

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE ARTES E LETRAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS

Ceila Teresinha Bitencourt de Bittencourt

**A IMAGEM EM MOVIMENTO NA CINEINSTALAÇÃO:
POÉTICA EM ARTE E TECNOLOGIA**

Santa Maria, RS
2017

Ceila Teresinha Bitencourt de Bittencourt

**A IMAGEM EM MOVIMENTO NA CINEINSTALAÇÃO:
POÉTICA EM ARTE E TECNOLOGIA**

Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado em Artes Visuais, do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais/PPGART da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para obtenção do grau de **Mestre em Artes Visuais.**

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Reinilda de Fátima Berguenmayer Minuzzi

Santa Maria, RS
2017

Ceila Teresinha Bitencourt de Bittencourt

**A IMAGEM EM MOVIMENTO NA CINEINSTALAÇÃO:
POÉTICA EM ARTE E TECNOLOGIA**

Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado em Artes Visuais, do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais/PPGART da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para obtenção do grau de **Mestre em Artes Visuais.**

Aprovado em 31 de março de 2017:

**Reinilda de Fátima Berguenmayer Minuzzi, Dr.^a (UFSM)
(Presidente/Orientadora)**

Cássio dos Santos Tomaim, Dr. (UFSM)

Maurício Silva Gino, Dr. (UFMG)

Santa Maria, RS
2017

Ficha catalográfica elaborada através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Central da UFSM, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Teresinha Bitencourt de Bittencourt, Ceila
A IMAGEM EM MOVIMENTO NA CINEINSTALAÇÃO:
POÉTICA EM ARTE E TECNOLOGIA / Ceila Teresinha Bitencourt
de Bittencourt. – 2017.
173 p.; 30 cm

Orientadora: Reinilda de Fátima Berguenmayer Minuzzi
Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa
Maria, Centro de Artes e Letras, Programa de Pós-Graduação em
Artes Visuais, RS, 2017

1. Imagem em Movimento; 2. Imaginário; 3. Cineinstalação; 4.
Arte e Tecnologia; 5. Arte Contemporânea. I. de Fátima
Berguenmayer Minuzzi, Reinilda II. Título.

AGRADECIMENTOS

Meus agradecimentos são dirigidos, primeiramente, a minha família que sempre acreditou em mim e deu suporte necessário para alcançar meus objetivos. Especialmente a minha mãe Vanir Scott Bitencourt e as minhas sobrinhas Mariana e Eliza. Agradeço também ao meu esposo e aos meus sogros pelo apoio.

A minha orientadora Prof.^a Dr.^a Reinilda Minuzzi pelo apoio durante toda a trajetória do mestrado e, sobretudo, por acreditar não somente no meu projeto de pesquisa, mas no meu potencial como artista pesquisadora.

Ao Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da UFSM e à CAPES por viabilizar o desenvolvimento da pesquisa.

À comissão avaliadora pelas significativas considerações que enriqueceram o trabalho como um todo.

E, por fim, aos colaboradores que tornaram possível concretizar a prática artística no decorrer de todo o processo: Elias Edmundo Maroso, Cíntia Medianeira Bitencourt de Lima, Bruno Da Veiga Thurner, Calixto Bento, Estevan Garcia Poll, Cleia Maria de Lima, Taciano Cardoso Bittencourt, Alexandre Montibeller, Camila Linhati Bitencourt e Camila Zappe Pereira.

RESUMO

A IMAGEM EM MOVIMENTO NA CINEINSTALAÇÃO: POÉTICA EM ARTE E TECNOLOGIA

AUTORA: Ceila Teresinha Bitencourt de Bittencourt
ORIENTADORA: Reinilda de Fátima Berguenmayer Minuzzi

A pesquisa, em Poéticas Visuais, na linha Arte e Tecnologia, aborda a imagem em movimento e a relação do espectador com a mesma. Nesse sentido, busca investigar de que modo se dá essa relação, quais suas implicações, tendo como princípio questões ligadas ao imaginário e à criação de fragmentos de histórias ficcionais a fim de potencializar a imaginação do espectador. A produção poética resultou em animações analógicas e digitais, tendo como referência a obra literária “A Fantástica Fábrica de Chocolate” de Roald Dahl. Os personagens Willy Wonka e as crianças recebem uma versão pessoal considerando suas características peculiares. As interferências na história têm como propósito fomentar a imaginação das pessoas possibilitando a elas outros imaginários. Para a concepção desses fragmentos ficcionais bem como da prática artística, parte-se da ideia de montagem, própria da linguagem cinematográfica, favorecendo o envolvimento do público com a obra fílmica. A apresentação da poética pessoal da animação envolve meios híbridos próprios da contemporaneidade artística como a cineinstalação. Os capítulos do trabalho dissertativo tratam a respeito da teoria e da prática artística acontecendo concomitantemente, fundamentadas por autores como Sergei Eisenstein, Ismail Xavier, Marina Estela Graça, Alberto Lucena Júnior, Jacques Aumont, André Parente, Vilém Flusser, entre outros.

Palavras-chave: Imagem em Movimento. Imaginário. Cineinstalação. Arte e Tecnologia. Arte Contemporânea.

ABSTRACT

A IMAGEM EM MOVIMENTO NA CINEINSTALAÇÃO: POÉTICA EM ARTE E TECNOLOGIA

AUTORA: Ceila Teresinha Bitencourt de Bittencourt
ORIENTADORA: Reinilda de Fátima Berguenmayer Minuzzi

The research, in Visual Poetics, in the line Art and Technology, approaches the moving image and the relation of the spectator with the same. In this sense, it seeks to investigate the way in which this relationship takes place, what its implications are, having as a principle issues related to the imaginary and the creation of fragments of fictional stories in order to enhance the imagination of the spectator. The poetic production results in analog and digital animations, with reference to the literary work "The Fantastic Chocolate Factory" by Roald Dahl. The characters Willy Wonka and the children receive a personal version considering their peculiar characteristics. Interferences in history are intended to foster the imagination of people by making them available to others. For the conception of these fictional fragments as well as of the artistic practice, one starts with the idea of montage, proper of the cinematographic language, favoring the involvement of the public with the film work. The presentation of the personal poetics of animation involves hybrid means typical of the artistic contemporaneity as the cineinstalation. The chapters of the dissertation deal with the theory and the practice of art happening concurrently, based on authors such as Sergei Eisenstein, Ismail Xavier, Marina Estela Graça, Alberto Lucena Júnior, Jacques Aumont, André Parente, Vilém Flusser, among others.

Keywords: Moving Image. Imaginary. Cineinstalação. Art and Technology. Contemporary Art.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Sequência de desenhos para a animação, frame a frame, intitulada “Fundo Falso”. Grafite, 19 X 29,7 cm.	20
Figura 2 – “Going Places Sitting Down”, 2007. Hiraki Sawa.	21
Figura 3 – Estudos para Alice. Desenho com grafite, giz pastel, carvão e colagem sobre papel, 29,7 X 42 cm.	23
Figura 4 – Estudos para Chapeleiro Maluco. Desenho com grafite, giz pastel, carvão e colagem sobre papel, 29,7 X 42 cm.	24
Figura 5 – Processo de criação do rosto da Rainha Vermelha. Desenho com grafite, giz pastel, carvão e colagem sobre papel, 29,7 X 42 cm.	25
Figura 6 – “Wriggon Animation” (1999). Yoichiro Kawaguchi. Captura de ecrã.	27
Figura 7 – “Les Pissenlits” (2006). Edmond Couchot e Michel Bret. Obra interativa.	28
Figura 8 – Veruska caindo sobre o lixo, em uma das etapas da animação “Chocollates Wonka”.	35
Figura 9 – Quadro da animação “Sopa de Repolho”. Desenho editado em software para edição de imagem, 29, 7 X 42 cm.	36
Figura 10 – Quadro da animação “Sopa de Repolho”. Desenho editado em software para edição de imagem, 29, 7 X 42 cm.	38
Figura 11 – A greve (1925). Sergei Eisenstein.	38
Figura 12 – Quadro da animação “Sopa de Repolho”. Desenho editado em software para edição de imagem, 29, 7 X 42 cm.	39
Figura 13 – Quadro da animação “Sopa de Repolho”. Desenho editado em software para edição de imagem, 29, 7 X 42 cm.	44
Figura 14 – Poema Hacaí.	46
Figura 15 – Escrita japonesa.	47
Figura 16 – Charlie.	51
Figura 17 – Veruska.	52
Figura 18 – Augustas.	52
Figura 19 – Hortência e sua versão transformada pela ingestão do chiclete “refeição completa” na fase da torta de amora. Partes desmontadas para animar.	53
Figura 20 – Michael Game.	53
Figura 21 – Lumpa Lumpas.	54
Figura 22 – Wonka.	54
Figura 23 – Veruska e a Abelha Rainha.	56
Figura 24 – “Chocolattes Wonka” - título da animação que envolve o jogo.	59
Figura 25 – Início da apresentação dos personagens – Lumpa Lumpas.	60
Figura 26 – Apresentação dos personagens – Charlie.	60
Figura 27 – Apresentação dos personagens – escolha do personagem para o jogo.	61
Figura 28 – Apresentação dos personagens – elemento “carregando” permitindo ir para o início do jogo.	61

Figura 29 – Porta de Charlie. Tecido, 12 X 20 cm.....	62
Figura 30 – Porta de Augustas. Tecido, 12 X 20 cm.	63
Figura 31 – Porta de Hortência. Tecido e pedrarias, 12 X 20 cm.	63
Figura 32 – Porta de Veruska. Tecido, 15 X 20 cm	64
Figura 33 – Porta de Michael Game. Tecido, 10 X 15 cm.	64
Figura 34 – Quadro I – Charlie	65
Figura 35 – Quadro II – Charlie na cozinha.	66
Figura 36 – Quadro Cena III – Charlie e a passagem secreta.....	66
Figura 37 – “Looney Tunes Dash”.	67
Figura 38 – Referências visuais para “Quadro I” - Charlie.....	67
Figura 39 – Quadros I, II e III – Augustas.	68
Figura 40 – “Cut The Rope Free”, produzido por Zeptolab.	69
Figura 41 – Referências visuais para os quadros I e III – Augustas.	69
Figura 42 – Quadros I, II e III – Hortência.....	70
Figura 43 – Referências visuais para os quadros I e II – Hortência.....	71
Figura 44 – Referências visuais para quadro III – Hortência.	72
Figura 45 – Quadro I – Veruska na colmeia.	73
Figura 46 – “Malévola Free Fall”, produzido pela Disney.....	73
Figura 47 – Quadro II – Veruska cai no lixo.....	74
Figura 48 – “Where’s My Water?”, produzido pela Disney.....	74
Figura 49 – Referências visuais para o quadros I e II – Veruska.....	75
Figura 50 – Quadros I e II – Michael Game.	76
Figura 51 – Jogo intitulado “Divertida Mente”, uma produção da Disney.....	77
Figura 52 – Animação “Chocolattes Wonka” – Elevador de vidro.....	78
Figura 53 – Animação “Chocolattes Wonka” – Charlie entra no elevador de vidro... 78	
Figura 54 – Animação “Chocolattes Wonka” – Wonka é carregado para o topo do elevador de vidro.	79
Figura 55 – Animação “Chocolattes Wonka” – Wonka, Charlie e os cupons dourados em uma nova aventura.	79
Figura 56 – Animação “Chocolattes Wonka” – Créditos Finais.....	80
Figura 57 – “Mito e infraestrutura”, 2011. Performance de Miwa Matreyek.	81
Figura 58 – Going Places Sitting Down, 2007. Hiraki Sawa.	82
Figura 59 – Polychrome Phantasy e Colour Cocktail. Norman McLaren. Animação. 87	
Figura 60 – Blinkity Blank (1955). Norman McLaren. Animação.....	88
Figura 61 – Spook Sport (1939). Norman McLaren e Mary Ellen Bute. Animação. ... 88	
Figura 62 – Dots, Loops, Boogie Doodle e Stars and Stripes (1940). Norman McLaren. Animações.	89
Figura 63 – Norman McLaren.	90
Figura 64 – Le Merle (1958). Norman Mc Laren. Animação.	90
Figura 65 – Norman McLaren trabalhando em Le Merle.	91
Figura 66 – Quadro “Plantação de repolhos” da animação intitulada “Sopa de Repolho”. Desenho editado em software para edição de imagem, 29, 7 X 42 cm. ... 92	
Figura 67 – Neighbours (1952). Norman McLaren. Animação.....	93
Figura 68 – Le mystère (1956). Picasso e Clouzot. Animação.	94

Figura 69 – Around is Around (1951). Norman McLaren. Animação.....	95
Figura 70 – “Estrela de Oito Pontas” (1996). Fernando Diniz. Animação.....	99
Figura 71 – Experimentos com carimbos. Diego Akel.....	100
Figura 72 – “Grafite animado”. Márcio Ambrósio.....	101
Figura 73 – “Animando”. Marcos Magalhães. Curta de Animação.....	102
Figura 74 – "Até que a Sbórnia nos Separe" (2013). Otto Guerra. Longa de Animação.....	103
Figura 75 – "As Aventuras do Avião Vermelho" (2014). José Maia e Frederico Pinto. Longa de Animação.....	104
Figura 76 – The More The Better (1988). Nam June Paik.....	109
Figura 77 – Tony Oursler.....	112
Figura 78 – Hors-Champs (1990). Stan Douglas. Videoinstalação.....	113
Figura 79 – Projeto para a apresentação da animação “Sopa de Repolho”. Apresentação na Cineinstalação.....	115
Figura 80 – Experiência de cinema (2004). Rosângela Rennó.....	117
Figura 81 – Napoléon (1927). Abel Gance. Filme.....	119
Figura 82 – Stunned man (2004). Julian Rosefedt.....	121
Figura 83 – Um andar sobre o mar (2014). Cris Ventura. Cineinstalação.....	122
Figura 84 – Cineinstalação – Animação "Sopa de Repolho".....	124
Figura 85 – Cineinstalação – Animação "Chocolattes Wonka".	125
Figura 86 – Cineinstalação – Animação analógica "Outros Imaginários".	126
Figura 87 – Cineinstalação – Animação analógica "O grande dia".	127
Figura 88– Um javali com oito pernas representando movimento numa pintura pré-histórica em gruta na Espanha (cerca de 30 mil anos). Do livro de Bob Thomas. ...	130
Figura 89 – Projeções do corpo humano (1490). Leonardo da Vinci.	130
Figura 90 – Nu descendo uma escada (1912-1916). Marcel Duchamp.	131
Figura 91 – Lanterna Mágica (1645). Ucla Research. Library, coleção especial.....	132
Figura 92 – Gravura publicada em Memórias de Robertson (1831), ilustrando seu espetáculo com lanterna mágica.....	133
Figura 93 – Sombras chinesas.....	133
Figura 94 – Projeto para a animação analógica "Outros Imaginários" a partir da projeção de sombras. A proposta apresentada na cineinstalação.	134
Figura 95 – Projeto para a animação a partir da projeção de sombras – desenho para o acetato.	135
Figura 96 – Técnica do scanimation.....	136
Figura 97 – A fábrica de chocolate para o scanimation.....	137
Figura 98 – Personagens para o scanimatón – Lumpa Lumpas.....	137
Figura 99 – Personagens para o scanimatón – Wonka.....	138
Figura 100 – Personagens para o scanimatón – Charlie.	138
Figura 101 – Personagens para o scanimatón – Augustas.....	139
Figura 102 – Personagens para o scanimatón – Hortência após mascar o chiclete “Refeição completa”.	139
Figura 103 – Personagens para o scanimatón – Veruska.....	140
Figura 104 – Personagens para o scanimatón – Michael Game.....	140

Figura 105 – Objeto para dispositivo analógico envolvendo a técnica do scanimation.	141
Figura 106 – Referência visual para o dispositivo analógico na técnica do scanimation.....	141
Figura 107 – Taumatroscópio (1825). Academia de Artes e Ciências Cinematográficas, Hollywood.	142
Figura 108 – Fenaquistoscópio (1828-1832).	143
Figura 109 – Estroboscópio (1828-1832).....	143
Figura 110 – Zootroscópio (1834).....	144
Figura 111 – Kineograph ou Flipbook (1868).....	145
Figura 112 – Sequência de fotografias de Eadweard Muybridge.	147
Figura 113 – Zoopraxinoscópio. Eadweard Muybridge.....	147
Figura 114 – Fuzil fotográfico. Etienne Jules Marey.	148
Figura 115 – Kinetoscópio. Thomas A. Edison e William K. L. Dickson.	148
Figura 116 – Cinematógrafo. Irmãos Lumière.	149
Figura 117 – Gertie the Dinosaur (1914). Winsor McCay.	150

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	13
CAPÍTULO 1 ENGENDRAMENTOS PARA UMA POÉTICA DA IMAGEM ANIMADA	17
1.1 A PROPOSTA DE UM NOVO OLHAR DIANTE DA IMAGEM ANIMADA	18
1.2 OUTRAS ATRAÇÕES DIANTE DA MONTAGEM.....	30
CAPÍTULO 2 NAS DOBRAS DA IMAGINAÇÃO	49
2.1 OUTRAS HISTÓRIAS IMAGINADAS.....	50
2.2 O DISCURSO DA ANIMAÇÃO EXPERIMENTAL	83
CAPÍTULO 3 DESDOBRAMENTOS DE UMA POÉTICA	107
3.1 CAMINHOS EM DIREÇÃO À CINEINSTALAÇÃO.....	108
3.2 O LUGAR DO DISPOSITIVO ANALÓGICO: UMA VISÃO PESSOAL	127
CONSIDERAÇÕES FINAIS	151
REFERÊNCIAS	155
APÊNDICE A – PRODUÇÕES ARTÍSTICAS I	159
APÊNDICE B – PRODUÇÕES ARTÍSTICAS II	161
ANEXO A – RESUMO DA OBRA “A FANTÁSTICA FÁBRICA DE CHOCOLATE” – ROALD DAHL	163

INTRODUÇÃO

O cinema está presente na vida da maioria das pessoas. Ir ao cinema, para muitos, é um entretenimento de rotina. Há os intitulados “cinéfilos”, ou seja, aqueles que amam cinema e se interessam por tudo que se relaciona a ele. O cinema é um campo vasto para se explorar poeticamente¹.

Enquanto possibilidade de novas experiências, o imaginário² está presente em muitas áreas que envolvem, sobretudo, a linguagem artística e seus desdobramentos. Contudo, vários teóricos mencionam ser o cinema uma arte que potencializa a imaginação nos seus espectadores. Assim, estudar as particularidades que estão implicadas nessas questões é de interesse desta investigação. Igualmente, a montagem cinematográfica é vista como uma das responsáveis por fortalecer o imaginário das pessoas. Nessa direção, não tem como contestar a relevância da montagem na obra fílmica. O corte além de ser o elemento agregador (ou provocador) na relação dos planos, é também o mediador que poderá potencializar as significações³ na linguagem cinematográfica.

Por sua vez, o cinema de animação abarca diversos entrecruzamentos, envolvendo imagem em movimento, artes visuais e literatura. A animação caminha por entre essas linguagens potencializando, também, a experiência do público com a imagem em movimento/animação. Dessa forma, partindo da imagem em movimento, por meio da ressignificação⁴ da obra literária “A Fantástica Fábrica de Chocolate”, de Roald Dahl (Resumo - Anexo A), o presente estudo busca contribuir com a reflexão a respeito de questões referentes ao imaginário no âmbito da arte e tecnologia.

A linguagem do cinema envolve muitos conceitos e procedimentos técnicos específicos da própria natureza cinematográfica, entretanto, abordam-se apenas aqueles que se acredita contribuir com a investigação. Do mesmo modo, o envolvimento do espectador com a obra fílmica sofre, em algum momento, a influência de conceitos ligados à psicanálise que, propositadamente, foram deixados

¹ O termo “poética” e demais derivações que aparecem neste texto dizem respeito à prática artística.

² O sentido de “imaginário” neste texto se refere ao que é criado pela imaginação e que só nela tem existência. Aquilo que pertence ao domínio da imaginação (AUMONT, 1993).

³ Pensar através das imagens.

⁴ A palavra “ressignificação” e seus desdobramentos surgem no texto no sentido de dar uma visão pessoal àquilo que já tem existência em determinado contexto.

de lado a fim de focar nas implicações que mais diretamente se relacionassem às questões da pesquisa.

Ao trazer o conceito de montagem para a presente proposta de pesquisa, ressalta-se que se pretende trabalhar com criação de pequenos fragmentos de histórias ficcionais, ou seja, introduzir recortes na história da obra literária “A Fantástica Fábrica de Chocolate” de Roald Dahl, de modo a ressignificar situações e fortalecer as características dos personagens. Essa ideia de “fragmento” e “corte” remete ao que se entende por montagem⁵. A partir daí, criam-se situações que podem levar as pessoas a outros imaginários.

O propósito de trabalhar com questões relacionadas à imaginação e ao imaginário vem de um crescente interesse pela imagem e suas potencialidades. Em relação ao fato de recorrer ao cinema de animação, justifica-se pela linguagem cinematográfica possibilitar trazer à tona essas questões com maior intensidade. O direcionamento da pesquisa foi influenciado pela experiência com um trabalho desenvolvido na época do Curso de Graduação em Artes Visuais, oportunidade em que foi criada e ilustrada uma história para um livro infantil (Apêndice A), intitulado “O menino em busca da felicidade” (1999).

A linguagem artística, voltada para o universo infantil, continuou a fazer parte da poética pessoal, desde então. Novas narrativas visuais foram criadas, independente de serem direcionadas para a história de um livro infantil (Apêndice B).

Em direção ao universo das imagens sensíveis⁶, com o propósito de investigar o tema proposto, o texto foi construído de maneira a entrelaçar teoria e prática artística. Para o desenvolvimento desse texto dissertativo foram elaborados três capítulos. O primeiro capítulo “ENGENDRAMENTOS PARA UMA POÉTICA DA IMAGEM ANIMADA” apresenta abordagem pormenorizada do processo investigativo da pesquisa poética a partir da montagem expressiva. Subdivide-se em dois momentos: “1.1 A proposta de um novo olhar diante da imagem animada”, que trata a respeito do objeto de estudo e da primeira experimentação com a imagem em movimento, trazendo questões como a imagem animada a partir dos recursos analógicos, bem como a animação mediada pelo computador. Nessa mesma

⁵ A montagem que trata a presente pesquisa refere-se à montagem expressiva. Compartilha-se do pensamento de Eisenstein, cineasta soviético, em relação à montagem.

⁶ A imagem sensível busca ampliar seus propósitos que vai além de ser apenas um recurso ilustrativo, ou seja, a hipermídia possibilita à imagem conquistar novas funções dentro de um conteúdo hipermidiático (SANTAELLA, 2000).

oportunidade, no final do subtítulo, descreve-se o novo direcionamento da pesquisa e as questões relacionadas. No subtítulo “1.2 Outras atrações⁷ diante da montagem” apresenta uma contextualização a respeito da montagem no cinema permeada pelo discurso fílmico a fim de contextualizar a importância da montagem expressiva para a pesquisa. A prática artística, voltada para a presente pesquisa na linha de Arte e Tecnologia, envolve uma poética híbrida⁸ que resulta em duas animações digitais a partir de desenhos. Para as animações, as imagens foram editadas, tratadas e animadas em softwares específicos. Discorre-se a respeito das motivações que levaram as escolhas para desenvolver as animações, estudos e reflexões diante das possibilidades abertas pelas questões de pesquisa e pela montagem cinematográfica. Recorre-se a autores como Eisenstein (2002), Graça (2006), Aumont *et al* (2012), Lucena Júnior (2001), Lieser (2009), Xavier (2014), Leão (2005), Couchot (2003), Benjamin (2013), entre outros.

O segundo capítulo “NAS DOBRAS DA IMAGINAÇÃO” trata sobre o imaginário e a criação de fragmentos de histórias ficcionais. Foram realizados estudos para as animações, para os personagens e suas histórias/fragmentos ficcionais: experimentações e resultados. O subtítulo “2.1 Outras histórias imaginadas”, enfatiza-se o processo de criação dos personagens e dos fragmentos de histórias a partir dos contextos que envolvem Willy Wonka e as crianças. Aborda-se o assunto da imaginação e questões relativas ao imaginário, ou seja, a imagem e a sua ligação com o espectador. Nesse momento, reflete-se sobre essa relação do imaginário com as situações/fragmentos ficcionais propostas para a pesquisa e realizam-se estudos ressignificando os personagens protagonistas da obra literária em questão. Para esses estudos, buscam-se as características de cada personagem. Em “2.2 O discurso da animação experimental”, traz o animador Norman McLaren que desenvolveu várias técnicas de animação experimental. Ele explorou desde a técnica do *pixilation*, pintura na película e, até mesmo, o desenho do som. Contribuindo, desse modo, com a definição da identidade do cinema. Menciona-se também sobre o cinema experimental no Brasil com o animador brasileiro Fernando Diniz, Diego Akel, Roberto Miller, Carlos Eduardo Nogueira, Fábio Yamaji, Guilherme Marcondes, Márcio Ambrósio, Marcos Magalhães, Otto

⁷ A intenção de utilizar o termo "atrações" no subtítulo teve como propósito fazer referência à "montagem de atrações" de Eisenstein.

⁸ A poética híbrida traz a ideia de atravessamento do analógico e do digital. Para Santaella (2003), hibridação envolve uma combinação de materiais, suporte e meios.

Guerra, Rodrigo John e também José Maia. Como aporte teórico, emprega-se autores como Graça (2006), Aumont (1993), Francastel (1991), Lucena Júnior (2001), Parente (1993), Flusser (2009), Benjamin (2013), Ades *et al* (2008), Magalhães (2015), entre outros.

O terceiro capítulo intitulado de “DESDOBRAMENTOS DE UMA POÉTICA” trata dos modos de apresentação da linguagem audiovisual e analógica empregados na pesquisa: cineinstalação e aparatos analógicos. O subtítulo "3.1 Caminhos em direção à Cineinstalação" trata da cineinstalação, envolvendo objetos que dizem respeito às cenas da animação e ao contexto da obra literária, referência para o presente estudo. Já o subtítulo "3.2 O lugar do dispositivo analógico: uma visão pessoal" aborda os dispositivos analógicos desde seus primórdios, de modo a situar os aparatos desenvolvidos no decorrer do estudo. Além disso, propõem-se dispositivos analógicos, sendo que um deles incorpora a técnica denominada *scanimation*⁹ e o outro traz a imagem em movimento por meio da projeção do desenho, em alguma superfície, possibilitada por uma fonte luminosa como, por exemplo, de um dispositivo móvel como um *smartphone*. Para o capítulo, o pensamento apoia-se em autores como Lucena Júnior (2001), Villavicencio (2015), Machado (1996, 1997), Maciel (2008), Venturelli e Maciel (2008), Benjamin (2013), Couchot (2003), Aguiar (2007), Pillar (2012), Ferreira (2006), entre outros.

No decorrer dos capítulos, busca-se tecer relações entre a teoria e a prática. A experimentação na linguagem da animação é campo fértil para uma poética que visa fomentar o imaginário das pessoas, ampliando a experiência do espectador com a imagem em movimento.

⁹ O *Scanimation* é uma técnica de ilusão de óptica que possibilita explorar a imagem em movimento.

CAPÍTULO 1 ENGENDRAMENTOS PARA UMA POÉTICA DA IMAGEM ANIMADA

A arte contemporânea permite criar uma variedade de propostas artísticas tanto analógicas, quanto digitais. E também propicia o entrecruzamento dessas duas possibilidades, resultando em uma poética híbrida. Por esse caminho, a evolução tecnológica oportuniza o surgimento de outras formas de interação entre o espectador e a obra como é o caso da arte interativa.

Nesse contexto, pode-se dizer que a máquina enquanto mediadora entre o artista e sua obra está cada vez mais presente nas poéticas contemporâneas. A evolução dos computadores e o surgimento de novos programas ou softwares facilitam investimentos em novos projetos.

Por esse viés, destaca-se a produção cinematográfica que se apropria das possibilidades tecnológicas para avançar rumo a novas experimentações como acontece, principalmente, com o cinema de animação. No que se refere às experimentações a partir da imagem em movimento, ressalta-se a importância da montagem cinematográfica. Aponta Eisenstein (2002a), a montagem é o principal elemento articulador do discurso cinematográfico.

Houve mudanças no decorrer da trajetória da montagem no cinema. Desde a decupagem clássica (que visava uma montagem invisível, ou seja, que não fosse possível identificar o corte) até o cineasta soviético Sergei Eisenstein (1898-1948) com seu cinema desconstrução (por meio da exploração da montagem, pretendia-se a criação de um conceito, de uma nova ideia), a montagem conquistou seu papel de destaque no discurso fílmico.

Segundo Graça (2006), a discussão recorrente no cinema é a questão principal em torno da representação fílmica do “real”. Enquanto Eisenstein manipulava a realidade, o crítico de arte francês André Bazin (1918-1958) defendia a relação do filme com o “real”, isto é, a “especificidade do cinema não residiria na capacidade de manipulação da montagem, mas em seu oposto, ou seja, no ajustamento plástico da imagem cinematográfica ao sentido da realidade” (ibid, p. 53).

Nesse contexto, convém trazer a ideia de *montagem expressiva*: uma montagem que não é um meio, todavia um fim, que tem como propósito expressar

por si mesma, pelo embate de duas imagens, um sentimento ou uma ideia (AUMONT¹⁰ *et al*, 2012).

Longe de ter como ideal apagar-se diante da continuidade, facilitando ao máximo as ligações de um plano ao outro, procura, ao contrário, produzir constantemente efeitos de ruptura no pensamento do espectador, fazê-lo saltar intelectualmente para que seja mais viva nele a influência de uma ideia expressa pelo diretor e traduzida pelo confronto dos planos. O modelo mais famoso de montagem expressiva é a montagem das atrações [...] (MARTIN, 2009, p. 132-133).

Eisenstein foi um visionário para sua época. Com sua montagem de atrações leva o cinema para além do propósito narrativo. Longe de buscar uma linearidade, o cineasta propõe por meio do conflito-justaposição de imagens, convidar o espectador a buscar um novo olhar diante do filme – um olhar crítico.

1.1 A PROPOSTA DE UM NOVO OLHAR DIANTE DA IMAGEM ANIMADA

A pesquisa em um primeiro momento teve como objeto de estudo a imagem em movimento/animação e sua cultura na sociedade, buscando explorá-la sob o viés de uma produção artística em arte e tecnologia. Neste propósito, almejava-se pesquisar tanto possibilidades estéticas e tecnológicas da linguagem em questão, quanto ressignificações de ícones da animação difundidos pela indústria cultural hegemônica. Nessa perspectiva, desenvolveu-se uma primeira experimentação, que será detalhada a seguir.

Cabe mencionar que o conceito de animação tem sua origem no latim, conforme Wolf Lieser (2009), e significa “estimulação”. A animação envolve uma técnica que tem como primórdio uma sequência dinâmica e acelerada de imagens que faz com que o observador tenha a ideia de uma imagem em movimento. Os desenhos podem ser produzidos manualmente ou programados num computador. Em torno de vinte e cinco¹¹ desenhos sequencialmente são necessários para criar no observador a ilusão de movimento, aponta o autor.

Acerca dos recursos analógicos a serviço da imagem animada, segundo Bishko¹² (1994 *apud* GRAÇA, 2006), métodos de animação realizados a mão têm

¹⁰ Trata-se do teórico francês Jacques Aumont (1942-).

¹¹ Não há unanimidade quanto ao número de desenhos sequenciais a fim de criar a ilusão de movimento, ou seja, existem outros autores que falam em vinte e quatro desenhos.

¹² Leslie Bishko, realizadora e investigadora de animação (GRAÇA, 2006).

tendência a desenvolver qualidades de movimentos que trazem sensações, enquanto uma abordagem mais mecanizada da animação expressa as qualidades da máquina que a fez. Os animadores intuem o desempenho físico das formas tendo como base sua experiência cinestésica no mundo. A familiaridade da experiência cinestésica propicia uma estrutura, ou referência, para as qualidades de movimento que nos revelam sensações. O emprego dos métodos de animação, como desenho ou animação de objetos, é uma prática que possibilita aos animadores focar sua sensibilidade em peso, tempo, espaço e formato, que coletivamente constituem as qualidades cinestésica do movimento.

Por esse viés, o filme animado surge partindo do modo segundo o qual todo o corpo vivo do animador se relaciona com toda prótese técnica de produção fílmica, sendo, assim, uma expressão também do mundo e da natureza (GRAÇA, 2006).

A autora ainda enfatiza que o trabalho à mão em meio à tecnologia cinematográfica deve ser compreendido por aquilo que é:

O chamar a si do capital de informação detido pelo aparelho e pela sua instrumentalidade, como modo de acesso a seu esquema técnico, do qual estes se apresentam como ocorrência possível. São manifestas as ilações que excedem visivelmente a constatação simples da relação pessoal, física, entre o autor e a máquina a fim de dar corpo a seu trabalho, e que vão no sentido de a entenderem como uma maneira renovada de *compreender* a tecnologia, expondo a realidade humana contida na máquina, exibindo e reivindicando uma proximidade do e ao objeto técnico (GRAÇA, 2006, p. 98).

Considerando que a experiência inicial com animação teve como ponto de partida desenhos analógicos, percebe-se que essas relações trazidas pela autora são bastante eloquentes em se tratando da proposta de pesquisa. Isso, sem deixar de lado a totalidade dos trabalhos desenvolvidos na prática artística.

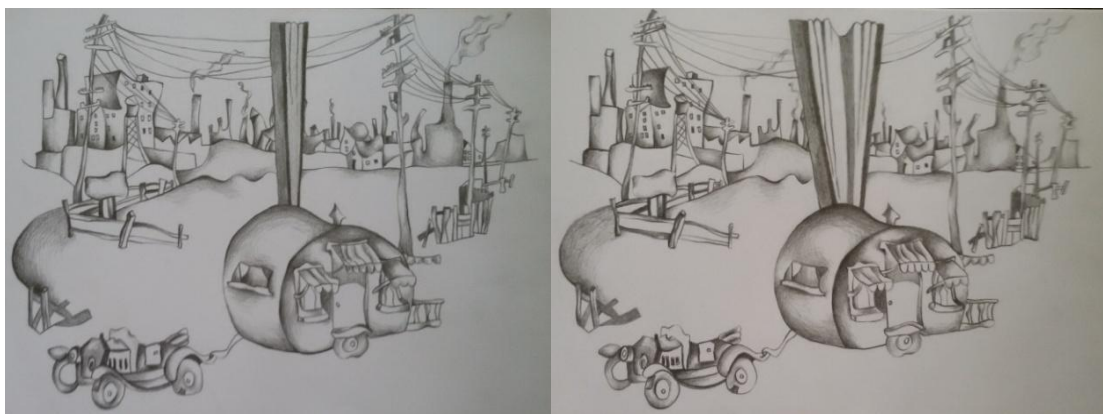
Assim, como produção inicial da presente investigação, o processo da animação intitulada “Fundo falso” (2015) envolveu diversas etapas para a realização e entendimento de como se dá uma animação a partir de *frames* (ou seja, quadro a quadro). Para tal, em um primeiro momento, elegeu-se um ícone do universo da animação, o personagem “Pateta”¹³ de Walt Disney, por ser uma figura alegre, possibilitando também explorar suas formas e personalidade. Após, selecionou-se a

¹³ Pateta (do original *Dippy Dawg* e em inglês de *Goofy Goof*) é um personagem de animação criado pelos Estúdios Walt Disney, em 1932. É um cachorro “antropomórfico de físico magro, esguio, alto, e desengonçado, conhecido pelo público por seu jeito atrapalhado, engraçado, e bondoso e por seu chapéu singular”. Fonte: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Pateta>>

animação “O trailer do Mickey”¹⁴, a qual foi convertida em *frames*; foi eleita uma parte da história e os *frames* correspondentes foram impressos para possibilitar a interpretação das figuras da animação. O foco se dirigiu para a imagem do Pateta. Então, foi realizada uma interpretação dos elementos que compõem a narrativa: o trailer, o carro, a paisagem e o próprio personagem. Na sequência, foram redenhados *frame a frame* para que resultasse na animação tendo como referência imagética o referido curta.

O desenho a grafite foi o meio analógico utilizado para a realização dos *frames* (Figura 1); depois dos desenhos terem sido digitalizados via *scanner*, foram manipulados por software específico para edição de imagens, onde foi finalizada a animação.

Figura 1 – Sequência de desenhos para a animação, *frame a frame*, intitulada “Fundo Falso”. Grafite, 19 X 29,7 cm.



Fonte: Arquivo pessoal.

Um aspecto relevante a ser considerado é a relação entre os meios analógicos e digitais que podem caminhar juntos, quando o objetivo é alcançar um resultado híbrido, visando a produção em arte e tecnologia. A linguagem da animação está intrinsecamente vinculada a marcos e dispositivos tecnológicos, tornando-a uma motivação poética em que a experimentação é situada como um importante modo de operar tal forma de expressão. Recursos que envolvem uma diversidade de procedimentos analógicos e digitais em hibridação são utilizados, além do repertório estético individual. O uso de processos híbridos em uma realidade onde a tecnologia já está implicada na vida cotidiana vem a ser

¹⁴ Fonte: You Tube (<https://www.youtube.com/watch?v=cE6vPHPMxQw>). Acesso: 16 mai 2015.

significativo, pois proporciona perspectivas artísticas ao debate do digital e do analógico, postos em relação.

Após esse primeiro contato com a animação, vieram novas oportunidades de conhecer outros artistas que trabalham com a imagem animada, isto é, outras formas de pensar a imagem em movimento. Nesse sentido, destacam-se poéticas em arte e tecnologia com ênfase no imaginário de modo fantasioso, por exemplo, o trabalho de Hiraki Sawa (Figura 2), surge um novo direcionamento na pesquisa com o qual houve maior identificação e motivação, uma vez que a nova abordagem contempla a seguinte questão: experimentar a imagem em movimento e seus desdobramentos visando fomentar o imaginário, a fantasia nas pessoas e, ao mesmo tempo, potencializar a experiência do público com o cinema de animação.

Figura 2 – “Going Places Sitting Down”, 2007. Hiraki Sawa.



Fonte: <<http://cargocollective.com/theshipoffools/Hiraki-Sawa#.VtLbtH0rLIU>>

Diante dessas outras possibilidades, percebe-se que a animação por computador ocupa um espaço significativo no cenário contemporâneo. Nessa perspectiva, Lucena Júnior (2001) diz que devido o advento da computação (e da computação gráfica especialmente) já se tem toda uma história de imagens mediadas por meios técnicos (estáticas e em movimento), e assim, propõe uma condição crítica totalmente diversa de quando apareceram os primeiros dispositivos a tratar com a geração e animação de imagens.

Os artistas incorporam a parcela humana mais interessada nas possibilidades

tecnológicas e, pela própria natureza imaginativa de sua atividade, “sempre estiveram à frente de todos na concepção de novos artefatos, antecipando-se à realidade e instigando a ciência a correr atrás da arte” (LUCENA JÚNIOR, 2001, p. 155).

Nas últimas décadas, conforme o autor, enquanto se buscava o domínio estrutural dos primeiros sistemas de computação gráfica, os olhares foram mais uma vez direcionados para os efeitos da técnica, promovendo interpretações de toda ordem. Outra vez seria necessário superar obstáculos tecnológicos, de natureza digital, para recolocar o foco para o que realmente interessava, ou seja, a criação artística.

Não há mais mistério, destaca o autor, como nos primórdios da animação. Para a utilização de ferramentas digitais bastaria simplesmente que elas se tornassem possíveis. Então, poderiam fazer parte das opções do artista, a quem se atribui o compromisso de explorar o seu potencial de expressão plástica.

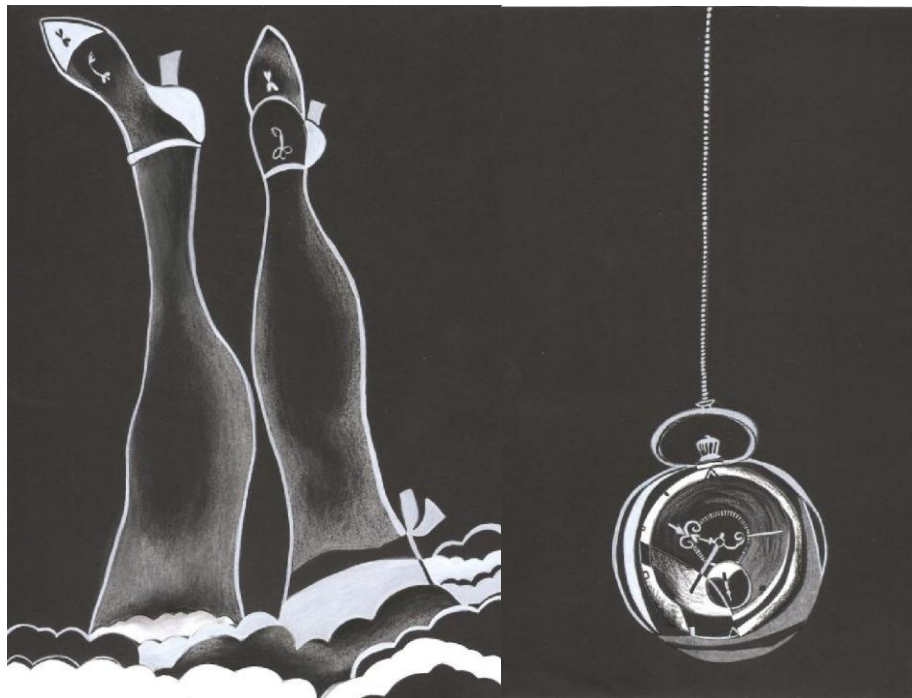
Nessa direção, um novo percurso foi trilhado pela pesquisa, optou-se por trabalhar a imagem, inicialmente construída por meio de desenhos analógicos e, depois, manipuladas em software próprio para edição de imagens, recorrendo, na sequência, a um programa apto para finalizar a animação propriamente dita.

Decidiu-se, então, desenvolver a poética a partir do filme “Alice no País das Maravilhas” (2010), dirigido pelo cineasta norte-americano Timothy Willian Burton ou “Tim Burton”. O filme foi baseado na obra literária de Charles Lutwidge Dodgson (conhecido como Lewis Carroll). A nova experimentação com a imagem em movimento aconteceu a partir da interpretação de Burton diante da história de Carroll. Na prática artística, do presente estudo, buscou-se ressignificar tanto as cenas do filme bem como seus personagens “Alice”, “Chapeleiro Maluco” e “Rainha Vermelha”, mediante *apropriação*¹⁵ das imagens do mesmo. Como resultado, obteve-se um trabalho de animação que compreendeu as imagens produzidas aliadas a efeito sonoro correspondente à ideia almejada (Figuras 3, 4 e 5).

¹⁵ A *apropriação na arte* é uma prática comum entre os artistas da contemporaneidade. A apropriação é vista por Michael Archer (2001) como elementos tomados de modo favorável para o nosso uso, uma atividade própria da nossa condição pós-moderna. Nessa mesma direção, em relação à prática pós-moderna, Arthur Danto (2006) comenta que o aparecimento da imagem apropriada é considerado como uma contribuição artística fundamental da década de 1970. Essa apropriação é entendida como um “empréstimo” de imagens com sentido e identidade instituídos, concedendo-lhes significado e identidade novos. Para Nicolas Bourriaud (2009, p. 7), a apropriação na arte atinge um número cada vez mais crescente de artistas que vem “interpretando, reproduzindo, reexpondo ou utilizando produtos culturais disponíveis ou obras realizadas por terceiros”.

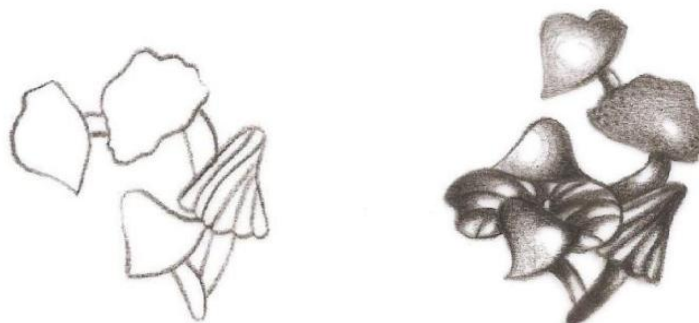
Considerando a linha de pesquisa Arte e Tecnologia, a resposta atendeu, naquele momento, o objetivo de vivenciar/experimentar o processo de construção de uma poética híbrida pelos caminhos da imagem em movimento/animação.

Figura 3 – Estudos para Alice. Desenho com grafite, giz pastel, carvão e colagem sobre papel, 29,7 X 42 cm.



Fonte: Arquivo pessoal

Figura 4 – Estudos para Chapeleiro Maluco. Desenho com grafite, giz pastel, carvão e colagem sobre papel, 29,7 X 42 cm.



Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 5 – Processo de criação do rosto da Rainha Vermelha. Desenho com grafite, giz pastel, carvão e colagem sobre papel, 29,7 X 42 cm.



Fonte: Arquivo pessoal

Após essa experimentação, objetivando dar uma versão mais pessoal à história da “Alice”, decidiu-se recorrer à obra literária de Carroll. Porém, a motivação não foi a mesma em comparação à obra fílmica. Assim, diante disso, resultou em novo encaminhamento na pesquisa em relação à referência a ser utilizada para as animações. Optou-se por trabalhar diretamente com a literatura de Roald Dahl, mais precisamente com a “A Fantástica Fábrica de Chocolate” em busca de atender às questões e aos propósitos da pesquisa. Contudo, neste caso, cabe destacar o significativo valor da motivação para a prática artística.

Como se pode constatar na experiência com “Alice no País das Maravilhas”, o trabalho teve início com o desenho analógico que, num segundo momento, foi tratado digitalmente através de software específico para edição de imagens, resultando em uma imagem híbrida¹⁶. Desse modo, destacam-se as possibilidades que a tecnologia pode oferecer no desenvolvimento de poéticas em animação.

Na atualidade, segundo Lieser (2009), as técnicas da estética e a produção não estão mais tão sensivelmente interligadas como acontecia na primeira fase da animação por computador. As animações em 2D como, por exemplo, os desenhos animados, na maioria das vezes, são produzidas total ou parcialmente com o auxílio do computador por meio de software apropriado. Outra possibilidade é digitalizar o material analógico e a continuidade do trabalho segue a partir daí. Santaella (*apud* LEÃO, 2005, p. 71) comenta que “a digitalização levou a imagem a saltar para o paradigma pós-fotográfico com todas as consequências que isso trouxe para a sua produção, armazenamento, difusão e recepção”. Esse contato do sujeito com a tecnologia maquínica torna possível o que Couchot (2003) chama de experiência tecnestésica. Em outras palavras, quando o sujeito “controla e manipula técnicas através das quais vive uma experiência íntima que transforma a percepção que tem do mundo” (*ibid*, p. 15), ele experimenta uma experiência tecnestésica.

Contudo, a animação, na contemporaneidade, não se limita ao 2D. A invenção do 3D exerce um papel fundamental na linguagem da arte digital, pelo fato de ser possível produzir espaços virtuais e dinâmicos por meio do recurso do computador. O 3D pode dividir-se em animações e imagens virtuais de espaços tridimensionais. No procedimento 3D, o processo criativo envolve imagens calculadas, concebidas digitalmente e construídas com software específico.

¹⁶ Imagem resultante do atravessamento do analógico com o digital (SANTAELLA, 2003).

Certamente, nesse processo, existem manifestações híbridas nas quais se entrelaçam imagens reais e virtuais (LIESER, 2009).

O artista japonês Yoichiro Kawaguchi (1952-) iniciou seus trabalhos desenvolvendo animações em 2D e rapidamente passou para o 3D. Seus trabalhos atraem olhares para as “formas fluídas e a vivacidade cromática” (LIESER, 2009, p. 92). Kawaguchi produz filmes de animação criados por computador e programados pelo próprio artista (Figura 6).

Figura 6 – “Wriggon Animation” (1999). Yoichiro Kawaguchi. Captura de ecrã.

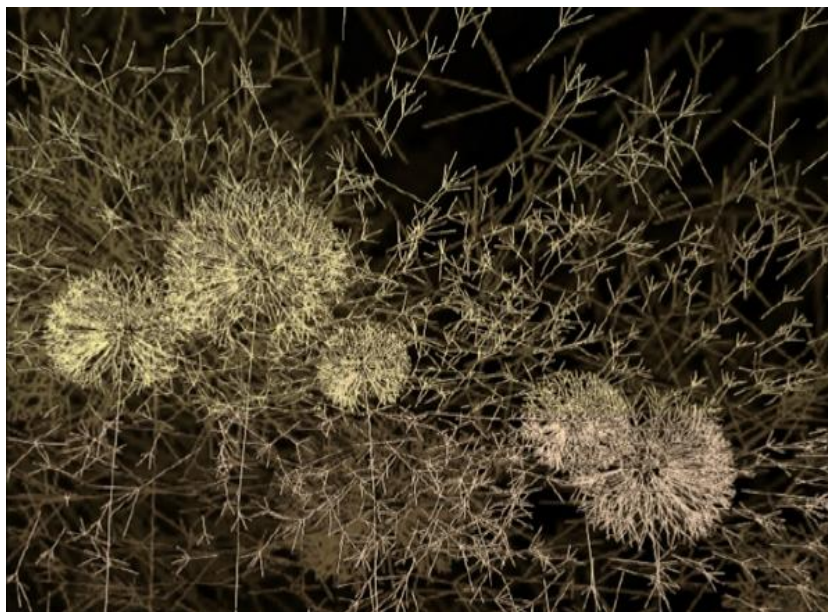


Fonte: Lieser, 2009, p.103.

Em continuidade ao assunto das tecnologias implicadas na produção de trabalhos com a imagem animada, menciona-se a obra *Les Pissenlits* (2006), de Edmond Couchot e Michel Bret (Figura 7), remetendo a conceituar a *arte interativa*. Dentre o campo vasto de teorias a respeito de interatividade, opta-se por apenas apresentar uma definição a fim de contextualizar a produção em arte e tecnologia apontada acima. Entende-se que a arte interativa envolve uma criação coletiva que demanda a co-autoria e que só tem existência mediante a interação do espectador com a obra (COUCHOT *in* DOMINGUES, 1997)¹⁷.

¹⁷ COUCHOT, Edmond. A arte ainda pode ser um relógio que adianta? O autor, a obra e o espectador na hora do temporal. *In*: DOMINGUES, Diana (org.). **A arte no século XXI: a humanização das tecnologias**. São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1997.

Figura 7 – “Les Pissenlits” (2006). Edmond Couchot e Michel Bret. Obra interativa.



Fonte: < http://www.archives-video.univ-paris8.fr/images/Les_pissenlits.jpg>

A obra de Couchot e Bret integra a exposição intitulada “Arte Cibernética – Coleção Itaú Cultural” que faz parte do projeto do Instituto Itaú Cultural que, por sua vez, tem como propósito motivar a produção de conteúdo que concilie a tecnologia, a cultura e a arte. A obra pode ser descrita da seguinte forma:

A força e a duração do sopro do espectador determinam os movimentos das sementes de um dente-de-leão, que realizam trajetórias complexas e diferentes. As imagens resultam da interação entre o sopro humano e um objeto virtual – no caso, uma flor. O conceito da “primeira interatividade” realiza-se nesta obra clássica, que até hoje influencia artistas do mundo inteiro¹⁸.

Diante do exposto, percebe-se que existem diversas formas de experimentar a imagem em movimento, até mesmo pela interatividade. A imagem permite ser manipulada de muitas maneiras e dentre elas, intermediada pela máquina. Muitas propostas artísticas fazem uso do computador como meio de viabilizá-las.

Pensando nas propostas artísticas que envolvem a questão da interatividade, convém trazer a possibilidade da Gamearte. No campo da arte e tecnologia, a Gamearte trata-se de um game que busca uma experiência diferente daquela apresentada pela indústria de entretenimento que visa interesses comerciais, isto é,

¹⁸ Fonte: <<http://www.itaucultural.org.br/programe-se/agenda/evento/arte-cibernetica-colecao-de-arte-e-tecnologia-do-itaucultural/>> Acesso em: 18 mai. 2016.

o propósito está na poeticidade e não no resultado que objetiva a vitória ou a derrota. Há uma interação entre arte e game (MACIEL; VENTURELLI, 2008).

Em relação a presença da máquina nas poéticas artísticas, pode-se dizer que as animações, de modo geral, utiliza-se o recurso do computador ou computação gráfica para elaborar ou finalizar os trabalhos. No processo, envolve a manipulação das imagens. Assim, cabe acrescentar sobre a particularidade da imagem em permitir sua alteração estrutural, de modo a atender propósitos artísticos com fins criativos. Segundo Plaza e Tavares (1998, p. 208), “o cinema está para a montagem e edição, como a computação gráfica está para a interpolação”. A imagem interpolada agrega, no seu processo de realização, uma natureza metamórfica. Este processo está inserido nas regras sintáticas do programa de computador. As técnicas para sua execução apoiam-se na interpolação de duas imagens estabelecidas. Quem opera concede as “imagens-chave” e o computador efetua os passos intermediários da transformação. Esta transformação diz respeito à modificação, no tempo e no espaço, “das curvas modeladoras do contorno das imagens, as quais determinam a trajetória e a dinâmica dos pontos entre cada passo da metamorfose” (ibid, p. 208).

Arlindo Machado, neste sentido, contribui para entendimento sobre a maleabilidade da imagem eletrônica.

Diferentemente das imagens fotográficas convencionais, rígidas e resistentes em sua fatalidade figurativa, a imagem eletrônica resulta muito mais elástica, diluível e manipulável como uma massa de moldar. Determinados algoritmos de computação gráfica específicos para a manipulação da imagem fotográfica permitem hoje intervir sobre as figuras e distorcê-las de todas as formas, sem que verdadeiramente haja limites para esse gesto desconstrutivo (MACHADO *apud* FERREIRA, 2006, p. 440).

Diante da evolução dos meios que envolvem a manipulação da imagem como, por exemplo, o recurso da computação gráfica, é importante mencionar o pensamento do filósofo alemão Walter Benjamin (1892-1940) sobre reprodutibilidade técnica da obra de arte que inclui não somente o advento da fotografia, mas também do cinema. Benjamin (2003) diz que o cinema é oposto à aura, uma vez que a essência dessa arte é a reprodução e, assim sendo, nela não há o “aqui e agora” que caracteriza o evento aurático. E não sendo possível copiar a aura, o cinema que tem por primazia a cópia, é antiaurático por excelência. Vale dizer que as propostas artísticas na contemporaneidade (principalmente, envolvendo arte e tecnologia)

visam romper com esse passado regido pelas regras ditadas pelo caráter único e original da obra de arte.

Cabe ainda destacar que com a chegada do computador e a incorporação das tecnologias digitais na produção cinematográfica, possibilitaram um avanço significativo das técnicas de animação. Mesmo que a tecnologia, de modo decisivo, esteja presente na mentalidade contemporânea, torna-se saudável para o artista buscar, por meio de sua poética, sempre ir além, isto é, não basta fazer uso das tecnologias se, conjuntamente, não houver uma busca pela qualidade técnica e, sobretudo, artística. O computador, como destaca Plaza e Tavares (1998), deve funcionar para o artista como um amplificador da sua imaginação.

1.2 OUTRAS ATRAÇÕES DIANTE DA MONTAGEM

Para se pensar a montagem cinematográfica e o papel que ela desempenha na produção fílmica, faz-se necessário entendê-la desde os primeiros discursos sobre o assunto.

Primeiramente, antes de se avançar no texto falando da trajetória da montagem ao longo de sua história, convém conceituar um termo essencial que é o princípio da ideia de montagem, isto é, a respeito do que seja o *plano*. Tradicionalmente, é comum dizer que um filme é constituído de sequências (unidades menores dentro dele, marcadas por seu papel dramático e/ou sua localização na narrativa). Cada sequência seria formada de cenas (cada um dos elementos munidos de unidade espaço-temporal). A partir daí, foi definida a *decupagem* como “o processo de decomposição do filme (e, portanto, das sequências e cenas) em planos” (XAVIER, 2014, p. 27). O plano diz respeito a cada tomada de cena, isto é, o tamanho de filme contido entre dois cortes, então o plano é um seguimento ininterrupto da imagem.

Com o propósito de contextualizar a montagem cinematográfica, parte-se da *decupagem clássica*. O autor exemplifica a decupagem clássica mencionando o “teatro filmado”¹⁹. Considerando uma cena desenrolada dentro de um mesmo espaço e avançando continuamente no tempo, sem alterações, suponha-se que

¹⁹ “Teatro filmado” se submete às convenções dramáticas e às próprias condições de compreensão do espetáculo teatral, ou seja, o espectador possui uma única visão frontal no tocante à encenação (XAVIER, 2014).

outra cena em outro espaço deve seguir-se a esta para a continuidade da história. A criação provável de ser adotada seria a de filmar num único plano de conjunto a primeira cena e só cortar na oportunidade da transição para outro espaço. O corte se justifica pela mudança de cena e a rápida continuidade, sem perda de ritmo, estaria precisamente possibilitada pelo corte. Fala-se então em uma montagem elementar em que a descontinuidade espaço-temporal no nível da *diegese*²⁰ estimula e pede o corte. Nesse sentido, a montagem, inevitavelmente, se faz necessária quando a descontinuidade é imprescindível para a representação de acontecimentos separados no espaço e no tempo, não desrespeitando a integridade de cada cena em particular.

A guinada estabelecida pelo corte de uma imagem e sua mudança abrupta por outra imagem é um movimento em que, segundo Xavier (2014), pode ameaçar a “semelhança” da representação diante do mundo visível e, mais seguramente ainda, a crise da “objetividade” contida na indexalidade ou contexto da imagem. As imagens de modo individual foram registradas na película como decorrência de um processo físico “objetivo”, porém a justaposição de duas imagens é resultado de uma interferência humana por meio da manipulação que se dará através da montagem. Essa descontinuidade do corte dá abertura para uma ruptura com a semelhança. A montagem interfere, destaca o autor, no “efeito de janela”²¹. Em contrapartida, a *decupagem clássica* busca a neutralização da descontinuidade visual intitulada pelo autor de descontinuidade elementar, ou seja, tornar a montagem invisível.

Após 1914, principalmente nos Estados Unidos, juntamente com os princípios da montagem invisível foi cuidadosamente pensado um mundo a ser observado por meio da “janela” do cinema. A tendência do pensamento era voltada a controlar tudo, em conformidade com a concepção do objeto cinematográfico como produto de fábrica (XAVIER, 2014).

Assim, foram reunidos três elementos básicos para possibilitar o efeito naturalista: (1) a *decupagem clássica* capaz de produzir o ilusionismo e desencadear o mecanismo de identificação; (2) criação de um método de interpretação dos atores dentro de princípios naturalistas, dando preferência pela filmagem em estúdios, com

²⁰ Segundo Xavier (2014), *diegese* é tudo que diz respeito ao mundo representado.

²¹ O cinema narrativo clássico é o cinema do “efeito janela” (um cinema que se diz uma janela para o mundo) que tem como objetivo mostrar o mundo como ele é aos seus espectadores (CAMPOS, 2009).

cenários também elaborados segundo princípios naturalistas; (3) a opção por histórias próprias dos gêneros narrativos, de leitura fácil e de popularidade comprovada.

Tudo neste cinema caminha em direção ao controle total da realidade criada pelas imagens – tudo composto, cronometrado e previsto. Ao mesmo tempo, tudo aponta para a invisibilidade dos meios de produção desta realidade. Em todos os níveis, a palavra de ordem é “parecer verdadeiro”; montar um sistema de representação que procura anular a sua presença como trabalho de representação (XAVIER, 2014, p.41).

Transitando pelo pensamento dos neo-realistas, a representação dos pequenos fatos e a prática de um cinema de rua oposto ao estúdio eram aspectos relevantes dentro daquilo que eles acreditavam, ou seja, a tática neo-realista, tendo como princípio o fato banal, determina que a significação fundamental deste pequeno fato seja alcançada pela observação exaustiva, pelo olhar meticuloso e persistente.

É preciso confiar na realidade; diante de cada cena, permanecer nela, porque ela pode conter muitos *ecos e reverberações*, pode conter inclusive tudo aquilo de que nós necessitamos. Em cada pedaço de realidade estão contidos todos os ingredientes capazes de nos revelar o que podemos saber sobre o real na sua totalidade. Ou seja, cada fragmento representa o todo; *o expressa*. E uma verdade essencial sobre o homem ou a sociedade pode ser alcançada desde que eu saiba perceber o detalhe, o instante, de modo peculiar (XAVIER, 2014, p. 74).

Nessa direção, surge o olhar de André Bazin. Ele rompe com os teóricos da vanguarda uma vez que vê o caminho do cinema avançando rumo a um estilo narrativo cada vez mais realista. Bazin faz oposição aos teóricos russos minimizando o papel da montagem na produção cinematográfica; a significação designada pela combinação de imagens deixa de ser o eixo fundamental na arte cinematográfica. Assim, ele vai centrar na continuidade em sentido completo, ou seja, não somente em nível lógico (consistência no desenvolvimento das ações), bem como no nível da percepção visual (desenvolvimento contínuo da imagem sem cortes). O teórico, dentro dos limites do cinema narrativo, vai combater a decupagem clássica destacando os filmes de sua época que, no seu entendimento, apontavam para a superação de tal método e possibilitava uma nova visão no desenvolvimento da representação realista (XAVIER, 2014).

Seguindo nessa linha de pensamento, pode-se dizer que a imagem na tela comprovava a existência natural da realidade e não a realidade do autor do processo que transmitia ao filme ou do espectador onde este acontecia. Bazin dizia que o recorte que restringe a imagem na tela atuaria como uma janela, e não como uma moldura de um quadro. Conforme Hébert²² (1988 *apud* GRAÇA, 2006, p. 70), “a tela não é uma moldura de um quadro, mas um esconderijo que só deixa ver uma parte do acontecimento”.

Graça (2006, p. 70) acrescenta que a tela operaria como uma abertura para aquele que vê. “Para aquele que filma presumiria clarividência: uma visão una, coerente e homogênea do mundo. Sem contradição”.

Convém ainda trazer um conceito fundamental desenvolvido por Bazin, isto é, o *plano-sequência* que se trata de um único e longo plano. O teórico focaliza na “profundidade de campo”²³ que, segundo ele, tornou-se possível pela evolução técnica dos aparelhos e da película sensível. Bazin aponta a preferência do cinema moderno pelo uso de movimento de câmera e pela exploração da profundidade de campo de maneira a substituir os contínuos cortes do cinema clássico pelo fluxo ininterrupto da imagem. Ele vê essa questão da continuidade como algo ligado ao que está disponível aos olhos, não há necessidade de manipulação. Segundo Xavier (2014, p.83), “o cinema não fornece apenas uma imagem (aparência) do real, mas é capaz de constituir um mundo ‘à imagem do real’”. Conforme o autor, essa reprodução de um mundo à imagem do real não é visto apenas como uma possibilidade do cinema, mas é fundamental à sua natureza.

Nessa perspectiva, Bazin (2014) destaca que quando o fundamental de um acontecimento fica dependente de uma presença concomitante de dois ou mais elementos da ação, a montagem é proibida.

Por exemplo, Lamorisse podia mostrar, como o fez, em close, a cabeça do cavalo virando-se para o menino como para lhe obedecer, mas ele deveria, no plano precedente, ligar pelo mesmo enquadramento os dois protagonistas (*ibid*, p. 92).

²² Pierre Hébert (1944-), cineasta e artista visual canadense. (Fonte: <https://pierrehebert.com/en/about/biography/>).

²³ A profundidade de campo permite que cenas inteiras sejam tratadas em uma única tomada, podendo a câmera permanecer até mesmo imóvel (BAZIN, 2014).

O teórico enfatiza que não quer dizer que se tenha que retornar obrigatoriamente ao plano-sequência, nem mesmo abrir mão dos recursos expressivos e as prováveis facilidades da mudança de plano. As observações pontuadas não têm por objeto a forma, mas a natureza da narrativa ou, mais precisamente, certas interdependências da natureza e da forma.

Avançando rumo ao cinema desconstrução de Eisenstein, convém ainda mencionar, em breves palavras, a direção tomada pelo discurso da vanguarda. Há identificação com o antirrealismo, investindo contra a própria ideia de representação (mimese), aponta XAVIER (2014).

Assim, em contraponto ao pensamento de Bazin, surgem as ideias de Eisenstein, que, em seu artigo-manifesto intitulado *Montagem de atrações*²⁴ (1923) fala de dois estilos de teatro: o narrativo-representativo (próprio à ala direita da produção teatral) e o teatro de *agit-atrações*, esclarecedor de uma prática teatral conciliável com as exigências ideológicas da revolução. Para Eisenstein, segundo Xavier (2014), frente a qualquer espetáculo, torna-se necessário apontar para o espectador a direção desejada. Considerando tal propósito revolucionário, o teatro naturalista não estaria preparado com os recursos necessários justamente por estar preso à imitação do fato e ao emprego dos elementos de encenação para a criação de “atmosfera” ele não seria eficiente no debate das implicações ideológicas daquilo que estaria retratado pelo espetáculo.

Para o autor, Eisenstein não compartilha das ideias trazidas pela decupagem clássica. Ele atua decididamente no desenvolvimento das ações e não se importa com a “integridade” dos fatos representados, porém com a plenitude de um raciocínio feito através de imagens quer baseada em metáforas²⁵, elementos simbólicos ou de diferentes conexões abstratas entre os planos. No seu discurso, seguidamente interrompe o fluxo de acontecimentos e realiza suas reflexões, dirigindo abertamente a leitura do espectador. Eisenstein introduz elementos que não pertencem ao espaço da ação, a interferência aberta do narrador, a incorporação de sequências inteiras de discurso não-narrativo e a montagem dos próprios acontecimentos plenamente fora das leis de continuidade. Estes são

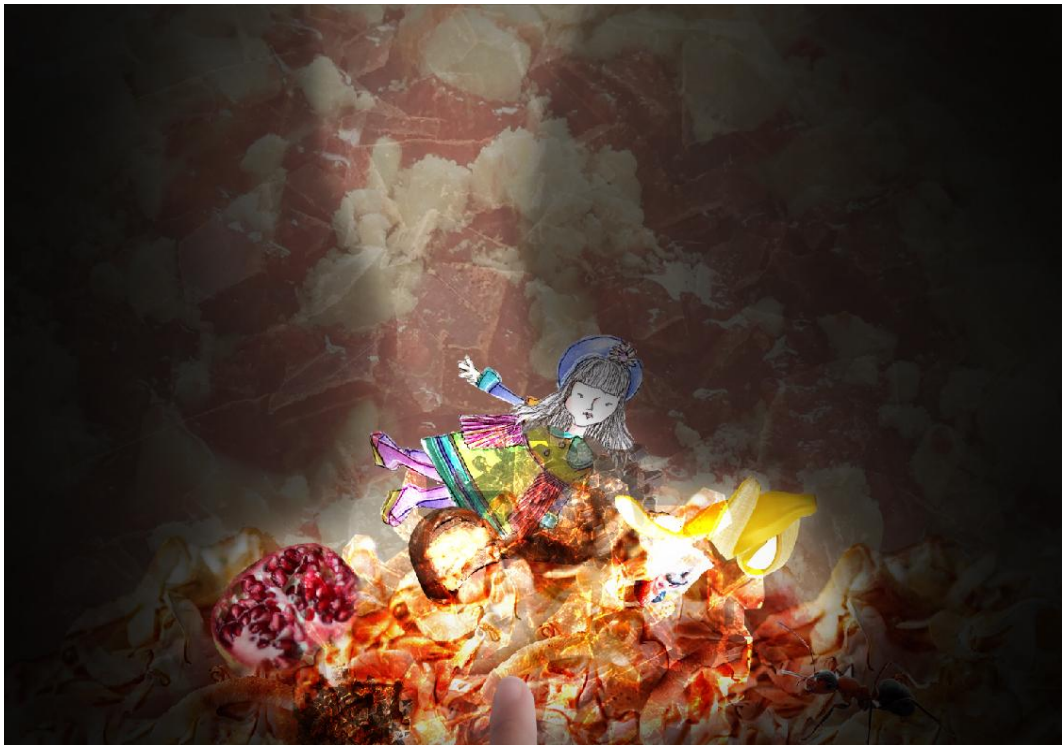
²⁴ Segundo Xavier (1983, p. 191), a montagem de atrações é um novo procedimento em que “a montagem está livre de ações (atrações) arbitrariamente escolhidas e independentes (também exteriores à composição e ao enredo vividos pelos autores), porém com o objetivo preciso de atingir um certo efeito temático final”.

²⁵ Metáfora: aproximação/justaposição de duas imagens ou mais (MARTIN, 2009).

exemplos de seu método não realista de representação. Em *A greve* (1925), o matadouro não pertence ao espaço da ação em que acontece o massacre dos operários; a montagem o insere pela intenção do narrador fazer uma metáfora. Já em *Potemkin* (1926) o espaço-tempo, na sequência da escadaria de Odessa, construído na representação do massacre está longe de imitar qualquer desenvolvimento natural e contínuo das ações (XAVIER, 2014).

Foi pensando nessa abordagem de Eisenstein a respeito de pensar através de imagens que foi projetada, por exemplo, a situação que envolve a personagem *Veruska*. A ideia de trazer o lixo, que também faz parte da história original, porém não é mostrado e sim subentendido, denuncia essa “pobreza de espírito” da menina, como elemento simbólico. Por esse caminho, destaca-se também a questão da montagem que acontece pelo choque de planos evidenciados nas transparências e sobreposições. Cabe destacar que esse comportamento se distancia consideravelmente da decupagem clássica, da montagem naturalista e da montagem realista (Figura 8).

Figura 8 – Veruska caindo sobre o lixo, em uma das etapas da animação “Chocollates Wonka”.



Fonte: Arquivo pessoal

Nesse contexto, segundo Aumont *et al* (2012), o cineasta irá pensar o filme menos como representação do que como discurso articulado, sendo que sua reflexão sobre a montagem consiste propriamente em precisar essa “articulação”. Raciocinando dessa forma, traz a noção de *fragmento* e nele caracteriza a unidade fílmica. O fragmento define-se “pelas relações, pelas articulações, que apresenta com os outros fragmentos que o cercam” (ibid, p. 82). Assim, a montagem não se trata de fragmentos dispostos em sequência, mas uma ideia que surge do choque entre dois fragmentos distintos.

Pode-se verificar na cena da animação da Veruska já mencionada anteriormente, mas também na animação “Sopa de Repolho”. Busca-se trabalhar com as sobreposições das imagens (choque dos planos) como na sombra que a própria casinha do personagem “Charlie” projeta sobre a parede de pedras logo atrás dela e nos repolhos que rolam sobrepondo-se. O propósito é tornar mais dinâmica a cena (um repolho surge, depois outro, até muitos repolhos aparecerem rolando em direção à casa), enfatizando o volume considerável de repolhos que adentram a casa, com uma velocidade tamanha que mexe com todas suas estruturas. Os repolhos como elementos simbólicos da pobreza, da restrição de alimentos que passa Charlie e sua família (Figura 9). A cena possibilita ao espectador criar outros imaginários dependendo da maneira que ele vivencia a situação, de suas experiências e de suas expectativas diante da animação, conforme destaca AUMONT (1993).

Figura 9 – Quadro da animação “Sopa de Repolho”. Desenho editado em software para edição de imagem, 29, 7 X 42 cm.



Fonte: Arquivo pessoal

Para o cineasta, um fragmento de um filme a ser montado permanece neutro, mesmo que seja parte de uma sequência planejada, até que seja associado a outro fragmento quando inesperadamente obtém e expressa um sentido mais profundo e muito diverso do que o projetado para ele no momento da filmagem.

O plano e a montagem são elementos básicos do cinema, sendo que este último foi tido pelo cinema soviético como o nervo do cinema (EISENSTEIN, 2002a). O cineasta vê a montagem, retomando e reforçando o já foi mencionado, como uma ideia que surge do choque de planos independentes.

Assim, trazendo o conceito de Eisenstein sobre *plano*, pode-se dizer que ele vê o plano como uma *célula* da montagem. A união dos planos constitui a montagem. O cineasta ressalta que o que caracteriza o plano é a colisão, o conflito de duas peças opostas entre si (EISENSTEIN, 2002a).

Contrariamente à montagem do cinema clássico narrativo²⁶, Eisenstein vai trazer a *montagem figurativa*. Trata-se de uma montagem que obstrui o fluxo de acontecimentos e marca a interferência do sujeito do discurso por meio de acréscimos de planos que acabam com a continuidade do espaço diegético, que se transformam em partes constituintes da apresentação de uma ideia. No cinema eisensteiniano, a série de eventos não se submete a uma limitada causalidade linear. Eisenstein fala em “justaposição de planos”, no lugar de encadeamentos.

Esse pensamento surge na prática artística a partir das sobreposições de planos que podem aparecer como transparências, ou seja, uma imagem vir de encontro à outra imagem. Na cena denominada “Plantação de repolho”, da animação intitulada “Sopa de Repolho”, repolhos surgem por todos os lados, rolam, brotam, caem e voltam a brotar continuamente potencializando o drama pelo qual passa a família de Charlie. Nesse sentido, a troca de planos do fundo da animação: ora mais claro, ora mais escuro, destaca mais uma vez a dramaticidade da cena (Figura 10). A cena foi pensada justamente para que o espectador tivesse a oportunidade de experimentar as possibilidades da imagem em movimento que, por exemplo, difere muito daquela em que a narrativa é o ponto central. Essa situação desafia esse espectador a pensar através daquilo que ele vê.

²⁶ Convém aqui mencionar que, segundo Martin (2009), a montagem narrativa trata-se do aspecto mais simples e imediato da montagem, que está em reunir, em uma sequência lógica ou cronológica e com o objetivo de contar uma história, planos que adquirem individualmente um conteúdo fatural e colabora desse modo para que a ação evolua do ponto de vista dramático (o encadeamento dos elementos da ação conforme uma realidade de causalidade) e psicológico (o entendimento do drama pelo espectador).

Figura 10 – Quadro da animação “Sopa de Repolho”. Desenho editado em software para edição de imagem, 29, 7 X 42 cm.



Fonte: Arquivo pessoal

Nesse contexto, conforme Eisenstein (2002b), os “esquerdistas” da montagem ficaram perplexos com a descoberta de que “dois pedaços de filmes de qualquer tipo, colocados juntos, inevitavelmente criam um novo conceito, uma nova qualidade, que surge da justaposição” (ibid, p. 14). Esta, não é um aspecto particular do cinema, destaca o cineasta, mas um acontecimento identificado sempre que se trabalha com a justaposição de dois acontecimentos ou objetos (Figura 11).

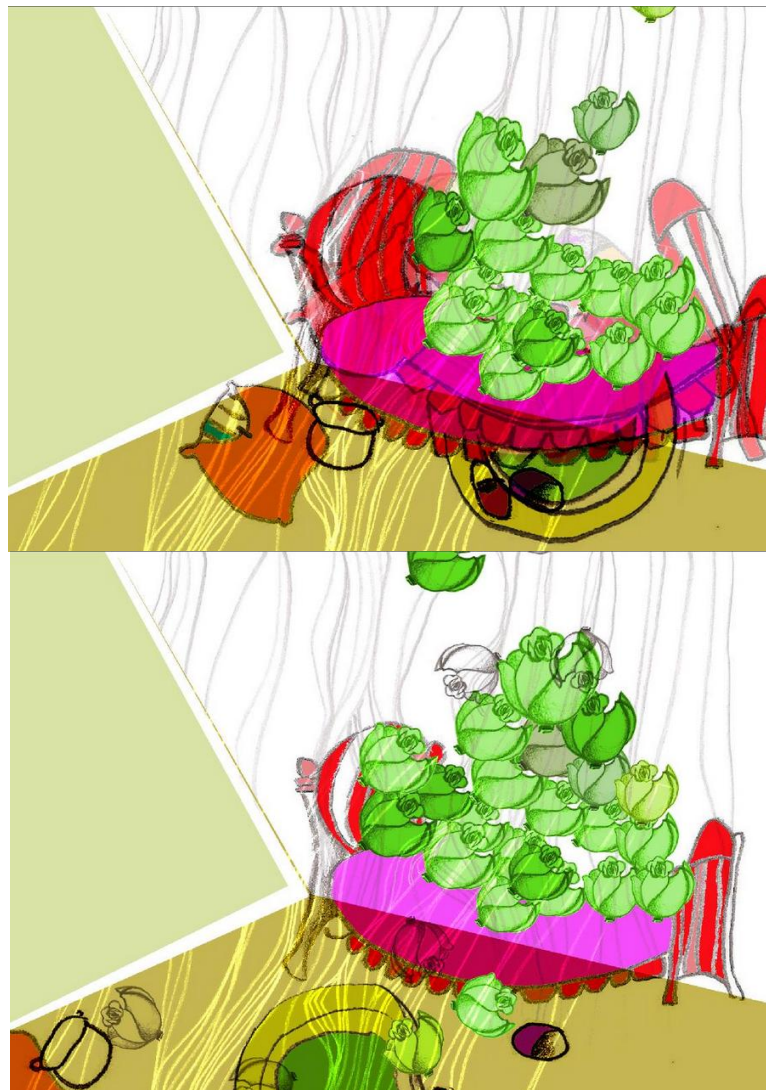
Figura 11 – A greve (1925). Sergei Eisenstein



Fonte: <http://www.escrevercinema.com/o_trator_e_a_locomotiva.htm>

Por esse viés, reportando à animação “Sopa de Repolho”, na cena da cama dos avós de Charlie, busca-se explorar mais uma vez a força da imagem do repolho. Eles se acumulam sobre cama que estava curvada pelos anos (vinte anos) que os avós do menino se encontravam sobre ela. O peso dos repolhos acaba forçando a cama voltar a sua posição horizontal, ao mesmo tempo em que muitos repolhos carregam tudo pela frente. A montagem fica mais evidente quando se percebe as transparências e sobreposições (Figura 12). Convém destacar que a subjetividade inerente a todas as cenas da animação, potencializa a imaginação. Esse quadro é mais um exemplo da abertura a muitas interpretações que a imagem possibilita ao espectador e o convida pensar através dela.

Figura 12 – Quadro da animação “Sopa de Repolho”. Desenho editado em software para edição de imagem, 29, 7 X 42 cm.



Fonte: Arquivo pessoal

Nesse sentido, Eisenstein (2002b) enfatiza também que, as pessoas estão habituadas a fazer uma síntese conclusiva absoluta e visível na oportunidade de quaisquer objetos isolados serem colocados lado a lado ao alcance de seus olhos. Um exemplo dessa afirmativa é o fato de se ter no campo de visão uma mulher de luto chorando ao lado de um túmulo, logo se deduz, precocemente, que se trata de *uma viúva*, considerando os padrões estabelecidos. Porém, na fábula *A viúva inconsolável*, de Ambrose Bierce, o homem por quem a mulher chora a morte não se trata de seu marido, mas de seu amante. Outro exemplo disso é observado na charada: “O corvo voou enquanto um cachorro sentou-se em seu rabo. Como isso é possível?” (EISENSTEIN 2002b, p. 14). Geralmente, relacionam-se os elementos justapostos e se sintetiza, levando a uma unidade. Assim, entende-se por resposta à questão como se o cachorro sentasse sobre o rabo do corvo, sendo que na verdade existem duas ações distintas: o corvo voa enquanto o cachorro senta no próprio rabo.

Para o cineasta, reforçando o já mencionado anteriormente, a justaposição de dois planos isolados, unindo-os, não se trata da soma de um plano mais outro plano, mas do *produto*. Isso, porque em toda a justaposição dessa natureza o resultado é *qualitativamente* distinto de cada elemento visto isoladamente.

Na época, a crítica direcionada ao cineasta surgiu pelo fato da reunião de dois fragmentos de montagem de um filme, independente de serem relacionados entre si, criar “uma terceira coisa” e se tornarem correlatos (EISENSTEIN, 2002b).

Com o propósito de detalhar um pouco mais a montagem na visão eisensteiniana, segue as diferentes categorias formais de montagens citadas por Eisenstein (2002a): a montagem métrica, a montagem rítmica, a montagem tonal, a montagem atonal e a montagem intelectual.

Na montagem métrica a característica fundamental são os *comprimentos absolutos* dos fragmentos. E os fragmentos são únicos de acordo com seus comprimentos. A tensão é alcançada pelo resultado da aceleração mecânica, ao tornarem menores os fragmentos, ao mesmo tempo conservando as proporções originais (EISENSTEIN, 2002a). Existe outra possibilidade de montagem métrica, ou seja, alternando dois fragmentos de comprimentos diversos em conformidade com os dois tipos de conteúdo destes fragmentos. Neste tipo de montagem métrica, o conteúdo no interior do quadro do fragmento encontra-se submetido ao comprimento

absoluto do fragmento. Um exemplo desta montagem diz respeito à manifestação patriótica em *O fim de São Petersburgo*²⁷.

A montagem rítmica (ou emotiva-primitiva)²⁸ fala da importância de considerar tanto os comprimentos dos fragmentos como o conteúdo dentro do quadro. O comprimento real deriva da particularidade do fragmento e de seu comprimento projetado conforme a estrutura da sequência. Existe a possibilidade de total identidade métrica dos fragmentos com suas dimensões rítmicas, resultantes da junção dos fragmentos segundo seu conteúdo. A tensão formal pela aceleração é alcançada reduzindo os fragmentos em concordância não apenas com o plano fundamental, mas também pelo rompimento deste plano (EISENSTEIN, 2002a).

A sequência da “escadaria de Odessa”, em *Potemkin*, é um exemplo claro disto. Nela a marcha rítmica dos pés dos soldados descendo as escadas viola todas as exigências métricas. Esta marcha, que não está sincronizada com o ritmo dos cortes, chega sempre fora de tempo, e esse mesmo plano se apresenta como uma solução completamente diferente em cada uma de suas novas aparições (ibid, p. 81).

Outro exemplo, segundo ainda *O encouraçado Potemkin*²⁹ (1925), trata-se da sequência da escadaria de Odessa, isto é, os soldados marcham escadaria abaixo em uma direção do quadro e em seguida percebe-se a população saindo pelo lado oposto do quadro na tentativa de fugir (DANCYGER, 2007).

Em relação à montagem tonal (ou emotiva-melódica), ela está num estágio além da montagem rítmica. Para Eisenstein (2002a), o movimento agora deixa de ser simplesmente uma mudança, passando claramente para uma vibração emotiva de uma ordem superior. O cineasta fala que na montagem rítmica é o movimento dentro do quadro que conduz o movimento da montagem de um quadro a outro. Esses movimentos no interior do quadro podem ser dos objetos em movimento ou do olho do espectador acompanhando as linhas de um objeto estático. Já na montagem tonal, o movimento é verificado num sentido mais abrangente. O conceito de movimentação envolve *todas as sensações do fragmento* de montagem. A

²⁷ *O fim de São Petersburgo* (1927), de V. Pudovkin, sobre a Revolução Russa de 1917. (Fonte: < <https://www.ufmg.br/online/arquivos/018149.shtml>>).

²⁸ A montagem rítmica também recebe o nome de *emotiva-primitiva*, devido o movimento ser mais sutilmente calculado e mesmo que a emoção seja também produto do movimento, o movimento não é uma transformação externa meramente primitiva (EISENSTEIN, 2002a).

²⁹ *O encouraçado Potemkin* (1925), de Eisenstein, registra episódio da Revolução Russa de 1905. (Fonte: < <https://www.ufmg.br/online/arquivos/018149.shtml>>).

montagem é baseada no *som emocional* dominante do fragmento. “O *tom* geral do fragmento” (EISENSTEIN, 2002a, p. 82). Tanto quanto na montagem métrica o fragmento na montagem tonal pode ser medido com a mesma precisão, porém de maneira diferente e as quantidades a serem medidas não são as mesmas. Recorrer a combinações de diferentes graus de suavidade de foco ou graus diversos de “agudeza” seria um exemplo característico da montagem tonal.

Um exemplo: a “sequência da neblina” em *Potemkin* (antecedendo o lamento da massa sobre o corpo de Vakulinchuk). Aqui a montagem baseou-se exclusivamente no *som* emocional dos fragmentos – nas vibrações rítmicas que não afetam alterações espaciais. Neste exemplo é interessante o fato de, ao lado da dominante tonal básica, uma dominante *rítmica* secundária, acessória, também estar agindo. Isto liga a construção tonal da cena à tradição da montagem rítmica, cujo desenvolvimento posterior é a montagem tonal. E, como a montagem rítmica, esta também é uma variação especial da montagem métrica (ibid, p. 82).

Outro exemplo de montagem tonal descreve “na sequência da escadaria de Odessa, a morte de uma jovem mãe e a descida descontrolada do carrinho de bebê escada abaixo destacam a profundidade da tragédia” (DANCYGER, 2007, p. 22).

Ao iniciar falando da montagem atonal, Eisenstein (2002a) salienta o fato dessa montagem ser o desenvolvimento mais evoluído no percurso da linha de montagem tonal. Ela se difere da montagem tonal “pelo cálculo coletivo de todos os apelos do fragmento” (ibid, p. 84). Segundo o autor, as quatro categorias anteriores são *métodos de montagem*. Elas passam a ser *construções* de montagens precisamente quando entram em conflito uma com as outras e cada uma vai crescendo organicamente a partir da outra. Dessa maneira, a passagem da métrica para a rítmica aconteceu no conflito entre o comprimento do plano e o movimento dentro do plano. Já a montagem tonal surge do conflito entre as concepções rítmicas e tonais do plano. E, por sua vez, a montagem atonal ocorre do conflito entre o tom principal do fragmento e uma atonalidade. Nesse sentido, Dancyger (2007) contribui com o assunto mencionando que a montagem atonal reúne as montagens métrica, rítmica e tonal, manipulando o tempo do plano, ideias e emoções com o objetivo de conseguir o efeito almejado no público. Na sequência da escadaria de Odessa, a consequência do massacre é uma violência contra as pessoas. Planos que destacam os exageros da utilização da força pelo exército e a exploração de cidadãos abatidos assinalam a mensagem.

A montagem intelectual é fruto de sons e atonalidades de um tipo intelectual, ou seja, conflito-justaposição de sensações intelectuais associativas (EISENSTEIN, 2002a). Este tipo de montagem, segundo Dancyger (2007), aborda a introdução de ideias em uma sequência de grande carga emocional. Exemplificando a montagem intelectual, pode-se trazer a cena de *Outubro* (1928). George Kerensky, líder menchevique da primeira Revolução Russa, sobe as escadas tão rapidamente quanto sobe na linha de poder posteriormente à queda do czar. Alternadamente com as imagens de sua ascensão, existem planos de um pavão mecânico arrumando suas penas: Eisenstein mostra uma interpretação de Kerensky como político.

Em relação ao cinema intelectual de Eisenstein pode-se dizer que, segundo Xavier (2014), trata-se de um cinema antinaturalista baseado na montagem e na força da composição pictórica. O cinema intelectual é contrário ao cinema narrativo. O cineasta ainda traz o conceito de *cine-dialética* para reforçar seu posicionamento, isto é, o cinema como espaço determinado da fusão entre o sentir e o pensar.

Na presente proposta de pesquisa, busca-se a fragmentação em detrimento da narrativa linear visando o pensamento de Eisenstein. O foco está na ideia e não na história narrativa. Esse conjunto de atitudes frente ao trabalho poético possibilita outra experiência que é particular a cada espectador, visto que as experiências são desiguais. Nesse sentido, reforçando o já dito por Aumont (1993), a imagem possibilita diversas interpretações relacionadas ao imaginário de cada um.

Na direção de uma proposta cine-dialética, é necessário, destaca Xavier (2014), que o filme em seu todo abandone a relação costumeira que mantém com o cinema ligado à decupagem clássica, assim o espectador terá a oportunidade de experimentar esta nova proposta.

Eisenstein está muito longe de aderir um realismo compreendido como projeção objetiva da realidade social na tela, segundo Xavier (2014), pois ele defende a proposição do *parti-pris*, ou seja, refletir sobre o que se está produzindo antes mesmo de se começar o trabalho. O cineasta destaca que o cinema é um discurso e é ideológico.

Nesse sentido, pode-se trazer mais uma vez a animação “Sopa de Repolho” que segue a seguinte dinâmica: (a) na “plantação de repolho”, os vegetais estão em constante movimento de surgir, desaparecer e voltar a surgir na cena; (b) na sequência, na cena da “casinha”, aqueles repolhos do primeiro quadro da animação rolam colina abaixo e entram na casa; (c) os repolhos se acumulam sobre a cama e

ganham o chão levando tudo pela frente; (d) eles atingem o fogão e as panelas batendo contra a parede e cobrindo todo o espaço (Figura 13). Depois eles se deslocam para fora da cena. Tudo isso com o objetivo de refletir sobre quais dos caminhos se quer seguir por meio da imaginação proporcionado pela fragmentação ficcional. A intenção primeira é pensar antes mesmo de dar início ao trabalho. Ao mesmo tempo, busca explorar a questão da montagem. Ela é experimentada de modo diferenciado, isto é, não só surge na composição do quadro, como também na sua apresentação: embora autônomas (serão projetadas separadamente), as cenas da animação complementam umas as outras, além de trabalhar a fragmentação da ideia (não linearidade). Essa disposição da animação será melhor detalhada no capítulo terceiro sobre cineinstalação.

Figura 13 – Quadro da animação “Sopa de Repolho”. Desenho editado em software para edição de imagem, 29, 7 X 42 cm.



Fonte: Arquivo pessoal

Tendo como proposta um cinema que “pensa por imagens” contrário de “narrar por imagens”, Eisenstein tem consciência dos obstáculos a enfrentar, porém está certo de que as tensões existentes entre o entendimento naturalista, vindo da semelhança de cada imagem com as aparências do real, e a leitura dialética, criada pela “montagem de atrações”, produzem valiosas respostas considerando a última.

Por esse viés, a obra eisensteiniana destaca a importância de influenciar o espectador cujo sistema tem em comum, apesar da enorme diversidade, a estimativa de certa analogia entre os processos formais do filme e o funcionamento do pensamento humano. Nesse contexto, o cineasta, nos anos 1920, aproxima-se da “reflexologia” que visualiza o comportamento humano inserido em um vasto número de fenômenos básicos como estímulo/reação. Nesse sentido, Eisenstein se vê tentado pela ideia de que se pode prever o efeito elementar de todos esses estímulos e, assim, dominar o efeito psicológico produzido pelo filme. Porém, mais tarde, ele vai buscar a analogia funcional entre o filme e o pensamento em representações menos mecânicas do último. Isso o levaria a defender a ideia de um “êxtase” fílmico que diz respeito a “uma saída de si” do espectador que o levaria a aderir afetiva e intelectualmente ao filme (AUMONT *et al*, 2012).

No decorrer do texto dissertativo, objetivou-se destacar o pensamento de Eisenstein, justamente por se relacionar diretamente com a proposta de pesquisa. Diante do exposto e ao longo das reflexões, surge o seguinte questionamento: *o que originou o pensamento do cineasta em relação à montagem cinematográfica?* Nesse sentido, Andrew (2002) traz uma interessante contribuição ao apontar qual o princípio do entendimento de Eisenstein sobre a montagem. O *teatro Kabuki* gerou a abordagem referente ao material fílmico. Assim como o seu estudo sobre a *poesia haikai* (ou *Haiku*, é uma forma curta de poesia japonesa em que a essência é o corte) o levou a uma compreensão da montagem. No próprio “alfabeto” da língua japonesa, o cineasta percebeu os fundamentos da dinâmica do cinema, visto que um ideograma trata-se da colisão entre duas ideias, ou atrações. No cinema, os sentidos identificam as atrações, contudo, o significado cinemático só surge quando a mente supera o entendimento para atentar à colisão dessas atrações. Cada frase de um poema haikai pode ser concebida como uma atração, e a combinação das frases é a montagem. (Figura 14). “A colisão de atrações de verso para verso produz o efeito psicológico unificado que é a marca do haikai e da montagem” (ibid, p. 53).

Figura 15 – Escrita japonesa.

ア阿	イ伊	ウ宇	エ江	オ於
カ加	キ幾	ク久	ケ介	コ己
サ散	シ之	ス須	セ世	ソ曾
タ多	チ千	ツ川	テ天	ト止
ナ奈	ニ仁	ヌ奴	ネ祢	ノ乃
ハ八	ヒ比	フ不	ヘ部	ホ保
マ末	ミ三	ム牟	メ女	モ毛
ヤ也		ユ由		ヨ與
ラ良	リ利	ル流	レ礼	ロ呂
ワ和				ヲ乎
ン尔				

Fonte: < http://www.nipocultura.com.br/wp-content/uploads/2008/04/katakana_origine.jpg>

Como se pode constatar, a montagem é essencial para entender que rumo o filme toma e, assim, quais as implicações estão relacionadas a ele. Ou seja, se o propósito é considerar a montagem como algo imperceptível e que apresente uma narrativa o mais próximo possível do real, temos um discurso fílmico totalmente diferente daquele que pretende uma montagem que seja parte fundamental do seu discurso ao mesmo tempo em que possibilita pensar por meio das imagens ligadas a esta montagem nada linear. Reforçando que o presente estudo liga-se a essa última montagem em que a ideia e a fragmentação são mais importantes do que qualquer narrativa propriamente dita. Essa fragmentação permite o espectador tirar suas próprias conclusões da imagem em movimento apresentada. Não existe um único caminho a seguir, ou seja, há uma pluralidade de interpretações frente à imagem animada.

Por esse caminho, pode dizer que a imagem tem um importante papel para o espectador uma vez que ela se assume como elo entre esse espectador e o universo visual que interfere diretamente na imaginação daquele.

CAPÍTULO 2 NAS DOBRAS DA IMAGINAÇÃO

O cinema de animação está se expandindo no mercado cinematográfico, tendo em vista os filmes bem sucedidos produzidos através das técnicas da animação. Nesse segmento do cinema, juntamente com as diversificadas técnicas, destaca-se a imaginação criadora ligada às histórias, isto é, a fantasia presente na construção imagética encarregada pelo fascínio que favorece a identificação com o público. Os diversos processos de animação dão origem a efeitos estéticos diegéticos e expressivos na concepção dos personagens e nas ambientações das histórias.

Por esse caminho, convém se pensar sobre a definição do que seria *imagem*. Segundo Aumont (1993), a imagem tem várias atualizações potenciais, algumas delas dizem respeito aos sentidos, outras tão somente ao intelecto, como quando se refere do poder que determinadas palavras possuem de “formar imagens”, por uso metafórico, por exemplo. Primeiramente, o conceito de imagem está ligado à ideia de *representação*. Do latim, *imago* quer dizer “representação, cópia, retrato e sombra”. Imagem é uma das maneiras mais primitivas de transmissão do saber e de expressão, da qual o homem se utilizou como meio de comunicação e registros, bem antes da escrita (por exemplo, na arte rupestre desenvolveu maneiras de se comunicar e registrar o seu cotidiano e informações primordiais para a sua realidade). É uma representação que pode se propagar por meio de desenhos, pinturas, gravuras, fotografias ou filmes.

A imagem pode ser captada pelo olho humano e formada pelo cérebro ou criada pela mente através da imaginação. A imagem pode ser considerada também como uma forma de diálogo, de comunicação não verbal.

Nessa perspectiva, pode-se considerar o cinema uma consequência do desejo do homem do passado de ver a imagem como modo de propagação do conhecimento, da cultura e da arte. A imagem é um veículo de reflexão sobre a sua condição existencial e evolutiva. Na contemporaneidade, por exemplo, ela pode ser manipulada de muitas maneiras com mediação da máquina e da tecnologia (AUMONT, 1993).

Diante do exposto, percebe-se que a imagem desempenha a função de elo ou conexão entre o indivíduo e o universo exterior. Ela oportuniza trazer à tona

questões do imaginário que remete ao pensamento de (re)construção e, ao mesmo tempo, de descoberta de imagens. O envolvimento afetivo que diz respeito à relação imagem/espectador destaca as vivências que esse experiencia com a imagem e seu entorno.

A obra cinematográfica é favorável para fomentar o imaginário nos seus espectadores. Nesse sentido, Maciel (*in* PARENTE, 1993, p. 254), ressalta que “no cinema, a imagem imagina. O cinema silencia, cria ausência, segredo, suportes para a imaginação...”. Dessa forma, concordando com Aumont (1993), a imagem, embora seja universal, é também e sempre particularizada. Neste aspecto, é potencialmente artística.

2.1 OUTRAS HISTÓRIAS IMAGINADAS

A imagem exerce papel de descoberta do visual permitindo o seu aperfeiçoamento, ou seja, serve de mediadora na nossa relação com o mundo visual. A imagem vincula-se à imaginação que, na visão de Vilém Flusser³⁰ (1920–1991), “é a capacidade de fazer e decifrar imagens” (FLUSSER, 2009, p. 7).

Ao pensar a arte diante da possibilidade de oportunizar outros imaginários ao espectador a partir da produção poética, Aumont (1993) traz uma contribuição significativa neste sentido. O autor delimita sua abordagem dizendo investigar apenas uma das finalidades fundamentais da produção de imagens para que se possa focar na questão do espectador, qual seja, a que surge da ligação da imagem em geral com o domínio do simbólico, colocando-a como mediadora entre o espectador e a realidade.

Nesta direção, Rudolf Arnheim (1904 – 2007), psicólogo alemão, propõe uma tricotomia entre valores da imagem em sua vinculação com o real:

(a) valor de representação (representa coisas concretas “de um nível de abstração inferior das próprias imagens”); (b) valor de símbolo (representa coisas abstratas de “um nível de abstração superior das próprias imagens” que envolve a aceitabilidade social dos símbolos representados); (c) valor de signo (uma imagem presta-se como signo quando representa um conteúdo cujos caracteres não são visualmente refletidos por ela) (AUMONT, 1993, p. 79).

³⁰ Filósofo tcheco, naturalizado brasileiro.

Aumont (1993) diz que a realidade da imagem é muito mais complexa e existem poucas imagens que se enquadram em apenas uma dessas três atribuições. A grande maioria das imagens participa, em diferentes graus, concomitantemente.

Na prática poética, verificam-se essas situações, por exemplo, na criação dos personagens. *Charlie* usa roupas desgastadas pelo tempo, uma bermuda esfiapada e descalço em pleno inverno o que evidencia sua condição financeira desfavorável (Figura 16). Enquanto *Veruska* em seus trajes bem apresentáveis e pomposos demonstra ótimas condições financeiras/riqueza (Figura 17). Já a *Augustas*, com suas expressivas curvas, remete a quem come demais, é gulosa (Figura 18). *Hortência* é uma menina do campo que adora tortas de amora e suas roupas remetem à ideia de alguém que mora no interior (Figura 19). *Michael Game* é um africano de tribos bem longínquas, porém a tecnologia já chegou lá, ou seja, o menino é viciado em *games* (Figura 20). Os *Lumpa Lumpas*, por sua vez, vestem enormes botas e uma porção de doces pendurados em suas grandes ombreiras (do seu traje), uma vez que eles são os trabalhadores da Fábrica de Chocolate Wonka (Figura 21). E, por fim, o Wonka apresenta um cabelo na cor rosa e roupas extravagantes. Objetiva-se exibir a personalidade irreverente do personagem (Figura 22) No entanto, as características expostas foram projetadas para a criação dos personagens, podendo chegar de outras maneiras no espectador, conforme seu entendimento.

Figura 16 – Charlie.



Fonte: Arquivo pessoal

Figura 17 – Veruska.



Fonte: Arquivo pessoal

Figura 18 – Augustas.



Fonte: Arquivo pessoal

Figura 19 – Hortência e sua versão transformada pela ingestão do chiclete “refeição completa” na fase da torta de amora. Partes desmontadas para animar.



Fonte: Arquivo pessoal

Figura 20 – Michael Game.



Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 21 – Lumpa Lumpas.



Fonte: Arquivo pessoal

Figura 22 – Wonka.



Fonte: Arquivo pessoal

A ideia com a criação dos personagens é trabalhar os detalhes para que o espectador possa acompanhá-los ativando sua imaginação, trazendo a tona suas referências em relação a cada detalhe do desenho. Isso, Aumont (1993) chama de *reconhecimento*.

Convém trazer a escolha dos nomes para os personagens. Na obra de Roald Dahl, Augusto Glupe passa ser *Augustas Glop*; Veroça Sal, *Veruska Pimenta*; Violeta Chataclete passa ser *Hortência Ploc*; Miguel Tevel, *Michael Game* e Charlie Bucket continua *Charlie Bucket*. Wonka também permanece com o mesmo nome. Já os minúsculos homenzinhos Umpa-Lumpas se transformaram em *Lumpa Lumpas*.

Considerando o poder das imagens em relação as inúmeras possibilidades de chegar ao espectador, Aumont (1993) lança uma pergunta: para que a imagem é utilizada? Para o teórico, as “atribuições” da imagem são as mesmas que sempre foram no decurso da história de todas as produções particularmente humanas, que objetivavam estabelecer uma relação com o mundo. Três modos principais dessa relação são atestados: (a) o modo simbólico, primeiramente as imagens se prestavam como símbolos religiosos capazes de evocar uma presença divina (contudo, os simbolismos não envolvem apenas a religiosidade); (b) o modo epistêmico, a imagem carrega informações visuais referente ao mundo podendo ser percebido também em alguns de seus aspectos não visuais (os manuscritos iluminados da Idade Média são bons exemplos dessa função geral de conhecimento); (c) o modo estético, a imagem assume o papel de agradar seu espectador oferecendo-lhe sensações *aisthesis* específicas, ou seja, diz respeito à faculdade de sentir ou compreender pelos sentidos.

Dentro desse conceito de “modo estético”, na prática artística, opta-se por trabalhar com muitas cores e elementos que valorizem o universo infantil e dos doces e chocolates. Convém ainda mencionar que cada personagem vem carregado de uma carga simbólica que se liga a ele pela própria cena criada em torno desse personagem. Um exemplo disso é Veruska, a menina mimada. Ela está inserida num cenário em que protagoniza situações que envolvem abelhas e colmeia. A intenção é travar uma disputa entre a menina (que quer sempre ser atendida em seus caprichos e se coloca no centro das atenções) e a abelha rainha da colmeia³¹

³¹ A relação que se faz da menina Veruska com a abelha rainha é no sentido da figura "majestosa", ou seja, a menina se vê como uma "rainha" e, por essa razão, devendo ser atendida em todas as suas vontades e caprichos.

(Figura 23). Então, a cartela de cores se concentra nas cores quentes e, principalmente, nos amarelos. E, também, trazem-se elementos como potes e favos de mel. Isso tudo permite ao espectador experimentar uma experiência *aisthesis* específica, como bem diz Aumont (1993), e isso dá abertura para a sua imaginação, para o imaginário.

Figura 23 – Veruska e a Abelha Rainha.



Fonte: Arquivo pessoal

Quando Eisenstein discorre sobre “formar imagens”, considera a diferenciação entre imagem e representação. Ele diz que a representação está inserida em cada um dos planos que designam determinados fatos ou objetos. Ele vê a imagem como uma “unidade complexa” formada por “uma unidade de planos montados de modo a ultrapassar o nível denotativo e propor uma significação, um valor específico para determinado momento, objeto ou personagem do filme” (XAVIER, 2014, p. 131). A imagem, como unidade complexa, segundo o cineasta, não exhibe algo, porém significa algo não abrangido em cada uma das representações próprias. A síntese gerada por essa montagem faz com que o cinema desloca-se do campo da ação para o da significância, do entendimento.

Nessa direção, Aumont (1993, p. 81) traz a ideia de um espectador que interage com a imagem. Ele diz que “o espectador constrói a imagem, a imagem constrói o espectador”, o que consiste primeiramente em considerá-lo como parceiro ativo da imagem, emocional e cognitivamente (e também como organismo psíquico

sobre o qual age a imagem), segundo o teórico. A imagem serve a duas funções psicológicas: reconhecimento (ligada à memória e ao raciocínio), rememoração (considerada mais essencial, relacionada à compreensão do visível, para as funções mais diretamente sensoriais).

Em relação à memória, Francastel (1998) diz que na base da leitura dos signos plásticos, assim como em qualquer outra leitura, encontra-se inevitavelmente a imaginação e a memória. Na ausência delas, não existe visão plástica, seja ela qual for. No caso do filme, as duas funções se alternam e colaboram continuamente.

O autor ainda menciona que não há espaço sem imaginação e sem memória, sem uma relação direta com nossas atitudes anteriores e com a experiência do nosso corpo. Ou seja, só se consegue imaginar os espaços dos quais se teve experiência ou necessidade.

No que se refere ao trabalho do reconhecimento, conforme Aumont (1993), ele está baseado na noção de “constância perceptiva” que aponta para o nosso entendimento do mundo visual como responsável por nos permitir conferir qualidades constantes aos objetos e ao espaço. Um exemplo disso é que se reconhecemos uma caricatura é porque captamos o que Ernst Gombrich (1909 – 2001), historiador de arte, chama de invariantes do rosto que começa, naquele momento, a desempenhar a atribuição de índices de reconhecimento. Nessa mesma direção, Francastel (1998, p. 173) diz que “qualquer signo exige, para ser lido, um esforço de reconhecimento”. Outro aspecto ligado ao reconhecimento, conforme destaca Aumont (1993), é o prazer que este causa quando reconhecemos o mundo visual em uma imagem, ou seja, resulta da satisfação psicológica em “reencontrar” uma experiência visual em uma imagem. O reconhecimento está ligado à rememoração (ele faz parte do conhecimento).

Nesse sentido, no que diz respeito a pesquisa em questão, já foi mencionado anteriormente a importância que tem o *reconhecimento* de uma certa imagem no entendimento do espectador, isto é, depende da experiência que esse espectador tem frente a uma imagem específica. Trazendo mais um exemplo, pode-se dizer que na animação “Sopa de Repolho” os repolhos que invadem todas as cenas provocam sensações/experiências diferentes em cada um, levando em consideração qual a relação que cada pessoa tem com esse elemento visual.

Nessa direção, surge o questionamento: Qual o “papel do espectador”? Segundo Gombrich, a expressão “papel (ou parte) do espectador” foi proposta por

ele para denominar “o conjunto dos atos perceptivos e psíquicos pelos quais, ao percebê-la e ao compreendê-la, o espectador faz existir a imagem” (AUMONT, 1993, p. 86). O historiador de arte acrescenta, dizendo que a percepção visual é um processo um tanto experimental, que implica em uma série de expectativas em que são emitidas hipóteses as quais são alvo de verificação ou, se for o caso, de anulação. Esse sistema de possibilidades é largamente informado por nosso conhecimento antecipado do mundo e das imagens. E ainda, a parte do espectador é projetiva: tendência a reconhecer algo em uma imagem apoiando-se na existência de esquemas perceptivos (utilizar todo conhecimento do sistema visual e confrontá-lo com referências icônicas que estavam guardadas na memória). Assim, a função do espectador é significativamente ativa. Envolve uma combinação constante de reconhecimento e rememoração. É o espectador quem faz a imagem.

A imagem dá abertura para inúmeras interpretações ligadas ao imaginário de cada um. Assim, os fragmentos ficcionais na proposta da pesquisa são pequenas intervenções na história original, visando possibilitar novas experiências frente à imagem ressignificada, ou seja, abrir outras possibilidades para a imagem e, assim, para a imaginação. O envolvimento do espectador com a imagem, de modo a fomentar a ilusão tendo como estímulo o que se apresenta diante dos olhos, ou seja, por meio de situações fantasiosas, são caminhos a serem percorridos pela proposta pessoal de pesquisa. E como bem disse Rudolf Arnheim, o cinema é campo fértil para esse propósito (AUMONT, 1993).

Embora não exista um roteiro predeterminado (apenas um projeto inicial, flexível), as ressignificações na história da obra literária elegida acontecem de modo a valorizar os detalhes e potencializar as características dos personagens já consagrados pela história que nasceu na literatura: Willy Wonka e as crianças. Busca-se ênfase nos detalhes da história e no caráter fantasioso dos fragmentos ficcionais.

A ideia de trazer o “jogo”³² para a animação que envolve Wonka e as crianças é devido ser realmente um jogo que Wonka, veladamente, propõe e desafia as crianças a fim de que a última criança que ficar na fábrica ganhará o grande prêmio – a própria fábrica. Isso se pode comprovar na seguinte fala de Wonka ao menino

³² "Chocolattes Wonka" trata-se de uma animação que simula um jogo.

Charlie: “O Sr. Wonka de repente explodiu de entusiasmo. — Mas, meu garoto, isto quer dizer que você ganhou!” (DAHL, p. 79)

A animação “Chocolattes Wonka” inicia com o nome da animação e depois parte para a apresentação dos personagens (Figura 24). Opta-se por apresentá-los em um palco. Lumpa Lumpas abrem as cortinas e um a um dos personagens vão surgindo sob a luz de holofotes (Figuras 25). Essa exibição leva em consideração características ou situações vividas pelos personagens na história de Roald Dahl. Por exemplo, Charlie surge alegre por ter encontrado o último cupom dourado (Figura 26); Augustas é apresentada sendo sugada por um cano; Hortência vira uma grande bola roxa, na cor de amoras e sai rolando do palco; Veruska cai em um buraco e Michael Game é atingido por um raio. Com a figura do vagalume, busca-se trazer uma imagem alheia às situações dos personagens a fim do espectador, através de sua imaginação, pensar sobre aquilo que ele vê. Logo depois, surgem todos os personagens juntos e é mostrada uma mão de criança escolhendo qual dos personagens ela irá acessar para o jogo (Figura 27). Então, um pote de chicletes faz a vez de uma ampulheta marcando o tempo (carregando) para o início do jogo (Figura 28).

Figura 24 – “Chocolattes Wonka” - título da animação que envolve o jogo.



Fonte: Arquivo pessoal

Figura 25 – Início da apresentação dos personagens – Lumpa Lumpas.



Fonte: Arquivo pessoal

Figura 26 – Apresentação dos personagens – Charlie.



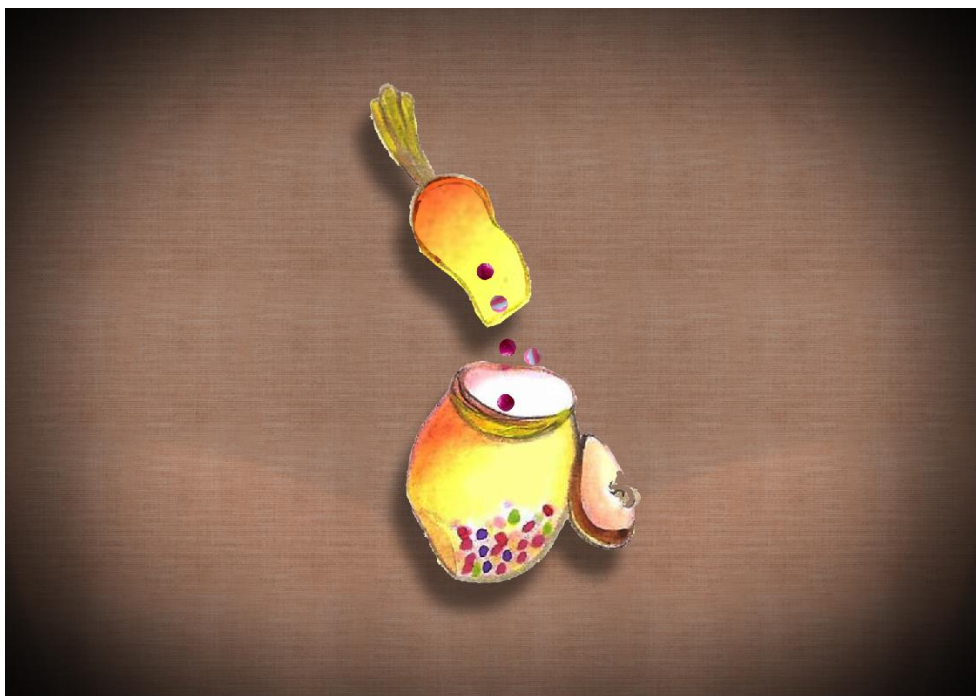
Fonte: Arquivo pessoal

Figura 27 – Apresentação dos personagens – escolha do personagem para o jogo.



Fonte: Arquivo pessoal

Figura 28 – Apresentação dos personagens – elemento “carregando” permitindo ir para o início do jogo.



Fonte: Arquivo pessoal

Antes de descrever como foi pensada cada uma das cenas dos personagens, convém trazer um detalhe da animação: cada personagem tem uma “porta” (confeccionada de tecido) que lhe é própria. Essas portas representam uma das salas da Fábrica de Chocolate Wonka que diz respeito a cada uma das crianças. Elas têm a letra de cada personagem bordadas na parte interna das portas. Destaca-se que cada porta de determinado personagem tem relação com a cor da animação desenvolvida para a referida criança e características que remetem àquele personagem. A porta de Charlie é simples, desgastada e na cor verde como se fosse um limo esverdeado que cobre a superfície úmida das paredes de sua casa (Figura 29). A porta de Augustas é na cor vermelha elegida como sendo uma cor de alerta para a menina comilona (Figura 30). A Hortência tem sua porta em tons de lilases para lembrar as tortinhas de amora (Figura 31). Veruska tem sua porta amarela que lembra a cor da colmeia (Figura 32). E Michael Game tem sua porta em preto e branco, que corresponde à história original em que a sala do menino Miguel Tevel (fanático por televisão) era toda branca (Figura 33). As portas de cada personagem têm o propósito de mediar suas ações no jogo como se fosse uma espécie de “passagem” para a próxima cena.

Figura 29 – Porta de Charlie. Tecido, 12 X 20 cm.



Fonte: Arquivo pessoal

Figura 30 – Porta de Augustas. Tecido, 12 X 20 cm.



Fonte: Arquivo pessoal

Figura 31 – Porta de Hortência. Tecido e pedrarias, 12 X 20 cm.



Fonte: Arquivo pessoal

Figura 32 – Porta de Veruska. Tecido, 15 X 20 cm



Fonte: Arquivo pessoal

Figura 33 – Porta de Michael Game. Tecido, 10 X 15 cm.



Fonte: Arquivo pessoal

Partindo para o jogo propriamente dito, as situações em que aparece o personagem Charlie envolvem, num primeiro momento, a sua casa e os repolhos, ou seja, o menino corre para evitar ser atingido por repolhos que o perseguem. Ele consegue entrar na sua casa (Figura 34).

Figura 34 – Quadro I – Charlie



Fonte: Arquivo pessoal

Charlie ao entrar na sua casa se depara com os móveis velhos que estão na cozinha, e pulando sobre tais móveis, busca consumir as barras de chocolates para avançar no jogo (Figura 35). Após, Charlie sai pela sua porta correspondente que dá para o próximo quadro da animação. Então, ele colhe as “moedinhas Wonka”, tendo como cenário o jornal que publica a notícia de ser ele a criança a encontrar o último cupom dourado e, na sequência, ele passa pela grande moeda (aquela que o menino encontrou no chão, meio a neve, e comprou o chocolate premiado) como numa passagem secreta para algum lugar que não se sabe onde vai dar (Figura 36). *Onde estará Charlie?* É a pergunta que paira no ar, instigando o espectador pensar por meio da imagem como defende a ideia eisensteiniana de montagem. E nessa direção, potencializando, assim, sua imaginação (AUMONT, 1993). A referência para estes quadros é jogo “*Looney Tunes Dash*” (Figura 37). Seguem, também, as referências visuais utilizadas para a animação de Charlie do “quadro I” (Figura 38).

Figura 35 – Quadro II – Charlie na cozinha.



Fonte: Arquivo pessoal

Figura 36 – Quadro Cena III – Charlie e a passagem secreta.



Fonte: Arquivo pessoal

Figura 37 – “Looney Tunes Dash”.



Fonte: <<http://immortal-kombat.com/wp-content/uploads/2015/01/tunes2.jpg>>

Figura 38 – Referências visuais para “Quadro I” - Charlie.



Fontes: <<http://photos.demandstudios.com/getty/article/148/84/89673881.jpg>>

A menina Augustas, no primeiro quadro, aparece “entalada” em um cano (que filtra o chocolate do rio de chocolate). Bombeadores acionados com o auxílio do dedo colocam ar para dentro dos canos e impulsionam a personagem cano acima. Sua mãe grita “Augustaaas” e a menina passa em alta velocidade pela porta e cai no rio de chocolate, com doces e o guarda-chuva de sua mãe boiando. Ela mergulha, tenta se salvar e acaba afundando. Termina o jogo para Augustas (Figura 39). Tem-se como referência para “Quadro I” o jogo chamado de “*Cut The Rope Free*”,

produzido por Zeptolab (Figura 40). Constam, também, as referências visuais para os quadros I e III da personagem (Figura 41).

Figura 39 – Quadros I, II e III – Augustas.



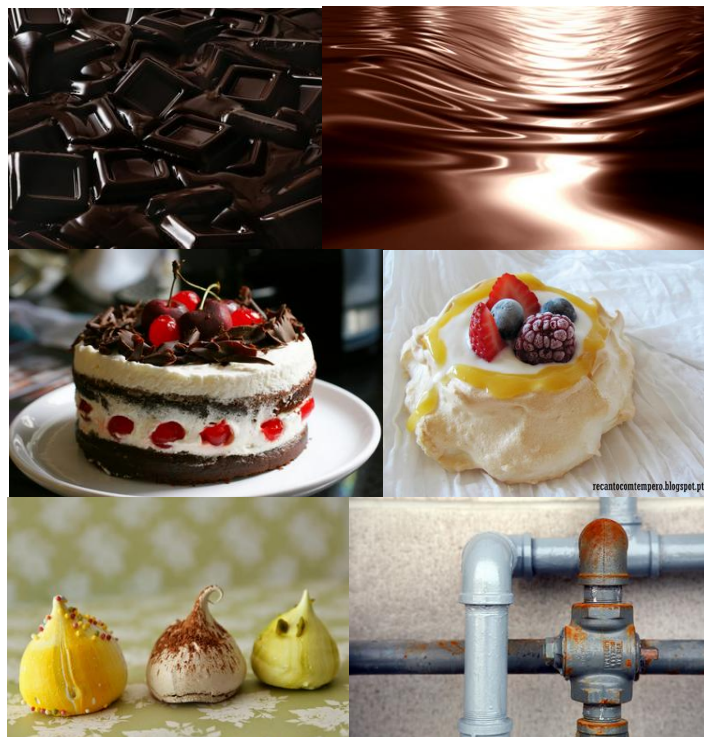
Fonte: Arquivo pessoal

Figura 40 – “Cut The Rope Free”, produzido por Zeptolab.



Fonte: < http://4.bp.blogspot.com/-ASvky_AZ4rQ/Uyr1qY1EOcl/AAAAAAAAADP8/_IBSWVrws7U/s1600/Final+CTRF+2.3.6+2-3+Drawing+Location.png>

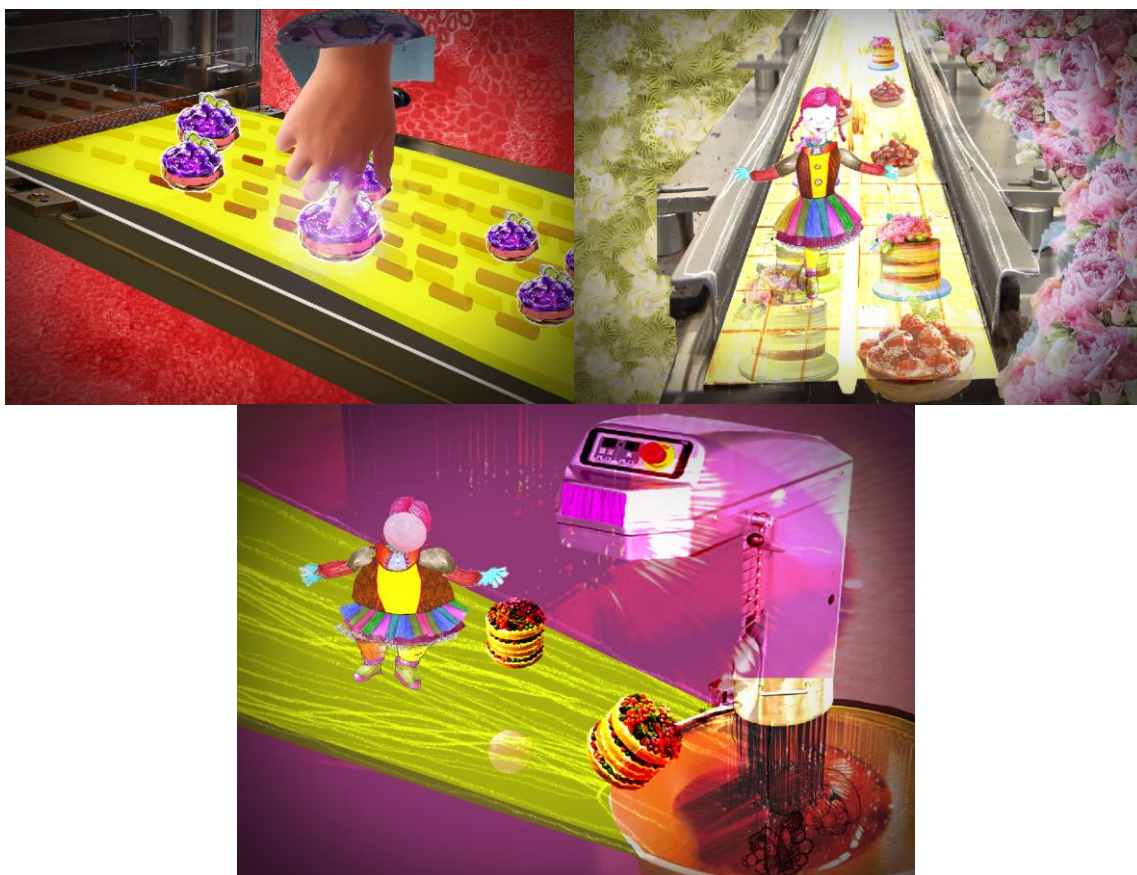
Figura 41 – Referências visuais para os quadros I e III – Augustas.



Fontes: < http://4.bp.blogspot.com/-7OUPrkZZMZI/VcKhvxYSKzI/AAAAAAAAAGao/UpE6_RnMGWM/s1600/IMG_8874.JPG> e < <http://photos.demandstudios.com/getty/article/178/120/87649470.jpg>>

Os quadros que envolvem a personagem Hortência partem de uma esteira com barrinhas de chocolate e tortinhas de amoras sendo conduzidas para a fase final da produção. Sai uma mão de criança da porta que corresponde à personagem e, ao encostar nas tortinhas, essas desaparecem. Quanto mais desaparecem as tortinhas, maior a pontuação no jogo. No quadro seguinte, começa com outra esteira em que a menina precisa pular nos espaços vazios deixados pelas tortas, sem pisar em nenhuma delas. E no último quadro, novamente uma esteira conduz tortas, agora em direção a uma grande bateadeira e Hortência precisa escapar de um fatídico destino – a bateadeira. Ela tenta pegar chicletes³³ que caem sobre ela e ao fazer uma bola de chiclete, na tentativa de sair “voando” dali, não obtém êxito e a menina rola para fora da esteira (Figura 42). Termina o jogo para Hortência. Seguem referências visuais para as cenas I, II e III da personagem (figuras 43 e 44).

Figura 42 – Quadros I, II e III – Hortência.



Fonte: Arquivo pessoal

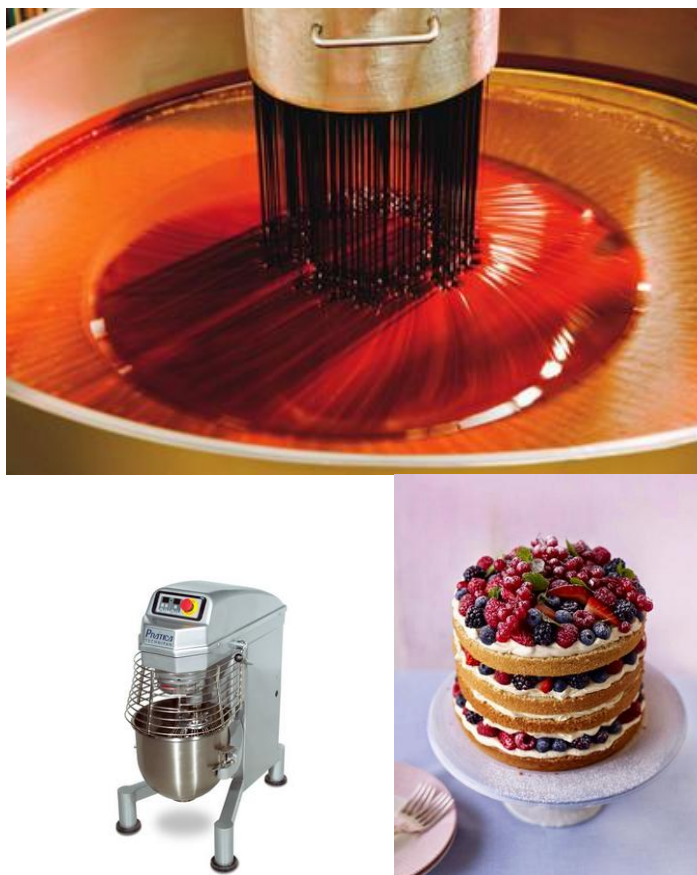
³³ Hortência é apaixonada por chicletes assim como Violeta Chatacleto na história original de Roald Dahl.

Figura 43 – Referências visuais para os quadros I e II – Hortência.



Fontes:< <https://passaportesemfronteiras.files.wordpress.com/2015/06/fabrica-nestle.jpg>>

Figura 44 – Referências visuais para quadro III – Hortênciã.

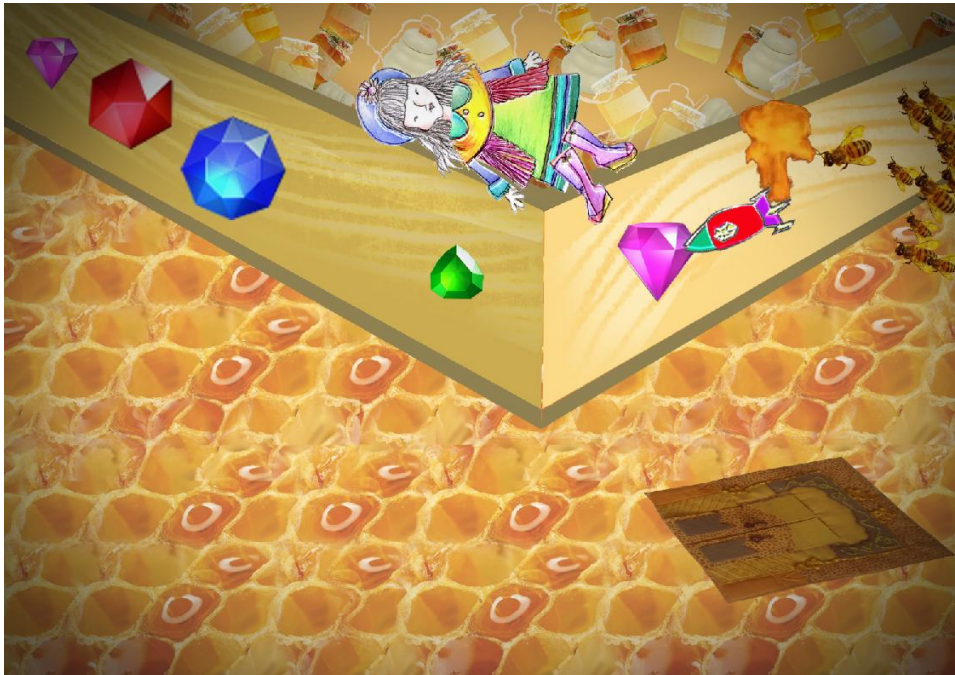


Fontes: < <http://1.bp.blogspot.com/-HFvGC3TxVNI/VEK9QLKFhxl/AAAAAAAAAQk8/9YHD1B559Dc/s1600/naked-cake-frutas-vermelhas.jpg>> e < <http://www.praticafornos.com.br/imagens/produto-panificacao/BP18.jpg>>

Em relação à animação de Veruska, as joias representam a riqueza, ou seja, a situação financeira privilegiada da menina. A menina se encontra na parte superior da tela. Um enxame de abelhas segue em direção ao foguete que está no início da plataforma onde estão as joias e ele é detonado pelas abelhas operárias que destroem as jóias e Veruska cai sobre a colmeia (Figura 45). Esse quadro teve como referência o jogo “*Malevola Free Fall*”, produzido pela Disney (Figura 46). Então, a menina se debate enquanto se aproxima a Abelha Rainha e a empurra no buraco que está abaixo de sua “porta amarela” que vai dar no grande lixo, ou seja, o depósito de resíduos da fábrica. Formigas³⁴ tomam conta do espaço (Figura 47). Esse quadro da animação tem como referência o jogo “*Where’s My Water?*”, produzido pela Disney (Figura 48). Termina aqui a participação de Veruska no jogo. Referências visuais para o “quadro II” (Figura 49).

³⁴ Formigas gostam de doces e restos de alimentos.

Figura 45 – Quadro I – Veruska na colmeia.



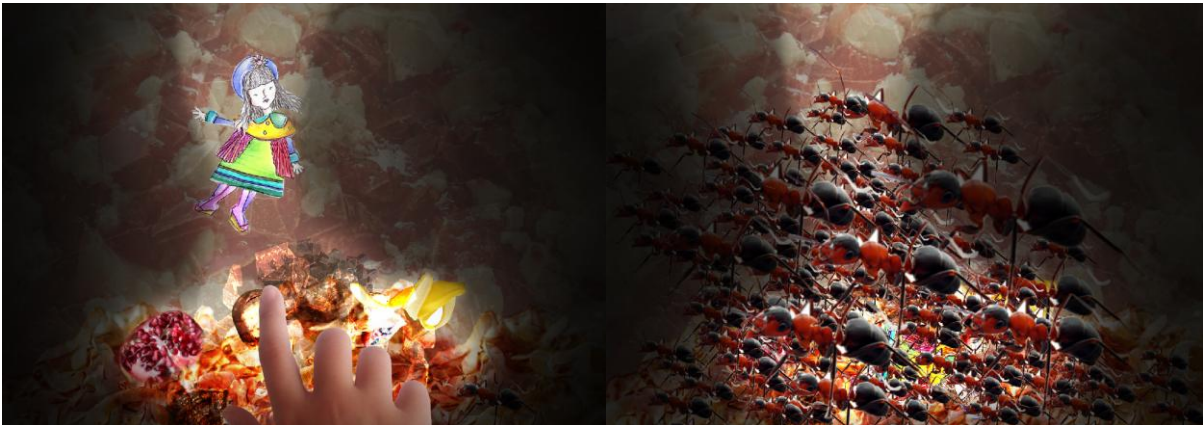
Fonte: Arquivo pessoal

Figura 46 – “Malévola Free Fall”, produzido pela Disney.



Fonte: < <http://s2.glbimg.com/YgAWYru7xe-wKKqeLbIgtteenLk=/0x600/s.glbimg.com/po/tt2/f/original/2014/05/20/malevola-free-fall-2.png>>

Figura 47 – Quadro II – Veruska cai no lixo.



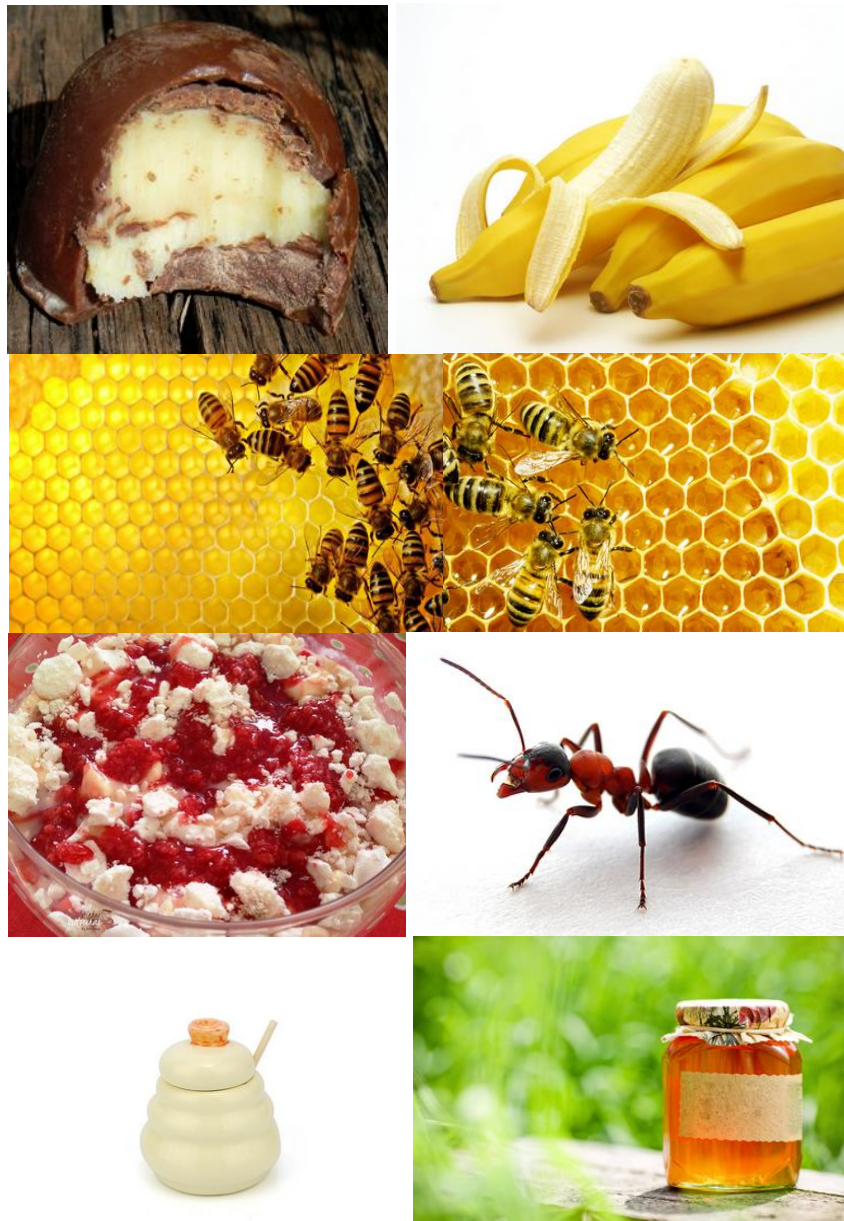
Fonte: Arquivo pessoal

Figura 48 – “Where’s My Water?”, produzido pela Disney.



Fonte: < https://i.ytimg.com/vi/8wYh93b_ids/maxresdefault.jpg >

Figura 49 – Referências visuais para o quadros I e II – Veruska.



Fontes: < <http://www.portaldosanimais.com.br/blog/wp-content/gallery/fotos-de-abelha/Fotos-de-Abelha-16.jpg>> e < <http://guiadossolteiros.com/wp-content/uploads/2014/03/formiga.jpg>>

Nos quadros do jogo do personagem Michael Game, em um primeiro momento, a ideia é trabalhar com o teletransporte, isto é, o raio da máquina de teletransportar atinge as esferas menores coloridas para acertar o “alvo” que se trata dos globos maiores com a cabeça do personagem. Num segundo momento da animação do jogo, segue o propósito de trazer o teletransporte, porém diferentemente da primeira proposta: Michael Game é teletransportado para dentro de um dos tantos monitores de televisão. Existe toda uma estrutura com seus

plugues e diversidade de monitores (Figura 50). O propósito do jogo é acertar o caminho correto para os monitores em menor tempo possível já estipulado pelo jogo. Sem êxito os monitores se apagam, logo, é fim de jogo para Michael Game. A referência para a primeira cena do jogo é o game “Divertida Mente”, produzido pela Disney (Figura 51).

Figura 50 – Quadros I e II – Michael Game.



Fonte: Arquivo pessoal

Figura 51 – Jogo intitulado “Divertida Mente”, uma produção da Disney.



Fonte: <https://lh3.googleusercontent.com/wnF_GKl5zBp8ZzwawBfSTg0NVYcx_GbZckG1pHq9lbh1-7fw7hj-Cj0_CYx4Or0bYw=h900>

Rumo ao final da animação “Chocolattes Wonka”. O elevador de vidro fica pairando no ar (Figura 52). Lembrando do questionamento³⁵: *Onde estará Charlie?* De repente abre a “porta de Charlie” no alto e o menino cai dentro do pequeno compartimento do elevador (Figura 53). As teclas do controle do elevador se soltam e caem para fora dele. Uma mão de criança pega Wonka e o coloca na parte superior do elevador, na estrutura maior (Figuras 54). O grande inventor e fabricante de chocolate (Sr. Wonka) juntamente com o menino Charlie, saem com o elevador para uma nova aventura no espaço. Cupons dourados emergem do topo de sua cartola como uma cascata e se espalham pelo caminho, por onde passa o grande elevador de vidro (Figura 55). Segue os créditos finais (Figura 56). Fica em aberto o destino e as novas histórias ficcionais das quais terão como protagonista Charlie,

³⁵ Pergunta lançada no quadro III da animação de Charlie.

Wonka e o elevador de vidro. A direção que possivelmente tomará esta nova aventura caberá a cada um dos espectadores por meio de sua imaginação³⁶.

Figura 52 – Animação “Chocolattes Wonka” – Elevador de vidro.



Fonte: Arquivo pessoal

Figura 53 – Animação “Chocolattes Wonka” – Charlie entra no elevador de vidro.



Fonte: Arquivo pessoal

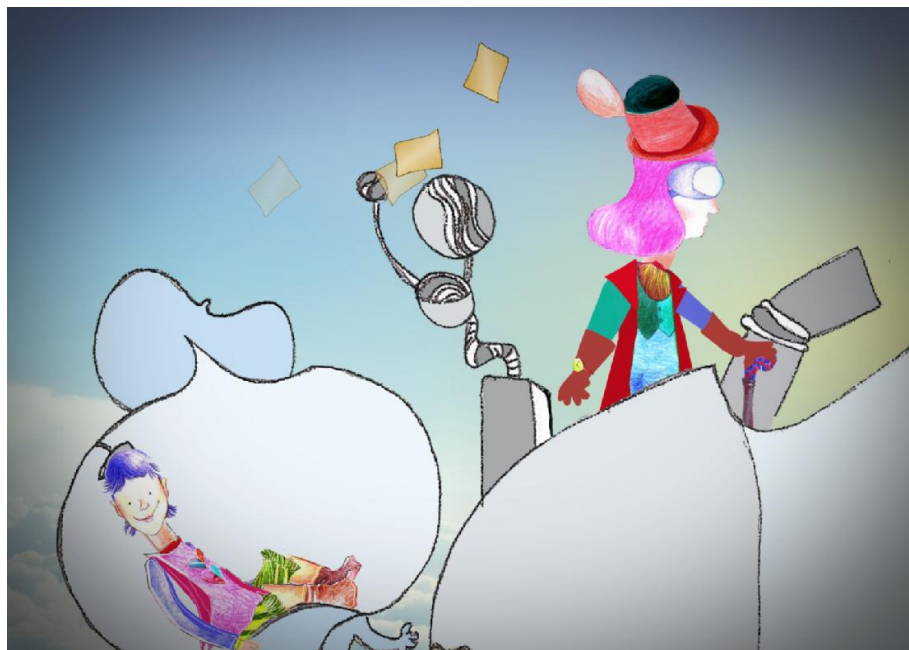
³⁶ Existe a obra de Roald Dahl intitulada *Charlie e o grande elevador de vidro* que dá continuidade a história de "A Fantástica Fábrica de Chocolate". Porém, cabe ao espectador, diante da animação "Chocolattes Wonka", desdobrar a imagem animada, conforme sua imaginação.

Figura 54 – Animação “Chocolattes Wonka” – Wonka é carregado para o topo do elevador de vidro.



Fonte: Arquivo pessoal

Figura 55 – Animação “Chocolattes Wonka” – Wonka, Charlie e os cupons dourados em uma nova aventura.



Fonte: Arquivo pessoal

Figura 56 – Animação “Chocolattes Wonka” – Créditos Finais.



Fonte: Arquivo pessoal

Diante do exposto, surge a questão sobre o que se entende por imaginário. O imaginário é o domínio da imaginação, entendida como faculdade criativa, produtora de imagens interiores ocasionalmente exteriorizáveis e o que Aumont (1993) chama de “fictício”, de “inventado”.

A imagem cinematográfica é vista pelo autor como um campo muito oportuno ao imaginário. Quando se menciona sobre filmes, convém levar em consideração, aponta Francastel (1998), que se trata de uma linguagem e de uma arte de ilusão. Por esse viés, conforme Aumont (1993), “toda imagem encontra o imaginário, provocando redes identificadoras e acionando a identificação do espectador consigo mesmo como espectador que olha” (ibid, 1993, p. 120). Flusser (2009) refere-se à imaginação como a capacidade de abstração específica da imagem.

Frente a isso, outro conceito incide nesse contexto, ou seja, o *Einfühlung* é um exemplo de participação afetiva. A expressão é traduzida por “empatia” e, segundo Aumont (1993, p. 121), “corresponde, pois, a uma relação feliz (que para um psicanalista, seria de natureza identificatória) com o mundo exterior”.

A partir dessas considerações, do ponto de vista de uma poética pessoal envolvendo o “imaginário”, “ressignificação” e “montagem”, pode-se provocar o espectador, convidando-o a refletir sobre aquilo que vê (pensar através das

imagens), ao mesmo tempo em que, potencializando elementos que possam explorar a imaginação, possibilite também o surgimento de outros imaginários a esse espectador. Para tal, tem-se, como veículo, a imagem em movimento e a produção de animações, tendo como referência a obra literária “A Fantástica Fábrica de Chocolate”, de Roald Dahl.

Na contemporaneidade artística, existem inúmeras poéticas que potencializam questões que envolvem a imaginação por meio da imagem em movimento/animação visando alcançar o imaginário do espectador. A artista multimídia Miwa Matreyek esteve presente, conforme Agência Rastro (2014), no Festival Anima Mundi, na edição de 2011, quando realizou a performance “Mito e Infraestrutura” (Figura 57), na qual ela aparecia atrás de uma tela onde animações eram projetadas e sua silhueta se incorporava ao espaço de encenação. Na sua poética, ela dilui os limites entre o real e o ilusório que integram a animação.

Figura 57 – “Mito e infraestrutura”, 2011. Performance de Miwa Matreyek.



Fonte: < <http://www.animamundi.com.br/entre-o-real-e-o-imaginario-miwa-matreyek/> >

Conforme Susan H. Edwards (*apud* MACIEL, 2008, p. 101), *Going Places Sitting Down* (2007) animação digital produzida por Hiraki Sawa (Figura 58), “é um poético mundo dos sonhos autoconfinados, mesclado com melancolia e prazer. [...] Sawa nos mostra que a imaginação é o que nos permite transcender os confinamentos do tempo, da história e do espaço”.

Figura 58 – Going Places Sitting Down, 2007. Hiraki Sawa.



Fonte: <http://www.jamescohan.com/editions/2007-01-17_hiraki-sawa-going-places-sitting-down--36/4>

Até o presente momento, houve destaque para a imagem propriamente dita, convém neste instante trazer a questão do som em relação à imagem. Para Ades *et al* (2008), existem interrelações entre os materiais sonoros e entre o espaço sonoro e o espaço visual. Essa interrelações dizem respeito tanto à música como aos diálogos e ruídos uma vez que esses dois tipos de interação dialética podem abarcar todos os elementos sonoros. O autor ressalta que esta atitude constitui um passo importante para as pesquisas contemporâneas sobre o som e o cinema: determinar uma trilha sonora organicamente adequada, onde as relações dialéticas entre som e imagem sejam fortemente ligadas a outras, interrelacionando o que se pode chamar de três tipos fundamentais de som cinematográfico (ruídos, identificáveis ou não, música e diálogos). Nesse sentido, Eisenstein (2002 *apud* ADES, 2008) concedia igual importância a todas as relações analógicas entre imagem e som. Importante destacar que o som assume um papel de grande relevância para o cinema.

Em meio a tempestade, uma folha balança freneticamente do galho de uma árvore: enquadrada por uma lente macro, com o fundo fora de foco, e projetada no cinema em janela 2:35, a folha parece gigantesca – assim como o som ambiente de chuva que nos envolve parece sugerir uma sensação quase tátil de umidade. A imensa folha agita-se na tela entre os raios e os trovões que os campos sonoro e visual permitem entrever e ouvir. Uma espécie de jogo sensível se estabelece, no plano, entre os elementos da mixagem e da fotografia: a massa de matéria verde-escura que recobre irregularmente a tela (a folha) somada aos espasmos sonoros de ondas graves e médias (trovões) de um lado; o fundo visual *bruxuleante* (os raios) e uma camada contínua de frequências altas e médio-altas como fundo sonoro (a chuva), de outro. Quando a sensação de que está debaixo de uma tempestade já é quase um fato para o espectador, um décimo de segundo antes do corte seco, uma singela gota de água se abate sobre a folha – acompanhada de um fortíssimo barulho de trovão. O efeito é desorientador: se o som até aqui ratificava a imagem em sua veracidade

sensorial imediata, parece agora contradizê-la, pois uma minúscula gota de água caindo sobre uma folha não deveria produzir o estrondo de um trovão (SIMON *apud* ADES, 2008, p. 65).

Trazendo o assunto do *som* e da *música* para o estudo em questão, foi pensado o som como potencializador das situações envolvendo a imagem animada e a música como parte essencial da animação (“Chocolattes Wonka”). Objetiva-se com isso, reforçar a relação do espectador com a imagem em movimento para que ele possa buscar em sua memória elementos capazes de potencializar sua imaginação. Na animação “Sopa de Repolho”, a música reforçou a dramaticidade das cenas, das ideias. E na animação “Chocolattes Wonka”, tantos os sons como a música intensificaram as situações do jogo e das ideias propostas.

Dentro desse mundo feito de imagens, há muitas possibilidades de experimentar, ousar, criar as mais diversificadas propostas poéticas proporcionando as mais distintas vivências a partir da imagem em movimento. Nessa perspectiva, vale ressaltar que não há necessidade de grandes recursos para construir a imagem animada, ou seja, basta, por exemplo, uma folha de papel e um lápis. E, sobretudo, muita imaginação.

2.2 O DISCURSO DA ANIMAÇÃO EXPERIMENTAL

O processo de construção do filme animado, o autor busca por trazer para si mesmo, para seu próprio gesto, o domínio não só de todos os procedimentos técnicos, mas, igualmente, a origem da ilusão fílmica que ocorrerá mediante a participação do espectador.

Por esse caminho, o filme animado surge do dispositivo mesmo que cria o cinema. Em sua própria natureza e simultaneamente, encontra-se a mão humana: o gesto que busca recuperar um espaço-tempo próprio e vivido no íntimo das próprias criações tecnológicas, isto é, partindo do manuseamento poético (que é também crítico) da instrumentalidade do dispositivo fílmico (GRAÇA, 2006).

No filme animado de autor³⁷, segundo Graça (2006), o discurso se dá no âmbito das condições elementares implícitas à produção de um filme: o dispositivo (em evolução) que a suporta, os meios de codificação que vão possibilitando e

³⁷ Este termo é utilizado pela autora e ela se refere ao filme animado de autor como sendo uma designação do filme experimental.

surgindo como próprios num tempo e num lugar específicos. Nessas condições, o autor aparece, essencialmente, como explorador e inventor. Inventa, porque investiga e constitui as margens da substância expressiva particular que se apresenta a contar do próprio filme enquanto processo. Apesar de o filme ser realizado numa perspectiva de comunicação (por envolver a expectativa do espectador), ele ergue-se como uma possibilidade ou uma soma de possibilidades significativas voltadas para a exploração e invenção dos próprios meios de significação. A autora destaca que o filme animado de autor aponta questões “sobre a própria substância expressiva fílmica, no contexto da qual se propõe, por essa razão, como ocorrência crítica” (ibid, p. 17).

Um novo procedimento, conforme Graça (2006), de produzir filmes surgiu e novos artistas aderiram essa dinâmica, bastante utilizada pelo animador nova-iorquino George Griffin, de assumir a responsabilidade, de maneira direta, de quase todo o processo fílmico, ou seja, concepção, desenho, filmagem, etc. Isso resgata a animação experimental original como aconteceu nas obras de Windsor McCay³⁸, Emile Cohl³⁹, Hans Richter e Oskar Fischinger⁴⁰.

Pensando na prática artística, pode-se dizer que o processo de construção da poética é quase todo realizado pela artista-pesquisadora, exceto a música, edição de imagens e vídeo e a animação digital que se trata de um trabalho mais especializado, então, optou-se pela busca de colaboradores.

Para Graça (2006), quando alguém realiza um filme utilizando técnicas de animação e tem controle sobre o resultado total, inicia, simultaneamente, um processo que, sem dúvida, coloca em questão a inteira produção de discurso fílmico, quer no nível dos modos de expressão, quer no nível dos dispositivos técnicos que o suportam, quer no nível do lugar que a tecnologia ocupa nos meios de comunicação. O autor criaria o discurso a começar da decifração e incorporação do próprio dispositivo fílmico, processo no qual o filme surgiria ao mesmo tempo como discurso e meio de discurso.

A justificativa do *fazer* em animação resulta da necessidade de “ligar estruturalmente a atualidade humana do mundo: apanhar o mundo apanhando o *eu* nos dispositivos que alteram a relação entre cada homem e seu contexto de vida”

³⁸ Animador norte-americano.

³⁹ Animador francês.

⁴⁰ Animador alemão.

(GRAÇA, 2006, p. 23). A autora acredita que isso acontece com o corpo daquele que anima, “pela interiorização das lógicas de representação e de transformação de seu tempo, que desde o aparecimento da primeira ferramenta, foram transferidas para a evolução tecnológica” (ibid, p. 23). Ela acredita também que o filme, experimentado, pretende-se como expressão dessa relação.

Antes de se falar a respeito de cinema experimental, convém definir o que é o experimental? Essa é a pergunta lançada por Machado (2010) que discorre sobre o assunto dizendo que até os anos 1960 os filmes eram classificados em documentários e ficções e não se saía dessa dicotomia simplificadora. Porém, segundo o autor, existia uma produção emergente, cada vez mais expressiva, fora do circuito comercial, que não se enquadrava nessa classificação arcaica. Quando o diretor de cinema Stan Brakhage (1933-2003) começa a produzir filmes colando asas de borboletas sobre uma película em branco, sem sequer levar em consideração os limites do fotograma, não era mais possível sustentar a dicotomia tradicional. Assim, recorre-se ao termo “experimental” para denominar esse campo, até então, excluído do audiovisual. O autor chama atenção para o fato de que o “experimental” só pode ser definido por sua exclusão, por aquilo que ele tem de atípico ou de não-padronizado, ou seja, não é documentário, nem ficção (encontre-se fora dos modelos e formatos do audiovisual). O termo foi empregado baseado no uso que se fazia dele cinema underground norte-americano a partir de finais dos anos 1950. Antes disso, sobretudo nos anos 1920, utilizava-se a expressão *avant garde* para conceituar propostas dessa natureza. Como sugere o próprio nome “experimental”, a ênfase desse tipo de produção está na experiência, no sentido científico de descoberta de possibilidades novas.

Graça (2006) traz o animador Norman McLaren⁴¹ (1914-1987) para falar de cinema experimental. Ela aponta que McLaren, diante dos dispositivos e meios de expressão fílmica disponíveis em sua época, “criou não apenas filmes, mas uma poética, uma atitude crítica e de criação no seio do próprio cinema” (GRAÇA, 2006, p. 37). O animador contribuiu com a definição da identidade do cinema, enquanto forma de expressão única no contexto das linguagens e práticas artísticas contemporâneas. McLaren construiu uma obra fílmica alicerçada num trabalho

⁴¹ Existem outros animadores que também trabalharam com animação experimental, tais como: Len Lye, Oskar Fischinger, John e James Whitney, entre outros.

minucioso de exploração, análise e criação de elementos de expressão e de percepção e aplicações no nível do discurso.

Para a autora, o trabalho de McLaren revela a dedicação constante em investigar incansavelmente as mais variadas possibilidades expressivas dos elementos de codificação e de suporte do discurso fílmico.

Antes de seguir falando sobre o pensamento desenvolvido no processo de construção da obra de McLaren, convém contextualizá-la falando da trajetória artística do animador, ou seja, como a animação entrou em sua vida e que rumos tomou.

McLaren por volta dos dezoito anos de idade, segundo Werneck (2010), teve sua primeira experiência com a animação de modo experimental, pintando os filmes diretamente na película e tentava sincronizar com o som de jazz que ouvia na época. McLaren criou esta técnica por falta de recursos financeiros para adquirir filme virgem e por não ter acesso a uma câmera de cinema para que pudesse registrar o *frame a frame* a fim de viabilizar a animação. Aos vinte anos de idade o animador teve contato com os filmes vanguardistas russos e com o trabalho de Eisenstein e Pudovkin, no cineclube da escola onde estudava. Surgia naquela época um novo olhar para o cinema e McLaren teve interesse em olhar na mesma direção.

Nessas mesmas sessões do cineclube, McLaren conheceu o cinema abstrato de Oskar Fischinger que despertou nele um entusiasmo pela relação de cumplicidade entre a música e as imagens abstratas (WERNECK, 2010).

Mais tarde, aponta o autor, depois de alguns trabalhos iniciais na produção de filmes por meio da *Kine Society* na escola de arte, McLaren inicia experimentações com animação abstrata e com pintura sobre película. Tais trabalhos foram intitulados de *Polychrome Phantasy*, *Colour Cocktail* e *Hand-painted Abstraction* (Figura 59).

Figura 59 – Polychrome Phantasy e Colour Cocktail. Norman McLaren. Animação.

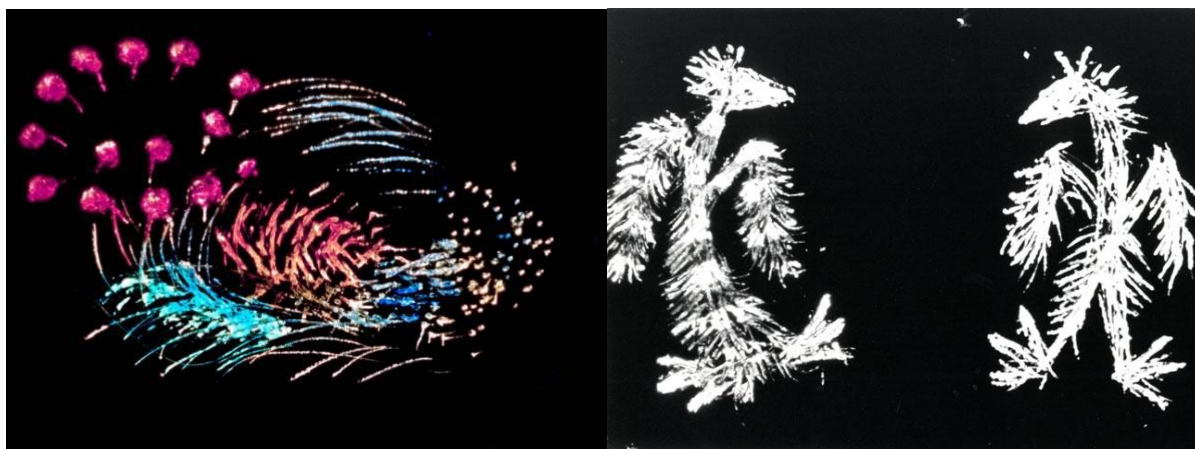


Fonte: < <https://i.ytimg.com/vi/n6UROWy0EY0/hqdefault.jpg>>
< <http://3.bp.blogspot.com/-dIBvXt9KyXc/T24h68pITql/AAAAAAAAA-U/E6845XGVWLC/s1600/begone-dull-care-125th-second1.png>>

O animador inscreveu seus filmes de estudante no *Scottish Amateur Film Festival*, onde ganhou alguns prêmios e surgiu a oportunidade de trabalhar no *GPO Film Unit*, e nessa oportunidade conheceu o brasileiro Alberto Cavalcanti com quem aprendeu ter uma visão mais libertária da relação entre o cinegrafista e o objeto filmado. Ele sugeriu a McLaren que não planejasse seus documentários, mas que filmasse o filme e depois trabalhasse com o material produzido. Esse entendimento foi fundamental para que criasse sua animação experimental. McLaren começa a produzir animação direto na película, desenhando figuras flutuantes que se transformavam em imagens ora abstratas, ora figurativas.

Nesse sentido, conforme Werneck (2010), a animação *Blinkity Blank* é vista como um dos melhores filmes do animador (Figura 60). Na lista organizada pelo júri do festival de Annecy com “Os Melhores Curtas de Animação de Todos os Tempos”, “Blinkity Blank” aparece em 12º lugar. E a partir daí McLaren não para mais de produzir filmes de animação cada vez mais revolucionários para sua época. Nessa obra, segundo Graça (2006), o animador intencionava investigar as possibilidades da *animação intermitente e das imagens espasmódicas*.

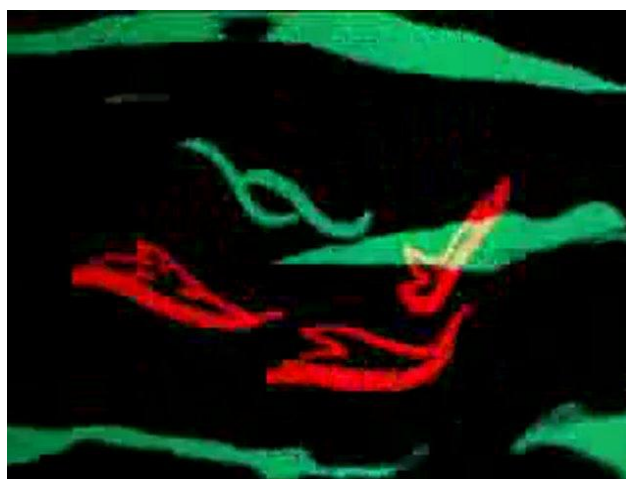
Figura 60 – Blinky Blank (1955). Norman McLaren. Animação.



Fonte: < <http://www.unesco-ci.org/photos/showphoto.php/photo/4956/title/blinky-blank/cat/955>>
< https://www.moma.org/wp/inside_out/wp-content/uploads/2012/12/Blinky-Blank.jpg>

Para Teixeira (2015) McLaren foi precursor em desenvolver estudos referentes à animação experimental no Canadá. Em 1939, muda-se para Nova York, com o início da Segunda Guerra Mundial, McLaren produz a animação *Spook Sport* juntamente com Mary Ellen Bute (Figura 61).

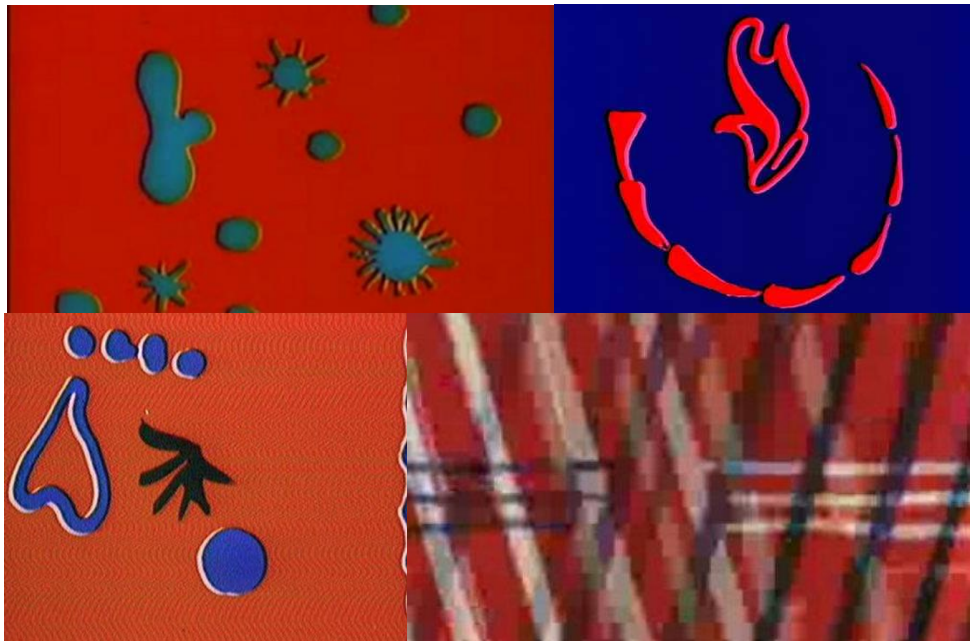
Figura 61 – Spook Sport (1939). Norman McLaren e Mary Ellen Bute. Animação.



Fonte: < <http://s1.dmcnd.net/AMTII.jpg>>

Com o auxílio do *Solomon Guggenheim Foundation*, o animador produziu outros filmes com sua técnica de desenho a mão livre, conforme Teixeira (2015), utilizando em alguns sons sintéticos, que eram impressos diretamente na película do filme, como *Dots*, *Loops*, *Boogie Doodle* e *Stars and Stripes* (Figura 62).

Figura 62 – Dots, Loops, Boogie Doodle e Stars and Stripes (1940). Norman McLaren. Animações.



Fonte: < <https://s2-ssl.dmcnd.net/AMS2P/1280x720-48-.jpg>>
 < <https://i.ytimg.com/vi/6JvOqeEtFRY/hqdefault.jpg>>
http://www.mediaqueer.ca/sites/www.mediaqueer.ca/files/films/mclaren.1940.boogiedoodle.nfb_.jpg
 < <https://s1-ssl.dmcnd.net/yR1/526x297-H8H.jpg>>

Em 1941, Norman McLaren se une à *National Film Board of Canada* (NFB) se firmando no Canadá e a partir desse momento se estabelece no lugar, apenas saindo em duas oportunidades para desenvolver animações com um apelo social, ou seja, em 1949, na China e, em 1952, na Índia. Conforme Teixeira (2015), essa foi uma das mais longas parcerias entre um animador e uma única instituição.

Segundo Graça (2006), o trabalho de McLaren na NFB não se deixou sedimentar conforme conveniências ou modelos prévios e previsíveis. O animador se empenha em mostrar ao espectador o filme em si mesmo, em sua materialidade, estrutura e mecanismos, direcionando-o para uma aprendizagem crítica, consciente, da qual nem o espectador e nem o cinema poderiam sair os mesmos, ou seja, aqueles do princípio.

O processo que McLaren utilizou na sua trajetória enquanto animador experimental foi o *Método Direto*: desenhar com caneta e tinta diretamente sobre o filme de película virgem de 35mm sem a utilização de uma câmera. Para realizar seu trabalho, ele usava alguns equipamentos que contribuíam na construção das animações, tais como, uma mesa inclinada a fim de facilitar na pintura dos

fotogramas e uma grande lupa que possuía uma haste móvel, a qual oportunizava acompanhar o trabalho nos pequenos fotogramas enquanto pintava individualmente cada um deles (Figura 63).

Figura 63 – Norman McLaren.



Fonte:

<https://i.cbc.ca/1.3071090.1431449188!/fileImage/httpImage/image.jpg_gen/derivatives/16x9_1180/norman-mclaren.jpg>

Lima (2009) fala sobre um dos trabalhos que McLaren realizou na técnica do *stop motion* com recortes, a *Le Merle* (1958). Trata-se de recortes de formas geométricas brancas sobre cenários em pastel criados por Evelyn Lambart (Figuras 64 e 65).

Figura 64 – *Le Merle* (1958). Norman Mc Laren. Animação.



Fonte: <http://2.bp.blogspot.com/-HwtI4ir0Qds/U2ov8LSe25I/AAAAAAAAALDo/Ag0BgQwukG8/s1600/Le_Merle.jpg>

Figura 65 – Norman McLaren trabalhando em Le Merle.



Fonte: < <http://animationresources.org/wp-content/uploads/2014/08/image179.jpg>>

A fim de contribuir com o assunto, traz-se Lucena Junior (2001) que também fala da obra de McLaren e suas impressões sobre ela. Segundo o autor, a poética de McLaren não perde a força e a expressividade diante de trabalhos de animação abstrata, atualmente criados com a facilidade que o computador proporciona. O autor o descreve como um artista/cientista que busca explorar técnicas a fim de exceder os limites artísticos da ação animada. McLaren define animação como sendo uma arte que não trata do desenho que se move, mas uma arte do movimento que é desenhado. O que ocorre *entre* cada *frame* é mais importante do que o que acontece *em* cada *frame*.

O animador já passou por todas as técnicas de animação conhecidas, ressalta Lucena Júnior (2001), além de contribuir com novas técnicas, tais como: (a) *animação estereoscópica*; (b) *pintura no tempo* e (c) *modo direto* na película, popularizado por ele. Assim como fez Athanasius Kircher com a *lanterna mágica*⁴² ou Emile Reynaud com o *praxinoscópio*⁴³, McLaren adaptou o método antigo de desenhar diretamente no suporte transparente utilizado para projeção. Devido a dificuldade de se trabalhar em uma superfície minúscula do filme de 35mm, não era possível criar desenhos/cenas complexas, isto é, o que permitia fazer era explorar o máximo possível a simplicidade visual, “cuja ‘personalidade’ das formas era expressa *inteiramente* pelo movimento” (ibid, p. 93). Em seus filmes, o foco era o

⁴² Dispositivo óptico-mecânico (analógico) que abordava a imagem em movimento.

⁴³ Dispositivo óptico-mecânico (analógico), descendente do *zootoscópio*, ambos abordavam a imagem em movimento.

movimento. Logo, alguns de seus trabalhos eram em preto e branco para que a cor não interferisse no movimento. Em outros, o movimento acontece partindo do uso da cor. E, por fim, outro elemento de destaque era a utilização da luz de modo particular a fim de valorizar o movimento.

Essa ideia de comunicar através da cor e da luminosidade foi tratada, por exemplo, na animação intitulada “Sopa de Repolho”. No quadro “Plantação de repolho”, recorre-se à cor verde para potencializar a presença daquela verdura (repolho) e a dinâmica da luminosidade do fundo busca-se trazer certa dramaticidade ao contexto das ações que acontecem nesse quadro, destacando, também, a intensidade que se pretende por meio da repetição dessas ações (Figura 66).

Figura 66 – Quadro “Plantação de repolhos” da animação intitulada “Sopa de Repolho”. Desenho editado em software para edição de imagem, 29, 7 X 42 cm.



Fonte: Arquivo pessoal

Voltando a falar a respeito de técnicas de animação, Lucena Júnior (2001) diz que McLaren intitulou de *pixilation* a técnica em *stop motion* utilizada por Georges Méliès. O animador inseriu variações que tornaram o processo mais enriquecedor como, por exemplo, a mudança de velocidade da câmera, a ação em *estacato*, possibilitando manipular o tempo à vontade e, assim, criar distorções do comportamento de atores e de coisas do mundo real (Figura 67).

Figura 67 – Neighbours (1952). Norman McLaren. Animação.



Fonte: < http://www.drosteeffectmag.com/wp-content/uploads/2013/10/Neighbours_LG.jpg >

Acrescentando ao assunto, Teixeira (2015) fala do uso de diversas outras técnicas de animação, feitas pelo animador, que já utilizou folhas de celuloide para animar, trabalhou em filmes com atores reais, explorando a técnica do *pixilation*, como já mencionado, técnica essa que envolve a captação da imagem por uma câmera fotográfica, *frame a frame*, e após seqüenciada na fase de pós-produção, isto é, na edição do filme. Porém, a força de sua estética está nos filmes produzidos diretamente sobre a película. Os inúmeros experimentos nessa técnica mostravam a inclinação do animador pelas artes tradicionais e sua busca por novas descobertas na emergente cena do cinema de animação (ibid).

Trazendo a técnica, desenvolvida por McLaren, denominada “pintura no tempo”, ela é resultado da fotografia quadro a quadro das contínuas alterações em um desenho ou pintura. Segundo o próprio animador, a atenção recai sobre a feitura da obra; no processo e não no produto final. Picasso fez uso dessa técnica de

animação, conforme Lucena Júnior, no filme *Le mystère Picasso*, produzido colaborativamente com H. G. Clouzot, pintando numa tela translúcida (Figura 68).

Figura 68 – *Le mystère* (1956). Picasso e Clouzot. Animação.



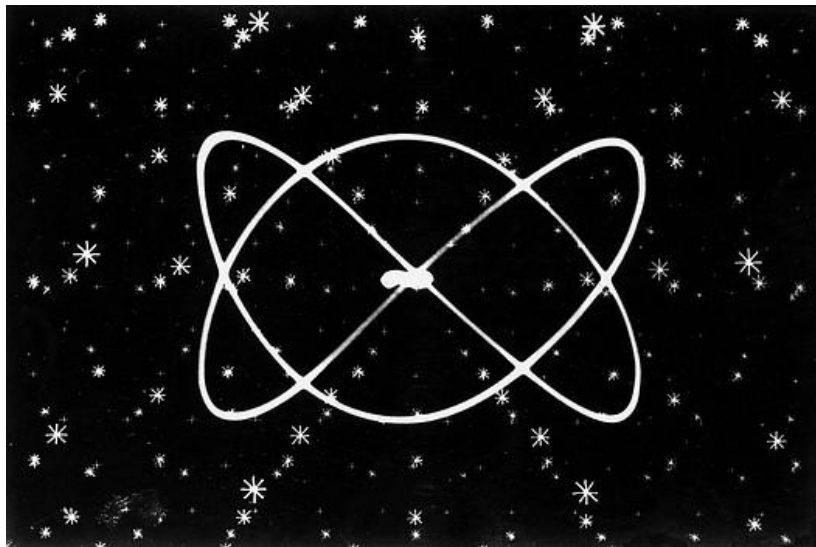
Fonte: < <https://i.ytimg.com/vi/FSoJUMnLc1o/maxresdefault.jpg> >

Ao se envolver com o controle do tempo e do movimento, McLaren decidiu desenhar o som, ou seja, ele cria a *animação sintética do som* que diz respeito a busca pela perfeita sincronia com o movimento e as peculiaridades visuais dos desenhos. A técnica consiste em desenhar música e efeitos sonoros com o auxílio de estilete, caneta e tinta diretamente na banda óptica do filme.

Era uma maneira de obter sons inexistentes, aproximando-se do conceito da imagem animada, na qual a ilusão do movimento é criada, em vez de gravada (como no filme de ação real ou a captura digital de movimento) (LUCENA JÚNIOR, 2001).

As inovações de McLaren não param por aqui. No início dos anos 1950, o animador produz o primeiro filme em 3D da história do cinema, o *Around is Around*, sendo assim considerado o precursor do cinema 3D (Figura 69). Para isso, criou a técnica do *filme estereoscópio*. McLaren considerava a estereoscopia profundamente cinética, sendo uma nova forma sensorial para se perceber o movimento de imagens artísticas. Nesse sentido, Graça (2006) ressalta que, nesse trabalho, o animador dá andamento a investigações que já vinha fazendo com o objetivo de delimitar os fatores que proporcionam a percepção afetiva, estereoscópica, de um espaço tridimensional criado partindo de representações bidimensionais.

Figura 69 – Around is Around (1951). Norman McLaren. Animação.



Fonte: < https://yooniqimages.blob.core.windows.net/yooniqimages-data-storage-resizedimagefilerepository/List/10235/db08e681-9898-483a-ad5e-40e06e7ffa7b/YooniqImages_102359331.jpg>

As imagens produzidas nessa técnica foram feitas pelo *método direto* e pelo *oscilógrafo de tubo de raios catódicos* para elaborar padrões gráficos apoiados em impulsos elétricos. Os desenhos bidimensionais eram fotografados *frame a frame* e, para alcançar o efeito 3D, usava-se uma *truca* na qual dois projetores apresentavam *frames* alternados. “Na acuidade da gravação dessas imagens duplamente expostas estava o êxito do processo” (LUCENA JÚNIOR, 2001).

O autor ainda acrescenta falando da importância do som acompanhar as imagens para que elas pudessem dar a impressão de sair da tela e flutuar pelo ambiente real do teatro. O que resultou a criação do *sistema estereoscópico de som*, possibilitando que o som juntamente com as imagens explorasse o espaço de projeção.

O som e a música nas animações digitais da proposta de pesquisa reforça a ideia sugerida pelas imagens, como dito antes. Na animação “Sopa de Repolho”, a música⁴⁴ corresponde às situações que se apresentam para o espectador fortalecendo o vínculo com o seu imaginário. Da mesma forma, na animação “Chocolattes Wonka”, ou seja, além da música dar o “tom” emocional da cena, os

⁴⁴ A música utilizada para esta animação é de autoria de Kevin MacLeod e encontra-se no link: <<http://incompetech.com/>>.

sons próprios do universo dos jogos contribuem com a experiência do espectador diante da imagem em movimento, ressaltando o já mencionado anteriormente.

Diante do exposto e avançando no pensamento de McLaren, Graça (2006) diz que na busca por um cinema autônomo, a obra do animador irá levar seu empenho até extremos insuspeitados. Antes ainda, irá proporcionar a proximidade entre o autor e a obra, subtraindo o domínio da imagem, do som e da duração fílmica aos automatismos específicos da máquina;

libertando o filme dos formalismos e regras que sancionam o que se considera ser a legitimidade das práticas profissionais; desembaraçando-o do encadeamento dos procedimentos que a tecnologia impõe à produção e reprodução cinematográficas (ibid, p. 39).

Graça (2006) relata que o animador era, sobretudo, exigente na atenção atribuída à sedimentação dos modelos apresentados pela máquina e ao modo pelo qual poderiam ser postos em situação de deriva. No essencial da prática dos autores, em animação, surge o propósito de descobrir, antes mesmo de experimentar e de exhibir, o qual assume grande importância quando visto no contexto dos dispositivos que sustentam a indústria cinematográfica.

O cinema não existe sem o recurso a tecnologia, e a máquina, como se sabe, obedece a princípios de fiabilidade, pressupondo um mundo feito de causalidade e efeitos, previsível, voltado para si mesmo, tautológico e sem fronteiras (GRAÇA, 2006, p. 39).

A autora aponta que a liberdade e a autonomia máximas, na construção do discurso fílmico, só poderiam existir pela delimitação, questionamento e suspensão do caráter de exclusividade dos dispositivos que suportam o cinema. É nessa direção que McLaren declara a respeito dos princípios e fatores que definem o seu trabalho:

Em resumo, a concepção e execução da maior parte das minhas obras para o National Film Board provavelmente dependeu de quatro coisas:
 (1) Tentar manter o mínimo possível de mecanismos técnicos entre minha concepção e a obra finalizada.
 (2) Manipular pessoalmente os mecanismos que de fato permanecem de modo tão íntimo quanto um pintor que trabalha em sua obra ou um violinista que toca seu instrumento.
 (3) Fazer das muitas limitações desses mecanismos, quando trazidos em contato com o tema, o ponto de crescimento das ideias visuais.
 (4) Certificar-se de uma oportunidade para improvisar no momento de filmar ou desenhar (McLAREN⁴⁵, 1948 *apud* GRAÇA, 2006).

⁴⁵ Norman McLaren, "Animated Films", em *Documentary Film News*, 7 (65), maio de 1948, p. 52-53.

Por esse caminho, a prática poética visa simplificar o processo no sentido de utilizar a máquina e os softwares quando realmente for necessário para se alcançar o resultado desejado. Em relação à edição de imagens, recorre-se a ela quando se pretende explorar o que a máquina possibilita experimentar, tendo em vista também a linha de pesquisa “arte e tecnologia”. E a animação propriamente dita foi realizada em software específico para animação, visando atender a proposta de estudo que resultasse em animações digitais. Convém acrescentar, que na animação analógica em que se faz uso da técnica do *scanimation*, utiliza-se software apropriado para o desenvolvimento da referida técnica. Desenhos analógicos sustentaram e permearam toda a prática artística.

Nesse contexto, conforme Graça (2006), a questão estaria não em se opor ou, muito menos, sujeitando-se ao regime de comunicação imposto pela máquina desumanizada, mas em *(re)apropriar-se* dele. É assim que deve ser compreendida tanto a relação de McLaren com os dispositivos que suportam o discurso fílmico, mas também sua postura de trabalho no contexto dos modos, normas e relações profissionais.

Destaca-se a ideia mclareniana de animação em que predomina a atividade pessoal e imediata do criador e pela liberdade plena em relação à aparelhagem técnica. Assim, resulta em um estúdio planejado sem hierarquia de funções e tarefas a cumprir, mas visto como uma comunidade de criadores, que predomine os métodos artesanais e dê abertura ao que há de novo.

Toda a obra de McLaren aponta para

um regime de construção do fato fílmico que não obriga a que o sistema de percepção visual do espectador seja retirado do processo enquanto parte ativa e prioritariamente responsável pelo mesmo. Daqui decorre um cinema que apela a aspectos em geral pouco explorados pelo espectador comum e que, abertamente, busca nele a consciência daquilo que é e como é no interior do dispositivo fílmico (GRAÇA, 2006, p. 91-92).

Destaca-se ainda que McLaren dirige a realização do filme como um meio de pesquisa, mas também como uma conjuntura única de pessoas e dispositivos, apto a oportunizar uma vivência estética, ou seja, uma experiência sensível, partilhada, com sentido. A autora ainda acrescenta que “a realização do filme delimita-se a si mesma enquanto espaço de diálogo e de diferenciação, voltado simultaneamente

para o mundo e para as próprias condições de possibilidade” (GRAÇA, 2006, p. 104).

Ao trazer a questão da exiguidade dos meios, no que se refere à produção e expressão, pode-se dizer que ela auxiliaria na delimitação e orientação do processo criativo, possibilitando ao autor concentrar-se naquilo que, tanto nos modos técnicos como nos de linguagem, é fundamental. Nesse sentido, dizia McLaren (1955) que sentia satisfação em produzir um filme com o menor recurso financeiro, equipamento e tempo possível. O animador ressalta que “despindo” o filme de todos os aspectos secundários (como, por exemplo, os cenários, iluminação, figurino, entre outros) permanecendo simplesmente a estrutura da ação, é viável prender a atenção da platéia com firmeza. O que realmente importa é que a ação seja clara e elaborada com competência (GRAÇA, 2006).

Concordando com McLaren, pensar a animação como algo possível de existir por meio da simplicidade dos recursos materiais, sem a necessidade de recorrer a elementos secundários, como os exemplos mencionados acima, interessando apenas que a ação seja visível e planejada com eficiência vem ao encontro do presente estudo. Pretendeu-se atingir o propósito de possibilitar aos espectadores outras experiências com a imagem animada, fomentando a imaginação nos mesmos, de modo a explorar, sobretudo, a imagem e suas potencialidades.

Nessa direção, surge a animação experimental que vê nos meios a própria finalidade da obra. “Os filmes não podem ser tomados como produtos finalizados, mas como resíduos, fragmentos observáveis de um processo que convoca, igualmente, o espectador” (GRAÇA, 2006, p. 118-119).

Convém trazer o assunto da animação experimental no Brasil. Magalhães (2015) cita o animador brasileiro Fernando Diniz⁴⁶ (1918-1998) como um grande nome do cinema de animação experimental. Em 1996, Marcos Magalhães⁴⁷ juntamente com Claudia Bolshaw⁴⁸ coordenou e produziu o filme *Estrela de Oito Pontas*⁴⁹ totalmente animado por Diniz que ganhou vários prêmios no Brasil e

⁴⁶ Além da linguagem da animação, Diniz se expressou por meio da escultura, pintura e desenho (MAGALHÃES, 2015).

⁴⁷ Marcos Magalhães é cineasta de animação, autor de *Animando* e *Meow!* (premiado em Cannes), professor pleno de Animação na PUC-Rio e um dos diretores do Anima Mundi, Festival Internacional de Animação do Brasil (MAGALHÃES, 2011).

de animação e um dos diretores do Anima Mundi

⁴⁸ Designer e pesquisadora.

⁴⁹ Disponível em: <<https://vimeo.com/15253581>>. Acesso em: 12 dez 2016.

exterior (Figura 70). O filme foi realizado através de diferentes técnicas de animação, destacando a *pixilation* que envolveu entre outras coisas a própria imagem de Diniz.

Figura 70 – “Estrela de Oito Pontas” (1996). Fernando Diniz. Animação.



Fonte: < <http://3.bp.blogspot.com/-hXME7h9xfQk/ThtFia4Pc5I/AAAAAAAAAcU/2gez3KNyM0E/s1600/Estrela.jpg>>
< http://2.bp.blogspot.com/-p_28RMb_2co/TIEo6IHEIeI/AAAAAAAAACU/Xq5dBEDGRCo/s1600/03.jpg>

Para Magalhães (2015), Diniz foi um autêntico animador, espontâneo, criativo que tem “uma obra extensa e dedicada que revoluciona as fronteiras da animação experimental” (ibid, p. 96).

Outro animador que trabalha com animação experimental, citado por Magalhães (*apud* RIBEIRO, 2012), é o animador de Fortaleza Diego Akel que assume, em seus trabalhos, a relação com o cinema de animação experimental “no

conceito McLaren: formas abstratas, pesquisa de texturas e descompromisso com personagens e narrativas prontamente reconhecíveis” (MAGALHÃES, 2011, p. 4). Akel fez algumas experimentações com carimbos, sobrepondo as formas, variando a tinta nos carimbos e outros experimentos⁵⁰ (Figura 71).

Figura 71 – Experimentos com carimbos. Diego Akel.

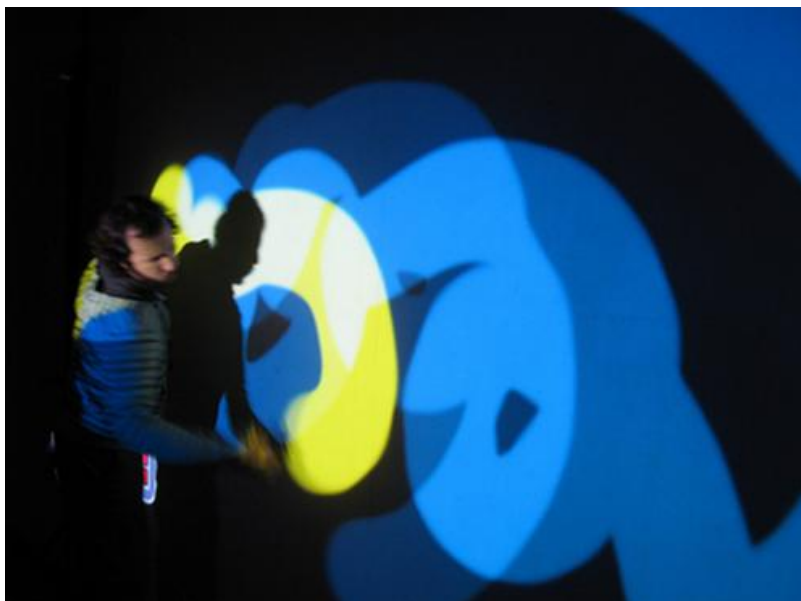


Fonte : <<https://3.bp.blogspot.com/-05Pv41oMEog/VupAeKvJ9hI/AAAAAAAAAEK/vSid1uALLlcxyHj2GJAzctWO8w8Ff5ISg/s1600/Diego%2BAkel%2B-%2BCarimbos%2B02.JPG>>

Segundo Magalhães (2011), outro autor de animação brasileiro que está inserido nessa proposta de cinema experimental é Roberto Miller, um dos muitos influenciados por Norman McLaren. Ainda destacam-se nomes como Carlos Eduardo Nogueira (animação experimental em computação gráfica), os paulistas Fábio Yamaji e Guilherme Marcondes. Chama-se atenção para outro paulista Márcio Ambrósio que trabalha com animação a partir de interfaces digitais interativas em instalações performáticas. Ele é autor de obras como *Oups* e *Grafite animado* (Figuras 72).

⁵⁰ Fonte: <<http://cineakel.blogspot.com.br/2016/03/carimbos.html>>.

Figura 72 – “Grafite animado”. Márcio Ambrósio.



Fonte: < http://payload.cargocollective.com/1/1/63381/1219687/ga2_09_905.jpg>

Wesley Rodrigues, animador de Goiânia (GO) radicado em Porto Alegre (RS), produziu diversas animações como *Marionetes* (2006), *Viagem na Chuva* (2014), *Faroeste: um autêntico Western* (eleito o melhor curta brasileiro de 2013). O animador criou um estúdio chamado *Café 19*. Ele começou fazendo quadrinhos e diz que isso contribuiu para a questão da narrativa⁵¹.

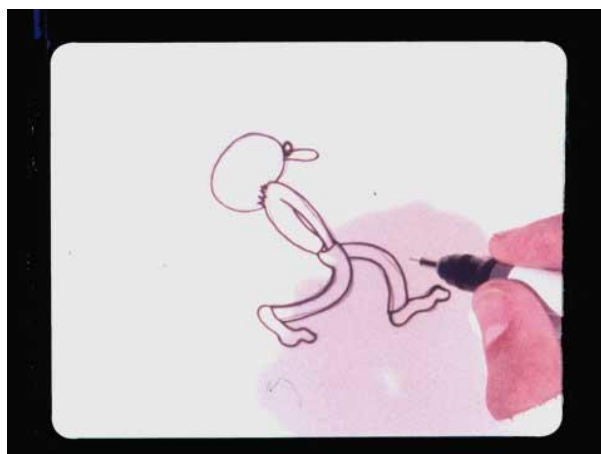
Convém aqui trazer Marcos Magalhães, animador brasileiro. Ele teve seu primeiro contato com animação criando curtas em Super 8. Seu curta *Sementes* (produzido aos 15 anos de idade) foi selecionado para o Festival do Filme Super 8, realizado pelo MAM (Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro), o que abriu caminho para sua profissionalização como animador (RIBEIRO, 2012). Magalhães deu continuidade ao seu processo de aprendizagem produzindo curtas e se aperfeiçoou nos estúdios do NFB (*National Film Board of Canada*), tendo como resultado, em 1981, a produção do curta metragem *Animando*⁵² (Figura 73). O animador coordenou o Núcleo de Animação do CTAv, responsável pela formação de animadores importantes para a animação nacional, tais como Aída Queiroz e Cesar

⁵¹ Fonte: <<http://www.animamundi.com.br/pt/blog/wesley-rodrigues-um-mestre-da-animacao-brasileira/>>.

⁵² Sinopse: Um animador tentando encontrar a técnica ideal para dar vida a seu personagem. Neste passeio pelas diferentes formas de animar, criador e personagem terminam por se confundir. Prêmio de Melhor filme didático no Festival de Espinho (Portugal), 1983. Menção Honrosa no Festival de Melbourne (Austrália), 1984. Produzido no NFB por meio de um convênio entre a EMBRAFILME e a CAPES para concessões de bolsas de aperfeiçoamento em cinema no exterior (GOMES, 2008).

Coelho, que juntos com o próprio Marcos Magalhães foram uns dos criadores do Anima Mundi. Tomando a frente do Anima Mundi (Festival Internacional de Animação do Brasil) teve atuação significativa no processo de desenvolvimento da animação brasileira. O Anima Mundi é referência para a formação de animadores e divulgação da animação no Brasil (RIBEIRO, 2012). A animação experimental ou de autor diz respeito a animação que não segue o esquema técnico, gerencial e organizacional dos grandes estúdios. “A instituição que mais colaborou para a realização de filmes de animação autorais foi o *National Film Board* do Canadá, que serviu de modelo para a criação do nosso CTAv” (RIBEIRO, 2012, p. 153).

Figura 73 – “Animando”. Marcos Magalhães. Curta de Animação.



Fonte: <http://portacurtas.org.br/imagens/fotos/embed/76-E.jpg>

Em 1986, conforme Gomes (2008), Magalhães coordenou, em parceria com profissionais do NFB, um curso que se tornou referência na história da animação brasileira. Como resultado desta experiência, os participantes produziram filmes e em pouco tempo se tornaram nomes de destaque da animação nacional. A atuação desses profissionais se deu na TV, cinema, publicidade, curtas e séries.

Convém ainda mencionar nomes do cinema gaúcho (Rio Grande do Sul), tais como Otto Guerra, Rodrigo John e José Maia, alguns de seus representantes. O cineasta Otto Guerra é considerado "papa *underground* da animação brasileira"⁵³. Ele produziu os longas de animação *Rocky & Hudson*, os *Caubóis Gays* (1994), *Wood & Stock*, *Sexo Orégano and Rock'and'roll* (2005) e *Até que a Sbórnia nos*

⁵³ Fonte: Animation Now: Taschen, Colonia, 2004, p. 372. In: <<http://www.ottodesenhos.com.br/?p=1>>.

Seppure (2013) (Figura 74). Otto Guerra teve seus trabalhos premiados em países como Espanha, França, Cuba e México. Um dos projetos recentes da produtora "Otto Desenhos Animados" (criada em 1978 pelo cineasta) trata-se de uma série chamada *Boa Noite Martha*⁵⁴.

Figura 74 – "Até que a Sbornia nos Separe" (2013). Otto Guerra. Longa de Animação.



Fonte:

< <http://3.bp.blogspot.com/-vFRxIflidQ8/VFD7EHO1CYI/AAAAAAAAaEo/KZkKAffsol8/s1600/ate-que-a-sbornia-nos-separe-poster.jpg> >

Outro nome da animação gaúcha é Rodrigo John⁵⁵, roteirista e diretor de animação, assina trabalhos como *O Limpador de Chaminés* (2002), *Propriedades de uma Poltrona* (2010) e *Céu, Inferno e Outras partes do Corpo* (2011). Foi também roteirista e assistente de direção do longa-metragem *Wood & Stock, Sexo Orégano and Rock'and'roll* (2005), roteirista do longa *Até que a Sbornia nos Separe* (2013) e do longa *A Cidade dos Piratas* (lançamento previsto para 2018). Em 2011, abriu a "Osso Filmes" em parceria com o artista visual James Zórtea.

⁵⁴ Fonte: <<http://www.correiodopovo.com.br/blogs/dialogos/2016/02/310/otto-guerra-nem-em-sonhos-pensei-que-veria-ainda-em-vida-uma-fase-tao-proficia-da-animacao-brasileira/>>. Acesso em: 12 abr. 2017.

⁵⁵ Fonte: <<http://www.ossofilmes.com/page/nos/rodrigo-john/>>.

Por sua vez, José Maia⁵⁶ é diretor, produtor e animador. Entre seus principais trabalhos na área cinematográfica estão os curtas *Treiler – A última tentativa*⁵⁷ (1986), *O Reino Azul* (1989) e *Docinhos* (2002); e os longas *Wood & Stock – sexo, orégano e rock'n'roll* (2005), em que foi diretor de animação, e *As Aventuras do Avião Vermelho* (2014), codirigido com Frederico Pinto (Figura 75). Essa animação trata-se de uma adaptação do clássico infantil de Erico Veríssimo, publicado em 1936. Foi exibida em diversos festivais nacionais e internacionais. Recebeu indicação ao Grande Prêmio do Cinema Brasileiro 2015 nas categorias de melhor filme infantil e melhor filme de animação.

Figura 75 – "As Aventuras do Avião Vermelho" (2014). José Maia e Frederico Pinto. Longa de Animação.



Fonte:

< http://1001roteirinhos.com.br/wp-content/uploads/2014/11/aviao_vermelho.jpg>

A animação brasileira conquistou posição de destaque no cinema e devido suas transformações ao longo dos anos resultou num aumento da produção de curtas e de longas do gênero. Um número considerável desses filmes se destacam pelo experimentalismo. Seja pela técnica, seja pelo conteúdo, o cinema brasileiro tem se sobressaído mundialmente. Um exemplo disso, é o longa-metragem *O Menino e o Mundo*, de Alê Abreu, filme brasileiro que foi indicado ao Oscar 2016 na categoria "Melhor Animação". Segundo Otto Guerra, há uma crescente produção de

⁵⁶ Fontes: < <http://frapa.art.br/2014/convidados/jose-maia/>> e

< <http://www.okna.com.br/asaventurasdoaviaovermelho/index.html>>

⁵⁷ O curta foi vencedor do Prêmio Coral de Animação no Festival de Havana (Cuba) e recebeu Prêmio especial do júri e de melhor curta gaúcho no Festival de Gramado, em 1987. (Fonte: <http://festivaldevitoria.com.br/23fv/2016/11/03/mostra-petrobras-100-anos-do-cinema-brasileiro-de-animacao-levara-o-publico-para-uma-viagem-na-historia-da-animacao-no-brasil/>).

animações no Brasil. O cineasta diz que “são produções em película, papel, tintas, grafite, som magnético, moviola, *stand* de filmagem e até processos modernos de produção, como o formato 3D, compõem o cenário da animação brasileira”⁵⁸.

Diante do exposto, percebe-se que a animação experimental permite uma liberdade maior no que se refere ao processo da animação. Contudo, isso não quer dizer que seja uma animação descompromissada; muito pelo contrário, tem-se o compromisso de abrir novos horizontes para uma geração de futuros animadores, tendo em vista que urge ampliar esse universo da imagem animada que se expande cada vez mais no Brasil. O projeto de pesquisa se enquadra dentro desse espírito de experimentação a fim de contribuir com as discussões sobre o assunto.

⁵⁸ Fonte: <<http://festivaldevitoria.com.br/23fv/2016/11/03/mostra-petrobras-100-anos-do-cinema-brasileiro-de-animacao-levara-o-publico-para-uma-viagem-na-historia-da-animacao-no-brasil/>>.

CAPÍTULO 3 DESDOBRAMENTOS DE UMA POÉTICA

A experiência com o cinema não se restringe mais a uma sala de projeção convencional. No escuro das salas dos museus e galerias, por exemplo, as projeções de imagens, segundo Maciel (2008), movem-se e se espacializam, ocasionando outras relações entre o espaço e o tempo na experiência do espectador. O artista, na contemporaneidade, necessita pensar as novas relações da imagem em movimento no contexto da arte contemporânea aproveitando os recursos disponíveis abertos pela arte e tecnologia, possibilitando, assim, outras vivências para o espectador. Nessa perspectiva, pretendeu-se investigar a linguagem da “cineinstalação”, trazendo artistas que trabalham ou trabalharam com essa linguagem.

Ao se referir à questão da tecnologia na arte, percebe-se que as possibilidades, tanto de produção poética quanto de modos de apresentação, são diversas. Ao desenvolver um trabalho artístico torna-se essencial pensar no seu modo de apresentação. No caso da pesquisa pessoal, que envolve questões do imaginário tendo o cinema como meio de refletir essas asserções, a maneira de apresentar essa poética é de extrema importância para a legitimação desse estudo.

Inúmeras são as formas de apresentar a imagem em movimento/animação. E tão importante quanto refletir e concretizar a prática artística é pensar no seu modo de exibição, ou seja, de chegar até o público, que não é mais visto como alguém passivo diante da obra, e sim como sujeito ativo na concepção das poéticas contemporâneas.

Tão importante quanto trazer o assunto dos dispositivos digitais, é trazer os analógicos, pois foi onde tudo começou, ou seja, eles abriram os caminhos para explorar as perspectivas que se tem hoje frente à imagem animada, na contemporaneidade artística.

Considerando a apresentação da poética pessoal, no âmbito da imagem em movimento, além da cineinstalação, destaca-se a apresentação analógica através da técnica de ilusão óptica denominada *Scanimation* e outra proposta dentro da ideia de projeções de sombras.

Mais do que apresentar a proposta de pesquisa apoiada nos autores e artistas vinculados ao assunto, torna-se fundamental refletir sobre as implicações em

relação ao espectador e a obra, responsáveis pela potencialização da imaginação ligada ao seu imaginário o que permite esse espectador experienciar de outra maneira a imagem em movimento.

3.1 CAMINHOS EM DIREÇÃO À CINEINSTALAÇÃO

Pensar em uma proposta que vá além das antigas convenções em que insistia enclausurar a imagem em movimento dentro de um “quadro” que a limitava por todos os lados, torna-se fundamental contextualizar o assunto, partindo dos movimentos iniciais que trouxeram questões relacionadas ao audiovisual.

Nessa direção, ao longo dos anos 1960-70, toda uma geração de artistas experimentou diferentes metodologias para modificar a experiência estética e suas formas de expressão em algo que se consumasse no discurso e na prática social. Tendências estilísticas como a arte minimalista, conceitual, performances, instalações e *happenings* problematizavam a noção de durabilidade e unicidade da obra de arte defendida pelas correntes tradicionais que tinham como parâmetro a pintura e a escultura. Frequentemente, nestas propostas, a linguagem audiovisual era utilizada como “recursos de integração dos aspectos visuais da imagem em movimento com a representação do próprio artista e de seus questionamentos culturais e filosóficos”⁵⁹. Torna-se inviável entender o desenvolvimento do audiovisual como uma expressão artística sem considerar o contexto das artes visuais.

Conforme Aguiar (2007), os artistas Nam June Paik (1932–2006) e Wolf Vostell (1932–1998), do *Grupo Fluxus*, fizeram uso de televisores em suas instalações. Entretanto, a partir de 1964, a Philips e a Sony lançaram no mercado consumidor equipamentos de vídeos portáteis para fins domésticos. No entanto, Paik se utiliza dessa tecnologia para se manifestar artisticamente.

Paik é considerado o “pai” virtual da videoarte, devido, em parte, pelas esculturas que produziu com aparelhos de televisão, no início da década de 1960, quando residiu na Alemanha. Desde, então, o artista criou um número significativo

⁵⁹ PROJETO FLUXUS | BLACK&WHITE (Belo Horizonte, Minas Gerais). **Projeto Fluxus | Black & White – Belo Horizonte**: catálogo. Belo Horizonte, 2012. 67 p., p. 18. Disponível em:

< http://www.fluxusfestival.com/bw/_pdf/FLX_Catalogo.pdf > Acesso em: 25 jun. 2015

de trabalhos em videotape, videoinstalações, esculturas com vídeo e todos os tipos de objetos relacionados ao vídeo. A totalidade de suas obras colaborou para a construção do popular e “quase lendário status de Paik como um mágico da experimentação eletrônica”⁶⁰. Em 1988, ele realiza uma obra intitulada “*The More The Better*” (“Quanto mais, melhor”) que se trata de uma imensa torre produzida inteiramente de monitores para os Jogos Olímpicos realizados em Seul, Coreia (Figura 76).

Figura 76 – *The More The Better* (1988). Nam June Paik.



Fonte: <https://comunicacaoeartes20122.wordpress.com/2013/02/18/nam-june-paik-ao-longo-da-vida-e-carreira/>

Nos Estados Unidos e no Brasil, a maioria dos precursores da videoarte surgiu das artes visuais como da *pop art*, dos *happenings*, da performance, da *op art* (arte cinética) e da arte conceitual. O vídeo era, principalmente para os artistas do Fluxus, apresentado como um recurso privilegiado por trabalhar com a *imagem-processo*. O suporte eletrônico, como instrumento de comunicação, por mais que tivesse uma definição aquém do cinema, destacava a divulgação das ideias com sua dinâmica de produção e difusão. Os artistas identificavam em cada área luminosa da tela um espaço potencial de informação (AGUIAR, 2007).

⁶⁰ Idem, *Ibidem*, p. 59.

Foi no decorrer da segunda metade da década de 1990 que as relações entre vídeo, cinema e artes visuais tornaram-se evidentes no Brasil. As exposições de arte, mostras e festivais começaram a divulgar com certa constância trabalhos que conjugavam essas diversas formas de apresentação de obras audiovisuais. Esse encontro, tardiamente percebido no país, se considerada a realidade internacional, foi devido principalmente a uma hibridação das práticas criativas, o que possibilitou aos artistas transitar pela fotografia digital, pelas instalações e pelo próprio vídeo que se transformou em um recurso cada vez mais próximo e mais acessível em função de sua acelerada evolução tecnológica.

O audiovisual na arte contemporânea abre uma multiplicidade de caminhos propositivos em arte. Com foco nas possibilidades expressivas desta linguagem, artistas visuais munem-se da videoarte, estipulando outras experiências no audiovisual para além do puro entretenimento (PILLAR, 2012). A videoarte é uma manifestação artística que surgiu nos anos 1960, período em que os artistas discutiam as formas tradicionais de arte. Walter Zanini descreve detalhadamente o ambiente em que transita essa forma de expressão.

Os artistas do vídeo exercem-se no plano da intersemiotividade. Sua atitude fundamental, por conseguinte, é de renúncia aos contextos que privilegiam os atributos da estética tradicional. À finitude da obra tradicional opõe uma sistemática de trabalho alicerçada no *continuum* processual. Desembaraçam-se, assim, das antigas estruturas que regem a forma de presença social da arte, utilizando recursos novos de comunicação (ZANINI⁶¹ in FERREIRA, 2006, p. 401).

A videoarte faz uso da tecnologia do audiovisual como suporte e difusor. Com o vídeo, percebe-se uma mudança da relação da obra de arte no espaço de exposição, atribuindo-lhe novo sentido.

Nesse contexto, cabe comentar que a base técnica do vídeo difere daquela do cinema. Ambas dizem respeito à emanação luminosa de uma realidade preexistente captada e organizada. A forma de registro desta imagem, porém, muda significativamente (COUCHOT, 2003). Machado (1996) aponta a diferença na formação da imagem fílmica e na videográfica. A primeira é gravada em quadros fixos envolvendo uma sequência ininterrupta, enquanto no vídeo acontece por meio de linhas de varredura durante um intervalo de tempo.

⁶¹ ZANINI, Walter. Videoarte: uma poética aberta. In: FERREIRA, Glória (Org.). **Crítica de arte no Brasil: temáticas Contemporâneas**. Rio de Janeiro: Funarte, 2006, p. 397-406.

A linguagem audiovisual, segundo Aguiar (2007), especificamente o vídeo considerado como “veículo de informação” além de oportunizar a exposição do processo artístico, permite a sua reprodutibilidade. Os artistas, no início da década de 1970, visualizavam o vídeo como um notável transmissor de ideias que dialogava de maneira direta com a comunicação de massa.

A partir de Walter Benjamin e a reprodutibilidade da obra de arte, a pesquisa sobre o declínio da “aura” é fundamental, conforme menciona Gonçalves (2008), para tornar claras as transformações sociais que interferiram nas modificações da faculdade perceptiva do homem moderno. Segundo Benjamin, a decadência da aura na obra de arte provém de duas situações intimamente relacionadas à crescente divulgação e força dos movimentos de massas. De um lado, as massas modernas reivindicam que as coisas se tornem, constantemente, mais próximas e humanas, por outro lado, caminham para o acolhimento das reproduções que depreciam o caráter único daquilo que é dado. Nesse sentido, Benjamin (2013) diz que a imagem, ao permitir ser reproduzível, liberta-se e rompe com o passado, ou seja, ela não reivindica unicidade, nem originalidade.

Machado (1997) ressalta que o vídeo é um sistema híbrido que opera com códigos significantes distintos que importa do cinema, do teatro, da literatura, do rádio e da computação gráfica, aos quais soma alguns meios expressivos próprios, algumas formas de construir ideias ou sensações que lhes são específicos, entretanto, não são o bastante, por si sós, para criar uma estrutura inteira de uma obra.

O discurso videográfico é impuro por natureza, ele reprocessa formas de expressão colocadas em circulação por outros meios, atribuindo-lhes novos valores, e sua ‘especificidade’, se houver, está sobretudo na solução peculiar que ele dá ao problema da síntese de todas essas contribuições. Com exceção de certos trabalhos pioneiros e já envelhecidos da videoarte, que consistiam apenas na exploração de efeitos de *feedback* de vídeo, e que hoje poderíamos considerar exemplares raros de *vídeo puro*, a mídia eletrônica opera numa fronteira de interseção de linguagens, donde a obsolescência de qualquer pretensão de pureza ou de homogeneidade (MACHADO, 1997, p. 190-191).

Para falar da projeção para além do quadro da tela, Kotz⁶² (*in* MACIEL, 2008)

⁶² KOTZ, Liz. Videoprojeção: o espaço entre as telas. *In*: MACIEL, Katia (org.). **Cinema sim: narrativas e projeções**. São Paulo: Itaú Cultural, 2008, p. 48-62.

traz o trabalho de Tony Oursler⁶³. O artista utilizou projetores de vídeo para construir cenas de *close-ups* de pessoas dialogando de modo compulsivo em pequenos suportes como marionetes, fazendo as figuras animadas surgirem de maneira assustadora para cantar e falar (Figura 77). A autora ressalta que “as esculturas de Oursler levaram os dramas do pequeno teatro de bonecos de seus primeiros vídeos para a galeria, onde os espectadores podiam andar entre as figuras e encontrá-las em um espaço tridimensional em escala quase natural” (KOTZ *in* MACIEL, 2008, p. 49). O trabalho de Oursler chama atenção por trafegar “além da caixa”, ou seja, liberando o vídeo de sua tradicional contenção no interior do monitor.

Figura 77 – Tony Oursler.



Fonte: < <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/564x/ee/47/38/ee473839672bc3be3978a2b0ddf00d9a.jpg>> e < https://static1.squarespace.com/static/58121f0bd1758eacbccc4a/5812488c59cc68d60a9fa49a/581269bde6f2e1eaa21793d0/1477601729707/Vision_big.jpg?format=1500w>

Para Kotz (*in* MACIEL, 2008, p. 50) “a imagem projetada traz à tona fantasias: elas nos convidam a ver coisas que não estão lá. E elas induzem formas específicas de audiência, engendrando uma mobilidade psíquica paradoxalmente dependente de uma imobilidade física”. Essas relações têm ligação com a proposta de pesquisa em questão, visto que por meio da apresentação da poética (na qual participa objetos e projeções num mesmo espaço) também objetiva-se fomentar a imaginação nos espectadores oportunizando a eles criar outros imaginários.

A autora destaca que enquanto a exibição do filme continua presa ao formato

⁶³ Tony Oursler (1957-), artista multimídia norte-americano.

teatral dividindo o espaço da imagem dos outros espaços vividos, o vídeo possibilita potencialmente transformar as imagens para adentrar todos os tipos de espaços arquitetônicos e urbanos. Com sua enorme mobilidade e flexibilidade técnica, o vídeo parece disponibilizar todos os tipos de importantes possibilidades para rever e reestruturar essas relações fundamentais.

Destaca-se, em Nova York, em maio de 1993, na *David Zwirner Gallery*, um novo trabalho em vídeo com proposta que visa trabalhar com o espaço, realizado pelo artista Stan Douglas que, baseado em *Vancouver*, trouxe *Hors-Champs* (1992). A obra trata-se de uma instalação apresentando duas gravações separadas de uma sessão de *free jazz* em lados opostos de uma tela fina, suspensa diagonalmente no centro de uma sala, que estava vazia com exceção de dois projetores de três tubos, montados perto do teto em cantos opostos. Os espectadores ficavam alguns minutos circulando o trabalho para registrar as diferenças entre as duas projeções, que lembravam os documentários televisivos do estilo *verité*. O vídeo foi pensado da seguinte forma: em um lado está o filme de Douglas em que a câmera segue cada músico na medida em que este insere a música. Já do outro lado da tela, Douglas fez um vídeo a partir de outras cenas que não foram introduzidas na primeira edição, registrando o momento em que os músicos não estão tocando (Figura 78). Segundo Maciel (2008), o artista incorpora o espaço tridimensional e leva o espectador para dentro de suas instalações.

Figura 78 – *Hors-Champs* (1990). Stan Douglas. Videoinstalação.



Fonte: < http://www.newmedia-art.org/data/images-presentation/PRES_CGP-35.jpg >

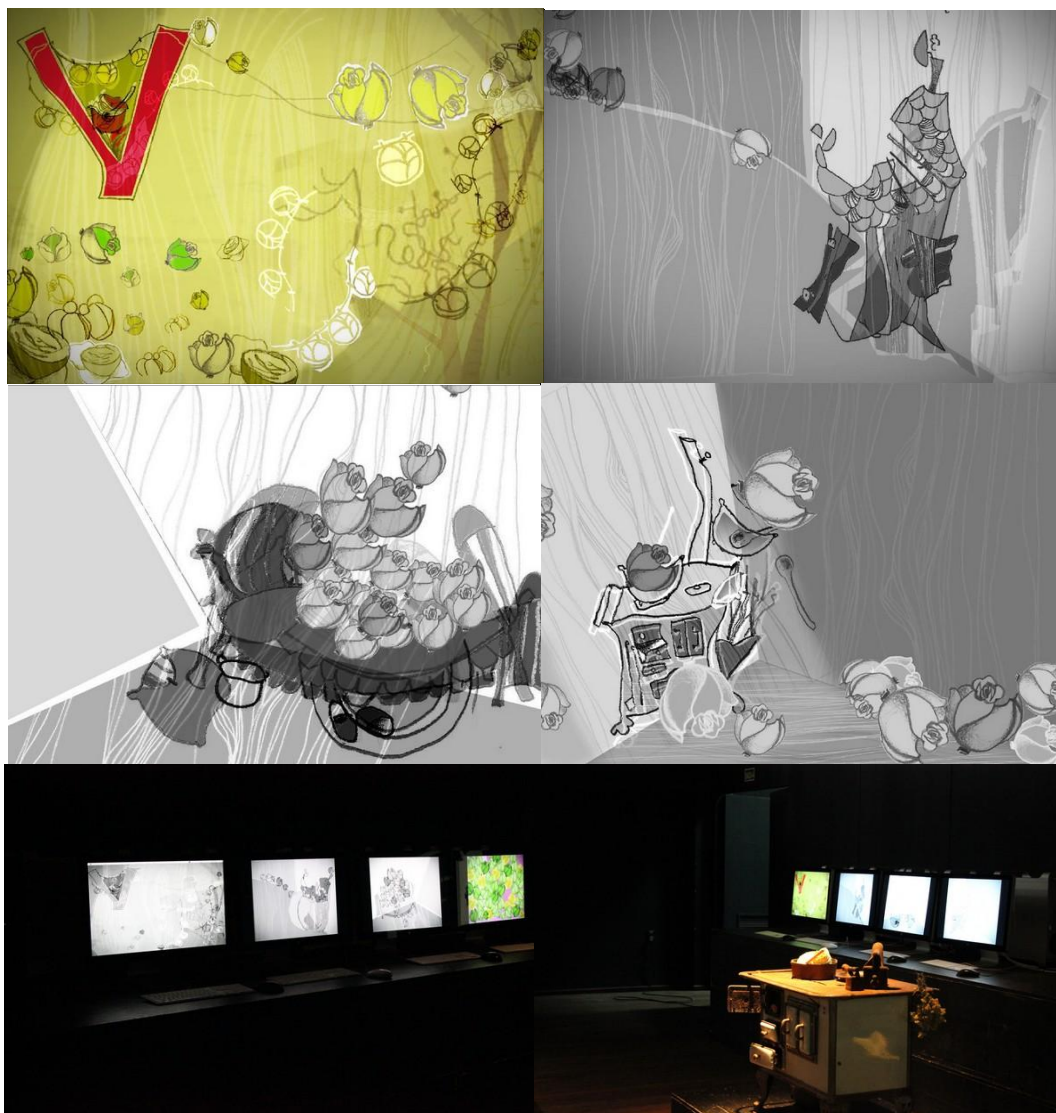
Diante do exposto, pode-se dizer que novas propostas na direção do audiovisual foram facilitadas pela disponibilidade de projetores mais baratos, no início dos anos 1990. Projetados para o mercado de eletroeletrônicos, esses aparelhos não necessitavam mais de salas escuras e espaços de exibição quase teatrais, necessários para os modelos antigos de três tubos de luz. Na verdade, os novos projetores liberaram a imagem de vídeo de seu formato tradicional, o monitor de televisão e da sua antiga localização, ou seja, em pequenas salas de exibição semelhantes ao cinema. Distanciadas desses locais e meios de exibição tradicionais, as imagens de vídeos se difundiram de inúmeras maneiras e configurações. Para artistas como Oursler, os novos aparelhos oportunizaram uma importante condição de criação, possibilitando que imagens projetadas ultrapassassem a caixa que a tanto tempo as comportava.

Acerca do cinema “fora da moldura”, Maciel (2008) comenta que, ao lado do cinema que narra, há aquele que não narra. Sempre existiram outros cinemas no cinema. O cinema reinventou a narrativa que existia no teatro e no romance e as vanguardas se apropriaram do cinema de outra maneira, estudando a forma na luz e no movimento e desde então o cinema e sua máquina foram matéria da arte.

A autora diz que se pode relacionar o romance com o cinema narrativo clássico e o conto ao modelo do curtametragem a partir da duração da história. O cinema experimental muda essa relação, intensificando-a (cinema das vanguardas), fragmentando-a e repetindo-a (cinema estrutural), desintegrando-as (cinema abstrato). Portanto, no cinema experimental observa-se uma mudança do conteúdo para a forma, da representação para a apresentação, da figura para o fundo.

Por esse viés, a proposta de pesquisa se insere nesse pensamento da imagem animada em busca da fragmentação. Isso se observa na prática artística em que, por exemplo, a própria apresentação da animação denominada *Sopa de Repolho* reporta-se à ideia de montagem e fragmentação (quatro vídeos que são exibidos separadamente, porém um complementa a ideia do outro). Enquanto roda a primeira animação com cor, as demais ficam inertes e em tons de preto e branco até chegar sua vez de entrar em movimento. Em outras palavras, enquanto acontece uma das animações, as demais ficam aguardando para entrar em movimento e complementar a situação anterior a ela (Figura 79).

Figura 79 – Projeto para a apresentação da animação “Sopa de Repolho”.
Apresentação na Cineinstalação.



Fonte: Arquivo pessoal

Em continuidade ao assunto do cinema “fora da moldura”, Maciel (2008) enfatiza que se a moldura do quadro retratava um limite entre realidade e espaço ficcional, a pintura que se distancia da representação, abandona primeiro a moldura (como Modrian e Malevitch). Atualmente, ressalta a autora, a cineinstalação trata-se do cinema fora da tela, isto é, um cinema que propõe uma situação em que o espectador participa das imagens como uma experiência no tempo e no espaço.

Para Maciel (2008), o cinema que vai além do quadro da tela, como a pintura fora da moldura ou a escultura liberta da base, expressa: (a) a quebra com a condição de representação na distinção entre o tempo filmado e o tempo projetado;

(b) o encadeamento entre o que é projetado e o que não é; (c) a presença de um espectador que participa da experiência.

Maciel (2008, p. 76) diz que “os artistas sempre deslocam o hábito, encontram nisso sua paixão”. Os *ready-mades*, por exemplo, são objetos prontos que são retirados de seus lugares para serem introduzidos no espaço das artes. Uma das razões que motivaram os artistas a repensar o cinema no contexto das instalações foi o propósito de escapar do hábito. Os espectadores confinados em uma sala, localizado entre o projetor e a tela, formou um hábito, assim como “ir ao cinema”, porém de modo privado também criou o hábito de assistir televisão.

Um dos modos de ruptura com o *hábito cinema* estabelecido diz respeito ao espectador em movimento ou em uma situação e isso ocorre de três formas essenciais:

(a) a primeira responde a uma nova situação arquitetônica produzida nas instalações contemporâneas que implicam a multiplicação de telas, a sobreposição das projeções, as montagens interativas, ou seja, um conjunto de proposições que incitam o espectador a um percurso físico pelos espaços expositivos; (b) a segunda refere-se à fragmentação temporal das imagens relacionadas ao percurso do espectador que deve se deslocar para ver e montar o que vê. Esse espectador vê enquanto passa e, neste caso, a narrativa do filme é uma forma a ser interrompida; (c) a terceira refere-se às sensações que se estabelecem entre os espectadores. Paul Valéry escreveu “a entrada de uma pessoa modifica instantaneamente e inconscientemente aquela que estava só”. Portanto, o trânsito dos espectadores visitantes pelos espaços expositivos interfere na percepção das obras e em algumas instalações essas presenças são incluídas no processo de formação das imagens, como, por exemplo, nas obras que operam com o circuito fechado. Um cinema *aberto* se instaura e, com ele, uma mudança de hábito. O espectador habita o espaço instalado e experimenta sensorialmente uma duração que não é necessariamente compartilhada (MACIEL, 2008, p. 76-77).

Uma diversidade de dispositivos maquímicos, ópticos e sonoros foi projetada por artistas como forma de ativar uma imagem fixa. Perceber o movimento entre uma imagem e outra, criar espaços com imagens por todos os lados, são muitas as arquiteturas visuais geradas pela arte para deslocar os espectadores daquilo que ele vê (ibid).

Nessa direção, chama-se atenção para o trabalho de *Experiência de Cinema* (2004) da artista brasileira Rosângela Rennó. Nessa obra, Rennó experimenta movimentar imagens com telas de gelo seco (Figura 80). Cria filmes com referências na projeção na fumaça de fotografias de arquivo: filme de amor, filmes de família, filmes de guerra e filme policial. Os gêneros do cinema recebem destaque na

montagem da artista. “O movimento é quase instantâneo, a fumaça faz aparecer e desaparecer a imagem, suspensa pelo desaparecimento momentâneo do suporte” (MACIEL, 2008, p. 80).

Figura 80 – Experiência de cinema (2004). Rosângela Rennó.



Fonte: < <http://www.semeiosis.com.br/wp-content/uploads/2011/05/img3.jpg>>

Diante das possibilidades abertas pelos recursos audiovisuais e pelas tecnologias ligadas a estes, destaca-se a incorporação da eletrônica pelo cinema que vem acontecendo aos poucos, sobretudo, a partir dos anos 1970. Alguns cineastas buscavam entrecruzar as tecnologias o que era mais evidente no universo do cinema experimental. O propósito era encontrar novos suportes para se expressar (MACHADO, 1997).

Nessa perspectiva, abre-se espaço para a cineinstalação. Conforme Villavicencio (2015), a expressão *cineinstalação* teve como referência o artigo homônimo de Raymond Bellour (citado no catálogo da exposição “Cinema Sim: narrativas e projeções” – 2008) e se define como cinema realizado fora de seu dispositivo tradicional. Para que se possa avançar no conceito, convém primeiro falar sobre a dimensão arquitetônica presente na maneira de projetar o espaço da sala de cinema. O cinema enquanto dispositivo tem como alicerce elementos formais que compõem um mecanismo ideológico, que diz respeito aos equipamentos, a câmera e a base de suas imagens na perspectiva renascentista,

com seu espaço centrado, ao invés de uma variedade de pontos de vista, a projeção/o projetor é oculto ao espectador. Em relação à tela, ela funciona como um espelho, em que se articula um processo de identificação do sujeito, e a continuidade entre os planos que constituem os filmes; é um elemento fundamental para a narração de uma história, com personagens, cenários, atmosferas, também indispensável para prender a atenção do espectador.

No final do século XIX, o cinema ainda não havia estabelecido um modelo industrial único, isto é, ele ainda não havia constituído o seu dispositivo. Realmente, na virada do século XIX para o XX, não existia ainda nenhum padrão para produzir e exibir filmes. Thomas Edison, por exemplo, com seu *Quinetoscópio*, apresentado em visores individuais, era um aparelho próximo da atual televisão, com o filme rodando em *loop* dentro da máquina e projetado por trás da pequena tela. O autor comenta que talvez tenham sido os irmãos Lumière que trouxeram a proposta de um cinema com estrutura de uma sala de teatro a fim de arrecadar dinheiro com suas bilheterias. São aqueles que introduzem a projeção frontal e a sala escura coletiva (ibid).

Nas primeiras décadas de existência do cinema, a projeção permitia ser realizada em mais de uma tela ao invés de uma única. Ou então diversos projetores diferentes podiam ser direcionados para a mesma tela, de maneira a oportunizar efeitos de fusão, sobreposição, janelas simultâneas e inserção de uma imagem no interior de outra.

Os filmes dos primórdios não se apresentavam numa montagem definitiva, menciona Machado (2015), o que dava poder tanto a quem os exibia quanto ao produtor de manipular a montagem. Os planos dos filmes poderiam vir separados, assim quem exibia os filmes poderia comprar a quantidade que desejasse de rolos e montava o seu filme na sequência que bem quisesse. A maneira de projetar também não estava definida, isto é, cada um que exibisse um filme podia criar seu próprio “cinema”, projetando por detrás da tela, em telas dispostas paralelamente, ou fazendo a fusão de duas ou mais imagens ao mesmo tempo na mesma tela (efeito de fusão determinado pelo projecionista e não pelo produtor). Essas imagens deslocadas, sem lugar certo na contigüidade da projeção, foram sempre uma incógnita na história do cinema.

O cinema no formato que se conhece na atualidade trata-se de uma instalação que se instaurou numa forma única em que o projetor fica localizado atrás

da platéia a fim de projetar as imagens ampliadas da película numa única tela à frente dos espectadores imersos numa sala escura, reforçando o já referido. Essa instalação foi planejada inicialmente por Platão (em seu livro “A república”), mais precisamente na sua conhecida alegoria da caverna, porém foi difundido no século XVII por Athanasius Kircher com sua *lanterna mágica*. Com esse modelo enrijecido, o cinema atravessou mais de cem anos levando pessoas a assistir a mesma instalação, mesmo que com imagens diversificadas (MACHADO, 2015).

A primeira problematização desse dispositivo ocorre na vanguarda cinematográfica, dos anos de 1920. Abel Gance⁶⁴ produz um filme chamado *Napoléon* (1927) que, na sua forma original, não comporta ser exibido numa sala convencional de cinema, visto que exige três telas dispostas uma do lado da outra (Figura 81). Nessas três telas são exibidas três imagens sincronizadas que, ora repetem três vezes a mesma imagem, ora surge apenas uma única figura excepcionalmente larga, e ora apresentam três figuras distintas.

Figura 81 – *Napoléon* (1927). Abel Gance. Filme.



Fonte:

<<https://static1.squarespace.com/static/52431224e4b090a5255220af/t/5891f3ee414fb59014653ee6/1486248492142/>>

Outros exemplos relevantes são os filmes *Entr'acte* (1924) de René Clair e o primeiro filme de Serguei Eisenstein, *Dnevnik Glumova* (1923). Segundo Machado (2015), *Entr'acte* foi o mais renomado filme da vanguarda francesa produzido para ser apresentado no intervalo entre dois atos do balé *Relâche*, de Francis Picabia, com música de Erik Satie. E *Dnevnik Glumova* foi concebido para ser introduzido dentro de uma peça teatral baseada em Aleksandr Ostróvski e dirigida pelo próprio

⁶⁴ Abel Gance (1889-1981), cineasta francês.

Eisenstein. No entendimento de Eisenstein, um cinema de cunho político, como o que ele fazia, devia ser exibido nas praças públicas, numa tela vertical, para um público em pé e que permitisse que este mesmo público reagisse com indignação durante a projeção.

O cinema experimental volta-se a essa nova mentalidade, segundo Machado (2015), principalmente, no campo do cinema experimental *underground*. Alguns cineastas produziam filmes para serem projetados, por exemplo, nas roupas brancas de bailarinas em condições performáticas. Stam Brakhage cria filmes apenas colando asas de borboletas sobre uma película virgem; Ken Jacobs através do filme *Tom Tom, the piper's son* (1969) propõe que parte dele seja projetado com a película fora da grifa e, assim, sem exibição dos fotogramas; Andy Warhol concebe o seu *Chelsea girls* para duas telas paralelas e simultâneas, trazendo a relevante experiência de Abel Gance com seu *Napoléon*. Alguns filmes já não eram mais produzidos com o recurso da câmera, mas diretamente modelados e animados em computadores como toda a obra dos irmãos John e James Whitney, à medida que outros não utilizavam mais películas, mas fitas eletromagnéticas e eram apresentados em aparelhos de televisão como os trabalhos de Nam June Paik.

A grande mudança para fora do modelo platônico de projeção cinematográfica começa com o aparecimento das *instalações cinematográficas*, uma das derivações do conceito geral de *instalação* que surge nas artes visuais. A história da arte contemporânea registra poucas cineinstalações, na comparação com videoinstalação⁶⁵ e as instalações propriamente ditas. As que existem são iniciativas das artes visuais, raramente do próprio cinema com algumas exceções como Agnès Varda, Eija-Liisa Ahtila, Chantal Akerman, Peter Greenaway e mais alguns.

No Brasil, conforme aponta Machado (2015), no que se refere ao campo da cineinstalação, destacam-se nomes como Hélio Oiticica, em suas experiências com

⁶⁵ Segundo Vilavicencio (2015), o desenvolvimento da videoarte impulsionou as primeiras videoinstalações. Consideradas como um aperfeiçoamento das instalações do cinema experimental, as videoinstalações fazem uso de imagem e sons em movimento, em espaços expositivos do campo da arte como, por exemplo, museus e galerias, e adicionam uma nova forma de temporalidade ao espaço expositivo e ao âmbito do cinema, propiciada pela transmissão ao vivo. As videoinstalações operam um início de interação entre humano e máquina no contexto do audiovisual. Os primeiros participantes não somente apreciavam essas imagens e sons, mas podiam intervir minimamente no dispositivo, participar do processo. Então, a videoinstalação oportuniza uma “abertura” no dispositivo criado para que o espectador “ingresse”, pelo menos em parte, nos espaços interiores das imagens em movimento, interagindo com a obra. Os artistas constroem interfaces para intermediar o espectador e a obra, nas instalações essas interfaces podem ser aparelhos sensores de presença que, através de *softwares*, dispõem imagens e sons, por exemplo.

o “quase cinema” (projeto *Cosmococa*), mas também Rosangela Rennó, Paula Trope, André Parente, Kátia Maciel, entre outros.

Recentemente, com o aparecimento do digital e da Internet, esse propósito de sair tela ganhou nova força. Em 2008, houve em São Paulo um grande evento intitulado *Cinema Sim*⁶⁶, direcionado ao cinema instalação, que exigia novos espaços de exibição. Entre os muitos trabalhos apresentados na mostra, ressalta-se a instalação de Julian Rosefeldt intitulada de *Stunned man* (2004). Esse trabalho era projetado em duas telas dispostas lado a lado. Ora as duas imagens são especulares, isto é, uma é a inversão simétrica da outra, ora elas são diametralmente opostas: uma mostra um homem destruindo a sua casa furiosamente e a outra exhibe o mesmo homem a reconstruindo calmamente. Em determinado momento, o homem da tela esquerda traspassa o quadro e entra na tela da direita, enquanto o outro faz o caminho inverso. Logo, a casa que estava sendo reconstruída passa a ser destruída, na medida em que a outra volta a ser reconstruída. Visto que o trabalho está em *loop*, essa ação vai se repetir continuamente, isto é, o homem enfurecido vai sempre demolir a casa e o seu equivalente tranquilo, calmo, vai sempre reconstruí-la, simplesmente trocando de lado (Figura 82).

Figura 82 – *Stunned man* (2004). Julian Rosefeldt.



Fonte: < <https://2015.acmi.net.au/media/2967866/julian-rosefeldt-stunned-ma.jpg> >

⁶⁶ O evento *Cinema sim* teve curadoria de Roberto Cruz, contou também com um seminário e um livro coordenados por Kátia Maciel (2008), de que participaram pensadores, realizadores e curadores de várias partes do mundo (MACHADO, 2015).

A videoartista brasileira Cris Ventura cria *Um andar sobre o mar*⁶⁷, uma cineinstalação que tem como proposta, segundo Silva (2014), um mergulho na intimidade. O trabalho envolve quatro quartos e uma varanda possibilitando que o espectador escolha um dos cômodos para entrar primeiro, a fim de que crie sua própria narrativa durante o “passeio” pela cineinstalação (Figura 83). “Em cada quarto, um anfitrião diferente, interpretado por Cris Moreira, Renato Parara, Saulo Salomão e Silvana Stein. Eles são moradores do mesmo pavimento de um edifício à beira-mar em uma cidade portuária. Em comum, a solidão” (SILVA, 2014, não paginado). O ambiente reflete o estado de espírito de cada um deles: escuros, claros, limpos ou desorganizados. Para a cineinstalação foram utilizadas poesias como *Mar Absoluto*, de Cecília Meirelles; *Difícil ser funcionário*, de João Cabral de Melo Neto; *Fama e Fortuna*, de Ana Cristina César; e *Elegia 1938*, de Carlos Drummond de Andrade.

Figura 83 – Um andar sobre o mar (2014). Cris Ventura. Cineinstalação.



Fonte: < https://i.vimeocdn.com/video/496675945_780x439.jpg > e
< <https://i.ytimg.com/vi/Opl8OhmviKE/hqdefault.jpg> > e
< http://payload381.cargocollective.com/1/19/616007/9934162/32_um_andar_sobre_o_mar_670.jpg >

⁶⁷ Link para uma entrevista com a artista Cris Ventura que fala sobre sua pesquisa que resultou nesse trabalho artístico “Um andar sobre o mar”: (<https://www.youtube.com/watch?v=jSLiDbJEBD0>). Acesso em: 18 set 2016.

A artista experimenta novos formatos do audiovisual, ou seja, outras possibilidades abertas pelo audiovisual. Para Ventura, a criação, produto do entrelaçamento entre o cinema e as artes visuais, permite trazer uma abordagem expandida da narrativa fílmica (SIQUARA, 2014).

Conforme Ventura, o fato desse trabalho não ser apresentado numa sala de cinema possibilita outras formas de criação e de fruição da obra pelo espectador. Ele vivencia outra experiência diferente do cinema, da tela grande a partir do enquadramento e o tempo de duração das cenas projetadas naquele espaço alternativo. Destaca-se também o modo como as pessoas vão se relacionando com a imagem através de deslocamentos.

Por esse caminho segue a prática poética, ou seja, a imagem animada foi projetada para ser apresentada em um ambiente alternativo a fim de possibilitar outra experiência do espectador com a imagem em movimento. A participação do espectador com a obra não é meramente contemplativa, ou seja, há uma interação por meio do manuseio de recursos como uma fonte luminosa de um smartphone em uma das propostas analógicas. A trajetória a seguir no espaço expositivo/interativo depende da escolha do próprio espectador que elege qual o percurso realizar. Outra proposta a partir da animação analógica permite que o público circule em volta do dispositivo a fim de alcançar o resultado da imagem em movimento, cuja técnica denomina-se *scanimation*.

A ideia com a cineinstalação é explorar o espaço e objetos de modo a compor um cenário com a temática da casa de Charlie em que os objetos e as projeções a partir desses, contribuem com o apelo à imaginação e ao imaginário do espectador (Figuras 84 a 87). Citando alguns objetos relacionados com a proposta da animação, tais como: fogão a lenha, lenha, panela de ferro, cadeiras, mesa, bule, açucareiro, talheres, ferro de passar roupas, boné, bengala, entre outros.

Figura 84 – Cineinstalação – Animação "Sopa de Repolho".



Fonte: Arquivo pessoal

Figura 85 – Cineinstalação – Animação "Chocolattes Wonka".



Fonte: Arquivo pessoal

Figura 86 – Cineinstalação – Animação analógica "Outros Imaginários".



Fonte: Arquivo pessoal

Figura 87 – Cineinstalação – Animação analógica "O grande dia".



Fonte: Arquivo pessoal

Os artistas parecem estar sempre buscando romper com os padrões estabelecidos, propondo um olhar pessoal diante das muitas possibilidades que um assunto pode suscitar. O cinema, por exemplo, é um campo rico em oportunidades, sobretudo, a cineinstalação. Pensar seu dispositivo dá abertura para inúmeras investidas em arte e, principalmente, em arte mediada pela tecnologia. Mas, também pensar os dispositivos analógicos, torna-se uma rica oportunidade para refletir a respeito da imagem em movimento a partir deles.

3.2 O LUGAR DO DISPOSITIVO ANALÓGICO: UMA VISÃO PESSOAL

A dinâmica da animação inserida no campo da Arte e Tecnologia vêm ao longo do tempo incorporando avanços tecnológicos. Nos primórdios da imagem em movimento, os dispositivos analógicos como Fenaquistoscópio, Zoótropio, Flipbook, entre outros, foram, conforme Venturelli e Maciel (2008, p. 29), a primeira

experiência com a imagem em movimento, ressaltando sua relação com o cinema. Com o advento da fotografia houve um avanço tanto no domínio da técnica quanto na própria experiência com a já referida imagem em movimento. Pode-se falar em um divisor de águas, isto é, antes da fotografia e depois da fotografia. Ela influenciou todas as artes e aqui cabe mencionar as artes visuais e o cinema. O encontro entre essas duas formas de manifestações artísticas não é um acontecimento novo, porém trata-se de relações significativas para o propósito deste projeto de pesquisa.

Quando o cinema conseguiu projetar fotografias de modo contínuo numa tela, ele desfrutou de uma linguagem própria, segundo Lucena Júnior (2001), e também pode fazer arte para consumo industrial. No entanto, o universo plástico do cinema ficava limitado às imagens tiradas da realidade, mesmo que encenadas. O cinema venceu essa restrição por meio do cinema de animação que, por sua vez, podia utilizar as formas inacabáveis das artes gráficas explorando as características cinematográficas do filme (Ibid).

O fato de produzir cinema partindo de desenhos e pinturas possibilitou com que o filme de animação fosse apreciado de modo diverso do cinema de ação ao vivo, cobrando a elaboração de regras artísticas específicas, as quais foram intituladas de *os princípios fundamentais da animação*, isto é, abordagens de desenhos alicerçadas na observação do movimento que originaram conceitos básicos capazes de propiciar encenação adequada às figuras criadas no papel. A animação começou a contar com uma linguagem.

Lucena Júnior (2001) fala que ao considerar o número significativo de desenhos (centenas de milhares) fundamentais para a produção de um filme de animação é possível vislumbrar os entraves existentes para alcançar um regime de produção correspondente ao potencial expressivo dessa arte. O surgimento de uma técnica que afastasse os entraves de ter que criar cada desenho, automatizando o trabalho, ao mesmo tempo em que conservasse o controle dos elementos da sintaxe visual como alcançados pelo desenho e pela pintura, apontaria o renascimento da animação. O impacto desses efeitos na área específica das artes plásticas seria visível. Assim, seria muito possível que novas formas de exploração visual surgissem na expectativa e desejo de novos paradigmas estéticos e experiências sensoriais através de imagens, o que é visto como um ambiente adequado para a comunicação num universo de rápidas transformações.

A computação gráfica passou a ser essa técnica. O cinema de animação

passa a experimentar uma legítima revolução. As artes plásticas utilizam cada vez mais recursos digitais em produções tradicionais assim como buscam desenvolver novas aplicações. Tanto artistas plásticos quanto animadores objetivam explorar os campos ainda indeterminados das mídias interativas, com suas notáveis possibilidades.

O autor menciona que a animação é uma arte dependente de tecnologia elaborada e progrediu em direção aos recursos digitais. Nessa perspectiva, embora o cinema tenha sua origem ligada aos aparatos ópticos que surgiram na segunda metade do século XIX, foi somente com o advento da fotografia que o mesmo se firmou como arte madura.

Para Lucena Júnior (2001), a história da animação é especialmente significativa na apresentação de como relação entre *técnica* e *estética* na produção visual da arte é indissolúvel e primordial, ou seja, uma não existe sem a outra possibilitando, assim, um avanço constante dos procedimentos para a elaboração plástica. O autor ressalta que essa convivência nem sempre é tranqüila, mas, mesmo em situações adversas, o que resulta é sempre positivo para a arte.

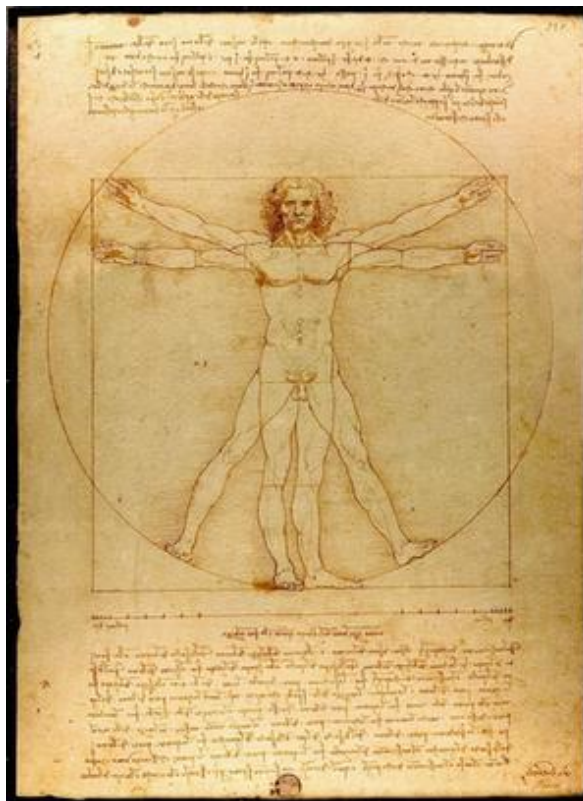
A animação tem sua essência no *movimento*. O movimento já era assunto para desenhistas e pintores desde os tempos mais longínquos. Na pré-história, por exemplo, animais eram pintados nas cavernas exibindo mais patas do que realmente tinham (Figura 88). Em *Proporções do corpo humano*, desenho de Leonardo Da Vinci, o artista renascentista representa um homem apresentando o dobro de seus membros (Figura 89). E, trazendo mais um exemplo, Marcel Duchamp com sua renomada pintura futurista *Nu descendo uma escada*, explora o movimento numa sequência de posições de um personagem numa única cena (Figura 90). Lucena Júnior (2001) fala que desde os tempos da Antiguidade dá para verificar uma forma popular de expressão por meio da “história figurada”, que vai futuramente originar as histórias em quadrinhos que se caracterizam pela narrativa em quadros separados sugerindo, assim como a animação propriamente dita, movimento no espaço e no tempo.

Figura 88– Um javali com oito pernas representando movimento numa pintura pré-histórica em gruta na Espanha (cerca de 30 mil anos). Do livro de Bob Thomas.



Fonte: Lucena Júnior, 2001, p. 29.

Figura 89 – Projeções do corpo humano (1490). Leonardo da Vinci.



Fonte: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/22/Da_Vinci_Vitruve_Luc_Viatour.jpg>

Figura 90 – Nu descendo uma escada (1912-1916). Marcel Duchamp.

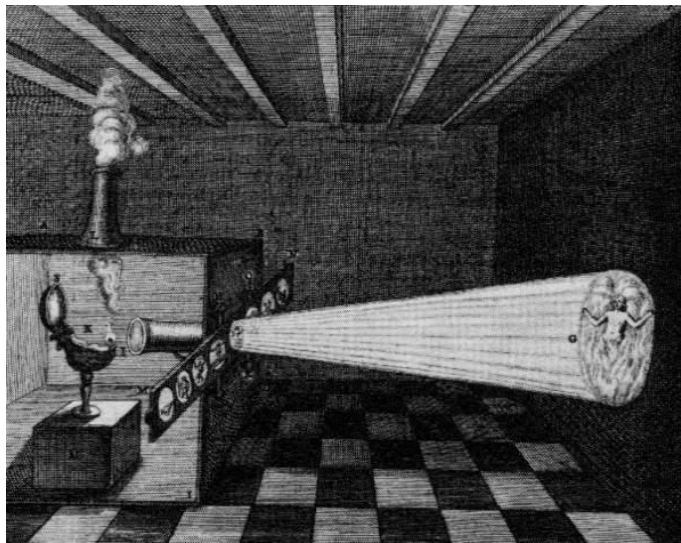


Fonte: Lucena Júnior, 2001, p. 29.

Lucena Júnior (2001) destaca que para o desenho e a pintura, a natureza já disponibilizava os materiais fundamentais à produção visual. Já a animação, como ilusão do movimento por meio da rápida sucessão de imagens, exigia um elevado grau de desenvolvimento científico e técnico para acontecer enquanto arte (o que só vai ocorrer no começo do século XX). Para chegar a esse momento, houve muito empenho ao longo de três séculos. Somente depois do surgimento da ciência moderna, depois do Renascimento, vai aparecer um ambiente favorável para a concepção de ideias que originam os primeiros dispositivos que indicam as possibilidades de colocar em prática a animação como se conhece.

Em 1645, na cidade de Roma, um inventor chamado Athanasius Kircher, criou a *lanterna mágica* (Figura 91). Referia-se a uma caixa com uma fonte de luz e um espelho com uma curvatura em seu interior que oportunizava a projeção de *slides* pintados em lâminas de vidro. Kircher foi acusado de bruxaria, pois seu invento chocou. Porém, seu dispositivo causou grande interesse o que levou cientistas a explorar seu potencial como entretenimento.

Figura 91 – Lanterna Mágica (1645). Ucla Research. Library, coleção especial.



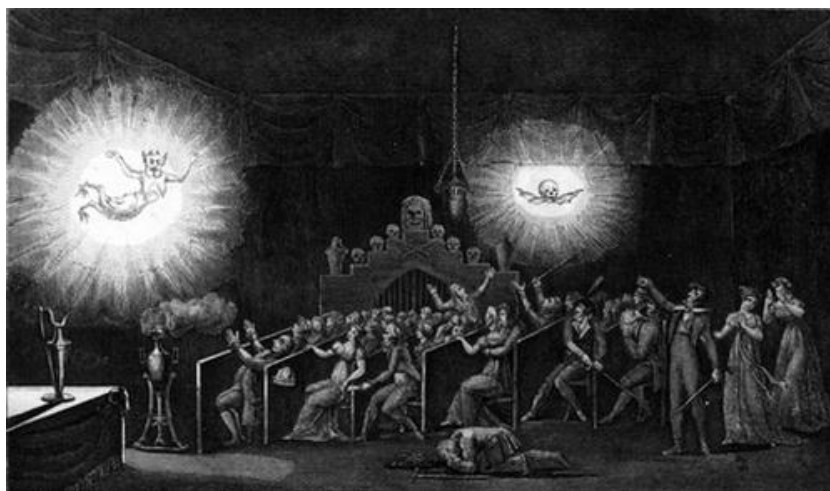
Fonte: Lucena Júnior, 2001, p. 30.

Depois de algum tempo, Kircher esclarecia como um disco giratório com uma série de imagens pintadas poderia ser utilizado para apresentar uma história ao público. As imagens eram visualizadas separadas. Sua formação jesuíta fez com que tivesse o propósito de catequizar uma vez que desejava se dedicar ao trabalho missionário.

A lanterna mágica continuava ser objeto de estudo científico. Então, no século XVIII, o cientista holandês Pieter van Musschenbroek mostrou que um disco giratório, parecido com o de Kircher, mas com imagens em sequência, possibilitaria uma ilusão de movimento. Mais adiante, Musschenbroek aprimora seu aparelho utilizando múltiplas lanternas e imagens sincronizadas.

Não demorou muito para que alguém explorasse todo o potencial de comunicação visual do dispositivo, mais precisamente Etienne Gaspard Robert (conhecido como “Robertson”, nome artístico), em 1794, apresentou em Paris seu espetáculo *Fantasmagorie* que devido ao grande sucesso, permaneceu em cartaz por anos (Figura 92). O inventor encobria as bordas, das imagens projetadas, com tinta preta desaparecendo o círculo de luz branca que geralmente envolvia as imagens, possibilitando uma aparência de flutuarem livremente. Para aumentar o efeito, as imagens eram projetadas sobre espelhos, vidros, através de fumaça e sobre telas de gaze embebidas em parafina translúcida. Cenas aterrorizantes e personagens sinistros eram exibidas como o intuito de causar pavor no público.

Figura 92 – Gravura publicada em Memórias de Robertson (1831), ilustrando seu espetáculo com lanterna mágica.



Fonte: Lucena Júnior, 2001, p. 32.

Para Lucena Júnior (2001), um acontecimento paralelo ao desenvolvimento da lanterna mágica e que influenciou o futuro da animação trata-se das *sombras chinesas* ou teatro de sombras (1760). As sombras chinesas tiveram seu lugar de importância para o aprimoramento dos mecanismos de ilusão visual (Figura 93).

Figura 93 – Sombras chinesas.



Fonte: <http://c3.quickcachr.fotos.sapo.pt/i/b2c058071/7266117_yYz3l.jpeg>

Na prática artística, parte-se dessa ideia do “teatro de sombras” para criar uma proposta de animação analógica que possibilita projetar o desenho, numa superfície adequada à projeção de imagens, por meio de uma fonte de luz

proveniente, por exemplo, de um smartphone. O espectador tem a oportunidade de participar da obra quando produz “suas próprias sombras” dependendo do posicionamento da luz.

Na execução do projeto, tem como suporte uma moldura antiga para quadro (Figura 94). A intenção foi valorizar o antigo, velho, desgastado, do objeto relacionando-o com o contexto da casa de Charlie, possibilitando ao espectador buscar na memória e na imaginação referências para sua percepção da obra. Acrescentando ao objeto duas camadas de acetato, presas à moldura, de modo que uma fique num nível mais alto do que a outra, dando ideia de montagem através da sobreposição dos desenhos que foram feitos nos acetatos. O tema do desenho diz respeito à “Fábrica de Chocolates Wonka” e a pequena cidade que se fez no seu entorno, ressaltando a casa de Charlie (Figura 95).

Figura 94 – Projeto para a animação analógica "Outros Imaginários" a partir da projeção de sombras. A proposta apresentada na cineinstalação.



Fonte: Arquivo pessoal

Figura 95 – Projeto para a animação a partir da projeção de sombras – desenho para o acetato.



Fonte: Arquivo pessoal

Retomando a questão da imagem em movimento, pode-se dizer que a partir do século XIX tem-se uma tecnologia se desenvolvendo tornando tecnicamente possível a animação de figuras. Nesse sentido, foi despertado interesse por estudos científicos com implicações decisivas. Os cientistas se dedicaram ao assunto. Em 1824, Peter Mark Roget publicou o artigo *The Persistence of Vision With Regard to Moving Objects*, o qual afirmava que o olho humano conserva uma imagem por uma fração de segundo enquanto outra imagem está sendo captada. Comenta que o olho humano faz combinação de imagens vistas em sequência num único movimento se forem exibidas rapidamente, com regularidade e iluminação adequadas. Com base nesse princípio, aparecem inúmeras invenções que se converterão em dispositivos analógicos nos quais a animação se concretiza (LUCENA JÚNIOR, 2001).

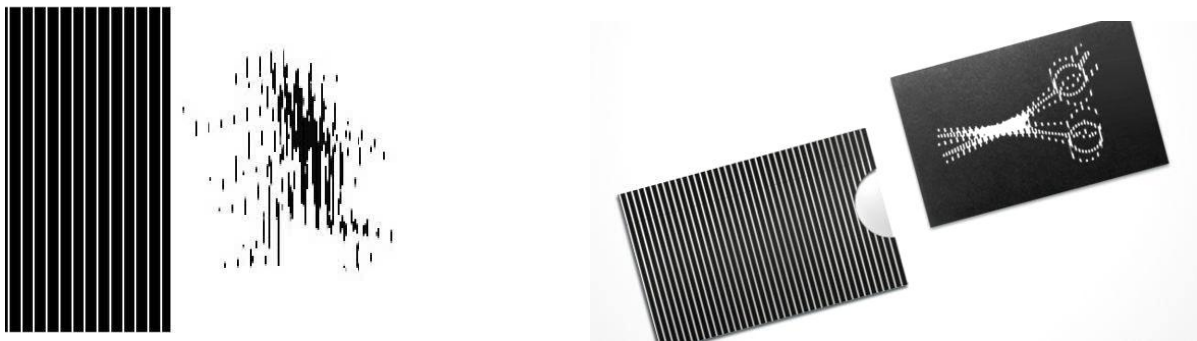
Muitos autores que tratam do cinema ou da imagem animada falam da *persistência retiniana*, tais como Machado (1997), Eisenstein (2002a), Francastel (1998), Graça (2006). Todos eles, cada um de sua maneira particular, falam que quando o cérebro confrontado com uma sucessão rápida de imagens paradas adquire a percepção de uma imagem em movimento contínuo.

Convém ainda mencionar que no início do século XX, falava-se muito no fenômeno “persistência retiniana”. Porém, nos anos 1920, a teoria da persistência retiniana passou por algumas alterações. Segundo Werneck (2010), a teoria mais moderna reconhece dois fenômenos da visão identificados como *efeito beta* e *efeito phi* que esclarecem mais precisamente o que verdadeiramente acontece no olho e no cérebro que permite visualizar uma sequência de imagens e compreender aquilo como movimento.

O fato é que o olho humano não é uma câmera, e não enxerga as coisas em formato de frames ou de campos, como o vídeo. O sistema olho/cérebro é uma combinação de detectores de movimento, sensores de detalhes, e interpretadores de texturas, e tudo isso combinado no cérebro, forma a experiência visual (WERNECK, 2010, p. 50).

Nesse momento, cabe trazer a prática poética que trabalhou com a técnica de ilusão óptica denominada de *scanimation*. Essa técnica foi inventada e patenteada, segundo Santana (2009), pelo artista e cineasta norte-americano Rufus Butler Seder. A base da técnica é o *kineticard* (1997) que se trata de um cartão constituído de duas partes: uma de papel e outra de plástico (acetato). No papel são desenhados seis *frames* da animação no mesmo quadro. A parte de acetato recebe listras verticais pretas e transparentes alternadamente, que ficam sobrepostas ao papel com o desenho. A ilusão de movimento se dá quando o acetato listrado é movimentado na horizontal sobre o papel desenhado (Figura 96).

Figura 96 – Técnica do scanimation.



Fonte: <<http://www.opticalillusion.net/wp-content/uploads/jmprNoStop.jpg>> e <<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/600x315/28/ae/37/28ae376a9bc00b9e2c0938f3a8beb2e9.jpg>>

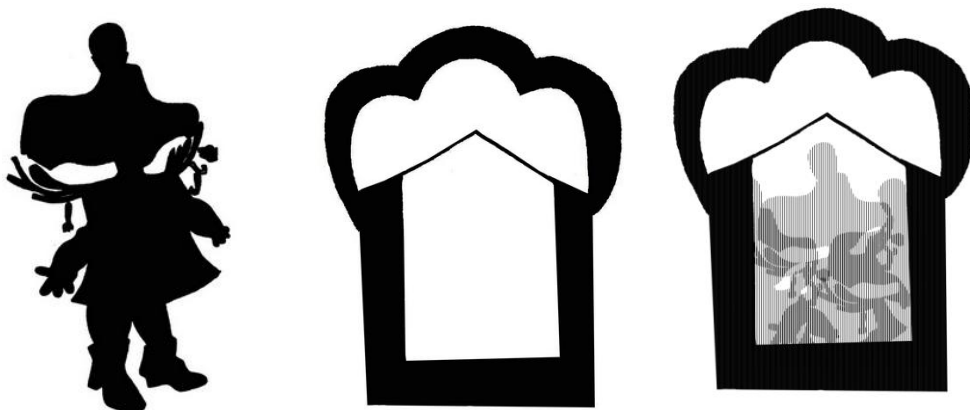
O dispositivo analógico desenvolvido para a pesquisa e que envolve a técnica do *scanimation* foi pensado de modo a trabalhar com os personagens em determinadas situações em torno da “Fábrica de Chocolates Wonka” (Figura 97). Alguns detalhes da fábrica se movimentam como, por exemplo, o portão que se encaixa na soleira da porta, trazendo assim a ideia de montagem. No próximo quadro, surge um Lumpa Lumpas em uma das janelas da fábrica (Figura 98). A intenção é se reportar à cena na história da obra de Roald Dahl em que “[...] o maior mistério de todos são as sombras que aparecem nas janelas da fábrica. Da rua, dá para ver pequenas sombras escuras se mexendo por trás das vidraças” (DAHL, 2006, p. 12). Depois, apresenta-se aos espectadores, ao emergir do chão, o Sr. Wonka (Figura 99). E, por fim, as crianças entram na fábrica (Figuras 100 a 104).

Figura 97 – A fábrica de chocolate para o scanimation.



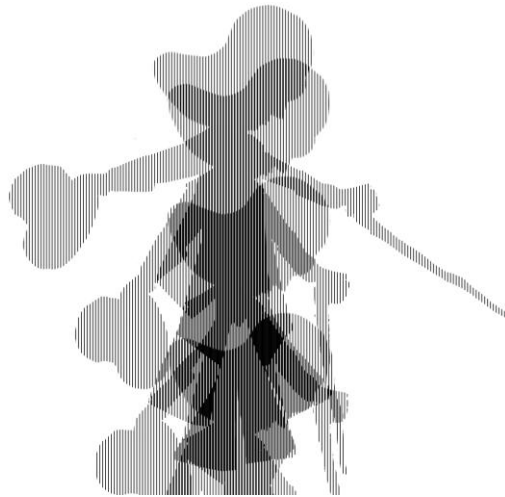
Fonte: Arquivo pessoal

Figura 98 – Personagens para o scanimation – Lumpa Lumpas.



Fonte: Arquivo pessoal

Figura 99 – Personagens para o scanimatón – Wonka.



Fonte: Arquivo pessoal

Figura 100 – Personagens para o scanimatón – Charlie.



Fonte: Arquivo pessoal

Figura 101 – Personagens para o scanimaton – Augustas.



Fonte: Arquivo pessoal

Figura 102 – Personagens para o scanimaton – Hortência após mascar o chiclete “Refeição completa”.



Fonte: Arquivo pessoal

Figura 103 – Personagens para o scanimatón – Veruska.



Fonte: Arquivo pessoal

Figura 104 – Personagens para o scanimatón – Michael Game.

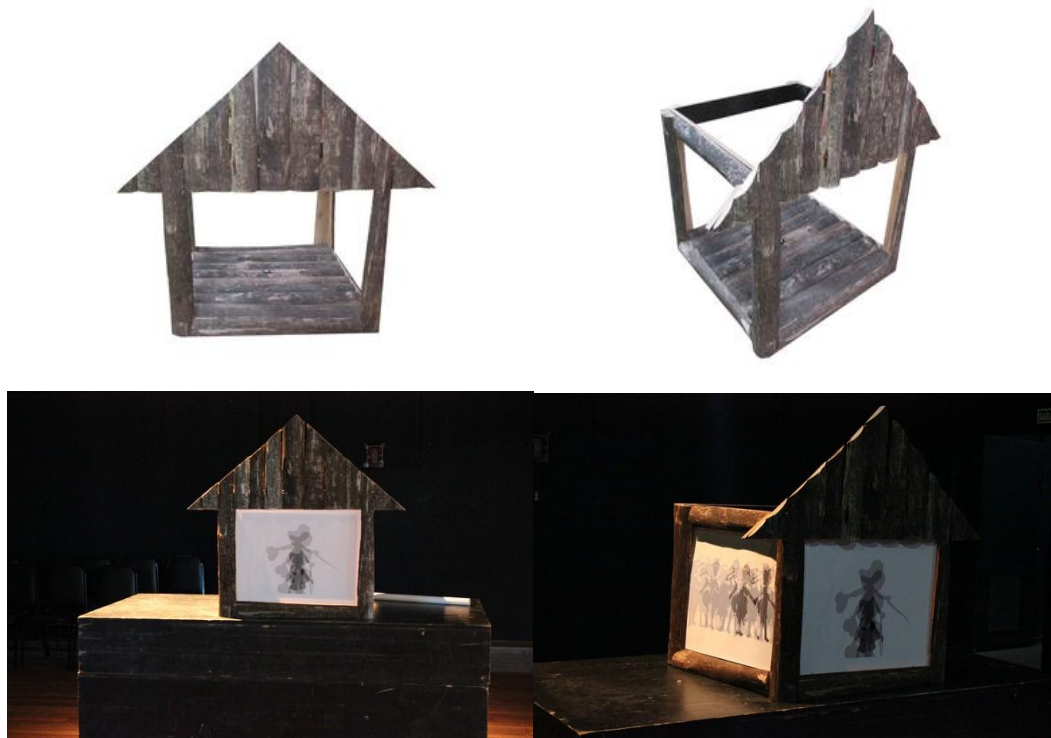


Fonte: Arquivo pessoal

Teve-se como objetivo trabalhar com as sombras/contornos dos personagens para que pudesse explorar outra face do desenho e possibilitar aos espectadores novos imaginários.

Os quadros dos desenhos feitos na técnica do *scanimation* serão fixados em um objeto que busca lembrar a casa de Charlie (Figura 105). O percurso em torno do dispositivo analógico fica a critério dos espectadores que traçam sua própria trajetória. A referência para a construção desse aparato foi uma imagem de “teatro de bonecos” (Figura 106).

Figura 105 – Objeto para dispositivo analógico envolvendo a técnica do scanimation.



Fonte: Arquivo pessoal

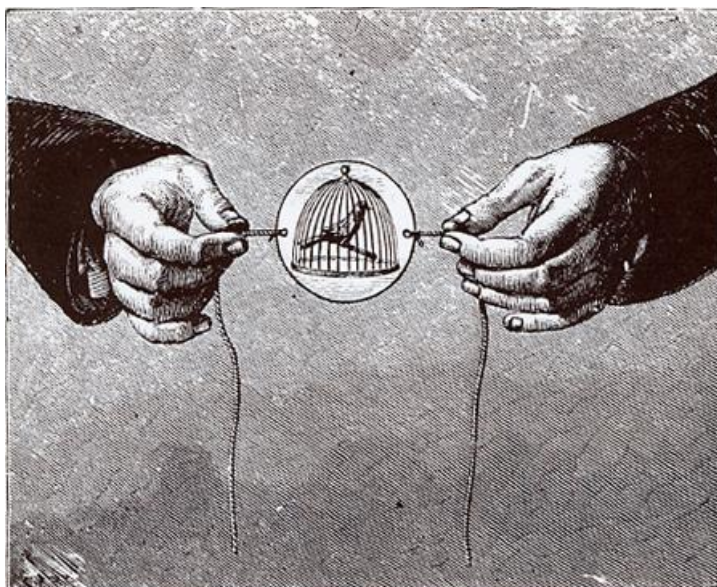
Figura 106 – Referência visual para o dispositivo analógico na técnica do scanimation.



Fonte: <<http://a401.idata.over-blog.com/219x300/5/56/61/89/machines/ombro-cinema.jpg>>

Seguindo na apresentação dos dispositivos analógicos ao longo dos tempos, em 1825, surge o *taumatoscópio* sem se saber exatamente sua função (LUCENA JÚNIOR, 2001). Este aparato trata-se de um disco com uma imagem na frente e outra no verso (Figura 107). Ao girar rapidamente, com o auxílio de cordões presos em suas extremidades, permite ver uma única imagem que se sobrepõe (combinação óptica). Tornou-se muito popular.

Figura 107 – Taumatoscópio (1825). Academia de Artes e Ciências Cinematográficas, Hollywood.



Fonte: Lucena Júnior, 2001, p.34.

Os cientistas Joseph Plateau (belga) e Simon Von Stampfer (austríaco), entre 1828 e 1832, criam os primeiros dispositivos a apresentar de fato a animação de desenhos. A invenção de Plateau denominada de *fenaquistoscópio* constituía-se de dois discos: um com sequência de imagens pintadas em torno do eixo, outro com fendas (aberturas) na mesma condição. Um era preso ao outro através de uma haste e por meio de orifícios no centro dos discos. Uma das mãos segurava o cabo da haste e a outra os girava. Neste giro, ao olhar por entre as frestas, podia visualizar as imagens em movimento. Estes espaços por onde se olhava, na verdade funcionava como obturador, permitindo a interrupção exigida pelo olho para combinar as imagens em movimento adequadamente (Figura 108). Caso contrário, as imagens em movimento seriam percebidas turvadas.

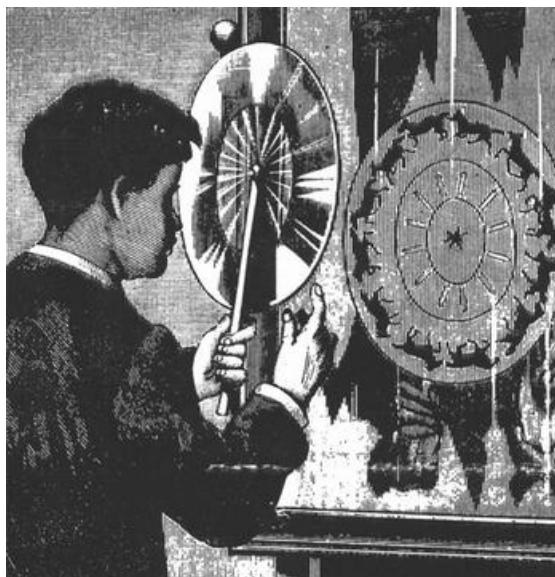
Figura 108 – Fenaquistoscópio (1828-1832).



Fonte: <<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/564x/0a/cc/a6/0acca6cf02c4d3f01f46534a87568bd8.jpg>>

O dispositivo de Stampfer - o *estroboscópio* - era parecido com o fenaquistoscópio. Porém, aquele era formado de um único disco, com aberturas (frestas) entre os desenhos. O observador frente ao espelho, ao girar os discos, via o movimento por meio das frestas. A velocidade da ação desenhada é controlada a partir do giro do disco, podendo ser prolongado pelo tempo que se quiser (Figura 109). O sucesso foi garantido por todo o século.

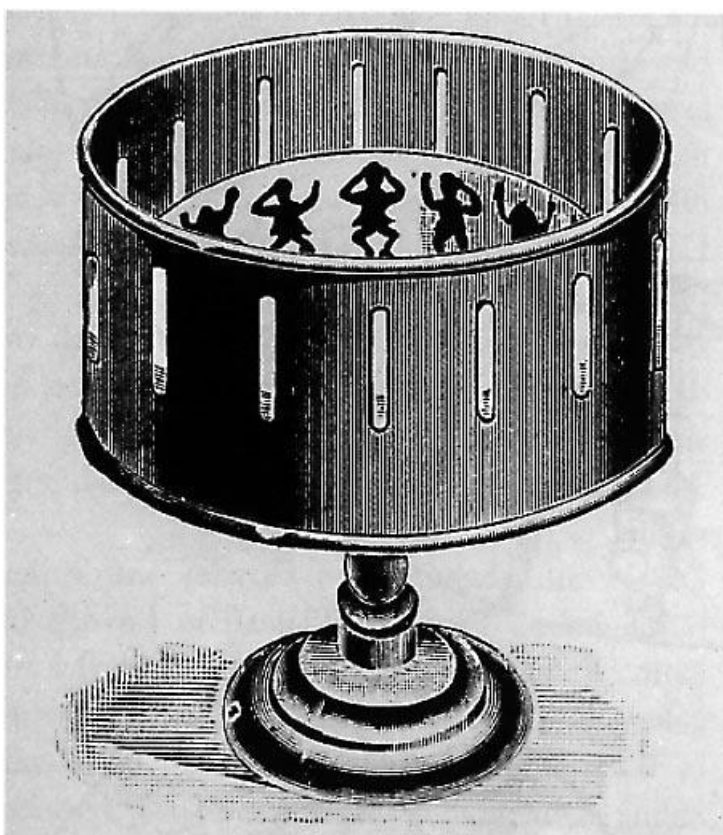
Figura 109 – Estroboscópio (1828-1832).



Fonte: <<http://www.tierslivre.net/spip/IMG/arton4355.jpg?1470392706>>

Logo depois, o relojoeiro inglês William Horner, mais precisamente em 1834, cria o *daedalum*, que foi chamado posteriormente de *zootroscópio*, roda da vida. O princípio é o mesmo dos dispositivos anteriores, porém neste aparato os desenhos eram produzidos em tiras de papel e montados num tambor giratório. Ao girá-lo, podia-se ver o movimento através de suas frestas (Figura 110).

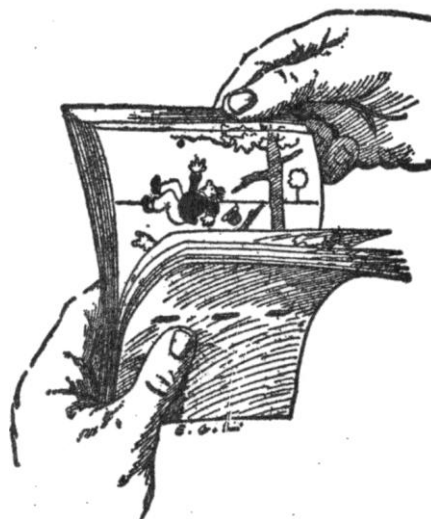
Figura 110 – Zootroscópio (1834).



Fonte: <<https://challengeaccepted.files.wordpress.com/2011/03/zootropo.jpg>>

Entretanto, em 1868, segundo Lucena Júnior (2001), foi criado um dispositivo analógico mais simples, acessível e que despertou o interesse por mais tempo no público, o *kineograph* conhecido como *flipbook* (livro mágico, em português). Trata-se de páginas com desenhos/fotografias em sequência, distribuídos como um livrinho. Ao virar rapidamente tais páginas, elas criam a ilusão de movimento (Figura 111). Ainda hoje muitos animadores recorrem ao flipbook na produção de animações por meio de desenhos ou fotografias.

Figura 111 – Kineograph ou Flipbook (1868).



THE KINEOGRAPH.

Fonte: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/1f/Linnet_kineograph_1886.jpg>

No início da década de 1850, Franz von Uchatius, militar austríaco, avança no estudo da lanterna mágica ao combiná-la com dois discos giratórios: num deles eram montados dezenas de *slides* pintados em vidro, o outro apresentava frestas que funcionavam como obturadores. A intenção era criar o primeiro projetor de cinema (LUCENA JÚNIOR, 2001).

Após o surgimento desses dispositivos (resultado do emprego de princípios científicos, porém sem maiores propósitos ou significados para a arte) vai ser a colaboração de um indivíduo de ambição artística, conforme Lucena Júnior (2001), que impulsionará a animação para o âmbito do espetáculo; apesar de ainda antes da invenção do cinema precisamente dito e, por esse motivo, sem condições tecnológicas plenas para a exploração expressiva do movimento e das formas, ou seja, a arte efetivamente.

Nesse contexto, em 1877, o pintor Emile Reynaud criou o *praxinoscópio*. Originário do zootroscópio, no praxinoscópio as fendas do tambor são substituídas por espelhos e cada espelho refletia uma das imagens da tira de desenhos posicionada na circunferência. O pintor aperfeiçoou seu invento combinando-o com lanternas e tomou a iniciativa de desenhar histórias animadas. Nascia, então, o *teatro praxinoscópio* (1882), obra grandiosa justamente por usar alguns princípios gerais do cinema enquanto tecnologia.

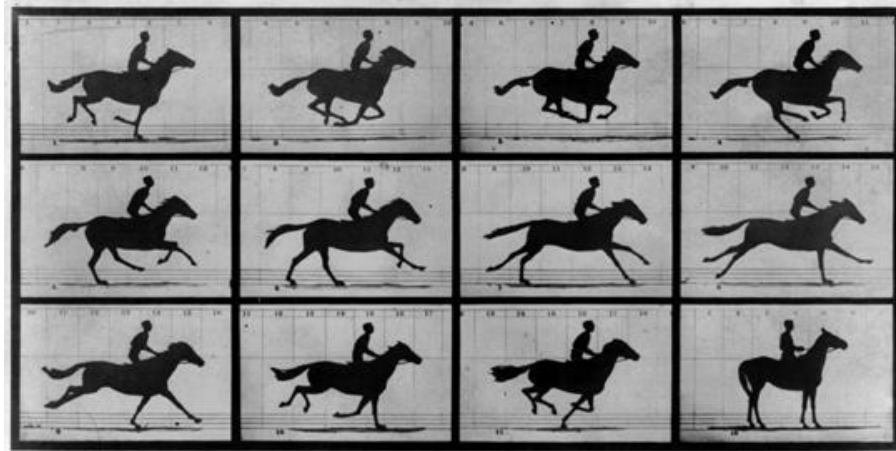
Os franceses Nicéphore Niepce e Louis Daguerre, no final da década de 1820, inventaram a fotografia o que possibilitará, na época do praxinoscópio de Reynaud, o começo das pesquisas com sequências fotográficas para estudo de movimento humano e animal.

Etienne Jules Marey, fisiologista francês, no interesse de estudar o movimento dos animais, irá trazer importante contribuição para o aperfeiçoamento da *câmara*. As primeiras máquinas fotográficas eram uma espécie de caixote. Não tinham visor e nem objetiva. Tinham uma abertura na parte frontal atrás da qual eram dispostas as *placas de colódio*, local responsável pela impressão das fotografias. Essa rusticidade fazia com que levasse um tempo considerável para se alcançar a impressão do objeto fotografado.

Marey cria um dispositivo para verificação do pulso denominado *esfimógrafo*. Consistia em uma pequena régua móvel coberta de gordura, na qual um estilete marcava as pulsações. Para estudar o trote do cavalo, o cavaleiro transportava um cilindro que registrava os movimentos do cavalo por meio da oscilação de quatro estiletos presos nas patas do animal. Assim, quando o cavalo tocasse o chão ocorreria o deslocamento do estilete correspondente e o movimento seria capturado.

O fotógrafo anglo-americano Eadweard Muybridge, chega a comprovar que, num certo momento, as quatro patas do cavalo não tocam o chão, ou seja, ficam suspensas. Para isso, o fotógrafo montou uma bateria com doze câmaras numa pista de corrida. Em uma próxima experimentação, chegou a usar vinte e quatro câmaras. Quando o cavalo passava pelos fios, estrategicamente dispostos na pista, estes eram estendidos e levantavam os obturadores a fim de registrar o movimento do animal (Figura 112). Suas experimentações chamaram a atenção das comunidades científicas e artísticas, motivando-o a construir o *zoopraxinoscópio* (1879-1880). O aparato consistia de uma lanterna mágica com um disco giratório envolvendo vinte e quatro *slides* e um disco com frestas girando ao contrário atuava como obturador (Figura 113). O que diferenciava da criação de Franz von Uchatius estava no objetivo de Muybridge que intencionava o estudo analítico do movimento dos seres.

Figura 112 – Sequência de fotografias de Eadweard Muybridge.



Fonte: Lucena Júnior (2001), p. 38.

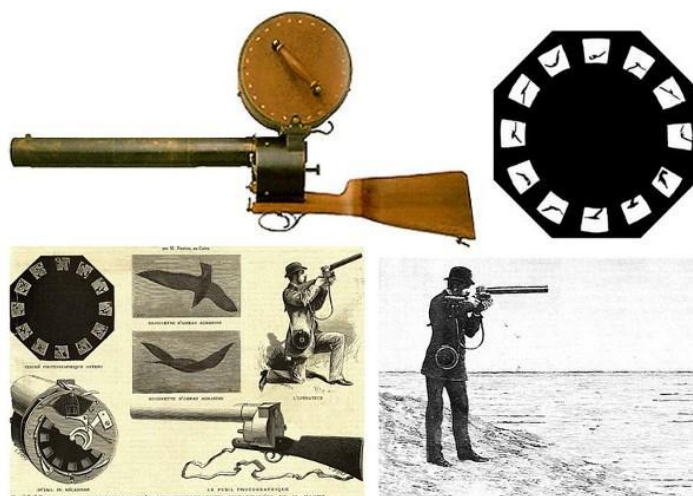
Figura 113 – Zoopraxinoscópio. Eadweard Muybridge.



Fonte: < https://kinodinamico.files.wordpress.com/2010/08/1878_zoopraxiscope1.jpg >

Nessa direção, Marey continuava suas experimentações para aprimorar o desempenho da câmara visando a captura do movimento. Para pesquisar o movimento dos pássaros, criou uma espécie de *fuzil fotográfico* que parecia um tambor de um revólver e tinha uma placa redonda que se immobilizava por intermitência frente à objetiva (Figura 114). Porém, mesmo com a possibilidade de realizar fotografias instantâneas, elas não eram de boa qualidade.

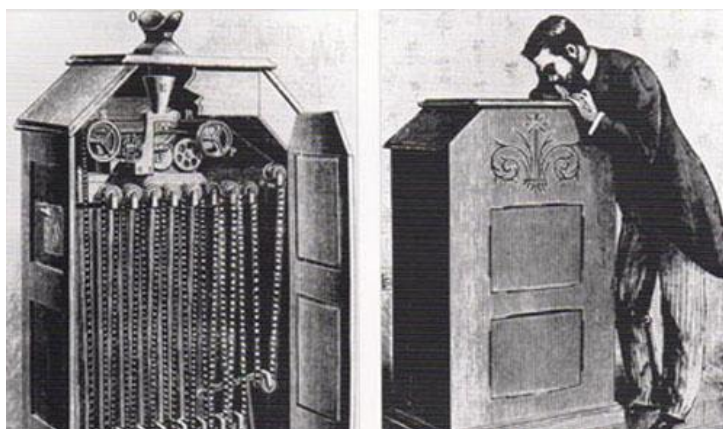
Figura 114 – Fuzil fotográfico. Etienne Jules Marey.



Fonte: < <https://imgzn-a.akamaized.net/materias/169726615/147517.jpg?w=794&h=529&mode=max>>

Em 1891, o americano Thomas A. Edison juntamente com William K. L. Dickson desenvolveram o *Kinetoscópio* (Figura 115). Tratava-se de um aparelho que permitia a observação de apenas uma pessoa por vez, não tinha como propósito a projeção. Possuía um visor com lentes. No interior existia um filme com perfurações laterais, que ziguezagueava, numa exibição contínua cujo ciclo tinha vinte e cinco segundos. A fita, visualizada através da lente, passava diante de uma lâmpada elétrica. Um obturador girava entre a lâmpada e a fita e permitia que, por meio de sua pequena abertura, a luz passasse e iluminasse os fotogramas. Cabe mencionar que Edison criava seus próprios filmes com uma outra máquina denominada *Kinetógrafo*.

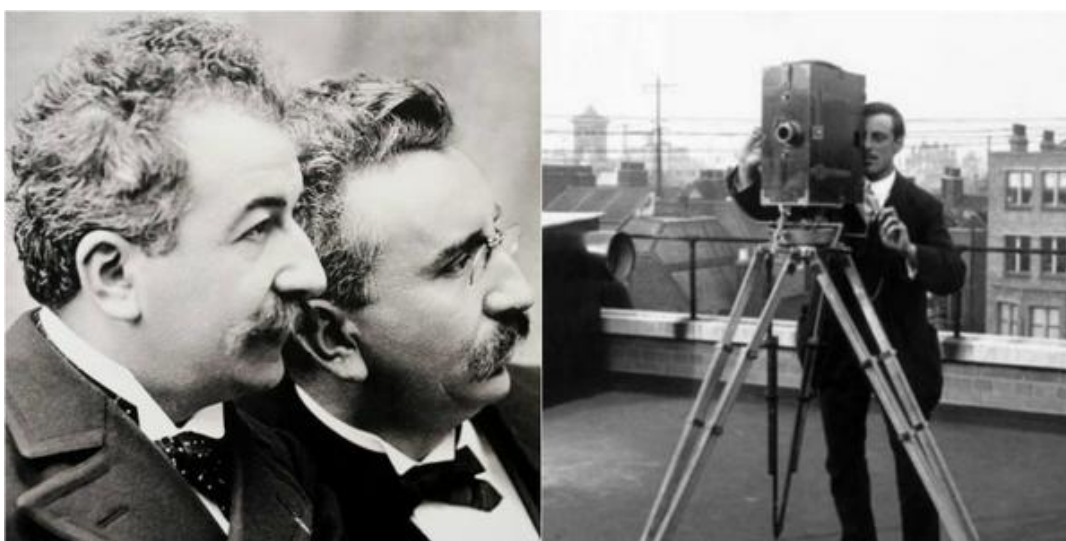
Figura 115 – Kinetoscópio. Thomas A. Edison e William K. L. Dickson.



Fonte: < <https://mariaeusebio12av1.files.wordpress.com/2012/10/083102.jpg>>

Entretanto, segundo Lucena Júnior (2001), foram os irmãos Lumière (franceses) os primeiros a projetar filmes. Em dezembro de 1895, eles apresentaram a primeira exibição de fotografias animadas, por meio do seu cinematógrafo que se tratava de um aperfeiçoamento do aparelho de Thomas Edison. O cinematógrafo tinha a finalidade de filmar e projetar (Figura 116).

Figura 116 – Cinematógrafo. Irmãos Lumière.



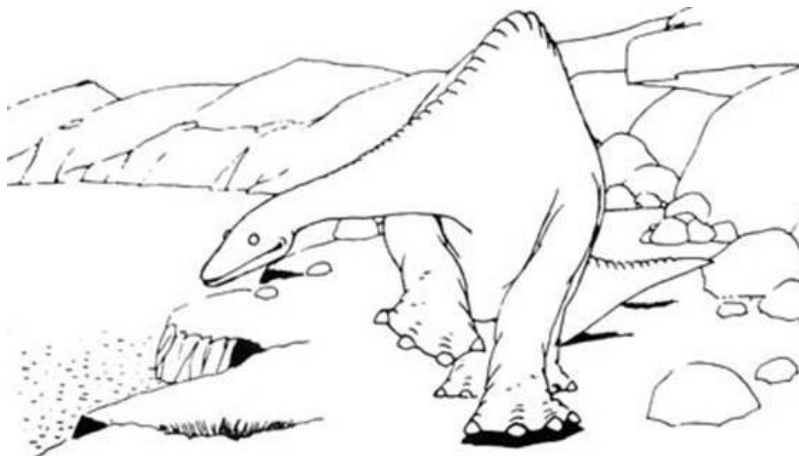
Fonte:

< <http://janela7.com/wp-content/uploads/2016/01/Irm%C3%A3os-Lumi%C3%A8re-1024x512.jpg> >

Até o momento, foram apresentados os dispositivos analógicos que registraram as primeiras experiências com a imagem em movimento. Agora, convém trazer o assunto da animação com ênfase artística. Lucena Júnior (2001) discorre sobre o fato da animação se tornar uma arte autônoma, o que ocorreu entre 1908 a 1917. O autor destaca que não se tratava de desligar a arte da animação da técnica que lhe permitia existir, mas submetê-la a determinações artísticas. Nomes como Emile Cohl e Winsor McCay vislumbraram a animação como arte. McCay lançou, em 1914, *Gertie the Dinosaur*⁶⁸, considerado o marco significativo da história da animação (Figura 117).

⁶⁸ Link para a animação no Youtube: < <https://www.youtube.com/watch?v=TGXC8gXOPoU> >.

Figura 117 – Gertie the Dinosaur (1914). Winsor McCay.



Fonte: < <http://a.scp.org/i/a763a8838a8032d3b99a18f87222eb99/93826-full.jpg>>

Diante do exposto, percebe-se a importância de conhecer como tudo começou em relação a imagem em movimento que teve seus primeiros “esboços” lá na pré-história com o homem das cavernas que já desenhava nas paredes figuras com a possível intenção de registrar o movimento (ações do seu cotidiano). Para se chegar hoje a pensar nas possibilidades e facilidades que a tecnologia e a máquina oferecem, o salto na história é significativo, mas capaz de fazer entender que não existe um futuro sem olhar para o passado. Os artistas devem buscar pensar sua prática artística e, mais do que atualizar sua visão da arte, torna-se fundamental que possa pensar sobre seu lugar no mundo que está sempre em movimento.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto de pesquisa busca investigar a relação do espectador com a imagem em movimento, mais especificamente com o cinema de animação. Questões que envolvem o imaginário do público frente à obra cinematográfica são relevantes para o estudo. Quando se fala da análise de um filme, já dizia Francastel, realiza-se um estudo da função do imaginário.

Nessa perspectiva, trazer o conceito de “montagem” com o propósito de criar fragmentos ficcionais na obra literária “A Fantástica Fábrica de Chocolate” de Roald Dahl torna-se significativo quando se trata de abordar o universo do cinema. A intenção com esses fragmentos ficcionais foi a de ressignificar episódios da obra literária, reforçando as particularidades dos personagens escolhidos para a pesquisa: Willy Wonka e as crianças. Convém destacar que, nesse sentido, a montagem além de ter uma importante atribuição no que se refere à história, reforça os elementos dessa, implicados na questão.

A imagem é pensada de inúmeras formas na arte contemporânea. Há quem a pense analogicamente e também existem artistas que a constroem digitalmente. Independente da maneira que aparece nas poéticas contemporâneas, acredita-se ser fundamental permitir ao espectador a cada olhar, uma nova experiência com a obra. Consequentemente, as imagens continuam a influenciar a imaginação das pessoas desafiando-as, o tempo todo, a renovar suas expectativas diante do mundo, atravessado pelas imagens.

O cinema é imagem em movimento. A montagem funciona como um jogo em que as escolhas fazem parte de um pensamento (re)estruturado em que se objetiva trazer ao espectador oportunidade de vivenciar novas visualidades possibilitando abertura a outras percepções que talvez o olhar não pudesse imaginar. Nesse contexto, a obra cinematográfica aparece com a montagem.

Enquanto Bazin reforça que não se deve interferir na realidade, ou seja, deve-se deixar que ela manifeste seu sentido, Eisenstein explora a montagem em seus filmes que está diretamente relacionada à estrutura da *diégese* e ao impacto no espectador quando intenciona potencializar sua experiência emocional diante da obra fílmica. Essa dinâmica remete ao interesse poético em produzir pequenas histórias ficcionais considerando-as parte da montagem e que se relaciona com a

ideia de fragmentação, isto é, objetiva-se manter distância da narrativa linear.

Qualquer objeto já carrega em si uma série de significados que por si só já é um discurso. Aquele que o vê tende a recriar o universo ao qual ele pertence. A força da montagem reside no fato de somar ao processo criativo a razão e o sentimento do espectador que experimenta da mesma “referência” que o autor recorreu para criar a imagem.

Nesse contexto, o pensamento eisensteiniano de uma montagem que manifesta o raciocínio ou o método de pensar, está estreitamente ligado as suas convicções em relação à montagem, compreendida num sentido mais amplo como resultado do pensamento. O cerne da questão está em “pensar através da imagem”, como já mencionado no decorrer do texto dissertativo.

Vale lembrar a questão do cinema experimental. Acredita-se que esse cinema foi o que mais questionou o suporte e os modos de apresentação das propostas. Dentro desse pensamento, surge o trabalho de animação de McLaren que teve como proposta não apenas uma obra fílmica, mas também um contexto no qual quer o discurso, quer o modo de produção ou o processo de comunicação (no que se refere à animação, dependente da máquina), são colocados em questão e recriados enquanto expressão. McLaren influenciou muitos artistas e, nesse rol, destacam-se também artistas brasileiros.

Diante do exposto, a arte contemporânea além de possibilitar que os artistas encontrem seu modo particular de criar suas poéticas e novos meios para sua difusão, permite atualizar as linguagens disponibilizadas pela arte, conforme suas intenções (dos artistas).

Nessa perspectiva, pode-se repensar o dispositivo do cinema, isto é, buscar novas formas de sair da sala escura do cinema, buscando explorar novos suportes para o audiovisual. Na proposta pessoal, em relação aos meios de apresentação da poética, pretendeu-se engajar o processo de produção artística a experimentações a partir da cineinstalação. Essa linguagem permite sair do quadro da tela, oportunizando ao espectador novas experiências com a imagem animada onde pode também (re)criar suas próprias trajetórias permeadas pela sua imaginação.

Trafegando por esse caminho, o presente projeto de pesquisa trouxe muitas contribuições para a trajetória pessoal como artista-pesquisadora, destacando a oportunidade de experimentar possibilidades de trabalhar com o desenho analógico hibridizando-o por meio de interferências digitais. Ao trazer a imagem em

movimento, buscando ir além dos limites impostos pela tela, tornou-se um desafio e uma motivação impulsionados em sua gênese pelo percurso artístico na linguagem do desenho, agora transformado e ampliado.

Vive-se, hoje, uma realidade em que o digital faz parte do nosso cotidiano e dificilmente se possa fugir disso, isto é, as tecnologias estão cada vez mais avançando na expectativa de facilitar a vida diária. Esse avanço da tecnologia, da máquina, vem despertando ainda mais o interesse dos artistas em explorar esse vasto universo de perspectivas. Dentro desse pensamento, visualiza-se a proposta artística aqui relatada como um dos caminhos que o espectador pode escolher para criar outros imaginários, tendo como suporte a sua própria imaginação.

Acredita-se que o que move o artista - mais do que as possibilidades que se abrem com a arte contemporânea - são os desafios que ele mesmo se propõe a partir de suas reflexões.

Convém ainda acrescentar que a presente pesquisa possibilita novos desdobramentos, visando aprofundar os estudos em torno da imagem em movimento. No campo da arte e tecnologia, ainda considerando a aproximação das artes visuais e o cinema, pode-se adentrar ainda mais à natureza da imagem, investigando além de sua existência física. Para isso, buscar outros aportes teóricos ligados ao imaginário como o filósofo francês Jean-Paul Sartre. Nessa oportunidade, pode-se também intensificar o trabalho em torno das metáforas tão exploradas por Eisenstein. Na apresentação da prática poética, avançar nas possibilidades abertas pela cineinstalação, trazendo *a imagem em movimento para além do quadro da tela*.

REFERÊNCIAS

ADES, Eduardo. et al. (org.). **O som no cinema**. São Paulo: Caixa Cultural, 2008.

AGÊNCIA RASTRO. **Entre o real e o imaginário**: Miwa Matreyek. Rio de Janeiro, 2014. Disponível em: < <http://www.animamundi.com.br/entre-o-real-e-o-imaginario-miwa-matreyek/>> Acesso em: 12 dez. 2014.

AGUIAR, Carolina Amaral de. **Videoarte no MAC-USP**: o suporte de idéias nos anos 1970. 2007. 168 f. Dissertação (Mestrado em Estética e História da Arte) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2007. Disponível em: <http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/DetalheObraForm.do?select_action=&o_obra=86277> Acesso em: 15 jul. 2015.

ANDREW, James Dudley. **As principais teorias do cinema**: uma introdução. Tradução Teresa Ottoni. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

AUMONT, Jacques. **A imagem**. Tradução: Estela dos Santos Abreu e Cláudio C. Santoro. São Paulo: Papirus, 1993.

AUMONT, Jacques et al. **A estética do filme**. Tradução Marina Appenzeller. São Paulo: Papirus, 2012.

ARCHER, Michael. **Arte Contemporânea**: uma história concisa. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

BAZIN, André. **O que é o cinema?**. Tradução Eloisa Araujo Ribeiro. São Paulo: Cosac Naify, 2014.

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. Tradução Gabriel Valladão Silva. Porto Alegre: L&PM, 2013.

BOURRIAUD, Nicolas. **Pós-produção**: como a arte reprograma o mundo contemporâneo. Tradução Denise Bottmann. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

COUCHOT, Edmond. **A Tecnologia na Arte**: da fotografia à realidade virtual. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003.

DAHL, Roald. **A Fantástica Fábrica de Chocolate**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

DANCYGER, Ken. **Técnicas de edição para cinema e vídeo**: história, teoria e prática. Rio de Janeiro, RJ : Campus, 2007.

DANTO, Arthur C. **Após o fim da arte**. São Paulo: Edusp, 2006.

DOMINGUES, Diana (org.). **A arte no século XXI**: a humanização das tecnologias. São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1997.

EISENSTEIN, Sergei. **A forma do filme**. Tradução Teresa Ottoni. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2002a.

_____. **O sentido do filme**. Tradução Teresa Ottoni. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2002b.

FERREIRA, Glória (Org.). **Crítica de arte no Brasil: temáticas contemporâneas**. Rio de Janeiro: Funarte, 2006.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da Caixa Preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia**. Tradução do autor. Rio de Janeiro: Sinergia Relume Dumará, 2009.

FRANCASTEL, Pierre. **A imagem, a visão e a imaginação**. Portugal: Edições 70, 1998.

FRANCO, Fernanda. **A Parisian Winter Tale: la blanca**. Historia de Tatiana de Rosnay para Montblanc. 2014. Disponível em: < <http://referenciarelojera.com/a-parisian-winter-tale-la-blanca-historia-de-tatiana-de-rosnay-para-montblanc/>> Acesso em: 18 mai. 2015.

GOMES, Andréia Prieto. **História da animação brasileira**. Disponível em: <<http://www.cenacine.com.br/wp-content/uploads/historia-da-animacao-brasileira.pdf>> Acesso em: 28 nov. 2016.

GONÇALVES, Renata. Walter Benjamin e a importância do cinema na modernidade. **Existência e Arte, Revista Eletrônica do Grupo PET**, São João Del-Rei, ano IV, n. IV, p. 1 -8, jan./dez. 2008. Disponível em: < http://www.ufsj.edu.br/portal-repositorio/File/existenciaearte/Edicoes/4_Edicao/renata_goncalves.pdf> Acesso em: 15 mai. 2015.

GRAÇA, Marina Estela. **Entre o olhar e o gesto: elementos para uma poética da imagem animada**. São Paulo: Editora SENAC, 2006.

JÚNIOR, Alberto Lucena. **Arte da animação: técnica e estética através da história**. São Paulo: Editora SENAC, 2001.

LEÃO, Lucia. **O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias**. São Paulo: Editora SENAC, 2005.

LEONE, Eduardo; MOURÃO, Maria Dora. **Cinema e montagem**. São Paulo: Ática, 1993.

LIESER, Wolf. **Art Pocket: arte digital**. Tradução Helena Morbey. São Paulo: Paisagem, 2009.

LIMA, Daniel Pinheiro. **Animação de recorte: do stop motion ao digital**. 2009. 176 f. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) – Escola de Belas Artes da UFMG, Minas Gerais, 2009. Disponível em: < <http://www.bibliotecadigital.ufmg.br/dspace/handle/1843/JSSS-82KGMM>>. Acesso em: 04 dez. 2015.

MACIEL, Katia (org.). **Cinema sim: narrativas e projeções**. São Paulo: Itaú Cultural, 2008.

MACHADO, Arlindo. **Máquina e Imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas**. São Paulo: Brasiliense, 1996.

_____. **Pré-cinema & pós-cinema**. São Paulo: Papyrus, 1997.

_____. Cinema e arte contemporânea. **Revista Z Cultural**. 2015. Disponível em: <<http://revistazcultural.pacc.ufrj.br/cinema-e-arte-contemporanea-de-arlindo-machado/>>. Acesso em: 02 dez 2016.

MAGALHÃES, Marcos Amarante de Almeida. **O tempo do animador**. 2015. 115 f. Tese (Doutorado em Design) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2015. Disponível em: <https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/Busca_etds.php?strSecao=resultado&nrSeq=25672@1>. Acesso em: 10 fev. 2016.

_____. **Novos caminhos para a animação experimental**. Disponível em: <<http://www.visgrafimpa.br/News/files/filmecultura-edicao54s.pdf>>. Acesso em: 28 nov. 2016.

MACIEL, Mário L. ; VENTURELLI, Suzete. **Imagem Interativa**. Brasília: Editora UnB, 2008.

MARTIN, Marcel, **A linguagem cinematográfica**. São Paulo, SP : Brasiliense, 2009.

PARENTE, André (Org.). **Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

PILLAR, Analice Dutra. Produções audiovisuais contemporâneas e o ensino da arte: exercício de leitura. **Anais...** Rio de Janeiro: ANPAP, 2012. Disponível em: <http://www.anpap.org.br/anais/2012/pdf/simposio5/analice_pillar.pdf>. Acesso em: 06 jan. 2014.

PLAZA, Júlio; TAVARES, Mônica. **Processos criativos com os meios eletrônicos: poéticas digitais**. São Paulo: Hucitec, 1998.

PROJETO FLUXUS | BLACK&WHITE (Belo Horizonte, Minas Gerais). **Projeto Fluxus | Black & White** – Belo Horizonte: catálogo. Belo Horizonte, 2012. 67 p. Disponível em: <http://www.fluxusfestival.com/bw/_pdf/FLX_Catalogo.pdf> Acesso em: 25 jun. 2015.

RIBEIRO, Leonardo Freitas. **O ponto de viragem: a animação brasileira, possíveis desdobramentos de um sonho industrial**. 2012. 227 f. Dissertação (Mestrado em design) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2012. Disponível em: <http://www2.dbd.puc-rio.br/pergamum/tesesabertas/1011888_2012_pretextual.pdf>. Acesso em: 28 nov. 2016.

SANTANA, Júnior Curvelo. **Scanimation**. Disponível em: <<http://midiadigitalufs.blogspot.com.br/2009/01/o-scanimation.html>>. Acesso em: 20 jul 2016.

SILVA, Paulo Henrique. **Obra "Um Andar Sobre o Mar", da videoartista Cris, propõe mergulho na intimidade**. Disponível em: <<http://hojeemdia.com.br/almanaque/obra-um-andar-sobre-o-mar-da-videoartista-cris-prop%C3%B5e-mergulho-na-intimidade-1.278713>>. Acesso em: 12 dez 2015.

SIQUARA, Carlos Andrei. **Uma experiência expandida**. Disponível em: <<http://www.otempo.com.br/divers%C3%A3o/magazine/uma-experi%C3%Aancia-expandida-1.927961>> Acesso em: 12 dez 2015.

TEIXEIRA, Iuri Araújo Cardoso. **Batalha das máscaras: animação experimental digital baseada nas cavalhadas de Pirenópolis**. 2015. 146 f. Dissertação (Mestrado em Cultura Visual) – Universidade Federal de Goiânia, Goiânia, 2015. Disponível em: <<https://repositorio.bc.ufg.br/tede/bitstream/tede/4725/5/Disserta%C3%A7%C3%A3o%20-%20Iuri%20Ara%C3%BAjo%20Cardoso%20Teixeira%20-%202015.pdf>> Acesso em 19 out. 2016.

VENTURELLI, Suzete; MACIEL, Mário Luiz Belcino. **Imagem interativa**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2008.

VILLAVICENCIO, Pablo Souza de. **Cineinstalação e o processo de criação no atravessamento dos espaços em ambientes audiovisuais e interativos: uma cartografia de poéticas experimentais**. 2015. 249f. Tese (Doutorado Comunicação e Semiótica) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2015. Disponível em: <<https://tede2.pucsp.br/handle/handle/4745>> Acesso em: 23 mai. 2016.

XAVIER, Ismail. **A experiência do cinema**. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1983.

_____. **O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência**. São Paulo: Paz e Terra, 2014.

WERNECK, Daniel Leal. **Movimentos invisíveis: a estética sonora do cinema de animação**. 2010. 211 f. Tese (Doutorado em Artes) – Escola de Belas Artes da UFMG, Minas Gerais, 2010. Disponível em: <<http://www.bibliotecadigital.ufmg.br/dspace/handle/1843/JSSS-8ACPQ5>>. Acesso em: 04 dez. 2015.

APÊNDICE A – PRODUÇÕES ARTÍSTICAS I

Algumas ilustrações da história de “O menino em busca da felicidade” (1999).
Aquarelas, giz pastel oleoso e colagem, 19 X 29,7.



Fonte: Arquivo pessoal

APÊNDICE B – PRODUÇÕES ARTÍSTICAS II

Gravuras em metal (2010).



Fonte: Arquivo pessoal

Desenhos à grafite e lápis de cor (2014). 19 X 29,7 cm.



Fonte: Arquivo pessoal

ANEXO A – RESUMO DA OBRA “A FANTÁSTICA FÁBRICA DE CHOCOLATE” – ROALD DAHL

Charlie era um menino muito pobre e morava numa casa bem humilde juntamente com seus pais e os quatro avós. Na casa tinha apenas dois quartos e uma única cama que ficou para os quatro avós que eram bem velhinhos e cansados a ponto de nunca levantarem da cama. Ali eles já estavam por vinte anos.

A família era tão pobre que se alimentava na maioria das vezes com uma sopa rala de repolho. Charlie tinha uma vontade enorme de comer algo que o satisfizesse que não fosse nem repolho e nem sopa de repolho. O que o menino mais adorava era chocolate e, por ironia do destino, ele morava ao lado de uma imensa fábrica de chocolate. Seu sonho era conhecer a fábrica por dentro. O dono da fábrica era Willy Wonka, considerado por todos como o maior inventor e fabricantes de chocolates que jamais existiu.

A fábrica tinha enormes portões de ferro e era rodeada por muros muito altos. Além das nuvens de fumaça que saia de suas chaminés, um delicioso cheiro de chocolate derretido se espalhava para muito além de seus muros.

O Sr. Wonka, era o fabricante de chocolates mais extraordinário que o mundo jamais viu, dizia o avô de Charlie. Ele inventou mais de duzentos tipos de tabletes de chocolate com muitos recheios e diferentes das produções das demais fábricas de chocolate. Wonka inventou maria-mole com gosto de violeta, e caramelos que mudam de cor a cada dez segundos enquanto você chupa, e docinhos leves como plumas que se derretem deliciosamente assim que você os põe na boca. Fabrica chicletes que nunca perdem o gosto, balões de açúcar que você pode soprar até ficarem imensos, e depois espetá-los com um alfinete e chupá-los como balas. Por meio de uma receita supersecreta, ele criou lindos ovos de passarinho azuis com pintinhas pretas, e quando você põe um deles na boca ele vai diminuindo, diminuindo, até se transformar num minúsculo bebê passarinho cor-de-rosa, pousado na ponta da sua língua.

Com inveja das invenções de Willy Wonka, os outros fabricantes de chocolate enviavam espiões (falsos trabalhadores para a fábrica) para se apropriarem dos segredos das receitas. E vendo seus concorrentes fabricando suas invenções, Wonka decide fechar a fábrica mandando embora todos os empregados, acorrentando os portões e nenhum doce ou chocolate foi produzido e ninguém mais entrou ou saiu daquele lugar. Até mesmo o próprio Wonka desapareceu.

Depois de algum tempo, para surpresa de todos, nuvens de fumaça começaram a sair das chaminés e as máquinas voltaram a trabalhar. O cheiro de chocolate derretido voltou a se espalhar pela cidade. Pequenas sombras foram avistadas se mexendo por detrás da vidraça. As pessoas foram até a frente da fábrica para ver o que acontecia, contudo, os portões continuavam trancados, acorrentados.

Ninguém sabia o que acontecia no interior daquela fábrica de chocolate. É nítido que tinha gente trabalhando nela, porém ninguém entrava e ninguém saía. De lá só saíam os doces e os chocolates, bem embrulhadinhos, prontos para serem vendidos.

O pai de Charlie chega a casa com um jornal da cidade e nele o comunicado de Willy Wonka de que abriria a fábrica para cinco crianças que encontrassem os *Cupons Dourados*. Elas iriam conhecer todos os segredos da fábrica. No final da visita, seria dado como prêmio chocolates e doces pela vida toda.

Os avós de Charlie ficaram sonhando com a possibilidade de o menino vir a ser uma das crianças premiadas. Mas, logo Charlie volta à realidade e lembra aos avós que não tem a mínima chance de ser um dos felizardos ganhadores, visto que só come chocolate uma vez por ano, na oportunidade de seu aniversário.

Os dois primeiros sortudos foram: Augusto Glupe (o menino guloso) e Veroca Sal (a menina rica e mimada).

Charlie volta a sonhar com a possibilidade de achar o terceiro cupom dourado, pois amanhã é o seu aniversário e receberá como presente um barra de chocolate “Delícia crocante Wonka”. A criança abre cuidadosamente a embalagem que cobre o chocolate, mas, infelizmente, nenhum sinal de cupom dourado. Então, Charlie decide dividir o chocolate com todos da família.

Lá vem outra notícia, ou seja, mais duas crianças encontraram o cupom dourado: Violeta Chataclete (a menina que masca chiclete o tempo todo) e Miguel Tevel (o menino que só vê televisão).

Charlie tem mais uma chance na tentativa de encontrar o último cupom dourado. Seu avô José pega uma única moeda de prata que estava dentro de uma velha carteira de couro guardada debaixo de seu travesseiro e dá ao menino Charlie para que compre mais uma barra de chocolate Wonka. Charlie voltou com uma barra de chocolate “Surpresa de nozes Wonka”. Antes de abrir a embalagem, o avô com receio de iludir mais o menino, alerta que a chance de encontrar o cupom é quase nula e Charlie concorda. Mais uma decepção: havia apenas um chocolate e nada mais.

Certo dia, daqueles dias muito frios, Charlie ao sair da escola, retornando para casa, encontra uma moeda no meio da neve. Logo, pensou em comprar comida.

Entretanto, depois de passar em frente de uma lojinha de doces, caiu na tentação de comprar mais uma barra de chocolate Wonka. Não estava premiada, mas serviu para matar sua fome. Com o troco, o menino pede para o balconista mais uma barra de chocolate e, então, finalmente encontra o último cupom dourado sendo, assim, a quinta criança a ter direito de conhecer a "Fantástica Fábrica de Chocolate" do Sr. Wonka. O cupom dava o direito de a criança levar como acompanhante dois membros da família. Foi decidido que o vovô José acompanharia Charlie.

Chegou o grande dia! Uma multidão se concentrava na frente dos portões da fábrica, aguardando a chegada dos cinco ganhadores dos cupons dourados.

Aos poucos os portões da fábrica começam a abrir e surge o Sr. Wonka do lado de dentro dos portões. Ele vestia um fraque de veludo na cor ameixa, calça verde-garrafa, luvas cinza-pérola, na cabeça uma cartola preta e segurava numa das mãos uma bengala com castão de ouro. Cobrindo seu queixo, havia uma barbicha preta e pontiaguda (cavanhaque). E com muita alegria, Wonka deseja, aos mais novos visitantes da fábrica, que sejam bem-vindos. Todos entraram na famosa fábrica.

Wonka e seus convidados entraram na *Sala dos Chocolates*, o "coração" de toda a fábrica. Ao entrar, dava para avistar um lindo vale com grama muito verde, e, pelo meio dele, corria um rio de chocolate derretido que nascia numa maravilhosa cachoeira de chocolate. Debaixo da cachoeira, saiam enormes canos de vidros que se prendiam lá no alto (teto) e por eles passavam o chocolate do rio que era distribuído para todas as outras salas da fábrica.

Todo o vale era comestível. As crianças e seus acompanhantes puderam experimentar e saborear tudo. De repente, Veroca Sal aponta para o outro lado do rio espantada por avistar um pequeno homem, logo abaixo da cachoeira – era um Umpa-Lumpas. Depois todos avistaram muitos deles espalhados pela fábrica. Veroca pede, insistentemente, um daqueles Umpa-Lumpas para seu pai.

Sem que todos esperassem, Augusto se debruça na margem do rio e começa a beber o delicioso chocolate, o mais rápido que podia. Wonka grita angustiada dizendo que seu chocolate não podia ser tocado por mãos humanas. O menino cai dentro do rio e é sugado para o interior de um dos enormes canos de vidro, ficando entalado. Sua mãe gritava sacudindo um guarda-chuva ordenando para que seu filho saísse dali. A pressão nos canos fez com que Augusto fosse arremessado para cima como uma "bala de canhão". O cano vai dar na *Sala de Cobertura de Chocolate de Morango*. A mãe do menino fica desesperada com a possibilidade de seu filho virar cobertura de chocolate. Wonka garante que o menino vai sair são e salvo. A mãe vai ao encontro de Augusto.

Após esse terrível episódio, todos entram num enorme e incrível barco cor de rosa e descem o rio guiados por Umpa-Lumpas. Dali dava para ver todas as salas da fábrica e cada uma delas era responsável por determinada guloseima como, por exemplo, a *Sala das Invenções Quebra Queixo e Caramelo de Cabelo* produzia quebra-queixos perpétuos, pois a criança chupa, chupa, chupa e eles nunca terminam.

Surge à frente das crianças uma gigantesca máquina de fazer chicletes. Wonka explica que os chicletes que saem dali são *Chicletes-Refeição*, isto é, cada um deles tem sabor de uma refeição completa desde a entrada, o prato principal e a sobremesa. Violeta mais do que depressa coloca na boca um daqueles chicletes. Wonka avisa que o experimento ainda não está concluído. Porém, a menina não escuta uma só palavra do que ele dizia. Ela começa a narrar dizendo que está sentindo o sabor de uma deliciosa sopa de tomate, depois o sabor de um rosbife acompanhado de batatas e, por fim, torta de amora e creme de leite. De repente, o nariz da menina começa a ficar roxo o que se espalha pelo corpo todo. Wonka ressalta que havia alertado para que ela não mascasse o chiclete. A experiência sempre dá problema quando chega na sobremesa. Violeta começa a inchar e sai dali rolando. Wonka ordena aos Umpa-Lumpas que a levem à *Sala de Sucos* para que possam espremê-la até que ela volte ao normal. A mãe atordoada segue a filha até a dita sala.

A porta seguinte dava acesso à *Sala das Nozes*. Esquilos descascavam nozes perfeitamente. Eles sabiam reconhecer quando alguma das nozes estava estragada e a descartava. Veroca começa a gritar entusiasmada pedindo um daqueles esquilos. Como Wonka negou à menina, ela resolve abrir a porta que possibilitava chegar próximo aos esquilos e entra correndo com a intenção de pegar um deles. Os esquilos "voaram" para cima da menina e um deles dava "coques" (pequenas batidas) na cabeça de Veroca para ver se ela era uma das nozes estragadas. Por ter constatado que ela era uma noz estragada, os bichos puxaram Veroca pelo chão e a empurraram para o cano de lixo. O pai corre para o buraco, que vai dar no lixo, para ver se avistava sua filha e ele acaba caindo, percorrendo o mesmo caminho que Veroca.

Os visitantes que restaram entram, junto com Wonka, no grande elevador de vidro. De lá, dá para ver todas as salas da fábrica e tudo o que está sendo produzido nelas. Miguel Tevel aperta o botão *Chocolate-televisão* e chegam numa das salas onde foram alertados para não tocarem em nada, pois havia substâncias perigosas no local. A sala era toda branca e luminosa. Wonka solicita que todos coloquem os óculos escuros. Umpa-Lumpas operavam a grande máquina e estavam vestidos com roupas espaciais de um vermelho brilhante, usavam capacetes e óculos. Wonka relata que aquela

máquina tem capacidade de transportar objetos e transformá-los em milhões de pedacinhos até chegar ao outro lado e aparecer inteiro dentro da televisão. O dono da fábrica demonstra o invento, transportando uma barra de chocolate de um lado ao outro. Depois de ela chegar na tela da televisão, ele a pega com a mão e oferece a todos os presentes. Miguel Tevel fica muito entusiasmado e corre para experimentar ele próprio a grande invenção. O menino se teletransporta e ao chegar do outro lado surge em tamanho minúsculo dentro da televisão. Sua mãe fica desesperada e pega o menino pela mão e acompanhada de um Umpa-Lumpa o levam para outra máquina para que ele pudesse ser esticado como um chiclete.

Wonka percebe que Charlie foi o único que sobrou. Então, o dono da fábrica comunica ao menino, com muito entusiasmo, dizendo ele foi "o grande vencedor"!

Eles entram no elevador de vidro e, em grande velocidade, o mesmo atravessa o teto da fábrica e lá de cima puderam avistar a cidade, suas casas e as ruas cobertas de neve. Deu para ver também as crianças e seus pais saindo da fábrica e muitos caminhões carregados de chocolates e outras guloseimas esperando por eles.

Wonka dá de presente a "Fantástica Fábrica de Chocolate" ao menino Charlie como sendo *o grande prêmio*. Wonka justifica dizendo que não vai viver para sempre e precisa deixar a fábrica para uma criança que saberia cuidar dela como ninguém mais teria capacidade. Assim, eles buscam toda a família de Charlie para morar na tão sonhada fábrica.

Fim