

## CAROLINE LEAF E O CINEMA DE ANIMAÇÃO ARTESANAL

SOFIA BACHETTINI OLIVÉ LEITE<sup>1</sup>; INACIO LOPES KNEIB<sup>2</sup>;  
CARLA SCHNEIDER<sup>3</sup>:

<sup>1</sup>Universidade Federal de Pelotas – [sofiabachettini@gmail.com](mailto:sofiabachettini@gmail.com)

<sup>2</sup>Universidade Federal de Pelotas – [kneibinacio@gmail.com](mailto:kneibinacio@gmail.com)

<sup>3</sup>Universidade Federal de Pelotas – [ufpel.carla@gmail.com](mailto:ufpel.carla@gmail.com)

### 1. INTRODUÇÃO

Este relato de experiência busca apresentar a atividade desenvolvida na disciplina História da Animação, ministrada pela professora Carla Schneider, orientadora deste trabalho, que atua no curso de Cinema de Animação pertencente ao Centro de Artes da UFPEL. A disciplina aconteceu no segundo semestre de 2023, na qual estudamos o panorama que envolve décadas de criações feitas por cineastas da animação mundial. Neste contexto, procuramos manter um olhar atento para as mulheres, cientes que as pesquisas e registros sobre elas ainda precisam ser ampliados. É neste cenário que encontramos a canadense Caroline Leaf, que vem se destacando por filmes utilizando técnicas artesanais de animação, contendo materiais como areia e tinta aquarela. Assim, desenvolvemos as atividades de pesquisa, registro e reflexões sobre as quais apresentamos no item a seguir.

### 2. ATIVIDADES REALIZADAS

Em se tratando destas atividades propostas pela disciplina, primeiramente recebemos uma lista de cineastas da animação mundial e coube, a cada dupla de estudantes, escolher um dos nomes. Desta maneira, nossa dupla optou por conhecer mais sobre a Caroline Leaf, tendo como desafio inicial buscar todos os dados disponíveis sobre ela, fazendo uma pesquisa em sites na internet, canais de vídeos e redes sociais. Enquanto metodologia, decidimos realizar levantamentos, seleções e anotações das informações para facilitar a escrita do trabalho. Durante a pesquisa, fomos selecionando as ideias, as técnicas e curiosidades sobre essa artista. A partir de entrevistas e filmes, descobrimos que ela estudou na Universidade de Harvard, onde formou-se em Ciências da Arquitetura e Artes Visuais no período de 1964 a 1968. Conhecida como cineasta, animadora, diretora, tutora e artista, Caroline se destaca pelos seus seis filmes de animação, feitos com técnicas artesanais. Assim, temos *Sand or Peter and the Wolf* (1969)<sup>1</sup>, *The Owl Who Married a Goose: An Eskimo Legend* (1974)<sup>2</sup> e *The Metamorphosis of Mr. Samsa* (1977)<sup>3</sup> feitos com areia; *The Street* (1976)<sup>4</sup> e *Interview* (1979)<sup>5</sup> realizados com o uso de tinta aquarela sobre vidro e, *Two Sisters* (1990-1)<sup>6</sup> resultante das ranhuras feitas diretamente na película fílmica (70 milímetros). Aliás, é sobre este filme que Shweta Inamdar (2020) desenvolve uma análise descrevendo elementos representativos vinculados aos personagens,

<sup>1</sup> *Sand or Peter and the Wolf* (1969). Disponível em [http://www.carolineleaf.com/sand\\_or\\_peter\\_and\\_the\\_wolf.php](http://www.carolineleaf.com/sand_or_peter_and_the_wolf.php), acesso em 20 ago. 2024.

<sup>2</sup> *The Owl Who Married a Goose: An Eskimo Legend* (1974). Disponível em [https://www.nfb.ca/film/owl\\_who\\_married\\_goose/](https://www.nfb.ca/film/owl_who_married_goose/), acesso em 20 ago. 2024.

<sup>3</sup> *The Metamorphosis of Mr. Samsa* (1977). Disponível em [http://www.carolineleaf.com/the\\_metamorphosis\\_of\\_mr\\_samsa.php](http://www.carolineleaf.com/the_metamorphosis_of_mr_samsa.php), acesso em 20 ago. 2024.

<sup>4</sup> *The Street* (1976). Disponível em [https://www.nfb.ca/film/the\\_street/](https://www.nfb.ca/film/the_street/), acesso em 20 ago. 2024.

<sup>5</sup> *Interview* (1979). Disponível em <https://www.nfb.ca/film/interview/>, acesso em 20 ago. 2024.

<sup>6</sup> *Two Sisters* (1990-1). Disponível em [https://www.nfb.ca/film/two\\_sisters/](https://www.nfb.ca/film/two_sisters/), acesso em 20 ago. 2024.

roteiro, contextos socioculturais e como isso se relaciona com essa técnica específica de animação.

Um ponto que identificamos, nestes seis curta-metragens animados mencionados, deriva da escolha da artista (ANIMATEKA, 2012) em buscar inspiração na literatura para os seus roteiros através da adaptação de contos, fábulas e lendas.

Além disso, verificamos que cinco desses filmes foram realizados junto ao *National Film Board of Canada*<sup>7</sup>. Cabe destacar que essa instituição governamental canadense é um ambiente relevante que fornece espaço técnico, infraestrutura e diversos fomentos para produções cinematográficas.

Visando compreender a cronologia envolvendo todas as produções com animação desenvolvidas por Caroline e, listadas no seu site<sup>8</sup>, compreendemos um panorama de realizações que ocorreu de 1969 a 2004. Neste contexto, *Sand or Peter and the Wolf* (1969) marca o começo de sua carreira, sendo uma obra realizada enquanto estudante universitária (Harvard). Utilizando areia para compor a animação, esse curta conquistou prêmios internacionais em festivais como em Chicago (Estados Unidos) e Annecy (França). Ao longo desses anos, Caroline Leaf além de realizar os seis curtas-metragem mencionados, também fez vídeos por encomenda, quer seja como vinheta para a *Music Television* (MTV), comerciais de televisão, vídeos de encomenda para exposições ou, ainda, trechos animados resultantes de oficinas sobre tais técnicas de animação artesanais.

Em entrevista ao programa *Screening Room* de Robert Gardner (2018), Caroline expressou sua fascinação pelo movimento na animação. Ela destacou que sua principal atração era a capacidade de dar vida a objetos inanimados, priorizando a auto expressão sobre formas tradicionais de representação e que a areia da praia tinha uma plasticidade que lhe proporcionava isso.

Contudo, percebemos que aos poucos ela foi se dedicando mais às oficinas em eventos, como o *Animateka* (Festival Internacional de Animação na Eslovênia, Europa), bem como ao seu estúdio que existe desde os anos 2000 em Londres (Reino Unido). Neste contexto, observamos que ela começou a direcionar o seu foco mais para as pinturas artísticas e atividades como tutora em projetos desenvolvidos por estudantes universitários da *National Film and Television School*. É na entrevista feita por Sharon Katz (2010) para a revista *Animation World Network* (AWN) que compreendemos, a intenção por trás da mudança de deixar de fazer filmes e agora se dedicar à pintura. A artista declara que fica animada quando pinta, pois há mais leveza neste processo artístico e, por se tratar de produções individuais, ficam prontas logo, além de possibilitar múltiplas escolhas sobre em qual ambiente e cidades trabalhar. Além disso, tem a questão corporal que na pintura ela pode se mover como quiser, enquanto que no filme de animação precisa necessariamente estar num ambiente escuro e sentada num banco concentrada somente nos momentos técnicos para o funcionamento da imagem animada. Na conclusão da entrevista, Katz (2010) destaca: “Seja

---

<sup>7</sup> Caroline Leaf, Directors. Disponível em <https://www.nfb.ca/directors/caroline-leaf/>, acesso em 20 ago. 2024.

<sup>8</sup> Caroline Leaf, Site. Disponível em <http://www.carolineleaf.com/>, acesso em 20 ago. 2024.

trabalhando com animação ou pintura, Caroline Leaf tem um desejo profundo de se conectar com seu público.<sup>9</sup>

Aliás, foi acessando algumas dessas entrevistas, especialmente em vídeos, e disponíveis na internet, que verificamos que essa artista tem uma fala gentil, quando relata sobre as suas próprias experiências. Em outras palavras, se por um lado em alguns momentos ela usa uma linguagem descritiva detalhando aspectos técnicos e formais, por outro se expressa de maneira aberta e simples, como em uma conversa mais casual. Ao observar isso, nos sentimos inspirados para realizar contato com Caroline Leaf, através do seu e-mail disponibilizado em seu site.

O ponto que nos moveu a entrar em contato com ela, parte de seus relatos pessoais, relacionados a sua carreira, o que nos gerou a curiosidade sobre quais seriam as motivações dela, como artista, ao longo desses anos. Portanto, redigimos a seguinte mensagem eletrônica, em inglês<sup>10</sup>, enviada no dia 09 de janeiro de 2024:

Cara Sra. Leaf. Olá Caroline, meu nome é Sofia e sou uma estudante de graduação em animação no Brasil. Fui designada para pesquisar sua biografia e trabalho. Gostaria de perguntar o que a motivou a trabalhar quando era jovem e como as motivações mudam ao longo da vida? Espero que esteja tendo um ótimo dia. Atenciosamente, Sofia Bachettini Olivé Leite. (LEITE, 2024)

Embora o envio dessa mensagem tenha sido feito de forma despretensiosa, nos gerou surpresa quando recebemos uma resposta em 14 de janeiro de 2024. Em linhas gerais, Caroline expressou seu agradecimento por receber este questionamento que considerou ser relevante por fazê-la pensar um pouco mais sobre. Assim, explicou que quando começou a animar ficava encantada em fazer as coisas se moverem e ganharem vida. Além disso, gostava do processo do trabalho (sozinha na sala escura manipulando a areia) bem como os elogios que recebia das pessoas que apreciavam o resultado da animação que era projetada. Ao analisarmos sua resposta para a questão proposta por nós, encontramos três pontos principais: 1) a necessidade de terminar o filme pois trata-se de uma história que está sendo contada e que, portanto, precisa estar pronta para ser assistida e compreendida; 2) a curiosidade em experimentar outras possibilidades como a inclusão de cores, novas formas de expressão para o movimento animado ou, ainda, experimentar personagens falando e, 3) a descoberta de que é um ofício remunerado, se caracteriza como profissão.

### 3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao encerrar essa atividade acadêmica, junto a disciplina História da Animação, percebemos que estudar a trajetória da Caroline Leaf nos fez refletir que a utilização de técnicas artesanais de animação (areia sobre a mesa de luz ou tinta aquarela sobre o vidro) nos proporcionam uma experiência de contato direto com os materiais, estimulando naturalmente sentidos como o tato e o olfato.

---

<sup>9</sup> Tradução livre de inglês: "Whether working in animation or paint, Caroline Leaf has a deep desire to connect with her audience"

<sup>10</sup> Mensagem original enviada para Caroline Leaf "Dear Ms. Leaf. Hello Caroline, my name is Sofia and I'm an undergrad animation student in Brazil. I was assigned to research your biography and work. I would like to ask what motivated you to work when you were young and how do motivations change throughout life? I hope you're having a great day. Best, Sofia Bachettini Olivé Leite"

Aliás, essa jornada nos leva para a esfera humana, trazendo um contraponto às questões contemporâneas advindas do 'não-humano' que é a base dos processos utilizados pela inteligência artificial, inclusive no campo da animação. Mesmo que ainda não se faça uso tão intenso da inteligência artificial na animação, observamos a existência de um certo fascínio pelo uso das tecnologias digitais, cenário que vem sendo reforçado pela indústria do audiovisual, que resulta no uso de somente computador, programas e caneta digital. Se por um lado, acaba sendo uma opção que agiliza o tempo de realização dos filmes (ou séries), por outro, inviabiliza essa vivência mais humanizada vinculada ao contato direto com os materiais. Na visão desta indústria, é natural que durante a produção, o produto final importe mais do que a experiência artística do cineasta. Essa é uma situação que vem sendo vivenciada pelos artistas que lidam com a linguagem do audiovisual e, por isso, buscar uma proximidade com eles, conforme foi vivenciado por essa atividade na disciplina mencionada, nos auxiliou a formular um pensamento crítico frente a esse contexto. Por ter ampliado esse olhar paradoxal entre animação artesanal e digital encontramos a cineasta portuguesa Regina Pessoa que, em entrevista para Sergio Andrade (2013) relatava sobre o processo de realização do curta-metragem animado "*Kali, o pequeno vampiro*" (2012). Ali, ela declara como foi desafiadora e, de certa forma, violenta, essa imposição da indústria para fazer esse filme todo com tecnologias digitais, considerando-se que ela trabalhava a animação a partir de placas de gesso, nos seus curtas anteriores. Esse achado nos indica que mais atividades deste tipo deveriam ser propostas em disciplinas do curso Cinema de Animação, afinal, se Regina Pessoa aceitou mudar seu processo artístico para receber recursos financeiros para fazer o seu filme, Caroline Leaf optou por migrar para a pintura em telas.

Tendo em vista o exemplo dessas duas artistas, nosso pensamento ganhou outra dimensão indicando a necessidade de mais estudos para refletir sobre o nosso processo criativo e artístico, entre o artesanal e o digital, entre a obra de arte e o produto audiovisual, considerando que somos estudantes universitários do cinema de animação.

#### 4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDRADE, Sergio. **Regina Pessoa**: "Estar nomeada para os Annie Awards já é muito bom para o meu trabalho". Público, 06 jan. 2013 Disponível em:

<https://www.publico.pt/2013/01/06/culturaipilon/noticia/regina-pessoa-estar-nomeada-para-os-annie-awards-ja-e-muito-bom-para-o-meu-trabalho-1579688>. Acesso em 02 set. 2024.

ANIMATEKA. **Caroline Leaf**. YouTube, 23 de dez. de 2012. Disponível em:

[https://www.youtube.com/watch?v=sHRuRh1mZ\\_0](https://www.youtube.com/watch?v=sHRuRh1mZ_0). Acesso em 02 de agosto de 2024.

GARDNER, Robert. **Mary Beams and Caroline Leaf**: early animation work (Screening Room).

YouTube, 19 fev. 2018. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=0KEfnvxDUIM>. Acesso em 02 de agosto de 2024.

INAMDAR, Shweta. **Two Sisters (Caroline Leaf)**: A Brief Study and Film Analysis. Medium, 25 abr. 2020. Disponível em:

<https://medium.com/@ishweta234/two-sisters-caroline-leaf-a-brief-study-and-film-analysis-85c2d36bd6be>. Acesso em 02 ago. 2024.

KATZ, Sharon. **Caroline Leaf**: A Serious Game. AWN, 15 dez, 2010. Disponível em:

<https://www.awn.com/blog/caroline-leaf-serious-game>. Acesso em 12 ago. 2024.

LEITE, Sofia. **Motivação**. Mensagem recebida por <sofiabachettini@gmail.com> em 09 jan. 2024.