

SEANIMA

SEMINÁRIO BRASILEIRO DE ESTUDOS EM ANIMAÇÃO

ANAIS 2018

11 e 12 de setembro

Escola de Comunicação, Artes e Design

Famecos | PUCRS

Porto Alegre/RS



A arte da animação e suas fronteiras

João Paulo Amaral Schlittler

O objetivo desta apresentação é estabelecer um quadro teórico que fomente a discussão acerca da definição da arte da animação e as fronteiras do campo de estudos da animação. Pode se assumir que há um consenso de que a animação pertence ao campo do cinema, por vezes considerada equivocadamente como um gênero cinematográfico. Ao se discutir uma atualização da definição diante das intersecções da animação com outras áreas de conhecimento, questionamos a validade de se considerar animação como um gênero ou pertencente ao universo cinematográfico. Propõe-se estudar a animação como uma linguagem independente, passível de ser mediada em múltiplas mídias e espaços: audiovisual, comunicação digital, realidade virtual, cibernética, arquitetura e interfaces computacionais.

Serão analisadas definições apresentadas por autores como Bendazzi, Cholodenko, Furniss, Gordeeff, Greenberg, Manovich e Wells, com o objetivo de estabelecer uma estrutura na qual se pode traçar várias linhas de pensamento acerca da linguagem, técnica e mediação da arte da Animação. Cholodenko (2017), argumenta que animação não deve ser considerada um sub-campo do cinema pois a animação precede o cinema. Segundo Raz Greenberg (2011) a animação não é um meio, nem uma técnica, nem um código e não necessariamente prescinde da ilusão do movimento e sim de modificações do comportamento de objetos criados artificialmente. Greenberg afirma que por um longo período de tempo, discussões teóricas acerca da animação foram

PALAVRAS CHAVES

animação, motion graphics, transmídia, cinema digital, design audiovisual

BIOGRAFIA

João Paulo Amaral Schlittler possui graduação em **Arquitetura e Urbanismo** pela **Universidade de São Paulo (1988)**, mestrado em **Interactive Telecommunications** na **Tisch School of Arts da New York University (1996)** e doutorado em **Design e Arquitetura** pela **Universidade de São Paulo (2011)**. Desde 2004 é professor doutor do **CTR - Departamento de Cinema, Rádio e Televisão da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo**, onde desenvolve pesquisa e ministra disciplinas na área de animação, motion-graphics, direção de arte e design digital. No **CTR ECA USP** coordena o **ZOOTROPO**:

geralmente parte de da teoria geral do cinema, apesar do fato de que animação e cinema serem na realidade campos distintos. Furniss (2014), sugere que o “status inferior” atribuído aos estudos da animação no meio acadêmico se deve em grande parte, pela crença sustentada por muitos pesquisadores de que a animação não é uma “verdadeira” arte, devido ao seu aspecto comercial ou sua aproximação a cultura pop.

Entre 2015 e 2017 publiquei o resultado de pesquisas explorando intersecções entre o campo da animação e do design: *Animation and Motion Graphics* (2015), *Animação como Interface Transmídia* (2016), mais recentemente a pesquisa se ampliou englobando representações da animação para além das telas passando a incorporar sua mediação em objetos e no espaço físico. Tendo como ponto de partida o estudo da utilização da linguagem da animação em robôs, *Animation and Machines* (2017), buscou-se explorar outras manifestações espaciais tridimensionais como: realidade virtual, desenho industrial e arquitetura. Esta pesquisa representa uma amostra das “fronteiras da animação”, canais de expressão onde a animação tem um papel como linguagem em aplicações tão diversas como: arquitetura, cinema, televisão, pedagogia, ciências exatas, biomédicas e interação humano computador, entre inúmeras outras.

Proponho revisitar o conjunto destas pesquisas como pontos em um território a ser definido à luz de uma definição mais inclusiva do campo da animação. Ao se questionar as definições correntes da animação ampliam-se as fronteiras que circunscrevem o estudo da animação diante das transformações sócio-culturais, tecnológicas e midiáticas contemporâneas.

**Grupo de estudos de animação
certificado certificado pelo
CNPQ. Foi designer e diretor
de efeitos gráficos da HBO em
Nova York (1990-1997), diretor
de arte da Discovery Networks
(1997-2002) em Washington
D.C. e da TV Cultura – Fundação
Padre Anchieta em São Paulo
(2011-2013).**

REFERÊNCIAS

- BENDAZZI Giannalberto. Defining Animation – A Proposal. 2004.
Disponível em: <http://www.giannalbertobendazzi.com/Content/resources/pdf/Animation-Essays/Defining_Animation-Giannalberto_Bendazzi2004.pdf>. Acesso em 20/08/2018.
- CHOLODENKO, Alan. A Animação do Cinema. São Paulo: Galáxia, n. 34, p. 20-54, Abril 2017. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1982-25532017000100020&lng=en&nr m=iso>. Acesso em 20 Ago 2018.
- _____ The Illusion of Life: Essays on Animation, Bloomington: Indiana University Press, 1993.
- GORDEEFF, Eliane. The Creation of Animated and Filmed Images. In: CONFIA - International Conference on Illustration & Animation. Barcelos, Portugal, 2016.
- GREENBERG, Raz, The Animated Text: Definition, In: Journal of Film and Video, Vol. 63, No. 2, Summer 2011, pp. 3-10. Bloomington: University of Illinois Press, 2011.
Disponível em: <<https://muse.jhu.edu/article/450479>>. Acesso em 20/08/2018.
- FURNISS, Maureen. Art in Motion: Animation Aesthetics. Eastleigh, Reino Unido: John Libbey, 2014.
- MANOVICH, Lev. Image Future. Sage Publications, 2006. Disponível em: <http://manovich.net/content/04-projects/048-image-future/45_article_2006.pdf>. Acesso em 20/08/2018.
- SCHLITTLER, João Paulo. Animation and Machines: designing expressive robot-human interactions. In: Cartoon and Animation Studies, v. 49, pp. 677-696. Korean Society of Cartoon and Animation Studies, 2017.
- _____ Animation as a Transmedia Interface. In: Animation Studies Online Journal for Animation History and Theory, v. 12. Society for Animation Studies, 2017.
- _____ Animação como Interface Transmídia. In: JIG 2016 - Anais Completos. São Carlos: Geminis, 2016.

----- Motion Graphics and Animation. In: Animation Studies Online Journal for Animation History and Theory, v. 10. Society for Animation Studies, 2015.

WELLS, Paul, Genre and authorship. Coleção Short Cuts, v. 13. Londres: Wallflower, 2002.