

Imagem técnica, experiência artesanal: Apontamentos para uma significação da prática de animação no cinema experimental¹

Christiane QUARESMA²
Universidade Federal de Pernambuco, Recife, PE

Resumo

Com o presente artigo, objetiva-se o levantamento de dados que permitam delinear os sentidos da prática de animação no cinema experimental. Para tanto, busca respostas na essência mesma do exercício animado: uma experiência de produção artesanal no âmbito do dispositivo cinematográfico e a despeito do automatismo que lhe é próprio. O texto perpassa o tema da imagem técnica, das relações entre o exercício animado e o dispositivo cinematográfico, sobretudo no que diz respeito ao objeto câmera, além de discutir as consequências desta experiência para a representação. Por fim, levanta alguns pontos de discussão acerca de sua experiência no cinema experimental.

Palavras-chave: animação; dispositivo; cinema experimental.

Introdução

A imagem técnica, consagrada por seus dispositivos fotográfico e cinematográfico, muda as experiências de produção imagética, ainda que não torne obsoletos outros meios de produção visual. O presente artigo discute os sentidos da experiência de animação como uma forma artesanal de produção no universo da imagem técnica, representando cinematograficamente *frame a frame* a despeito do automatismo possível do dispositivo cinematográfico. Se, ao longo deste texto, o argumento parece recorrer sempre ao contraponto filmado da animação, é porque a explanação toma como parâmetro o dispositivo cinematográfico e o caráter automático que lhe é próprio, sobretudo, no que diz respeito ao objeto câmera e as funções primordiais para o qual foi projetado: captar automaticamente. Discute-se aqui, portanto, a reconfiguração que o exercício de animar impõe ao dispositivo cinematográfico.

¹ Trabalho apresentado no GP Cinema do XV Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFPE, email: ciane.qua@gmail.com.

Cabe esclarecer que o foco do presente texto reside no processo produtivo e criativo, sem considerar suas formas de recepção, principalmente porque os processos de produção, normalmente, são invisíveis ao espectador.

O texto percorre o universo da imagem técnica, esclarece a experiência de animação em relação ao dispositivo cinematográfico e, em seguida, discute seus efeitos e sentidos nos regimes visuais em que costuma ser aplicada. O objetivo deste esforço é, acima de tudo, reunir dados e reflexões que auxiliem a compreensão sobre o uso de animação no cinema experimental.

Imagem técnica

Normalmente, toma-se por “imagem técnica” aquela que é produzida através da mediação de um dispositivo técnico. Convencionalmente, é quase exclusivamente entendida por sua forma fotográfica ou fílmica. No entanto, Arlindo Machado (2008) atenta para a inexistência de imagem cuja produção não careça de dispositivo técnico. Para o autor, a materialização de imagens, em geral, requer a mediação de dispositivos técnicos em algum ponto do processo, o que inclui recursos como a gravura e a serigrafia, e até o conhecimento técnico sobre as variadas artes de representação que permite, ao realizador disposto do mesmo, produzir imagens. “A técnica, portanto, está longe de representar um traço distintivo dentro das artes visuais” (MACHADO, 2008, p. 223).

Sendo assim, o que compete para que fotografia e filme sigam sob a alcunha de “imagens técnicas”, comparativamente a outras formas imagéticas, não é o dispositivo que media sua produção e sim o espaço que este deixa (ou parece deixar) para a manifestação subjetiva do autor.

“Por “imagens técnicas” designamos em geral uma classe de fenômenos audiovisuais em que o adjetivo (“técnica”) de alguma forma ofusca o substantivo (“imagem”), em que o papel da máquina (ou de seja lá qual for a mediação técnica) se torna tão determinante a ponto de muitas vezes eclipsar ou mesmo substituir o trabalho de concepção de imagens por parte de um sujeito criador” (MACHADO, 2008, p. 224).

A necessidade de objetividade na produção imagética parece ter raízes ainda quando do Renascimento italiano, momento em que a subjetividade do indivíduo no ato da representação passa, aos poucos, a ser vista como algo “enganoso” e “desviante”. Assim, a criação de imagens se torna dominada por esquemas técnicos de natureza matemática, para garantir que a imagem tivesse o mínimo de interferência humana possível em sua produção.

A modelos como a perspectiva renascentista, por exemplo, por todo o seu amparo técnico-científico, atribuía-se um efeito de fidelidade à realidade representada (MACHADO, 2008).

Somente a camera escura e seus desenvolvimentos posteriores rumo ao completo automatismo da produção de imagem³ – a fotografia – seria capaz de relativizar esse efeito de realidade da perspectiva renascentista. André Bazin (1991) entende esse fenômeno de efeito de credulidade que a fotografia gera de tal modo, que chega a afirmar que a mesma liberta a pintura de sua obsessão por representar fiel e objetivamente a realidade. Para ele, a invenção do cinema tem raízes anteriores à fotografia, nesse desejo de objetividade na representação, nessa busca utópica pela representação “total”.

No entanto, a narrativa que trata de situar historicamente o advento de dispositivos técnicos como a fotografia e o cinema, bem como seus sentidos, é variável na literatura. Jonathan Crary (2012) propõe o abandono dessa versão em que a invenção das “imagens técnicas” se dá em função de um ancestral em comum com a perspectiva renascentista, onde cada dispositivo cumpre uma etapa evolutiva na história das artes de representação, rumo a uma verossimilhança plena.

Crary (2012) atenta para o fato de que, em primeiro lugar, a invenção destes dispositivos não teve lugar no universo da representação visual. Mesmo a camera escura possuía muitas funções, das quais uma delas incluía seu uso para a criação de imagens. Objetos ópticos, normalmente tidos por pré-cinemáticos, tais como o taumatrópio, fenacístocópio e zootrópio, tinham por objetivo estudar a visão humana no campo da experimentação científica, não se tratavam de esforços de tentativa e erro à caminho de uma representação mais fiel. Fernando Cocchiarella (2007) reforça essa distância ao lembrar, ainda, que o desenvolvimento técnico das formas de produção imagética (das técnicas de gravação às de tinturaria) se davam dentro do próprio campo da representação em questão (pintura, gravura, etc.), pelos próprios artistas. “A partir da fotografia, essa lógica ancestral se rompe. Doravante, a *invenção* dos meios tecnológicos de produção das imagens técnicas (...) dirá mais respeito ao pesquisador-cientista do que àqueles que irão utilizá-los com fins poéticos: os artistas” (COCCHIARALE, 2007, p. 17).

Em seguimento, Crary (2012) avalia a noção de objetividade que se encontra no fundamento da aplicação da perspectiva renascentista, em comparação com os dispositivos

³ Cabe lembrar, aqui, que a imagem produzida através da camera escura possuía um limite de duração. No princípio, sua utilização demandava um processo artesanal à pincel e tinta para fixar a imagem permanentemente. Nesse momento, também se corrigia a imagem captada da realidade de acordo com os esquemas de representação vigentes, da perspectiva e geometria. Somente no século XIX a fotografia prescinde da finalização artesanal à pincel, tornando-se plenamente automática, sem a necessidade da intervenção humana (MACHADO, 2008).

inventados no século XIX. Para o autor, há aí um deslocamento do sentido de objetividade. No século XVII do modelo renascentista, havia supressão da subjetividade do sujeito, suas “imagens internas” não eram confiáveis, e a experiência da percepção, portanto, precisava vir de fora do indivíduo. No século XIX, ao contrário, há uma exaltação dessa subjetividade, momento em que estudos sobre a visão humana demonstram que a experiência da representação ocorre no próprio sujeito devido à capacidade gerativa de seu aparelho visual. Vê-se, dessa forma, o observador, não como passivo, e sim como ativo em relação as sensações. Se trata, portanto, de uma “nova “objetividade” conferida aos fenômenos subjetivos” (CRARY, 2012, p. 99). Sobre todos esses aparelhos e sua função na pretensa linha evolutiva rumo ao “realismo”, Crary (2012) sustenta: “embora deem acesso ao “real”, eles não têm a pretensão de que o real seja outra coisa a não ser uma produção mecânica” (CRARY, 2012, p. 129).

Em se tratando especificamente de animação, tende-se a reivindicar a relação com estes dispositivos ópticos do século XIX (talvez até mais do que no cinema filmado) como se correspondessem todos à mesma ordem evolutiva em busca da representação ideal do movimento. A associação parece pertinente, sobretudo atualmente, quando instrumentos tais como o fenacistocópio e o zootrópio encontram legitimação como objetos do campo da animação, em claro deslocamento de seus sentidos originais. Decerto estes dispositivos compartilham com a animação o processo fragmentado na construção do movimento, além da plástica, de natureza não fotográfica. Mas ainda que isto seja verdade, as primeiras experiências com animação *no cinema* sugerem uma enorme distância entre estas e o advento destes instrumentos ópticos, no sentido de que não houve continuidade direta entre ambos. E isto mesmo considerando desenvolvimentos posteriores destes aparelhos, como o praxinoscópio projetor (1882) ou o teatro óptico (1892), que já possuíam a propriedade de projeção, e o faziam com imagens desenhadas. A animação é (re)descoberta no espaço da prática cinematográfica, evoluindo a partir de experimentos com o dispositivo que lhe é próprio. O desenho começa a ser animado quando ilustradores de *vaudeville*⁴ incorporam o dispositivo cinematográfico em seus espetáculos, criando truques com o *stop frame*⁵ até

⁴ Prática também conhecida como *lightning sketch*, se tratava de uma forma particular de espetáculo comum em fins do século XIX, onde um artista conjugava ilustração e performance para uma plateia. Como observado por Donald Crafton (1987), a natureza da apresentação era bastante variável. Podia ser da ordem da exibição da habilidade do ilustrador, ao desenhar a uma velocidade tal ou de cabeça para baixo, ou da ordem de “enganar” a plateia, empreendendo desenhos que, com novos traços, se transformavam em outros.

⁵ Não confundir com *stop motion*, o *stop frame* é a base dos famosos *trick films*. Consiste em interromper a filmagem e alterar a configuração da cena antes de tornar a filmar, possibilitando a criação de efeitos diversos, como o desaparecimento de personagens que vemos em *Le voyage dans la lune* (1902) de Georges Méliès.

perceber as possibilidades do tratamento *frame a frame*, permitindo, finalmente, a ilusão de que o desenho se move.

É possível, no entanto, identificar os germes do processo animado na configuração destes primeiros dispositivos, não devemos excluir tal assertiva em função da distância já apontada. André Parente (2009) fala de dispositivos que geram diferentes regimes de representação e ao mesmo tempo de meios de representação que compartilham dispositivos. Desse modo, dispositivos diversos podem conter os germes do cinema, como a camera escura, o panorama e a fotografia. “Cada um destes dispositivos faz cinema a seu modo e, com isso, nos faz ver o cinema de outra maneira, porque este é um tipo de relação entre imagens, e entre imagens e espectadores, e não uma realidade imutável” (PARENTE, 2009, p. 33). O mesmo poderíamos considerar em se tratando da arte animada.

Em resumo, entendemos que a fotografia e o cinema marcam uma diferença crucial no modo de se produzir imagens, por seu automatismo e conseqüente afastamento da experiência artesanal de produção, que carece, não somente da “imagem interior” do sujeito (sua subjetividade), mas também de seu labor na constituição das mesmas. Nesse sentido, no presente texto, entende-se “imagem técnica” também como fora apontada por Fernando Cocchiarella (2007): “imagens capturadas com o concurso mínimo da habilidade manual, se comparadas aos meios convencionais da produção de imagens” (COCCHIARALE, 2007, p. 17). O artigo segue buscando discutir as especificidades da imagem técnica do tipo fílmica, bem como o exercício da animação como uma experiência artesanal de produção que se mantém no universo da imagem técnica, reconfigurando o papel do dispositivo cinematográfico na representação.

Animação e o dispositivo cinematográfico

A primeira dificuldade que surge na tentativa de entender a especificidade artesanal da experiência de animação reside no labor próprio da experiência filmada. A produção cinematográfica, em si, e a despeito de seu dispositivo técnico, incorpora enorme espaço para a subjetividade do realizador, bem como etapas de produção que requerem um exercício bastante laborioso. A montagem, por exemplo, onde se constrói o sentido do filme, não é operada de forma automática, demanda a presença de um ou mais indivíduos ativos em sua execução.

Sendo assim, cabe questionar onde se coloca o fazer artesanal da experiência animada, que seja fundamental para diferenciá-la do cinema filmado. Para esclarecer este

assunto, reduziremos a discussão ao que resta do cinema em sua unidade básica: o plano, o ponto entre dois cortes. É no nível do plano que os aspectos intrínsecos de cada uma das duas experiências se tornam mais latentes, tornando possível a diferenciação. Na experiência filmada, uma câmera capta de forma *automática* o que se posta diante dela.

Fernão Pessoa Ramos (2012) busca na circunstância da tomada a característica própria da imagem do tipo fílmica, que a difere das demais formas imagéticas. A “imagem-câmera em movimento”, como ele cunha o termo, é formada na ocasião da “tomada, em processo simultâneo ao transcorrer do mundo em frente da câmera e do sujeito que, atrás dela, também o experimenta” (RAMOS, 2012, p. 16). O autor destaca o automatismo da construção da imagem fílmica, a partir do objeto câmera, e seu aspecto indicial, no que cabe a representação de uma realidade que, em algum momento, de fato, se passou diante da câmera.

Sua reflexão sobre a “imagem-câmera em movimento” segue na contramão de toda uma tradição teórica que, segundo ele mesmo assinala, buscou negar e relativizar essa objetividade do automatismo da representação fílmica em nome de um comprometimento do cinema como arte. Longe de insinuar o contrário, o autor aponta os limites da manifestação subjetiva e laboriosa do realizador apenas no nível do plano, e a partir do que já foi captado pela câmera na tomada. Parte do trabalho autoral, no caso do cinema filmado, se baseia na exploração dessa matéria fílmica já configurada pela câmera “e não na tela branca sobre a qual se debruça o artista plástico” (RAMOS, 2012, p. 149). Mesmo a manipulação posterior desta matéria fílmica encontra limites na própria estrutura da imagem. Alterações de velocidade, por exemplo, mantêm a proporção original do todo.

Na experiência animada, por outro lado, o papel que cabe a câmera é executado *frame a frame* através da força humana. Do ponto de vista do dispositivo cinematográfico, talvez o que melhor defina a animação *como experiência de produção* seja, portanto, sua relação com a câmera.

A segunda dificuldade que se coloca no presente estudo é de ordem geral, e talvez seja comum a todas as tentativas de se propor análises, teorias ou hipóteses que contemplem todas as formas de animação (a começar pelo exercício mais primário da conceituação), devido a sua multiplicidade, e a variedade plástica que é possível ser abarcada em seu processo. Desenhos no papel, desenhos digitais, pinturas em vidro, imagens em areia, bonecos, esculturas, objetos em geral, recortes de papel, imagens produzidas pela sombra

dos pregos em uma tela⁶, e mesmo fotografias, tudo é passível de ser animado. Essa diversidade plástica pode implicar métodos de produção, ferramentas e materiais completamente distintos. Na verdade, o que unifica toda essa diversidade é justamente a experiência do fazer cinematográfico *frame a frame*, ainda que técnicas recentes levem a animação para uma automatização cada vez maior de seu processo.

Sobretudo, e importante para a discussão que se coloca no presente artigo, essa variedade implica, igualmente, diferentes relações com o objeto câmera. Propõe-se, aqui, portanto, uma forma de unificá-las através do tipo de experiência que mantêm com este objeto.

I. A câmera passiva

O desenho animado é a forma mais tradicional de animação. Produzido em papel ou acetato⁷, seu processo consiste em desenhar isoladamente cada *frame* da obra. Tradicionalmente, o desenho é produzido em papel fixado a uma mesa própria para a função. Iluminada por baixo, a mesa permite que o animador visualize o desenho anterior para ter um maior controle da sequência de imagens que compõem o movimento. Em seguida, essas imagens são redesenhadas e finalizadas no acetato. É após este processo que as imagens seguem para a filmagem. Isso significa dizer que a representação ocorre antes da etapa de filmagem. Cabe a câmera, nesse caso, captar, *frame a frame*, o que já foi representado. O processo de filmagem em animação ocorre através de um equipamento conhecido no Brasil como “truca”, onde são fixados os elementos a serem animados numa base (desenhos em papel ou acetato, etc.) e também a câmera, numa haste apontada para baixo.

A ideia de que a formação da imagem (como esta se apresenta para o espectador) ocorre na ocasião da tomada, e que o sujeito atrás da câmera também experimenta o mundo como este se desenrola neste momento da tomada (RAMOS, 2012), muda completamente em se tratando de animação tradicional, onde a formação da imagem se deu antes da tomada, e a única coisa que o sujeito “atrás” da câmera experimenta no momento da tomada é um processo de produção desmembrado em *frames* individuais, uma realidade diversa daquela que o espectador terá acesso quando do produto final.

⁶ Técnica conhecida como *pinscreen* ou *pinboard*.

⁷ Trata-se de uma lâmina de celuloide transparente, que dominou a indústria de animação, permitindo separar o elemento a ser animado (desenhado no acetato) do fundo (desenhado no papel, outro suporte ou outras camadas de acetato) (CAVALIER, 2011). Por seu uso recorrente, tal técnica também é conhecida por “cell animation” (o equivalente a “animação em acetato” em português).

Diferente do processo filmado, onde à ação humana cabe limitar, interferir ou alterar a ação ativa da câmera, para muitas técnicas de animação, o papel da câmera varia em graus de passividade. No *stop motion* com bonecos, por exemplo, pode-se dizer que ela é menos passiva do que na animação tradicional em desenho, pois acompanha todo o processo da representação presencialmente, ainda que seu funcionamento se dê de modo diverso ao da sua natureza, pois não capta o que se desenrola na sua frente em tempo real. O movimento dos bonecos é totalmente construído pelo animador *frame a frame*. O tempo e a velocidade do filme são criados de forma completamente subjetiva.

Uma das consequências dessa subjetividade do processo *frame a frame* é a inclusão do movimento ao rol de elementos de cunho estilístico e/ou autoral. Dessa forma, pode se falar de um movimento característico de uma técnica específica, como o *stop motion*, ou de um realizador específico, como o Bob Sabiston⁸. O mesmo pode se dizer da imagem em si (do ponto de vista de seus aspectos pictóricos). No cinema filmado, o aspecto da imagem depende, em grande parte, do aparelho câmera, de natureza fotográfica. Já no processo animado é possível abarcar a plástica de outras artes, ampliando as possibilidades estilísticas e autorais. Animadores como Bill Plympton, Phil Mulloy e Don Hertzfeldt, por exemplo, são marcados pelo seu estilo de ilustração.

Acima de tudo, ao afastar a câmera, o processo animado aproxima o *frame*. Este elemento, que passa despercebido pelo procedimento filmado, está no centro do fazer animado. A menor unidade da obra animada, portanto, não é o plano e sim o *frame*. Raymond Bellour (1997) apresenta uma definição de fotograma como “imagem fixa extraída de um movimento” (BELLOUR, 1997, p. 39). O conceito ilustra bem o que representa essa unidade básica para o processo filmado: extração, deslocamento de seu estado natural. Em animação, essa relação se dá de modo inverso, sendo o *frame* que põe-se a movimentar. Tom Gunning (2014) atenta para o fato comum a todo o cinema de que *frames* individuais e descontínuos são percebidos com efeito de continuidade. Para ele, o processo de animação apenas coloca essa descontinuidade em evidência.

II. A câmera ausente

A exclusão da câmera do processo animado não é novidade para a experiência de produção em animação desde 1910 quando o artista Arnaldo Ginna produziu os primeiros filmes com pinturas direto na película (BENDAZZI, 1995). Procedimento conhecido como

⁸ Animador responsável por filmes como *Waking Life* (2001) e *A Scanner Darkly* (2006), ambos dirigidos por Richard Linklater.

“*cameraless*”⁹ ou “animação direta”, foi aperfeiçoado ao longo do século XX, ficando marcado, principalmente, pelas experiências de Norman McLaren e Len Lye.

Por sua independência da câmera, o principal efeito da digitalização para o método animado foi a eliminação da mesma de seu processo, permitindo que, hoje, uma obra completa seja produzida inteiramente no computador, apenas através de *softwares*. É importante esclarecer que a digitalização não necessariamente supre o aspecto artesanal do fazer animado. Desenhar cada *frame* através de uma ferramenta como a mesa digitalizadora, para citar um exemplo, ainda é um exercício manual. O desenho e a pintura no papel e em outros suportes também se mantêm. Nesses casos, os desenhos prontos já não são levados para a truca, um *scanner* pode digitalizar todas as imagens para que adquiram movimento real através de *softwares*. Vale ressaltar que essa independência da câmera é apenas física, pois o cinema, em geral, é marcado por sua utilização. Muitos elementos da linguagem cinematográfica são determinados pelo uso que se faz da câmera (movimentos típicos como o *travelling*, angulação, foco, etc.). Assim, algumas obras animadas tendem a representar, também, as convenções do cinema filmado que foram determinadas por este aparelho. Para a animação 3D digital, por exemplo, os *softwares* dispõem de uma câmera simulada que, por existir apenas virtualmente, supera as possibilidades físicas de uma câmera real.

III. O que resta da animação?

Se a natureza da animação é tomada pelo seu método de construção *frame a frame*, é preciso dar atenção a certos processos de automatização de suas práticas.

Um deles é a interpolação, processo digital que permite que o artista produza apenas as poses-chaves do movimento de um personagem (para citar um exemplo possível) enquanto os *frames* entre estas poses são produzidos automaticamente por um *software*. O tratamento não deixa de ser *frame a frame*, mas, digamos que se cortam muitos *frames* do processo.

Apenas a experiência do *motion capture* parece ameaçar a natureza do processo animado, abandonando o procedimento *frame a frame* e incorporando a câmera. A animação é produzida de modo automático, a partir da captação de um movimento real, de um ator real, e transferindo-o para um personagem produzido em 3D através de *software*. Pela dependência de cerca de um século da forma artesanal de produção animada, um

⁹ Literalmente, “sem câmera”.

modelo automatizado como o *motion capture* tem gerado desacordos teóricos no que cabe a sua classificação como animação, ao mesmo tempo em que provoca reavaliações do conceito desta arte.

Animação como experiência de produção e animação como regime visual

O processo animado ficou profundamente marcado por sua utilização na indústria de entretenimento infantil, pela animação *cartoon*, e por sua aplicação em séries de TV. Toda essa parcela do mercado audiovisual, identificado apenas pela alcunha de “animação” (pela quase exclusividade mesma do processo animado na produção destes segmentos), parece representar tudo o que a animação é. Se tratam de nichos que marcam uma forma específica de se utilizar animação, com esquemas de representação próprios, e que se tornaram dominantes na indústria desta linguagem.

Com isso, costuma-se ignorar que, como processo, como experiência de produção, a animação existe para além destes regimes visuais, adentrando outros universos e tomando outras formas. O impacto dessas formas convencionais de uso da animação, no entanto, parece resultar na invisibilidade de seu processo no campo do cinema em geral, tanto em suas manifestações convencionais quanto experimentais. Considera-se aqui, portanto, a separação entre o que é próprio destes nichos de mercado com utilização quase exclusiva das técnicas de animação, de sua natureza como experiência de produção.

Como experiência de produção já não cabe buscar a forma específica de cinema que corresponde à animação, como se estivéssemos tratando de uma ilha. Porque não se trata de um outro regime de representação, e sim de uma experiência de produção específica dentro do mesmo regime. Assim, no esforço para delimitar espaços entre o que é filmado e o que é animado, se faz necessário observar também quando as duas formas de produção são indissociáveis e a eventual inoperância de uma sem a outra.

Para discutir a proximidade do processo animado com o filmado, Tom Gunning (2014) dividiu a arte da animação em duas instâncias: “Animação 1” e “Animação 2”. A primeira instância consiste de todo o procedimento técnico de base do cinema como um todo: *frames* individuais e descontínuos que são postos em movimento através das ferramentas que compõem o dispositivo cinematográfico (câmera, película, projetor, etc.). Desse modo, “Animação 1” englobaria toda a arte cinematográfica, inclusive a que fora filmada. Assim, a similitude que o autor observa entre o processo filmado e animado é que, segundo ele, o procedimento filmado também não deixa de ser animação.

A segunda instância diz respeito ao processo de pôr em movimento de forma artificial imagens e/ou artefatos não dispostos da possibilidade de se movimentar. A partir da divisão de Tom Gunning (2014), podemos inferir que a diferença entre animação e seu “oposto” filmado reside, principalmente, na natureza do objeto a ser representado: tudo aquilo que é passível de movimentação real e, portanto, passível de encenação em frente a câmera, e tudo aquilo que não é. Talvez resida neste fato o motivo pelo qual o fazer *frame a frame* de natureza artesanal resiste mesmo no cinema comercial, a despeito das possibilidades automáticas da câmera. Porque a mágica do cinema filmado encontra limite na própria realidade. Nem tudo pode ser encenado em frente a uma câmera, seja por motivo de inviabilidade física, seja porque não existe de fato na natureza. Do King Kong (1933) de Willis O'Brien¹⁰, passando pelas criaturas de Ray Harryhausen, até todas as intervenções possíveis para a animação digital atualmente, cabe ao exercício *frame a frame* simular o que não pode ser encenado em frente à câmera¹¹.

“Animado” e “filmado”, assim, se mesclam e se confundem na arte cinematográfica desde sempre, seja no âmbito comercial ou no experimental. Sobretudo hoje, esse hibridismo é mais evidente do que nunca. Para o espectador, um desafio: já não se sabe o que foi filmado ou animado. As interferências de um processo de produção subjetivo, como animação, ameaçam a própria credibilidade que a imagem fílmica possui enquanto imagem técnica, sua objetividade é colocada em xeque.

As implicações dessa discussão para o pensamento sobre cinema estão em perceber esse acúmulo de experiências *do fazer*, que fez e faz do cinema uma linguagem plural.

A experiência de animação no cinema experimental

Precisamos passar por esse caminho para entender a animação como experiência (ou processo) de produção artesanal no âmbito da imagem técnica, mesmo a despeito de seus variados usos em segmentos distintos, incluindo sua utilização no cinema mais convencional (onde, de fato, se concentra sua utilização).

Faz-se necessário introduzir o tema do experimental no cinema esclarecendo o falso efeito de homogeneidade que este termo transporta, devido a multiplicidade de objetos cunhados com o mesmo. Essa diversidade se dá tanto a nível socio-histórico quanto estético e plástico. Se opto por utilizar um termo dessa abrangência no presente artigo é pela

¹⁰ Animador da criatura em *stop motion*.

¹¹ Deve se considerar, também, a recorrência ao recurso animado por inúmeros outros motivos, tais como disponibilidade no mercado local, capital financeiro e até subjetividades da equipe técnica que não caberiam em pretensões de mensuração.

necessidade de não orientar a discussão para qualquer dos movimentos específicos que ele engloba, permitindo que as questões que se colocam abarquem boa parte deles.

O qualitativo “experimental” costuma ser utilizado ao referir-se a obras produzidas em determinados movimentos e contextos que, ao longo do século XX, se mostraram alternativas à forma cinematográfica convencional, caracterizada pelo modelo narrativo. Compreende, principalmente, a produção do contexto das vanguardas artísticas na década de 1920¹², e de movimentos artísticos da década de 1960, além da produção esparsa e independente de quaisquer movimentos artísticos e/ou cinematográficos.

André Parente (2007) observa que o envolvimento de artistas foi fundamental na produção destas formas cinematográficas alternativas ao modelo narrativo que fora institucionalizado. De acordo com ele, o cinema experimental inicia o processo “de deslocamento da imagem-movimento para os territórios da arte” (PARENTE, 2009, p. 38).

Outro aspecto que foi comum nestes movimentos todos foi a utilização do recurso animado. Sébastien Denis (2010) categoriza sua utilização nas vanguardas pelos sentidos que cumpriam nas mãos dos artistas: como extensão da pintura ou perversão do real. No primeiro caso, temos a maior parte das animações de formas abstratas que foram produzidas no período por artistas como Viking Eggeling, Walter Ruttmann e Hans Richter. Estas obras consistiam, ao mesmo tempo, de um projeto de extensão da pintura – uma nova pintura, disposta de tempo e movimento – mas também de um projeto de autonomia para o cinema. O manifesto “A cinematografia futurista” de 1916, por exemplo, propunha que o cinema parasse de seguir a arte teatral e se entregasse à pintura, para dar continuidade a mesma, completando-a com os elementos estéticos que faltavam a esta arte de representação. As animações da segunda orientação estético-ideológica que Sébastien Denis (2010) aponta (como perversão do real) se baseavam no material fílmico (pré-filmado) e cumpriam subvertê-lo. Consistem, por exemplo, dos trabalhos posteriores de Hans Richter com abstração de elementos da própria matéria fílmica. A maior parte dos filmes desta categoria, no entanto, consistem de obras predominantemente filmadas, com intervenção de cenas animadas em poucos momentos. Como *Ballet mécanique* (1924), de Fernand Léger, que conta com um segmento final animado em *stop motion* de recortes.

No contexto da década de 1960, o recurso animado também é utilizado com variados sentidos. Um exemplo é o trabalho do artista Stan Brakhage, *Mothlight* (1963),

¹² Não há unanimidade na literatura acadêmica quanto aos movimentos cinematográficos que devem seguir sob a alcunha de “experimental”. Enquanto André Parente (2007) entende as vanguardas como um movimento distinto do cinema experimental, nos estudos específicos de animação costuma-se incluir o cinema animado das vanguardas como experimental, junto aos demais movimentos do século XX (RUSSETT, STARR, 1988).

animação abstrata produzida sem utilização de câmera, com colagem de materiais diversos direto na película. Em *REcreation* (1956), de Robert Breer, o autor experimentou trabalhar uma imagem completamente diferente em cada fotograma, abandonando a obrigação de continuidade entre *frames* próprio do processo fílmico. Sébastien Denis (2010) ressalta, ainda, o tratamento *frame a frame* que se deu ao material previamente filmado, deturpando sua imagem prévia e transformando-a em outra, seja através de intervenção na própria película destes materiais (com pintura, desenho, colagem ou raspagem), seja com a reorganização dos *frames* em uma nova configuração, como temos no trabalho *Pièce touchée* (1992) de Martin Arnold, que transforma um trecho de 18 segundos de um filme da década de 1950 em um curta-metragem de 15 minutos, a partir de um rearranjo meticuloso dos *frames* que compõem estes 18 segundos.

Não caberia aqui fazer uma exposição extensa dos artistas e obras que usaram animação no âmbito do cinema experimental. Os exemplos citados bastam para sustentar a noção de diversidade plástica, técnica e de sentidos, bem como para entender que seus produtores não consistiam de indivíduos orientados especificamente para a indústria de animação, alguns sequer orientados para o cinema como um todo.

De importância para o presente trabalho é observar os possíveis sentidos e as funções do exercício *frame a frame* dentro destes contextos, que são bastante distintos da experiência de animação no âmbito do cinema convencional. Aqui, já não se trata do que não é possível ser encenado em frente a uma câmera. A aplicação do processo animado busca, antes, a exploração dos limites da matéria fílmica, a familiaridade com o dispositivo cinematográfico, bem como a exposição de matéria e dispositivo fílmicos nas próprias obras, entregando o truque do cinema para o espectador.

Outros pontos podem ser levantados a partir do fato de que artistas compõem grande parte dos realizadores desse tipo de obra, uma vez que o repertório artesanal encontra-se na base de formação do campo da arte¹³, o que pode implicar uma visão diferenciada do dispositivo cinematográfico por estes indivíduos, com os olhos de outro campo de produção e criação. Nas mãos de artistas, a experiência de animação prescinde de autoconsciência, sendo, muitas vezes, alheia aos esquemas de representação das formas animadas por excelência. Ou seja, seus frutos não representam, necessariamente, tentativas de quebrar tais esquemas. Representa, antes, a não limitação do fazer cinematográfico ao automatismo da

¹³ Sem a necessidade de aprofundar debates teóricos quanto ao emprego do termo “artesanal” em sua relação com a natureza do trabalho do artista, limito-me a evocar Cocchiarale (2007) quando esclarece que não é necessariamente com as imagens técnicas que o campo da arte afasta o fazer artesanal. Um exemplo possível estaria na prática da apropriação de artefatos.

câmera, como se o exercício *frame a frame* fosse uma solução possível (por vezes até acidental) para este problema.

É objetivo da pesquisa em que se baseia este texto observar os sentidos e efeitos que o processo animado incorpora ao cinema experimental ou tido como “de artista”, bem como a experiência de produção que este implica ao processo criativo do mesmo. Longe de esgotar o assunto, com o presente artigo buscou-se a resposta na essência do fazer animado para além dos regimes visuais que parecem dominá-lo e observando-o apenas como uma experiência de produção cinematográfica específica. Experiência esta que, por si mesma, enquanto processo, reconfigura o dispositivo cinematográfico de tal modo que sua aplicação já implica reflexão acerca deste dispositivo e da representação cinematográfica, fazendo do procedimento animado, como observou Sébastien Denis (2010), um processo ao mesmo tempo de criação e analítico.

REFERÊNCIAS

BAZIN, André. **O cinema**: Ensaios. São Paulo: Editora Brasiliense, 1991.

BELLOUR, Raymond. **Entre-imagens**: foto, cinema, vídeo. Campinas: Papirus, 1997.

BENDAZZI, Giannalberto. **Cartoons**: One Hundred Years of Cinema Animation. Bloomington: Indiana University Press, 1995.

CAVALIER, Stephen. **The world history of animation**. Califórnia: University of California Press, 2011.

COCCHIARALE, Fernando. Sobre filmes de artista. COCCHIARALE, Fernando; PARENTE, André. In: **Filmes de artista**: Brasil 1965-80. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria / Metropolis Produções Culturais, 2007.

CRAFTON, Donald. **Before Mickey**: The animated film 1898-1928. Massachusetts: The MIT Press, 1987.

CRARY, Jonathan. **Técnicas do observador**: visão e modernidade no século XIX. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

DENIS, Sébastien. **O cinema de animação**. Lisboa: Edições Texto & Grafia, Ltda., 2010.

GUNNING, Tom. Animating the instant: The secret symmetry between animation and photography. In: BECKMAN, Karen (Org.). **Animating film theory**. Londres: Duke University Press, 2014. p. 37-53.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & pós-cinemas**. Campinas: Papirus, 2008.

PARENTE, André. Cinema de vanguarda, cinema experimental e cinema do dispositivo. In: COCCHIARALE, Fernando; PARENTE, André. **Filmes de artista**: Brasil 1965-80. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria / Metropolis Produções Culturais, 2007.

_____. A forma cinema: variações e rupturas. In: MACIEL, Katia (org.). **Transcineamas**. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria, 2009.

RAMOS, Fernão Pessoa. **A imagem-câmera**. Campinas: Papirus, 2012.

RUSSETT, Robert; STARR, Cecile. **Experimental animation**: Origins of a new art. New York: Da Capo Press, 1988.