

Juliana Rabello Machado

**A ANIMAÇÃO COMO *CINEMA DE EXPOSIÇÃO***

Belo Horizonte  
Escola de Belas Artes da UFMG  
2009

Juliana Rabello Machado

**A ANIMAÇÃO COMO *CINEMA DE EXPOSIÇÃO***

**Trabalho de Conclusão de Curso (TCC)  
apresentado ao Colegiado de Graduação em Artes  
Visuais da Escola de Belas Artes da Universidade  
Federal de Minas Gerais, como requisito parcial  
para a obtenção do título de Bacharel em Artes  
Visuais**

**Habilitação: Cinema de Animação**

**Orientador: Prof. Dr. Leonardo Alvares Vidigal**

Belo Horizonte  
Escola de Belas Artes da UFMG  
2009

## RESUMO

Nos dias de hoje a animação experimental encontra uma série de problemas de distribuição e acesso, visto que o cinema industrial a exclui quase por completo dos esquemas padronizados de produção e exibição. Ao se manter à sombra do cinema institucionalizado, este tipo de produção se torna, não apenas marginalizado, como tende a desaparecer.

Este ensaio procura pontuar as características da animação experimental a fim de demonstrar como ela está mais próxima das propostas de outros meios, como o vídeo, que priorizam um trabalho autoral, que do próprio cinema. Percorrendo os caminhos encontrados por este meio (vídeo) para ganhar autonomia enquanto meio de expressão artística, percebemos que as galerias e museus se apresentaram, nos últimos anos, como uma alternativa de exibição para produções de imagem em movimento não industriais.

Assim, “A Animação como *Cinema de Exposição*” propõe a ligação deste tipo de animação com as artes plásticas, onde a sua preocupação com o gesto, a possibilidade de se criar novas linguagens e sua interdisciplinaridade fazem deste um dispositivo muito mais potente como videoarte do que como obra para exibições nas salas escuras de cinema.

## ABSTRACT

Experimental animation is currently facing difficulties on the distribution and access processes. Film industry dominates and excludes it from standard systems of production and exhibition. By keeping itself hidden by this industry, this kind of production remains not only marginalized, but it might disappear.

This essay highlights some characteristics of experimental animation and shows how it might be closer to other ways of art publicizing that prioritize an original work, than to the cinema itself. Looking at the paths found from video to gain autonomy as a media of artistic expression in the last years, we notice that galleries and museums have been an alternative to the production of non industrial moving images.

"The Animation as an Exhibition Cinema" suggests to link this kind of language with plastic arts. In this context, the demand of gesture, the possibility to create new poetics and the interdisciplinary nature of the works are more alike to experimental animations. It is much more a "video art" than a film to be played in the dark rooms of cinema.

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	06
1. A ANIMAÇÃO COMO EXPRESSÃO	
1.1 O cinema como novidade.....	07
1.2 O que seria o <i>experimental</i> ?.....	10
1.3 A Animação Experimental.....	12
2. O VÍDEO.....	15
2.1 Criando seu espaço.....	16
2.2 O vídeo como <i>cinema de exposição</i> .....	17
2.3 O vídeo e a animação experimental.....	19
3. A ANIMAÇÃO E AS ARTES PLÁSTICAS.....	20
3.1 animação como música.....	21
3.2 William Kentridge.....	23
4. IMPROVISACÃO SOBRE UM TEMA SECRETO.....	24
4.1 A técnica.....	25
4.2 O processo.....	26
4.3 A escolha do experimental.....	27
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	28
REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA.....	31

## INTRODUÇÃO

A monografia “a animação como *cinema de exposição*” foi realizada para a disciplina Ateliê VI, com o intuito de esclarecer a escolha de um processo pouco usual, e, em consequência, em exploração e aprimoramento: a animação em sal.

A graduação em cinema de animação dentro de uma escola de Artes Visuais, ou seja, formadora de artistas, se apresentou, no meu parecer, repleta de questões a serem discutidas. Onde a animação é arte? Como ela pode ser um objeto de arte? Qual a separação entre arte e cinema? Qual é o lugar da animação experimental? Estas, entre muitas outras, foram dúvidas que me acompanharam ao longo do curso.

Então, coloco neste ensaio uma questão que resumiria todas estas perguntas acima. Porque a animação experimental não se consolidou como videoarte? Mas não tenho pretensões de solucioná-la, me serve somente como ponto de partida para entender em que espaço este tipo de animação se encontra hoje e como este tipo de pesquisa pode ser ligado às artes plásticas.

Ao analisar a animação em seu aspecto filosófico e poético, pude perceber que ela, pelo caráter essencialmente ambíguo (estética e tecnologia) e a complexidade de se definir um lugar próprio no meio artístico, sustenta uma forte relação com o vídeo.

Mesmo com a escassez de referências bibliográficas, tentarei analisar preferencialmente a animação, referindo-me ao vídeo somente como meio de situá-la no contexto contemporâneo da arte, e assim pouco me aprofundarei em questões históricas deste último.

Assim, divido em quatro partes este ensaio. Inicialmente apresento os aspectos do cinema, ressaltando a interferência da tecnologia e da indústria cinematográfica nas produções de audiovisual. Pareceu-me útil uma breve reestruturação/recapitulação do conceito de *experimental* para evitar uma ligação direta e única do cinema experimental com o cinema Underground e Marginal (sendo que estes podem ser encarados como uma segmentação deste tipo de cinema), para começar o subcapítulo seguinte. A seguir, exponho a animação experimental como uma procura da parte dos autores de resgatar o gesto e a poesia no filme animado e como pesquisa do modo exibição/recepção.

O segundo capítulo concerne um pequeno resumo das características do vídeo e as modificações por ele criadas dentro do contexto artístico contemporâneo. Com base nas teorias de Philippe Dubois, analiso o vídeo como *cinema de exposição* (videoarte) para tornar a relação entre este dispositivo e a animação experimental possível.

A terceira parte consiste em demonstrar como a animação se aproximou das artes plásticas, apresentando artistas que contribuíram para a ligação dos dois meios de expressão, e coloco alguns exemplos de animadores que buscaram as galerias e museus para exibir seus trabalhos. Desta forma apresento a animação experimental como uma forma capaz de se inserir nos espaços de arte como *cinema de exposição*.

No quarto capítulo, explico o processo e os problemas encontrados durante a execução do filme “Improvisação sobre um tema secreto” e quais foram os pontos que me levaram a escolher uma técnica tão pouco explorada e, de certa forma, arcaica, numa época em que a tecnologia se encontra em contínua expansão.

Ao concluir o ensaio pontuo a possibilidade da animação como videoarte a fim de romper com o circuito fechado de exibição, imposto pelo cinema industrial. Também ressalto a responsabilidade do animador contemporâneo sobre possíveis mudanças no âmbito cinematográfico.

## **1 A ANIMAÇÃO COMO EXPERIÊNCIA**

### **1.1 O cinema como novidade**

Se o cinema não tivesse nunca sido amoldado pela poesia, teria permanecido como simples curiosidade mecânica e seria ocasionalmente exibido como uma baleia empalhada<sup>1</sup>

Orson Welles

Ao se falar de animação e toda a sua complexidade como processo e obra, é imprescindível analisar primeiramente a heterogenia do dispositivo de qual faz parte: o cinema.

---

<sup>1</sup>WELLES, 1952 *apud* FERREIRA, Jairo. **Cinema de Invenção**. São Paulo: Editora Max Limonad Ltda, 1986. p. 29

Além da sua interdisciplinaridade formal (imagem, som, narrativa e tempo), o cinema se posiciona entre a arte e a tecnologia, indústria e espetáculo. Além dessas características é preciso lembrar que o cinema é, antes de tudo, um “meio” poderoso de comunicação pelo seu imediatismo, sua aproximação e sua acessibilidade. Não é só um mediador entre a realidade e ficção, como próprio influenciador dela.<sup>2</sup> Desse modo, acarreta uma série de implicações como expressão artística.

Inúmeros seriam os aspectos deste dispositivo a serem explorados, e mesmo que todos estejam interligados, concentremos-nos por agora no caráter essencialmente tecnológico do cinema (naquele que é antes de tudo primordial para a sua existência) e na relação autor/espectador/exibição, que nos ajudará na análise da animação.

A criação do cinema só foi possível com o progresso tecnológico. Não importa qual seja o filme, é necessária a projeção, a luz elétrica, a tecnologia. Ela está implícita no dispositivo cinematográfico, sendo assim, o desenvolvimento tecnológico influencia diretamente a evolução da sétima arte. Tal aspecto proporciona a possibilidade de novas estéticas. Porém, por ser também indústria, tal pesquisa se limita muitas vezes à uma padronização a fim de responder à demanda industrial<sup>3</sup>.

As inovações tecnológicas que aparecem no cinema, se apresentam mais como uma novidade, como atrativo, que desperta a curiosidade do público do que um elemento que o acrescente artisticamente. A indústria, percebendo uma certa magia nisso, usufrui da curiosidade do público para espetacularizar a novidade, que muitas vezes nada traz ao cinema como expressão. Philippe Dubois cita tal acontecimento como uma forma de discurso que sempre esteve presente na história da tecnologia e da invenção:

O discurso da novidade caracterizou de modo constante e recorrente o advento de todos estes sistemas de representação, transformando os momentos de transição que seu surgimento realmente representou em momentos privilegiados de ostentação de uma “intenção revolucionária” – que, não custa lembrar, se revelou no mais das vezes inversamente proporcional à sua pretensão. (DUBOIS, 2004, p. 34)

---

<sup>2</sup> Mais detalhes podem ser encontrados em CASETTI, Francesco. **L'occhio del Novecento: Cinema, esperienza, modernità**. Milano: Studi Bompiani. 2005. p. 12

<sup>3</sup> Mais detalhes podem ser encontrados em GRAÇA, Marina Estrela. **Entre o olhar e o gesto**. São Paulo: Senac, 2006. p.31-32

A magia do novo ressalta a forma espetacular do cinema, quase como um circo, onde pessoas vão nas salas escuras ver novidades tecnológicas, como novos efeitos, melhores imagens, sons, mas nunca algo que efetivamente mude o paradigma cinematográfico, por não serem interesses da indústria do cinema.

Um exemplo claro deste tipo de fenômeno é o nascimento do cinema. Em 1888, Émile Reynaud inventou o praxinoscópio, um aparelho que, através de espelhos, projetava imagens desenhadas na parede, dando a sensação de movimento. Em 1895, o cinematógrafo dos irmãos Lumière deixa de ser somente uma invenção tecnológica para proporcionar a primeira exibição pública da história, reunindo pessoas pagantes em uma sala escura onde a imagem era projetada numa tela. Inventou-se então o cinema como espetáculo. E esta data é a data oficial do nascimento do cinema, 28 de dezembro de 1985<sup>4</sup>.

Assim, podemos perceber que a invenção de Émile Reynaud foi rapidamente ultrapassada, por limitar a experiência a uma pessoa por vez, assim como o *cinetoscópio*<sup>5</sup>, de Thomas Edison, e, também, por não ser uma representação tão explícita do real (eram vidros pintados e não fotografias em seqüência).

Hoje, com o cinema digital e a manipulação informatizada da imagem, podemos perceber fortes mudanças no processo de produção e nas estéticas preferencialmente escolhidas. O custo se tornou menor, a tecnologia torna os aparelhos cinematográficos mais acessíveis e portáteis, dando um forte incentivo a uma produção independente dos grandes estúdios e novas possibilidades de pesquisa. Porém, o cinema-espetáculo-indústria continua dominando as salas de projeção, e mais ainda, continuamos, nós mesmos a freqüentá-las bem como faziam nossos avós.

A posição do expectador como fator interferente é quase nula, na verdade é padronizada, onde não interessa a diversidade de percepção e nem a mínima atuação do mesmo.

É neste contexto que qualquer tipo de cinema experimental desaparece para o público comum, sendo exibidos normalmente em festivais alternativos, onde predominam espectadores envolvidos com a área, sendo eles uma parte mínima da população.

---

<sup>4</sup> ALOVISIO, Silvio: Il cinema delle origini e la nascita del racconto cinematografico. In: BERTETTO, Paolo: **Introduzione alla Storia del Cinema**: Autori, film, correnti Torino: UTET Università, 2008. C.1 p.4

<sup>5</sup> O filme é visto através de um óculo dentro de um caixote de madeira

A inacessibilidade de tais produções termina por enfatizar o desgosto de grande parte do público pelas mesmas, pois os espectadores estão habituados à um tipo de cinema narrativo, de ficção e de pouca profundidade. Este ciclo vicioso mantém a produção experimental na marginalidade, e pouca coisa foi feita para que mudanças aconteçam em tal situação.

Onde então localizar a animação não comercial em um espaço onde o paradigma do cinema espetacular continua predominante e como proporcionar sua exibição? Começamos por uma breve retrospectiva histórica da animação experimental e as escolhas tecnológicas dos artistas da época na busca por uma poética própria.

## **1.2 O que seria o *experimental* ?**

Em meio a esta qualidade inovadora da tecnologia e a necessidade de se alimentar uma indústria consolidada no mercado, surgem algumas manifestações que procuram se ligar à pesquisas sobre a percepção, sobre a subjetividade, sobre uma narrativa não-linear.

Ao procurar justificar tais pesquisas, percebi a necessidade de se reconstruir o conceito experimental através de uma análise sócio-histórica do cinema.

Existe uma tendência em classificar o cinema experimental como “forma de cinema não comercial”, “distribuição própria” ou “produção independente”<sup>6</sup>. Isso ocorre porque nos anos 60, manifestações como cinema Underground e Marginal propositalmente negavam os meios massificantes de comunicação. Porém a marginalização deste tipo de cinema se deu ao longo dos anos, com a institucionalização da indústria cinematográfica.

Se uma característica deste tipo de cinema é ser não comercial, onde entraria o grande pai do cinema experimental, Sergei Eisenstein?

---

<sup>6</sup> Bernadette Lyra classifica o cinema distanciado da indústria como o cinema experimental: “Os quatro critérios que, indistintamente, a excluem do campo do grande cinema industrial: produção artesanal, distribuição própria, finalidade de fruição e estética mais próxima da música e da poesia.”(BERNADETTE,1995, p.29) ou “*Cinema Experimental*: lutou para não ser transformado em mercadoria. Trabalha com temas e formas de linguagem absolutamente alheias ao cinema comercial, renovado ou não.”(CARVALHO, 2007, p.1)

Sim, com a consolidação do cinema industrial nos parâmetros americanos, toda manifestação experimental, por fim, se torna não comercial, por não condizer com os modelos industriais. Mas anteriormente, a experimentação pode ser encontrada não só no cinema como na própria propaganda<sup>7</sup>.

Retornando à Eisenstein podemos perceber que foi, não só um grande pesquisador na busca por novas formas de narrativa, como também se colocou como um dos maiores teóricos do cinema experimental da história.

Partindo da montagem clássica de Griffith que procura a invisibilidade da narrativa, faz uma série de experimentos que causassem “choques” em meio ao filme, a fim de resgatar o espectador de uma imersão na narrativa que pouco o fazia refletir.

O diretor russo faz uma surpreendente conexão entre o cinema e a poesia, colocando a montagem como uma forma de *haiku*.

De nosso ponto de vista (cinematográfico), estas são frases (as do *haiku*) de montagem. Lista de planos. A simples combinação de dois ou três detalhes de um tipo de material cria uma representação perfeitamente terminada de outro tipo – o psicológico.

E ainda:

Devemos observar que a emoção é dirigida ao leitor, porque, como disse Yone Noguchi, ‘são os leitores que tornam a imperfeição do haiku uma perfeição artística. (EISENSTEIN, 2002, p.38)

Ele percebeu que além da força da montagem, ao defini-la como junção de materiais com um conceito prévio e único, é imprescindível a posição de um espectador com um olhar crítico, capaz de dissolver o conflito de duas imagens autônomas ligadas.

Fica então clara a posição experimental deste diretor na procura por novos meios de relação montagem e percepção. Assim, incoerente se torna o conceito “experimental” de Lyra e da maior parte dos teóricos de cinema, ao lembrar que a sua produção se limitou à indústria propagandística soviética.

Efetivamente, ao longo dos anos o cinema experimental caiu no desconhecido, aparecendo como manifestações paralelas. Como no pós-segunda guerra, nos EUA, com as primeiras manifestações do Underground.

O experimental é um “questionamento dos dispositivos técnicos e ideológicos que estão na origem e suporte de linguagem fílmica.” (GRAÇA, 2006, p. 63)

---

<sup>7</sup> Toda a produção de John Grierson para a General Post Office (GPO) contou com a criatividade de alguns dos maiores animadores experimentais da época a fim de reelaborar os meios de comunicação. Mais detalhes em GRAÇA, Marina Estrela. **Entre o olhar e o gesto**. São Paulo: Senac, 2006. p.84

É no parecer de Jairo Ferreira que este é:

um cinema interessado em novas formas para novas idéias, novos, processos narrativos para novas percepções, que conduzam o inesperado, explorando novas áreas da consciência, revelando novos horizontes do im/provável. (FERREIRA, 1986, p.27)

Este tipo de cinema cumpriu, antes e hoje, a função de procura por novas formas de expressão e de manipulação do dispositivo fílmico e, assim, buscar novas maneiras de percepção. De trazer ao cinema a verdadeira “novidade”. Mais adiante, tendo como base as teorias de Marina Estrela Graça, tentarei exemplificar como a busca por materiais alternativos, produções de baixo custo e maior relação com a poesia, são tentativas de tornar o filme mais gestual e mais sensorial, tornando-se *consequentemente* produções não comerciais, não *propositalmente*.

### 1.3 A Animação Experimental

O início da animação pode ser considerada uma forma experimental de cinema.

Émile Courtet (também conhecido como Émile Cohl), no ano de 1908, apresenta uma das primeiras animações da história, *Fantasmagorie*, onde, desenhando num quadro negro e registrando na película cada desenho, obtém a sensação de movimento, ao exibi-los sequencialmente. No cinema primitivo a animação aparece, principalmente, como efeitos especiais, inimagináveis no mundo do teatro.

Consolidado o dispositivo cinematográfico, a animação segue dois cursos: o primeiro ligado ao cinema clássico (como as produções de Walt Disney); e uma segunda segue em direção a novas experiências no campo visual e sensorial (como Oskar Fischinger).

Analisemos porem somente a segunda vertente, pois é neste sentido que gostaria de situar a problemática da animação nos tempos atuais. Vale não esquecer, no entanto, a rica contribuição dada pelo primeiro grupo, que, mesmo seguindo um modelo comercial, apresentou alguns focos relevantes de pesquisa e ganhos para o âmbito da animação.

Deixada a mágica circense de lado, alguns diretores de animação passaram a se interessar pela forma essencialmente expressiva contida no dispositivo fílmico.

“O cinema parece ter sido inventado para expressar a vida subconsciente, tão profundamente presente na poesia.” (BUÑUEL, 1983, p.336)

Assim, procuraram formas de extrair a subjetividade contida no fator tempo/imagem/som do filme para criar, não só novas formas de narrativa, mas também novas formas de se fazer poesia, no sentido mais puro da palavra.

Mas por que utilizar a animação como construção poética? Quais os fatores que podem ser extraídos dela para se atingir este objetivo?

Tais diretores notaram que a produção de um filme influencia diretamente na recepção do mesmo da parte do espectador. E se tratando de um filme animado, podemos afirmar que esta trajetória é muito maior que na construção de um filme em *live-action*<sup>8</sup>. Digamos que perceberam a importância do processo na animação, além das escolhas estéticas e de dinâmica.

Se fosse feita uma experiência de produção com cinco diferentes animadores, usando as mesmas ferramentas, o mesmo roteiro, num mesmo contexto sócio-histórico, teríamos resultados absolutamente diferentes. Primeiro porque cada um passará por um processo de produção diverso e, segundo, porque a experiência pessoal é fator primordial na realização de um filme.

Por um lado, o potencial artístico de qualquer obra de animação depende profundamente da própria natureza do dispositivo técnico, por outro, advém da experiência cinestésica vital de seu autor, do modo pelo qual *vive* o movimento das coisas e o de seu próprio corpo. (GRAÇA, 2006, p.96)

Aqui está a fórmula de se produzir um filme animado com toda sua potencialidade. A memória do autor acaba se tornando a maneira pela qual ele escolhe como produzir um movimento, e, sendo assim, o filme se torna uma invenção, uma obra única e pessoal, a poética do autor.

A partir desta memória o animador encontrará modos distintos de recorrer ao gesto. Nesta busca é que muitas das produções experimentais aparecem como “modos alternativos de produção”. São elas, na maioria, o resgate de técnicas pouco usuais ou/e de baixo custo, de caráter artesanal, a fim de proporcionar uma maior absorção, da parte do dispositivo, do gesto do autor. A tecnologia pode influenciar excessivamente no resultado final do filme e tais recursos ajudam a manter a expressividade na animação.

---

<sup>8</sup> *Live-action*: é o cinema que usa a filmagem registrada em seqüências ou cenas. É a técnica clássica do cinema, captação do real.

Trabalhar um filme quadro-a-quadro é dar o controle total ao animador, e, se a tecnologia se torna mais que um intermediador, reduz a manipulação do autor. Este deve procurar formas de conciliá-las. São buscas que impedem a desumanização do filme, usufruindo positivamente do dispositivo técnico, mediando expressão e técnica, para se alcançar o máximo da poesia nela contida.

O filme animado nasce do dispositivo mesmo que funda o cinema. Em sua própria essência e concomitantemente, encontramos, contudo a mão humana: o gesto que tenta recuperar um espaço-tempo diferenciado e vivido no seio das próprias criações tecnológicas, isto é, a partir do manuseamento poético – que é também crítico – da instrumentalidade do dispositivo fílmico. (GRAÇA, 2006, p.14)

O animador experimental retira de si próprio, da sua memória a referência para criar os movimentos animados, não deve necessariamente representar a realidade circundante, para, posteriormente, criar um filme que atinja, nos lugares menos explícitos, o espectador.

Mas onde encontrar este espectador? Citando a característica de *médium* do cinema, Buñuel mostra a dificuldade de manter um olhar diferenciado diante de um dispositivo tão poderoso.

“Em virtude dessa espécie de inibição hipnótica, o espectador de cinema perde uma porcentagem elevada de suas faculdades intelectivas.” (BUÑUEL, 1983, p.334).

A “inibição hipnótica” referida pelo cineasta se resumiria na qualidade do cinema como *ritual*<sup>9</sup>, onde o espectador (impulsionado pela luz, pela sala escura e pela narrativa “invisível”) não se coloca como um fator crítico ou nem como experienciador, e sim como uma forma passiva de absorção, quase anulada.

O cinema tenta ser invisível, não só na montagem e na narrativa, mas num sentido de “esconder”, como um grande truque, o processo de produção e de exibição. A sala escura e a tela são elementos fundamentais para manter o espectador neste lugar distante. E o mais curioso é que, se algo interfere no funcionamento desta máquina de sonhos, o próprio público parece não absorver a mensagem do filme.

Gostaria de citar um exemplo dado por Maria Estrela Graça, em *Entre o olhar e o gesto*, para ilustrar esta questão.

---

<sup>9</sup> Francesco Casetti classifica o cinema como “ritos e mitos” pela forma que encontrou para exhibir-se. É uma forma de experiência em conjunto e de maneira pouco racional. Como um ritual repleto de mitos já conhecidos previamente. CASETTI, Francesco. **L’occhio del Novecento: Cinema, esperienza, modernità.** Milano: Studi Bompiani. 2005. p. 12

Em uma experiência proposta por Jon Rubin, feita em 1973, o público, convidado pelo diretor, se deparou com uma nova forma de exibição, no filme, “Dark movie”.

Ao forçar a revelação fotográfica até os limites da emulsão, Jon havia realmente cristalizado os sais de prata em um padrão regular, e esse padrão de cristais dançava magicamente diante de meus olhos (somente um olho aberto de cada vez era permitido nestas circunstâncias). (DEWITT *apud* GRAÇA, 2006, p.72)

Os espectadores, ao apagarem as luzes da sala, ficaram um longo tempo esperando que alguma imagem aparecesse na tela. Passados alguns minutos, inquietos por não entender o que acontecia, começaram a se movimentar na sala, até que alguém percebeu que o filme era claramente visível apenas na lente do projetor.

No momento em que as luzes se apagam, realmente não se pode ver nada. Mas, conforme seus olhos se adaptam, é gradualmente possível ver uma imagem emergir da tela. No entanto, como a imagem está apenas no limiar da visibilidade, parece oscilar, em vez de estar claramente localizada na tela. A peça tem 12 minutos de duração, de modo que há tempo para o olho de alguém se adaptar totalmente, e em uma apresentação ideal a platéia poderia mover-se e tentar localizar-se em relação à tela. [...] Na verdade, esperava-se que as pessoas pudessem ser tentadas a visualizar o filme diretamente, olhando na lente do projetor, embora não houvesse instruções para tal. Por essa razão o projetor tinha de ficar localizado na sala e não na cabina de projeção. (RUBIN *apud* GRAÇA, 2006, p.72)

Jon Rubin conseguiu criar certo desconforto e impaciência no espectador acostumado e “viciado” aos padrões clássicos, que, a partir deste estranhamento, que teve de interagir com o ambiente para “assistir” ao filme.

Os modos de interação obra/espectador foram explorados de muitas formas, sobre tudo com o aparecimento do *vídeo*.

## 2 O VÍDEO

O vídeo surgiu inicialmente como uma descoberta tecnológica e pouco a pouco conquistou seu espaço enquanto instrumento artístico, questionando novos espaços e novas possibilidades de se conceber a imagem em movimento.

Como seu caráter é ambíguo, por ser uma derivação tanto da TV como do cinema, entre a comunicação e a arte, teve de reinventar seu espaço para deixar de ser somente um “apêndice” destes dois meios tão poderosos. Assim como a animação experimental, somente buscando espaços alternativos de exibição foi possível sair da marginalidade e ser denominado arte. Vejamos quais foram essas modificações e como elas podem ser vantajosas para a resolução dos problemas encontrados pelo filme animado, expostos acima.

## **2.1 Criando seu espaço na arte**

O cinema experimental, em toda sua trajetória, procurou meios de proporcionar verdadeiras “novidades” ao dispositivo cinematográfico. “Novidades” num sentido de criar mudanças efetivas, como recepção, montagem, estética, narrativa, entre muitas outras, que só não são mais influentes nas salas de cinema, por não condizerem com os ideais da indústria.

A institucionalização do cinema deu fim à visibilidade de tais produções, obrigando-as a reinventar seu espaço. As formas de narrativa não clássica, a forma do filme, a estética, enfim, toda a pesquisa alternativa se manteve paralela à grande produção cinematográfica.

Com o avanço tecnológico, a imagem digital trouxe outras possibilidades de experimentação, facilitando a produção audiovisual e fortalecendo as relações do cinema com a tecnologia. Esta proporcionou ainda mais caminhos (e mais rápidos) para se produzir filmes como novas formas de linguagem. A instantaneidade da imagem digital, a facilidade de edição, a portabilidade dos aparelhos de captura, aumentaram significativamente as produções. Também os meios de visualização por internet têm ajudado a divulgação de filmes não comerciais.

A busca pela *boa imagem*<sup>10</sup> (que seja o mais fiel possível à imagem produzida pela película) dentro da estética digital sempre foi uma preocupação para o cinema tradicional. Em contra partida, o cinema experimental rejeitou tão procura, a fim de criar tipos estéticos que podem ser produzidos somente com a imagem digital, muitas vezes sendo este caminho o da busca por uma poética dentro do dispositivo.

Um exemplo são artistas que trabalham com imagens em baixa resolução, explicitando os pixels da imagem codificada, fazendo desta uma nova experiência estética, ou desconfigurando a imagem a partir do magnetismo como fez Nam June Paik, no vídeo *Beatles Electroniques* (1966-69)<sup>11</sup>. O artista com, o auxílio de imãs, distorce a imagem eletrônica de um registro do show dos Beatles, criando efeitos estéticos diversos.

Em suma, a tecnologia não só democratizou o meio de produção, como abriu novas possibilidades estéticas e de divulgação não encontradas no cinema.

No campo das práticas videográficas, porém, o modo narrativo e ficcional está longe de representar o gênero majoritário. [...] Em vídeo, os modos principais de representação são, de um lado, o modo plástico (a “videoarte” em suas formas e tendências múltiplas) e, de outro, o modo documentário (o “real” – bruto ou não – em todas as suas estratégias de representação). (DUBOIS, 2004, p.77)

O vídeo propôs ao mundo cinematográfico inúmeras mudanças, mas como poderíamos defini-lo?

## 2.2 O vídeo como *cinema de exposição*

Phelippe Dubois, em *Cinema, Vídeo, Godard*, já na introdução do livro, declara a dificuldade que encontrou ao tentar definir o termo *vídeo*.

[...] Nestes anos todos, não deixei de me interrogar sobre a natureza e o lugar do ‘vídeo’ (ou talvez tenha sido o vídeo que não tenha deixado de me interrogar). Não vejo resposta, funda e pensável à questão: O que é o vídeo? Para mim, o vídeo é e continua sendo, definitivamente, uma questão. E é neste sentido que é *movimento*. (DUBOIS, 2004, p.23)

---

<sup>10</sup> MORAN, *apud* FRANÇA, Vera; WEBER, Maria Helena; PAIVA, Raquel; SOVIK, Liv. (org). **Livro do XI Compós** - Estudos de comunicação. Porto Alegre: Editora Sulina, 2003. p. 324

<sup>11</sup> Site para a visualização do vídeo: [http://www.ubu.com/film/paik\\_beatles.html](http://www.ubu.com/film/paik_beatles.html)

Assim, para que não pareça paradoxal relacionar a animação experimental com a imagem feita por sinais, neste ensaio recorro ao termo *vídeo* neste sentido, como um movimento, por ser um veículo onde novas maneiras de se pensar o audiovisual são possíveis. Não tentarei defini-lo e sim posicioná-lo como um novo dispositivo divulgador de ações experimentais e esclarecer as semelhanças com este tipo de filme animado.

Do autor citado acima, utilizarei a denominação *cinema de exposição*<sup>12</sup>, para chegar à forma de exibição em museus e galerias, que, no meu parecer, parece ser a mais promissora e mais distante das regras impostas pelo dispositivo cinematográfico, e em consequência, uma possibilidade para a visualização da animação experimental.

O *cinema de exposição*, como a *videoarte*, tenta utilizar o audiovisual como elemento básico na construção artística, tem como objetivo questionar a linguagem do cinema tradicional e proporcionar outras maneiras de recepção, rompendo, na maioria das vezes com suporte convencional de exibição.

Também a ausência de uma narrativa convencional na maioria das obras é intencional, uma vez que o trânsito de espectadores é livre numa galeria ou museu, podendo encontrar o vídeo, durante a sua visita, no início, meio ou fim. Isso justifica a escolha de narrativas cíclicas, para que a compreensão do vídeo não seja comprometida caso não se tenha começado a assisti-la do início.

O interessante deste novo meio de pesquisa (que se apresenta como novo meio de divulgação de vídeos experimentais) é a maior interatividade entre público e obra, e também maior eficácia ao transmitir um tema subjetivo ao espectador. Não só ganhou autonomia, como inseriu a arte em movimento nas galerias e museus.

O vídeo, nesse parâmetro, não se restringe mais aos paradigmas convencionais do cinema, e sua pesquisa vai além do que o cinema experimental, até então, nos apresentou. As formas de recepção não se limitam mais ao ato de “assistir” um filme, se expandindo ao ato de vivenciá-lo. Buscas por diferentes suportes de exibição interagem e surpreendem o espectador, os convidando a se relacionar com elas, entre muitas outras explorações, só possíveis ao se romper com o cinema espetacular.

---

<sup>12</sup> DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac Naify, 2004. p.28

Entretanto, estas novas formas de se exhibir o audiovisual criaram também novos problemas de comunicação. Por lidar com um tipo de público que visita certo lugar de arte, normalmente rodeado de inúmeras outras obras com conteúdos distintos, o *cinema de exposição* pode não envolver o espectador, que, conseqüentemente, não absorverá experiência proposta pelo artista.

Jaime Vallaure e Rafael Lamata, em *Los Torrenznos*, apresentaram na Bienal de Veneza de 2007 uma inteligente crítica a essa forma de exibição. O texto que acompanha esta vídeo instalação se inicia apresentando as pessoas que aparecem no mesmo, e depois justificam o tempo de 35 minutos (tempo de duração do vídeo), como o tempo máximo em que um espectador comum é capaz de manter uma atenção aceitável. E também tempo suficiente para expor as idéias propostas. Quando o vídeo inicia os dois começam a falar ao mesmo tempo, tornando incompreensível o discurso de ambos. Esta “falha” de comunicação, propositalmente colocada, mostra a dificuldade de envolver um espectador numa galeria de arte ou museu.

Também alguns tipos de vídeo instalação, aproximam o espectador mais pela curiosidade de vivenciar algo novo na tecnologia do que pela necessidade de perceber a subjetividade contida na obra.

A potencialidade do *vídeo de exposição* como um novo meio de relação espectador/obra está ainda em desenvolvimento, e é da sua própria essência construir e desconstruir esses meios.

### **2.3 O vídeo e a animação experimental**

Desta forma, como a animação experimental, as produções de vídeo das galerias e museus coincidem em vários aspectos. São projetos ligados diretamente à tecnologia; à uma relação nova entre espectador, espaço e obra; resgatam a questão da poesia, do sensorial ou da crítica; procuram quebrar ou reestruturar a narrativa clássica e são considerados um gênero artístico menor que o cinema, ou ainda sem lugar autônomo. Tendo o vídeo encontrado uma possibilidade de inserção nos espaços consolidados da arte, a animação também pode conseguir se inserir.

É neste sentido que gostaria de ligar a produção da animação experimental à videoarte. A animação experimental, além das características similares às do vídeo citadas acima, tem em sua essência uma ligação maior com o mundo das artes plásticas. A animação cria signos, não os captura do real a partir de uma máquina (é possível fazê-lo também com a técnica *pixilation*<sup>13</sup>), mesmo que seja ligada diretamente à tecnologia. A atuação gestual do artista está presente na concepção dos movimentos e na criação das figuras que se movimentarão. A plasticidade do filme é criada e não montada como no cinema *live-action* ou no vídeo.

A animação é um instrumento complexo e de infinitas possibilidades e, ao invés de se consolidar em outros meios, como a videoarte, continua sendo um gênero desvalorizado dentro do dispositivo cinematográfico.

Numa breve retrospectiva, gostaria de analisar como e porque foram feitas experiências da animação mais próxima do mundo das artes plásticas, e como elas se apresentam atualmente.

### 3 A ANIMAÇÃO E AS ARTES PLÁSTICAS

Na década de 1920, uma série de artistas ligados ao dadaísmo e surrealismo se utilizaram de meios alternativos para se aproximar do inconsciente, criando situações surreais. Sobreposição de imagens, filtros que alterassem a captura de tais imagens, animações como efeito especial, entre outros. Man Ray, no filme *Emak Bakia* (1926), utiliza ludicamente o *stop-motion*<sup>14</sup>, para criar a ilusão do movimento de objetos presentes na cena. O mesmo efeito é encontrado em várias cenas do filme *Entr'acte* (1924), de René Clair. É o canhão no início do filme ou os palitos e barquinho se movimentando sobrepostos à outras imagens, entre outras pequenas animações que ajudam a criar a atmosfera desejada pelo diretor.

---

<sup>13</sup> *Pixilation*: é um efeito que fotografa quadro-a-quadro movimentos com humanos. Já que estas não devem ser fotografadas todo tempo para serem animadas, usa-se também a captura da imagem em 16 frames por segundo, para os movimentos se mantenham irregulares, a fim de não se destacar das imagens feitas quadro-a-quadro

<sup>14</sup> *Stop-motion* é um efeito especial obtido a partir da fotografia de frames individuais ao invés da gravação em seqüência dos movimentos captados.

As primeiras animações experimentais apareceram como uma tentativa ampliar as pesquisas das vanguardas da época, levando as artes visuais para o cinema. Curiosamente, nestas primeiras experiências, os autores normalmente utilizavam termos musicais para nomear os filmes, a fim de justificar a escolha de uma narrativa subjetiva e rítmica, típica da música.

Walter Ruttmann com seus *Opus*, em 1921, assim como Hans Richter, com *Rhythmus 21* e, em parceria com Viking Eggeling, com o filme *Diagonal Synphony*, deram início uma serie de animações que tentavam criar expressão e ritmo a partir de imagens abstratas. Em 1924, Fernand Legér, com a colaboração de Man Ray, Dudley Murphy e George Antheil, tentam levar o futurismo ao cinema, usando inúmeros meios de reconstruir a imagem, entre eles a animação, no filme *Ballet Méchanique*.

Influenciado pelo concretismo, o pintor e animador Oskar Fischinger deu continuidade aos experimentos com a animação abstrata, se utilizando da estrutura formal da construção musical para fazer seus filmes. Estas “músicas visuais” influenciariam mais tarde artistas como Stan Brakhage, que também criava uma sensação rítmica usando pulsos de imagens abstratas, e como nas animações de Fischinger, tornou obsoleta a presença de uma trilha sonora.

A busca por uma interatividade das artes no período das vanguardas fez com que o cinema se tornasse um dos pontos de maior interesse para experimentações. Com o cinema industrial, a arte como audiovisual toma outros rumos, e este diálogo com as artes plásticas se dissolve quase por completo.

### **3.1 Animação como música**

Norman McLaren, escocês nascido em 1914, iniciou os estudos em arte em 1932, onde fez suas primeiras produções. Estas chamaram a atenção de John Grierson, diretor da *General Post Office* (GPO) na época. Por ele, McLaren foi convidado para trabalhar na agência, onde outros animadores experimentais, como Len Lye, já haviam passado.

John Grierson teve forte influência em suas produções, estimulando a busca de experimentos para se chegar a novas estéticas e novas formas de comunicação. Com a Segunda Guerra Mundial, foram obrigados a deixar a Europa, e já no Canadá, Grierson convidou McLaren para trabalhar na *National Film Board*.

Influenciado pelo trabalho do alemão Oskar Fischinger, este diretor utilizou de inúmeras técnicas de animação, demonstrando grande controle. A partir de 1937 começa uma produção de filmes abstratos.

Devido à falta de verba no período de exílio nos Estados Unidos, McLaren, sem possibilidades de contratar músicos para a criação de uma trilha, “inventou” uma forma de se criar o som, desenhando-o na banda sonora do filme. Os resultados são sons, semelhantes a sons de sintetizador. A fim de aprimorar tal descoberta, estudou a leitura ótica da banda sonora na película como meio de transpor e compor músicas.

A animação feita diretamente na película é uma técnica onde se interfere na mesma com desenhos, arranhões, tintas, colagens, entre outros, e os resultados são os mais diversos, o que faz desta técnica, como muitas outras, uma forma de expressão extremamente pessoal.

“No universo dos dispositivos e meios de expressão fílmica disponíveis em sua época, McLaren criou não apenas filmes, mas uma poética, uma atitude crítica e de criação no seio do próprio cinema.” (GRAÇA, 2006, p. 37)

Ligando-se diretamente à música, Norman McLaren, com um rigor indispensável, encontrou diferentes formas de animar, usando em grande parte de suas produções (como *Begone Dull Care*, de 1949 ou *Boggie Doodle*, de 1941) a música como roteiro inicial, ou criando roteiros que mais pareciam partituras. Usar a música desta forma foi o elemento poético de maior força em seus filmes, ligando a produção audiovisual diretamente à poesia e as artes plásticas. McLaren percebeu a influência do acaso durante a produção de um filme animado e, assim, procurou formas de escrever roteiros que abrissem espaço para o improvisado, usufruindo positivamente de possíveis interferências durante o processo.

As produções feitas em parceria com o jazzista Oscar Peterson tiveram processos interessantes. O filme *Begone dull care* (1949) foi dividido em duas partes, onde na primeira, o diretor sincroniza as imagens com a música feita por Peterson, e na segunda, a música aparece como trilha sonora de um filme previamente animado. Assim, música e imagem se entrelaçam e distribuem igualmente e homoganeamente suas funções na produção.

A abstração de McLaren é diferente de qualquer outra já vista no mundo da animação. Suas formas abstratas têm personalidade e, interagindo umas com as outras, metamorfoseando-se, criam um pulso e uma dinâmica típicos da linguagem musical.

*Blinkity Blank* (1955) é um de seus filmes que exemplifica o uso desta forma de narrativa. Encontramos nele dois seres (assim podemos classificá-los por não significarem nada concretamente) que se transformam e interagem ao longo do filme, sincronizados com o som.

Esta escolha do diretor explicita a sua preocupação com a recepção do público. O fato de não ser comercial não necessariamente deve ligá-lo à marginalidade. Assim, recorreu a estas formas de animar a fim de interagir com o espectador. Seus filmes estão abertos para diferentes interpretações. A experiência vital daquele que assiste seu filme influenciará na percepção e interpretação da obra, por serem mais ligados à subjetividade do que a narrativas fechadas e objetivas.

[...] hoje é perfeitamente possível escolher temas e buscar novos rumos da experimentação sem afastar o filme do público, o que também é muito importante, sem comprometimento criativo ou artístico”. (MCLAREN, 1958, p.7).

Norman McLaren foi também um exemplo na procura por outros meios de divulgação de seus filmes. Além de filmes feitos por encomenda para a GPO na Inglaterra, o diretor recebeu propostas similares no Canadá. McLaren fez animações que ilustravam canções francesas, encomendadas pelo governo canadense, a fim de resgatar a cultura francesa do país.

Também levou a animação para o museu. Em NY, o museu Guggenheim comissionou a produção de uma série de filmes abstratos para seu acervo. Sendo assim, suas produções foram consideradas pelos curadores como artes plásticas em movimento, dignas de um espaço em museu.

### **3.2 William Kentridge**

Se tratando de animação como objeto de exposição, William Kentridge é o diretor mais atuante no contexto da arte contemporânea.

O artista sulafricano, nascido Johannesburgo em 1955, se graduou em artes plásticas e estudos africanos na sua cidade natal, dando continuidade a seus estudos em Paris, em 1980, estudando mímica e teatro. Tais influências fizeram de Kentridge um multi-artista, atuando em diversos âmbitos das artes, inclusive como animador. Seu primeiro trabalho animado foi *Johannesburg, 2nd Greatest City After Paris* (1989), sendo ele o primeiro de uma série, onde o diretor anima a cena, usando carvão e algumas vezes lápis pastel, no mesmo papel, apagando e sobrepondo imagens. Depois de registradas e colocadas em seqüência, criam a sensação de movimento. O efeito estético é impactante pela esfumatura do carvão, que causa um aspecto sombrio e, ao mesmo tempo, intimista, pela suavidade dos movimentos e aproximação com o personagem.

O que é peculiar neste artista, além da técnica, é que seus filmes animados foram rapidamente adotados como videoarte, sendo exibidos em inúmeros museus e bienais de arte de todo o mundo. Quais seriam as qualidades deste filme para ser denominado como tal?

As animações de Kentridge interligam questões políticas e pessoais através de uma narrativa não linear, de maneira quase onírica. Mas é neste lugar de quase sonho que o diretor usufrui do dispositivo na sua totalidade.

O universo da animação permite a criação do todo, a não necessidade de relação constante com o real (ou nenhuma). É neste sentido que a animação é um dispositivo em potencial para levar o espectador para um lugar desconhecido, para uma nova experiência. Ele não exige qualquer correspondência com o mundo que está ao seu redor por se tratar de um “desenho animado” e, sendo assim, se permite conhecer um novo olhar, o proposto pelo autor. A comunicabilidade do filme animado é infinitamente mais ampla neste sentido, ao poder se reinventar o signos comunicativos presentes em nosso cotidiano. A plasticidade, o movimento, metamorfoses, ausência de *backgrounds*, aparecem livres, mesmo impossíveis na vida real, sem serem questionados. Não são efeitos especiais, são poesia.

E é desta maneira que William Kentridge compõe sua poética e sua narrativa. Os espaços não existem, são construídos e reconstruídos a todo tempo para passar os sentimentos dos personagens. Objetos ora ocupam este espaço, ora são eles próprios personagens, outras vezes se tornam pequenas “telas” que apresentam uma narrativa paralela ou um pensamento. Por isso, talvez, a escolha de tal técnica, por ela mesma se saturar, extrapolar a própria estrutura.

Assim, este diretor é mais do que um grande artista, ele é uma prova de que existe espaço fora das salas de cinema capaz de sustentar a proposta poética da animação experimental, distanciando-se das inúmeras barreiras impostas pela indústria cinematográfica.

## **4 IMPROVISACÃO SOBRE UM TEMA SECRETO**

O filme *Improvisação sobre um tema secreto* surgiu como uma tentativa de aproximação da animação à subjetividade, e em consequência, à poesia. Tendo como referência pesquisas neste âmbito, esta produção pretende criar atmosferas que estimulem sensações no espectador. Tentei resgatar um pouco da estética e da música como imagem, de Norman McLaren; o ritmo das imagens abstratas de Stan Brakhage e a atmosfera misteriosa de Alexander Alexeieff. Visto que a produção experimental pouco tem sido vista nas salas de cinema, coloco esta produção como uma pesquisa de videoarte, pois a ausência de uma narrativa clássica, o uso de figuras abstratas e a técnica alternativa já distanciam este filme de uma produção comercial.

### **4.1 A técnica**

Sendo inspirado nas produções de Norman McLaren, e em especial do filme *Blinkity Blank*, precisei encontrar meios financeiramente possíveis para realizá-lo, uma vez que a película revelada (utilizada no filme de referência) é extremamente cara e de difícil acesso.

A expressão do desenho desaparecia ao tentar construir tais imagens com a animação clássica ou fazendo diretamente no computador. Percebi que ao trabalhar em pequena dimensão, McLaren, conseguia manter a gestualidade do traço. Me interessavam também as irregularidades e pequenos defeitos que a película proporcionou ao filme de referência. Como então poderia construir formas que fossem expressivas sem o uso da película?

Tendo há muito feito algumas experiências com animação em recorte, precisei encontrar meios de metamorfosear um personagem feito em xilogravura. A solução que me foi proposta pelo professor Daniel Werneck foi reproduzir a imagem com sal e scanneá-la com a tampa do dispositivo aberta. O resultado foi uma imagem bastante texturizada e pequenas irregularidades entre um frame e outro por não possuir registro. Outro fator que me interessou foi o aspecto “sujo” que o sal deixa no vidro do scanner, criando pequenos pontos brancos que *flicam* ao colocar as imagens em seqüência.

Notando que o sal, por ser fino e cristalizado, era fácil de ser “moldado” fiz algumas experiências com figuras abstratas e figurativas e percebi que o resultado era muito similar ao da raspagem na película revelada.

Esta técnica então gera o efeito de movimento ao scanear uma imagem desenhada com sal sobre o scanner, em seguida, movimentá-la (com o auxílio de uma espátula feita de papel laminado) e scanear novamente, e depois de movimentar esta figura várias vezes e scanear as respectivas mudanças, cria-se a sensação de movimento ao colocar as imagens digitalizadas em seqüência.

A criação de um roteiro rígido como guia de produção não me pareceu uma escolha pertinente para este filme. Além de dar espaço para uma animação mais intuitiva, a animação com sal é uma técnica em que o controle absoluto não somente é impossível, como daria fim as interferências casuais que enriquecem o trabalho. Ao analisar o processo, ficam mais claras como tais interferências podem ser positivas para o resultado final da animação.

## **4.2 O processo**

Trabalhar com uma técnica incomum (neste caso, sem referências anteriores) é curioso por ser necessário percorrer muitos caminhos errôneos antes de encontrar a melhor forma de se animar. Tive muitos problemas no início da produção. Neste tipo de animação é impossível fazer a análise do tempo a partir de *key-frames* (pose chave), assim é necessário reeducar o olhar para que o movimento saia como desejado. Na verdade o que me fascinou nesta técnica é nunca se ter como resultado algo totalmente previsto. As surpresas que o processo traz são algumas vezes insatisfatórias, mas muitas delas, complementadoras.

Claro que, sem esta reeducação do olhar, o acaso pode ser muito pouco vantajoso. Reeduicar o olhar de animador consiste em não depender da visualização prévia do movimento na tela, e sim imaginá-lo, frame a frame, antes de se produzir o primeiro.

Outro fator que agravou as dificuldades foi não poder trabalhar com cortes e roteiros concretos em meio de tantas possíveis vias inexploradas. Começada uma cena, deve-se terminá-la, pois desfeita uma vez a imagem, é impossível continuar a animá-la. Assim, trabalhar com mudanças de planos seria um caminho tortuoso a se tomar, até porque não condizia com a minha linha de pesquisa. Mas sendo necessário esvaziar a tela para começar uma nova cena, pela impossibilidade de trazer aquelas exatas formas para o scanner de novo, as cenas extrapolavam muito o tempo desejado. Daí a limitação desta técnica para outros tipos de narrativa.

Ao mesmo tempo, na maioria das vezes, as idéias iniciais eram rapidamente abandonadas quando, por acaso, a forma saía muito do lugar ou quando caía mais sal do que o necessário, apresentando novas possibilidades de movimento e usufruindo do erro, transformando-o em soluções.

As partes com presença de cores no filme foram feitas com açúcar colorido, e este material também trouxe contratempos. O açúcar não era refinado como o sal, reduzindo o controle de manipulação ao movimentá-lo. Além disso, por ser doce, qualquer umidade, por menor que fosse, aglutinava os cristais.

### **4.3 A escolha do experimental**

O uso de slides na cena inicial foi uma tentativa de criar uma “ambiência” para o início do filme. Por serem pequenos, não se consegue identificar as imagens reveladas, e isso me interessou, pois criavam atmosfera misteriosa, reforçada por ficarem pouco tempo em exposição. Isto também gerou um ritmo para um movimento mais contínuo que é o da primeira forma de sal que aparece em cena. Tal atmosfera se mantém ao longo do filme pela relação do movimento entre as formas apresentadas.

A escolha de formas ora similares, ora opostas foi usado propositalmente, pois elas criavam diálogos pelo movimento diferente ou igual que elas faziam, criando contrastes e consonâncias que me serviam como narrativa.

Recorrer à uma narrativa quase musical me foi conveniente ao trabalhar com propostas como as colocadas acima. Meu interesse maior foi perceber o movimento e a relação das formas por ele.

A composição da cena e a disposição dos elementos são fundamentais para que a narrativa funcione. O filme segue num crescente que não se resolve, não chega na “tônica” da harmonia.

Por isso o uso do figurativo me pareceu propício para o fim do filme. O mistério, quando parece se esclarecer revelando formas que carregam significados, se reforça acabando no “começo”. Torna-se ainda mais misterioso por não levar a nada.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O artista tem sustentado a tradição do ver e do visualizar através dos tempos. Hoje, são poucos os que dão um sentido mais profundo ao processo de percepção e que transformam seus ideais em experiências cinematográficas, em busca de uma nova linguagem possibilitada pela imagem em movimento<sup>15</sup>.

Stan Brakhage

Percorrendo a trajetória da animação como instrumento poético, percebemos que, permanecendo dentro dos parâmetros comuns de exibição comercial, o filme animado se apresenta como gênero menor dentro da indústria cinematográfica.

Enquanto este tipo de expressão se mantiver na sombra do cinema, continuará marginalizado, sendo possível assisti-los apenas em eventuais festivais ou pela internet.

Esta situação desestimula a produção de filmes não comerciais e, conseqüentemente, fortalece a padronização das produções, limitando a exploração de um dispositivo tão complexo e promissor. Pelo pouco acesso, também deixa de criar interesse da parte do público efetivando o desinteresse da parte dos animadores em explorar a animação neste contexto.

---

<sup>15</sup> BRAKHAGE, Stan. Cinema: Instrumento de Poesia. In: XAVIER, Ismail (org.): **A experiência do cinema**. Rio de Janeiro: Graal, 1983. p. 343

O vídeo, mesmo que na essência seja mais próxima ao cinema do que a animação experimental, encontrou nas galerias e museus um espaço próprio, e assim alcançou sua autonomia enquanto dispositivo. Por que então - sendo a animação o meio de criar movimento mais próximo das artes plásticas - o filme animado como videoarte é tão pouco explorado?

Esta é uma questão que não parece ter nenhuma justificativa convincente, pois este espaço encontrado pelo vídeo parece condizer muito mais com as pesquisas da animação experimental do que a sala escura de exibição. A liberdade concedida pelos espaços das artes plásticas, principalmente por ser ainda uma novidade a arte em movimento, não apenas acrescenta ao filme novas possibilidades de comunicação da subjetividade proposta pelo diretor (por não existirem padrões de exibição), como facilita a aproximação de tal produção à arte. O público que frequenta museus e galerias de arte também é um elemento positivo, pois não estão condicionados a esperar dos filmes expostos uma estrutura previamente conhecida. Não procuram reconhecer padrões e sim experimentar novas formas de recepção.

Ao falar de *cinema de exposição*, Dubois coloca a idéia de vídeo como “movimento”. Os dispositivos criam padrões ao serem criados, passam por uma primeira fase de experimentação para depois chegarem num lugar comum, à um clichê. O vídeo, sendo inserido nas galerias, deixa de ser somente um dispositivo para se transformar em uma forma de repensar estes padrões, pois coloca duas formas de arte (as artes plásticas e o cinema) juntas, tendo liberdade suficiente para ser mais de que um objeto, transformando-se em algo conceitual, em “pensamento”<sup>16</sup>. É desta forma que a animação poderia ser repensada, não só como artes plásticas, mas como uma forma de questionamento do próprio dispositivo, levando sua problemática para a arte contemporânea como uma poética própria.

A busca da independência do dispositivo cinematográfico é uma responsabilidade do animador contemporâneo, já que os espaços alternativos de exibição existem. O seu posicionamento crítico diante de desta questão é crucial para se conquistar tal autonomia. Se este tipo de produção não interessa ao cinema industrial, muito terá a oferecer a outros meios da arte.

---

<sup>16</sup> DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac Naify, 2004. p. 113

O artista é aquele que pula esta cerca (a realidade) durante a noite, espalha suas sementes entre os repolhos; [...] Sementes que requer muitas gerações para, finalmente, se revelarem comestíveis. Até então, elas permanecem invisíveis para quem mantém os pés no chão, embora proeminentes o bastante para que nelas se tropece. (BRAKHAGE, 2003, p. 347)

Assim, acredito que seja a pouca ousadia dos animadores, ou a necessidade de um título de diretor que os mantenha dependentes do cinema para exibir seus filmes. Ter consciência dos problemas de comunicabilidade existentes no dispositivo cinematográfico me parece necessário para romper este circuito fechado de exibição que exclui o filme experimental. E a animação continua marginalizada por não existir interesse da parte dos produtores de filmes animados em conhecer estas questões e, menos ainda, de modificar o sistema.

Apresento então o filme *Improvisação sobre um tema secreto*, como uma possível videoarte, quase como forma de resistência, recorrendo a meios mais expressivos que práticos, a fim de resgatar a gestualidade da animação, ligando-a mais às artes visuais que ao meio cinematográfico industrial, onde pouco tem sido valorizado este tipo de pesquisa.

Sendo minha primeira experiência com esta técnica, vejo muito ainda pode ser descoberto dentro desta forma de animar, mas acredito que apenas por tentar uma nova forma de animação já é válido. Mesmo que seja imatura como obra, é uma demonstração de como este dispositivo ainda tem muito a ser explorado e, também, como o medo de se distanciar de produções comerciais pode limitar a produção de um animador.

Assim, meu objetivo é expor a existência da questão acima, não de tentar solucioná-la. Deixo-a em aberto para possíveis pesquisas futuras. Contudo, demonstrando que este espaço nas galerias e museus, não só está preparado para receber este tipo de produção, como me parece ser ideal para a animação experimental, cabe aos animadores procurá-los como meio de divulgação de seus trabalhos.

O vídeo abriu este caminho para a animação, podem existir muitos outros, mas acredito que se não reivindicarmos um espaço próprio ou uma mudança, a animação experimental será cada vez mais restrita e desconhecida.

“Deixem estar o cinema. Ele é algo... que vem a ser.” (BRAKHAGE, 2003, p.344).

## 6 REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA

FERREIRA, Jairo. **Cinema de Invenção**. São Paulo: Editora Max Limonad Ltda, 1986. p. 13-37

CASSETTI, Francesco. **L'occhio del Novecento: Cinema, esperienza, modernità**. Milano: Studi Bompiani. 2005. p. 09-19

GRAÇA, Marina Estrela. **Entre o olhar e o gesto**. São Paulo: Senac, 2006. 222p

DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac Naify, 2004. p. 21-116

ALOVISIO, Silvio: Il cinema delle origini e la nascita del racconto cinematografico. In: BERTETTO, Paolo: **Introduzione alla Storia del Cinema: Autori, film, correnti** Torino: UTET Università, 2008. C.1 p. 03-26

MANNONI, Laurent. **A grande arte da luz e da sombra: Arqueologia do cinema**. São Paulo. Editora SENAC São Paulo: UNESP, 2003. p.433

BERNADETTE, Lyra. **A Nave Extraviada**. São Paulo. ANNABLUME: ECA-USP, 1995, p.29

BUÑUEL, Luis. Cinema: Instrumento de Poesia. In: XAVIER, Ismail (org.): **A experiência do cinema**. Rio de Janeiro: Graal, 1983. p. 333-337

MORAN, Patricia. Artesanato Digital (319/334). In: FRANÇA, Vera; WEBER, Maria Helena; PAIVA, Raquel; SOVIK, Liv. (org). **Livro do XI Compós - Estudos de comunicação**. Porto Alegre: Editora Sulina, 2003. p. 324

MCLAREN, Norman. **Cameraless Animation**. Ottawa: Information and Promotion Division-NFB, 1958. p.07

BRAKHAGE, Stan. Cinema: Instrumento de Poesia. In: XAVIER, Ismail (org.): **A experiência do cinema**. Rio de Janeiro: Graal, 1983. p. 341-352

WIKIPEDIA Conceito de cinetoscópio. Disponível em:

<<http://pt.wikipedia.org/wiki/Cinet%C3%B3grafo>> Acesso em 15 nov. 2009

ALMEIDA CARVALHO, Cláudia Maria de. **O que é cinema?** 01 out. 2007.

Disponível em: <<http://pt.shvoong.com/books/1680543-que-%C3%A9-cinema/>>

Acesso em 17 nov. 2009

WELL, Paul. **Alternative Methods**. Disponível em:

<[http://www.filmreference.com/encyclopedia/Academy-Awards-Crime-](http://www.filmreference.com/encyclopedia/Academy-Awards-Crime-Films/Animation-ALTERNATIVE-METHODS.html)

[Films/Animation-ALTERNATIVE-METHODS.html](http://www.filmreference.com/encyclopedia/Academy-Awards-Crime-Films/Animation-ALTERNATIVE-METHODS.html)> Acesso em 20 nov. 2009

Los Torreznos <<http://www.lostorreznos.es/>> Acesso em 22 nov. 2009

Answers.com. **Norman McLaren**. Disponível em:

<<http://www.answers.com/topic/norman-mclaren> > Acesso em 22 nov. 2009

ASSOCIAÇÃO VÍDEO BRASIL – comunicação. **Certas Dúvidas de Willian**

**Kentridge**: Os Extras. São Paulo: Sesc. 2000. Disponível em:

<[http://www2.sescsp.org.br/sesc/videobrasil/site/press/pdfs/P\\_kentridge.pdf](http://www2.sescsp.org.br/sesc/videobrasil/site/press/pdfs/P_kentridge.pdf)> Acesso em 24 nov. 2009

WIKIPÉDIA. **William Kentridge**. Disponível em:

<[http://en.wikipedia.org/wiki/William\\_Kentridge](http://en.wikipedia.org/wiki/William_Kentridge) > Acesso em 24 nov. 2009