

## **Afeto, comunico: experimentando Emile Reynaud<sup>1</sup>**

Gil CASERTA<sup>2</sup>

Uniso - Universidade de Sorocaba, SP

### **RESUMO**

Relato do processo de experimentação ao recriar um modelo de zootrópio, brinquedo ótico do século XIX. A investigação procura aproximar-se do artista Emile Reynaud, que impulsiona sua trajetória ao perceber que poderia desenvolver uma versão mais eficiente de um aparelho como esse. Busca-se provocar um ruído, um confronto desse dispositivo junto a um público habituado aos meios eletrônicos, identificando-se aspectos do contemporâneo associados à emergência da subjetividade nessas interações. Para desenvolver o estudo, adotou-se o percurso metodológico baseado em observar, descrever e discutir o objeto criado e sua apresentação para públicos específicos em oficinas de animação.

**PALAVRAS-CHAVE:** animação; arqueologia da mídia; Emile Reynaud; pré-cinema; zootrópio.

A apresentação do Prof. Dr. Norval Baitello Jr. na abertura do IX Encontro de Pesquisadores da Universidade de Sorocaba, em outubro de 2015, trouxe, entre outros conceitos, o questionamento se a comunicação seria apenas troca de informação. Seu trabalho acadêmico, nos últimos vinte anos, reafirma que a informação apenas gera conectividade, apenas a possibilidade de uma comunicação, que efetivamente apenas ocorreria havendo a construção de vínculos, de afeto. Não o afeto do sentido romântico, mas aquele do afetar, atingir, tocar, repercutir no outro. A comunicação através da empatia e, conseqüentemente, da percepção do eu e do outro, de uma alteridade, do reconhecimento do que é distinto. Efetivada através da criação de pontes, o *Medhyo*, que no indo-europeu significa “aquilo que fica no meio”. A ponte-mídia que atravessa o abismo espacial e temporal entre os sujeitos, que procura superar essa distância, mas não é uma coisa nem

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no DT04 – Comunicação Audiovisual do XXI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 17 a 19 de junho de 2016.

<sup>2</sup> Gil Caserta, mestrando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura da Universidade de Sorocaba - UNISO, orientado pelo Prof. Dr. Wilton Garcia. E-mail [gil@caserta.com.br](mailto:gil@caserta.com.br).

outra, é um meio de campo onde podemos encontrar apenas rastros (BAITELLO JR, 2012, p.58).

Há uma maneira simples de compreender os meios segundo seu grau de utilização de recursos externos ao homem. Foi proposta pelo jornalista alemão Harry Pross, ao classificar os meios em primários, secundários e terciários. Primários são aqueles que não precisam de nenhum recurso além daqueles oferecidos pelo próprio corpo, seus sons, seus movimentos, sua gestualidade, seus odores. Entre um corpo e outro não há nenhum artefato. Os secundários são aqueles que lançam mão de materiais extracorpóreos para deixar ou mandar mensagens. Um corpo imprime seus sinais em um suporte que é recebido por outro corpo. Os meios terciários são aquelas que requerem um jogo de aparatos - um que transmite e outro que recebe os sinais. São, portanto, três diferentes maneiras de preencher o vazio entre o eu e o outro. A primeira é presencial. A segunda gerou as escritas. A terceira é fruto da eletricidade e possui suas características: é instantânea e fugaz como o raio. Mas todas elas têm um elemento comum: começam no corpo e terminam no corpo. (BAITELLO, 2012, p.61).

Nesse sentido, do começar e terminar no corpo, percebo ter sido afetado pelo trabalho desenvolvido por Emile Reynaud, através do contato com os registros fotográficos de alguns aparelhos criados por ele, como o praxinoscópio e o Teatro Ótico, e com dois de seus filmes animados recuperados, *Pauvre Pierrot* e *Autour d'une cabine*. Durante alguns anos, recontei sua história e exibi suas imagens em oficinas sobre animação, me sentindo mais próximo de sua trajetória a cada reapresentação. Com seu Teatro Ótico, Reynaud projetava pessoalmente suas *Pantomimas Luminosas*, filmes animados com até 17 minutos de duração, para o público pagante no *Cabinet Fantastique* no Museu Grévin do boulevard Montmartre. Atualmente é considerado como o criador do cinema de animação pela exibição pioneira em 28 de outubro de 1892 dos filmes animados *Un Bon Bock*, *Clown Et Ses Chiens* e *Le Pauvre Pierrot*, nesse mesmo museu (MYRENT, 1989) .

Na visão abrangente de Carlson (2009, p. 223), onde "muitas outras atividades, dentre elas a escrita, as interações sociais do dia a dia e, de fato, quase toda atividade cultural ou social, podem certamente ser consideradas performáticas, mesmo se elas não são normalmente consideradas como tal", podemos considerar Reynaud como um autêntico performático. Fazendo uso de sua experiência anterior em shows com lanterna mágica, não apenas interagia com o público da sala de exibição no papel de mestre de cerimônias, como também interferia no fluxo da exibição, repetindo trechos da animação que eram apreciados.

As apresentações de Reynaud para seus futuros concorrentes Georges Méliès e Auguste e Louis Lumière (fig. 1 a fig. 4) e para Thomas Edison, trazem a mudança da cultura do “o que” para o “como”, que considera como o material é criado, valorizado e mudado, ainda de acordo com Carlson (2009, p. 220). A procura do significado das coisas encontra-se na praxis, na sua performance. Dada a necessidade da manipulação manual de seu Teatro Ótico, era preciso tracionar-se o filme de um cilindro a outro, passando por um tambor de espelhos que promoviam a projeção. Muitas das características de seu espetáculo acabaram sendo absorvidas por seus concorrentes como o filme perfurado, os efeitos sonoros e a projeção por trás da tela voltada ao público.

Figura 1



Fonte: <<http://www.grevin-praha.com/en/history-grevin>>. Acesso em: 21 nov, 2015.

Figura 2



Fonte: <<http://www.acbx41.com/article-32852840.html>>. Acesso em: 21 nov, 2015.

Figura 3



Fonte: <<http://www.delcampe.net/page/item/id,98906222,var,MUSEE-GREVIN--THEATRE-OPTIQUE-DEMILE-REYNAUD-GEORGES-MELIES-GABRIEL-THOMAS-REYNAUD-LOUIS-ET-AUGUSTE-LUMIERE,language,E.html>>. Acesso em: 21 nov, 2015.

Figura 4



Fonte: <<http://www.alamy.com/stock-photo-the-emile-reynauds-optical-theatre-louis-lumiere-georges-melies-grevin-30047477.html>>. Acesso em: 21 nov, 2015.

Durante meses, Reynaud artesanalmente desenhava e pintava quadro a quadro centenas de imagens para criar seus filmes. Para ele, a recente técnica de captura fotográfica de imagens em movimento do Dr. Etienne-Jules Marey não criava um mundo de fantasia como as suas pinturas. Seguiu com seus desenhos, mas em março de 1900 foi subjugado de vez pelo poder do cinematógrafo dos irmãos Lumière (MYRENT, 1989).

Não existe hiato entre o teatro óptico e a projeção cronofotográfica ou cinematográfica, mas uma continuidade, uma filiação essencial. O “filem pintado” tem aliás uma posteridade impactante, na pessoa de Norman MacLaren, por exemplo. Reynaud não é, portanto, um “precursor”; o que ele fez foi cinema de verdade, tanto como espetáculo como “escritura do movimento”. (MANNONI, 2003, p. 378).

Como o que inicia-se naquela virada de século com o cinema, não distinguimos mais a experiência direta da reproduzida. Na contemporaneidade somos expostos a fluxos de imagens em enorme quantidade, com imagens decompostas e depositadas em nossa memória em estratos sucessivos onde não adquirem relevo (CALVINO, 1990). Miranda (2007, p.36-37) aponta para a necessidade de produzir estranhamentos e relevos nesse fluxo:

Criar relevos na enxurrada de imagens, ou quem sabe deixar-se estranhar através delas, para daí poder criar novas narrativas. Ao invés da aniquilação absoluta, assim como Benjamin viu em Baudelaire a incumbência de aparar os chocs sem sucumbir a eles, caberia a nós a mesma tarefa, transformando o imediatismo da vivência, que não quer deixar rastros, em duração, em experiências.

Poderiam vivências que promovessem outro ritmo na relação com a produção e fruição das imagens arranhar essa superfície indistinta e deixar remanescentes de algum tipo de memória sensorial? O desafio me inspira a colocar em prática o experimento desenvolvido a seguir.

### **Experimento**

Depois de tocado por Reynaud, desperta em mim a necessidade de levar essa comunicação adiante, testar afetar a outros de maneira parecida. Procurar atingir não apenas através da presença das imagens, mas também fazer uso do objeto para gerar o sentido da experiência, sem recorrer à semântica (GUMBRECHT, 1998). Sendo o ambiente de oficinas o cenário possível para essa ação, com público variado e predominantemente infantil ou pré-adolescente, essa abordagem da materialidade do significante me pareceu adequada.

Levando em conta as dificuldades de produção, o caminho escolhido foi ensaiar com algum dos brinquedos óticos do período do final do século XIX, especificamente o aparelho que possivelmente motivou parte do percurso de Reynaud, o zootrópio. Ele, que assinava e lia religiosamente a revista científica *La Nature*, havia prometido construir um brinquedo ótico para seu jovem assistente Pierre Tixier, quando, em 1876, a revista publicou uma série de artigos sobre dispositivos de ilusão ótica (MYRENT, 1989).

Desenvolvido, em 1834, pelo matemático inglês William Horner, que o batizou de *Daedalus* ou “roda do demônio”, o zootrópio foi patenteado apenas em 1867 na Inglaterra

por M. Bradley e nos Estados Unidos por William F. Lincoln que utilizou o nome mais conveniente de “roda da vida” (CRARY, 1992, p.109). É mais um desses instrumentos destinados à visualização de pequenas sequências animadas cíclicas. Mas, diferente de seus antecessores, foi o primeiro a separar o conteúdo animado do dispositivo de exibição: uma base fixa e um cilindro giratório que serve de receptáculo para tiras desenhadas que podem ser trocadas. Ou seja, o usuário passa a ter o poder de decidir quais fitas e em qual ordem as deseja, redefinindo seu papel como protagonista mas, de certa forma, limitado pela materialidade do meio (GUMBRECHT, 1998, p.147)

Apesar de não tê-lo inventado, Reynaud reproduziu uma versão do zootrópio e, logo em seguida, o aperfeiçoou com seu praxinoscópio. Pelas pontes sustentadas em interesses diversos como design e animação transitaram seus dispositivos e histórias animadas até mim. De maneira semelhante, busco criar a minha concepção do aparelho para que outras pessoas possam experimentá-lo. Ao produzir essa versão contemporânea do zootrópio, revista por métodos de projeto auxiliado por computador, planejo maximizar o contato do futuro usuário com a sensorialidade proporcionada pelo uso de diferentes materiais, como madeira, papel, metal e adesivo plástico, seus odores e texturas (fig. 5). A constituição de sentidos começa por eles e, da mesma maneira, seus processos de criação e montagem também devem reproduzir o confronto entre as tecnologias digital e artesanal, entre a simulação tridimensional virtual e os testes empíricos. O ruído, o contraste, o estranhamento devem ser notados na relação com o objeto para que ele se distinga e deixe rastros na percepção dos sujeitos.

Figura 5



Fonte: Elaboração própria (2013).

Essas características físicas, associadas ao processo mecânico de visionamento das animações no aparelho, através do giro impulsionado pela força das próprias mãos do interator, trazem à tona o conceito de acoplagem de Humberto Maturana e Francisco Varela apresentado por Gumbrecht (1998, p. 148), onde o contato dos corpos com o aparelho cria uma relação peculiar, uma forma própria de utilizá-lo. Enquanto o aparelho é utilizado num processo apenas de consumo de imagens em movimento, temos uma acoplagem de primeiro nível, mas pode-se atingir o segundo nível de acoplagem no seu uso como uma ferramenta para produção e experimentação com animação, proporcionando o desenvolvimento de uma linguagem visual.

A experiência de proporcionar um primeiro contato com o zootrópio durante uma oficina é antecedida por uma exposição visual com auxílio de projeções, ilustrando a trajetória do ser humano em sua busca pela representação de imagens em movimento. Tomam contato com ilustrações pré-históricas em cavernas, de cerâmicas ancestrais e peças primitivas, até os brinquedos óticos que antecederam o zootrópio, como o taumatrópio e filoscópio, representantes diretos do avanço científico e investigações sobre os processos fisiológicos envolvidos com a recepção da luz e percepção do movimento. Depois de um trecho de vídeo (Beaudine e Jackson, 1965) onde Walt Disney mostra a mecânica de funcionamento de um zootrópio, apresento o modelo por mim criado. Seleciono uma das fitas animadas que o acompanham e demonstro seu uso, me detendo na intermitência causada pelas frestas do aparelho que funcionam como obturadores fotográficos, permitindo que as imagens sejam percebidas sequencialmente por frações de segundo, criando a ilusão do movimento. Finalmente, o aparelho é colocado sobre a bancada, próximo dos participantes, e todos podem vê-lo de perto, tocá-lo com suas próprias mãos e experimentá-lo. Deixo diversas fitas com animações à disposição para que possam trocá-las e, a cada nova fita, as expressões em seus rostos se repetem.

Comparando as fotos a seguir (fig. 6 a 10), percebe-se visualmente os momentos de performance/afeto quando o processo comunicacional definitivamente acontece. O receptor recebe o objeto, reage, interage, inter-atua ao manipulá-lo para visualizar a sequência animada cíclica em seu interior. A curiosidade do contato ocorre tanto com as tiras

desenhadas quanto com as peças fixas e móveis que o compõe. Olham por fora das frestas, veem as imagens borradas. Comparam, olhando pelos vãos, quando percebem a animação fluida.

Figura 6



Fonte: Elaboração própria (2014).

Figura 7



Fonte: Elaboração própria (2014).

Figura 8



Fonte: Elaboração própria (2014).



Figura 9



Fonte: Elaboração própria (2016).

Figura 10

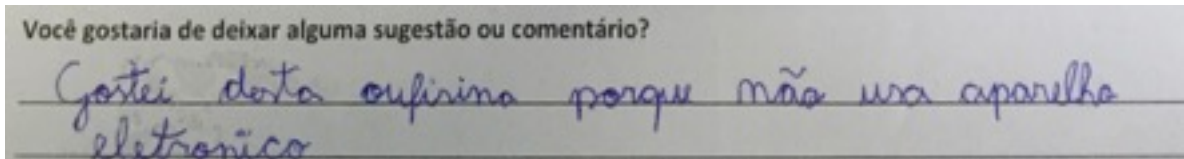


Fonte: Elaboração própria (2016).

Depois de experienciar apenas a visualização, os participantes são convidados à desenhar suas próprias tiras animadas, deixando a postura de simples receptores para assumirem a de protagonistas de seus conteúdos. Em poucos minutos criam suas pequenas histórias de onze quadros e assistem com os amigos.

Ao ler a avaliação de uma criança de 8 anos, ao final da oficina, lembro-me de Gumbrecht (2010, p. 30) citando Jean-François Lyotard, sobre o quanto os meios eletrônicos iniciaram uma desmaterialização da vida humana, levando à perda do mundo, à falta do contato com as coisas do mundo. A uma crescente virtualização que nos limita no reconhecimento do outro apenas por sua imagem e do imaginário que construímos a partir dela.

Figura 11



Fonte: Elaboração própria (2016).

## REFERÊNCIAS

- BAITELLO JR, Norval. **O Pensamento Sentado**: sobre glúteos, cadeiras e imagens. Porto Alegre: Editora Unisinos, 2012.
- Beaudine, William e Jackson, Wilfred. **Disneyland**: The Story of the Animated Drawing. USA, Walt Disney Productions, 1965. Série televisiva, segunda temporada, episódio 11.
- CALVINO, Italo. **Seis propostas para o próximo milênio**. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.
- CARLSON, Marvin. **Performance: uma introdução crítica**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2009.
- CRARY, Jonathan. **Techniques of the observer on vision and modernity in the nineteenth century**. Cambridge: MIT Press, 1992.
- GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Corpo e forma**: ensaios para uma crítica não-hermenêutica. João Cezar de C. Rocha (Org.). Rio de Janeiro: EdUERJ, 1998.
- GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Produção de Presença**: O que o sentido não consegue transmitir. Rio de Janeiro: Contraponto PUC-Rio, 2010.
- MANNONI, Laurent. **A grande arte da luz e da sombra**: arqueologia do cinema. São Paulo: Editora Senac, Editora UNESP, 2003.
- MIRANDA, Luciana Lobo. **A cultura da imagem e uma nova produção subjetiva**. Revista Psicologia Clínica, Rio de Janeiro, vol.19, n.1, p. 25-39, 2007.
- MYRENT, Glenn. **Emile Reynaud**: first motion picture cartoonist. Film History, v3, pp 191-202. Taylor & Francis, 1989.