

A TÉCNICA PRESENTE NAS OBRAS AUDIOVISUAIS E A FRAGILIDADE DAS MÍDIAS DIGITAIS

THE
TECHNIQUE PRESENT IN AUDIOVISUAL
WORKS AND THE FRAGILITY OF DIGITAL
MEDIA

Recibido: 15.01.2021

Aprobado: 03.02.2021

Eduardo dos Santos Oliveira

eduardo.cinema@hotmail.com

<https://orcid.org/0000-0001-9076-5928>

Escola de Bellas Artes - Universidad Federal de Minas Gerais, Brasil

As obras audiovisuais abrigam memórias, costumes e tradições. Sendo elas produtos da arte do cinema, trazem em si o modo de fazer de uma época, de uma região ou até mesmo de um artista, através da fotografia, da montagem, da sonorização ou de outros aspectos técnicos.

A década de 1920 marca a passagem do cinema silencioso para o cinema sonoro. *O cantor de jazz*, exibido pela primeira vez em 6 de outubro de 1927, marco importante nessa transição, traz a fala dos personagens em determinados momentos do filme. (COSTA, 2006). Além da mudança técnica que pode ser vista nos filmes em si, alguns deles incorporaram às suas narrativas essas mudanças, a exemplo do filme americano *Cantando já chuva*, de 1952, que brinca com as dificuldades técnicas enfrentadas nessa época de transição.

Humorous Phases of Funny Faces, 1906, feito por James Stuart Blackton, foi o primeiro desenho animado do mundo. Em alguns trechos, o filme apresenta animação *frame a frame* e, em outros momentos, para realizar o trabalho de maneira mais rápida, o artista usa recortes de papelão para animar algumas partes do corpo do personagem. Graças à preservação da obra, que pode ser encontrada facilmente na internet, as técnicas empregadas na realização do filme podem ser vistas até hoje, servindo de base de estudo sobre a história do cinema de animação mundial.

Já a primeira animação brasileira, *O Kaiser*, de 1917, foi feita por Álvaro Marins, mais conhecido pelo pseudônimo de Seth. Por falta de preservação adequada, a obra se perdeu, tendo restado dela apenas um fotograma. Em 2013 foi feita a animação *reanimando o Kaiser*, na qual oito animadores brasileiros, partindo do único desenho

restante, deram vida ao filme de Seth. Cada animador criou um trecho do filme com uma técnica de animação diferente, sendo elas: animação 2D tradicional (Marcelo Marão), animação vetorial (Zé Brandão), *stop motion* (Pedro Luá), animação em papel sulfite (Stil), metalinguagem 2D (Rosana Urbes), *pixilation* (Diego Akel), animação em película (Marcos Magalhães) e *light painting* (Fabio Yamaji). Além do trabalho coletivo, disponível na internet, há um *making of*, em que é possível ver parte do processo de produção.

Seth fala sobre algumas dificuldades enfrentadas pelos animadores brasileiros no século passado:

Por volta de 1930, ainda trabalhando em publicidade, Seth, em suas declarações numa reportagem da revista “Cinearte”, advertia o fator da qualidade que só era possível com um bom financiamento e material adequado para a realização de um filme animado, coisa que já acontecia entre os americanos e que, aqui, mesmo as informações técnicas demoravam muito a chegar. (MORENO, 1978, p. 67)

Ed Catmull, cofundador da Pixar Animation e presidente da Pixar Animation e da Disney Animation, comenta no livro *Criatividade SA* que ficava encantado com o programa de televisão apresentado pelo seu ídolo de infância Walt Disney.

Todas as semanas, Walt Disney em pessoa abria o programa *O mundo maravilhoso de Disney*. Em pé diante de mim, de terno e gravata, como um vizinho amável, ele desmistificava a magia Disney. Explicava o uso de som no curta-metragem em preto e branco *Steamboat Willie* (estrelado por Mickey Mouse) ou falava a respeito da importância da música em *Fantasia*. (...) Toda semana Disney criava um mundo artificial, usava tecnologia de ponta para torná-lo possível e nos contava como havia criado. (CATMULL, 2014, p. 22).

Em 1939, foi feita pelo cartunista cearense Luiz Sá, a animação brasileira *As aventuras de Virgulino*. O filme seria exibido a Walt Disney, que estaria em visita ao Brasil, porém foi recusado pelo Departamento de Imprensa e Propaganda (DIP), do governo Getúlio Vargas, que considerou o filme primitivo. O filme de Luiz Sá desapareceu sem que nenhum valor fosse dado a ele. O artista vendeu um rolo do filme e, por sorte, um fragmento foi resgatado, tendo sido restaurado no ano de 2013.

Além da dificuldade de acesso às informações técnicas, no caso do Brasil houve e ainda há pouco incentivo, em especial por parte do governo. Em meio às adversidades, em 1953 foi lançado *Sinfonia Amazônica*, primeiro longa-metragem em animação brasileiro, feito praticamente sozinho por Anélio Latini Filho. O diretor do filme

encontrou dificuldade em emitir o certificado de produto brasileiro, pois a duração original do mesmo o enquadrava como média-metragem. Para aumentar a duração do filme foi adicionada uma espécie de *making of* no seu início. O material é um registro riquíssimo do processo de produção da animação e nele tomamos ciência de que foram feitos mais de 500 mil desenhos, além de sabermos que o diretor desenvolveu uma técnica própria para poder sincronizar as músicas com os movimentos dos personagens.

Parte dos filmes brasileiros que foram preservados estão na Cinemateca Brasileira, que enfrenta atualmente um período de grande dificuldade. O órgão Federal era administrado desde 2018 pela Associação de Comunicação Educativa Roquette Pinto (ACERP), entretanto, teve o contrato rompido de maneira unilateral pelo governo em dezembro de 2019. Após meses sem repasses de recursos, no dia 07 de agosto de 2020 o governo tomou o controle da instituição, que está sem os funcionários especializados para a melhor preservação dos filmes e demais materiais. A Cinemateca Brasileira já passou por quatro incêndios, sendo o último deles em 2016, ocasionados pela autocombustão das películas feitas em nitrato de celulose.

Apesar da evolução dos materiais usados e de termos hoje em dia a maior parte das produções sendo feitas em mídias digitais, os materiais podem ser perdidos com facilidade da mesma forma como acontecia com a autocombustão das películas, mídias físicas. As mídias digitais podem ser perdidas por conta de problemas em HDs externos, HDs internos ou até mesmo por serem guardadas em servidores na nuvem. Mesmo que os problemas não aconteçam nos hardwares (componentes físicos), podemos ter incompatibilidade entre as mídias digitais e os softwares (componentes lógicos) existentes, além do risco de corrupção dos arquivos.

A facilidade de acesso aos equipamentos de gravação, a exemplos de celulares, que hoje em dia gravam e tiram fotos com qualidade, uma enorme quantidade de arquivos é gerada por todas as pessoas. Além desses arquivos pessoais, que podem ser perdidos, não sabemos qual a melhor forma dos artistas de cinema guardarem suas produções.

As obras audiovisuais, além de abrigar memórias, costumes, são obras de arte que carregam muito além da obra em si. É necessário estudar a melhor maneira de guardar os filmes atuais, para que eles possam ser vistos daqui cinquenta, cem ou duzentos anos.

REFERÊNCIAS

CATMULL, Ed. **Criatividade SA**: superando as forças invisíveis que ficam no caminho da verdadeira inspiração. empreendedorismo em comunicação, p. 209, 2014.

Depósito Legal: MI2021000134 •

COSTA, Fernando Morais da. **O som no cinema brasileiro**: revisão de uma importância indeferida. 2006. Tese de Doutorado. Tese do Programa de Pós-graduação em Comunicação. Universidade Federal Fluminense. Rio de Janeiro: UFF.

MORENO, Antônio. **A Experiência Brasileira no Cinema de Animação**. Rio de Janeiro: Editora Artenova S. A. em convênio com a Embrafilme, 1978.