismo por parte de Theo Van Doesburg, o qual passa a conceber as próprias obras como um *continuum* espacial indefinido (FINIZIO, 1993, p. 76, 79-81). Oskar Fischinger, realizador de inúmeros filmes experimentais na década de 1920, entre os quais se destacam os catorze *Estudos* (1928-1932) em que estabelece uma sincronia entre a animação e a música erudita e popular. Dono de um estilo de animação peculiar, que se caracterizava por coreografias de formas simples, linhas sinuosas, traços vibrantes e rastros luminosos, o artista prossegue suas experiências nos Estados Unidos, para onde emigra em 1936.

Se não tivesse entrado em conflito com Disney depois das transformações que este introduziu nos desenhos abstratos concebidos para o primeiro segmento de *Fantasia*, Fischinger teria tido condições de levar suas experiências a um público de massa. Apesar das intervenções, que levaram o artista a solicitar a retirada de seu nome dos créditos do filme, este segmento foi o mais aplaudido da realização de Disney, como demonstra sua recepção crítica no Brasil no segundo

semestre de 1941. Elogiado por Sergio Milliet e Lourival Gomes Machado no número especial que a revista *Clima* (outubro) dedica ao filme, o segmento é particularmente apreciado por Mário de Andrade (1963, p. 75), que compara suas “abstrações em movimento” com as poéticas de Picasso e Kandinsky. Além disso, o escritor é seduzido pelo tratamento dado à luz, cuja “expressividade dramática” alcança o apogeu nos instantes finais, em que a abstração plástica “consegue igualar” a música.

Embora aponte desacertos e desequilíbrios no filme, o crítico não deixa de assinalar outros momentos positivos: a entrega de Disney “ao pleno domínio da subconsciência”, da qual se origina “uma espécie de surrealismo, que deixa longe quanto se fez, neste sentido, em pintura parada, e se equipara ao que já se fez na própria poesia”, no segmento dedicado ao “Quebra-nozes”; a identidade plástico-sonora dos timbres do Sr. Som; as “antíteses plásticas e cacofonias rítmicas” de “A dança das horas”; a expansão da luz “em toda a sua personalidade com uma riqueza de vibração, com tais belezas de combinações cromáticas que chega a ser delirante” em “todos os momentos de fantasia pura”. É tendo em vista esses aspectos que *Fantasia* acaba sendo considerado “um dos monumentos da arte contemporânea” (ANDRADE, 1963, p. 76-79, 82-83).

O entusiasmo despertado por algumas sequências de *Fantasia*, às quais poderia ser aplicado o “princípio de coexpressibilidade”, isto é, da “mútua eficácia” de música e desenho, aventado por Panofsky (s.d., p. 328) a propósito do balé dos hipopótamos de “A dança das horas”, não deveria ser creditado apenas a Disney, pois este tinha à disposição um vasto repertório de experiências animadas abstratas, em que a música tinha um papel de destaque. À semelhança de Fischinger, os curtas-metragens de Len Lyee Norman McLaren também eram sincronizados com trilhas sonoras, que eram partes integrantes da concepção geral da obra. Com um olho na bilheteria e outro no questionamento das fronteiras entre as diversas linguagens artísticas, Disney deseja levar para um público de massa uma interpretação simplificada de um universo moldado por linhas, planos, cores, relações de equilíbrio e de contraste, como demonstram o primeiro segmento e alguns outros momentos da película de 1940.

Embora Disney considerasse *Fantasia* a “grande experiência” de sua vida (GABLER, 2013, p. 395), é inegável que ele não conseguiu atingir de todo o objetivo didático que o norteava. Ao optar por um repertório erudito, excluiu uma parte de seu público habitual, além de chocar a intelectualidade com as que foram consideradas ilustrações da música no limite do mau-gosto.

Apesar das ressalvas e, até mesmo, dos repúdios, é indubitável que o debate suscitado por *Fantasia* na década de 1940 é um claro índice do interesse que o desenho animado despertava entre artistas e intelectuais, atraídos por suas qualidades não realistas, pela carga poética de uma visualidade nova, pelo mergulho no inconsciente, proporcionados por uma imaginação fervilhante, capaz de reconfigurar, segundo Sébastien Denis (2010, p. 115) o imaginário de *gags* que se impõe nos anos 1910, na esteira das mitologias, dos contos de fada, das tiras em quadrinhos e das comédias de Carlitos, Buster Keaton, Harold Lloyd e dos irmãos Marx. Se não surpreende que ele entusiasme os surrealistas, surpreende, porém, que desperte o interesse de críticos alinhados com a defesa de um léxico realista, como Mário de Andrade e Margherita Sarfatti. Andrade, que se rende aos ricos jogos abstratos de *Fantasia*, apesar de sua conhecida aversão pelas linguagens não figurativas, e Sarfatti, que vislumbra no desenho animado um instrumento capaz de levar o público a aceitar paulatinamente a arte moderna, representam um momento ímpar na historiografia artística, já que põem em xeque hierarquias e gêneros consolidados.

Torna-se necessário investigar porque essa sintonia deixou de existir e, sobretudo, porque a historiografia artística não se debruçou devidamente sobre a contribuição do cinema de animação em sua modalidade abstrata, uma vez que ele apresenta todas as características elencadas por Greenberg (1997, p. 102) para definir uma forma de arte “pura”. Baseado nas propriedades do meio, isto é, na luz e nas transformações espaciotemporais, o cinema de animação abstrato cabe, sem dúvida, na ideia de que, na modernidade, cada “arte teve de determinar, mediante suas próprias operações e obras, seus próprios efeitos exclusivos”. Ao afastar-se dos meios próprios de outras artes, o cinema de animação abstrato diferencia-se do cinema industrial, baseado na narrativa e nas figuras dos atores, e se afirma como uma linguagem absoluta. Em relação à pintura, tem a vantagem de permitir radicalizar algumas propostas do começo do século XX, colocando no centro de suas operações o *continuum* espaço-luz-tempo. O fato de tais manifestações não serem levadas em conta não pode deixar de suscitar indagações sobre legitimidades e especificidades ciosamente defendidas por historiadores ainda apegados aos suportes tradicionais, em franca contradição com a abertura de horizontes inerente às poéticas modernas.

Referências bibliográficas

- ANDRADE, M. de. “Fantasia’ de Walt Disney”. In: *O baile das quatro artes*. São Paulo: Martins, 1963, p. 67-83.
- BRETON, A. “La peinture animée”. In: _____. *Oeuvres complètes*. Paris: Gallimard, 1992, v. 2, p. 1253-1259.
- DENIS, S. *O cinema de animação*. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2010.
- FAURE, É. *Cinéma*. Houilles: Éditions Manucius, 2010, p. 11-49.
- FINIZIO, L. P. *Dal neoplasticismo all’arte concreta. 1917/37*. Roma-Bari: Laterza, 1993.
- GABLER, N. *Walt Disney: o triunfo da imaginação americana*. Osasco: Novo Século Editora, 2013.
- GREENBERG, C. “Pintura modernista”. In: FERREIRA, G.; COTRIM, C. (org.). *Clement Greenberg e o debate crítico*. Rio de Janeiro: Funarte/Zahar, 1997, p. 101-110.
- MILLIET, S. “Teatro, cinema”. In: *Terminus seco e outros cocktails*. São Paulo: Irmãos Ferraz, 1923-1932, p. 199-214.
- PANOFSKY, E. “Estilo e meio no filme”. In: LIMA, L. Costa (org.). *Teoria da cultura de massa*. Rio de Janeiro: Editora Saga, s.d., p. 319-338.
- SARFATTI, M. *Espejo de la pintura actual*. Buenos Aires: Argos, 1947.