

UNIVERSIDADE NOVA DE LISBOA
FACULDADE DE CIÊNCIAS SOCIAIS E HUMANAS

ENTRE O OLHAR E O GESTO
Elementos para uma Poética da Imagem Animada

MARINA ESTELA DE VASCONCELOS GONÇALVES GRAÇA
Lisboa, Outubro de 2002

UNIVERSIDADE NOVA DE LISBOA
FACULDADE DE CIÊNCIAS SOCIAIS E HUMANAS

ENTRE O OLHAR E O GESTO

Elementos para uma Poética da Imagem Animada

Dissertação para a obtenção do grau de Doutor em Ciências da
Comunicação, especialidade de Cinema, orientada pelo Professor Doutor
João Mário Grilo e co-orientada pelo Professor Doutor Pedro Faria Lopes

MARINA ESTELA DE VASCONCELOS GONÇALVES GRAÇA

Lisboa, Outubro de 2002

ÍNDICE

| | |
|----------------------------------|-------|
| AGRADECIMENTOS | III |
| INTRODUÇÃO | VI |
| Questão principal | vi |
| Fontes..... | viii |
| Postulados específicos | x |
| Ferramentas teóricas | xiii |
| Hipótese formulada | xvii |
| Estruturação da monografia | xviii |

FILME ANIMADO E CINEMA 1

| | |
|--|----|
| O QUE É CINEMA? | 2 |
| Práticas dominantes | 3 |
| Os 'novos' media | 12 |
| A representação fílmica do espaço e do tempo reais: dispositivo conceptual | 32 |
| Cinema gráfico ou cinematográfico | 33 |
| De que modos é que o real se torna imagem? | 36 |
| Filme | 42 |
| O quadro enquanto janela | 45 |
| O ecrã como janela | 51 |
| Uma janela cega | 53 |
| A colaboração do espectador interessado | 62 |
| Um espectador específico | 68 |
| A FILOSOFIA QUE SUSTÉM O ACTO DE ANIMAR | 80 |
| Mestria | 83 |
| Um autor específico: Norman McLaren | 89 |
| O filme enquanto espaço de possibilidades e de transfiguração | 89 |
| A economia de meios | 91 |
| O rigor | 93 |

POÉTICA (MANIPULAÇÕES) 110

| | |
|--|-----|
| DINAMIZAÇÃO DO ESPAÇO | 111 |
| Manipulação da relação de descontinuidade/continuidade | 113 |
| Duração fílmica | 115 |
| Instante | 117 |
| Movimento | 126 |
| Movimento como representação e como expressão | 128 |
| Modos de composição do movimento | 134 |
| «Textures de durée» | 140 |
| Ritmo | 149 |
| ‘ESPACIALIZAÇÃO’ DO TEMPO | 156 |
| Imagem fílmica | 161 |
| Imagem animada | 163 |
| Delimitando abordagens ingénuas | 165 |
| Modos gráficos sobre uma superfície | 170 |
| O que é desenhar? | 179 |
| O prazer do gesto | 182 |
| A relação entre a mão e a ferramenta | 184 |
| Construção da linguagem | 187 |
| Animar com o que se perde do desenho | 191 |
| O caso especial de Pierre Hébert | 199 |

CONCLUSÃO 209

| | |
|---|-----|
| ESPECIFICIDADE POÉTICA DO FILME ANIMADO | 210 |
|---|-----|

ANEXOS 225

| | |
|--|-----|
| FILM-MAKING | 226 |
| Movement as language | 226 |
| Movement as a Medium | 228 |
| THE ART THAT MOVES | 230 |
| (i) The Muse of Motion | 230 |
| (ii) The Static and the Kinetic | 233 |
| (iii) The Practice | 234 |
| (iv) The Image of Energy | 238 |
| “BLINKITY BLANK”, TECHNICAL NOTES ON THE VISUALS | 241 |
| ÉGAREMENTS VOLONTAIRES | 243 |
| Cinéma d’animation et danse | 244 |
| Cinéma d’animation et théâtre de marionnettes | 246 |
| Effacement ou dissimulation | 247 |
| Nouvelles images et simulation du corps | 248 |
| Les simulacres et la magie | 249 |
| Hallucinations | 251 |
| Égarement volontaire | 253 |

BIBLIOGRAFIA CITADA 256

AGRADECIMENTOS

Desejo, antes de mais, manifestar o meu reconhecimento ao Conselho Científico da Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa e à Comissão Científica do Departamento de Ciências da Comunicação por terem acolhido um projecto de investigação circunscrito a domínios que não possuem, por enquanto, expressão académica na Universidade Portuguesa. Pela mesma razão, agradeço ao Professor Doutor João Mário Grilo, na qualidade de orientador por esta Faculdade, e ao Professor Doutor Pedro Faria Lopes, na qualidade de co-orientador pelo ISCTE, Instituto Superior de Ciências do Trabalho e da Empresa da Universidade Técnica de Lisboa, o terem aceite o acompanhamento formal deste trabalho.

A pesquisa e organização dos dados apresentados nesta tese, não poderia ter sido realizada sem o auxílio de algumas pessoas e instituições. Quero agradecer, especialmente, aos seguintes:

- Universidade do Algarve, por ter considerado e proposto a minha candidatura ao PRODEP, Medida 2, o que me permitiu uma licença de investigação com a duração de três anos;
- Serviço de Belas-Artes da Fundação Calouste Gulbenkian, pela atribuição de uma bolsa que, juntamente com a da Rei-

toria da Universidade do Algarve, me permitiu uma investigação parcelar na *Cinémathèque Québécoise*, em Montréal (Canadá), com a duração de dois meses;

- *Cinémathèque Québécoise*, que autorizou a consulta das suas colecções aferentes, a qual foi essencial na delimitação do núcleo do presente trabalho de investigação; junto, ainda, uma profunda gratidão aos seus funcionários, particularmente ao Conservador de Animação, Marco De Blois, pela disponibilidade e atenção que concederam ao meu trabalho;
- Estúdio de Cinema de Animação do Porto, Filmógrafo, a produtora do meu filme INTERSTÍCIOS, agora desaparecida, por tê-lo aceite enquanto projecto; porque, sem o confronto com o trabalho de realização e de produção, ao nível mais rigoroso e no domínio das possibilidades técnicas actualmente disponíveis, a minha investigação seria apenas uma tese mais de doutoramento;
- Casa da Animação, recentemente criada no Porto, pela criação de oportunidades de contacto com trabalhos, profissionais e autores ainda pouco conhecidos em Portugal;
- Pierre Hébert, antes de mais pelas opções poéticas e teóricas no domínio do filme animado; pela admiração e respeito que me merece; pela disponibilidade e pela partilha do entusiasmo, manuscritos e outras informações em primeira mão;

- Roger Horrocks, por me ter oferecido uma cópia da obra *Figures of Motion, Selected Writings*, 1984, compilação de textos da autoria de Len Lye, então a única publicação dos mesmos e esgotada no mercado;
- George Griffin, por me ter cedido uma das últimas cópias da obra *Frames*, compilação de textos de realizadores independentes nova-iorquinos;
- Padre António da Silva, S.J., pela paciência, estímulo e bom-humor que, ainda que pelo telefone, nunca poupou;
- Dr. Vítor Martins, Professor Auxiliar Convidado na Faculdade de Belas-Artes da Universidade do Porto, pelo encorajamento e sugestões de leitura;
- À minha Luzinha, a minha filha, pelo entusiasmo contagiante e por todos os bocados de tempo de que prescindiu a favor de um trabalho que nunca chegou a perceber bem para que servia;
- À minha amiga Teresa Vitorino e à sua família, um agradecimento muito especial, por me terem substituído nas minhas funções de mãe sempre que a situação apertou;
- Finalmente, a todos os meus amigos e pessoas em geral que, de um modo ou de outro, me demonstraram apoio ou estímulo e, assim, contribuíram para a realização do presente trabalho.

INTRODUÇÃO

Questão principal

O presente trabalho nasce da exigência, não tanto de explicar exhaustivamente um fenômeno tão complexo e singular como é o filme animado de autor, quanto de o pôr em evidência, levantando questões que se pretende serem oportunas ao seu melhor conhecimento. Contudo, a exiguidade de trabalhos publicados sobre o assunto e a decorrente falta de discussão, levam a que as análises e interpretações aqui propostas não possam senão constituir um primeiro e, ainda transitório, enquadramento sistemático do filme animado, abordado sob certos aspectos da sua elaboração. Pelas suas limitações, o estudo que aqui se apresenta corresponde a uma fase (ainda que avançada) de um trabalho em processo e, por isso, não deve ser considerado exaustivo ou definitivo. Tudo nele exige posterior análise, pesquisa, confronto.

Como se sabe, ainda não existe uma teoria geral do cinema que integre o filme animado e as práticas fílmicas que parecem constituir a sua especificidade. Em geral, os textos de referência ou são omissos ou apenas o mencionam *en passant* e como exceção a um qualquer corolário. Sem que se constituam em alternativa, no domínio do cinema de animação os estudos têm-se mantido exclusivos – de índole técnica,

biográfica ou histórica, indo buscar ao ‘outro’ cinema (aí designado habitualmente como de ‘imagem real’) apenas aqueles elementos que integram uma teoria da montagem ou a condição técnica do filme. Exceptuados os textos publicados por Len Lye e Pierre Hébert, não se conhecem¹ análises que tenham abordado a poética (e não a estética ou a técnica) específica do filme animado, isto é, o estudo do filme animado tomado a partir da relação entre o autor e as possibilidades do discurso.

Assim, a questão principal desta tese corresponde àquela que justificou, desde sempre, a demanda poética de Pierre Hébert:

«[...] *chercher à savoir ce qu’implique le geste d’animer*»²

Mostrar de que forma o filme animado se articula no interior do cinema, de que forma dispõe os saberes e os dispositivos de vária ordem, a fim de que uma qualquer verdade aí possa encontrar lugar. A investigação que aqui se apresenta, ainda que preliminar, pretende carrear elementos para a discussão comum que há-de mostrar o filme animado no contexto das práticas fílmicas com a dignidade que a inteira cultura cinematográfica merece e não tem qualquer intenção de apresentar uma sua definição emblemática ou a história das definições que

¹ Foram por mim dirigidos alguns esforços no sentido de obter informações sobre eventuais publicações em línguas não europeias junto de alguns entre os autores que, pelo seu trabalho, poderiam deter esse conhecimento. Não foi obtido nenhum resultado.

² Pierre Hébert, “Un nouveau départ” entrevista *in* Marcel Jean, 1996, p. 136.

pretenderam circunscrevê-lo; ou a descrição das suas técnicas ou a história evolutiva de uma delas ou de todas.

O filme animado nasce do próprio dispositivo que funda o cinema. Contudo, na sua própria essência e ao mesmo tempo, encontramos a mão humana: o gesto que tenta recuperar um espaço-tempo diferenciado e vivido no seio das próprias criações tecnológicas, isto é, a partir do manuseamento poético – que é também crítico – da instrumentalidade do dispositivo fílmico.

Penso que é isso que a imagem animada é na sua singularidade: o modo de abrir a engrenagem fílmica para a perceber e, assim, poder fazer alguma *coisa* com ela.

Fontes

Este trabalho apoia-se tanto no visionamento crítico de filmes e no exame dos processos concretos da construção fílmica, como sobre a reflexão que os autores fazem sobre aspectos importantes do seu processo de trabalho criativo. Não o faço, contudo, do ponto de vista do espectador. A minha prática enquanto animadora e o conhecimento próximo e prolongado que tenho de alguns entre a multiplicidade de processos que permitem conduzir a produção de um filme animado, estando na origem do entusiasmo que me levou a encetar este processo longo, serviram e servem-me na minha localização enquanto sujeito do discurso, permitindo-me dispor de um lugar privilegiado a partir do qual

me é possível confrontar não só o filme mas, também, o esforço, as expectativas e as análises dos autores.

Entre estes últimos, apenas Pierre Hébert³ propôs uma obra teórica, de fundação rigorosa, na qual tentou discernir, delimitar e sistematizar conhecimentos do ponto de vista dos modos de codificação – como e com o quê – assim como responder à questão do porquê fazer animação no contexto das tecnologias da comunicação disponíveis. Len Lye⁴ redigiu alguns textos fundamentais para a compreensão da origem cinestésica do filme animado, dimensão que lhe é fundamental, dois dos quais se incluem nos “Anexos” desta tese. De Norman McLaren, ainda que não seja manifesta uma vontade de teorização, é notável o esforço que desde sempre fez no sentido de tornar acessíveis e abertas as novas abordagens do filme animado a que ia chegando. O valor pedagógico dos seus textos⁵ é inegável.

No decurso dos últimos anos, pude ter acesso a projecções raras e às vezes exclusivas. Contudo, dada a pouca divulgação deste tipo de filmes – as projecções sendo efectuadas sobretudo em festivais ou em

³ De Pierre Hébert a obra mais notável é, sem dúvida, *L'Ange et l'automate*, texto que tem origem numa reflexão sobre LA PLANTE HUMAINE (1996), a sua longa-metragem, mas que transborda para uma análise mais abrangente sobre a sua actividade e sobre o filme animado.

⁴ Actualmente, os escritos de Len Lye foram disponibilizados também em tradução francesa pelo Centro Georges Pompidou, sob organização de Jean-Michel Bouhours e Roger Horrocks, além de constarem do estudo biográfico que, sobre ele, foi recentemente publicado por este último. Cfr. “Bibliografia Citada” nesta tese.

⁵ Um dos quais – “BLINKITY BLANK, Technical notes on the visuals” – é transcrito em “Anexos” nesta tese.

cinematecas – muitas das vezes tive de recorrer a cópias em VHS ou, mais recentemente, em DVD o que, reconheço, não permite senão um acesso mutilado ao filme.

Postulados específicos

Muitos dos estudos que abordam ou citam o filme animado e, às vezes, pretendem descrevê-lo e caracterizá-lo, na medida em que emergem no limiar de campos exteriores bem definidos – sobretudo um certo modelo de cinema – não possuem por isso um espaço próprio de operatividade onde possam sentir-se confrontados. Por outro lado, as práticas do filme animado apelam a noções que, sendo homónimas, estão longe de ter o mesmo significado quando mudam de campo operativo: esse é o caso da definição de imagem ou da de movimento, entre outras, como veremos. Muitas outras são as noções que atravessam erráticamente as ciências humanas fazendo sentir a exigência de um rigor – enquanto «modo de representação»⁶ e não enquanto verdade universal objectiva do objecto – que não existe ainda e que aparece como uma condição indispensável à aplicação interdisciplinar de modelos e metodologias. Assim, por vezes, foi necessário deter-me na explicitação de noções – como a de desenhar, por exemplo – antes de sentir que poderia delimitá-la no filme animado.

⁶ Henri Bergson, 1972, p.213.

O discurso, no filme animado de autor, faz-se no âmbito das condições elementares subjacentes à produção de um filme: o dispositivo (em evolução) que a suporta; os modos de codificação que se vão disponibilizando e aparecendo como próprios num tempo e num lugar determinados. Nas quais o autor aparece, fundamentalmente, como explorador e inventor. A sua postura é a daquele que examina e integra as margens da substância expressiva singular que se apresenta a partir do próprio filme enquanto processo. Embora realizado numa perspectiva de comunicação – porque feito na expectativa do espectador – o filme emerge como uma possibilidade ou conjunto de possibilidades significativas: voltado para a exploração e invenção dos próprios meios de significação. Explicitamente, o filme animado de autor coloca questões sobre a própria substância expressiva fílmica, no contexto da qual se propõe, por isso, como ocorrência crítica. Vacila, por isso e sempre, entre uma possibilidade e uma impossibilidade comunicativas:

«They [the Quay brothers] have us questioning the meanings things have for each other every 1/24 of a second, which all film would do if we were to look at it more closely»⁷

No âmbito das produções mais ou menos comerciais, é visível o maior ou menor respeito dos autores pelas convenções de linguagem e pelas normas profissionais, sendo o seu objectivo o de desfrutar dessas possibilidades – socialmente convencionadas – a fim de produzirem

⁷ Michael Atkinson, 1999, p.34.

fisicamente filmes que se constituem, sobretudo, como processos de comunicação. Estes, assim como as regras, *standards* técnicos e processos convencionados que integram o inteiro dispositivo fílmico, compõem o contexto a partir do qual é possível explorar, decifrar e experimentar processos novos de linguagem fílmica. São a base a partir da qual é possível tentar percursos. Não há, portanto, filme animado de autor sem filme animado comercial ou, em sentido lato, cinema de massas, compreendido este na totalidade do seu dispositivo técnico e ideológico. O trabalho do autor aparece da necessidade de integrar fisiologicamente o dispositivo; de chamar a si – às suas próprias condições de sensibilidade e de mobilidade – aquelas que a máquina abstractamente disponibiliza. A condição de fazer o filme sozinho aparece como óbvia:

«For independent animators (as opposed to the studio assembly lines), making a film is akin to transcribing the Bible longhand – it's an intensely private, laborious, uncommercial act, and such films often reek of hermitted obsession, going back to Ladislav Starewicz, who as far back as 1912 began making stop-motion films using rewired bodies of insects.»⁸

George Griffin, animador independente nova-iorquino, acrescenta:

«A new method of making animated films has surfaced in the last decade and with it a new generation of artists who use the medium primarily for self-expression. The new animators assume direct responsibility for nearly every aspect of the filmmaking process: concept, drawing, shooting,

⁸ Michael Atkinson, 1999, pp.34-35.

*even camera stand construction. This reclamation of creative authority contrasts sharply with the impersonal assembly-line production system of the studio cartoon industry and returns animation to its original experimental impulse as embodied in the work of Windsor McCay, Emile Cohl, Hans Richter, and Oskar Fischinger.*⁹

Ferramentas teóricas

A escolha da orientação teórica é, obviamente, crucial tanto no estabelecimento das estratégias de investigação como na identificação das questões relevantes. Frequentemente, nos vários contextos da ciência, a pesquisa tende a seguir linhas tradicionais e dominantes, implicitamente aceites pelos investigadores. Em teoria do cinema, estas têm vindo a seguir a produção que domina – a que concebe o filme enquanto longa-metragem comercial, fotográfica, de ficção, narrativa e espectacular – relegando outras práticas para uma zona marginal e indistinta. Pelo que o filme animado tem permanecido numa margem de indiferença e de ignorância. Não me é, por isso, possível considerar o seu estudo no âmbito de um enquadramento teórico que não o contempla.

O conceito de poética que uso, no quadro conceptual que orienta a argumentação desta tese, beneficia de contributos provenientes do *Discurso sobre a estética*¹⁰, apresentado pelo poeta e ensaísta francês Paul Valéry no Congresso de Estética de 1937, assim como da tese que

⁹ George Griffin, New York City, 1978; citado em Kit Laybourne, [1988] 1998, p.xi.

¹⁰ Paul Valéry, 1995.

Henri Meschonnic¹¹ faz advir da crítica do étimo de ‘ritmo’ estabelecido por Emile Benveniste¹². A obra surgiria, assim, algures lá onde a «*Estésica* e a [...] *Poiética* se emaranham»¹³. Neste contexto proposto por Valéry, *Estésica* corresponderia a «[...] tudo o que se relacione com o estudo das sensações», «excitações e [...] reacções sensíveis *que não têm um papel fisiológico uniforme e bem definido*», em resumo, a «modificações sensoriais que o ser vivo pode experimentar» e nas quais apoiaria tudo o que respeita à produção da sua obra, assim como «uma ideia geral da *acção humana completa*, desde as suas raízes psíquicas e fisiológicas, até aos seus empreendimentos sobre a matéria ou sobre os indivíduos». Este último conjunto, ao qual Valéry chamaria *Poiética*, poderia ser subdividido em dois grupos: por uma lado o «estudo da invenção e da composição, o papel do acaso, o da reflexão, o da imitação, o da cultura e o do meio» e, por outro, o «exame e a análise das técnicas, procedimentos, instrumentos, materiais, meios e auxiliares de acção»¹⁴. Para Meschonnic, o discurso já não poderia ser visto apenas como escolha e emprego de ocorrências num sistema de signos convencional, que lhe é pré-existente, mas como actividade feita a partir de sujeitos.

Nestes dois autores, pareceu-me encontrar um campo de referências adequado ao objecto que pretendo estudar: uma forma de discurso na qual a forma da acção (do corpo, do gesto) é origem da mu-

¹¹ Henri Meschonnic, 1982.

¹² Emile Benveniste, 1966.

¹³ Cfr. Paul Valéry, 1995, p.46-47.

¹⁴ *Ibidem*.

dança (de tensão, posição, aspecto, valor) da relação que mantemos com o mundo, considerado como inteiro, pelo que não poderia decorrer daquilo que fazemos *com* ela, da funcionalidade do discurso. O processo de criação, ainda que evoluindo sem ordem aparente, não poderia nunca ser diferente, sendo aquilo que possibilita os ‘saltos’ sobre as rupturas epistemológicas (referidas por Althusser), estabelecendo *passagens* que poderão vir a condensar-se em conceitos: configurações fisiológicas feitas de acção, sensibilidade e pensamento. Pelo que a actividade do autor corresponderia a uma *actividade real*, sendo a origem única da factualidade do seu discurso.

Daqui decorreria não só uma posição crítica à noção de signo como exterior a uma estética fundada na relação que, a partir do Renascimento, a arte assumiu no contexto dos saberes e da produção. «Parce que le poème est le moment d’une écoute. Et le signe ne fait que nous donner à voir»¹⁵ diz Meschonnic.

O discurso, assim tomado, far-se-ia pela auscultação da modificação interior, como expressão, prescindindo da delimitação objectiva e da oposição de signos pressuposta no discurso enquanto representação de qualquer coisa sempre exterior e sempre inacessível. Pelas razões expostas, não me é possível desenvolver este trabalho enquanto pesquisa semiótica, isto é, como investigação que tome todos os fenómenos culturais enquanto factos de comunicação, pela qual cada

¹⁵ Henri Meschonnic, 1999, www.twics.com/~berlol/mescho2.htm

mensagem se organizaria e se tornaria compreensível apenas em referência a códigos¹⁶. Um filme como FREE RADICALS, de Len Lye, demonstra exactamente o contrário. Contudo, alguns dos conceitos e articulações entre elementos que a semiótica propõe são-me queridos: a formação do meu pensamento analítico orientou-se nela e, se hoje posso ser-lhe crítica, é também graças à ‘musculação’ intelectual que me propiciou. Desse modo não prescindo de conceitos como os de ‘substância expressiva’, proveniente de Hjelmslev, que tomo como conjunto de possibilidades significativas que se apresentam como disponíveis à manipulação do autor durante a elaboração do seu filme; nem, tampouco, das designações ‘modos de codificação’ ou ‘de significação’ que uso quando pretendo assinalar o trabalho de recorte e de transformação que o autor aplica em formas de expressão existentes.

A fim de explicar o modo segundo o qual os procedimentos técnico-expressivos foram por si articulados no filme SOUVENIRS DE GUERRE (1982), Pierre Hébert¹⁷ aponta três níveis de codificação: *manipulação da representação gráfica do real, representação do movimento, relação continuidade/descontinuidade*. De forma a tornar mais abrangente este quadro de referência, que considero como muito oportuno, permiti-me alterá-lo usando, no seu lugar, as seguintes designações que explico no decurso do trabalho: manipulação dos modos de codificação gráfica;

¹⁶ Ver Umberto Eco, [1968] 2002.

¹⁷ Sobre este assunto ver Pierre Hébert, 1988b, pp.12-13.

manipulação da composição de movimento; manipulação da relação de continuidade/descontinuidade.

Hipótese formulada

O filme animado de autor coloca-se como prática irregular no interior da produção cinematográfica, já que parte sistematicamente da crítica e delimitação da instrumentalidade do próprio mecanismo que sustém a ilusão fílmica e não da subserviência à fiabilidade das suas funções.

A posição aqui defendida é a de que, quando alguém faz um filme usando, para isso, técnicas de animação – e tem controlo sobre o resultado total – inicia, simultaneamente, um processo que, inequivocamente, põe em questão a inteira produção de discurso fílmico, quer ao nível dos modos de expressão quer ao nível dos dispositivos técnicos que o suportam, quer ao nível da posição que a tecnologia ocupa nos próprios modos de comunicação. O autor construiria o discurso a partir da decifração e incorporação do próprio dispositivo fílmico, processo no qual o filme apareceria simultaneamente como discurso e meio de discurso.

Acredito que a justificação do *fazer* em animação advém da necessidade de ligar estruturalmente a *actualidade humana* do mundo: apanhar o mundo apanhando o *eu* nos dispositivos que alteram a relação entre cada homem e o seu contexto de vida. Acredito que isso se faz através do corpo daquele que anima, pela interiorização das lógicas

de representação e de transformação do seu tempo que, desde o aparecimento da primeira ferramenta, foram transferidas para a evolução tecnológica. Acredito que o filme se propõe como expressão dessa relação. Experimentado.

A actividade desenvolvida pelo autor de filme animado faz-se num contexto tecnológico completo. O autor não procura representar *qualquer outra coisa* nem, tampouco, representar-se a si mesmo e há muito que a verdade da obra já não é detida pelo ‘par de sapatos’¹⁸, ou pela sua representação pictórica, mas pelas ferramentas que serviram na sua produção¹⁹.

Estruturação da monografia

Dividi esta tese em duas partes. Na primeira, intitulada “Filme animado e cinema”, abordei os modos teóricos dominantes pelos quais a imagem animada é omitida e de que forma essa ausência os torna inconsequentes do ponto de vista da eficácia que pretendem. Entendi, igualmente, a delimitação do dispositivo que permite a ilusão de movimento aparente, sobre a qual se estruturam todos os filmes, com a intenção de quebrar a falsa equação entre imagem fílmica e realidade, entre discurso e montagem que, sub-repticiamente, continua a invalidar qualquer tentativa que vá no sentido da elaboração de uma teoria do cinema mais abrangente e mais actual.

¹⁸ Cfr. Martin Heidegger, 1992.

¹⁹ Cfr. Vilém Flusser, 1998.

Na segunda parte, acrescentei o sub-título ‘manipulações’ ao título “Poética”, a fim de dar ênfase à presença física do autor na origem do filme. Nesta, abordei a especificidade dos processos num contexto que se define: a) pelo exterior, a partir de *todas* as possibilidades de sentido tornadas disponíveis pelo dispositivo cinematográfico; b) pelo interior, a partir daquele que é o núcleo dos modos de articulação dos elementos fílmicos e que se manifesta na incindibilidade do tempo e do espaço, dimensões que estruturam a percepção do filme e, logo, a sua elaboração, e que organizei sob três axiologias já referidas: *manipulação dos modos de codificação gráfica; manipulação da composição de movimento; manipulação da relação de continuidade/descontinuidade.*

No final, apresento uma conclusão resumida e provisória. É prematuro tentá-la de forma definitiva. A tese, que aqui é proposta, não decorre de investigações desenvolvidas nos limites de um campo teórico pré-definido num contexto universitário (e, como tal, comporta afirmações que não puderam nem poderiam ser confrontadas com uma teoria geral). Por outro lado, a hipótese que coloco tem implicações não só sobre uma teoria generalizada do cinema (no âmbito de uma teoria geral que comporta apenas o cinema narrativo, ficcional e fotográfico²⁰) como, também, sobre a estética (quer platónica quer anti-platónica) e, também, sobre a semiótica (por criticar abertamente uma teoria do signo).

²⁰ A designação ‘cinema fotográfico’ ou ‘filme fotográfico’ pertence a André Bazin. Cfr. *O que é o Cinema?*, p.24.

Por agora, proponho este trabalho apenas como uma fase de consolidação de intuições avançadas na tese de Mestrado por mim apresentada nesta mesma Faculdade, em 1989, e que tem por objectivo a definição de uma sistemática interpretativa do filme animado tomado pelo lado do fazer.

I

FILME ANIMADO E CINEMA

O QUE É CINEMA?

«Il est du «cinéma» comme de la poésie. C'est folie que de l'imaginer comme un élément isolé qu'on pourrait recueillir sur une lamelle de gélatine et projeter sur l'écran au travers d'un appareil grossissant. Le cinéma pur existe tout autant en combinaison avec un drame larmoyant qu'avec les cubes colorés de Fishinger. Le cinéma n'est pas je ne sais quelle matière indépendante dont il faudrait à tous prix isoler les cristaux. Il est bien plutôt un état esthétique de la matière.»

André Bazin¹

Escrever sobre cinema de animação impõe referir incessantemente um cinema distinto do cinema em geral e que o excede² e, do qual, ainda assim, faria parte integrante. Esta situação paradoxal seria mantida difusa e encoberta pela teoria que, deliberadamente ou por omissão, e na sua quase totalidade, se considera válida na condição de ignorar, ainda que provisoriamente, o filme animado. E, no entanto, a presença deste tipo de filme nem sequer é incerta ou refutável.

¹ Cfr. André Bazin, 1958, p.172.

² É possível fazer animação sem que a mesma apareça num ecrã ou, tampouco, tenha sido registada em filme ou vídeo através do uso de uma câmara ou de computadores. Entre outras, existe a possibilidade de fazer filmes marcando directamente a película, assim como realizar 'flip-books', pequenos livrinhos onde a acção é desagregada em vários desenhos, um por página, e o movimento é obtido pelo passar rápido e contínuo do polegar pela margem das folhas. Estes costumam fazer parte dos programas lectivos de introdução ou de formação em imagem animada e é frequente constarem das estratégias de divulgação de filmes e museus de cinema.

Os documentos audiovisuais que usam técnicas de animação como modo de produção fazem parte do contexto sócio-cultural e estão continuamente presentes: a ubiquidade das séries televisivas, por exemplo, é inegável. É menor mas, ainda assim, muito evidente a produção e distribuição de longas-metragens. É comum em todo o mundo, não só ocidental, a organização de festivais com a exibição de curtas-metragens animadas, produzidas nos mais diversos contextos e condições. Menos óbvia, mas omnipresente nos tempos que hoje correm, é a animação que nos passa diante dos olhos, fora dos formatos habituais, e que corre continuamente nos pequenos ecrãs dos telemóveis, em jogos de computador ou sempre que abrimos uma página na internet: já não é possível escapar às imagens animadas, da mesma forma que já não é permitido que nos retiremos da cultura dos media em geral³.

Como explicar, então, a incongruência? Que tipo de relação é possível estabelecer entre a animação e o cinema em geral? O que é o cinema? O que é a animação?

Práticas dominantes

Quando pensamos ‘cinema’, consideramos inevitavelmente o edifício no qual podemos assistir a um espectáculo onde se conta uma história durante cerca de hora e meia, através de sons e imagens obtidas

³ Sobre este assunto cfr. Paul Watson, 2000, pp. 29-31.

fotograficamente e projectadas num ecrã plano, com simulação de movimento, numa sala escura, ocupada por espectadores sentados com os olhos voltados na direcção das imagens. Este espectáculo corresponde àquilo que vulgarmente reconhecemos como sendo simplesmente ‘filme’. A opinião pública, generalizada, que identifica ‘filme’ com a longa-metragem comercial, fotográfica, de ficção, narrativa e espectacular, é sintomática da hegemonia que as suas práticas assumem no quadro da produção cinematográfica, em detrimento de outras formas fílmicas, na produção das quais há muitíssimo menos investimento e, por conseguinte, também menor divulgação e conhecimento.

É a partir do excesso de presença e de impacto social e económico daquele cinema, até agora sempre dominante, que se estabelece a relação de marginalidade que define todas as outras práticas fílmicas, entre as quais se encontra o filme animado, particularmente o de autor. A história do cinema – admitida a hipótese de este poder afirmar-se enquanto actividade artística logo nos primeiros anos de vida⁴ – ir-se-á fazendo como história da prática canónica, fílmica e cinematográfica, e dos conceitos considerados como *genuinamente* cinematográficos. «O cânone consiste naquelas obras que são constantemente discutidas e mencionadas (como excelentes)», afirma Jarvie logo no primeiro artigo da

⁴ Cfr. Ricciotto Canudo, 1911. Em 1916, Hugo de Munsterberg colocar-se-á a seguinte questão: «*The art of the photoplay has developed so many features of its own, features which have not even any similarity to the technique of the stage that the question arises: is it not really a new art which long since left behind the mere reproduction of the theater and which ought to be acknowledged in its own esthetic dependence?*» in Hugo Munsterberg, 1970, p.16.

Revista de Comunicação e Linguagens dedicada ao cinema na época da comemoração do seu centenário⁵, pelo que se conclui que a função de uma boa parte da crítica seria a de constituir e simultaneamente legitimar o cânone, no que designaria menos a arte que a ideologia dominante.

Será, igualmente, a partir deste quadro conceptual que, a partir dos anos 50, serão definidas, circunscritas e isoladas – sob a influência da *Filmologia* de Étienne Souriau e na sequência das reflexões de Gilbert Cohen-Séat – as áreas académicas de investigação fílmica, respectivas ferramentas e modelos propostos.

A «multi-dimensionalidade» do filme, tomado por Christian Metz como «discurso significante (texto)»⁶, é, então, distribuída pelos domínios de investigação das ciências sociais e humanas, num esforço de organização ordenada e rigorosa que tem por objectivo a constituição de uma teoria unitária capaz de explicar o «facto fílmico». Desse modo, a Semiologia, à imagem da posição que a Linguística de Saussure vem então assumindo no contexto da análise estrutural da linguagem, é proposta como detentora dos princípios de pertinência e ferramentas conceptuais adequadas ao estudo do filme «considerado como uma linguagem»⁷. A Psicologia, a Sociologia da Comunicação, a Estética, a História e a Psicanálise – no domínio estrito do «fílmico» que não deve

⁵ I.C. Jarvie, 1996, pp.9-20.

⁶ Christian Metz, 1977, p.8. Em França, durante os anos setenta, os trabalhos de investigação de Christian Metz marcam a entrada efectiva da teoria do cinema como campo de estudos académicos específico e autónomo.

⁷ Christian Metz, 1977, p.10.

ser confundido com o «cinematográfico», viriam juntar-se-lhe como complementos de investigação igualmente oportunos e necessários.

Como sabemos, todo o espectáculo cinematográfico – quer a produção de filmes como o visionamento dos mesmos – depende, obrigatoriamente, de mecanismos e procedimentos mediados pela tecnologia. É óbvio que os aspectos técnicos da produção fílmica – indecifráveis para o olho nu e inexperiente mas sem os quais não há «facto fílmico» – devem ser considerados como prévios no estudo do filme, pois é a partir deles que são determinados e constituídos todos os elementos e modos de articulação do «discurso fílmico». Como é evidente, a diferenciação no seu uso produz documentos diferenciados. Sabemo-lo a partir da história das artes plásticas⁸, da poesia⁹ e da arte em geral: as capacidades expressivas e materiais do próprio dispositivo contam para uma dimensão poética que é constitutiva tanto num plano histórico como conceptual. De modo diferente, a teoria e a prática fílmicas entenderam colocar a técnica como *neutra* em si mesma, determinando que, a haver ideologia, isto é padronização dos modos de reconhecimento e de codificação, ela deveria ser sempre procurada do lado da mensagem. Percebe-se, desde logo, o interesse ele mesmo ideológico, em reduzir os dispositivos e procedimentos a meros aspectos operati-

⁸ Sobretudo a partir de 1910: não apenas a colagem como também as justaposições de materiais e a inclusão de mecanismos. A pintura abandona o cavalete, as modalidades escultóricas abrem-se para incluir a dimensão cinética de obras mecanicamente controladas.

⁹ Na poesia francesa, tanto a obra de Antonin Artaud como a de Henri Michaux, entre outros e como exemplo, apropriam-se dos interstícios que opõem linguagens e, nelas, os usos e modos convencionados.

vos de carácter invariante, inabordável, não pertinentes ou sequer discutíveis, pelos estudos filmicos hegemónicos no âmbito de uma história do cinema. São, mesmo, ostensivamente afastados de forma sumária por serem vistos como fazendo claramente parte do lado «cinematográfico»¹⁰, isto é, do lado do contexto tecnológico, económico, sociológico e industrial, necessário à produção de filmes mas considerado como não directamente implicado nas escolhas formais específicas em cada filme ou género de filmes. Evidentemente, daqui se deduz que a teoria do cinema não encarou, ou não quis encarar, como admissível a existência de *práticas* filmicas – no plural – como necessariamente decorrente da manipulação e manuseamentos diferenciados, literais, dos mecanismos e dispositivos tecnológicos; não se sentindo, em consequência, compelida a considerar eventuais distinções como pertinentes no estudo do discurso fílmico. Nem mesmo Jean-Louis Baudry¹¹, quando considera o aparelho base¹² do cinema sem discutir o funcionamento dos seus mecanismos internos, para além da prática do registo *automático*

¹⁰ Cfr., por exemplo, Christian Metz, 1977, p.11.

¹¹ Cfr. o ensaio de Jean-Louis Baudry, 1974-1975; ver, igualmente, do mesmo autor, *L'effet Cinéma*, Paris: Albatros, 1976; e “Le dispositif: approches métapsychologiques de l'impression de réalité”, *Communications*, nº23 intitulada “Psychanalyse et cinéma”, Seuil, 1975, pp.56-72.

¹² Cfr Baudry, 1975, pp. 58-59, em nota: «D'une façon générale, nous distinguons *appareil de base*, qui concerne l'ensemble de l'appareillage et des opérations nécessaires à la production, du *dispositif*, qui concerne uniquement la projection et dans lequel le sujet à qui s'adresse la projection est inclus. Ainsi l'*appareil de base* comporte aussi bien la pellicule, la caméra, le développement, le montage envisagé dans son aspect technique, etc. que le dispositif de la projection. Il y a loin de l'appareil de base à la seule caméra à laquelle on a voulu [...] que je le limite.»

da realidade visível e consequente restituição sob a forma de representações.

O estudo oficial do «facto fílmico» não incluirá, por isso, a dimensão crítica da mão no interior dos dispositivos que suportam o discurso fílmico, nem mesmo à imagem das profundas transformações pelas quais a pintura, por exemplo, passou nos primeiros dez anos do século XX, nas quais o pincel e o gesto que o empunha, materiais e procedimentos – ou as suas ausências – constituíram, como sabemos, *também* parte irrevogável do facto pictórico questionado, então, na sua essencialidade: «L'art plastique, pictural autant que sculptural, est d'abord le geste du corps, le geste du bras. Et c'est en second lieu, qu'il est revendiqué par l'œil. Avant d'être une chose à 'voir', la réalité ou l'expression picturale est donc geste et mouvement du corps, par lequel se définit l'espace et le temps.»¹³ poderá, mais tarde, afirmar a semióloga Fernande Saint-Martin. Foi, de resto, por isso que se disse que a fotografia conduziu à libertação da pintura: porque, assumindo as funções de representação do real visível, a técnica fotográfica veio revelar o gesto de pintar como sendo, naquela, a raiz da sua singularidade. Assim, ao contrário do que posteriormente virá a acontecer na semiologia da pintura e na semiologia das linguagens gráficas¹⁴, a semiologia fílmica, enquanto modelo dominante da teoria do cinema na época em que esta se tornou instituição, irá prosseguir sem reclamar dos seus investigadores

¹³ Fernande Saint-Martin, 1989, p.10.

¹⁴ Cfr. Manfredo Massironi, 1983.

– ou propor aos realizadores – a integração prática, física, directa e experiente dos seus mecanismos, quer ao nível da sua instrumentalidade e funções específicas, quer enquanto dispositivo conceptual de carácter ideológico. A ‘caixa negra’ que subtrai, ao conhecimento imediato, o funcionamento das engrenagens que permitem o registo e a projecção de imagens e que tornam possível a ilusão de movimento aparente – esta sim, especificamente fílmica – nunca será aberta, exibida e discutida no seio dos estudos fílmicos e cinematográficos dominantes. E, contudo, já no início dos anos 20, Malévitch augurava que o cinema ultrapassasse o psicologismo do retrato pictórico e se distanciasse de conteúdos ideológicos. À imagem das transformações então recentes ocorridas na pintura, o cinema deveria poder reflectir sobre os seus próprios elementos materiais de expressão, enquanto tal. Afinal de contas, os cubistas tinham conseguido demonstrar que a pintura podia existir sem imagem, sem quotidiano e sem a face das ideias¹⁵, argumenta.

Esperar-se-ia dos novos estudiosos que, perante as recentes mudanças tecnológicas que vêm ocorrendo no interior dos dispositivos e a partir dos quais toma forma o facto fílmico, ponderassem finalmente a possibilidade de considerar o cinema como lugar de múltiplas práticas de codificação, ao nível dos constituintes e modos de articulação elementares que deles decorrem directamente, tornando a sua presença essencial na definição. Que falassem, finalmente, do *filme* enquanto tal.

¹⁵ Cfr. K. S. Malevitch, 1977, p.106.

Aparentemente, a ruptura epistemológica com a *normal* organização dos conceitos no âmbito da teoria, parece ser ainda demasiado difícil, embora se anteveja, desde já, a impossibilidade de continuar a identificar o caso especial do filme fotográfico simplesmente como ‘cinema’. Assim, e apesar das mudanças ao nível dos modos de construção tecnológica do discurso fílmico, os modelos continuam a ser os do cinema que lhes é anterior. Pior: usando a separação das artes como oportuna, apesar de todos os colapsos de linguagem, a argumentação pressupõe como seu referente o modelo iluminista de *beaux-arts*, institucionalizado pela academia real francesa em 1803, contemporâneo da revolução industrial e anterior à própria invenção da fotografia o que, neste contexto particular, parece bizarro, embora se compreenda a proximidade com o ideal neoclássico de imitação da natureza¹⁶. Isto para além da concepção, indubitavelmente simplista, de animação, a qual vê a mão apenas no domínio do fabrico da imagem e não como essencial no controle imediato de todas as engrenagens fílmicas de codificação. E, já agora, onde arrumaríamos a concepção e composição ‘musical’ do movimento, que em tantos casos – McLaren, Len Lye, John e James Whitney – se encontra no centro do processo criativo? Diz Lev Manovitch:

«Seen in this context [i.e. the point of view of the larger cultural history of the moving image], the manual construction of images in digital cinema represents a return to the pre-cinematic practices of the nineteenth century, when images were hand-painted and hand-animated. At the turn of the twentieth century, cinema was to delegate these manual techniques to ani-

¹⁶ Cfr. Charles Batteaux (abbé), *Les beaux-arts réduits à un même principe*, 1746.

mation and define itself as a recording medium. As cinema enters the digital age, these techniques are again becoming commonplace in the filmmaking process. Consequently, cinema can no longer be clearly distinguished from animation. It is no longer and indexical media technology but, rather, a subgenre of painting.»¹⁷

Para a nossa discussão, e pelas perspectivas que abre ao nível dos modos de codificação específicos do cinema num contexto alargado, é muito mais interessante a posição do realizador Larry Cuba, que afirma:

«The underlying problems of design in motion are universal to everyone working in this tradition [a da animação experimental] whether they use the computer or not. So in that sense what I do is not 'computer art'. On the other hand, the technology is clearly important. If you think about the process used in abstract animation it does become important that you're using a computer, in the way it affects your vocabulary. Because if you start with these mathematical structures, you can discover imagery that you have not previsualized but have 'found' within the dimensions of the search space.»¹⁸

É que, ainda que fictício, o espaço n-dimensional que se abre para lá do ecrã do monitor existe e proporciona a observação de factos reais¹⁹. É concebido como uma janela sobre um espaço/tempo mani-

¹⁷ Lev Manovich, 2000, p.295.

¹⁸ Larry Cuba, *in* Russett, Starr, 1976, p.28. Um dos primeiros a ter dispensado a mão na elaboração das imagens necessárias ao filme animado e a substituí-la pelo cálculo da máquina digital. Os seus trabalhos mais conhecidos são 3/8 (1978) e TWO SPACE (1979).

¹⁹ O filme que Thomas Banchoff e Charles Strauss realizaram em 1979, na Brown University, com aspectos do movimento de um hipercubo dentro e fora de um espaço tridimensional, permite visualizar diversas configurações mais ou menos complexas de vértices e de arestas doutro modo apenas acessíveis através de métodos algébricos. A diferença é que, ao contrário destes, a manipulação, em tempo real das coordenadas dimensionais através de um «joy-stick», permite intuir, "sentir" o objecto. Cfr. Ph. J. Davis, R. Hersh, 1982, pp. 393.

pulável, embora de natureza conceptual. É, de facto, um processo único, já que permite a materialização gráfica, rigorosa, de objectos complexos que apenas têm existência matemática ou, então, a modelização de fenómenos reais que, pela sua escala, meio, natureza, etc., escapam à experiência perceptiva directa.

Os ‘novos’ media

Em 1954, Norman McLaren declarava:

«[...] derrière nous, nous avons seulement soixante ans de cinéma tandis que devant nous, nous en avons des centaines, nous sommes donc seulement au stade de l'enfance de cet art. Les découvertes fondamentales peuvent déjà avoir été faites, mais leurs applications sont encore loin d'avoir été toutes exploitées et beaucoup de découvertes d'importance moindre doivent encore être effectuées. Il existe une telle variété bouleversante de sujets encore intacts et de méthode de traitement des films, qu'aujourd'hui il est amplement possible de choisir des sujets et de parcourir des routes dans l'expérimentation sans éloigner le film de l'intérêt du public et, ce qui est tout aussi important, sans devoir faire en même temps un compromis créatif ou artistique. Je voudrais justement recommander cette problématique comme un sujet de discussion valable.»²⁰

Ora, McLaren é conhecido precisamente por ter agido de uma forma sistemática ao nível do próprio funcionamento do dispositivo cinematográfico e por ter ostensivamente negligenciado os modos *sensatos* de fazer filmes. McLaren afirma aquilo que, de facto, afirma e o mesmo

²⁰ Cfr. Norman McLaren, 1954b.

deve ser entendido no contexto das suas próprias práticas e não no da prática dominante.

O exemplo da obra de McLaren permite aceder a aspectos que marcam a especificidade das práticas do filme animado no interior do cinema e, igualmente, reservar alguma distância no que pode ser o qualificar precipitado das recentes modificações tecnológicas que suportam o audiovisual enquanto ‘novos media’.

Norman McLaren é conhecido pelas inúmeras técnicas de imagem animada que, se não inventou, pelo menos divulgou e concretizou de modo surpreendente, revelando nelas possibilidades expressivas inesperadas. Este é, contudo e apenas, o aspecto mais óbvio da sua obra. No universo dos dispositivos e meios de expressão fílmica disponíveis na sua época, McLaren criou não apenas filmes mas uma poética, uma atitude crítica e de criação no seio do próprio cinema. Sistemática e discretamente, ajudou a definir a identidade do cinema de *todos* os filmes, tal como hoje se apresenta, enquanto modo de expressão único no contexto das linguagens e práticas artísticas contemporâneas. Esse terá sido, em essência, o legado que nos deixou. O génio de Norman McLaren encontrar-se-ia tanto no carácter da sua obra fílmica – no modo como a construiu com base num trabalho metódico de exploração, análise e criação de elementos de expressão e de percepção, apetrechos e respectivas aplicações ao nível do discurso – como na atitude de gestão e de apropriação dos aspectos relacionados com a sua produção. A chave para o entendimento da obra de Norman McLaren

enquanto poética deverá ser procurada na sua atitude, no modo como se conduziu e criou no seio do seu próprio tempo, e da qual os seus filmes não seriam mais que o resíduo sensível.

Da obra de McLaren sobressai o esforço continuado em explorar exaustivamente todas as possibilidades expressivas dos elementos de codificação e de suporte do discurso fílmico. Isto para além do limite exacto marcado pelos esquemas fáceis do cinema de consumo e das normas que promulgam o que se considera ser a legitimidade da prática cinematográfica e, assim mesmo, sem perder a atenção do espectador e a sua solicitude. Não é pouco. Equivale a colocar-se voluntariamente num lugar de fronteira entre um mundo voltado para a convencionalidade dos signos e o espaço da não referencialidade – ou daquela que, pela primeira vez, o próprio filme vem propor – e fazer depender disso a sua sobrevivência. «La révolution pratique de McLaren n'est pas une rébellion, mais le choix conscient d'une direction différente», propunha André Martin²¹. Uma direcção que conduzia sistemática e regularmente à irrupção do *novo* na linguagem fílmica. Tratava-se, de facto, de uma diferença formal e de natureza: o novo revelado na sua obra permanece novo, enquanto começo e recomeço no que afirma em cinema. «Le propre du nouveau, c'est-à-dire la différence, est de solliciter dans la pensée des forces qui ne sont pas celles de la réconnaissance, ni aujourd'hui ni demain, des puissances d'un tout autre modèle, dans une *terra incognita*

²¹ André Martin, 1958; in B. Clarens, 2000, p.233.

jamais reconnue ni reconnaissable»²², escrevia Gilles Deleuze comentando as considerações de Nietzsche sobre Schopenhauer educador. «La difficulté, avec les films de Norman McLaren,» acrescenta André Martin, «c'est qu'ils nous obligent à parler de choses que l'on ne connaît pas encore très bien et qu'ils définissent pourtant parfaitement, dans une langue qui n'a pas de nom.»²³

Na demanda de um cinema ostensivamente autónomo, Norman McLaren irá levar o seu esforço até extremos insuspeitados. Antes de mais, irá promover a proximidade entre o autor e a obra, subtraindo o controle 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. O processo de codificação fílmica será, por sua vez, exaustivamente sondado e reduzido aos seus elementos mínimos: ao nível da manipulação dos modos de codificação gráfica e sonora; ao nível da representação, composição e percepção de movimento; ao nível da relação entre continuidade e descontinuidade fílmicas. Irá, igualmente, libertá-la da imposição da narrativa e da referencialidade, fazendo-as depender apenas da *presença* do espectador, enquanto elemento necessário onde o filme se faz.

²² Gilles Deleuze, 1968, pp. 177.

²³ André Martin, 1965; in B. Clarens, *ibidem*, p.255.

Norman McLaren era especialmente rigoroso na atenção atribuída à sedimentação dos modelos propostos pela máquina e à forma pela qual poderiam ser postos em deriva. No essencial da prática dos autores, em animação, sobrevém o desejo maior de decifrar (anterior aos de experimentar e de mostrar) o qual assume relevância especial quando considerado no contexto dos dispositivos que sustentam a indústria cinematográfica. O cinema não existe sem o recurso a tecnologias 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. Não há autor no processo controlado pela máquina: a essência do processo criativo encontra-se na idealização da própria ferramenta e não naquilo que ela é capaz de produzir. Existem apenas utilizadores no contexto das qualidades e limites impostos pela condição do objecto técnico. Pelo que, para quem com elas trabalha num processo de criação, a obra não teria sentido senão como forma de *apropriação* (de auscultação e de expressão) do mundo a partir de uma sensibilidade modificada pela ferramenta: decifrar o enigma singularmente atraente de um prazer inseparável de desenvolvimentos que excedem o domínio da sensibilidade orgânica e a obrigam à produção continuada de modificações afectivas, das que se prolongam e enriquecem nos domínios do intelecto, que conduzem ao empreendimento de acções sobre a matéria, sobre os sentidos e no apelo do espírito de outrem, exigindo o exercício combinado de toda a força humana, de toda a experiência humana do mundo, como tentarei demonstrar na segunda parte desta dissertação.

Daí que, na sua actividade, McLaren tenha pugnado sempre pela tradução obstinada da contingência em necessidade. O recurso ao irregular (no limite: ao acidente e ao erro) re-humanizaria o procedimento, eximindo o trabalho expressivo da ostensividade previsível da máquina, proporcionando alternativas imprevistas nos processos de atribuição de sentido, potenciando a abertura à transgressão dos procedimentos protocolares, abrindo para resultados expressivos que excedem o que o ‘programado’ permite e a fiabilidade das funções prescreve. Daqui decorre que a liberdade e a autonomia máximas, na construção do discurso fílmico, só seriam possíveis pela delimitação, questionamento e suspensão do carácter de exclusividade dos dispositivos que suportam o cinema. É nesse quadro de referência que assumem particular importância as declarações de McLaren sobre os princípios e factores que definem o seu trabalho:

«To sum up, the conception and execution of most of my work for the National Film Board has probably depended on four things:

- (1) Attempting to keep at a minimum the technical mechanism standing between my conception and the finished work.*
- (2) Handling personally the mechanisms that do remain, in as intimate a way as a painter his painting, or a violinist his violin.*
- (3) Making the very limitations of these mechanisms, when brought in touch with the theme, the growing point for visual ideas.*
- (4) Making sure of a chance for improvising at the moment of shooting or drawing.»²⁴*

²⁴ Norman McLaren, 1948, pp. 52-53.

Nunca se falou tanto de comunicação como numa sociedade centrífuga, que deixou de saber comunicar consigo própria, cuja coesão é contestada, cujos valores já não são unificados pelos símbolos tradicionais, banalizados, e que, por isso, se desagregam. É no vazio deixado pela falência das figuras simbólicas que nasce a comunicação enquanto empresa desesperada que procura aproximar análises especializadas e meios compartimentados até ao limite. Emerge como uma nova teologia, fruto da confusão de valores e de fragmentações impostas pela miragem triunfalista de progresso, propondo-se restabelecer a sociedade por um acréscimo de técnicas denominadas tecnologias da comunicação. Ora, a comunicação que tem a máquina como meio e como modelo, afirma inequivocamente a distinção emissor/receptor e insere um canal entre eles. São, então, conferidos poderes consideráveis, exclusivos, aos *media* e o mundo, assim representado, torna-se virtual e exterior à humanidade. Os objectos técnicos – desumanizados – tornam-se, finalmente, no nosso meio ambiente «natural» quando aceitamos a visão do mundo que eles induzem²⁵.

Obviamente, a situação é idêntica se os rejeitamos: a máquina participa do próprio conceito de humanidade e não pode ser excluída. A aparição da ferramenta marca precisamente a fronteira a partir da qual, através de uma longa transição, a sociologia teria substituído, lentamente, o atraso da zoologia²⁶. O apetrecho teria aparecido como uma

²⁵ Sobre este assunto ver Lucien Sfez, [1991] 1992.

²⁶ Sobre este assunto ver capítulo III em André Leroi-Gourhan, 1964.

verdadeira secreção do corpo e do cérebro dos hominídeos. No seu desenvolvimento, dos antropóides ao *homo sapiens*, os instrumentos teriam seguido o ritmo da evolução biológica, como parte integrante da fisiologia humana, acabando por propiciar o desenvolvimento da linguagem enquanto forma complexa de comunicação.

A questão estaria não em rejeitar ou, tampouco, sujeitarmo-nos ao regime de comunicação a que a máquina desumanizada obriga, mas em (re)apropriarmo-nos dele. É desse modo que deve ser entendida não só a relação de Norman McLaren com os dispositivos que suportam o discurso fílmico, mas também a sua atitude de trabalho no contexto dos modos, normas e relações profissionais. É disso que fala Pierre Hébert:

«[...] *l'idée mclarennienne de l'animation, idée dominée par l'activité personnelle et immédiate du créateur et par le maximum de liberté par rapport à l'appareillage technique. Ce qui a eu pour résultat que le Studio ne fut pas structuré selon une hiérarchie de fonctions ou de tâches à accomplir mais plutôt comme une communauté de créateurs, qu'il fut toujours caractérisé par le plus large éventail de choix techniques avec une nette prédominance des méthodes artisanales et qu'il fut constamment ouvert à ce qu'il y avait de nouveau*»²⁷.

Claramente, uma das aspirações maiores de McLaren seria a de encarar o que verdadeiramente comunica (comunga) no que de mais essencial existe na humanidade de cada um. Isso é manifesto nos princípios formais que estruturam a sua obra mas, também, nas suas rela-

²⁷ Pierre Hébert, “Un mot de Pierre Hébert, producteur responsable du Studio d'animation du Programme français de l'Office national du film du Canada”, presente em www.onf.ca durante o período da sua gestão.

ções de trabalho. Quase como se, progressivamente, os seus filmes se fossem tornando o modo para uma certa ligação produtiva, como se a obra não tivesse sentido senão como forma de integração física e afectiva da experiência humana e, esta, não pudesse senão ser plural e diferenciada: «It was a sharing kind of experience» afirmava Grant Munro, «You never worked for Norman, you always worked *with* him»²⁸.

A animação de McLaren veio propor não apenas uma obra filmica, na qual cada filme aparece como sendo formalmente aquilo que é, mas, também, um contexto no qual quer o discurso, quer o modo de produção, quer o processo de comunicação (que, no caso da animação, depende exclusivamente da máquina), são postos em questão e recriados enquanto expressão. O filme apareceria não como meio de representação, como suporte de qualquer outra coisa, mas em si mesmo: como presença. No modelo de comunicação que, em abstracto, emerge deste modo de fazer animação – e que pode ser generalizado sob a designação ‘animação de autor’ – o *medium* deixa de estar à parte, tradutor exclusivo de um mundo inacessível para um receptor passivo e paralisado. O filme estaria no mundo ao mesmo nível do espectador, tal como o mundo está no filme, naqueles que o observam e naqueles que o fizeram. A expressão e a presença tomariam o lugar da representação.

²⁸ Grant Munro *in* Cecile Starr, 1995.

Mais concretamente, a atitude de apropriação que orienta o processo de produção de McLaren, pressupõe uma poética voltada simultaneamente para o trabalho de produção do discurso fílmico e para o contexto histórico e cultural, no qual o mesmo emerge. Põe-se como meio de diferenciação e compatibilização das diferentes relações prévias ao filme (a auscultação da realidade interior e exterior, a observação da singularidade e do emblemático; a exploração da especificidade e limites dos meios técnicos e expressivos; a significação emersa a partir da projecção de experiências anteriores, bem sucedidas ou não; a inferência e inclusão da presença do espectador) mas, também, como modo de apropriação do contexto fílmico modificado pelo próprio filme, enquanto circunstância, actualização e (pre)texto que permite criar um espaço de possibilidades no seio do estabelecido e do (ainda) não percebido.

Retomando o problema da designação ‘novos media’ no contexto das recentes mudanças tecnológicas, estas só podem ser consideradas como críticas porque acontecem exactamente no campo dos dispositivos que suportam a hegemonia do cinema fotográfico, de ficção, comercial. É por isso que, de uma forma exposta, obrigam irrevogável e abertamente ao afrontamento dos conceitos que a fundam. Pelo que a questão dos ‘novos media’ se anunciaria, de consequência, como ruptura dos modos de produção e de concepção formais do *Cinema*, inviabilizando modelos conceptuais e económicos dominantes e consequentes modos e procedimentos protocolares, de onde decorrem

organizações, hierarquias, designações e rotinas profissionais. Inversamente, ao ganhar distância, optando por considerar o cinema a partir do seu dispositivo essencial, original, e daquilo que é, de facto, fundamental em *todas* as suas práticas, as recentes modificações tecnológicas – tal como as anteriores – pôr-se-iam apenas como passo evolutivo, sem que qualquer dos três grandes modos essenciais de codificação fílmica pudesse ter perdido oportunidade, a saber: o modo de manipulação da imagem e do som, o modo de composição do movimento, a relação de continuidade/descontinuidade fílmica.

Não é o tipo de ferramenta que é essencial no discurso fílmico e o diferencia, mas o modo pelo qual o seu esquema técnico e a sua instrumentalidade são inquiridos, manipulados e completados no e pelo exercício do fazer fílmico.

É essa, de resto, a posição de Pierre Hébert quando defende a elaboração do conceito de ‘valor cinematográfico’. Este seria

«[...] quelque chose qui a à voir avec la construction d’une durée et d’un espace, qui transcende les catégories d’images de prise de vues réelles et d’images animées, qui transcende probablement aussi les questions de support technique. Je crois en effet qu’il faut cesser de présumer un lien nécessaire entre le terme «cinéma» et le support film. À mon avis, la pensée du cinéma débordé le cadre technique qui a présidé à sa naissance et au premier siècle de son développement. Et elle peut lui survivre.»²⁹

²⁹ Pierre Hébert, 1999, p.50.

Nos nossos dias, obviamente que já não é possível juntar as experiências dos irmãos Lumière e as mais recentes produções audiovisuais no mesmo modelo. Contudo, no plano técnico, a ruptura terá sido maior quando as várias máquinas que compõem o dispositivo fílmico foram subtraídas à manipulação e sujeitas a protocolos e regras de standardização que as blindaram, naquele que foi o primeiro esforço de globalização técnica e económica que o mundo conheceu. Disso mesmo já Hugo Münsterberg tinha consciência quando, em 1916, afirmava:

«The fact that every producer tries to distribute his films to every country forces a far-reaching standardization on the entire moving picture world»³⁰

Ao mesmo tempo que, algumas linhas depois, descrevia a câmara de filmar como um dispositivo ainda aberto e maleável, sob a mão e a imaginação do seu operador:

«He needs only to turn the crank of the apparatus more quickly and the whole rhythm of the performance can be brought to a speed which may strikingly aid the farcical humor of the scene. And from here it was only a step to the performance of actions which could not be carried out in nature at all. [...] As the crank of the camera which takes the pictures can be stopped at any moment and the turning renewed only after some complete change has been made on the stage any substitution can be carried out without the public knowing of the break in the events.»³¹

³⁰ Hugo Munsterberg, [1916] 1970, p.8.

³¹ Hugo Munsterberg, *ibidem*, p.14-15.

Nessa altura, o mesmo instrumento ainda detinha as funções de registo, de impressão de cópias (*optical printer*) e de projector que – com o tempo, as imposições do mercado e a sonorização – se foram dispersando em múltiplos procedimentos interdependentes. Nesta interdependência teve origem a necessidade de protocolos, imposição de normas de equalização e compatibilização de mecanismos, funcionamentos e formatos que contribuíram para a uniformização e dominância do cinema fotográfico, espectacular, narrativo, de ficção e essencialmente comercial.

Para o estudioso de cinema, que nunca considerou o filme do ponto de vista dos seus variados modos de codificação material, confrontado com a exibição poderosa das ferramentas digitais, a opção é naturalmente difícil: ou o ‘genuinamente cinematográfico’ teria visivelmente acabado, e isto seria assim por já não ser possível distinguir entre imagens ‘naturais’ ou de ‘síntese’, porque os documentos fílmicos já não têm exactamente o aspecto esperado enquanto ‘filme’ e, também, porque as estruturas narrativas se alteraram, ganhando a dimensão da interactividade, por exemplo – três pilares fundamentais num edifício conceptual com poucas pernas – ou, então, restar-lhe-ia constatar o facto de estarmos a viver o fim da época na qual o cinema ainda mal teria começado a gatinhar, tal como propunha McLaren. Época durante a qual teríamos assistido à ascensão e fase crítica de uma prática que, tornada hegemónica, teria ofuscado todas as outras de modo a ser tomada pelo todo.

Nesta conformidade, seria de esperar que também a teoria do cinema – a ‘oficial’, instalada em modelos estáveis mas tornados ostensivamente insuficientes frente ao novo estatuto material de codificação do facto fílmico dominante – se confrontasse com as próprias insuficiências, entrando numa fase crítica de investigação na demanda de modelos conceptuais mais abrangentes e eficazes. Mas, aqui mesmo, o profundo e fundamental desconhecimento que, de um modo geral, grassa nos departamentos universitários sobre a história da evolução técnica e da utilização *irregular* dos dispositivos, assim como no âmbito de uma teoria da substância, ideias, modos e acções subjacentes a estas outras práticas fílmicas, constitui obstáculo. É sintomático e crucial o facto de, na origem de praticamente todos os textos universitários sobre cinema, não ser possível encontrar uma experiência, simultaneamente *efectiva* e *inquiridora*, de manipulação das engrenagens que compõem o aparelho fílmico, pondo nesse gesto o fulcro de toda a prática. O clamor generalizado sobre os ‘novos media’ esquece (e obscureceu) o facto que, no contexto da animação experimental, já há muitas décadas que se experimenta com computadores; e que, esta prática, teria sucedido a outras de manipulação de vários e distintos dispositivos, na tentativa de explorar os limites do espectáculo cinematográfico. As experiências de McLaren, no âmbito destas últimas, e as de John e James Whitney com computadores analógicos, são apenas algumas entre as muitas que se conhecem.

A indiferença e a ignorância promoveram a proliferação de discursos sobre ‘novos’ media, assumindo as novas máquinas de uma forma sumária e exterior, não percebendo que, na essência da sua novidade está, sobretudo, o facto de esta expor inequivocamente a imagem fílmica como o artifício que sempre foi, isto é, enquanto resultado de procedimentos técnicos de aplicação de modelos conceptuais de reconhecimento e de codificação, baseados em textos científicos e subjacentes aos processos de representação mental e gráfica da realidade numa época pós-industrial.

A irrupção de uma nova modalidade tecnológica não justifica, só por si, o aparecimento de uma nova prática de comunicação em substituição de uma outra. Não se trata de uma tecnologia *completamente nova*, tal como aconteceu com a daguérrotipia e com o cinematógrafo. No caso das tecnologias digitais, apenas o modelo científico (subjacente aos novos aparelhos) é novo. Os modos de produção e de fruição do cinema deverão mudar, mas não é concebível que toda uma área humana de expressão desapareça apenas porque os seus dispositivos dominantes de suporte entraram em colapso. Já noutras ocasiões da história da arte se assistiu a mortes anunciadas que, após um período conturbado, se verificou ter acontecido apenas ao nível do questionamento violento e veemente dos modelos instituídos.

Acomodado a um modelo de análise que considera o ‘facto fílmico’ sobretudo no contexto narrativo e segundo um modelo de comunicação como representação, isto é, enquanto articulação de perso-

nagens, eventos e ambientes postos a veicular supostas porções da realidade natural; colado a uma experiência de fruição essencialmente dominada por interesses comerciais, no contexto da qual as especificidades poéticas – não exclusivamente narrativas – têm dificuldade em distinguir-se; referindo-se, implicitamente, ao esquema de transmissão da informação entre um emissor e um receptor através do canal que domina o processo; confrontado com a evidência de, na era das máquinas electrónicas, não ser possível continuar a considerar a fotografia como meio de validação da realidade natural; à imagem da disposição que, anteriormente, separava o audiovisual segundo a sua tecnologia de suporte e que decorria da crise causada pelo aparecimento e disseminação dos aparelhos de televisão domésticos; ordinariamente, o teórico de cinema prefere pensar que está perante *outro* meio, ignorando completamente as demonstrações conceptuais, críticas, de toda a *outra* história do cinema, a das experiências irregulares onde o filme animado se inscreve, que conduzem directa e necessariamente a uma concepção diferente de ‘facto fílmico’. Não apenas o tranquilizante e, no próprio contexto, igualmente hegemónico cinema de Walt Disney, mas todos os Len Lye e Norman McLaren; todas as experiências fílmicas na margem da sinestesia, da matemática e da programação, como os filmes dos Whitney; ou extremas como *Wochenende* (1930) de Walter Ruttmann, *Dark Movie* (1973) de Jon Rubin e *Blue* (1993) de Derek Jarman; ou as *performances* de Pierre Hébert; ou, simplesmente, a postura elementar de quem constrói um filme a partir do seu próprio corpo: do gesto da mão sobre a luz, o tempo e a máquina, envolvendo nele a história da evolução humana.

As novas máquinas de imagens correspondem apenas à última geração de uma longa linhagem de mecanismos e manuseamentos técnicos da luz, da sombra e do som no tempo³², que evoluem à imagem das nossas sensibilidades modificadas e ampliadas por outros mecanismos que, com aqueles, mantêm laços de parentesco. Inscrevem-se no longo processo de evolução social que entalha a tecnologia na carne humana e, no qual, os animadores são apenas operadores discretos. Entre os modos de produção e de reprodução de imagens, e dada a forma rápida da sua divulgação mundial, o cinema fotográfico apareceria unicamente como ocorrência transitória e recente, mas de consequências críticas específicas e determinantes pela forma como – juntamente com a fotografia – alterou a nossa relação comum com o real e com a obra de arte.

Não é o cinema que está em crise, mas o modelo que justifica a dominância de uma das suas práticas e a identifica, obrigatoriamente, com certa tecnologia e não outra. A incerteza quanto ao futuro daquela deve ser atribuída apenas à constatação e consequências das profundas mudanças que ocorrem tanto ao nível das tecnologias de suporte quanto à diminuição de importância atribuída à narrativa fílmica, causada pelo aumento de popularidade de certos programas de televisão – dos *reality-shows* aos informativos – ou dos jogos de computador. O cinema

³² Sobre este assunto consultar Brian Winston, 1996. No ano de 1996, igualmente, teve lugar em Lisboa (Centro Cultural de Belém), uma importante exposição de vários destes mecanismos, provenientes das coleções do Museu Nacional de Turim, Itália, sob o título “A Magia da Imagem” e da qual se publicou um catálogo com o mesmo título.

estaria, aparentemente, a diluir-se para adoptar modelos que não seriam os *sens*. Mudanças que abalam, inevitavelmente, o carácter de ‘absoluto’ que decorre da sua dominância. Mas, para isso, contribuiria igualmente o desconhecimento geral sobre a existência de outras formas fílmicas, assim como a distância entre quem produz e quem consome, isto é a subtracção intencional da evidência dos modos de produção àqueles que são os seus consumidores³³.

A produção de cinema e os seus investigadores têm-se cingido à emulação de um mesmo modelo, limitados tanto por exigências de mercado quanto por insuficiências de formação e de experiência. Foi estabelecida, algures, uma identidade entre cinema e tecnologia foto-química. Insisto: é o modelo científico subjacente à produção das imagens que está em deriva e não os modos de codificação específicos da linguagem fílmica.

Durante centenas de anos o cavalete foi encarado como insubstituível para a qualificação da pintura enquanto uma das belas-artes, mas desde há um século que o seu estatuto mudou; ou o da tela e o do pincel. Isto, obviamente, não conduziu ao desaparecimento da pintura mas ao seu questionamento. Daqui deve ser deduzida a necessidade de quebrar definitivamente o elo de exclusividade que submete a definição e elaboração do facto fílmico à mesma tecnologia de suporte, a qual, tal

³³ E que também tem vindo, recentemente, a ser alterada com a inclusão de documentários sobre os modos de produção utilizados – os famosos ‘making-of’ – na comercialização de cópias DVD dos filmes.

como acontecia com as tecnologias tradicionais na pintura, ainda justifica que seja tomado sobretudo na função de representação da realidade visível assumida como natural.

A impressão de crise advém, assim e também, porque – nós, espectadores atentos e interessados, num contexto definido por um cinema que passa por transformações complexas e óbvias – nos confrontamos com teorias que nos foram sempre propostas como definitivas, canónicas, e que, agora, finalmente, começam a mostrar-se nuas na sua incompletude.

É neste contexto que me cabe investigar a especificidade do filme animado. Perante a impossibilidade de o fazer no interior de uma noção restritiva de cinema, a qual me obrigaria a não mencionar aquelas que são as práticas essenciais da animação e, sem as quais, o filme animado simplesmente não é; que não só não as reconhece como nem sequer as menciona com propriedade.

Como reflectir, simplesmente, sobre filme animado sem ter de rever os fundamentos da teoria dominante que o omite? Como superar o modelo para o qual o cinema de animação é sumariamente tomado como *género* artístico menor, indistintamente colateral, supostamente *gráfico*, ou reduzido sumariamente a «sub-género da pintura», e, portanto, não genuinamente cinematográfico? Modelo de onde decorre a convicção geral e comum de que a sua função seria, sobretudo, a de

divertir crianças e, por vezes, a de proporcionar uma distração ligeira e inconsequente aos adultos³⁴. Ou, então, a da sua utilidade enquanto técnica entre as que se incluem no repertório de efeitos de trucagem necessários à produção do efeito de realidade. No mais, o termo ‘animação’ permaneceria confinado por historiadores e académicos numa sub-área, imprecisa, de práticas proto-cinemáticas. Caber-me-ia – como a outros antes de mim – produzir mais um texto associando a animação ao cinema *avant-gard*, experimental, absoluto... relevando a evidência excepcional (onde a regra não se verifica) de uma prática artística no seio da instituição; ou, então, optar por mais uma descrição do filme animado definido por oposição ao cinema de ‘imagem real’. Respeitando, tacitamente, o pacto de nunca abordar aquelas que são as questões fundamentais: o que é, de facto, um filme? O que é que o distingue? Como é que se faz? Quais são os seus elementos mínimos e o que é que a sua articulação exprime? Como é que a sua prática pode ser delimitada? Ou, nas palavras de Alain Badiou:

«Um filme é o que expõe a passagem da ideia segundo a apreensão e a montagem. Como é a ideia apreendida, ou mesmo, surpreendida? E como é ela montada? Mas, sobretudo: o que é que o facto de ser apreendida e montada no suplemento heteróclito das artes, nos revela de singular e que não podíamos anteriormente saber, ou pensar, dessa ideia?»³⁵

³⁴ Sobre este assunto cfr. Pierre Hébert, 1988a, p.9.

³⁵ Alain Badiou, 1999, p.122.

A REPRESENTAÇÃO FÍLMICA DO ESPAÇO E DO TEMPO REAIS: DISPOSITIVO CONCEPTUAL

«*Ce qui est cinéma, c'est ce qui ne peut être raconté.*»

René Clair³⁶

Apesar da evidência das práticas do filme animado, a discussão teórica dominante no seio do cinema cingiu-se sempre à questão principal da representação fílmica do 'real', quer, com Eisenstein ou Arnheim, se pusesse a tónica na composição formal dos fragmentos (*planos* prévios à montagem), considerando que «a sua característica esteticamente mais significativa era a sua capacidade de manipular a realidade»³⁷, quer fosse posta na relação do filme com o 'real', como com Bazin ou Kraukauer, para quem a «especificidade do cinema não residiria na capacidade de manipulação da montagem mas no seu oposto, ou seja, no ajustamento plástico da imagem cinematográfica ao sentido da realidade»³⁸. Obviamente, tanto uma como a outra posição partem de um modelo apoiado no pressuposto obrigatório e, para si mesmo, inquestionável da 'naturalidade' da imagem cinematográfica, que a toma como impressão

³⁶ René Clair, *Le Théâtre et la Comœdia illustré*, citado por Patrick De Haas, 1985, p.144.

³⁷ Paulo Filipe Monteiro, 1996, p.66.

³⁸ Paulo Filipe Monteiro, 1996, p.67.

directa da realidade enquanto isenta de manipulação, e isto tanto ao nível das engrenagens técnicas que a produzem, quanto ao nível da própria codificação gráfica. Como consequência, este modelo exclui irrevogavelmente quer os elaborados fílmicos não fotográficos de representação do real, quer aqueles que são estranhos a qualquer regime de representação, como muitos dos filmes de Norman McLaren ou de Len Lye, por exemplo. Sobretudo, esta forma de assumir o filme, sujeita-o – sujeitando-nos a todos – à concepção do dispositivo fílmico enquanto ‘caixa negra’, numa dependência técnica que o toma tanto como ‘evidente’ – e, logo, indiscutível porque neutro – quanto como inabordável. Esta assumpção exprime não só uma ingenuidade e um desconhecimento fundamental no relacionamento com a lista restrita de possibilidades programadas que o mesmo permite como, também, a renúncia a discutir o modelo conceptual – o programa – que o define e o subtrai ao olhar.

Cinema gráfico ou cinematográfico

Aqueles que constroem imagens num contexto de representação – pintores, ilustradores, designers, fotógrafos – sabem que, no seu trabalho, a tomada de decisões é inevitável, constituindo parte do processo de produção e variando segundo o tipo de documento visual pretendido. Todos os modos de fabrico e codificação de uma imagem integram obrigatoriamente procedimentos de selecção, enfatização e exclusão de porções do real que lhe serve de referente. Uma das condições prévias à

representação gráfica é saber que, porquanto fiel à realidade, proporcionada e precisa nos pormenores, particularizada em cada uma das suas partes, aquela procede sempre de uma interpretação sendo, por isso e também, uma tentativa de *explicação* da própria realidade.

Na história da arte e dos processos representativos, verificou-se frequentemente o equívoco de considerar que a finalidade desses processos consistia no elaborar, não de um subrogado, um substituto, mas de uma reprodução verídica, fiel e equivalente à realidade figurada. Embora actualmente todos concordemos nesta falácia das imagens, ainda é possível detectar atitudes que, no seu confronto, deixam transparecer ingenuidade ou completo desconhecimento. Como interpretar os discursos que lamentam ou sublinham a actual e assumida manipulação digital das imagens cinematográficas obtidas – ou não – fotograficamente? Onde situar a famosa frase, proclamada por Jean-Luc Godard no início da sua actividade e ecoada por tantas outras vozes, entre elas a de Pasolini: «A fotografia é a verdade e o cinema é a verdade 24 vezes por segundo»³⁹, afirmação que, ainda hoje, parece indiscutível a tanta gente que escreve sobre cinema? Atitude que – pela sua ingenuidade – estaria ao nível da do espectador que foge da imagem do comboio projectada no ecrã ou que se horroriza perante as cabeças e mãos ‘decepidas’ pelos *close-up*.

³⁹ Cfr. Jean-Luc Godard, LE PETIT SOLDAT, realizado em 1960 e estreado em 1963.

Ora, no processo de fabrico das imagens são usadas ferramentas e, nalguns casos, os procedimentos dependem da articulação de mecanismos. Com a utilização das primeiras, o processo é ostensivamente imediato: o pincel prolonga o gesto na tela e não obsta à proximidade entre o pintor e a obra, por exemplo. Nas outras, como na fotografia, a elaboração das imagens é sempre mediada – no espaço e no tempo – por dispositivos e procedimentos, em certa medida obscuros, que cumprem funções ou conjuntos de funções. Nos primeiros casos, a produção assume-se como *fisiológica e imediata*, isto é, tanto a prótese como o procedimento que ela articula são patentes e cada uma das suas fases não procede senão da escolha daquele que a faz: não só a utilização de pincéis, lápis ou buris, gessos, tábuas, papéis ou telas com a respectiva preparação, redes, lexívias, ácidos, gomas e pigmentos, mas também o uso de dispositivos mais complicados como réguas, transferidores, compassos e pantógrafos de estirpe diversa, prensas, etc.. O criador domina a instrumentalidade das suas ferramentas ao ponto de saber fazê-las, segundo a necessidade. Nos outros casos, a produção assume-se como *mecânica e mediada*, sendo, em parte ou na totalidade, efectuada por séries de procedimentos automáticos e necessariamente esquivos ao olhar daquele que a controla apenas pelos resultados finais e pela memória da experiência que vai acumulando. Nesta situação, a origem da obra esconde-se no interior da engrenagem técnica, afastando-se e criando obstáculo ao processo criativo.

De que modos é que o real se torna imagem?

Diz Arnold Hauser:

«[...] o carácter essencialmente fotográfico do cinema impõe que deva conservar por alterar alguns pedaços da realidade e permitir que ‘a voz da natureza’ seja ouvida mais directamente do que no caso das outras artes. Pois por ‘naturalistas’ que estas possam ser na sua escolha de meios, nunca podem fazer mais do que imitar objectos naturais, e nunca podem usá-los num estado bruto e original inalterado. [...] o cinema é a única forma de arte que toma posse de consideráveis fragmentos inalterados da realidade; interpreta-os, evidentemente, mas a interpretação permanece fotográfica. Uma paisagem fotografada, ou uma rua, uma frase ou gesto fotografados permanecem muito do que são em si próprios.»⁴⁰.

Embora considere a «interpretação», obviamente técnica, como interveniente no processo de registo do real, Hauser não a toma como origem de alteração, de transformação do real em artifício, imitação de si mesmo, reservando esta característica como específica de «outras artes», figurativas, naturalmente. Para este autor, o que vemos no ecrã (implicitamente excluído o filme animado) são «fragmentos inalterados da realidade». Dir-se-ia que o filme opera apenas pelo que retira do visível, pelo que a imagem seria o resultado das operações de recorte operadas pelo enquadramento e pelo limite na duração.

Ora, nesta afirmação, Hauser parece colocar o procedimento fotográfico da câmara de filmar também do lado das coisas naturais, não manipuladas, não construídas pelo homem à imagem dos seus próprios

⁴⁰ Arnold Hauser, [1958] 1978, p.402.

códigos de reconhecimento e, portanto, neutro e irrelevante do ponto de vista epistemológico; no contexto do qual, o termo ‘interpretação’ seria concebido apenas enquanto escolha prévia da orientação e delimitação da configuração de luz proveniente dos objectos reais e não como processo de codificação, de transformação, a partir dessa mesma configuração enquanto substância material e plástica entre outras.

Não é assim, como se sabe. Primeiro, porque a história da invenção técnica da fotografia acompanha a da invenção dos próprios modelos de codificação gráfica que suportam o fabrico das imagens, no contexto de dogmas culturais profundos no que se relaciona com o *sentido* e a *verosimilhança* das representações. A imagem ‘vista’ pela câmara fotográfica não corresponde à visão humana, já o sabemos. É, de resto, por isso que foi inventada: para cumprir funções que não somos capazes de realizar. As de registo e permanência no tempo não são as únicas. Segundo, porque a execução de uma *boa* fotografia implica uma competência simultaneamente *técnica* e *poética*, isto é, o seu utilizador deve conhecer não apenas o repertório de *boas práticas*, como modo de acesso à lógica de funcionamento do dispositivo em si mesmo, mas, também, saber aplicar e transcender esses mesmos critérios segundo modos (que, à partida, são normativos) de articulação dos componentes essenciais da imagem fotográfica. Aquele que faz fotografia deve *compreender* o dispositivo, isto é, ter interiorizado pela aprendizagem e pela experiência os modos e contextos pelos quais é possível atingir a produção de uma ‘certa’ imagem de *qualidade* com ‘aquele’ aparelho (caixa e sistema de

lentes e de obturação) e ‘aquela’ película, específicos, em função da porção de realidade que se pretende registar. Ainda que não conheça os cálculos que levaram à construção das lentes e à montagem destas em sistema óptico; ainda que dependa de técnicos para a afinação do sistema de obturação da sua câmara; sabendo ou não emulsionar uma superfície de modo a torná-la sensível à luz; conhecendo ou não a influência da escolha dos líquidos e tempos de revelação e de fixação no resultado final. O fotógrafo sabe que a sua imagem depende directamente de um processo complexo de escolhas arbitrárias e de sucessivas manipulações técnicas e padronizadas sobre a configuração de luz, reflectida por objectos reais, que escolheu.

E ainda: do ponto de vista exclusivamente gráfico, a qualidade da superfície do papel – ou outra qualquer substância – que irá suportar a fotografia, e do material que o pode marcar, são – esses sim – *naturais*⁴¹ e não se confundem com os componentes essenciais, linha e tipo de plano de representação, pelos quais se organiza qualquer elaborado gráfico. Simultaneamente, excedem e integram a dimensão representativa da imagem. Assim devem ser, igualmente, entendidas as qualidades físicas de transparência da película no filme registado e, depois, daquela que é projectada em sala; a aparência física dos cristais

⁴¹ Os ensaios de Didi-Huberman sobre a histeria mostram com evidência, ainda que em circunstâncias bem delimitadas, a importância da diferença entre o papel – aquele *papel* e não outro qualquer – enquanto elemento único, *real*, da imagem e o da sua utilização enquanto suporte gráfico. Ver Georges Didi-Huberman, 1982. O meu próprio modo de desenhar parte desse pressuposto.

que a pigmentam; a orientação, dimensão e propriedades de reflexão do ecrã; a orientação, intensidade e temperatura de cor da luz de projecção; o grau de deformação e luminosidade das lentes do projector; etc.

No filme fotográfico, entre a realidade objectiva – o mundo material e visível – e a película onde aquela é registada, ou entre esta e a projecção cinematográfica, existem certas operações, todo um trabalho que tem como resultado o produto acabado. Por um lado, todos estes procedimentos pressupõem escolhas de codificação as quais, na maior parte dos casos, se encontram normalizadas segundo valores ou fixadas em dispositivos automáticos ideologicamente indiscutíveis ou mesmo fisicamente inacessíveis, de acordo com protocolos industriais; por outro, estão protegidos do olhar, não permitindo a observação imediata das transformações que ocorrem no processo. São raros os filmes nos quais ‘qualquer coisa’ – um erro ou um acidente – exhibe ostensivamente o filme enquanto fabricação. *LE DIX-SEPTIÈME PARALLÈLE* (1968) de Joris Ivens e Marcelline Loridan é um exemplo, no qual as imagens vão sendo suportadas por películas de diferente sensibilidade e que, por isso, permitem ‘vê-la’ na passagem entre as diferentes texturas de ‘grão’ (os cristais microscopicamente ‘grandes’ das películas mais sensíveis, ‘puxadas’). Esta ‘ingenuidade’ técnica, originada pela exiguidade dos materiais e pela urgência resultante de toda a situação gerada pela guerra do Vietname, simultaneamente objecto e contexto de realização do próprio filme, pela qual este – enquanto suporte físico das imagens – é oferecido à observação, vem reforçar o valor de autenti-

cidade documental⁴² do filme citado. Mas, paradoxalmente, vem propô-lo igualmente como obra poética, artifício, elaboração expressiva sobre uma matéria que decorre da manipulação de uma realidade específica e não apenas pela ‘marca’ que essa deixa na película; na qual a *presença* dos autores no dispositivo se assume por isso mesmo. Neste caso particular, é óbvio o conflito entre a ilusão de tridimensionalidade do ‘real’ – captado pela câmara de filmar e projectado no ecrã – e a assumpção da imagem fílmica enquanto artifício construído sobre uma superfície bidimensional. Veremos, tanto neste como no próximo capítulo, que o é sempre. Em todos os casos, o espectador tem consciência daquilo que *vê* e daquilo que é suposto ver e *omitir*, não vivendo a conflitualidade da situação por esta ser considerada, pela maior parte dos realizadores, como apenas problemática e perturbadora no processo de fruição.

No filme fotográfico, a velocidade do registo de imagens procede segundo uma relação mecânica, padronizada. A câmara, através do sistema óptico e pelo funcionamento rigoroso e preciso dos seus mecanismos, realiza a análise das configurações luminosas, provenientes do exterior, segundo uma série sequencial de fotogramas equidistantes na

⁴² A exibição do grão da película é, actualmente, um dos artificios habituais usados com o fim de inspirar autenticidade. Sobre este assunto ver Michael Renov, 1993, p.8: «With regard to the moving image – used for purposes of entertainment, evidence, or sales – indexicality and commodification remain historically linked. In any case, the value of the image depends upon its ability to inspire belief in its “real” provenance [...] Stylistic elements drawn from the documentary past – the grittier and grainier the better – are now routinely added to television commercials selling shoes, motorcycles, or telephone services as an antidote to their implicit fraudulence. If independent documentary filmmaking finds itself all but excluded from the nation’s airwaves, its low-tech look (a historical by-product of the work) has been massively appropriated by Madison Avenue – another super-added, special ingredient for a saturated market-place.»

película, à razão calculada de 24 por segundo. O realizador, deste tipo de filmes, não tem acesso ao controle do tempo pontual que medeia a sensibilização de dois fotogramas consecutivos. Neste contexto, apenas durante a fase de montagem existe a possibilidade de cortar e justapor fotogramas⁴³. A sequência dos planos do leão, no fim da sequência da escadaria de Odessa, em O COURAÇADO POTESKINE, de S. Eisenstein, é *quase* uma animação; quando tal acontece, o discurso fílmico desagua, obrigatoriamente, numa relação expressiva diferente, alterada, entre o espaço e o tempo, libertando efeitos inquietantes, emblematicamente *irreais*, pela ruptura provocada. Digo que é quase uma animação porque não o é de facto: neste caso, o realizador parte de uma sequência padronizada de registo do objecto visível, uma progressão discreta mas contínua e equidistante de imagens aleatórias, que correspondem a uma sequência de instantes sucessivos, e que funciona como unidade, *plano*. A esta porção de filme, posteriormente, irá subtrair elementos, para depois a montar numa progressão diferente, com outras sequências de fotogramas nas quais procedeu de igual modo e com resultados obviamente diferentes dos habituais ao nível da percepção. Diferentemente, a animação parte sempre da própria concepção da sequência de imagens como sucessão de instantes tomados discretamente, não em si

⁴³ Não é por acaso que o protagonista de BLOW-OUT, de Brian de Palma, usa local e dispositivos de animação para montar os ‘fotogramas’ recortados da revista; a recomposição visualizada no filme não corresponde, no entanto, ao resultado do procedimento visualizado já que a falta de fotogramas entre as imagens disponíveis, esparsas, não permitiria nunca a sincronização com a banda sonora. O resultado provável seria uma sequência demasiado rápida, assíncrona e saltitante.

mesmos mas como *limite* de um intervalo simultaneamente de tempo e formal; como registo de uma diferença intencional. Voltarei a este assunto mais adiante.

O desfilir uniforme, mas igualmente discreto, intermitente, das imagens pelo sistema de projecção, irá *acrescentar* o movimento e a ilusão de continuidade subtraídos aos objectos fotografados durante a filmagem, conservados como sequências de configurações gráficas, planas e estáticas sobre a película, repetindo a *razão* entre o tempo de execução da acção real e o tempo de registo das imagens pela câmara, e permitindo, assim, a aparente devolução do movimento das acções registadas.

Filme

Só pode fazer sentido falar de filme no contexto definido por todas as práticas fílmicas e, também, por aquelas outras que exibem qualquer coisa que poderia ser definido como ‘valor cinematográfico’, que constatamos ser presente em linguagens, objectos e acontecimentos cuja singularidade foi marcada pela dimensão expressiva e de conhecimento facultadas pelo cinema.

O modo de fazer cinema transcendeu a tecnologia fotoquímica e já não é possível continuar a referir-se-lhe como origem absoluta, abstracta, do cinema dominante. A quantidade de informação *captada* pela objectiva já só é, assumidamente, apenas mais uma no universo das substâncias plásticas, materiais, susceptíveis de serem transformadas,

manipuladas. O cinema dominante *mente* como sempre *mentiu*, só que agora o seu dispositivo é ostensivamente plural e incoerente:

«*The technologies which comprise the force-field of Cinema (film, video, sound, digital) and which are dedicated to comprehensive spectacle [...] at the same time are constellations which cannot align or cohere. They polarize around different ways to achieve their grand illusions; notably filmic discontinuity – ‘the flicks’, where single images appear to move by time-exposure; and electronic continuity – ‘the telly’, whose apparent images are streams of signals which record the breaking up of light by scanning. This ruptures it from the real which it attempts to denote.»⁴⁴*

Cada filme é uma actualização de algumas entre as possibilidades inscritas no dispositivo cinematográfico, quaisquer que sejam as tecnologias de suporte. Estas correspondem a procedimentos que cabem naquela que é considerada a *boa prática*, apresentando-se convenientemente ordenadas nos manuais escolares e profissionais. O realizador ‘escolhe’, entre as categorias disponíveis, as que lhe parecem mais convenientes. Essa escolha é, contudo, sempre limitada pelo tipo de opções previstas no *programa* implícito na idealização do dispositivo. O inteiro universo fílmico representa a realização de algumas dessas virtualidades por interposta acção dos realizadores. Estes não podem senão submeter-se à lógica do dispositivo que não prevê a instauração de novas categorias. Em circunstâncias normais, o realizador vive o totalitarismo do aparelho: as suas decisões estão previstas entre um leque possível de opções, a sua consciência e sensibilidade são *compreensíveis*. Alguns tentam, no

⁴⁴ A.L. Rees, 1999, p.5.

entanto, combater a previsibilidade pela introdução de elementos ou relações inesperadas, pugnando pela libertação do gesto no contexto da progressiva imposição da norma, como era comum durante o período do construtivismo russo, por exemplo, e, em geral, durante os primeiros trinta anos da história do cinema. Alguns desses esforços excedem o aceitável e são rejeitados por não serem reconhecidos como *próprios* da actividade; outros acabam por ser recuperados pelo dispositivo, enquanto revelação de possibilidades até então desconhecidas – possíveis enquanto toleradas, isto é, de facto enquanto conjunto de *impossibilidades* – sendo imediatamente absorvidas e catalogadas no repertório admitido como boa prática.

Uma teoria do cinema – como aquela que aqui se pretende apresentar – deve ter como função inquirir as condições e limites de previsibilidade impostos pelo dispositivo, questionando os modos e processos de codificação. No caso do filme, isso pressupõe o exame dos processos de manipulação da representação gráfica do real mas, igualmente, os de composição do movimento e os que controlam a relação continuidade/descontinuidade fílmica – já mencionados e que trataremos na segunda parte desta tese – mas, sobretudo, o questionamento dos dispositivos técnicos e ideológicos que estão na origem e suporte da linguagem fílmica.

O quadro enquanto janela

O cinema fotográfico aparece na sequência de uma série de estratégias técnicas e sociais de representação gráfica e de projecção de imagens, que têm por objectivo o registo o mais preciso possível da realidade visual e a sua observação, e que são tão antigas quanto a humanidade. As suas origens próximas são atribuídas aos franceses irmãos Lumière que, em 1885, em Paris, realizam a primeira projecção cinematográfica aplicando, para isso, uma série de dispositivos e conhecimentos de diferente proveniência, então, disponíveis. O germe da invenção é, contudo, tradicionalmente situado em Itália, no início da segunda metade do séc. XVI, onde Giovanni della Porta aperfeiçoa a *camera obscura* – espécie de quarto escuro, até aí usado pelos astrónomos na observação das manchas solares – colocando um sistema de lentes no seu furo estenopaico – pequeno buraco aberto no tecto ou numa das paredes, por onde entrava a luz do sol no auge da sua luminosidade. Deste dispositivo irão evoluir quer os mecanismos cinematográficos de registo de imagem, que conhecemos, como os de projecção. O aperfeiçoamento das lentes – e a sua associação em sistemas ópticos – irá permitir tanto a captação como a projecção focada das imagens e, logo, o controle da profundidade de campo como função da distância focal e da quantidade de luz reflectida pelo objecto. Este aspecto da visualização das chamadas imagens ‘naturais’ – que acompanha a aplicação dos princípios determinados por Leonardo no âmbito de uma *Perspectiva aérea* – irá ser o primeiro no esforço pelo controle dos elaborados obtidos por este processo; o outro terá a ver com o coeficiente de defor-

mação das lentes que compõem o sistema óptico e que, segundo vários registos, será uma das preocupações⁴⁵ maiores daqueles que irão usar estes dispositivos para o registo de representações – inicialmente apenas gráficas – do real.

Durante a mesma época a lanterna mágica é aperfeiçoada pelos padres Jesuítas, a fim de ser usada no visionamento de imagens necessárias à demonstração de conhecimentos obtidos pela observação telescópica e microscópica⁴⁶, assim como na ilustração do texto bíblico durante as prédicas. Será a partir de um deles, Athanasius Kircher, que será estabelecida a relação entre produtor, imagem e público que, ainda hoje, se mantém inalterada⁴⁷. No funcionamento, trata-se de um dispositivo semelhante à *camera obscura* mas no qual o sentido da luz se encontra invertido, partindo do seu interior e indo projectar-se numa superfície reflectora exterior. Além de aspectos relacionados com a capacidade narrativa das imagens projectadas⁴⁸, com as Lanternas Mágicas foram, igualmente, questionados e experimentados alguns dos efeitos de movimento aparente que hão-de conduzir, através de Panoramas, Dioramas,

⁴⁵ Este tipo de preocupações técnicas de *correção* da diferença formal entre a impressão visual directa (do mundo físico) e a mediada por uma imagem, necessária ao registo simulado do real – anacrónicas no domínio das artes plásticas contemporâneas porque assumidas num contexto poético – manter-se-á actual e pertinente no contexto da produção cinematográfica dominante. Robert Bresson aconselhava: «Être scupuleux. Rejeter tout ce qui du réel ne devient pas vrai (L'affreuse réalité du faux.)» [1975] 1988, p.139.

⁴⁶ Cfr. Ingrid D. Rowland, 2000.

⁴⁷ Cfr. Brian Winston, p.34.

⁴⁸ Cfr. Alain Lacasse, 1991, p.30-34; ver ainda, no que respeita às capacidades de mostração e narração da imagem, Jacques Aumont, 1990; quanto aos níveis de narração e mostração fílmicos ver André Gaudreault, 1999.

e outros mecanismos tais como o Teatro Óptico de Emile Reynaud, à invenção dos dispositivos de vários tipos que constituem a pré-história imediata do espectáculo cinematográfico.

A produção de imagens manteve, desde sempre, relações com o real sensível, tanto em termos de representação como enquanto sua manifestação directa. Os grafismos pré-históricos, presentes nas paredes de cavernas e rochas, distribuem-se por ambas as categorias: representações de animais e de gente no primeiro caso; marcas de mãos por impressão ou, em negativo, por aspensão do pigmento sobre a mão, no segundo.

A partir do Renascimento temos representações gráficas que procuram ostensivamente respeitar e reproduzir, no plano do desenho, aquilo que é suposto projectar-se na retina daquele que observa. Os fundamentos que explicam a visão das imagens, e que se vão organizando sob o nome de *Perspectiva natural*, já tinham sido esboçados por Biagio da Parma⁴⁹ embora, como se sabe, só com Brunelleschi, Leon Battista Alberti e Piero della Francesca, tenham sido depurados e aplicados num método estável e rigoroso de representação gráfica: a *Perspectiva artificial*⁵⁰.

Os objectos, de acordo com as normas da Perspectiva, são representados deformados ou reduzidos segundo a sua posição relativa ao

⁴⁹ Cfr. Robert Klein, 1970, pp. 238-239: Biagio Pelacani, *Quaestiones Perspectivae*, 1390. Cfr., igualmente, Pedro Miguel Frade, 1992, p.210.

⁵⁰ Cfr. Hubert Damish, [1987] 1993.

ponto central que, no espaço, é ocupado pelo observador e é denominado ‘ponto de vista’. No plano do desenho, a articulação dos elementos gráficos tem por base uma regulamentação geométrica que controla a profundidade das coisas e, por consequência, a gradação sistemática e hierárquica dos objectos no espaço segundo relações que reúnem grandeza e distância, forma e inclinação, luminosidade e profundidade, etc. Aparece, pela primeira vez, um sistema que supõe objectividade no interior dos modos de organização sintagmática dos elementos que compõem a representação gráfica e que introduz as noções de medida e de proporção imprescindíveis, igualmente, aos fundamentos da ciência emergente na época.

A tradução gráfica da profundidade não é só um modo de representar o mundo tridimensional sobre uma superfície bidimensional, mas o modo que irá permitir a sua observação e respectivas quantificação e hierarquização em planos: a sua racionalização. A análise e a memória tornam-se visuais e o desenho é o único instrumento adequado na conversão do sensível em inteligível. A geometria emerge, necessária, na transição entre a subjectividade – presente no modo de relacionamento empírico, pessoal, de carácter sensível, entre aquele que observa e aquilo que, a uma dada distância, é por ele observado – e a objectividade, pressuposta na estruturação de um sistema que determina relações de correspondência entre dois outros sistemas: um constituído por veículos gráficos articulados entre si segundo uma gramática estabelecida; o outro por unidades perceptivas e culturais codificadas, isto é, unidades

pertinentes de um sistema semântico que depende de uma precedente codificação da experiência perceptiva. No processo, assume particular relevância a concepção prévia, depurada até à abstracção, de um espaço puro, anterior em relação aos objectos que nele, coerente e racionalmente, têm o seu lugar. A Perspectiva aparece, assim, como o dispositivo espacial, geométrico, visual, a partir do qual se organizam os elementos no espaço de representação para logo se tornar ideológico, isto é, que funda a estrutura conceptual que permite pensar a realidade e que, como tal, irá conduzir a um modelo normativo – e que se omite enquanto tal – subjacente aos seus modos de representação.

A demonstração de que a Perspectiva é não apenas um sistema de pensar o real mas de o ‘produzir’, sobrevém no Barroco, época durante a qual a aplicação rigorosa das regras perspécticas – que também conduziu à Geometria e à Óptica – serve de base na multiplicação de dispositivos que produzem e exibem metamorfoses, anamorfozes e *tromp-l’œils*.

A metamorfose, na sua maior parte, corresponde à construção mecânica e/ou óptica – pelo uso de máquinas catóptricas – de imagens animadas entre a figura humana e a de qualquer outro ser. O domínio dos dispositivos ópticos, como lentes e espelhos, permite, igualmente, ver *fantasmas* nas trevas: a construção de modelos na escala apropriada,

que suportariam a projecção ou que a resguardariam de um olhar mais curioso, firmariam a ilusão⁵¹.

A anamorfose é um dispositivo de desenho que usa as regras da Perspectiva, mas o seu objectivo é-lhe contrário: nela o objecto representado não deve ser imediatamente identificável e a imagem exige do observador que assuma a sua competência e se coloque no lugar que a linguagem lhe reserva, como é o caso no quadro de Hans Holbein, *Os Embaixadores*, de 1533.

O *tromp-l'œil* aparece como outra das possibilidades de representação perspéctica: a representação apresenta-se como fazendo parte da realidade visual envolvente, revelando-se naquilo que é quase imediatamente, um truque feito pelo efeito de maravilha que aparece no momento em que se deixa de *ver* e se começa a *compreender*.

Ao mesmo tempo que concretiza uma distância (e uma hierarquia segundo planos) entre o homem e as coisas («en premier lieu vient l'œil qui voit, en second lieu l'objet qui est vu, en troisième lieu la distance intermédiaire»⁵²), a Perspectiva fá-la desaparecer da consciência pela integração psico-motora do seu dispositivo de representação.

⁵¹ Ver Jurgis Baltrušaitis, 1978.

⁵² A. Dürer in Erwin Panowsky, 1975, p.160.

O ecrã como janela

Como vimos, uma imagem em perspectiva apresenta-se, simultaneamente, como extensão bidimensional – uma superfície – e como conjunto organizado de informações que tem como objectivo a simulação de uma cena tridimensional. Aquele que a vê não pode evitar ter consciência de ambos. A imagem do filme fotográfico – projectada no ecrã da sala de cinema – cabe neste contexto. As formas gráficas estão dispostas na imagem segundo regras rígidas, convencionais, que simulam a disposição de formas tridimensionais num espaço cavo e aberto como uma janela perante aquele que observa. Munstemberg explica o processo e mecanismos de percepção, que tornam possível a ilusão fílmica usando, como modelo, a experiência do espectador de teatro:

«Let us fancy that we sit in the orchestra of a real theater and see before us the stage set as a room with furniture and persons in it. We now see the different objects on the stage at different distances, some near, some far. One of the causes was just mentioned. We see everything with our right or our left eye from different points of view. But if now we close one eye and look at the stage with the right eye only, the plastic effect does not disappear. The psychological causes for this perception of depth with one eye are essentially the differences of apparent size, the perspective relations, the shadows, and the actions performed in the space. Now all these factors which help us to grasp the furniture on the stage as solid and substantial play their rôle no less in the room which is projected on the screen.

We are too readily inclined to imagine that our eye can directly grasp the different distances in our surroundings. Yet we need only imagine that a large glass plate is put in the place of the curtain covering the whole stage. Now we see the stage through the glass; and if we look at it with one eye only it is evident that every single spot on the stage must throw its light to our eye by light rays which cross the glass plate, the effect on the one eye would neces-

sarily be the same as if they originated at different distances behind the glass. This is exactly the case of the screen. If the pictures are well taken and the projection is sharp and we sit at the right distance from the picture, we must have the same impression as if we looked through a glass plate into a real space.»⁵³

A disposição simbólica da cena – em perspectiva – que se oferece ao espectador implica, por definição, a inclusão do ponto de vista ocupado por aquele que observa, e, portanto, que o sentido se faz *com* ele. Como diz Munsterberg: «as if we looked through a glass plate into a real space». Pelo que a bidimensionalidade do ecrã, assim como a imobilidade deste e de cada um dos espectadores, é necessária ao espectáculo cinematográfico. No entanto, a rigidez desta relação entre o ponto de vista e a imagem observada deve ser mantida no plano convencional como não explícita.

Esquecendo que a imagem, qualquer imagem, é feita «tanto de dissemelhanças quanto de semelhanças»⁵⁴, para Bazin, a imagem no ecrã confirmava a existência natural da realidade e não a do autor do processo que levava ao filme ou a do espectador onde este acontecia. Nada no processo de visionamento deveria perturbar o carácter ‘objectivo’, tido no processo como neutro, do funcionamento dos mecanismos do registo e projecção da imagem. Bazin justificava a possibilidade de observação e conhecimento das coisas do mundo através da imagem fílmica pela abstracção obrigatória do seu carácter artificial. Sendo esta

⁵³ Hugo Munsterberg, p.21-22.

⁵⁴ Pierre Hébet, 1999, p.65.

possível pela – suposta – fidelidade da imagem fotoquímica e, também, por considerar não haver qualquer diferença entre a percepção visual do mundo natural e a imagem deste projectada no ecrã da sala de cinema, embora esta tivesse sido visivelmente recortada, introduzindo uma segmentação que não existe na realidade. Para Bazin o recorte que delimita a imagem projectada no ecrã funcionaria como uma janela e não como a moldura de um quadro:

«O ecrã não é uma moldura como a do quadro, mas um esconderijo que só deixa ver uma parte do acontecimento.»⁵⁵

Esta funcionaria como uma abertura para aquele que vê. Para aquele que filma presumiria clarividência: uma visão una, coerente e homogénea do mundo. Sem contradicção.

Uma janela cega

Em 1973, Jon Rubin inicia um programa de estudos fílmicos no Bard College (New York, EUA) com equipamento trazido, por si, do M.I.T. e emprestado de Yale. Durante o Verão entrega-se à realização de testes que, como primeiro objectivo, visavam pô-lo em boas condições de funcionamento. Algum tempo depois, convida os amigos para um visionamento em sala. É Tom (Ditto) DeWitt⁵⁶ quem conta a experiência:

⁵⁵ André Bazin, 1992, p.172.

⁵⁶ Co-autor de OFFON (1968): «[...] a landmark avant-garde film, the first to fully merge video with film.» *in* brochura que acompanha a edição DVD intitulada *Treasures from*

«I didn't pay much attention to what Jon was doing until he invited me to attend a "premiere" of his BLACK MOVIE⁵⁷. To do this I accompanied him to SUNY Binghamton where he was a guest lecturer for Ken Jacobs' students. We convened in a pleasant theater with raked seating, albeit the projector was clattering inside the seated space. Lights dimmed and for three minutes⁵⁸ we watched a blank screen. I have pretty good eyes. There was not a photon transmitted from that projector to the screen, although it was evident that the 100' reel was turning on the projector. After Jon stopped the projector, the house lights were brought up. Were there any questions? [...] Jon knew me well enough to not be surprised to find me very upset. He teased me a bit, and then invited me to watch the film again... not on the screen but by staring directly into the projector. Its lens is a magnifier which allows the viewer to see the 16mm frame from the outside looking in. We don't use projectors this way, because the light would be blinding. However, in this one instance the film was opaque, and it was possible.

I was astonished at what I saw. [...] by forcing the development to the limits of the emulsion, Jon had actually crystallized the silver salts into a regular pattern, and this crystal pattern danced magically before my eye (only one eye allowed at a time in this setting).»⁵⁹

Entusiasmada pelas implicações que, de repente, pareciam emergir desta experiência, tentei localizar o autor não só para a confirmar mas, igualmente, para tentar saber mais. Esta é a descrição que Jon Rubin faz da mesma experiência de projecção:

American Film Archives (50 preserved films), com notas de Scott Simmon e Martin Marks, Estados Unidos da América: National Film Preservation Foundation, 2000, p.30.

⁵⁷ O título do filme – que não consta na película – é, de facto, DARK MOVIE, segundo informação prestada pelo realizador à autora por email de 16 de Janeiro de 2002.

⁵⁸ De facto 12 minutos, segundo informação prestada pelo realizador, *ibidem*.

⁵⁹ Mensagem enviada por Tom (Ditto) DeWitt para o fórum de discussão do IOTAcenTer, iotacenter@yahoo.com em 6 de Janeiro de 2002.

«When the lights are first dimmed, indeed one cannot see anything. But as your eyes adapt it is gradually possible to see an image emerge from the screen. However, because the image is only on the edge of visibility, it seems to hover, rather than being clearly located on the screen. The piece is actually 12 minutes long, so there is time for one's eyes to adapt quite fully, and in an ideal presentation the audience could move around and try to locate themselves in relation to the screen. One of the difficulties of the piece was that it worked best in a large and very dark room – without 'Exit' lights, which was hard to arrange for an invited public. It was indeed expected that people might be drawn to viewing the film directly, by looking into the projector lens, although there was no instruction to do so. For this reason the projector had to be located in the hall and not in a booth.»⁶⁰

A experiência teria sido repetida algumas vezes, geralmente em contexto universitário. O filme não incluía qualquer indicação sonora ou ostensivamente visível – como títulos ou genérico – e, inicialmente, não estava prevista (ou considerada desejável) qualquer indicação introdutória, como é dito. Contudo, dada a surpresa e a relativa confusão, que conduziriam a uma certa inibição, o autor acederia regularmente a instruir e orientar o público permitindo-lhe tirar, imediatamente, algum partido da experiência. De outro modo, poucos se teriam atrevido a espreitar a lente do projector.

«[...] this was not intended to be a highly conceptual piece, but rather a physical experience of light. I simply wanted to create a work that was so on the edge of perceptibility that each viewer would have a different experience, depending on how their own visual system worked. I was thrilled by the effect of the work, but the practical problems of presenting it to an au-

⁶⁰ Jon Rubin, *ibidem*.

dience limited its life. [...] the discovery of the primary image, within the guts of the projector, was like finding a jewel in a haystack.»⁶¹

Esta é uma experiência de visionamento fílmico – um espectáculo cinematográfico – que, em *tudo*, é proposta e corresponde a uma normal sessão de cinema, na qual todos os elementos e partes se encontram presentes. Contudo, a simples projecção no ecrã de uma película completa e densamente sensibilizada – uma imagem negra – como uma das possibilidades gráficas da imagem fílmica que, ainda que extrema, é previsível, põe toda a situação, por inteiro, como prática subversiva em relação às ‘boas práticas’ cinematográficas e retira o espectador do lugar abstracto no qual a Perspectiva – dispositivo geométrico subjacente à imagem fotográfica – o tinha colocado. Pela Perspectiva, o espectador é convencionalmente colocado no ponto de *vista*; como vimos. A projecção fílmica de uma imagem negra – de uma ‘não-imagem’ – põe-no, concretamente, num ponto ‘cego’.

A invisibilidade do ecrã é uma das condições – convencionais – de visibilidade do cinema. Ora, a invisibilidade da imagem torna o espectador *consciente* da presença manifesta do ecrã e, conseqüentemente, da sala de cinema e dos espectadores durante a sessão cinematográfica. O espectador deve manter-se submisso, calado, invisível e quieto no seu lugar, não apenas porque essa é a maneira implícita e o lugar previsto pelo dispositivo para a fruição da imagem projectada mas, também,

⁶¹ Jon Rubin, *ibidem*.

porque essas são as regras explícitas, estipuladas, de bom comportamento na sala de cinema. A projecção cinematográfica exige – de vários modos – o constrangimento físico e a passividade do espectador, isto é, que prescindia da liberdade de explorar concretamente o espaço da sala e, portanto, da sua corporeidade. Contudo, para ‘ver’, neste filme – literalmente – o espectador terá de vencer o constrangimento e levantar-se: a surpresa ou a irritação – como expectativa do autor do filme – deveriam poder fazê-lo assumir-se claramente como sujeito de acção, rejeitar o estado de entorpecimento previsto, e levá-lo – como possibilidade prática – a pôr um dos seus olhos – apenas um, tal como para a Perspectiva, mas, desta feita, concretamente, enquanto sujeito – *na* origem do cone de luz que sai do projector, ostensivamente presente e observável na sala. Finalmente, o lugar de observador tornar-se-ia factualmente único; real porque, *de facto*, só poderia ser fisicamente ocupado por uma pessoa de cada vez.

E ainda: o único movimento que, de facto existe, durante a projecção fílmica – o do projector – assumiria, então e no processo, pela sua presença na sala e pela ‘experienciação’ fílmica que disponibiliza ao espectador, o significado pleno de exposição emblemática do inteiro dispositivo:

«The technically most characteristic motion of the cinematographic process, however, must not be counted among the means of expression of

which the motion picture profits: the displacement of the film strip in the camera and in the projector is not experienced directly by the audience.»⁶²

O que é que nos perturba no movimento de outra pessoa durante a projecção? Incomoda-nos que, com a presença do seu corpo, nos obrigue a tomar consciência do nosso, a *acordar* do torpor em que nos encontramos quando nos constrange a levantamo-nos para lhe dar passagem. Incomoda-nos menos a sua sombra projectada no ecrã mas, ainda assim, perturbadora da serenidade aparente da sala, onde *nada* deve manifestar a sua existência para que *tudo* possa existir apenas no lugar virtual do filme.

O movimento do espectador, de cada espectador – contido como possibilidade – expõe a ilusão da imagem fílmica como modo de perceber, de aceder ao real. Modo que, tendo origem na Perspectiva como princípio de funcionamento, como vimos, prevê e inclui o espectador como sujeito no lugar virtual de visão, do conhecimento. Ora, o lugar da acção é sempre o lugar da nossa experiência, lugar onde experimentamos a presença manifesta do nosso corpo. Assumindo-se verdadeiramente como sujeito a partir de si mesmo, entre todos os outros espectadores, aglomerados anonimamente naquela sala e naquele momento, à imagem de todas as salas e de todas as sessões de cinema, todos, tal como ele, sujeitados num ponto virtual de visão – o espectador, cada espectador, ao reagir faz ver que o dispositivo geométrico da

⁶² Rudolf Arnheim, [1958] 1983, p.150.

Perspectiva, ainda que o seja no que respeita a organização visual do espaço fílmico, não o é de facto do ponto de vista empírico, deixando exposto o dispositivo ideológico que o colocou, a ele espectador, como prótese da engrenagem nos mecanismos do cinema, e que inverteu, assim, o sentido proclamado e desejável da funcionalidade da tecnologia.

Aquilo que *é/deveria* ser visto no ecrã – descoberto pelo espectador surpreendido e irritado, como sendo, emblematicamente, o ‘não-filme’ de todos os filmes – não *é* alterado pelo movimento do seu corpo (uma vez que o *seu* lugar, apesar de previsto na representação, como manda a regra perspéctica, não o é concretamente). Na projecção de DARK MOVIE, excepcional, um segundo nível do dispositivo fílmico ficaria exposto, assumindo-se como ideologicamente mais próximo do sistema de projecções da Geometria de Monge. Neste, o observador é posto virtualmente no infinito⁶³ e, portanto e por definição, considerado declarada e definitivamente exterior (impertinente) ao espaço da representação: observador como entidade não definida por um lugar específico do espaço da representação, não ocupado por um sujeito concreto e não necessário ao dispositivo gráfico⁶⁴. Pelo que se percebe a

⁶³ O conceito de infinito necessário à representação mongeana só foi possível depois que Pascal e Leibniz tornaram o conceito de infinito conceptualmente compreensível e manipulável matematicamente.

⁶⁴ Do ponto de vista histórico-económico, a instituição da Geometria Descritiva, como método operativo, acontece na altura em que a acumulação capitalística leva à concentração da produção em face da dispersão (de acordo com o valor de uso de cada um dos objectos produzidos) da oficina artesanal e transforma, definitivamente, o mestre artesão em operário. E se no início – na época pós-renascentista – se poderia tratar de uma aristocracia operária consciente do próprio profissionalismo, à distância esta iria tornar-se em mão-de-obra indiferenciada, mercadoria sujeita ao puro valor de troca e ao ‘taylorismo’ da

razão pela qual o espectador de cinema aparece como destituído da sua individualidade física, tal como o operário da Revolução Industrial que a viu nascer, reduzido a um número contingente que só assume significado num total de bilhetes comprados ou de mão-de-obra, conforme o caso. Assim ficaria a descoberto a diferença paradoxal e fundamental entre a fotografia e o cinema, no que respeita a ideologia dos dispositivos respectivos.

Nas representações produzidas pela Geometria de Monge, ou Descritiva, o objecto real é desagregado – segundo as directrizes ortogonais que orientam um espaço agora absolutamente euclidiano – numa soma de projecções bidimensionais que aparecem como ‘vistas’, normalizadas, a fim de permitir actuar com toda uma série de operações de recorte, quantificação e montagem, que fazem parte de qualquer relação operativa, produtiva, de transformação concreta da matéria-prima em produto. No deslize entre os dois dispositivos – o da perspectiva renascentista e o da geometria descritiva nascido com a revolução industrial – apareceria também um dos aspectos da verdadeira natureza do cinema: como modo pelo qual se é observado, devassado e desmembrado, local da *operação*, da acção operativa, e não como meio que per-

linha de produção. Eis então que o «ser aqui e agora» do Príncipe – visto como propósito ideal no ponto de fuga da construção perspéctica – se transforma numa «presença indefinida» que se impõe com o paralelismo das suas regras, apresentadas como princípios morais (desde *Os Livros da Família*, de Leon Battista Alberti) e por isso, enquanto tais, provenientes do infinito e tendentes ao infinito, em analogia com os conceitos de «Liberdade, Igualdade, Fraternidade» propostos por uma burguesia ascendente e ciente do seu poder político e económico.

mite a observação, o conhecimento, a integração da experiência comunicativa como partilha, comunhão.

Ao ocupar literalmente o único ponto concreto de visão do filme com o seu próprio corpo, o espectador não fica cego como ficaria no contexto de uma projecção ‘normal’, mas vê: e vê a *coisa real*, a verdadeira coisa fílmica e não a sua imagem ou, sequer, a reprodução fílmica de qualquer coisa, mas aquela que existe apenas durante qualquer projecção cinematográfica e que *não pode ser vista*. A sua aquiescência no processo de conhecimento do dispositivo cinematográfico, assim revelado, levá-lo-ia à única *origem* real da imagem fílmica na sala de cinema: o projector.

Esta experiência inscrever-se-ia, por isso, fisiologicamente na vivência do espectador como prática antagónica, a partir do qual, irrevogável e retrospectivamente, toda a prática fílmica e, logo toda a ideologia cinematográfica seriam suspensas e expostas.

A COLABORAÇÃO DO ESPECTADOR INTERESSADO

O filme não existe, enquanto tal, senão no tempo em que é *percebido*, isto é, quando dirigido aos mecanismos psico-fisiológicos de percepção do espectador acordado e atento. O espectador corresponde, assim, ao *lugar* no qual o filme acontece e é, por isso, também considerado como fazendo parte do seu dispositivo essencial.

A Semiologia fílmica insistiu bastante na importância da competência do espectador, no que respeita os modos de codificação que se articulam no discurso fílmico. Isso seria, contudo, esquecer que tanto a ilusão de verosimilhança das configurações visuais quanto a ilusão de movimento aparente acontecem sem que a capacidade de articular linguagem seja requerida. O filme apresenta-se no tempo, como expressão temporal, dirigindo-se antes de mais às capacidades psico-fisiológicas de equilíbrio e de localização do nosso próprio corpo no espaço. É no imediato, sem reflectir, que o espectador responde à solicitação da sua própria sensibilidade cinestésica.

Já avaliamos o facto fílmico do ponto de vista do dispositivo subjacente aos modos de reconhecimento visual. Quanto à percepção de movimento, crê-se que a ilusão de *movimento aparente* – produzida por estímulos separados no tempo e no espaço, distinta da percepção de

movimento ‘real’, que procede da estimulação continuada de sucessivos receptores retínicos (bastonetes) por uma configuração luminosa em movimento – tem, nos animais, profundas raízes biológicas decorrentes de uma sucessão de transformações fisiológicas provocadas pela necessidade de adaptação a um mundo extremamente hostil onde, o que quer que se movesse era ou predador ou presa⁶⁵. Logo, a detecção de movimento, como a determinação imediata do que se tinha movido, seria crucial no processo de sobrevivência e ficaria, para sempre, intimamente conectada com a capacidade de reagirmos pela deslocação imediata do nosso próprio corpo. Antes mesmo de podermos articular um pensamento, de termos consciência do sucedido.

A capacidade de *inferir* movimento em lugar de imagens esparsas – o perceber instantaneamente a diferença, ainda que mínima, entre duas configurações visuais consecutivas – pode ser particularmente importante quando apenas partes exíguas de um objecto são intermitentemente visíveis, como quando alguém ou alguma coisa se move camuflada e sub-repticiamente no meio de folhagem espessa ou por detrás de troncos de árvore⁶⁶.

É interessante associar aqui, pontualmente, a observação de Walter Benjamin sobre aquilo que ele designa como ‘efeito de choque’ do cinema, que residiria na perturbação exercida pela sucessão das imagens

⁶⁵ Cfr. Marina Estela Graça, 1989.

⁶⁶ Cfr. V.S. Ramachandran, S.M. Anstis, 1986, 232, pp.102-9.

filmicas sobre o processo de associação daquele que as observa e que, tal como qualquer efeito de choque, deveria ser suportado por uma presença de espírito acrescida. Diz Benjamin:

«O cinema é a forma de arte correspondente à vida cada vez mais perigosa dos nossos contemporâneos. A necessidade de se submeter a efeitos de choque é uma adaptação das pessoas aos perigos que as ameaçam. O filme corresponde a alterações profundas do aparelho de apercepção, alterações como as com que se confronta, na sua existência privada, qualquer transeunte no trânsito de uma grande cidade, ou como as que, numa perspectiva histórica, actualmente, qualquer cidadão experimenta.»⁶⁷

A origem da funcionalidade do aparelho tecnológico subjacente ao cinema, de invenção recente, radicaria numa capacidade de sobrevivência específica do nosso corpo inerme, em tudo semelhante ao do homem de Cro-Magnon, que continuaria a ser reactivada no contexto das sociedades urbanas.

Quando confrontado com uma sucessão rápida de imagens fixas, o cérebro é levado a colmatar e a relacionar as diferenças formais que existem entre cada uma delas imaginando ver um objecto em movimento contínuo. Assim, por exemplo, uma série de setas em néon, activadas sequencialmente, serão percebidas – apesar da evidência – como sendo uma única seta movendo-se através do espaço. Logo, neste contexto, a impressão de movimento não será ‘vista’ mas *inferida*, ainda que de forma directa, instantânea. Para perceber imagens intermitentemente visí-

⁶⁷ Walter Benjamin, 1992, p.107.

veis como sendo um único objecto em movimento contínuo, o sistema visual deve detectar correspondências, isto é, tem de determinar que partes⁶⁸ das imagens em sucessão reflectem a presença de um único objecto em movimento. No caso da seta isso é fácil: a configuração geométrica visível mantém-se independentemente da alteração das coordenadas espaço-temporais. Contudo, a relação entre imagens e a sua síntese diacrónica deve também, de algum modo, ser semelhante àquela que existe entre sons e melodia – sendo a música a linguagem que, neste contexto, lhe é mais próxima – caso contrário a aparência de movimento pode não acontecer. Basta estar consciente da riqueza que comportam todas as relações entre sons, imediatamente consecutivos ou não, para compreender como a impressão que em nós produz uma melodia, na sua simplicidade, não pode ter muito a ver com a percepção das relações entre aqueles. A melodia apresenta-se com genuína imediateza, espontaneamente na sua forma global. O mesmo não é verdadeiro para as relações entre as partes: devemos procurá-las. Não é possível, portanto, identificar literalmente a forma melódica, global, com a percepção das relações entre as notas musicais que a compõem⁶⁹.

Tal como com a linguagem musical, a percepção de imagens não exige competências no domínio dos processos de codificação; exige, isso sim, uma experiência de apropriação das configurações de invari-

⁶⁸ A estas 'partes do objecto', e de acordo com Gibson, chamaremos *invariantes* e serão tratadas na segunda parte desta dissertação. Cfr. Gibson, [1979] 1986.

⁶⁹ Cfr. D.Katz, [1948] 1979, pp.60-1.

antes visuais e cinestésicas que constituem o contexto espacial que nos é comum.

Assim, para que haja ilusão de movimento é necessário, por um lado, e como já foi dito, que o cérebro possa estabelecer correspondências entre elementos descontínuos de modo a permitir a interpretação das informações recebidas como tendo origem no mesmo objecto: o que pressupõe o reconhecimento de formas e implica, por isso, um diferencial mínimo entre os estímulos, no espaço como no tempo. Por outro lado, é indispensável que estes comportem diferenças com os precedentes e os seguintes, nem que estas existam apenas ao nível da localização visual da forma num espaço bidimensional. Diferenças que, embora imprescindíveis, não devem ser percebidas como tal, isto é, enquanto ruptura na continuidade. Para o autor do filme, trata-se de conseguir, tecnicamente, o equilíbrio na proporção das discontinuidades formais entre as partes diacrónicas e a tensão global da continuidade do movimento percebido no momento da projecção luminosa das mesmas.

O conceito que incluía o espectador no dispositivo cinematográfico, enquanto necessário ao facto fílmico, foi formulado pela primeira vez pelo psicólogo Hugo Münsterberg em 1916. Por muito surpreendente que nos pareça agora, já então era perfeitamente claro que a percepção de movimento aparente não era produzida pela famosa ‘persistência retínica’ das imagens que, ainda hoje, vemos ser usada dis-

traidamente como explicação daquela ilusão fílmica. Para este psicólogo:

«[...] the apparent movement is in no way the mere result of an afterimage and that the impression of motion is surely more than the mere perception of successive phases of movement. The movement is in these cases not really seen from without, but is superadded, by the action of the mind, to motionless pictures. [...] the impression of the continuity of the motion results from a complex mental process by which the various pictures are held together in the unity of a higher act. Nothing can characterize the situation more clearly than the fact which has been demonstrated by many experiments, namely, that this feeling of movement is in no way interfered with by the distinct consciousness that important phases of the movement are lacking. On the contrary, under certain circumstances we become still more fully aware of this apparent motion created by our inner activity when we are conscious of the interruptions between the various phases of movement.»⁷⁰

Münsterberg avançava, então, que o filme acontecia na mente do espectador, sendo essa a sua materialidade específica. Para haver facto fílmico teria, obrigatoriamente, que haver investimento por parte do espectador: e não apenas na percepção da tridimensionalidade e do movimento, como acabamos de ver, mas também em termos de atribuição de sentido às configurações de dados fornecidas pela imagem projectada, pressupondo um esforço de atenção, de memória, de imaginação e de emoção. Sem este investimento, o filme seria apenas um jogo de sombras mortas.

⁷⁰ Hugo Munsterberg, [1916] 1970, p.29.

Um espectador específico

«Um poeta – não fiqueis chocados com a minha maledicência – não tem por função experimentar o estado poético: isso é um assunto privado. Ele tem por função criá-lo nos outros. Reconhece-se o poeta – ou, pelo menos, cada um reconhece o seu – nesse simples facto de transformar o leitor em «inspirado». A inspiração é, positivamente falando, uma atribuição graciosa que o leitor faz ao seu poeta: o leitor oferece-nos os méritos transcendentais das potencialidades e graças que nele se desenvolvem. Ele procura e encontra em nós a causa maravilhosa do seu espanto.»⁷¹

A Norman McLaren cabe o feito de ter introduzido o espectador comum, implicado pelo modelo dominante, na fruição de filmes que escapam a um consumo fácil, convencional, tendo, por isso mesmo, acabado por influenciar a natureza dos esquemas discursivos do filme em geral.

Na época, e graças às estratégias de produção e de distribuição de John Grierson, o espectador dos países de língua inglesa – particularmente no Reino Unido e no Canadá – não correspondia ao modelo de espectador comum em outros contextos culturais. Os seus objectivos eram claramente os de informar o público sobre o seu próprio país através do meio fílmico, fazendo-o envolver-se emocionalmente com as estratégias do governo:

«He assumed that if people at work in one part of the Empire were shown to people in the other parts, and if a government service was presented to the population at large, an understanding and appreciation of the inter-

⁷¹ Paul Valéry, [1937] 1995, p.63.

relatedness of the modern world and of our dependency on each other would develop, and everyone would contribute his or her share to the better functioning of the whole.»⁷²

Nesse contexto desenvolveu estratégias de produção, de financiamento e de distribuição específicas e inovadoras. Os documentários produzidos nos organismos públicos que dirigiu, cujos custos eram suportados por entidades privadas e empresas, eram habitualmente distribuídos fora das salas de cinema comercial, de modo a atingirem audiências em escolas, fábricas, sindicatos e paróquias. No interior do Canadá ainda são estas últimas, maioritariamente, a assumir o esforço da distribuição cinematográfica. Por outro lado, no âmbito dos organismos que dirigia, chamou a si gente nova – a maior parte com estudos universitários concluídos em Cambridge e proveniente de uma classe média educada – a quem formou não apenas tecnicamente mas, sobretudo, inculcando valores de carácter estético e ideológico. Os jovens realizadores assim formados, acabavam por partilhar da filosofia e objectivos sociais de Grierson, desenvolvendo uma lealdade e um compromisso extraordinários.

Em 1941 Norman McLaren vem para o *National Film Board*, a convite de John Grierson que, então, ocupa o cargo de *Canadian Film Commissioner*. A obra que aí desenvolve, aparece e é norteadada pela influência deste último, no contexto definido pelos objectivos de prestação de serviço público que são, ainda e actualmente, os daquela institui-

⁷² Jack C. Ellis, 2000, p.viii.

ção canadiana. É desse modo que se explica que os seus filmes possam ter tocado a grande audiência anónima, sendo objecto de uma distribuição regular. Estes são sempre, e pelas razões expostas, o resultado decorrente de estratégias que têm a integração fílmica do espectador como primeira finalidade, sendo a elaboração de cada filme concebida sempre de forma diferenciada, enquanto processo de resolução de questões específicas não apenas técnicas, financeiras ou administrativas, e que, de forma evidente, excedem uma abordagem apenas funcionalista de serviço público. Dadas, igualmente, as dificuldades de todo o tipo vividas no período inicial do *National Film Board*, que coincide com a II Guerra Mundial, cada um dos seus filmes acabará por surgir essencialmente como motivo e motivação para uma construção poética abrangente, a partir de si mas resultante de combinatórias inclusivas únicas de elementos precários, contingentes e dispersos: processo de integração de pessoas de cultura e língua diferentes; de equipamentos sofisticados ou limitados e gastos; de condições logísticas casuais ou impróprias; de diferentes objectivos, concepções e filosofias.

Ao tomarmos distância na consideração da obra de McLaren no seio do *National Film Board*, verificamos, com clareza, que esta não se deixou sedimentar segundo conveniências ou modelos prévios e previsíveis.

McLaren esforça-se por exhibir ao espectador o filme em si mesmo, na sua materialidade, estrutura e mecanismos, conduzindo-o numa espécie de aprendizagem crítica, consciente, da qual nem o

espectador nem o cinema poderiam sair incólumes. Nos seus filmes, explorou as características psico-fisiológicas da percepção humana como se compusesse música para um instrumento ainda obscuro, ao mesmo tempo que se aventurava na pesquisa dos aspectos fundamentais do seu próprio desconhecimento. Vão nesse sentido as experiências que iniciou com KEEP YOUR MOUTH SHUT (1944), e desenvolveu em BLINKITY BLANK (1955), este último «intentionally set out to investigate the possibilities of intermittent animation and spasmodic imagery»⁷³; ou em AROUND IS AROUND (1951), e NOW IS THE TIME (1951), nos quais concretiza investigações que vinha realizando a fim de delimitar os factores que proporcionam a percepção efectiva, estereoscópica, de um espaço tridimensional construído a partir de representações bidimensionais⁷⁴. Em LINES-VERTICAL (1960), LINES-HORIZONTAL (1961), e MOSAIC (1965), a rotação da orientação dos fotogramas do primeiro para obtenção do segundo e posterior sobreposição dos dois primeiros para obtenção do terceiro, quando comparados entre si, fazem emergir alguns dos princípios que regulam o modo pelo qual percebemos o espaço em que nos movemos.

Perante a obra de Norman McLaren damo-nos conta de como convoca o espectador em toda a sua integridade fisiológica e cultural, não se limitando apenas a solicitar a sua sensibilidade acústica ou visual,

⁷³ Norman McLaren, 1955a. Sublinhado no texto original. Ver o texto de Norman McLaren, “BLINKITY BLANK, Technical notes on the visuals”, transcrito nesta tese em “Anexos”.

⁷⁴ Norman McLaren, 1952.

ou, tampouco, a sua competência na descodificação das figuras, a sua complacência enquanto fruidor habituado e passivo. O espectador do filme narrativo e fotográfico, que conhece as regras e mecanismos pelos quais o discurso é mais ou menos previsível, aceita assumir pacificamente o lugar que lhe é reservado pelo fluxo de imagens e sons em troca de um prazer que, perversamente, supõe o recalcamento dessas mesmas regras e mecanismos. Esta situação corresponde, na prática, a uma convenção tacitamente admitida pelo público do cinema fotográfico, bem ao contrário daquilo que afirmava André Bazin⁷⁵. Ora, os filmes de Norman McLaren parecem impróprios quando tomados neste contexto.

Consideremos o conflito entre a bidimensionalidade explícita da imagem fílmica dominante e a ilusão de tridimensionalidade que, simultaneamente, esta propõe. O ecrã de cinema ‘desaparece’ como superfície, como vimos, para se ‘apresentar’ como uma janela aberta para lá da qual a representação parece afundar-se, sendo percebida como tridimensional e complexa. Assim, no processo, a fruição fílmica exige a *omissão* do ecrã enquanto suporte fenoménico e plano de representação da imagem e, por isso, o espectador é subtilmente conduzido a não considerar o conflito entre a consciência da bidimensionalidade da imagem e a ilusão que lhe é proposta. Se nada perturbar o processo, o espectador deixar-se-á submergir na ilusão. Aquele que vê cinema pela

⁷⁵ André Bazin, 1992, p.174.

primeira vez irá, eventualmente, reagir confundindo imagem e realidade, hesitando inconscientemente entre agregados contraditórios de informação visual, sendo levado a escolher os dominantes. No momento seguinte, refeito do susto e consciente da excepcionalidade do contexto, aceitará aprender a recalcar o conflito entre a evidência das imagens planas – devolvidas pelo ecrã e que cada um dos seus olhos reconhece como sendo absolutamente iguais entre si – e a ilusão fílmica de profundidade que o conduz e se vai reiterando a si mesma, tranquilizando-o. A sua opção que, como sabemos, irá deixando de ser consciente com a repetição das experiências, será sempre recompensada.

As opções de McLaren vão no sentido de assumir este conflito como elemento próprio da codificação fílmica, sublinhando a evidência bidimensional da imagem no modo gráfico, arbitrário, da sua construção, mesmo quando a ilusão de profundidade é requerida. Isso é completamente óbvio nos filmes *AROUND IS AROUND* (1951), e *NOW IS THE TIME* (1951)⁷⁶, atrás mencionados. No primeiro, os objectos –

⁷⁶ *AROUND IS AROUND*, 1951, e *NOW IS THE TIME*, 1951, são filmes estereoscópicos realizados por Norman McLaren para o *Festival of Britain* por encomenda da organização do festival, tendo sido projectados no dia 4 de Maio de 1951, em Londres.

Sobre estes filmes McLaren diz o seguinte: «L'écran pour lequel les films en question ont été prévus avait 5 mètres de large. C'était l'écran du Télécine de Londres, où deux projecteurs 35mm, synchronisés par un arbre, avaient été montés de telle façon que leurs axes optiques convergent sur la surface de l'écran.»; cfr. Norman McLaren, 1952.

Dada a dificuldade em reunir as condições técnicas requeridas, e segundo o chefe projeccionista responsável da *Cinémathèque Québécoise*, onde me foi dada a oportunidade de assistir à sua projecção em 9 Março 2000, os filmes não seriam projectados há cerca de 25 anos. Os filmes foram visionados na sala Claude Jutra, desta instituição, usando dois projectores sincronizados e equipados com filtros polarizantes. O ecrã tinha sido coberto com uma superfície altamente reflectora, metalizada, de forma a evitar a dispersão da luz polarizada, e os filmes foram visionados com óculos polarizantes de forma a garantir que cada olho apenas percebesse a imagem do projector correspondente. A música sintética

elementos geométricos obtidos pelo registo de imagens produzidas no ecrã de um osciloscópio – são assumidos bidimensionalmente e postos a evoluir num espaço tridimensional. A visão estereoscópica foi obtida dispondo formalmente o objecto, durante um primeiro registo, como se fosse visto apenas por um dos olhos e, modificando a sua disposição geométrica, para um segundo registo, como se fosse visto pelo outro. A atribuição de cor a cada um dos registos foi realizada, posteriormente, por impressão óptica durante a obtenção da cópia negativa original. Em NOW IS THE TIME McLaren trabalhou registando fotograficamente desenhos recortados em papel e realizando grafismos directamente sobre a película. A estereoscopia foi obtida manipulando o tamanho e a distância entre os objectos assim como a ‘velocidade’ de deslocação de cada um deles, para cada uma de múltiplas exposições, de forma a simular a visão daqueles por cada um dos olhos. Neste filme, o som foi igualmente desenhado e registado fotograficamente em duas bandas sonoras ópticas, a fim de simular a estereofonia. Nos dois exemplos só o espaço é percebido como tridimensional. Nada nas figuras gráficas exprime outra dimensão que não a da própria bidimensionalidade.

Os sistemas de representação gráfica assumidos como elaborados bidimensionais sobre uma superfície de suporte são imensos. Começemos por relembrar a simples impressão da mão sobre a parede da caverna e acabemos indicando os modelos gráficos que representam

tinha sido, igualmente, elaborada por McLaren para ser reproduzida em modo estereofónico.

e demonstram modificações da realidade física, que estão para lá da sensibilidade até mesmo dos instrumentos de precisão, e que existem num universo completamente conceptual; recordemos todas as taxonomias, geometrias e axonometrias; e, ainda, os pictogramas, os diagramas e todas as formas dos grafos.

Na obra fílmica de Norman McLaren, as formas vão derivando por vários sistemas gráficos, pondo, muitas vezes, a par as duas posições do plano de visão – inclinado (que se afunda *para lá* do ecrã) e frontal⁷⁷ (em que a imagem emerge *para cá* do ecrã) – produzindo ambiguidade e evidenciando o conflito. Em RYTHMETIC (1956), o plano que suporta os grafismos identifica-se com o ecrã e põe-se como limite frontal do campo de visão do espectador. Os algarismos, expostos na sua bidimensionalidade enquanto elaborados gráficos, parecem emergir da superfície do ecrã, como se estivessem no espaço da sala de cinema. O cinema que McLaren propõe expõe-se como *tangível* e parece oferecer-se ao nosso corpo de espectador como coisa física, acessível. Nos filmes desenhados directamente na película as formas pictográficas, lineares, pelo uso das duas modalidades de movimento aparente – a deslocação e a transformação – são postas, aqui e ali, a simular regras de Perspectiva: interpõem-se, arrumam-se segundo relações proporcionadas de grandeza, modificam-se como se realizassem movimentos de rotação ou translação num espaço tridimensional. McLaren diverte-se

⁷⁷ Sobre os conceitos de plano longitudinal e frontal ver J.J. Gibson, 1950.

no jogo subtil de deriva e conflito entre os dois modos de inferir o espaço. Já em CHAIRY TALE (1957), ou PAS DE DEUX⁷⁸ (1967), acontece o processo inverso: não só a imagem fotográfica é apresentada em plano frontal e transferida para a superfície do ecrã, como a própria deslocação das formas no tempo é concentrada em representações bidimensionais. Mesmo em C'EST L'AVIRON (1944), ou SPHÈRES (1969), os elementos gráficos principais – a proa de um barco no primeiro e círculos no segundo, ambos obtidos por desenho sobre papel recortado – assumem a sua natureza bidimensional na visibilidade

⁷⁸ No filme PAS DE DEUX, McLaren usou a seguinte técnica: numa primeira fase, os movimentos de dois bailarinos, de branco contra um fundo negro, foram registados em película alto-contraste, a uma velocidade de 48 fotogramas/segundo, para dar um leve efeito "slow motion". A multiplicação da imagem foi realizada mais tarde, em laboratório, com um editor óptico de cópias positivas e inter-negativos. Do negativo foi feita uma cópia positiva que, por sua vez, foi projectada por contacto numa cópia negativa, tantas vezes quantas as necessárias: cada fotograma foi projectado primeiro na sua posição correcta sendo, nas vezes sucessivas, atrasado um certo número de imagens. Assim, quando os dançarinos alcançam uma posição de repouso, as exposições "fora do lugar" viriam reencontrar-se, em sucessão, umas sobre as outras; mas, logo que os actores iniciassem um movimento, cada uma das imagens "soltar-se-ia" novamente do conjunto, com alguns fotogramas de atraso relativamente aos anteriores, criando um efeito de desmultiplicação fantasmática. Segundo McLaren, neste filme, foi de onze o número de exposições efectuadas para obtenção do negativo: o que, no ecrã, irá corresponder a onze 'fantasmas' sobrepostos. O lapso entre as imagens seleccionadas podia variar. Um intervalo de 2 fotogramas (na sucessão inicial) tornava difícil a distinção entre os instantes tomados; de 20 fotogramas não permitiria a associação das duas imagens como fases sucessivas do *mesmo* movimento. Finalmente, foi escolhido um intervalo de 5 imagens que, embora sobrepostas, eram suficientemente distintas para serem identificadas separadamente. Dois métodos foram usados para fundir a cadeia de imagens num único fotograma. Um dos quais, já mencionado, seria o de aproveitar uma pausa no movimento. No segundo, numa fase oportuna da acção, proceder-se-ia à paragem óptica de um fotograma da sequência original, suficientemente longa para permitir a 'chegada' de todas as exposições fantasmáticas, de modo a, como no primeiro método, serem fundidas numa só imagem, a partir do que seria possível deixar prosseguir a acção sob a sua aparência normal. Tal como nos registos cronofotográficos de Marey, neste tipo de técnica, é necessário ter cenários absolutamente negros e uma iluminação que possibilite o desenho preciso dos contornos. A iluminação frontal não permitiria a distinção entre as fases, dificultando a leitura, além de tornar a imagem demasiado pesada relativamente à leveza dos movimentos de ballet. Cfr. N. McLaren, 1968.

dos contornos, na permanência da frontalidade das formas no tempo, entrando em confronto óbvio com a ilusão do avanço em profundidade obtida pela técnica de animação por fundidos encadeados, aplicada aos fundos, e pela alteração progressiva da dimensão e tratamento do claro-escuro dos círculos em SPHÈRES.

A inteira obra de Norman McLaren aponta para um regime de construção do facto fílmico que não obriga a que o sistema de percepção visual do espectador seja retirado do processo enquanto parte activa e prioritariamente responsável pelo mesmo. Daqui decorre um cinema que apela a aspectos em geral pouco explorados no espectador comum e que, abertamente, busca nele a consciência daquilo que é e como é no interior do dispositivo fílmico. Esta é, obviamente, uma concepção de cinema completamente avessa à que Bazin⁷⁹ defendia, para quem a imagem no ecrã confirmava a existência da realidade e não a do autor do processo que leva ao filme ou a do espectador onde este acontece.

McLaren abre um espaço de possibilidades para um espectador que aprende a tomar consciência de si, descobrindo-se como lugar de todas as percepções, que discute a ‘autoridade’ daquilo que lhe é proposto como filme, e que, segundo o grau do seu envolvimento, pode franquear e apreciar aspectos diferentes. No processo de resolução técnica e poética que persegue em cada um dos seus projectos, é claro o

⁷⁹ André Bazin, 1958.

modo pelo qual requer e implica não só a percepção de movimento aparente e de profundidade mas, também, as condições e meios pelos quais percebemos todas as imagens. Cada filme de McLaren aparece como nova abordagem dos vários aspectos pelos quais o filme se assume e manifesta no sistema perceptivo do espectador.

Como mais tarde irá constatar Pierre Hébert acerca do seu próprio modo de fazer, a projecção do filme no ecrã funciona como uma membrana voltada de um lado para o autor e do outro para o espectador. Uma superfície de contacto. Suponho que era disso que André Martin tinha consciência quando afirmou

«En vérité, McLaren n'a jamais été un "metteur en scène" comme la plupart de ses confrères, il est plus intéressé par ce qui se passe dans ses mains ou dans l'esprit du spectateur que par ce qui se déroule sur l'écran»⁸⁰

Norman McLaren, tal como Pierre Hébert entre outros autores, usou os próprios filmes como instrumento de exploração da própria matéria de representação, trabalhando ao nível dos códigos de reconhecimento e dos sistemas que estruturam a percepção mas, também, ao nível dos próprios artifícios gráficos, sondando-lhe os limites pelo lado de fora, «toujours à la poursuite du vide à combler»⁸¹, na certeza de que animar seria trabalhar com aquilo que se perde do desenho⁸² ou, até, que nunca terá existido em si antes de o ser na película; que *desaparece*

⁸⁰ André Martin, 1965; in Bernard Clarens, 2000, p.260.

⁸¹ Pierre Hébert, 1999, p.66.

⁸² Pierre Hébert, 1999, p.68.

pela ilusão filmica: porque aquilo que vemos no ecrã não é, não tem correspondência directa com o *façer* do seu autor, como veremos mais adiante; os elementos da linguagem que serve na expressão do seu desígnio, esses, cumprido o seu ofício, logo se desvanecem. São tornados presentes para que radicalmente se transformem noutra coisa no espírito do espectador. O autor só sabe se foi compreendido através do facto notável de o seu discurso não mais existir nem permanecer: ter sido inteiramente substituído pela sensação no espectador – isto é, por imagens, impulsos, reacções ou actos que só a ele pertencem: em suma, por uma modificação interior. Daqui resulta que a perfeição dessa espécie de linguagem, cujo único destino é ser compreendida, consiste evidentemente na *facilidade* com que ela se transforma em qualquer outra coisa.

A FILOSOFIA QUE SUSTÉM O ACTO DE ANIMAR

«[...] *my philosophy of the simple, hand-made movie*»

Norman McLaren,⁸³

No processo de fabricação do filme animado, o autor esforça-se por recuperar para si mesmo, para o seu próprio gesto, o controle não só de todos os procedimentos técnicos mas, igualmente, a origem da ilusão fílmica que acontecerá graças à participação do espectador. A realizadora e investigadora Leslie Bishko, no início do ensaio em que reflecte sobre o trabalho do animador, não tem dúvidas:

«The poetic qualities we experience in a work of animation originate from the way in which animators synthesize their creative sensibilities with the technology of the medium. Because animation is a mode of expression that is based on the technology of the cinematic illusion, the various technologies of tools, methods and media are partners in the process.»⁸⁴

Não tendo origem fora do próprio *fazer* que, de modo simultâneo, implica na mesma acção tanto o autor quanto o inteiro dispositivo, as qualidades expressivas da ilusão do movimento e do inteiro facto fílmico são, por isso, determinadas pela natureza dessa relação. Não há

⁸³ Norman McLaren, 1948, pp. 52-53.

⁸⁴ Leslie Bishko, 1994.

recalcamento do dispositivo. Bem pelo contrário, o dispositivo é exposto, explorado, manipulado, integrado e superado. A obra não se faz pela subtracção e apagamento do dispositivo mas pela sua integração fisiológica. O filme animado é o processo pelo qual o autor constrói uma *presença* – transitória – a partir da assumpção somática do dispositivo cinematográfico.

Assim se, por um lado, o potencial artístico de qualquer obra de animação depende profundamente da própria natureza do dispositivo técnico, por outro advém da experiência cinestésica vital do seu autor, do modo como *vive* o movimento das coisas e o do seu próprio corpo; na medida em que a percepção do corpo vivo lhe permite quer o acesso ao real quer o gesto com o qual investe a materialidade expressiva do seu filme. No filme animado, não apenas a visão se faz gesto mas todo o corpo, enquanto registo vivo tanto do movimento espontâneo das coisas que, orgânica ou inorganicamente, se oferecem à sua sensibilidade, como das acções com as quais transforma o mundo. Mesmo quando procura no real a origem referencial do seu trabalho, o animador não o representa – de forma exclusiva – nem por imitação nem por análise objectiva, como veremos detalhadamente mais adiante. Aquela provém de operações que tomam lugar no seu corpo e a partir dele. O animador manifesta em filme aquilo que resta de impressões que o marcaram e modificaram fisicamente. Diz, ainda, Leslie Bishko:

«Hand animation methods tend to promote movement qualities that carry feeling while a more mechanized approach to animating reflects the qualities of the machine that made them. Animators intuit the physical

behaviour of forms based on their kinesthetic experience in the world. The familiarity of the kinesthetic experience provides a framework, or reference for movement qualities that communicate feelings to us. The use of hand animation methods, such as drawing or stop motion, is a tradition that allows animators to focus on their sensibility towards weight, time, space and shaping that collectively form kinesthetic qualities of movement.

These are methods that directly promote a sense of flow in the animation process. I call this intuitive sense for animating the “feeling between the frames”. [...] The intuitive feeling between the frames is the animator’s qualitative way of relating to the process, through the use of media and tools.»⁸⁵

Neste ‘sentir entre as imagens’ colocou Pierre Hébert o fundamento do ‘valor cinematográfico’ do filme, noção que desenvolveu a partir da de ‘texturas de duração’ que abordarei adiante.

Em termos sucintos e essenciais, o filme animado surge a partir do modo segundo o qual todo o corpo vivo do animador interage com toda a prótese técnica de produção fílmica, sendo por isso expressão também do mundo e da natureza. É a atitude do animador no interior da relação que é capaz de estabelecer com o dispositivo que determina o filme. Mas essa não é exclusiva: não se trata de uma relação voltada para si mesma. Tanto pela sensibilidade e capacidade de acção do corpo modificado, quanto pela dimensão sobretudo científica, económica e social do objecto técnico, nessa relação está implicada tanto a humanidade na sua História, quanto a coisicidade cósmica dos elementos por nomear, por descobrir e organizar em texturas espaço-temporais. É que

⁸⁵ Leslie Bishko, 1994.

«En disant ‘dispositif’, on parle déjà d’une organisation complexe faite de technologie, de savoirs faire et de rapports sociaux, qui d’emblée organise un rapport avec l’univers et qui en donne toujours autre chose qu’une image naturelle. C’est encore plus vrai du cinéma d’animation où la machinerie est manifeste et non dissimulée. Ainsi, la mise en branle de ces dispositifs qui ont comme argument la technologie, ainsi que sa mobilité vertigineuse nommée ‘progrès’, ont déjà par elles-mêmes un poids de sens, d’autant plus qu’elles dramatisent ce qui est le centre infernal de la vie de l’humanité moderne, l’expérience multiforme de la technologie»⁸⁶

Mestria

Evidentemente que, por tudo aquilo quanto aqui se afirma, o gesto do animador não pode ser visto enquanto determinado por uma qualquer ideia de competência e mestria, que supõe um adestramento habilitado, desejável, assim como o uso adequado e sensato dos equipamentos no respeito de normas técnicas e administrativas. Não há apetite pela construção de uma autoridade, um poder, nem exibição de figuras identificadas com uma qualquer supremacia tecnológica. Permite-me lembrar que, no contexto desta dissertação, não é considerado o filme de estudante nem o são as obras com fins comerciais ou, até, os trabalhos que em geral foram realizados numa perspectiva seguidista e corporativa, pela introjecção de regras que decretam quais os protocolos e boas práticas requeridos para que se considere como apropriada e aceite a própria actividade, para os quais as afirmações que aqui se

⁸⁶ Pierre Hébert, 2001. A tese de Gilbert Simondon confirma as afirmações deste cineasta; cfr. Simondon, [1958, 1969] 1989.

fazem não podem (nem pretendem) ser verificadas. Até porque, como veremos, associado à prática da animação enquanto actividade de autor, à sua singularidade, está um processo de desregramento não só do código que postula as ‘boas práticas’ como, mais essencialmente, do espaço e do tempo enquanto conceitos interiorizados, de cariz ideológico.

O trabalho da mão no seio da tecnologia cinematográfica deve ser entendido por aquilo que é: o chamar a si do capital de informação detido pelo aparelho e pela sua instrumentalidade, como modo de acesso ao 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 ao seu trabalho, e que se 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 objecto técnico. Eis parte da tese de Gilbert Simondon:

Les arts de l'artisan peuvent produire une continuité de signification par la connaissance directe de la fonction, rendue spécifique par la compréhension des gestes. La connaissance non verbale articulée par les mains et les pieds est la manière dont le corps pense, tout comme le cisèlement des mots à partir du son est la manière dont l'esprit rentre en contact. Rien n'empêche autant l'intégration harmonieuse de l'individu humain que la mise à la portée de l'un en faveur de l'autre, sauf s'il y a perte d'habileté chez les deux.»⁸⁷

⁸⁷ John Hart, prefácio em Simondon, [1958, 1969] 1989, p.VIII-IX.

Se a importância do gesto manual, da manipulação, parece essencial no seio da máquina, por outro lado, seria interessante reflectir sobre os nexos que a mesma estabelece com a linguagem e, logo – dada a relação filogenética e cerebral que esta detém no seio da comunicação, enquanto processo de aproximação a outrem, tal como sugere André Leroi-Gourhan:

«A diminuição do papel desempenhado por este órgão accidental que é a mão não teria grande importância caso não se verificasse que a sua actividade é estreitamente solidária do equilíbrio dos territórios cerebrais com ela relacionados [os da linguagem]»

E ainda:

«[...] não ter de pensar com a mão equivale a não possuir uma parte do pensamento normal e filogeneticamente humano. A partir deste momento, existe portanto, à escala dos indivíduos, se não mesmo da espécie, um problema de regressão da mão. [...] o desequilíbrio manual já rompeu parcialmente o laço existente entre a linguagem e a imagem estética da realidade, mostrando que não é por pura coincidência que a arte não figurativa coincide com uma técnica “desmanualizada”.»⁸⁸.

Afirmações que, no contexto do objecto que proponho, sugerem a necessidade de pesquisa ao nível da significação filosófica que o filme animado poderá ter no contexto da evolução humana, ou daquele que poderá ser o conceito evolutivo de humanidade.

⁸⁸ André Leroi-Gourhan, [1965] 1983, pp.54-55. Cfr. esta citação no contexto estabelecido por Pierre Hébert em “Égarements volontaires”, transcrito em “Anexos” nesta tese.

A partir do *Homo Sapiens* a evolução humana apresenta uma separação cada vez mais acentuada entre a evolução fisiológica – um corpo que «permaneceu na escala do tempo geológico»⁸⁹ – e o desenvolvimento dos utensílios. Para a sobrevivência da espécie, afirma Leroi-Gourhan era, por isso, «necessária uma acomodação, que não dizia apenas respeito aos hábitos técnicos mas que, em cada mutação, implicava a reformulação das leis de agrupamento dos indivíduos»⁹⁰. A humanidade mudaria um pouco de espécie de «cada vez que simultaneamente muda de utensílios e instituições»⁹¹:

*«Ainda que seja específica do homem, a coerência das transformações que efectam toda a estrutura do organismo colectivo é da mesma ordem daquela que caracteriza as transformações que atingem todos os indivíduos de uma colectividade animal. Ora, as relações sociais adquirem um novo carácter a partir da exteriorização ilimitada da força motriz: um observador que não fosse humano e que permanecesse estranho às explicações a que a história e a filosofia nos acostumaram, separaria o homem do século XVIII do do século XX tal como nós separamos o leão do tigre ou o lobo do cão.»*⁹²

E mais adiante:

*«Ao longo dos tempos, a instalação de um organismo social no qual o indivíduo desempenha progressivamente o papel de célula especializada leva a que se torne cada vez mais clara a insuficiência do homem de carne e osso, autêntico fóssil vivo, imóvel na escala histórica»*⁹³

⁸⁹ André Leroi-Gourhan, *ibidem*, p.45.

⁹⁰ André Leroi-Gourhan, *ibidem*.

⁹¹ André Leroi-Gourhan, *ibidem*.

⁹² André Leroi-Gourhan, *ibidem*.

⁹³ André Leroi-Gourhan, p.46.

O objecto técnico ao ser reapropriado fisiologicamente, permitiria aceder – pela sensibilidade e pela acção – ao limite do conhecimento humano; recuperar a prótese, na medida em que não é tomada nem como exterior nem como obstáculo, como ‘caixa negra’.

O florescimento criativo de uma parte da expressão humana não pode nem deveria pôr-se como restrita ou restritiva. Ora, a criatividade no domínio da tecnologia é restritiva quando não se relaciona, ou é subtraída, a outras aspirações humanas. Os objectos técnicos alienam se, numa qualquer maneira, os esquemas técnicos neles prefigurados não são incorporados, nomeados, isto é, se não respondem a intenções contemporâneas, quotidianas e íntimas do inteiro querer humano. É esse o valor que deve ser atribuído à criatividade técnica: o da fluidez e da transparência que devem dominar o modo pelo qual é posta ao serviço do processo de comunicação. Bem diferente é esta atitude da que hostiliza a máquina e daquela que ostensivamente lhe é indiferente, ou até da que lhe faz a apologia acrítica e progressista, constituindo-se todas como signo de um mundo desumanizado e amputado das suas próprias acções e do seu próprio conhecimento. Diz Pirsig num livro que marcou uma época:

«The Bouddha, the Godhead, resides quite comfortably in the circuits of a digital computer or the gears of a cycle transmission as he does at the top of a mountain or in the petals of a flower. To think otherwise is to demean the Buddha – which is to demean oneself»⁹⁴

⁹⁴ Robert M. Pirsig, [1974] 1989, p.27.

Como orientar, então, o gesto?

O interesse contemporâneo pelo corpo resultaria não tanto de séculos de racionalismo, quanto dos efeitos de choque produzidos pelo aparecimento do automatismo das máquinas – facto culminante na história humana. Nunca antes a imagem do homem – que a si próprio se via como demiurgo, aquele cujas mãos modelam a natureza – teria sido tão abalada. Nem no confronto com o irracional nem com o divino, presente na actividade artística quando tomada pela filosofia como processo reconciliatório. O Ser de se ser humano é suspenso quando a máquina é disponibilizada e se assume como auto-suficiente na relação entre o homem e o seu espaço. Esse é um choque que está longe de ser restabelecido. As representações do corpo que a ciência ou mesmo a arte nos propõem são apenas isso, rumores e indícios sobre o corpo concreto que apenas é percebido a partir de si mesmo, nos interstícios do que sente e do que faz. Pela diferença produzida somaticamente pelo mundo físico e por aquela que é capaz de imprimir no real a partir do seu gesto. Na presença de outros.

Qual poderia ser, então, o processo pelo qual o homem assume a sua humanidade e a manifesta?

«Esta é a questão. Um prazer que se aprofunda às vezes até comunicar uma ilusão de compreensão íntima do objecto que a causa; um prazer que excita a inteligência, a desafia e lhe faz apreciar a sua derrota; mais, um prazer que pode irritar a estranha necessidade de produzir, ou de reproduzir a coisa, o acontecimento, o objecto ou o estado, ao qual parece irmanado, e que se torna por isso uma fonte de actividade sem termo certo, capaz de impor uma disciplina, um zelo, tormentos a toda uma vida, e de a preencher, senão mesmo de a transbordar — propõe ao pensamento um enigma singularmente atraente que não podia escapar ao desejo e ao amplexo da Hidra metafísica.»

*Paul Valéry*⁹⁵

O filme enquanto espaço de possibilidades e de transfiguração

Um projecto de filme parte normalmente de uma questão inicial, em volta da qual se estruturam ideias e tarefas. No final, o filme apresenta-se simplesmente como «un ensemble d'information technique et d'expérience.»⁹⁶

⁹⁵ Paul Valéry, [1937] 1995, p.28.

⁹⁶ Evelyn Lambart, 1962.

McLaren conduz a realização do filme como um meio de pesquisa mas também como uma conjuntura única de pessoas e dispositivos, capaz de proporcionar uma vivência estética, isto é, uma experiência sensível, partilhada, com sentido. 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. Lugar de suspensão, aberto no limite exacto do convencional, e de revelação do que não é ainda comum. O importante é identificar os intercâmbios possíveis, as associações férteis e ir diferenciando o papel dos elementos. Daí a importância de *outros*, igualmente autónomos no processo de criação, já que a expressão aparece no lugar onde as linguagens confluem e se confrontam, como troca de energias, enquanto manifestação de uma identidade emersa na diferenciação e transfiguração de valores e figuras: lugar de *separação*, a partir do qual o autor, assim como cada um dos seus colaboradores, alcança uma maturação, a consciência de si mesmo e da própria autonomia na consecução da obra; lugar de *associação* e partilha, de comunicação, pela emergência do novo, aparição surpreendente emersa dos esforços negociados entre cada pessoa implicada e que permanece unida pelo acto mesmo de criação enquanto vivência sensível e inscrição definitiva.

A organização do estúdio de animação enquanto «communauté de créateurs»⁹⁷ emerge, obviamente e no caso específico da produção de

⁹⁷ Cfr. comentário de Pierre Hébert sobre a animação de McLaren citado anteriormente..

McLaren, do contexto inicial criado pela segunda guerra mundial e pela filosofia de Grierson, no que respeita a polivalência, autonomia e cooperação entre os funcionários do *National Film Board*, mas é Norman McLaren que o transforma no lugar único e improvável que ainda é: no qual a produção não é irrevogavelmente condicionada nem pelas normas e dispositivos da profissão e da indústria, nem tampouco pela maneira pseudo-romântica que coloca o *auteur* como origem única da obra de arte, convenientemente arrumada em qualquer dos casos. No *National Film Board*, McLaren pôs o filme no próprio filme, num espaço de possibilidades em deriva, como parte de uma ligação comunicativa (como *experiência* partilhada e, por isso, comunicável), fragmento de um processo, aberto algures entre as suas referências: todas as linguagens, todos os dispositivos, todas as colaborações, todos os espectadores.

A economia de meios

A exiguidade dos meios – tanto de produção como de expressão – ajudaria na delimitação e orientação do processo criativo, levando o autor a concentrar-se naquilo que, tanto nos modos técnicos como de linguagem, é essencial. Escrevia McLaren em 1955, ano em que realizou BLINKITY BLANK:

«I certainly admit that I get a distinct pleasure from making a film out of as little as possible in the way of money, equipment and time [...] the saving grace of film is that if you strip it of all its secondary characteristics such as settings, backgrounds, properties, lighting, costuming, and even sound, leaving only the bare skeleton of the action, it is possible to hold

firmly the attention of an audience; all that is really essential is that the action be clear and artfully planned.»⁹⁸

E era com convicção que concluía:

«[...] there is a direct connection between the small budget and the experimental approach.»⁹⁹

Três anos mais tarde voltaria a propor a mesma disciplina a propósito da animação directa na película:

«The artist will find that the small scale on which he is working will force him to simplify all his shapes [...] This is a real advantage and it should be encouraged. It will force him to make his point primarily by means of the movement, action and gesture itself.»¹⁰⁰

Na demanda de um cinema ostensivamente autónomo, Norman McLaren irá levar o seu esforço até extremos insuspeitados. Antes de mais, irá promover a proximidade entre o autor e a obra, subtraindo o controle 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. O processo de codificação fílmica será, por sua vez, exaustivamente sondado e reduzido aos seus elementos mínimos. Irá, igualmente, libertá-la da

⁹⁸ Norman McLaren, 1955b.

⁹⁹ *Ibidem.*

¹⁰⁰ Norman McLaren, 1958, p.7.

imposição da narrativa e da referencialidade, fazendo-as depender da *presença* do espectador, enquanto elemento necessário ao filme:

«[...] *aujourd'hui il est amplement possible de choisir des sujets et de parcourir des routes dans l' experimentation sans éloigner le film de l'intérêt du public et, ce qui est tout aussi important, sans devoir faire en même temps un compromis créatif ou artistique*»¹⁰¹

O rigor

Tal como a exiguidade dos meios, o rigor na planificação da acção fílmica e na realização material do filme, ajudaria a evitar a experiência gratuita, inconsequente, colocando-se como condição necessária quer à exploração das possibilidades expressivas dos dispositivos quer à sua aplicação segundo estruturas de relação complexa.

McLaren procedia com minúcia, em todos os níveis, à listagem exaustiva e rigorosa de cada elemento mínimo, à conjugação e experimentação sistemática de cada um em todas as formas de articulação que prometiam poder vir a compor a substância de expressão fílmica. Evelyn Lambart afirma-o claramente:

«*Norman would shoot ten alternatives and the horrible thing was that he would want to see all the alternatives cut together. Once he'd seen it all, well then, he'd throw out what didn't work, but he was enough of a purist never to discard anything without really cutting it in and looking at it.*»¹⁰²

¹⁰¹ Norman McLaren, 1954b.

¹⁰² “Evelyn Lambart, an interview with Joan Churchill”, in Jayne Pilling (edit. por), *ibidem*.

O rigor, enquanto qualidade específica da atitude de criação de McLaren, pode ser caracterizado como tendo dois aspectos: 1) ao nível da concepção e planificação filmicas; 2) ao nível da gestão do processo criativo.

1) Ao nível da concepção e planificação filmicas.

Norman McLaren realizaria praticamente todos os seus filmes tendo por base um sistema de relações de proporção a partir do qual podia determinar a duração e a configuração dos elementos de luz que, pelo filme, seriam projectados no ecrã. Isto faria com que muitas das suas *dope-sheet*¹⁰³ tivessem o aspecto de partituras de uma espécie fascinante de linguagem. Embora, nestas, a estrutura de relações abstractas seja aparentemente óbvia, esta era a expressão de qualquer coisa que só podemos circunscrever na memória da própria experiência fisiológica do mundo por parte do autor. Orgânica, portanto.

A obra de Len Lye foi construída sobre uma abordagem semelhante. Len Lye fundou toda a sua poética sobre a análise das sensações que acompanhavam o seu quotidiano. Exercitava-se, desde muito novo, em delimitar e localizar a origem e intensidade da unidade sensitiva no seu próprio corpo. Para este autor, o movimento era tão-só a expressão daquilo que é vivo¹⁰⁴. Não deveria nunca ser entendido enquanto aspec-

¹⁰³ *Dope-sheet*: folhas de papel onde, basicamente, cada fotograma é especificado individualmente, segundo uma numeração progressiva, permitindo anotar todo o tipo de informação técnica e dramática necessária à execução ou registo do mesmo.

¹⁰⁴ Len Lye, 1984, p.41.

to formal externo, de carácter mecânico, mas como aparência da própria existência física, projectada no exterior e vista como manifestação de vida. Neste contexto, qualquer actividade artística que tivesse por projecto a busca de um modo de materialização plástica do movimento, subentenderia sempre um esforço de concentração na franja intersticial que delimita as grandes sensações, lá onde flutuam e se entrecruzam os sentidos. Seria, por isso, necessário aprender a filtrar, destringer, conjugar e a refinar sensações. Observava-se observando, tal como viria a constatar Merleau-Ponty a propósito de Cézanne.

Nesta direcção segue a proposta explícita, de Norman McLaren, em encarar a memória muscular como alternativa ao cálculo das *calibrations* na deslocação de uma forma¹⁰⁵, e o facto de, muito cedo na sua produção, ter considerado essencial o tempo passado a observar e a *sentir* o movimento das coisas vivas¹⁰⁶. O filme pôr-se-ia como laboratório de linguagem no qual poderiam ser experimentados os mecanismos das sensações, assim como o espaço definido por e entre elas, enquanto matéria-prima transformável. Considerado deste ponto de vista, e pelo tipo de estrutura que podem adoptar no discurso os elementos mínimos de significação, o filme apareceria como *expressão*, enquanto «géometrie

¹⁰⁵ Cfr. documentário ANIMATED MOTION (1976/1978). *Calibrations*: cada uma das fases que o objecto assume numa curva geométrica que corresponde à sua trajectória.

¹⁰⁶ Cfr. comentários de Norman McLaren sobre a preparação para o filme HEN HOP (1942) no documentário CREATIVE PROCESS (1990) de Donald McWilliams. Pierre Hébert irá nomear este momento da criação como ‘animation d’observation’, aplicando-o concretamente a partir do seu filme ETIENNE ET SARA (1984).

expérimentale de la vie»¹⁰⁷, espécie de notação do movimento enquanto linguagem universal; e enquanto metalinguagem, na medida em que se mostra exibindo abertamente a sua própria especificidade expressiva e a sua materialidade física. Complementar da «langage de la nature» de Marey¹⁰⁸, na qual as representações surgiriam, literalmente, como inscrições do movimento no dispositivo inventado pelo cientista a partir da situação criada pela observação. Género accidental de conhecimento e de *escrita* que poderíamos estabelecer como documento (cristalização que se faz numa dimensão exterior àquele que observa, como sintoma do objecto, emitido indirectamente a partir do real) no apelo daquele outro, errático e centrífugo, que se condensa em filme como sintoma do corpo daquele que experimenta. Conjugando-se em fronteira: ambos como possibilidades poéticas arriscadas na expectativa de sentido.

O questionamento do sentir do movimento, no espaço intersticial entre as sensações, traduzir-se-ia como «feeling between the frames»¹⁰⁹, fazendo com que o filme aparecesse como fluxo («flow»)

¹⁰⁷ André Martin, abril 1958; *in* B. Clarens, 2000, p.244-245.

¹⁰⁸ Vale a pena deixar, aqui, uma nota sobre a «linguagem da natureza» de Marey, da sua intenção de criar um regime de signos visuais capaz de fixar os ritmos vitais inacessíveis à observação directa. Tendo-o conseguido, nem por isso atingiu o domínio dos princípios que os determinam: «Déplacer n'est pas expérimenter ni savoir: ne faut-il pas déplacer les apparences?» comenta Dagognet a propósito (1987, p.47). Não basta aprender a inscrever (escrita); é necessário saber ler ou, melhor, decifrar (escrita-leitura): «S'il fallait absolument une métaphore, j'aimerais mieux comparer l'étude des sciences naturelles au travail des archéologues qui déchiffrent des inscriptions écrites dans une langue inconnue, qui essayent tour à tour plusieurs sens à chaque signe.»; cfr. E.-J. Marey, *Du mouvement dans les fonctions de la vie*, 1868, p.24, citado em Dagognet, 1987, p.48.

¹⁰⁹ Leslie Bishko, 1994.

definido a partir da pressão que, sobre o tempo, exerce a diferença formal entre imagens contíguas, alinhadas sobre a película:

«[...] le film, non comme le support enregistreur indispensable d'une image capable de mouvement, mais comme un ruban modulateur de toute durée cinématographique [...]. Le DÉFILEMENT, élément technique indifférent dans le cinéma courant, devient la base de toute reconstitution du mouvement à partir de positions successives disposés sur un ruban modulateur et le lieu de correspondances continues entre les grandeurs et les formes qui déterminent l'évolution des éléments en mouvement. Toute distance spatiale, tout écart morphologique est exprimé en durée, donc en longueur de film»¹¹⁰.

A noção de expressão permite, aqui, evitar duas ilusões complementares: a de imitação, que supõe um objecto que existiria antes do filme e do qual este seria a representação, e a de fabricação, que supõe uma intenção clara antes da execução do mesmo e da qual o filme seria a finalidade.

O rigor não depende do cumprimento de regras pré-determinadas, instituídas pela corporação, mas advém directamente do comprometimento do autor no processo: o acaso é inevitável na relação íntima com o programado, construído este sobre a previsibilidade e a verosimilhança. Só o imprevisto permite ser preciso mas inexacto e não apenas no contexto de criação próprio ao filme animado: «Tourner à l'im-

¹¹⁰ André Martin, abril 1958.

proviste, avec des modèles inconnus, dans des lieux imprévus propres à me maintenir dans un état tendu d'alerte.»¹¹¹

São inúmeros os autores que prescindem do argumento e do guião – de uma qualquer orientação narrativa – em troca de uma espécie de ‘partitura’ onde, ao mesmo tempo, tudo é minuciosamente previsto e sobre a qual é possível improvisar. É esse o caso de Hans Richter, Viking Eggeling, Lazlo Moholy-Nagy e, também, de Fernand Léger que publica um «graphique de constructions» no qual explica como o filme *BALLET MÉCANIQUE* foi dividido em «7 parties verticales traversées par des pénétrations très rapides horizontales de formes semblables»¹¹².

Para além do mais, e atendendo acima de tudo ao pragmatismo de Norman McLaren e dos seus colaboradores mais próximos, como Evelyn Lambart ou Grant Munro, esta postura teria vantagens claramente práticas, permitindo fazer um filme rigorosamente síncrono com uma música sem que esta tivesse sido escolhida antecipadamente – como foi o caso em *SPHÈRES* (1969), *NEIGHBORS* (1952), ou *PAS DE DEUX* (1967) – ou respeitar a estrutura musical ou narrativa pre-existent, como no caso dos filmes sobre canções em língua francesa. Tornaria possível, também, o trabalho em situações de extrema complexidade como aconteceu com quase todos os seus filmes. Destaca-se,

¹¹¹ Robert Bresson, [1975] 1988, p.31.

¹¹² Fernand Léger, “Ballet Mécanique”, *L'Esprit nouveau*, Paris, nº28, 1925; citado em Patrick De Haas, 1985, p.161.

no entanto, CANON (1964), um dos seus favoritos mas, também, aquele que lhe colocou mais dificuldades técnicas e que, quase, o fez desistir¹¹³.

2) Ao nível da gestão do processo criativo

No seu trabalho, McLaren parte de situações de equilíbrio fílmico equivalentes às do papel e tela brancos do pintor (nas suas palavras: «its virgin state»¹¹⁴): a continuidade insistente, reiterada, do ecrã branco ou negro que permanece. De resto, uma das suas preocupações explicitamente expressas – mais uma vez – é a de procurar e tentar manter um contacto tão próximo com o dispositivo fílmico quanto o do pintor com a tela:

«I have tried to preserve in my relationship to the film the same closeness and intimacy that exists between a painter and his canvas»¹¹⁵

Em cada filme essa parece ser uma questão essencial:

«[...] to think of maintaining my intimacy with the celluloid in some other way»¹¹⁶

E mais adiante

«Sometimes the demands of a theme dictated a technique which was remote from my stick-with-camel-hair philosophy, as in the case of the chant populaire C'EST L'AVIRON. My only hope, then was to get as close to

¹¹³ Grant Munro *in* Cecile Starr, 1995.

¹¹⁴ Norman McLaren, 1948.

¹¹⁵ Norman McLaren, *ibidem*.

¹¹⁶ Norman McLaren, *ibidem*.

the technical mechanism as possible and thoroughly exploit the intimacy – in this case with the zoom stand, shutter and wind-back possibilities of an animation camera. But, on the whole, themes incompatible with the camel-hair approach were avoided.»¹¹⁷

McLaren tinha consciência da força com que a máquina imprime a sua presença naquilo que realiza. Como forma de recuperar dela a autoria do seu filme, era com empenho que mantinha um espaço de possibilidades aberto a soluções poéticas libertadas pelo erro e pelo imprevisível. Ainda que planificada com rigor, a intenção original do projecto era, muitas vezes, esquecida em função de resultados mais interessantes, prometidos por qualquer material ou acção fortuita. É conhecida a origem dos contornos em branco nas figuras nos seus primeiros filmes desenhados directamente na película¹¹⁸ assim como os precalços com a poeira na realização de *BEGONE DULL CARE* (1949)¹¹⁹. A propósito destes últimos, conta Evelyn Lambart:

«À un moment donné, nous étions désespérés car la poussière dans la pièce était insoutenable, mais McLaren ne voulait pas l'éliminer parce qu'elle pouvait créer des traces intéressantes sur la pellicule. Ainsi, nous avons tenté de faire encore plus de poussière. Puis McLaren découvrit que le projecteur grattait la pellicule, alors il utilisa aussi cet inconvénient pour créer de nouveaux signes»

¹¹⁷ Norman McLaren, *ibidem*.

¹¹⁸ Entrevista com Norman McLaren conduzida por Janick Beaulieu, Gilles Blain, Léo Bonneville e Patrick Schupp, 1975.

¹¹⁹ Evelyn Lambart, 1962, 8 pp., cit. in A. Bastiancich, 1997, p.171-175. Ver, igualmente, Evelyn Lambart, in May Ebbitt Cutler, 1965; e, também, “Evelyn Lambart, an interview with Joan Churchill”, in Jayne Pilling 1992, p.30-32.

e ainda:

«Begone Dull Care was a highly inventive film and one of our favourites. We had two moviolas set up so that the film ran from the first machine about twenty feet and then run through the next one until it came back to the start where it was wound up. We would put wet acrylic paint on the film, starting at the moviola one. Then we would run along and jump on the floor at different places so that the dust would come up. The dust was sort of oily and when it landed on the film the paint would withdraw from it, creating a very interesting pattern. We did this in a way that we had of rhythm going. Another time we shook the film out of the window to pick up some of the dirt from Spark Street... all these shots are in the film.»¹²⁰

Ainda sobre este filme, Evelyn Lambart acrescenta:

«Les couleurs étaient appliquées en bandes, en taches, en trames, en utilisant n'importe quel matériel à portée de main, [...] en faisant courir un peigne à dents fines sur la teinte encore mouillée, on obtenait un résultat intéressant, [...] tout matériel qui promettait des résultats intéressants était utilisé, sans que l'on s'occupe de sa finalité originale.»¹²¹

Como se disse anteriormente, a máquina caracteriza-se pelo esquema técnico subjacente na sua fiabilidade. Este pressupõe um conjunto previsto de possibilidades e, estas, condicionam o resultado da sua produção. Transformando os incidentes, erros e limitações técnicas em fonte de novas possibilidades expressivas, o autor obriga o aparelho a uma descontextualização que lhe altera o modo de existência e, em consequência, o faz derivar. É desse modo que colmata o vazio entre

¹²⁰ Jayne Pilling, 1992, p.30-32.

¹²¹ Evelyn Lambart in M.E. Cutler, 1965, citada em Alfio Bastiancich, 1997, p.70.

domínios da compreensão até aí separados; que estabelece o contacto entre campos do saber e da acção humanas habitualmente mantidos à parte; que promove a proximidade entre si e a realidade, suscitando o ‘efeito de conhecimento’ althusseriano.

Um outro autor, o realizador checo Jan Svankmajer, sendo apelidado por uma entrevistadora como o alquimista do filme, dados os modos pelos quais combina procedimentos técnicos, responde: “Yes, alchemy is about trying to connect things that you cannot connect, that are “un-connectable”. Poetry is a parallel for alchemy, and alchemy is a parallel for poetry”»¹²².

É interessante a tarefa que este autor checo reserva ao guião. No prefácio do livro onde é publicado o guião da longa-metragem FAUST (1994), aquele autor esclarece:

«When making each of my films I have always considered the most essential thing to be that the “circumstances”, whether internal or external, force the “table version” of the script to be abandoned. If you live with your film – by which I mean that you are with it 24 hours a day, that you go to sleep with it and wake up with it, a state which tends to set in on the first day of shooting – then it is natural that your subconscious starts to influence the film’s reality and viceversa. In this state – a sort of trance (affecting both us and the surrounding reality) – a written script is normally of no use at all. You have to start again. You change the size of shots and camera angles, but also the movements of the actors, and here new, unexpected, “unplanned” pictures begin to creep into the script, and into the concept of the

¹²² Wendy Jackson, 1997.

film. These are the products of our subconscious, which opens and begins to demolish the “rational” construction of the script and its “planned” ideas.

And so suddenly and inadvertently you find you are making a film you do not know, although you are its only author. However, this adventure of the imagination, which makes both dramaturges and producers despair, is what truly makes the film a “real statment”, rather than a construction of ideas or an aestheticised form. I have always preferred this “chaotic” but authentic creative process to the perfectly written screenplay which requires only professional realisation. The “awkwardnesses and dramaturgical mistakes” and “unprofessionality” of this path are then outweighed by the authenticity of the experience.»¹²³

De algum modo, parece evidente que o guião do filme não teria nunca existência poética válida e, ao mesmo tempo, independente do próprio facto fílmico. A possibilidade de sobrevivência do guião, enquanto documento, procede do sucesso do filme que dele depende. Ora, este vive numa dimensão espaço-temporal incindível, emersa de um aparelho complexo que só tem existência pelo filme e através dele. Um aparelho que não se mostra totalmente em cada filme mas que cada filme faria vacilar. O processo que leva ao filme tem, por isso, carácter exploratório: pelo que o guião seria o mapa do trajecto, um dispositivo que *abre* para o decurso da viagem e sobre o qual é necessário improvisar, tentear, já que o ponto de chegada do processo não é perceptível no seu início. Neste contexto, e ainda que a sua reflexão se restrinja ao documentário, as questões que Van Der Keuken levanta sobre a importância do guião são incortornáveis:

¹²³ Jan Svankmajer, 1996, p.v-vi.

«[...] where do you put the statement, the argument of your film, in relation to the purely sensory energy you aspire to if you notice that without the argument, you can not find a montage form in which the energy is effective? How can you make time, movement and framing the subject of your movie, how can you approach them musically and graphically without lapsing into impressionistic frivolity? How can you create an autonomous composition that nevertheless makes a statement about reality? How can you evoke a physically perceived three-dimensional space on a flat surface? How does a text enter into this entity and how clear does it become if a political dimension is added to your worldview? What discrepancies are there between the text and the entire composition of visual signs? If an actor comes in, how does he speak? How does he move? What kind of position does he assume? And if, with all of that, a story should develop, does it remain on the surface of the film or is it concealed underneath? Does it exist in formal fragments of narrative or is it projected from the holes, the missing images of the film?»¹²⁴

O improviso permite a adequação e a abertura ao que antes não se sabia. A descoberta mostra-se generosa enquanto conhecimento pertencente a um género diferente: abre, por diferença, para um sentido antes improvável num tipo de conhecimento diverso que obriga a uma experimentação tacteada e à suspensão (condicional) do processo de pesquisa até aí seguido:

«Telle serait la double vie de toute recherche, son double plaisir ou sa double tâche: ne pas perdre la patience de la méthode, la longue durée de l'idée fixe, l'obstination des soucis prédominants, la rigueur des choses pertinentes; ne pas perdre non plus l'impatience ou l'impertinence des choses fortuites, le temps bref des trouvailles, l'imprévu des rencontres, voire des accidents de parcours. Tâche paradoxale, difficile à tenir par ses deux bouts – ses deux temporalités – contradictoires. Temps pour explorer la voie royale,

¹²⁴ Johan Van Der Keuken, 1989-1990.

temps pour scruter les bas-côtés. Les temps les plus intenses étant probablement ceux où l'appel du bas-côté nous fait changer de voie royale, ou plutôt nous la fait découvrir pour ce qu'elle était déjà, que nous ne comprenions pas encore. À ce moment, la désorientation de l'accidentel fait apparaître la substance même du parcours, son orientation la plus fondamentale.»¹²⁵

Um outro autor, Jean-François Laguionie, acrescentaria:

«J'ai beaucoup de mal à m'insérer dans un cadre, je ne peux pas respecter un plan de travail. Il y a une telle part d'improvisation dans l'animation du papier découpé! Cette improvisation a besoin d'une certaine disponibilité d'esprit et c'est ce que le dessin animé ne permet pas, c'est pourquoi je n'aime pas beaucoup le dessin animé.»¹²⁶

E ainda

«Pour le voyage des deux personnages de "La Traversée..."¹²⁷, au début c'est vraiment un journal de bord, jour après jour, pour donner l'impression que ce voyage a vraiment eu lieu; comme les journaux de bord de tous les navigateurs qui font des traversées! Je m'étais inspiré d'un ou deux récits d'un personnage qui s'était perdu dans la tempête et qui avait dû rejoindre l'Amérique dans les glaces, il s'appellait Howard Blackburn. À partir de là je me suis mis à délirer complètement et le film s'étant étalé pour deux ans, je ne pouvais pas rester [...] deux ans sur la même histoire! Alors au lieu d'avoir une histoire de béton écrite d'une façon très précise avec un scénario et un découpage, je me suis arrangé pour pouvoir improviser à mesure que le film avançait. Il y avait un fil conducteur et puis les personnages vieillissaient. Naturellement, moi aussi au même temps qu'eux et le voyage se faisait de cette façon-là! Pendant quelques mois, je travaillais

¹²⁵ Cfr. Georges Didi-Huberman, 1998, p.10.

¹²⁶ Jean-François Laguionie, (entrevista c/), 1985, p.30-31.

¹²⁷ LA TRAVERSÉE DE L'ATLANTIQUE À LA RAME (1978), realizado em "papel recortado" por Jean-François Laguionie, com a duração de 25 minutos; recebeu o primeiro prémio do festival internacional de Ottawa, Canadá, em 1980.

sur une tempête, après sur les glaces, le calme plat, etc. C'était pour moi la façon plus agréable de travailler.»¹²⁸

Pelo que o filme se apresentaria como ocasião única, acesso, possibilidade de poder experimentar em si mesmo os sobressaltos do processo, como uma viagem. A criação estaria não no modo de articulação dos elementos significantes que há-de constituir um qualquer discurso fílmico mas na criação da própria – para si, autor – possibilidade de fazer (experimentar) um filme como passagem para outro de si mesmo, na apropriação de uma humanidade não imediatamente acessível em si mesmo, em outrem e nas coisas do mundo.

No conjunto da obra fílmica, a invenção de novos processos não poderia, assim, ser separada dos próprios filmes já que aquilo que percebemos no ecrã não é senão a ‘pele’ de uma existência que não tem outros meios para ocorrer. A obra estaria, por isso e também, no processo que leva ao filme, tomado este como percurso, constatação, registo e prova da descoberta:

«Il [McLaren] élabore une technique et il commence à s'en servir, en la développant durant l'élaboration du film qui, une fois terminé, devient un ensemble d'information technique et d'expérience. Tout ceci peut fournir le point de départ pour un autre film, mais le plus souvent ce sont quelques découvertes dues au hasard qui ouvrent un champ de recherche complètement neuf. Le nouveau film peut commencer de ce point et utiliser des méthodes relatives, mais différentes.»¹²⁹

¹²⁸ Cfr. Jean-François LAGUIONIE, op. cit.

¹²⁹ Evelyn Lambart, 1962; cit. in Alfio Bastiancich, *Norman McLaren*, p.171.

E ainda:

«Je ne pense pas que nous ayons jamais fait deux films avec une technique identique [...] Presque tout notre travail s'effectuait à titre expérimental [...] Nous n'avons pratiquement jamais travaillé d'après un scénario établi, nous efforçant toujours le développement de l'histoire aussi flexible que possible afin de nous permettre d'inclure toute bonne idée qui pouvait surgir à mesure que nous expérimentons une nouvelle technique»¹³⁰

Um filme estabelece, assim, com o seu próprio contexto, com o contexto do filme anterior e com o do próximo – com toda a obra – uma relação de familiaridade que anula cada um como objecto isolado, valendo por si. O conjunto da obra faz com que o processo de construção de cada uma das suas partes apareça como o ser de um sentido poético que se realiza segundo a casualidade das suas ocorrências. Pelo que cada filme apareceria como uma pesquisa posicionada sobre a verdade dos seus próprios meios, que actualiza localmente e da qual é, apenas, um apontamento finito. Os meios não poderiam estar subordinados aos fins porque os meios são 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.

Também aqui, do outro lado do filme, no lado de quem o faz por oposição a quem o vê, a perfeição dessa espécie de linguagem, parece consistir na *facilidade* com que ela corresponde à transformação de

¹³⁰ Evelyn Lambart, *Séquences*, 1975, p.131.

uma coisa noutra coisa. Não é estranho que o objecto de cada filme transcenda, por isso, os limites do guião inicial.

Ao apresentar-se como aspecto efêmero da sensibilidade alterada do autor, marca da passagem do mundo no corpo daquele que o faz, e deste no mundo, feito à mão, ao encontro da sensibilidade modificada do espectador, onde é recomposto e finalmente acontece, o filme animado coloca-se num espaço expressivo que é, simultaneamente, *prévio* e *posterior* em relação a todas as disposições convencionais que o processo vem acumulando, questionando não só a racionalidade do espaço e do tempo enquanto categorias que se propõem pelas configurações gráficas e de duração dos objectos, acções e contextos tornados presentes, como a racionalidade dos discursos e esquemas nos quais aqueles se justificam. E fá-lo a partir do questionamento do próprio dispositivo técnico, no seio da sua funcionalidade enquanto prótese do seu corpo inerme.

Muito mais que uma técnica ou uma arte (quer no sentido iluminista como no sentido romântico), penso que a animação é uma atitude estética, no sentido da etimologia deste último termo. Talvez a única na era da produção e reproductibilidade técnica da imagem. Perfeitamente adequada aos meios técnicos do nosso tempo.

A animação corresponde à atitude que parte dos dispositivos técnicos para, simultaneamente, fazer a ligação entre a realidade física, enquanto ferramenta de investigação espaço-temporal, e a realidade histórica, aquela que advém do texto escrito, que transformou imagens

mentais da realidade em linhas compostas por palavras, do qual as máquinas são a materialização (particularmente do texto científico). Pelo gesto da mão, pela manipulação quer das linguagens quer dos dispositivos, o animador (re)apropriar-se-ia tanto da sensibilidade (no acesso ao real) como da instrumentalidade da máquina, enquanto objecto social, humano, modificador da relação que mantemos com a realidade. A experiência poética aparece a partir do prazer de experimentar esses novos afectos, ser afectado e afectar:

*«Un poème est un acte de langage qui n'a lieu qu'une fois et qui recommence sans cesse. Parce qu'il fait du sujet. N'arrête pas de faire du sujet. De vous. Quand il est une activité, pas un produit.»*¹³¹

¹³¹ Henri Meschonnic, *Manifeste pour un parti du rythme*, août/novembre 1999, www.twics.com/~berlol/mescho2.htm

II

POÉTICA (MANIPULAÇÕES)

DINAMIZAÇÃO DO ESPAÇO¹³²

«Bâtis ton film sur du blanc, sur le silence et l'immobilité»

Robert Bresson¹³³

Como acontecimento, tomados em si mesmos, todos os filmes proporcionam a percepção de mudanças no tempo que o espectador interpreta, visualmente, como movimento. Essa é a sua principal característica e a mais evidente.

Tendo como quadro de referência os modos de codificação que compreendem também o filme fotográfico, McLaren afirma:

«[...] *it is impossible to have a film in which the mobile elements have been dropped and only the basic elements remain. There must be movement somewhere, somehow. If what is in front of the camera doesn't move, then the camera itself has to move; it will usually go through motions rather like the movements of the eyeballs and the mind when confronted with static material; or the film will dissolve and cut to other static scenes, a process very unlike anything we usually experience visually in the world around us, but which is remarkably like the mental processes of letting ones thoughts drift, or suddenly switching to other thoughts. In other words, it is the mobile ele-*

¹³² Erwin Panofsky, 1996, p.93.

¹³³ Robert Bresson, [1975] 1988, p.137.

*ment of the visuals that counts; it is the motion that speaks to us, not the image.»*¹³⁴

De resto, sintomaticamente, as expressões inglesas correntes, para cinema, ainda permanecem sendo ‘movies’ ou ‘moving pictures’.

Na construção da ilusão fílmica de movimento, o filme integra – obrigatoriamente – não apenas o espaço e o tempo mas a ligação incindível que, nele, os une. A relação formal entre as imagens que, no ecrã e no tempo, se sucedem umas às outras, funciona como elemento essencial para a percepção de movimento aparente enquanto estrutura significativa, material, sem a qual a ilusão não poderá acontecer. As possibilidades poéticas únicas e específicas do cinema seriam, assim, determinadas a partir de uma *especialização do tempo* e, paralelamente, por uma *dinamização do espaço*¹³⁵.

Sobre esta última – especificamente de como o filme animado se manifesta enquanto experiência temporal – tratarei de imediato. No próximo subcapítulo serão abordadas as modalidades visuais e tácteis pelas quais o filme *aparece*.

¹³⁴ Cfr. Norman McLaren, 1988, p.3.

¹³⁵ Erwin Panofsky, 1996, p.93.

MANIPULAÇÃO DA RELAÇÃO DE DESCONTINUIDADE/CONTINUIDADE

Sobre alguns entre os primeiros filmes produzidos pelos Estúdios Disney, Erwin Panofsky teve a percepção de alguma coisa que podemos identificar como sendo apanágio de todos os filmes animados:

«[...] *la fantastica indipendenza dalle leggi di natura dà loro il potere di integrare spazio e tempo com una tale perfezione da rendere quasi interscambiabili le esperienze spaziali e temporali della vista e dell'udito.*»¹³⁶

A independência a que Panofsky se refere é aquela que suspende o funcionamento automático da máquina de filmar e o coloca – ou mesmo a ela toda – como inútil; que, por isso, liberta o filme da sujeição ao registo fotográfico das aparências e à consequente configuração dos comportamentos dos objectos naturais em sequências de 24 fotogramas por segundo, que todos reconhecemos como comuns e previsíveis; que atribui ao autor tanto a delimitação material do fotograma na sucessão temporal, quanto os elementos gráficos que o compõem. Que, finalmente, assume a imagem – fotográfica ou não – por aquilo que é, um elaborado feito de linhas (traços que podem ir do ponto à sucessão de pontos) articulado sobre uma superfície:

¹³⁶ Erwin Panofsky, 1996, p.104.

«In the world of creatures consisting only of lines the only impossible things are those which cannot be drawn.»¹³⁷

Neste tipo de práticas, a manipulação gráfica – implicada na elaboração de cada imagem – não se esgota obviamente na fotografia, tomada não apenas como ferramenta de registo gráfico mas, também, enquanto linguagem de representação do real fundada na Perspectiva. Ao chamar a si a elaboração não só do fotograma mas da imagem que ele contém, o autor acede literalmente a *todos* os modos de codificação gráfica. O filme passa a fazer-se, muitas vezes, pela tensão que procede do conflito entre os vários modos de codificação – tomados do ponto de vista dos processos de construção da significação e das expectativas de comunicação que prometem – e entre estes e as limitações impostas pelo dispositivo técnico, como veremos quando abordarmos o filme sob o aspecto da sua textura dinâmica.

Assim, no contexto das práticas do cinema de animação, é possível afirmar que a elaboração do filme decorre de uma posição que, simultaneamente, é crítica quanto à instrumentalidade do dispositivo fílmico convencional e que funciona na expectativa da experiência interpretativa de recepção do espectador, lugar onde aquele irá manifestar-se enquanto tal: a partir da relação estabelecida entre aquilo que é projectado no ecrã e o funcionamento dos mecanismos psico-fisiológicos de visão daquele que vê. Tal como um compositor que concebe uma

¹³⁷ Bela Balasz, [1945] 1970, citado em John Canemaker, [1991] 1996, p.103.

peça musical não apenas para o seu instrumento, mas para que, nele, aspectos que ainda permanecem pressentidos possam obter expressão. Essa é a medida da independência deste tipo de práticas fílmicas.

Duração fílmica

Tanto a experiência do autor quanto a do espectador são vividas como *duração* (Bazin inspirado em Bergson). O filme, no seu todo, pressupõe dois tipos de duração enquanto experiência. Para o autor: durante a fase de produção, pela elaboração quer das condições que levam à experiência quer desta em si mesma, como processo. Durante a projecção do filme, enquanto facto fílmico: para o espectador e pelo espectador. No processo, o autor assume-se também como um espectador especial, com um lado de si voltado para a memória do processo que levou ao filme e um outro, expectante, que reage a partir dele pela experiência de fruição, procurando *perceber* mais.

Para quem vê, a dimensão temporal de qualquer filme manifesta-se como um suceder de perturbações e transformações interpretadas como acontecimentos espaciais. Para o autor do filme animado, este emerge como experiência de duração concreta através do modo pelo qual se vai construindo materialmente, pelo progressivo pôr em sucessão das imagens, ao mesmo tempo que, enquanto criador, nele se vai inscrevendo fisiologicamente, através do gesto.

A descontinuidade fílmica que advém da sucessão linear de imagens distintas no tempo não é apenas específica do filme animado mas

integra a singularidade do facto fílmico em geral. Contudo, como se disse anteriormente, o autor do filme fotográfico não tem acesso ao fotograma no momento da elaboração da imagem, que depende de procedimentos automáticos considerados como comuns. A manipulação do fotograma, enquanto elemento material – como continente e conteúdo, é específica apenas das práticas do cinema de animação. A elaboração de qualquer filme exige, ainda, a *montagem* no tempo de fragmentos que supõem já sequências de fotogramas, a fim de que o espectador possa ter a ilusão de *continuidade*, isto é, a sucessão de episódios que proporcionam a experiência de uma duração contínua e que fazem com que o filme seja tomado como *unidade*.

Diferentemente, ao nível da sua factura, a realização de um filme animado parte sempre da noção e concepção do fotograma enquanto unidade mínima, material, individualizada, manipulável, da composição sequencial e descontínua das imagens na película (ou na *time-line* do programa digital). O filme animado pressupõe, assim, a existência – absolutamente arbitrária – de dois tipos de manipulação da relação de descontinuidade/continuidade fílmica: uma que sequencializa e justapõe segmentos de discurso, habitualmente denominados *plano*; outra, que lhe é própria, e que sequencializa e justapõe fragmentos mínimos de filme, habitualmente denominados *fotograma* ou *imagem*. Ambas são procedimentos materiais que asseguram a ilusão de continuidade: a primeira é absolutamente perceptível para o espectador; a segunda não.

Instante

O que é, em si, cada uma das imagens que compõe a sequência do filme animado? O que é que deve ser procurado na elaboração de cada uma? O que é que cada uma delas pode dizer do filme e do seu autor?

A impressão final, que advém da projecção da película no ecrã, não é apenas de movimento mas de um *certo* movimento, como se disse. É a diferença gráfica entre cada duas imagens que, na sucessão regular das imagens no tempo, produz a impressão de movimento. Mas, de que modo poderemos definir a quantidade e a qualidade dessa diferença? Como será possível planear os movimentos de modo a que as formas estejam em determinadas posições no tempo certo? Pior: como poderemos determinar o carácter ou a força dramática que devem libertar-se de um movimento, ou conjunto de movimentos, num momento preciso do filme?

Na realização de um filme animado, qualquer que seja a técnica utilizada, as sequências de imagens – os planos – são pensadas (e *sentidas*) não como sucessão de quadros fixos no tempo, mas como *funções*, no sentido geométrico do termo. Fundamentalmente, o animador controla as curvas determinadas por duas axiologias compostas, a saber, a quantidade e a qualidade de duas variáveis no tempo: a deslocação e a transformação dos elementos gráficos/visuais enquanto configurações de luz, bidimensionais – por serem rebatidas na superfície (futura) do ecrã – 24 vezes por segundo. Pelo que cada imagem, na sequência de

imagens, seria apenas a resultante da confluência de uma série de valores obtidos pelo cruzamento de relações de relações. Porque é que estabeleço duas possibilidades para o tipo de controle: pensar e sentir? Há uma afirmação interessante do pintor Júlio Pomar que – no contexto específico da pintura – sublinha o segundo elemento na dualidade deste conceito de ‘controle’:

*«Pintar um quadro é como um trapezista no ar que se movimenta o melhor que pode e sabe, mas não dispõe materialmente, de condições para estar a cifrar num papel ou na memória as fórmulas matemáticas das curvas que deve descrever, para executar o seu trabalho e terminar inteiro.»*¹³⁸

Os modos de fazer que se incluem nas práticas tradicionais do cinema de animação pressupõem, numa fase inicial, este tipo de cálculos. O animador deve ter consciência das forças que, no mundo físico, fazem variar o movimento dos corpos para que, no ecrã, as acções possam ser credíveis:

*«Our animation [a dos estúdios de Walt Disney] differs from anyone else's because it is believable. Things have weight and the characters have muscles and we're giving the illusion of reality»*¹³⁹

Contudo, a execução da série de imagens decorre de muito mais que a simples sujeição às leis da cinética e da dinâmica. O mesmo animador, Milt Kahl, que dirigiu a equipa de animação de BAMBÍ (1942) depois da experiência que adquiriu animando (com Eric Larson) os

¹³⁸ Júlio Pomar em Helena Vaz da Silva, 1980, p.71.

¹³⁹ Milt Kahl em Richard Williams, 2001, p.5.

animais da floresta em SNOW WHITE AND THE SEVEN DWARFS (1937), quando confrontado por alguém interessado em conhecer melhor os cálculos e detalhes técnicos da elaboração e composição de um movimento específico, afirmaria peremptoriamente:

*«That's the wrong way to look at it! Don't think of it like that! I just concentrated on giving the performance – that's what's important! The play's the thing. You'll get all tangled up if you think of it in a technical way!»*¹⁴⁰

Atitude muito próxima da de Caroline Leaf, autora de THE STREET (1976) e de BETWEEN TWO SISTERS (1990) que, quando inquirida sobre o modo segundo o qual calcularia o *timing* dos movimentos nos seus filmes, responde o seguinte:

*«I don't think about it too much. I sit at my animation table, and I'm acting; I look in the mirror and see what something looks like. Or... I imagine, for instance, how it would look if someone's puzzled and how long it is going to take. I don't know how to make things walk very easily... So what I would do is to walk back and forth in my room and see what it felt like. It's more what it feels like than what it looks like.»*¹⁴¹

Embora tendo – declaradamente – motivações e objectivos diferentes, tanto uma como a outra são atitudes muito próximas da que Norman McLaren propunha relativamente ao controle das *calibrations* na sequência fílmica das imagens animadas. Ou da ‘arte cinestésica’ de Len

¹⁴⁰ Milt Kahl em Richard Williams, 2001, p.9.

¹⁴¹ Caroline Leaf in “Talking with Caroline Leaf”, by Talia Schenkel, in Jayne PILLING, 1992, p.43; publicado, inicialmente, em *Film Library Quarterly*, vol.10, n°182, 1977.

Lye¹⁴². Obviamente, os elementos e modos de codificação necessários à composição do movimento interessam tanto uns como outros. Abordaremos novamente este aspecto no final do próximo subcapítulo.

É interessante notar, contudo, como esta atitude – da parte de animadores que conquistaram o grau máximo de excelência e de reconhecimento por parte dos seus pares num contexto industrial e, portanto, dependente de modos muito restringidos, segundo regras de significação extremamente codificadas – coloca concretamente a origem da produção no corpo do animador (de forma semelhante à do actor) fazendo derivar para outros contextos (o da presença efectiva do corpo) o valor de mestria técnica pela qual a mesma se orienta. Situação paradoxal que parece exigir alguma perversão – a exigência da presença fisiológica do sujeito como origem do discurso fílmico em *todo* o cinema de animação – como condição necessária.

De resto, e mais uma vez, é também possível estabelecer alguma proximidade com a música, simultaneamente enquanto modo de codificação e enquanto arte performativa. Um executante, tal como o equilibrista do exemplo de Júlio Pomar, não tem tempo para calcular todas as relações – melódicas, harmónicas, rítmicas – que cada som (correspondente a uma nota musical) estabelece com o precedente, o sequente e o simultâneo. Dificilmente poderia interpretar o que quer que fosse nessas circunstâncias. Nem tampouco esse é o modo de trabalhar de um

¹⁴² Cfr. Len Lye, “The art that moves”, 1964; in Len Lye, 1984, pp.78-87; transcrito nesta tese em “Anexos”.

compositor. Compõe compondo, tal como o equilibrista avança avançando. Para qualquer ouvinte experimentado é, contudo, manifesta a sua competência técnica. Todos temos consciência de que quem compõe, tal como quem executa uma peça musical, suportou longos anos de aprendizagem e de treino, tendo interiorizado – também de modo analítico e sistemático – o conjunto de elementos e modos de articulação que constitui o corpo de formas expressivas da *sua* linguagem.

Na elaboração de um filme animado – qualquer que seja a abordagem – a composição do movimento segundo uma *certa* série sequencial de imagens, pressupõe um conhecimento que é, simultaneamente, empírico e extremamente codificado. A equipa de animadores de BAMBÍ, estudou presencialmente os movimentos reais de veados, coelhos e outros animais; experimentou sistematicamente e apurou modos de codificação, altamente sofisticados, no esforço de os representar e recriar. Norman McLaren passou dias inteiros a observar galinhas e a desenhá-las em posições diferentes antes da realização de HEN HOP (1942), embora o seu objectivo não fosse o de representar o seu movimento, como uma qualidade especial das galinhas, mas o de manifestar aquilo que, em nós, somos capazes de reconhecer como sendo delas. Posição próxima da de Len Lye que se esforçava, incessantemente, por localizar no seu próprio corpo a sensação produzida pelo movimento e aparência de, por exemplo, um gato a espreguiçar-se; pelo frisar da superfície de um charco feito pela chuva no alto de uma colina

(aspectos que fazem lembrar a análise de sensações – o ‘sensacionismo’ – do nosso Fernando Pessoa):

«I, myself, eventually came to look at the way things moved mainly to try to feel movement, and only feel it. This is what dancers do; but instead, I wanted to put the feeling of a figure of motion outside of myself to see what I'd got. I came to realize that this feeling had to come out of myself, not out of streams, swaying grasses, soaring birds; so, instead of sketching lines and accents described by things in motion, I now tried to tie and plait their particular motion characteristics into my sinews – to attach an inner kind of echo of them to my bones.»¹⁴³

Evidentemente e mais uma vez, os objectivos destes dois autores não são idênticos àqueles que os primeiros buscam na composição das imagens animadas. Se uns, enquanto autores – autónomos no processo poético, procuravam delimitar e questionar as relações entre as possibilidades expressivas do inteiro dispositivo fílmico e a realidade que presentem e os afecta, os animadores dos Estúdios de Walt Disney (ainda) buscam claramente a excelência técnica, exibindo competência e perícia num certo modo de codificação fílmica que (ainda) tem motivações de espectacularidade e de entretenimento imediatos. Obviamente, tanto uns como outros procuravam ver e ouvir melhor, sentir mais, tentando ampliar e transformar experiências imperceptíveis numa série de apreensões conscientes.

¹⁴³ Len Lye, “The Art That Moves”, [1964], in Len Lye, 1984, p.82; transcrito em “Anexos”, nesta tese.

Na base do trabalho do animador, quaisquer que sejam as suas opções, tanto no quadro da relação referencial da imagem como no contexto – em expansão – das formas expressivas disponíveis, está o modo como manipula a diferença entre as imagens.

Na elaboração de um filme animado, o autor parte do conjunto definido pelas dimensões da sua própria materialidade sem as cindir. Tenta aproximar o filme de si mesmo enquanto meio específico. Questiona os modos convencionais de construção gráfica da imagem, assumindo as suas partes elementares mas sujeitando-as à modelação no tempo. Assume este último como materialidade plástica, susceptível de ser modelada. Finalmente, revê o dispositivo em função das margens da presença que o filme pode assumir: é a partir das franjas, como promessa de presença, que o filme se vai afirmando enquanto entidade que diz alguma coisa sobre si, sobre a linguagem como um todo e sobre o mundo.

O filme é puro acontecimento no tempo, sem objecto delimitado e delimitável no espaço. O intervalo, que separa as imagens, manifesta-se na passagem de uma coisa para outra coisa. Pelo que o intervalo é a presença de uma diferença. O filme corresponde, por isso, a uma sucessão de imagens que se *subtraem* para, de si, apenas deixarem aquilo que perturba e modifica um equilíbrio que se vai construindo e manifestando sem existência material própria. Só a diferença na sucessão interessa enquanto presença. É este saber específico que conduz o trabalho do autor no filme animado.

O intervalo entre imagens *é* o instante; este não *é* aquilo que o ‘rodeia’ e separa do instante seguinte. O ‘vazio’ do intervalo precisa de ser limitado por tempo *preenchido*. Essa *é* a função das imagens que o delimitam. Aquilo que delimita e modela o instante *é* uma imagem anterior e uma imagem posterior. O intervalo, o ‘interstício’¹⁴⁴ de McLaren, corresponde à diferença formal e de tempo na *passagem* de uma para a outra imagem. Imagens que não têm outro valor senão o de uma *certa* delimitação espacial daquele: a diferença gráfica entre cada duas imagens consecutivas que delimitam, no tempo, o espaço negro do ecrã, sem informação, assumido na sua duração, provocado pelo movimento do obturador e que permite quer a substituição de uma pela imagem parada seguinte, quer a inteira percepção psico-fisiológica do movimento fílmico. Imaterial, portanto. O filme animado corresponde a uma sucessão de instantes imateriais mas absolutamente diferentes entre si, que se definem pelo suceder de diferenças gráficas entre imagens. O autor do filme animado modela, portanto, os instantes do seu filme. Manipula o equilíbrio entre as transformações: o espaço temporaliza-se na sucessão dos instantes e a obra *aparece*.

As imagens, tomadas individualmente, são, por isso e apenas, o veículo da visibilidade e não o que *é* visto. O que *é* percebido *é* o *entre-dois* de uma relação de diferença entre duas imagens contíguas na sequência de imagens.

¹⁴⁴ Ver, mais adiante, parágrafo “Desenhar, em imagem animada”.

Se a percepção do tempo, enquanto duração, advém da sucessão de instantes, a percepção de movimento decorre de mais que isso: corresponde à *qualidade* da passagem entre as imagens. Ou melhor: como relação que se vai definindo, na sucessão, pela qualidade de cada uma das passagens – que separa cada duas imagens contíguas – quando oposta à anterior e à seguinte. De uma passagem para outra passagem; de uma relação para outra relação, numa sucessão de relações que é interpretada como *um certo tipo de movimento*. Depende, por isso e em simultâneo, da manipulação da relação de descontinuidade/continuidade formal entre a configuração gráfica de cada duas imagens e, também, do seu aparecimento/desaparecimento regular na projecção fílmica.

MOVIMENTO

«All of a sudden it hit me – if there was such a thing as composing music, there could be such a thing as composing motion. After all, there are melodic figures, why can't there be figures of motion?»

Len Lye

Manipulação da composição de movimento

Ao nível da sua estrutura elementar, o filme caracteriza-se pela sua descontinuidade, como vimos. E, como também já observamos, a percepção do movimento – como continuidade no tempo – é o seu aspecto mais evidente. Assim, pela manipulação da relação de descontinuidade/continuidade formal entre as imagens, o trabalho do animador traduz-se na construção de uma experiência de duração que pode ir da impressão de «fluidez e de continuidade até à de completa fragmentação»¹⁴⁵. No contexto assim definido – e de acordo também com Pierre Hébert – a manipulação da composição de movimento seria orientada segundo um eixo que, de um lado, teria como referência as leis da física clássica, que governam o comportamento das coisas do mundo que reconhecemos e que povoam a nossa experiência de vida; e que, do outro, teria a própria essência do fílmico quando o autor decide assumir

¹⁴⁵ Leslie Bishko, 1994; a tradução é minha.

completamente a descontinuidade, não só material como fundamental, subjacente a todos os modos de codificação disponíveis:

«En ce qui concerne la manipulation de la représentation du mouvement, à un pôle il y a les lois physiques du mouvement réel que l'on peut schématiser ou falsifier plus ou moins, ou écarter totalement, et à l'autre pôle l'abîme des métamorphoses où il n'est plus question même des lois de la physique, ni du respect de la substantialité des formes et de l'espace.»¹⁴⁶

Como consequência, do mesmo modo que a 'boa' prática do cinema não coincide com o conjunto de todas as suas práticas, também a 'boa' animação não compreenderia todas as possibilidades que integram a substância expressiva do filme animado:

«Depuis que j'exerce ce métier, je n'ai jamais pu vraiment me résoudre à adopter les critères couramment utilisés pour juger d'une bonne ou mauvaise animation, c'est-à-dire l'adéquation à une notion idéale du mouvement qui résulte dans une stylisation assez voisine de ce qui se pratique par exemple dans le domaine de la danse. On juge alors en terme de fluidité, d'enchaînements harmonieux, d'accentuation des impacts, de timing, de rythme etc. Je ne veux pas prétendre que ces critères soient sans fondement, ils s'appuient en fait sur l'observation véritable de la réalité et même sur une vision scientifique du mouvement (les lois de Newton, etc). Mais il s'agit d'une voie un peu étroite et le travail de l'animateur me semble pouvoir déborder de ce cadre conceptuel et s'engendrer dans un processus plus profond et plus complexe. J'en suis donc arrivé à plutôt comprendre mon travail d'animateur en terme des distances et des distortions par rapport au monde réel que je fais intervenir dans la production d'images animées.»¹⁴⁷

¹⁴⁶ Pierre Hébert, 1988b.

¹⁴⁷ Pierre HÉBERT, *ibidem*.

Movimento como representação e como expressão

Sabemos que o movimento das coisas da natureza é, fundamentalmente, energia e que esta assume formas no tempo e no espaço; que se modifica perpetuamente e que são essas diferenças que estimulam os nossos sentidos; que percebemos as forças porque se assumem como formas perante a nossa sensibilidade, e que estas decorrem do movimento, da vitalidade que as anima. Sabemos, ainda, que, quando as mudanças não afectam os nossos limiares perceptivos, então somos nós que nos movemos e as buscamos, como constatava McLaren. A percebemo-nos, igualmente, de que a realidade nos escapa continuamente; que, dela, apenas alcançamos aquilo que os modelos de representação dela relatam; que os *conhecemos* a eles e não a ela. Admitimos, ainda, que actualizamos diferentes aspectos de um conhecimento segundo as situações que os requerem e que, muitas vezes, temos consciência de que são contraditórios entre si. É que no processo de conhecimento – que faz passar o pensamento da intuição e da representação espontâneas ao conceito de objecto real – cada forma visa bem *aquela* objecto real sem que jamais possa confundir-se com ele¹⁴⁸. O conceito de cão não ladra, nas palavras de Espinosa.

Quando consideramos o movimento das coisas reais, apenas um nos é acessível: o do nosso próprio corpo. É, por isso, natural que, pe-

¹⁴⁸ Sobre este assunto consultar aquele que ficou conhecido como o ‘efeito de conhecimento’ de Louis Althusser. Em português, cfr. Louis Althusser, “Defesa da Tese de Amiens”, em *Posições (1964-1975)*, Lisboa: Edições Horizonte, 1977.

rante o movimento que anima as coisas reais, a intuição acorde em nós memórias cinestésicas que não somos capazes de reter senão quando as ancoramos em figuras de outra ordem, que nos são familiares e mais imediatas. Esse é o erro, enorme, daqueles que – como Jean Mitry e outros – abordam o filme animado apenas no contexto do seu processo comunicativo. Pior: no contexto de um processo comunicativo assumido como prática exclusiva decorrente – *sine qua non* – da assumpção de certos padrões e valores dominantes e que se assume como autoridade inabordável:

«Il y a en effet un seuil perceptif que l'œil ne peut pas dépasser et qui fait que les relations de durée un peu subtiles lui sont totalement étrangères. [...] L'œil n'accorde aucun sens à des relations de durée si de par leur structure, leur mouvement ou leur intensité, les choses représentées n'ont pas déjà un certain sens que l'espace leur confère a priori. Pour ce qui est des films abstraits, [...] le plus grave c'est que ces relations ne signifient rien par elles-mêmes [...] les relations qui les unissent s'avèrent absolument gratuites.»¹⁴⁹

E a propósito de *BALLET MÉCANIQUE* (1924), de Fernand Léger, Jean Mitry acrescenta:

«Les mouvements [...] n'avaient pas plus de sens que les figures géométriques de Richter. Vidés de leur signification ou de leur valeur objective, entraînés dans cette giration gratuite, ils devenaient absurdes. Aussi bien ce ballet au mécanisme péniblement fabriqué semble-t-il aujourd'hui dérisoire.»¹⁵⁰

¹⁴⁹ Jean Mitry, 1974; citado em Patrick De Haas, 1985, p.141-142, em nota.

¹⁵⁰ Jean Mitry, *ibidem*.

Para além de não encontrarem justificação material no que realmente acontece ao nível da justaposição de fotogramas, estas considerações parecem, obviamente, ingénuas e inconsequentes quando comparadas com as de Robert Bresson, por exemplo:

«Si une image, regardée à part, exprime nettement quelque chose, si elle comporte une interprétation, elle ne se transformera pas au contact d'autres images. Les autres images n'auront aucun pouvoir sur elle, et elle n'aura aucun pouvoir sur les autres images. Ni action, ni réaction. Elle est définitive et inutilisable dans le système du cinématographe. (Un système ne règle pas tout. Il est une amorce à quelque chose).»¹⁵¹

A frase seguinte tem o valor de um manifesto:

«M'appliquer à des images insignifiantes (non significantes).»¹⁵²

De forma esclarecedora, Len Lye explica:

«The danger of thinking of physical things in terms of form rather than of movement is that a shape can easily seem more harmonious, more sympathetic with other shapes than its historical individuality justifies: there is a literary temptation to give it too much meaning, to read truth-signs where there are only life-signs. But if we think of physical things in terms of movement we avoid the confusion of 'life' with 'truth'. Movement is strictly the language of life. It expresses nothing but the initial, living connotations of life. It is the earliest language.»¹⁵³

Essa seria também a tese de José Gil quando interroga as condições concretas dos processos de comunicação presentes na percepção

¹⁵¹ Robert Bresson, [1975] 1988, pp.17-18.

¹⁵² Robert Bresson, *ibidem*.

¹⁵³ Len Lye, Laura Riding, 1935; cfr. transcrito em anexo.

estética em geral. A articulação da noção de «forma de uma força» apelaria, em nós, a uma sensibilidade prévia à razão e à verbalidade, permitindo aceder a regimes de percepção não previstos pelas categorias clássicas da representação, pelo que a percepção de movimento – tanto real como aparente, neste caso – seria «experimentada» de forma inconsciente. Neste «experimentar» estaria englobado um «experienciar» e uma «experimentação» que aconteceria para além da consciência¹⁵⁴. E nisto estaria a excepcionalidade da experiência de movimento, uma vez que a experiência é a vida mesma da consciência. A percepção de movimento pôr-se-ia sempre como experiência decorrente do corpo e não a partir da consciência; que pode ser cultivada como não-verbal, que é prévia à linguagem no sentido em que lhe é subtraída. Nas palavras de Len Lye,

*«It might even be said, perhaps, that this gift of physical immediacy, which is the gift of consciousness of movement, is discoverable through the brain in blood, organs, tissues, nerves: that a physical time-sense can be physiologically cultivated.»*¹⁵⁵

Autores como Len Lye ou Norman McLaren não estariam interessados na construção de uma autoridade no âmbito da convencionalidade dos modos, que promove e premeia as ‘boas-práticas’ como já vimos. Para estes autores, o filme (ou qualquer outra manipulação) seria o modo de acesso a aspectos do real que nos inquietam pelo que deles

¹⁵⁴ Cfr. José Gil, 1996, p.17.

¹⁵⁵ Len Lye, Laura Riding, 1935; cfr. transcrito em anexo.

presentimos e ainda não somos capazes de exteriorizar, de manifestar. Nesta noção de ‘real’ estaria contemplada a produção humana: tratar-se-ia de um natural humanizado pela tecnologia. O filme animado, pela singularidade dos seus meios, proporcionaria o espaço de integração necessário.

O autor do filme animado reclamaria este «experienciar» do real, prévio às linguagens, que acontece nas franjas da consciência e da percepção, pela implicação do próprio corpo, através do gesto e da memória cinestésica, como origem da articulação de elementos e modos que irão dar substância ao seu filme. O filme ratificaria a experiência presenciada, torná-la-ia comunicável ou *quase*.

Como é óbvio, a intenção não seria a de trabalhar uma certa representação do movimento enquanto aspecto formal, reconhecível, dos intervenientes na acção ou dos ambientes propostos pelo discurso fílmico, ainda que não figurativos. É, de resto, com uma certa veemência que André Martin sublinha a diferença:

«Avec les tatouages sur pellicule de COLOUR BOX (1937) [de facto 1935] de Len Lye ou ceux de LOVE ON THE WING (1937) [de facto 1938] tracés par McLaren, finit cette fatalité représentative du cinéma de prise de vues réelles que les recherches de Eggeling, les mouvements répétés de formes dadaïstes de Richter ou de Fischinger, voire même la célèbre danse de la bande sonore du FANTASIA de Walt Disney, n’avaient jamais réellement menacé, annonçant plus les voies périchonesques d’une musico-ciné-peinture que la révolution réussie de Len Lye et McLaren. Car ces œuvres cinématographiques recommandent clairement la destruction des objets ressemblants et cet abandon des spectacles que la peinture moderne avait osés. Le cinéma tient là sa grande révolution nègre mettant en évidence,

avec une nouvelle férocité perceptuelle et rythmique, des ensembles de signes d'une pureté inédite.»¹⁵⁶

Algumas linhas antes, Martin contextualizava a excepcionalidade das práticas filmicas daqueles autores:

«Pour saisir la portée de la “révolution” maclarienne, il faut d’abord rappeler qu’avec Len Lye ce singulier cinéaste se trouve au départ de ce renversement systématique qui, en invitant les bâtisseurs de films à tracer les éléments inertes et successifs du mouvement dessiné à même la pellicule, autorise les cinéastes d’animation à se passer de caméra, ce qui, tout de même, constitue un scandale, du point de vue des frères Lumière. En 1894, Mallarmé annonça à trente spectateurs choisis d’Oxford une surprenante nouvelle “même cas ne se vît encore. On a touché au vers”. Aujourd’hui Len Lye et McLaren méritent d’être loués comme ceux qui ont “touché au cinéma”. Ainsi, bien qu’on ait essayé de nous le cacher, il y a donc deux manières d’utiliser le système de construction image par image du film: celui de Griffith et celui de McLaren.»¹⁵⁷

Para Len Lye tratava-se, simplesmente, de realizar um tipo particular de síntese expressiva enquanto manifestação cinética. O filme apareceria como uma possibilidade de prospecção, de experimentação e de apropriação de uma realidade que não seria apenas reconhecível, exterior, visível e audível; e de uma materialidade expressiva que não seria apenas gráfica e sonora ou que não se destinava a ser experimentada somente com os olhos e os ouvidos. Claramente, para autores como Len Lye, Norman McLaren ou Pierre Hébert, o filme emerge de um

¹⁵⁶ André Martin, 1965; transcrito in Bernard Clarens, 2000, p.256.

¹⁵⁷ André Martin, *ibidem*.

conflito, de uma recusa de conciliação, na tentativa de abrir um espaço de ruptura – e, por isso, de diálogo – entre a realidade que sobra às linguagens e o gesto que de uma e das outras faz parte. Nem intenção de construir uma autoridade, como opção sobre o real, nem de lhe sobrepôr uma ilusão. Uma vontade simples de decifrar e de conhecer pela apropriação do movimento da mão, única passagem entre nós e o mundo, entre a linguagem e o que a excede.

Sentimos com os sentidos mas só conseguimos interpretar, dar sentido àquilo que sentimos, a partir de sistemas que sobrepomos à realidade e que nela recortam e fixam oposições. Neste ‘interpretar’ nem sequer está contemplada a razão e a consciência: não raciocinamos sobre aquilo que sentimos a não ser que não faça sentido de forma ‘espontânea’. Nem sempre temos consciência das operações pelas quais obrigamos o real a significar, a ser provável, compreensível. O cinema, enquanto acontecimento que também pertence ao conjunto das coisas reais, é disso um bom exemplo: os nossos olhos vêem imagens fixas e descontínuas mas não é isso que percebemos. E, obviamente, não vemos o movimento fílmico da mesma forma que percebemos o movimento real dos objectos.

Modos de composição do movimento

Em si e de forma geral – como já vimos – o cinema corresponde a um dispositivo que se foi construindo a partir de determinados modelos dominantes de representação do real. Assim, aprendemos a

ver o movimento fílmico também segundo conceitos que são sempre mais ou menos ideológicos; que, embora partindo das nossas condições fisiológicas específicas, foram desenvolvidos para serem interiorizados culturalmente e, desse modo, produzirem um determinado modelo da realidade. Esse é obviamente o caso da representação cinematográfica comum de movimento, de carácter fotográfico, que, no conjunto das práticas fílmicas, funciona como referência dominante.

Neste contexto, é possível considerar a construção da ilusão de movimento fílmico segundo dois grandes grupos: aqueles que decorrem do programa de funcionamento normal da câmara de filmar e, como consequência, do modelo fotográfico de representação do real que ele promulga; e os outros, elaborados a partir da suspensão e questionamento da lógica da sua instrumentalidade – exposta no mecanismo aberto – e que decorrem da manipulação da diferença formal entre as imagens. É de notar que a manipulação da relação de descontinuidade/continuidade, posterior ao registo fotográfico e ao posicionamento das imagens em sucessão, pelo trabalho de montagem (assumido também como processo de fragmentação), pode aniquilar a ilusão de continuidade da representação fotográfica do movimento até esta ser completamente irreconhecível ou, ao contrário, conseguir sugerir movimento pela montagem de planos encurtados a um número mínimo de fotografias, como é o caso da sequência do levantar do leão em *O COURADO POTEMKINE*.

No primeiro grupo devem ser, igualmente, incluídos os modos de representação criados a partir das expectativas de significação tornadas disponíveis, imagináveis pelo programa de funcionamento inalterado da câmara de filmar, como é o caso do ‘time-lapse’ e do ‘ralenti’, entre outros: neles, o automatismo – tal como o resultado obtido – é inquestionado e mantido, sendo simplesmente regulado e posto a variar segundo uma razão diferente da de 24 imagens por segundo. Evidentemente, estas possibilidades de recorte na construção da ilusão de movimento, tal como o ‘close-up’ no domínio do recorte formal da imagem, têm funções precisas e pressupõem consequências ao nível do processo fílmico de comunicação: pela mudança de escala favorecem a descoberta e ênfase de aspectos do real a que o filme pretende aceder:

«Si des appareils décomposent le mouvement et vont explorer le domaine des infiniment petits dans la nature, c'est pour visuellement nous apprendre les drames ou les beautés que notre œil, objectif impuissant, ne perçoit pas.»¹⁵⁸

O ‘time-lapse’ aparece como relação de espaço-tempo ‘natural’, como decorrendo de uma dimensão do real inacessível no quotidiano, que nos é excepcionalmente facultada pelo dispositivo fílmico, assumindo este uma função no tempo semelhante à que microscópios e telescópios assumem no espaço. Quanto ao ‘ralenti’ ou ao ‘movimento acele-

¹⁵⁸ Germaine Dullac, “Films visuels et anti-visuels”, *Le Rouge et le Noir*, Paris, juillet 1928; citado em Patrick De Haas, 1985, p.179.

rado' nem sempre são percebidos como alteração da relação espaço-tempo natural: veja-se o uso que, por exemplo, dele faz Leni Riefenstahl em OLYMPIA (1938), nos últimos planos das sequências da maratona ou da dos saltos para a água. Os espectadores são simplesmente transportados para uma relação de proximidade diferente sem que sintam que alguma coisa foi alterada na *realidade* que o filme representa. E, contudo, alguma coisa muda na percepção do movimento enquanto 'força': tal é, por exemplo, a inferência proposta aos espectadores por José Leitão de Barros no filme LISBOA, CRÓNICA ANEDÓTICA (1928) no fim da sequência da luta entre rapazes: «ao ralenti as bofetadas são carícias».

No segundo grupo – composto por filmes cujas práticas podemos englobar como sendo cinema de animação – a construção da ilusão de movimento decorre da suspensão do automatismo da funcionalidade do registo da imagem. Neste tipo de filmes, como vimos e como referência comum, a máquina é posta a registar um fotograma de cada vez, fazendo-o apenas segundo a vontade daquele que controla a sua realização. Nestas práticas está incluída a representação disneyana de movimento, extremamente codificada, que parte inicialmente da cinésica e da dinâmica da física clássica e, na qual, o movimento é assumido como dimensão quantificável da realidade, mas também todas aquelas que tomam a lógica (e não a sucessão material dos fotogramas) do registo fílmico fotográfico como materialidade plástica que pode ser sujeita a manipulações.

Sempre que vemos um filme, a ilusão fílmica de movimento é posta em relação com a percepção de movimento real que temos no nosso quotidiano. No filme fotográfico, a ilusão de movimento aparente provém da tradução daquele segundo um modo convencional que permanece dominante e inalterado e que, por isso, funciona como referência de todos os outros; no filme animado, aquela provém da escolha do autor no interior de uma multiplicidade de modos de codificação que, de um lado, prevê a possibilidade de o fazer a partir do registo do real e, do outro, a partir do pôr em sucessão de elementos gráficos. No âmbito da primeira opção poderíamos considerar as práticas usadas em filmes como *NEIGHBOURS* (1952), *CHAIRY TALE* (1957) e *PAS DE DEUX* (1967) de Norman McLaren, entre outros. Já a pintura animada ou a animação com areia procederiam de uma relação assumidamente subjectiva, cinestésica, subentendendo, por isso mesmo, um modelo diferente de acesso ao real.

O caso extremo da animação directa sobre a película, ao prescindir completamente do registo da imagem, vai ainda mais longe. Neste tipo de animação a finalidade técnica da película, enquanto suporte das imagens, é tomada segundo a forma mais literal e ingénua possível, suspendendo qualquer evidência da racionalidade fotográfica específica do programa de funcionamento do dispositivo fílmico. Ignorando o protocolo técnico, uma relação paradoxal é, então, instaurada com a tecnologia, como veremos mais adiante. Antes mesmo de chegarmos à análise do tipo de discurso visual e sonoro, a animação directa na pelí-

cula já possui um sentido. O próprio modo pelo qual a articulação técnica se constitui, na produção deste tipo de animação, já afirma qualquer coisa sobre a tecnologia e sobre a relação que com ela mantemos, questionando portanto a própria História. Deste modo, na animação, o próprio acto de optar – no contexto técnico – manifesta-se já em si mesmo como modo de significação.

Evidentemente, todos os modelos podem estar presentes no mesmo filme, no qual funcionariam como tensores, axiologias, resultando numa composição poética. A partir do momento em que a ilusão de movimento tem origem a partir do autor, a lista de possibilidades é limitada, indo desde a reconstituição manipulada de movimentos naturais até à construção de uma impressão de movimento pela sucessão ligada de metamorfoses ou pelo justapor de rupturas, estas últimas para lá do limite da ilusão de continuidade. O filme colocar-se-ia como percurso, processo único no universo de possibilidades que se vão apresentando como disponíveis, como se percebe nas palavras de Pierre Hébert:

«Dans SOUVENIRS DE GUERRE, il y a également oppositions entre trois modes de représentation du mouvement: les prises de vues réelles avec la reproduction totalement fidèle des mouvements réels et de toutes leurs hésitations inimitables, les papiers découpés avec dans l'ensemble une reproduction simplifiée et mécanique du mouvement, et la gravure sur pellicule qui glisse continuellement d'une application rudimentaire des lois du mouvement réel à la fuite dans des chaînes de métamorphoses.»¹⁵⁹

¹⁵⁹ Pierre Hébert, 1988b.

«*Textures de durée*»

A designação «textures de durée» – associada à de ‘valor cinematográfico’ – pertence a Pierre Hébert¹⁶⁰ e corresponde ao modo de articulação do discurso fílmico que advém da possibilidade de modular directamente cada ligação entre duas imagens consecutivas, o que, segundo este autor, instauraria

«[...] un spectre de modes de continuité allant du plus fluide et plus défini (tournage réel en 35mm) jusqu’au plus brut (animation gravée sur pellicule 16mm), en passant par d’autres types d’images (vidéo, autre types d’images animées) qui chacune se définit par un degré différent de texturation temporelle.»¹⁶¹

O uso de diferentes modulações na relação de descontinuidade/continuidade entre as imagens postas em sucessão na película corresponderia, por isso e no contexto da sua obra, à vontade expressa de

«[...] faire jouer simultanément les deux attitudes contraires [...] une volonté à la fois de m’y assimiler et de m’en distinguer. Je visais implicitement à mettre en question l’animation par les images de prise de vue réelles et vice versa, et ainsi à explorer ce que pourrait être une valeur cinématographique, quelque chose comme la construction multiple d’une durée.»¹⁶²

Se nos filmes *PÈRE NOËL! PÈRE NOËL!* (1974) e *ENTRE CHIENS ET LOUP* (1978) esse procedimento tinha em vista – ainda ingenuamente – expor a ‘artificialidade’ do movimento desenhado pelo

¹⁶⁰ Pierre Hébert, 1999, p.102.

¹⁶¹ Pierre Hébert, 1999, p.102-103.

¹⁶² Pierre Hébert, 1999, p.51.

confronto com o registo fotográfico («En mettant les images animées face à des images censées représenter la réalité, il s’agissait de faire que la distance entre les deux (entre la reproduction réaliste/photographique de la réalité et son interprétation par le mouvement dessiné) soit toujours conscient et mesurable»¹⁶³), já em *SOUVENIRS DE GUERRE* (1982) ou em *ÉTIENNE ET SARA* (1984) a intenção era, claramente, a de jogar quer com a aposição e diferença entre registos gráficos no interior do mesmo enquadramento, quer com os ‘choques’ de pressão temporal, emersos da colisão entre registos diferentes na construção ou reconstituição de movimentos, na sucessão dos planos. Neste último filme, o confronto de linguagens – no caso a poesia e a música assumidos no seu próprio campo e não como partes integrantes do discurso fílmico – irá mesmo até ao ponto de se reclamar a partir de um espaço de articulação que se faz pelo exterior do filme, como veremos mais adiante.¹⁶⁴

Pierre Hébert admite que para lá de quaisquer outras intenções (didáticas, programáticas), no seu trabalho permaneceria o prazer simples – também manifesto em *Len Lye* – que lhe proporcionavam essas construções, as quais consubstanciaria numa espécie de «esthétique des chocs»¹⁶⁵.

¹⁶³ Pierre Hébert, 1999, p.101.

¹⁶⁴ Ver, mais adiante, “O caso especial de Pierre Hébert”.

¹⁶⁵ Pierre Hébert, 1999, p.102.

No contexto deste sistema formal, as imagens do filme fotográfico – na expressão de Pierre Hébert, e de outros, ditas «de prise de vues réelles» – perderiam a sua hegemonia, sendo aspiradas para um espaço de significação determinado a partir dos modos de articulação do filme animado. A possibilidade de abrir e modular o intervalo entre fotogramas é específica das imagens animadas. No universo do filme de registo fotográfico, este intervalo é ocultado e mantido inacessível, como se sabe. Neste, é possível montar planos provenientes de diferentes tratamentos técnicos (filme, vídeo, etc) mas isso, por si só, não instaura um sistema formal articulado simultaneamente no espaço e no tempo. O modo de articulação das imagens no tempo não pode ser resumido à simples colagem de imagens fotográficas com imagens animadas já que, na maior parte dos casos com isso não se produz senão uma introdução dos universos de fantasia, normalmente conotados com a animação, no domínio dos modos referenciais e narrativos comuns ao filme fotográfico, assumido com todos os sinais habitualmente requeridos pela sua dominância, como se percebe no exemplo de WHO FRAMED ROGER RABBIT?. Vimos, igualmente, o exemplo do levantar do leão em O COURAÇADO POTESKINE. Para abrir o registo formal do trabalho ao nível das texturas temporais será, portanto, necessário entrar no contexto específico do filme animado e intervir ao nível da montagem fotograma a fotograma.

Pierre Hébert esclarece que a sua ideia de «textures de durée», ainda que fundada inicialmente sobre considerações técnicas e formais,

se aproxima da de «pressão do tempo» proposta por Andrei Tarkovski.

E explica:

*«Quand j'ai rencontré cette expression, il m'est immédiatement apparu que ce que je cherchais dans le travail des textures de durée était effectivement de créer une pression spécifique au sein des morceaux de temps que je fabriquais.»*¹⁶⁶

É, contudo, claro que esta aproximação não pode ser feita sem dificuldades. Tarkovski elabora a sua noção pressupondo a «captação bruta» de blocos de duração arrancados directamente ao real e considerando-a específica do cinema, o que é exterior aos modos de construção da ilusão de movimento no filme animado: «Strictement, la perspective tarkovskienne rejette le cinéma d'animation hors du cinéma»¹⁶⁷. Para Pierre Hébert é importante considerar todo o pensamento do realizador russo e não apenas a parte mais apetecível, rejeitando o resto. É, assim, com algum cuidado que observa e delimita as afirmações de Tarkovski enquanto vai tecendo o seu próprio raciocínio¹⁶⁸.

Procurando definir as leis fundamentais que fundam a arte cinematográfica, Tarkovski parte do princípio de «pouvoir imprimer la réalité du temps sur une pellicule de celluloid»¹⁶⁹:

«Sous quelle forme le cinématographe fixe-t-il le temps? Je la définis comme une forme factuelle. Le fait peut être un événement, un geste, un

¹⁶⁶ Pierre Hébert, 1999, p.103.

¹⁶⁷ Pierre Hébert, 1999, p.104.

¹⁶⁸ Sobre este assunto ver Pierre Hébert, 1999, pp.101-111.

¹⁶⁹ Andrei Tarkovski, 1989, p.60; citado em Pierre Hébert, 1999, p.104.

*objet, qui peut même être immobile, dans la seule mesure où cette immobilité existe aussi dans le cours réel du temps. Voilà où réside la spécificité de l'art cinématographique.»*¹⁷⁰

De modo a não deixar quaisquer dúvidas sobre a delimitação conceptual daquilo que afirma, Tarkovski exemplifica:

*«On pourrait rétorquer que le temps est tout aussi fondamental dans l'art musical. En effet. Mais son principe y est autre: la matérialité de la vie n'y figure qu'à la limite de sa complète disparition. La force du cinéma, au contraire, est dans le rapport nécessaire et inséparable avec la matière de la réalité qui nous entoure à chaque instant.»*¹⁷¹

E insiste, concluindo:

*«Le temps fixé dans ses formes et ses manifestations factuelles: telle est l'idée de base du cinéma en tant qu'art, qui laisse entrevoir un potentiel inexploité, un avenir impressionnant. Tel est aussi le fondement sur lequel j'échafaude mes hypothèses de travail.»*¹⁷²

Tarkovski valoriza a crónica como forma ideal e propõe o seguinte como modelo:

*«[...] pouvoir disposer de millions de mètres de pellicule après avoir filmé systématiquement, seconde après seconde, jour après jour, année par année, toute la vie d'un homme, depuis sa naissance jusqu'à sa mort, et dont l'auteur ne garderait après montage que deux mille cinq cents mètres, soit une heure et demi de film»*¹⁷³.

¹⁷⁰ Andrei Tarkovski, 1989, p.60.

¹⁷¹ Andrei Tarkovski, *ibidem*.

¹⁷² Andrei Tarkovski, *ibidem*.

¹⁷³ Andrei Tarkovski, 1989, p.61.

E, acrescenta que, ainda que estas sejam condições improváveis, na prática a tendência deveria ser sempre a de: «[...] sélectionner et de monter l'enchaînement des faits comme s'il était possible de savoir, voir et entendre tout ce qui se passe entre chacun d'eux, et de saisir la continuité qui les relie.»¹⁷⁴

É fácil reconhecer a proximidade entre estas declarações e os princípios que fundam as práticas do cinema documental, o que é surpreendente, já que nada, nos filmes de Tarkovski parece particularmente tomado de realismo, no sentido mais estrito do termo. Pierre Hébert apercebe-se que, a partir destas assumpções radicais, o pensamento daquele realizador toma uma orientação inesperada, perceptível, quando este avança para uma definição daquilo que entende por «imagem»:

«L'image est quelque chose d'indivisible et d'insaisissable qui dépend autant de notre conscience que du monde réel qu'elle tend à invoquer [...]. Elle est une sorte d'équation qui désigne la corrélation existant entre la vérité et notre conscience limitée à son espace euclidien. Nous ne pouvons percevoir l'univers dans sa totalité. Mais l'image peut exprimer cette totalité.

L'image est une impression de la vérité qui nous est donnée à apercevoir de nos yeux d'aveugles. L'image incarnée n'est que véridique que si, en elle, apparaissent certains liens qui expriment la vérité, et qui la rendent unique et inimitable comme l'est la vie.»¹⁷⁵

¹⁷⁴ Andrei Tarkovski, 1989, p.62.

¹⁷⁵ Andrei Tarkovski, 1989, p.100; citado em Pierre Hébert, 1999, p.105.

E Tarkovski prossegue, estabelecendo uma contradição evidente e definitiva entre a sua concepção de imagem e o princípio segundo o qual concebe o cinema como captação factual do tempo:

«L'observation au cinéma est plus que partout ailleurs à la base de l'image, parce que celui-ci est lié depuis son origine à la photographie. [...] Pourtant, ils sont rares, les plans au cinéma qui peuvent prétendre être des images du monde qui ne se contentent pas de décrire quelque aspect concret. La reproduction naturaliste du fait est insuffisante à la création de l'image cinématographique. Au cinéma, l'image repose sur la capacité à faire passer pour observation ce qui est sa perception propre et unique d'un objet.»¹⁷⁶

Pelo que Pierre Hébert conclui :

«Tarkovski franchit ici une frontière, celle qui sépare, d'une part, la simple captation d'un donné factuel et, d'autre part, l'élaboration d'une forme cinématographique qui donne à cette forme construite une valeur factuelle. En fait, il accepte que l'expérience du factuel cinématographique soit elle-même source d'émotions contradictoires et c'est cette complexité de sa pensée qui nous permet de rattrapper le cinéma d'animation.»¹⁷⁷

E cita Tarkovski mais uma vez:

«Une authentique image artistique est pour son spectateur une expérience d'émotions complexes, contradictoires, voire même qui s'excluent les unes aux autres.»¹⁷⁸

Assim, a vontade de Tarkovski em manter uma polarização extrema do seu conceito de cinema à volta da ideia de «tempo captado»

¹⁷⁶ Andrei Tarkovski, 1989, p.101-102; citado em Pierre Hébert, 1999, p.106.

¹⁷⁷ Pierre Hébert, 1999, p.106.

¹⁷⁸ Andrei Tarkovski, 1989, p.103; citado em Pierre Hébert, 1999, p.106.

não afasta a possibilidade da sua eclosão em elementos de experiência até ao ponto da mútua exclusão. De facto, continua Pierre Hébert, ao longo das páginas de *Temps scellé* (e, também, dos seus filmes), tomamos consciência que a verdadeira questão, posta por Tarkovski, não é tanto a de uma representação realista do mundo quanto a de uma apresentação factual do universo altamente fugitivo, complexo e contraditório dos sonhos. É no fundo de ambivalência – ambivalência que, sublinhe-se, é própria do inteiro filme fotográfico, entre captação do real e fabricação ficcional – desta noção de factualidade que Tarkovski desenvolve a sua concepção de montagem organizada à volta da ideia central de pressão do tempo:

«Le temps fixé dans le plan dicte au réalisateur le principe de son montage. Et les morceaux qu'on ne peut monter ensemble sont ceux où le caractère du temps est trop radicalement différent. Ainsi, on ne peut pas plus monter du temps réel avec du temps conventionnel, qu'on ne peut raccorder ensemble des tuyaux de diamètres différents. Cette consistance du temps qui s'écoule dans un plan, son intensité ou au contraire sa dilution, peut être appelée la pression du temps. Le montage est alors une forme d'assemblage de petits morceaux faite en fonction de la pression du temps que chacun referme.»¹⁷⁹

A noção de 'plano' que, daqui, emerge é definida tanto pela factualidade quanto pela unicidade conseguida pela polarização de elementos diversos – que, potencialmente, se podem excluir uns aos outros – à

¹⁷⁹ Andrei Tarkovski, 1989, p.111; citado em Pierre Hébert, 1999, p.107.

volta de um estado único de fluxo temporal que pode assumir valores diferentes. Donde Pierre Hébert depreende que

«Au-delà de la question de la captation d'un bloc de temps réel, à un niveau de généralité plus élevé, on peut dire que, pour un plan, l'existence d'une valeur cinématographique dépend de sa condensation en un état quelconque du flux temporel qui ait valeur de factualité, d'unité et de totalité quelle que soit la complexité de sa construction.»¹⁸⁰

Trata-se, manifestamente, de uma definição de plano que também pode ser aplicável no contexto do filme animado. Pierre Hébert explica

«Dans le cinéma de prise de vues réelles, c'est la captation du temps comme factualité qui domine. Dans le cinéma d'animation, c'est la construction du temps comme factualité.»

Já vimos, nesta tese, que a captação do tempo como factualidade está pressuposta na expressão do movimento que cabe no filme animado, fazendo-se pela experienciação e acção do corpo do animador e pela atitude deste no seio da tecnologia. É nesse contexto que deve ser entendido o pensamento de Pierre Hébert:

«[...] le registre formel des textures de durée n'a de sens comme source d'une factualité du plan que s'il déborde le niveau du simple jeu formel et s'il est scellé par l'incidence d'une action du corps et d'une pensée de la technologie.»¹⁸¹

¹⁸⁰ Pierre Hébert, 1999, p.108.

¹⁸¹ Pierre Hébert, *ibidem*.

Ritmo

É interessante a noção de ritmo que Andrei Tarkovski propõe na sequência do conceito de plano:

«Le rythme d'un film ne réside donc pas dans la succession métrique de petits morceaux collés bout à bout, mais dans la pression du temps qui s'écoule à l'intérieur même des plans. Ma conviction est que l'élément fondateur du cinéma est le rythme, et non le montage comme on a tendance à le croire.»¹⁸²

«Le rythme au cinéma se transmet au travers de la vie visible et fixée de l'objet dans le plan. Et de même que le tressaillement d'un jonc peut définir le courant d'un fleuve, de même nous connaissons le mouvement du temps par la fluidité du cours de la vie reproduit dans le plan.»¹⁸³

Já vimos como, no âmbito da construção da ilusão de movimento, em animação, há atitudes diferentes, até mesmo opostas. O animador, partindo sempre de um processo de observação, pode iniciar um de dois processos: a tradução do movimento observado em elementos visíveis, discretos e quantificados segundo relações geométricas altamente reguladas; a expressão do mesmo mas, agora, pela delimitação da sensibilidade acordada algures no seu corpo, através de gestos – como um sismógrafo – sobre um suporte, modulando a diferença entre as imagens de uma forma completamente dependente da memória fisiológica que foi cultivando ao longo da sua actividade, como atitude e for-

¹⁸² Andrei Tarkovski, 1989, p.113; citado em Pierre Hébert, 1999, p.108.

¹⁸³ Andrei Tarkovski, *ibidem*.

ma de vida. Ambos os processos irão concluir-se pela disposição das imagens em sucessão linear, sobre a película.

Ora, só o primeiro método é ensinado. É vulgarmente conhecido como ‘animação tradicional’. Num contexto de formação académica, o segundo só é aceite como processo de experimentação pessoal sendo, por isso mesmo, mantido fora dos circuitos de produção estritamente comerciais. É natural, portanto, que o primeiro seja dominante e o segundo excepcional.

É, assim e também, compreensível que grande parte das noções que delimitam o trabalho do animador se traduzam em definições e esquemas convencionais, de carácter emblemático, com função operativa justificada no âmbito de um dispositivo de relações de produção e de distribuição estabilizadas. Se o método dominante emerge de um processo de quantificação dos elementos gráficos no espaço e no tempo, por definição, então a disposição de cada uma das imagens – configuração gráfica que corresponde e decorre do recorte gráfico praticado pelo enquadramento no filme fotográfico – sobre a película deverá obedecer a princípios que com ele mantém relações lógicas, obrigatórias: a designação ‘imagem por imagem’ é-lhe própria. Não é de estranhar, portanto, que os procedimentos e concepções dominantes, no cinema de animação, pressuponham uma concepção métrica do ritmo, tomado como modo de organização regular das formas no tempo. Por outro lado, embora de modo distinto, também o outro processo pressupõe, pelo menos, a contabilização dos fotogramas e a consequente tradução

do comprimento da película em segundos e minutos¹⁸⁴. Assim, é de uma posição assumida vincadamente no interior das opções de produção disponíveis que Pierre Hébert declara, abrindo com objectividade a possibilidade de uma atitude diferente:

«[...] on a trop tendance à se contenter de compter [...], si on veut arriver à quelque chose comme une facticité, il est nécessaire de mettre au premier plan la recherche d'une continuité entre l'animation et la vie, entre la fabrication de la continuité animée et l'activité corporelle de l'animateur.»¹⁸⁵

Ora, quando considerada neste contexto, a concepção de ritmo que Tarkovski propõe liberta ilações inesperadas até porque, logo a seguir, ele a completa declarando:

«Le rythme n'est ni pensé ni construit par des procédés arbitraires purement intellectuels. Le rythme d'un film naît spontanément de la perception profonde que le réalisateur a de la vie, de sa «recherche du temps.»¹⁸⁶

É interessante – e a ênfase pertence, ainda, a Pierre Hébert – que Tarkovski use a imagem do fluxo de um rio na ilustração da sua concepção de ‘ritmo’, demarcando-se dos exemplos habituais e, usando a sua própria experiência de criação, se aproxime da argumentação de Émile Benveniste quando este faz a crítica da etimologia da palavra.

¹⁸⁴ Ver o texto de Norman McLaren, “BLINKITY BLANK, Technical notes on the visuals”, 1955a, onde é descrito um procedimento de realização alternativo às práticas tradicionais; transcrito nesta tese, em “Anexos”.

¹⁸⁵ Pierre Hébert, 1999, p.109.

¹⁸⁶ Andrei Tarkovski, 1989, p.114.

No ensaio “La notion de «rythme» dans son expression linguistique”¹⁸⁷, Benveniste demonstra que não foi senão a partir de Platão que aquele termo – de origem grega – se fixou na significação que hoje tem correntemente, tomando o sentido de repetição de motivos «ordenados na duração», aplicado aos movimentos repetitivos da dança ou, ainda, ao movimento regular das ondas atingindo a praia. Antes daquele filósofo grego, ‘ritmo’ significaria literalmente «manière particulière de fluer»¹⁸⁸ e corresponderia ao termo mais adequado para descrever «[...] des ‘dispositions’ ou des ‘configurations’ sans fixité ni nécessité naturelle et résultant d’un arrangement toujours sujet à changer.»¹⁸⁹

Benveniste prova ainda que, na raiz etimológica de ritmo, está contido o sentido de ‘rio que corre’ e não o de ‘repetição métrica das ondas’.

Na tese defendida em *Critique du rythme*, o linguista Henri Meschonnic tomou e desenvolveu esta dupla significação da palavra ‘ritmo’ usando-a, por exemplo, na análise da versificação em língua francesa para demonstrar como, sendo essencialmente métricas, as regras expostas nos tratados não permitem aceder à compreensão e análise cabal dos modos de construção do discurso poético. Para Meschonnic, Benveniste, ao fazer a crítica da etimologia de ‘ritmo’¹⁹⁰, terá desestabilizado

¹⁸⁷ Émile Benveniste, [*Journal de Psychologie*, 1951] 1966, pp.327-335.

¹⁸⁸ Émile Benveniste, [*Journal de Psychologie*, 1951] 1966, pp.333; citado em Pierre Hébert, 1999, p.110.

¹⁸⁹ Émile Benveniste, *ibidem*.

¹⁹⁰ Émile Benveniste, na obra citada.

não apenas a noção de ritmo mas, também, a sua inserção na teoria do signo e, por consequência, a inteira teoria do signo:

«En réécrivant l'histoire du mot, ce n'est pas seulement en effet le sens de la notion qui a changé. C'est qu'elle ne se range plus uniquement dans une forme, elle n'est plus un auxiliaire du dualisme. Caractérisé comme disposition, «configurations particulières du mouvant» (livre cité, p.333) ou «arrangement caractéristique des parties dans un tout» (ibid., p.330), «forme du mouvement» (ibid., p.334), le rythme a quitté une définition figée qui le maintenait dans le signe et dans le primat de la langue. Il peut entrer dans le discours.»¹⁹¹

Sendo o primeiro a fazê-lo, Benveniste não avançou, infelizmente, no desenvolvimento deste projecto que, segundo Meschonnic, teria permitido substituir uma «poética do discurso» a uma «linguística do discurso»: a análise do poema enquanto revelador do funcionamento do ritmo do discurso. *O ritmo corresponderia à própria organização do sentido em discurso.* Esta assumpção tornaria inválida a separação do signo em significante e significado assim como a consequente supremacia atribuída a este último:

«A partir de Benveniste, le rythme peut ne plus être une sous catégorie de la forme. C'est une organisation (disposition, configuration) d'un ensemble. Si le rythme est dans le langage, dans un discours, il est une organisation (disposition, configuration) du discours. Et comme le discours n'est pas séparable de son sens, le rythme est inséparable du sens de ce discours. Le rythme est organisation du sens dans le discours. S'il est organisation du sens, il n'est plus un nouveau distinct, juxtaposé. Le sens se fait dans et par tous les éléments du discours. La hiérarchie du signifié n'en est plus qu'une

¹⁹¹ Henri Meschonnic, 1982, pp.69-70.

*variable, selon les discours, les situations. Le rythme dans un discours peut avoir plus de sens que le sens des mots, ou un autre sens. [...] Le sens n'est plus le signifié. Il n'y a plus de signifié. Il n'y a que des signifiants, participes présents du verbe signifier.»*¹⁹²

Na teoria do signo que Meschonnic entrevê a partir do ensaio de Benveniste, o discurso já não pode ser visto apenas como escolha e emprego de ocorrências num sistema de signos convencional, que lhe é pré-existente, mas como actividade de sujeitos («linguísticos, literários, antropológicos») «na e contra uma história, uma cultura, uma língua». O ritmo como organização do discurso e, logo, do sentido, traz para primeiro plano a evidência de que «il n'y a de sens que par et pour des sujets. Que le sens est dans le discours, non dans la langue»¹⁹³. Noutra sede será ainda mais incisivo:

«Parce que le rythme n'est plus, même si certains délettrés ne s'en sont pas aperçus, l'alternance du pan-pan sur la joue du métricien métronome. Mais le rythme est l'organisation-langage du continu dont nous sommes faits. Avec toute l'altérité qui fonde notre identité. Allez, les métriciens, il vous suffit d'un poème pour perdre pied.

*Parce que le rythme est une forme-sujet. La forme-sujet. Qu'il renouvelle le sens des choses, que c'est par lui que nous accédons au sens que nous avons de nous défaire, que tout autour de nous se fait de se défaire, et que, en approchant cette sensation du mouvement de tout, nous-mêmes sommes une part de ce mouvement.»*¹⁹⁴

¹⁹² Henri Meschonnic, 1982, p.70.

¹⁹³ Henri Meschonnic, 1982, p.71.

¹⁹⁴ Henri Meschonnic, *Manifeste pour un parti du rythme*, août/novembre 1999, www.twics.com/~berlol/mescho2.htm

É evidente a proximidade que é possível estabelecer com as declarações que Len Lye faz sobre a percepção do movimento enquanto expressão de vida e que, segundo este último, podemos cultivar e recriar. A arte própria do nosso tempo seria isso mesmo.

*«I try to pin down a kinetic figure on film to make a feeling I feel at the back of my head – or is it below my ears at the back of my neck? Anyway, there’s some of it they’re wiggling on film.»*¹⁹⁵

¹⁹⁵ Len Lye, “Why I Scratch, or How I Got to Particles”, [1979] 1984, pp.94-96.

‘ESPACIALIZAÇÃO’ DO TEMPO

Em 1923, no contexto da produção cinematográfica que lhe era contemporânea e em resposta a um questionário proposto por René Clair, Antonin Artaud podia afirmar no presente qualquer coisa que, actualmente, apenas podemos considerar no condicional:

«Il cinema implica un rovesciamento completo dei valori, uno sconvolgimento dell’ottica, della prospettiva, della logica.»¹⁹⁶

O cinema apresentava-se, então, claramente em projecto e as suas grandes referências – das quais os autores procuravam ganhar autonomia – eram o teatro, a literatura e a pintura. A indústria fílmica não tinha, ainda, estabilizado em práticas, normas e valores uniformes, acatados e reconhecidos mundialmente como ‘próprios’. Em resposta à mesma solicitação, Paul Valéry declarava:

«Je pense qu’il y aurait à établir un art du pur cinéma, ou du cinéma réduit à ses propres moyens. Cet art devrait s’opposer à ceux, théâtre ou roman, qui participent de la parole.»¹⁹⁷

¹⁹⁶ Antonin Artaud, em resposta a um questionário, “Appel à la curiosité”, lançado por René Clair no nº15 de *Théâtre et Comédia illustré*, Março de 1923; as questões eram dirigidas não a profissionais de cinema mas a poetas, escritores, pintores, escultores e músicos. Antonin Artaud, 2001, p.11.

¹⁹⁷ Paul Valéry, em resposta a “Appel à la curiosité”, lançado por René Clair no nº15 de *Théâtre et Comédia illustré*, Março de 1923; citado em Patrick De Haas, 1985, p.134; ver, igualmente, René Clair, 1970, pp.41-42.

No cinema abundam então as experimentações formais, quase todas realizadas pela mão de autores provenientes da pintura: era urgente a experimentação de todas as possibilidades visuais permitidas pela técnica cinematográfica. Perante a situação de crise que atravessava as artes plásticas, os artistas viam no cinema a oportunidade de construção de um trabalho poético feito sem entraves. Em alternativa, o cinema narrativo já na altura parecia reproduzir incansavelmente as mesmas formas, os mesmos ritmos. Bem longe de tentar questionar aquelas entre as suas práticas que pareciam querer tornar-se convencionais, a indústria cinematográfica procurava – exactamente por elas – tornar-se instituição.

Como considera Patrick De Haas, serão os pintores que fazem cinema a tentar pô-lo em deriva, confrontando-o:

«Les peintres qui feront du cinéma tenteront de le déplacer pour penser son espace et son matériel, pour multiplier et hétérogénéiser ses textures, pour que le film agisse directement sur la perception et annule les seuils standardisés de la lisibilité en produisant des écarts de plus en plus violents et des variations de plus en plus ténues; pour que le spectateur ne vive pas par procuration sur des acteurs, qu'il oublie ses référents, qu'il ne s'y retrouve plus, qu'il soit perdu.»¹⁹⁸

Deslumbrados com os aspectos da realidade libertados pela máquina («Chi può ancora credere nell'opacità dei corpi, dopo che la nostra sensibilità acuita e moltiplicata ha già penetrato le oscure manifesta-

¹⁹⁸ Patrick De Haas, 1985, p.140.

zioni del mezzo? Perché nelle nostre creazioni dobbiamo dimenticare il potere della nostra vita raddoppiata, che ormai è in grado di offrirci risultati analoghi a quelli ottenuti con i Raggi X ?»¹⁹⁹) e movidos pela exaltação da tecnologia («Le cinéma c'est l'âge de la machine»²⁰⁰) esses autores deixaram, contudo, intocada a questão essencial do cinema: a do sentido que, no discurso, emerge da presença do próprio dispositivo técnico e não apenas da sua funcionalidade.

Este aspecto só será assumido com Len Lye, cujas práticas filmicas irão definitivamente ao encontro da promessa de desafio e atitude radical contidos na afirmação de Artaud:

«[...] *Len Lye a toujours été marqué par la volonté de rompre avec les images standardisées produites par la culture occidentale de masse (échapper au style Griffith, dira-t-il au sujet de ses expériences de montage en jump cut) pour produire des images qui correspondent à des réalités plus profondes. Ainsi, si Len Lye a suivi des voies techniques inédites et marginales, comme celle consistant à travailler directement sur la pellicule, c'est également pour échapper au réalisme occidental. L'invention technique n'était pas, il me semble, un objectif en soi. [...] Le grifonnage spontané était donc pour lui une façon d'échapper au rationalisme occidental.»*²⁰¹

Para os outros cineastas da época – anos 20 e 30, a qualidade formal da imagem era importante simplesmente na medida em que poderia reforçar o conteúdo narrativo, ao qual deveria ser submetida. Como propunha Chklovski no contexto do formalismo russo:

¹⁹⁹ Cfr. Marinetti, *Manifesto Futurista*, 1912.

²⁰⁰ Cfr. Fernand Léger, 1930-1931; reeditado em Fernand Léger, 1997, p.163-169.

²⁰¹ Pierre Hébert, 1983, p.10-12.

«Une forme nouvelle engendre un contenu nouveau»²⁰²

Ou, ainda, Kroutchenykh:

«Un nouveau contenu est obtenu seulement quand ont été élaborés de nouveaux procédés, une nouvelle forme.»²⁰³

De resto, a postura de Chklovski é visível também no tipo de análises que faz sobre o carácter dos movimentos de Charlot, a mecanicidade da forma segundo a qual este último se movia nos seus filmes, e que o levam a considerar a obra deste último como «cinema puro»²⁰⁴. Considerado neste contexto, um certo tipo de filme animado – aquele que, actualmente, conhecemos como ‘cartoon’ – estaria então, por isso mesmo, abrindo novas perspectivas para o futuro do cinema:

«There is one more line that the development of cinema might follow and that is the animated trick film. I have seen several and I am convinced that it has as yet quite unrealised potential. The interesting thing about it is the awareness of the toy-like quality of the animated image moving on the screen. The feeling of illusion was a very important feature of the old theatre and they knew how to use it, suppressing it one moment and resurrecting it the next. Cinema is, of course, very conventional just as photography itself is conventional but we have trained ourselves to perceive the world through photography and we scarcely notice the conventionality of cinema. Hence one of the opportunities for artistic construction is disappearing: the play with illusion. Perhaps the animated film can be combined with the photographed film?»²⁰⁵

²⁰² Victor Chklovski, 1919; citado em Patrick De Haas, 1985, p.141.

²⁰³ Kroutchenykh, 1913; citado em Patrick De Haas, *ibidem*.

²⁰⁴ Victor Chklovski; citado em Richard Taylor, Ian Christie, (org. por), 1988, p.99.

²⁰⁵ Victor Chklovski; *ibidem*.

Em França, e segundo De Haas, a diferença principal entre cineastas como Dulac, Epstein, Gance, Delluc ou L'Herbier, de um lado, e os pintores-cineastas, pelo outro, viria do modo pelo qual os primeiros omitiriam a singularidade material das formas, submetendo-as aos processos de comunicação de um sentido prévio ao filme, enquanto que os segundos jogariam com elas sem as indexar ou apagar a sua expressão sob a continuidade narrativa²⁰⁶. Para os primeiros, a linguagem deve ser transparente, fluida, bem estilizada; para os segundos, esta é considerada como matéria com leis próprias, resistente e activa.

«Cette différence, ce débat, qui traverse toutes les pratiques artistiques, était dans les années vingt une question tout à fait nouvelle pour les cinéastes, alors qu'elle ne se posait plus pour beaucoup de peintres.»²⁰⁷

Estas, que nos anos 20 eram as perspectivas possíveis naquilo que se relaciona com os modos de significação especificamente visuais no âmbito das práticas fílmicas, ainda hoje se apresentam como válidas. Embora já não haja debate (apenas um dos grupos possui notoriedade pública e económica, como é sabido), ainda há oposição latente: de um lado, a utilização da materialidade visual do filme em si mesma, pelas suas qualidades expressivas, de onde decorre a abertura a todos os modos de codificação da imagem pela suspensão do registo fotográfico; do outro, a indexação da imagem e a sua sujeição a um regime não apenas narrativo mas tornado convencional nos seus modos e práticas, que

²⁰⁶ Patrick De Haas, 1985, p.141.

²⁰⁷ Patrick De Haas, *ibidem*.

a obriga a um modelo instituído e normativo de comunicação cinematográfica e que se anuncia a si mesmo como *próprio e específico*.

Imagem fílmica

Quando colocamos a diferenciação no tempo da luz projectada num ecrã plano como um dos elementos essenciais dos modos de codificação necessários ao discurso fílmico, deveríamos estar, de facto, também a postular a investigação cuidada e exaustiva de todas as modalidades gráficas que neles podem ter cabimento. A imagem fílmica só pode ter sentido no contexto definido por todas as formas de fazer imagens. E, se isso é pacífico no contexto geral, deveria sê-lo muito mais no próprio contexto fílmico. São inúmeras as possibilidades expressivas vedadas ao cinema que se assume apenas como fotográfico: o trabalho com modos de codificação que colocam a imagem *aquém* do plano de suporte e a exploração de conceitos de espaço que transcendem os modelos euclidiano, cartesiano ou meramente geográfico, entre outros.

Ora, isso exige que o automatismo da câmara de filmar seja considerado, obrigatoriamente, como condicional. Parece evidente que a especificidade fílmica só pode ser considerada como completa e cumprida quando feita na presença potencial de *todos* os seus meios.

Por outro lado, e para que haja filme, nada obriga a que os sistemas e modos fílmicos de codificação visual devam ser sujeitos a uma intenção prévia de comunicação verbal. É importante deixar claro que nem todo o processo de comunicação fílmico obedece, ou deve obede-

cer, às regras da narrativa. Assim como o facto de, não havendo uma intenção de comunicabilidade prévia à realização do filme, esta não conduzir obrigatoriamente a um filme que nada comunica. Ou posto de outra forma: um filme que se assume voltado para os seus próprios meios, entre os quais os visuais, não leva necessariamente a uma situação de incomunicabilidade – como pode ser provado pelo visionamento de FREE RADICALS de Len Lye, entre outros. Nestes, a percepção provoca ostensivamente um «apelo de sentido», abrindo em nós um vazio de linguagem verbal que o corpo não hesita em ocupar. O processo de comunicação aberto por este tipo de filmes delimitaria uma área instável que oscilaria entre a consciência e a inconsciência que decorre da presença ostensiva do corpo na ausência *experimentada* da linguagem verbal.

Seguindo a orientação de José Gil, estas imagens – «imagens-nuas», despojadas de significação verbal, que povoam não só estes filmes como também preenchem os nossos dias e sonhos e às quais associamos «pensamentos voadores» (designação de Leibniz), formariam o material imagético das técnicas publicitárias, do cinema e de todas as artes; seriam os «milhares de imagens-nuas que constituem a percepção do rosto e do corpo do outro que transportam significações mudas e informações muito mais ricas do que as mensagens verbais.»²⁰⁸

José Gil acrescenta:

²⁰⁸ José Gil, 1996, p.15.

«Quando analisadas, estas imagens revelam características insuspeitadas: arrastam consigo conteúdos não-conscientes de sentido, de uma não-consciência que convém distinguir do inconsciente freudiano por um lado, e de todos os claros obscuros «subliminares» (ou «periféricos, ou «irreflectidos» ou «de horizonte») psicológicos ou fenomenológicos por outro. São produtores de pequenas percepções, o que implica uma semiótica particular, já que não entram facilmente nas diferentes classificações conhecidas de signos (em particular na de Peirce). Enfim, como Leibniç observara já, as pequenas percepções encontram-se associadas a forças: a percepção das imagens-nuas provoca um apelo de sentido, como se estimulasse o espírito à procura da significação verbal ausente.»²⁰⁹

Imagem animada

A profusão complexa de técnicas e modos gráficos de codificação parece ser a característica mais imediata e aquela que aparentemente subsume a produção de filmes animados. A denominação pela qual é correntemente conhecida – ‘desenhos animados’ – parece ir nesse sentido: são vários os modos de elaboração pelos quais o ‘desenho’ se constitui enquanto conjunto de convenções e campo de experimentação gráfica. Todavia, quando nos detemos na observação paciente de acções e processos encobertos nas rotinas produtivas, que se aprumam como prerrogativa dos filmes de autor – sendo o autor considerado como aquele que assume sozinho, ou quase, o inteiro e lento processo produtivo –, apercebemo-nos de que não se trata de realidade ‘visual’ aquela que está na origem do filme e o precede. A origem referencial do

²⁰⁹ José Gil, *ibidem*.

filme de animação não pressupõe a representação das variáveis visíveis dos objectos da realidade observável enquanto parte de uma descrição sistemática e ordenada das componentes da natureza como condição necessária ou, sequer, suficiente, como acontece para o filme fotográfico. De facto – e isso é notável sobretudo, insisto, no caso especial dos filmes de autor – nem sequer pressupõe a representação como modo de relação à realidade exterior ou interior do seu criador. A animação, toda ela, tem como origem referencial, a busca da forma da sensibilidade afectada pela realidade envolvente do animador que a faz, num contexto em que tanto a realidade quanto a sensibilidade são função *também* das tecnologias que medeiam quer os processos de produção de objectos e de acontecimentos quer os processos de percepção. Os componentes de uma linguagem fílmica, gráfica e sonora, aparecem enquanto veículos capazes de lhe dar corpo, extensão perceptível e manifesta, como condição de possibilidade de uma *quase* comunicação. Ou como constata Fernande Saint-Martin no contexto geral das artes:

«[...] *pour le poète comme pour le peintre, ces symboles nouveaux traduisant de nouveaux processus de la pensée et de la sensibilité, loin d'être des innovations arbitraires, représentent pour une bonne part, une vaste reconquête d'expériences humaines saccagées par des siècles de logicisme aristotélécien. Et ils se réfèrent à de nouvelles structures théoriques et sensibles destinées à mieux lier les unes aux autres les nouvelles connaissances que l'homme a obtenues de lui-même et de la réalité.*

Ce langage nouveau ne peut être compris que si, évitant de l'assimiler aux formes variées du langage verbal, on le relie directement à son origine et à ses sources.»²¹⁰

Em lugar de um processo de observação visual, voltado para fora, à procura da forma *natural* dos objectos e da maneira adequada de os descrever graficamente, nos filmes animados de autor encontraríamos um modo que, em tudo, é semelhante à escuta. O autor usaria o filme – e *todo* o seu dispositivo – para conhecer e dar corpo àquilo que, em si, está em transformação pela presença e passagem de vida, pela relação que estabelece com o mundo no próprio exercício da sua humanidade singular, e que, naturalmente, ainda não tem nome ou aparência objectiva. Autor, mundo e linguagem fílmica que se transformam pela própria existência do filme. Tanto as reflexões de Pierre Hébert quanto as de Len Lye levar-nos-iam a aceitar o facto assumido que o filme animado de autor – a partir do corpo do autor – manifesta, na sua singularidade, explicitamente, a recusa em ser separado da vida enquanto energia vital, do mesmo modo que manifesta a recusa em ser retirado do dispositivo fílmico e da inteira tecnologia.

Delimitando abordagens ingénuas

Num texto de 1934²¹¹, a propósito da relação entre pintura e filme, considerando a forte influência da primeira sobre o segundo e na

²¹⁰ Fernande Saint-Martin, 1989, p.10.

²¹¹ “Painting and Film” in Rudolf Arnheim, [1977] 1997, pp.86-88.

medida em que este também lida com a criação de imagens, Arnheim escrevia que

*«Film almost never deals with nonmoving pictures as do painting and photography.»*²¹²

Para, mais adiante, completar:

«Things are very different, though, when we are talking about a film style that eliminates everything naturalistic from the very beginning, thereby shifting the nature of the entire film to a different plane. It is common knowledge that the drawings in animated films do not just seem to be drawn, but are supposed to seem like it. The same goes for marionette or puppet films.

*One can imagine animated film, at least color animation, as developing into a painting on film, which would by no means have to utilize only caricature, but could expand the means of painting into an art of time and motion.»*²¹³

Se, no primeiro parágrafo, Arnheim aponta a mudança de natureza do «inteiro filme» para um plano diferente do – então – comumente atribuído ao cinema corrente, já no segundo parágrafo, transfere a questão para fora do fílmico, esvaziando de sentido a observação anterior. Assim, fica-se com a ideia de que este autor não soube ou não quis concretizar a sua primeira percepção, preferindo optar pela *soma* de uma dimensão – o tempo – e de um atributo – o movimento – à pintura. Como resultado, no lugar da proposição e análise de uma materialidade expressiva fílmica radical e inteiramente assumida como diferen-

²¹² Cfr. “Painting and Film” in Rudolf Arnheim, [1977] 1997, p.86.

²¹³ Cfr. “Painting and Film” in Rudolf Arnheim, [1977] 1997, pp.87-88.

te, vemo-lo conduzir a questão – tal como outros, mais recentemente²¹⁴ e não só²¹⁵ – para uma arte exterior ao cinema, a pintura, de meios expandidos mas, por isso mesmo, não alterados. A própria definição de adição contém a afirmação pela qual o seu resultado é sempre igual à associação de partes que, em si mesmas, não são alteradas pela operação. Acessórios, portanto. Se no primeiro parágrafo se entrevê a constatação de uma mudança de natureza no seio do fílmico, ao nível da sua essência, no segundo desanimamos perante a sugestão limitada e inconsequente de uma nova arte do «tempo e do movimento» proveniente de um conceito de pintura que não lhe corresponde. É sabido que – desde Cezanne, particularmente – a motivação pictórica não se apouca no interior de limites impostos pela simples aproximação ao objecto natural, preferindo ocupar-se ostensivamente em tomadas de consciência sobre a realidade dos objectos e sobre si mesma. À imagem da pintura, não esperaríamos que o filme pudesse continuar a ser visto numa perspectiva que decorre do modo único de produção de imagens no âmbito da pretensa exacta representação do objecto natural, já que nem sequer a fotografia aceita este modo incipiente e ingénuo de in-

²¹⁴ Cfr. observação de Lev Manovitch citado na primeira parte desta tese.

²¹⁵ Cfr. G. Sadoul, 1959: «[...] les développements de l'animation, sous toutes ses formes, ont pour notre époque et l'art du film plus d'importance qu'aucune révolution technique. L'animation devient sous nos yeux la *cinéplastie* prophétisée au début des années vingt par Elie Faure et Fernand Léger. Cette cinéplastie n'est pas tant une nouvelle forme de cinéma, qu'un nouvel art plus proche des autres arts plastiques que du cinéma proprement dit. Ciné-dessin, ciné-peinture, ciné-sculpture, ciné-architecture tendent à rejoindre certains genres nouveaux du cinéma (dont les prototypes furent le GUERNICA de Resnais ou l'IVAN d'Eisenstein) au sein d'un nouvel art qui dégage les arts plastiques de leur immobilité fixée, en leur intégrant deux nouvelles dimensions: le mouvement et le temps.»

interpretar a sua própria tecnologia. À imagem do conhecimento técnico e científico, da arte em geral e, também, da poesia, a pintura tornou-se um domínio do conhecimento e da expressão humana cuja apreensão é cada vez mais estranha e difícil não só para a gente comum como, também, para aquele que, no processo de aquisição de conhecimentos e competências, não se interessou pelos processos pictóricos, o que permite inferir a necessidade de aprendizagens específicas, de uma literacia. Ao mesmo tempo, o cinema fotográfico e narrativo tornou-se primeiro dominante e, depois, vulgar – particularmente o americano – ao encontro das bilheteiras e imposições de televisões e centros comerciais. É a partir dele que, ainda hoje, se definem quer as exceções quer as margens do «facto fílmico». Qualquer pessoa aceita reconhecer a sua ignorância perante uma expressão algébrica ou um texto científico; contudo, quase ninguém o faz perante um quadro ou um filme sem que sejam estes a ser postos como inadequados. É difícil encontrar alguém que, inadvertidamente, tenha uma percepção diversa. E, contudo, há muito que são óbvias as insuficiências dos vocabulários e estruturas verbais e icónicas tradicionais na demanda que motiva os autores: poetas, músicos, artistas e, até mesmo, cientistas. Terá sido esse o grande desafio de Fernando Pessoa²¹⁶. A expressão artística, poética, contemporânea pressupõe estruturas teóricas e sensíveis emersas para ligar, uns aos outros, os novos conhecimentos (de uma natureza nova)

²¹⁶ Cfr. Alain Badiou, “Uma tarefa filosófica: ser contemporâneo de Pessoa”, 1999 [1998], pp.57-68.

que o homem vem obtendo de si e da realidade. No que se relaciona com o fílmico, estas transcendem claramente as estruturas figurativas evidentes e imediatas que decorrem da apreensão do real pelo modelo da Perspectiva Natural. Essa é, também, a constatação de Fernande Saint-Martin:

«Alors que l'appréhension du réel par le mouvement concret nous livre la réalité d'un espace quantique et les caractéristiques sensorielles et étendues des objets, l'œil vient nier cette expérience directe pour construire un espace-illusion, qui n'est qu'une plus ou moins heureuse approximation de l'expérience humaine. Pendant que le corps vit dans la chaleur et le froid, l'humidité et la sécheresse, la pression et l'obstacle qu'offre l'espace à nos volontés de déplacement, l'œil ne voit que le vide entre deux points que délimitent des formes colorés et finies, posées à une certaine distance les unes des autres. Lui qui a prétendu revendiquer comme son objet propre et exclusif l'art pictural, que connaît l'œil véritablement du principe du plaisir et de notre intégration dans le temps? Sur le plan existentiel, l'homme est très tôt dépossédé de son œil et par son œil.»²¹⁷

Se, por um lado, o filme animado se assume a partir do dispositivo conceptual e técnico que suporta o cinema, por outro – e logo a partir dos primeiros filmes – manifesta-se como o seu reverso questionando-o no essencial: exhibe o gesto no controle do fílmico enquanto lhe subtrai a evidência permanente do desenho; exhibe o ecrã pela ostentação da linha sobre a frontalidade da superfície de projecção da imagem, pondo em crise a fotografia fílmica; exhibe a sensibilidade da máquina apropriando-se dela; exhibe a fractura entre sensações e linguagens

²¹⁷ Fernande Saint-Martin, 1989, pp.10-11.

retirando ao filme a univocidade das estruturas verbais e confrontando-as com modos de significação que decorrem de uma experiência não-verbal que, simultaneamente, é prévia e sucede à significação verbal. E, ainda: porque se coloca como fazer ‘pré-histórico’ no seio das imagens técnicas, pós-históricas; porque, continuamente, se refere a um pré-cinema a partir de uma posição pós-cinematográfica; porque tem origem no dispositivo fílmico do cinema mas ultrapassa-o e subverte-o, colocando um ponto de referência a partir do qual exhibe a verdadeira essência da imagem no cinema fotográfico.

O animador ‘branqueia’ a caixa preta do dispositivo técnico do cinema, apropriando-se dela, inquirindo-a e integrando-a fisiologicamente. Mas, fazendo-o, assume-se a partir de uma posição real: o trabalho poético, de onde emerge o filme animado, deve captar a energia vital sem a sublimar ou idealizar, sem a dissipar em figuras frouxas e equívocas, acompanhando os fluxos e as rupturas no seio de uma humanidade contemporânea e manifesta na tecnologia que criou para si e por si.

Modos gráficos sobre uma superfície

Uma imagem é uma superfície que se assume sempre como *sendo* especificamente diferente daquilo que *é* fisicamente: como «continuum táctil anterior à superfície»²¹⁸.

²¹⁸ Aloïs Riegl, “Les trois périodes de l’art antique”, in Roberto Salvini, 1988, p.149.

Começando por exibir a sua qualidade, óbvia, de elaborado gráfico sobre um plano – o do ecrã, aquilo que, no filme animado, se oferece ao espectador enquanto imagem, propõe-se *também* como coisa independente de uma relação referencial, chamando a atenção para si própria – mesmo quando se trata do registo fotográfico de uma cena tridimensional. O filme animado admite os dois regimes e reclama para si mesmo toda a gama de possibilidades expressivas que advêm do jogo entre a evidência da condição material da imagem enquanto presença sobre uma superfície e o significado que vai assumindo no tempo quando é posta em lugar de qualquer coisa.

Em Paris, no verão de 1908, foi exibido um filme cujas imagens tinham sido desenhadas à mão, uma por uma. Intitulava-se FANTASMAGORIE²¹⁹, tinha sido realizado e animado por Emile Cohl e durava menos de dois minutos. Uma linha branca sobre fundo negro aparecia logo depois do logotipo da Gaumont, após o que, rapidamente, a mão do autor – visível no ecrã – desenhava um palhaço. Para Esther Leslie:

*«Cohl with his Fantasmagorie forges an illusion, but disabuses viewers too. Through the intervention of the artist's hand, through the knowing play with the surface and depth, and through an acknowledgement of screen, simulation and situation, Cohl reveals the derivation of the over-lively objects. The illusion struggles against the illusory.»*²²⁰

²¹⁹ Para outros detalhes sobre este filme cfr. Donald Crafton, 1990, pp.257-8.

²²⁰ Esther Leslie, 2002, p.2.

Na sua juventude, em Glasgow, McLaren assistiu à projecção de UN DRAME CHEZ LES FANTOCHES (1908), também de Emile Cohl:

«[...] ce fut une révélation qui me marqua profondément et influença beaucoup mon travail. J'y trouvais l'animation dans sa forme la plus pure et inégalable, elle semblait la quintessence de l'animation, ni altérée ni influencée par les idées et par les méthodes du passé ou d'autres moyens. Le film jouissait du fait d'être dessiné avec une ligne qui pouvait bouger, elle respirait de ce savoir et en suivait la logique»²²¹

A esta forma elementar de animação iriam opor-se GERTIE THE DINOSSAUR (1914), de Winsor McCay, e, mais tarde, o desenho animado dos Estúdios Disney, paradigma do tipo de animação que sempre caracterizou a maior parte da produção americana, como constatava Norman McLaren:

«Gertie the Dinosaur tentait de nier et de fuir le fait d'être dessiné d'une seule ligne; c'était un tour de force, techniquement brillant, mû par la logique encombrante du naturalisme, lequel annonçait et représentait le premier symptôme d'une tendance qui devait caractériser l'Amérique durant trente années successives, en dominant pendant trois décades la plupart des dessins animés. Cette tendance consistait en un rapprochement continu vers un naturalisme toujours plus grand, avec l'abandon progressif de toutes les caractéristiques qui rendent le dessin animé si particulier, la négation croissante du fait que le dessin animé n'est rien d'autre que des lignes et des surfaces peintes.»²²²

²²¹ Norman McLaren, 1954a; cit. in A. Bastiancich, 1997, p.176-177.

²²² *Ibidem.*

O que não exclui a exceção poderosa da série americana FÉLIX THE CAT²²³:

*«Felix, the lively illusion from an artificial world, has no physical limitations: he escapes a melting igloo by climbing aboard a delicately animated wisp of smoke; exclamation points, symbols of Felix's thoughts, are transformed into forceps to remove a walrus's sore tusks, which in turn become skis for Felix.»*²²⁴

e ainda, nas palavras de Bela Balasz:

*«Appearance is the sole reality here and art is not made into reality. When Felix the Cat bends its tail into the shape of a wheel, he can already roll away on it. No need for it to turn into the reality of a wheel. A drawn wheel is good enough for a drawn cat. In Sullivan's drawn world there are no miracles; for in it there are only lines and these function according to the shape they take on.»*²²⁵

Com a aplicação definitiva das regras perspécticas, após o Renascimento, a noção de suporte material do desenho é substituída, na percepção daquele que observa a imagem, pela de plano imaterial do quadro ou plano de representação. Trata-se de um conceito que vinha sendo implementado desde a época romana e que acompanha evoluções semelhantes do espaço cénico, durante a qual este se transforma

²²³ Série produzida por Pat Sullivan e desenhada e animada por Otto Messmer. 'Master Tom' (o protótipo de 'Félix the Cat') apareceu pela primeira vez em FELINE FOLLIES. John Canemaker infere a data – 1919 – a partir de um artigo na revista *Moving Picture World*, datada de 2 de Agosto do mesmo ano, anunciando as séries da *Paramount Magazine* e os nomes dos produtores para ela contratados. 'Master Tom' seria batizado de 'Félix the Cat' no ano seguinte. Cfr. John Canemaker, [1991] 1996, p.169.

²²⁴ John Canemaker, [1991] 1996, pp.102-103.

²²⁵ Bela Balasz, *Theory of the Film*, New York: Dover Publications, [1945] 1970, citado em John Canemaker, [1991] 1996, pp.103.

em espaço cavo²²⁶. O ecrã de cinema ao propôr-se enquanto janela estabelece com ele uma relação de continuidade e de coerência, como vimos anteriormente.

A superfície, sobre a qual se dispõem os traços que constituem o desenho, apresenta sempre um duplo aspecto: por um lado é o sustentáculo material da imagem e, por outro (o da prestação perceptiva), pode assumir vários graus de inclinação, tornando-se, neste âmbito, parte estrutural do processo de reconhecimento. Esta função estrutural e estruturante da imagem gráfica é absoluta, fazendo assim que a superfície de suporte informe sobre a posição dos objectos representados. O termo ‘posição’ é, aqui, usado no seu duplo significado de *colocação física do observador relativamente às coisas observadas* e de *intenção comunicativa preferenciada de alguns conteúdos perceptivo-cognitivos, respeitante a outras possibilidades*. O plano de visão e, conseqüentemente, o modo pelo qual os objectos se dispõem numa apresentação gráfica, só pode ser de dois tipos: a) frontal – quando os planos representados encontram perpendicularmente o eixo óptico; b) inclinado ou longitudinal – quando esses planos aparecem inclinados ou paralelos em relação a esse eixo. J. J. Gibson estabelece a distinção entre eles da seguinte maneira:

«Consider for a moment the physical environment from which light is inflected and which is projected on the retina. The problem of distance perception has been reduced to the question of how we can see surfaces parallel to the line of sight. These will be called longitudinal surfaces to distinguish them

²²⁶ Erwin Panowsky, 1975, p.89.

from frontal surfaces, which are perpendicular to the line of sight [...] The surfaces of the physical environment and its parts are either longitudinal, frontal or somewhere between these two extremes.»²²⁷

A importância que estas disposições do plano assumem no processo comunicativo gráfico é incontroversa.

As modalidades de imagem cuja produção tem por base o plano frontal são imensas e não significam apenas o real visível mas aspectos que nele não se esgotam, exigindo métodos tão rigorosos quanto o podem ser as representações da geometria de Monge ou – no âmbito dos conceitos – as representações esquemáticas da química e bioquímica ou das transformações físicas do ambiente.

Na História, a emergência e ênfase do plano frontal na elaboração de imagens aparece como resistência à representação tridimensional ou em plano longitudinal e como opção pela autonomia e complexização das modalidades de representação.

A Idade Média é a época na qual aparece a principal reacção ao afundamento do espaço da representação gráfica, pela emergência da separação ostensiva entre plano fenoménico da imagem e plano da representação. A desagregação progressiva da espacialidade projectiva numa pluralidade de representações singulares, mantidas juntas com extremo requinte, é visível nos mosaicos paleo-cristãos:

²²⁷ J.J. Gibson, 1950, p.66.

«Dans les derniers temps de l'Antiquité et en rapport avec la place de plus en plus grande faite aux influences orientales [influências resolutamente contrárias à representação em perspectiva] (dont, bien sûr, ici encore, l'apparition n'est pas la cause de l'évolution nouvelle mais, au contraire le symptôme et l'instrument), le paysage de libre profondeur et les intérieurs clos commencent à se désagréger, la technique de la disposition en enfilade apparente s'efface de nouveau au profit de la juxtaposition et de la superposition; les éléments singuliers du tableau, figures, édifices ou paysages, jusqu'alors autant contenus que composants d'une spatialité organique, se métamorphosent, devenant des formes qui, pour n'être pas complètement intégrées dans le plan, n'en sont pas moins totalement référées au plan; se détachant sur un fond d'or ou sur une plage neutre, ces formes sont désormais accolées les unes aux autres, sans aucun respect pour la logique qui avait précédemment présidé à la composition. Cette évolution, sensible dès le IIe siècle après J.-C., se manifeste avec de plus en plus d'évidence jusqu'au VIe siècle.»²²⁸

«Parallèlement à sa quête de la surface, l'art byzantin cherche à valoriser l'élément qui, à l'intérieur de ce nouvel univers, pouvait représenter le seul moyen de consolidation et de systématisation: la ligne.»²²⁹

Desde as suas primeiras manifestações, o filme animado recusa assumir o ecrã apenas como uma brecha atravessada pelo olhar a partir de um «esconderijo». Opõe-se e evidencia-se, perante o espectador, enquanto superfície plena e tangível demonstrando que a janela aberta pelos irmãos Lumière que, ao mesmo tempo que conduzia o olhar, se omitia enquanto plano figurativo, podia ser *cegada*. Ao recusar a representação em perspectiva como modo único de elaboração gráfica, o filme animado abre – como específica da sua singularidade – a pos-

²²⁸ Erwin Panofsky, 1975, p.94-95.

²²⁹ Erwin Panofsky, 1975, p.100.

sibilidade de fazer entrar na sua actividade real a totalidade da significação, isto é, pondo termo à separação delimitada e convencional entre significação e realidade. *Retirando-se* da ‘arte’ pela conquista de um trabalho verdadeiro.

Os filmes de Emile Cohl manifestam e consolidam essa descoberta. Os elementos gráficos, que compõem a imagem, podem não ser sujeitos a relações de corporalidade mímica e de espacialidade perspectivada, sem que a ligação comunicativa com o espectador se perca. Um outro tipo de articulação pode ser estabelecido entre aqueles. Em termos espaciais: as linhas podem constituir uma espécie de tecido, de textura ou tessitura, composta em relações de justaposição e sobreposição. No tempo: a evolução em metamorfose domina apelando, umas vezes, para o reconhecimento das formas em regime de representação e, noutras, titubeando na fronteira entre estas e a forma da sua própria existência gráfica material, como no caso – evidente – dos ‘gags’ dos filmes da série FÉLIX THE CAT.

Actualmente, é comum encontrarmo-nos perante sistemas complexos de elaboração gráfica, sobretudo no âmbito de algumas pesquisas da arte contemporânea, do design de comunicação e da psicologia. Aquilo que, graficamente, é proposto tende a evidenciar e a pôr em discussão a dinâmica formal, a ambiguidade e a criatividade dos processos quer de codificação quer de percepção visual²³⁰. Neste contexto,

²³⁰ Ver, nesta tese, o parágrafo “Um espectador específico”.

o filme animado sempre se mostrou actual. Da sua singularidade faz parte a indagação e confronto dos próprios meios de significação, na prospecção dos limites nos quais as linguagens disponíveis se precipitam no *insignificante*, abrindo novos ensejos poéticos pelo entrecruzar tentado de outras possibilidades.

Como vimos em parágrafos anteriores, não deve ser esquecido o facto de que o modelo de representação gráfica escolhido, o tipo de manipulação a que são sujeitos os materiais, tem implicações sobre as características pelas quais emerge a singularidade dinâmica do filme. Nas séries da UPA²³¹, por exemplo, a animação sincopada, essencial, adequa-se perfeitamente ao despojamento do tratamento gráfico, construído na exploração da pregnância expressiva das formas em relação aos contextos gráficos e dinâmicos escolhidos: um trapézio – simultaneamente visto como forma geométrica e como signo gráfico – implica um tapete e, logo, no contexto narrativo, o chão de uma sala; o mesmo polígono, em posição vertical, supõe um quadro ou uma porta e, logo, uma parede. Do mesmo modo, o pedalar faz surgir uma bicicleta e o dobrar do corpo, uma cadeira. Se nos filmes de Émile Cohl a linha não é mais que uma linha, nos filmes da UPA a superfície é só isso mesmo: formas que se estendem, transformam e evoluem sobre

²³¹ *United Productions of America*, fundada em 1945 por um grupo de animadores dirigidos por Stephen Bosustow. Produziu as séries MR. MAGOO e GERALD MCBOING-BOING entre outras. Significou, no panorama do cinema de animação americano dos anos 40 e 50, uma verdadeira revolução de estilos. Vulgarizou não só novas tendências formais como introduziu o ‘quotidiano americano’ num universo até aí dominado por Disney.

outra superfície, isto é, em que a forma plana já não é o índice articulado de uma espacialidade imaterial, mas a superfície imperativamente bidimensional do ecrã que suporta materialmente o filme.

O que é desenhar?

Embora no contexto da crítica de arte e da estética (no âmbito da *Action Painting*, por exemplo) se insista às vezes sobre a importância do gesto no contexto dos modos de elaboração da imagem, de facto nunca houve uma teoria coerente que abordasse a cooperação entre o olho e a mão, ainda que a relação cinestésica entre a pele, a articulação e o músculo, por um lado, e a cinestesia visual, pelo outro, tivessem sido enfatizadas enquanto percepções transitórias no âmbito da psicologia experimental²³².

Geralmente, o desenho tem sido considerado como um instrumento dócil do qual todos podem servir-se. Do ponto de vista da utilização e leitura corrente de imagens desenhadas, a aprendizagem não chega nunca a pôr-se como questão. Excluídas algumas noções básicas relacionadas com a Geometria Plana – ensinadas durante o ensino básico – ou com a Perspectiva e a Geometria Descritiva – durante o ensino secundário, no nosso país a formação nesta área comunicativa só se coloca como obrigatória dentro do próprio campo de especialização.

²³² Cfr. capítulo 12, “Looking with the Head and Eyes”, assim como o parágrafo “The Fundamental Graphic Act”, p.275, em James J. Gibson, [1979] 1986.

Se exceptuarmos a psicologia experimental – em particular a da percepção visual, que estuda a imagem desenhada por motivos diferentes daqueles pelos quais é realizada e usada – nunca ninguém sentiu a necessidade de analisar e compreender o seu funcionamento ou explicar a sua ampla disponibilidade em absorver funções comunicativas diversas²³³.

A definição do desenho só aparece como questão quando os investigadores tentam fazê-lo a partir da noção de imagem enquanto representação. Coloca-se, então, o problema do tipo de relação entre a percepção da imagem e a percepção do mundo físico, visível.

Neste contexto, Arnheim²³⁴ insistia no facto de não ser possível compreender a natureza da representação visual enquanto se continuasse a tentar fazê-lo a partir das projecções ópticas dos objectos materiais que constituem o nosso mundo físico. As imagens e esculturas, qualquer que fosse o seu estilo, possuiriam propriedades que não poderiam ser explicadas apenas pela mera modificação do remanescente perceptual recebido através dos sentidos. E isto seria verdade, também, no que refere à sequência de fases típicas durante as quais se desenvolve a capacidade de construção de formas – gráficas ou escultóricas – em função de uma representação:

«If we assume that the point of departure for visual experience was the optical projections supplied by the lenses of the eyes, we would expect that

²³³ Exclui-se a obra de Manfredo Massironi.

²³⁴ Arnheim, 1956, p.163.

the earliest attempts at imagery would cleave most closely to these projections. To be sure, they would resemble their models no more faithfully than a limited power of observation and limited technical dexterity would permit, but the intended image, transpiring through those clumsy endeavours, should surely be that of the optical projection. Any deviation from that model, we would expect, would be a later development, reserved for the freedom of mature sophistication. But instead, the opposite is true.»²³⁵

Na criança, os primeiros grafismos não mostram nem conformidade à aparência realística nem, tampouco, as esperadas projecções espaciais. Argumentou-se, naturalmente, que a inépcia infantil seria devida à falta de maturidade e que as crianças seriam tecnicamente incapazes de reproduzir aquilo que percebem. Mas, quem conhece bem os desenhos infantis e os compara com os de um adulto inábil que, por exemplo, tente copiar uma fotografia, sabe bem qual é a diferença. Arnheim sugere a representação de uma orelha²³⁶: por muito inseguros que sejam os traços na representação do adulto, o objecto real será reconhecível; será, contudo e sempre, fundamentalmente distinta dos dois círculos concêntricos do desenho da criança, declara Arnheim, correspondendo um ao bordo exterior e o outro ao buraco no interior. Nenhuma incapacidade motora ou técnica poderá explicar esta diferença. Não será, concerteza, a falta de cuidado e de concentração, tanto na observação como na elaboração, que reconhecemos serem, nas cri-

²³⁵ Arnheim, *ibidem*.

²³⁶ Arnheim, 1956, p.163-164.

anças, ainda que muito pequenas, quase sempre superiores aos dos adultos.

O prazer do gesto

Porque é que as crianças desenham e o fazem espontaneamente? A investigação parece não ter considerado esta questão como interessante, dado as respostas serem escassas. Muito provavelmente porque as expectativas óbvias dos estudiosos nela não parecem encontrar fundamento, enquanto que outras não ofereceriam tantas dúvidas. Como Fernande Saint-Martin constata:

«Quel n'est pas notre étonnement aujourd'hui devant le superbe dédain de l'homme préhistorique qui relègue au fond des cavernes obscures ses premiers gestes, et combien achevés, de figuration plastique. C'est un lien analogue qu'établit l'enfant dès ses premiers mois, avec ses trajets plastiques et corporels dans l'espace, dans la joie du mouvement du bras sur un mur ou sur une feuille blanche»²³⁷

Enquanto mãe, pude assistir à primeira fase do gesto gráfico da minha filha e ao modo como, repentinamente a partir dos 16 meses, desatou a marcar qualquer pedaço exposto de parede com gestos semi-circulares largos; polvilhando-os, depois, com pequeninos zig-zags executados com precisão e força no espaço de um centímetro quadrado. Esta fase precedeu a representação da figura humana completa – do tipo girino – que, também de forma repentina, surgiu por volta dos 25

²³⁷ Fernande de Saint-Martin, 1989, p.11.

meses. Na altura, dado tanto o pai como eu desenharmos, os seus grafismos foram tomados como imitação do nosso gesto. A minha intuição de mãe dizia-me, contudo, que a minha filha estava a tomar posse de si e do mundo e que o seu desenho – que acordava em mim recordações antigas e recentes – era o *seu* meio de objectivação e de ligação articulada, organizada, do *todo* em presença; tomado este, ao mesmo tempo, como interior e exterior do seu próprio pequenino corpo e considerado a partir dele; gesto, simultaneamente, de exploração, de integração e de vinculação. Qualquer coisa deste período parece permanecer nos desenhos deambulatórios e repetitivos que vamos fazendo enquanto falamos com alguém ao telefone, como resíduo de um funcionamento antigo que manteria, contudo, algumas das funções. Assim como os gestos que vamos fazendo enquanto falamos.

Os termos usados para designar esta fase gráfica, fundamental, ou os seus resultados, não dão conta da importância que esta assume na evolução global da criança – garatujas, gatafunhos, garabatos, rabiscos, sarrabiscos, riscalhada – embora, em psicologia²³⁸, sejam usados com frequência como meio de diagnóstico no contexto do desenvolvimento infantil. Nem, tampouco, parece ter havido qualquer interesse em elaborar uma teoria do desenho a partir da evidência da relação cinestésica forte que parece haver entre o olhar e o movimento do braço (e do corpo) na criança que desenha.

²³⁸ Cfr. sobre este assunto Glyn V. Thomas, Angèle M. J. Silk, 1990.

Em geral, os investigadores concordam que, nesta fase, os desenhos não são realizados com a intenção de representar alguma coisa. Piaget²³⁹, por exemplo, considerava-os como sendo apenas puro divertimento e exercício. Arnheim assumiu uma opinião semelhante, sugerindo que estas primeiras garatujas não seriam ‘representações’ mas ‘presentações’, nas quais o ‘impulso motor’ dominaria fortemente²⁴⁰. É certo e comumente aceite, ainda, que tanto o desenho como a escrita evoluem a partir destes primeiros gatafunhos e que estes contribuem na criança, antes de mais, para o registo progressivo do movimento do seu próprio corpo, só mais tarde sendo adoptados para *delinear* alguma coisa.

A relação entre a mão e a ferramenta

Entre todas as ferramentas manuais inventadas, é especialmente importante o grupo que possibilita a execução de traços sobre uma superfície: buris, canetas, lápis, marcadores, pincéis, trinchas. O registo conjunto e progressivo da memória do movimento do braço que executa um risco, e da memória visual, igualmente progressiva, da execução deste último, não é transitório mas constitui fundamento: permanece enquanto *invariante*²⁴¹ no sistema visual da criança que cresce. Esta, não é uma abstracção ou um conceito, mas uma modalidade gráfica estável,

²³⁹ J. Piaget, B. Inhelder, 1969.

²⁴⁰ Rudolf Arnheim, [1956] 1984, p.171.

²⁴¹ Cfr. “A Theory of Drawing and its development in the child” em James J. Gibson, [1979] 1986.

constituindo, em conjunto com outras invariantes e em articulação com a língua, o fundamento de todas as linguagens gráficas e de todos os modos de ver. São elas: a linha, com um princípio e um fim, ou contínua (o horizonte); a linha direita, a linha curva, a linha com contra-curvas e a linha quebrada; a linha aberta ou que, voltando para a sua origem, se fecha; a orientação da linha; a dimensão da linha; a qualidade da linha; a linha como ligação entre duas marcas; o alinhamento de marcas; a linha que se cruza com outra ou consigo mesma, produzindo uma intersecção; duas linhas que seguem uma ao lado da outra e que, por isso, são paralelas; duas linhas que coincidem uma com a outra; etc. (a lista é virtualmente infinita e vai do mais simples para o mais complexo)²⁴². Assim que aparece, a linha traçada veicula e fixa um certo número de invariantes – irreductíveis – também no espaço. Relações que o adulto irá reter, de modo mais ou menos consciente, e que Fernande Saint-Martin resume assim:

«[...] a) la création d'un espace environnant sensibilisé par le dynamisme graphique; b) un élément de mouvement et de direction, et en ce sens toute ligne est un vecteur; c) un élément de mimétisme ou de référence aux objects de l'expérience antérieure, naturelle ou culturelle; d) une certaine symbolisation du monde de l'expérience de celui qui en la traçant lui imprime un graphisme donné. C'est-à-dire que par son graphisme, l'espace qu'elle fait

²⁴² Para Manfredo Massironi, «1) a característica do sinal (traço); 2) a posição fenomenista do plano de representação; 3) o processo de ênfase-exclusão dos elementos postos em relação pela representação, ou seja, a finalidade informativa imediata para que esta tende» constituem os elementos primários de todas as linguagens gráficas. Cfr. Manfredo Massironi, [1972] 1983, p.24. A lista de *invariantes*, que aqui se expõe, corresponde a uma combinatoria entre a proposta de Gibson (p.276), que contempla tanto os mecanismos de percepção quanto os de execução, e o conjunto elementar de variações que Massironi engloba como «característica do sinal (traço)» na elaboração gráfica.

*naître, sa tension et son mouvement, la première ligne tracée sur une feuille blanche rend compte non seulement d'une qualité émotive, mais de notre façon d'exister dans le monde.»*²⁴³

Pela gratificação afectiva proporcionada pelos efeitos de sentido bem sucedidos, tanto na descodificação como na codificação das figuras, e que funciona como ratificação, a fixação de invariantes irá contribuir na constituição do sistema semântico que, em simultâneo, depende da codificação da experiência perceptiva precedente segundo relações de correspondência e codificação convencionadas, como vimos, possibilitando também a comunicação e a representação gráfica de conceitos e objectos. Os riscos que a criança deixa sobre o papel não são, por isso, apenas manchas, linhas e contornos de formas, mas correspondem a aspectos primários e distintos quer da organização espacial e emocional do ambiente em função da relação que com ele pode manter, quer de uma linguagem gráfica em fase elementar. Enquanto desenha, pode estar a olhar para um objecto concreto ou a pensar sobre qualquer coisa real ou completamente imaginada; em qualquer dos casos, estará a integrar invariantes no seu sistema cinestésico.

Isto é igualmente verdadeiro para o artista. Quando Giotto desenhou o círculo perfeito, a sua mão não era controlada por nenhum compasso. Era, contudo, conduzida por alguma coisa, a saber, a invariante gráfica de *circularidade* que a memória, simultaneamente, visual e cinestésica do seu corpo tinha apreendido e fixado durante o tempo da

²⁴³ Fernande de Saint-Martin, 1989, p.13.

sua aprendizagem. É bonita, mais uma vez, a maneira como Júlio Pomar descreve o processo de desenhar um círculo:

«Se fizeres um círculo, podes pensar nesse círculo como uma imagem geométrica apenas. Ao mesmo tempo podes fazer passar por esse círculo toda a tua experiência; podes começar por ver nele maçã, laranja, seio, rabo, etc. Toda a tua vida está a entrar e a sair nesse círculo. Para pensares apenas círculo, é preciso fechar a porta.»²⁴⁴

Construção da linguagem

Todos nós pensamos ter uma ideia precisa de como esta aprendizagem se processa. As teorias tradicionais do desenho assumem que este se faz ‘à vista’, ‘de memória’ ou a partir ‘da imaginação’ e que, por consequência, o desenho será sempre uma cópia. Assim, a cópia de uma imagem percebida seria designada ‘desenho à vista’; a cópia de uma imagem guardada na memória corresponderia a um ‘desenho de memória’; e à cópia de uma imagem feita a partir de várias impressões visuais chamar-se-ia ‘desenho de imaginação’. Segundo Gibson²⁴⁵, esta concepção do desenho é consistente com as teorias que assumem uma imagem óptica na retina, uma imagem fisiológica nos receptores retínicos, uma imagem transmitida pelo nervo óptico, uma imagem cerebral no cérebro e, finalmente, uma imagem mental na mente, sujeita a todo o tipo de transformações criativas. Estas teorias – que são aquelas que, praticamente e ainda hoje, condicionam a investigação no domínio da per-

²⁴⁴ Júlio Pomar em Helena Vaz da Silva, 1980, p.42.

²⁴⁵ James J. Gibson, [1979] 1986, p.278.

cepção visual – radicam no construtivismo de Helmholtz (1821-1894), decorrente do modelo da Perspectiva Natural, pelo qual as representações internas que fazemos dos objectos visíveis surgiriam a partir do padrão de luz projectado na retina. Segundo este último, no processo de percepção seriam, igualmente, requeridas e integradas informações sensíveis obtidas anteriormente assim como a influência de experiências visuais passadas (i.e. a memória), tal como expectativas sobre qual o contexto provável da informação e sobre quais os aspectos mais importantes da cena, tidos em conta os objectivos do comportamento corrente (i.e. a atenção). Por outras palavras, a representação dos objectos de uma cena corresponderia ao resultado mediado e obtido pelo processamento de dados provenientes dos olhos juntamente com informação recebida dos mecanismos da memória e da atenção²⁴⁶. Seguindo a perspectiva de Yantis, a ideia de Gibson de que a percepção é – num certo e importante sentido – *directa*, constituiria no contexto a mais notável das alternativas.

Como é que as teorias tradicionais, arreigadas até mesmo naqueles que investigam os modos gráficos de codificação e articulação da informação, explicam a execução de um elaborado gráfico? Uma metáfora antiga mas frequentemente usada ainda hoje, ainda que de modo implícito, é a que assume a projecção da imagem a partir do olho. Muitas pessoas que ignoram os processos de visão e de elaboração das ima-

²⁴⁶ Cfr. Steven Yantis, 2001, p.2

gens, acham-na fácil de aceitar. Esta noção produz uma plausibilidade falsa fundada no facto de a sensação persistir posteriormente ao estímulo dos receptores retínicos com uma luz forte e ser visível em qualquer superfície quando olhada imediatamente depois. Se a imagem fisiologicamente impressa na retina pode ser devolvida ao exterior, porque razão não poderemos nós conceber uma imagem mental projectada no cérebro? Assim, assumindo este princípio como efectivo, desenhar à vista consistiria em olhar o modelo, retirando dele a imagem, e, olhando a folha de papel, contornar nela a imagem projectada! O desenho de memória ou de imaginação seria diferente apenas pelo facto de obrigar o artista a ter de ‘consultar’ a memória antes de poder projectar a imagem no papel. Para a opinião comum, talvez desenhar não seja exactamente assim mas ‘mais ou menos’ assim.

Para Gibson, quem desenha não replica ou copia – qualquer que seja o sentido dos termos – mas marca uma superfície de modo a despoletar, no observador, o reconhecimento de configurações de invariantes enquanto registo de uma impressão (*awareness*)²⁴⁷. Desenhar nunca poderia ser copiar. Todos aqueles que, a partir de DélaCroix, construíram uma competência longa e elaborada na arte do desenho, disso estão cientes como parte integrante do seu próprio saber. É impossível copiar uma parte do mundo físico, tridimensional. Só mesmo um outro desenho pode ser copiado. Uma imagem fornece alguma in-

²⁴⁷ Cfr. J.J.Gibson, [1979] 1986, p.285.

formação sobre aquilo que representa, mas isso não implica que, no processo, haja uma correspondência projectiva ponto por ponto. Qualquer representação gráfica da realidade integra semelhança e dissemelhança. E, no entanto, permanece difusa e comum a convicção de que a imagem desenhada é *idéntica* àquilo que representa, constituindo uma *imitação* da realidade visível. Se esta teoria estivesse correcta então o próprio termo representação seria usado incorrectamente, produzindo confusão. Não existe tal coisa como a re-presentação de uma configuração óptica. A cena não pode ser restabelecida; a configuração não pode ser restituída. Algumas das invariantes podem ser preservadas mas é tudo. Mesmo uma fotografia – uma fotografia colorida tomada no auge dos meios técnicos – não consegue (ou pode) preservar toda a informação disponível de determinado ponto de vista sobre certo pedaço da realidade física, por esta informação ser realmente ilimitada e exceder quer os modelos conceptuais que dela fazemos quer os meios técnicos que, a partir destes, construímos para aceder a ela. A re-presentação do estímulo, no sentido da reposição de um anterior padrão de energia luminosa sobre a retina, é simplesmente impossível. Nem toda a amplitude de energia e emissão visível da luz pode ser preservado pelo filme fotográfico. Apenas algumas relações de contraste e de intensidade da luz podem ser registadas mas não, por exemplo, as de brilho e de cor.

Para Gibson, o esforço feito por psicólogos ou filósofos a fim de clarificar aquilo que a designação ‘representação visual’ significa, terá

falhado porque o conceito está errado. Uma imagem não é uma imitação daquilo que foi visto. Não é um substituto que permite voltar atrás e ver de novo. Aquilo que a imagem regista ou consolida é informação codificada, artifício, e não informação sensorial.

Ora, a presença física do gesto – como fazendo parte da essencialidade dos modos de codificação gráfica que suportam o filme animado – traz, consigo, um conjunto de questões inesperado.

Animar com o que se perde do desenho

«Ce qui en moi s'épuise à parler n'est pas ce qui est entendu»²⁴⁸

Pierre Hébert.

No filme animado, do ponto de vista da organização da informação visual, não há correspondência exacta entre aquilo que é feito pelo autor e o que é visto pelo espectador. Este não vê o filme enquanto sucessão de imagens paradas, nem o esforço do autor (e respectivos procedimentos gráficos) é perceptível na projecção fílmica. O exame da natureza desta falha aparece como questão essencial na obra de Pierre Hébert, uma entre as que orientaram a busca que transparece no seu trabalho e que, só por si, justificou alguns dos textos mais interessantes escritos sobre cinema animado²⁴⁹.

²⁴⁸ Pierre Hébert, 1985.

²⁴⁹ Cfr. “Entre la nostalgie du dessin et le désir de la danse”, 1992; “Éloge de fixité – 2”, 1985; e “Égarements volontaires”, 1993, este último transcrito em “Anexos”.

Quando comparado, o acto de desenhar em animação é essencialmente diferente do acto tradicional de desenhar, no qual as imagens resultantes permanecem acessíveis enquanto estáticas e únicas – existindo no espaço e no tempo e podendo ser exploradas na sua singularidade, lentamente. O desenhador elabora uma imagem que, materialmente, aparece e permanece restrita no espaço do papel. O animador, pelo seu lado, desenha uma parte – o suporte – daquilo que irá ser visto unicamente durante a projecção fílmica e que nunca poderá apresentar-se de forma total e simultânea perante aquele que observa, nem no tempo durante o qual é elaborado nem no tempo em que é visionado no ecrã. Quando o olhar percorre a superfície do ecrã não o faz sobre a projecção da mesma imagem mas sobre a sucessão de uma série de fotogramas que se substituem uns aos outros. A projecção – que revela o movimento latente na série de desenhos – implica, como consequência, o apagamento da evidência material original e singular de cada uma das imagens, conduzindo a sucessão de desenhos a uma imagem ‘média’ que, na realidade, não seria senão – como vimos anteriormente – um efeito resultante de uma estimulação particular dos mecanismos de percepção daquele que vê. Cada imagem é em si mesma efémera e, dela, o espectador apenas retém a diferença que estabelece com a que lhe é anterior, como já vimos. A visibilidade do filme deixa um rasto no olhar, manifesta-se apenas na condição do que modifica.

É famosa a seguinte citação de Norman McLaren:

«Animation is not the art of DRAWINGS-that-move but the art of MOVEMENTS-that-are-drawn.

What happens between each frame is much more important than what exists on each frame.

Animation is therefore the art of manipulating the invisible interstices that lie between frames.»²⁵⁰

Mais tarde, Norman McLaren irá esclarecer o sentido desta definição propondo que

«Animation therefore is the art of manipulating the differences between successive frames, or the image on each frame.»²⁵¹

Uma quarta frase completaria a definição:

«The interstices are the bones, flesh and blood of the movie, what is on each frame, merely the clothing»²⁵²

Em “Les cinéastes d’animation face au mouvement”, André Martin tentará traduzir e precisar o sentido das afirmações de McLaren:

«Pour les animateurs, ce n’est pas ce qui se trouve sur les images qui est le plus important mais ce qui l’on peut lire entre les images. L’art et le métier consistent à dépister la quantité de mouvement contenue dans la

²⁵⁰ Escrito que McLaren tinha afixado no seu local de trabalho e que foi reproduzido no nº14 da revista *Cinéma 57*, p.12, número especial feito na sequência da ‘Rencontre Internationale du Cinema d’Animation’ realizado em Cannes nos finais de Abril de 1956. A mesma reprodução aparece, também, em André Martin, “Les cinéastes d’animation face au mouvement”, sem outras indicações mas, segundo Joubert-Laurencin, datando de 1965 (proveniência dos Archives Raymond Maillet); citado em Hervé Joubert-Laurencin, 1997, p.52.

²⁵¹ Carta de Norman McLaren enviada a Georges Sifianos e citada na sua tese de doutoramento; cfr. Georges Sifianos, 1988, p.10; publicada em inglês em “The definition of Animation: a letter from Norman McLaren, with an introduction by Georges Sifianos”, *Animation Journal*, Vol.3, N°2, Spring 1995, pp.62-66; citado, ainda, em Hervé Joubert-Laurencin, 1997, p.55.

²⁵² Cfr. Rosalyn Diprose, Cathryn Vasseleu, 1991, pp.145-160; as autoras encaminham a citação para John Halas, *Computer Animation*, New York: Hastings House, 1974, p.97.

différence entre les images successives, à saisir ce mouvement dissimulé dans l'écart entre deux images voulues afin de préparer l'éclosion d'un mouvement qui apparaîtra sur l'écran pour la première fois.»²⁵³

O movimento fílmico surgiria pelo trabalho plástico sobre a qualidade da diferença *entre* configurações de informação visual, como já vimos em parágrafos anteriores. Neste *entre* – perceptível pela ausência, que apenas é acessível pela passagem daquilo que o delimita – estaria contida a presença do autor, o seu gesto:

«The physical act of altering the scene, plus the time it takes to effect this alteration, may be said to have been compressed within a frame line. Thus the stop-camera cinematographer achieves his effects through the manipulation of time. For the painter, line-in-space is plastic, and results in articulated space, or form. For the animator, form-in-time is plastic and results in visually articulated time, which does not have a name, but whose structured aggregate is perceived as metamorphosis.»²⁵⁴

Estas constatações seriam válidas, de modo igual, para todas as outras práticas no cinema de animação. Nada resta, no filme, da energia física do corpo daquele que anima tanto desenhos quanto recortes de papéis ou figurinhas tridimensionais.

Esta falha corresponderia, para Pierre Hébert²⁵⁵, a um paradoxo fundamental no âmbito de uma poética específica do filme animado.

²⁵³ André Martin, “Les cinéastes d’animation face au mouvement”; citado em Hervé Joubert-Laurencin, 1997, p.52.

²⁵⁴ Cfr. David Burns, 1968, pp.36-41.

²⁵⁵ Pierre Hébert, *L’Ange et l’automate*, p.51-52.

Animar pressuporia, por isso e sempre, trabalhar com uma dimensão que se ganha na condição de outra que se perde:

«Il est assez courant de penser que l'animation ajoute quelque chose aux dessins, à savoir le mouvement, la vie même, prétendant ainsi les élever à un niveau artistique supérieur, comme si un simple dessin ne pouvait pas «vivre». [...] il m'a semblé que si on peut dire que quelque chose s'ajoute aux dessins lorsqu'on les anime, il faille nécessairement affirmer en contrepartie que quelque chose doit aussi se perdre.»²⁵⁶

Trabalhar com o que se perde do desenho quando se anima implica, obrigatoriamente, a necessidade de explorar e clarificar a natureza da perda que, manifestamente, assumiria a forma da presença do corpo no gesto de desenhar. É que, se de um lado ela pode ser delimitada na omissão do gesto daquele que desenha, por outro, pode ser verificada também por comparação com o movimento daquele que dança. Este, ainda que criado pelo coreógrafo, advém literalmente do corpo de alguém, que nele investe energia física e mental de forma manifesta para o espectador. No contexto deste último, o movimento animado visível no ecrã aparece, em si mesmo, como não correspondendo ao movimento de ninguém, mostrando-se como pura simulação tornada possível pelo dispositivo cinematográfico.

Ora, tanto Norman McLaren como Len Lye apontam, com evidência, a presença da memória cinestésica do autor na origem do movimento animado. Onde situar, então, o momento da perda? Como

²⁵⁶ Pierre Hébert, *L'Ange et l'automate*, p.51-52.

delimitar e entender, então, a sua natureza e de que forma seria possível sondá-la poeticamente? Como tornar sensível a presença definitiva do esforço físico do autor no filme animado?

A proximidade que é possível estabelecer com o jogo de presença/ausência do corpo do manipulador no teatro de marionetas permitiria entrever uma solução. Segundo Hébert o «apagamento» do corpo em cinema de animação poderia ser reconsiderado no contexto da tradição milenar do teatro de marionetas, no qual a dissimulação do corpo do manipulador integra os princípios dramáticos²⁵⁷. No filme animado o efeito de «apagamento» como próprio da tecnologia poderia, assim, ser compreendido como elemento de uma «dramaturgia da dissimulação» carregando consigo um valor positivo²⁵⁸. Aqui encontraria sentido, também, a atitude de animadores profissionais como Milt Kahl, anteriormente citado.

No contexto próprio da obra de Pierre Hébert, esta assunção traria em si possibilidades inesperadas e interessantes:

«[...] *l'idée d'animer comme si je dessinais* [...]»²⁵⁹

Ou, então

«*Comme si je dansais*»²⁶⁰

²⁵⁷ Cfr. Pierre Hébert, 1999, p.56.

²⁵⁸ Cfr. Pierre Hébert, 1993a; o texto encontra-se transcrito em “Anexos”.

²⁵⁹ Pierre Hébert, 1999, p.52.

²⁶⁰ Pierre Hébert, título de parágrafo, 1999, p.52.

E, ainda

*«Comme si j'étais un acteur»*²⁶¹

E outras. São inúmeros os dispositivos verbais usados, a partir de determinada altura, por si na sua obra. Estes funcionariam como ferramentas poéticas e teriam a tarefa de comutar o contexto das relações de significação, re-colocando o lugar do sujeito – origem absoluta do discurso – num espaço aberto entre fronteiras definidas, unicamente, pela estabilidade de relações de codificação ou de referencialidade específicas disponíveis no interior da própria materialidade expressiva do filme animado. Num espaço aberto no vazio de possibilidades, portanto. No processo, a animação improvisada, gravada directamente na película na presença de um público, ‘ao vivo’, apareceria como terreno necessário à experimentação poética:

*«Les spectacles d'animation en direct, en tant que mise en scène de l'activité de dessiner au cœur de l'animation, comme action du corps tout entier, ont été le terrain sur lequel j'ai tenté de maintenir vivante et manifeste cette tension entre dessiner et animer.»*²⁶²

Do mesmo modo que o cinema em geral, o cinema de animação pressupõe numerosos domínios diferentes, semiologicamente irreductíveis entre si: não apenas a composição óbvia de imagens e sons mas, menos evidente, a interpenetração complexa de elementos provenientes da pintura e da escultura; da arquitectura; da música; dos textos

²⁶¹ Pierre Hébert, título de parágrafo, 1999, p.55.

²⁶² Pierre Hébert, *L'Ange et l'automate*, p.51-52.

escritos; da representação dos corpos em movimento; da voz como emanação humana; etc. Como sugere Pierre Hébert:

*«S'il y a une spécificité du cinéma, dont le cinéma d'animation est partie prenante, c'est précisément le vacillement et le chatolement du sens entre ces multiples couches. Et c'est l'apparition du dispositif technique du cinéma qui, pour la première fois dans l'histoire, a rendu cela possible.»*²⁶³

Neste contexto, a sua reflexão é importante e esclarecedora. Nas suas palavras²⁶⁴, poderíamos imaginar que o espírito humano teria evoluído no confronto consciente com os limites das suas próprias possibilidades comunicativas. Assim, o exercício da linguagem medir-se-ia no cotejo do limite a partir do qual não seria possível encontrar palavras (o 'indizível'), falta que poderia ser colmatada por uma imagem, um gesto ou uma melodia. Reciprocamente, a elaboração de uma imagem confrontar-se-ia com o limite da semelhança (ou da sua dissemelhança), a partir do qual seria necessário juntar palavras.

O espaço definido pelos 'outros' modos de codificação representariam, para cada um deles, uma espécie de «paraíso perdido do sentido, uma possibilidade ilícita de colmatar uma falha, de ultrapassar um ponto limite, saltando por cima da barreira»²⁶⁵. O espírito humano medir-se-ia como actividade real no seio da totalidade das possibilidades de significação «toujours à la poursuite du vide à combler»²⁶⁶

²⁶³ Pierre Hébert, 1999, pp.66-67.

²⁶⁴ Cfr. Pierre Hébert, 1999, p.67.

²⁶⁵ Cfr. Pierre Hébert, 1999, p.67. A tradução é minha.

²⁶⁶ Cfr. Pierre Hébert, 1999, p.67.

O caso especial de Pierre Hébert

O filme animado – a que me refiro na extensão desta tese – viria romper a nossa familiaridade com o mundo pondo, momentaneamente, em suspenso as certezas sensatas que temos sobre nós e o que vemos, ou como vemos, sentimos e sabemos, para que as ‘coisas’ apareçam e nos espantem.

Quem tenta abordar o conjunto da obra cinematográfica, simultaneamente teórica e artística, de Pierre Hébert, apercebe-se que a mesma é marcada por uma inquietação permanente. Embora seja possível encontrar elementos recorrentes, tanto no plano dos conteúdos como nos modos de codificação, assim como laços de familiaridade entre alguns filmes, é certo que o seu percurso parece nunca ter estabilizado em quaisquer soluções formais, técnicas, narrativas ou outras.

A expressão ‘animation d’observation’ (literalmente, animação de observação) aparece pela primeira vez no contexto de produção do filme *ETIENNE ET SARA* (1984) e é usada apenas nesse e durante a realização do projecto seguinte: *LE METRO, CHANTS ET DANSES DU MONDE INANIME* (1985). Nessa época, a poética de Pierre Hébert passa por aquela que será, talvez, a sua transformação mais importante. Na produção seguinte, *CONFITURES DE GAGAKU* (1986), em que pela primeira vez anima na presença dos espectadores, em diálogo com o saxofonista Jean Derome, o filme aparece, assumidamente e apenas, como uma manifestação – ainda que autónoma – de um projecto que ganha corpo num lugar de fronteira aberto na colisão de lin-

guagens, num tempo e espaço precisos. Nele, o autor exhibe e reivindica – questionando, por isso mesmo, toda a máquina cinematográfica – a origem do filme para o corpo, sensível e vivo, daquele que o faz.

Na descrição do projecto de produção do filme ETIENNE ET SARA, num dos memorandos do National Film Board/Office National du Film, pode ler-se:

«Une calligraphie sur le corps de mon fils. En gravure sur pellicule et en graffiti sur papier, en petit format, presque en noir et blanc, une animation brute, “animation d’observation” sur la vie minute à minute (comme on dit “au jour le jour”) d’un enfant de 16 mois. Donc un poème joyeux et d’une certaine gravité sur le vieillissement des corps humains.»²⁶⁷

No guião do filme, Pierre Hébert explicita as suas intenções:

«D’un point de vue technique, je veux explorer le rapport entre sujet animé et espace également animé en faisant agir une tension entre les traits pris dans leur existence plastique autonome, épars sur la surface de l’écran et parfois à la limite de l’éclatement optique, et ces mêmes traits pris dans leur fonction représentative, la même tension liant et opposant représentation du sujet et représentation de l’espace.»

E acrescenta:

«Le propos du film, c’est donc la difficulté de ce regard simultané sur nos enfants et sur le monde, l’affirmation de la volonté et du désarroi de vivre de sang froid face aux chaos, l’effort de ne pas détourner le regard. La troisième naissance est donc plutôt la mienne et n’est jamais résolue (moi-même

²⁶⁷ Cfr. *Memorandum* do National Film Board/Office National du Film, datado de 5 Janeiro de 1983 e dirigido pelo produtor Robert Forget a Jean-Marc Garand; Fonds Pierre Hébert, *ibidem*.

comme Etienne à l'identité encore éparse, face à une vision du monde encore dispersée, dans une durée encore fragmentée).»²⁶⁸

A expressão 'animação de observação' será usada, também, durante a produção de LE METRO, CHANTS ET DANSES DU MONDE INANIME (1985)²⁶⁹. Na proposta apresentada pelo autor ao NFB/ONF, pode ler-se:

«Thématique: observation du métro, ou plutôt observation des gens dans le métro.

Cela va dans le sens de la poursuite de mon travail antérieur: mettre à profit les ressources de l'animation pour fabriquer des représentations des situations les plus ordinaires de la vie quotidienne pour les transfigurer et induire le spectateur à y porter un regard différent. Ainsi, au-delà de cet effort "d'animation d'observation" (comme on dit dessin d'observation) il s'agira de donner une représentation métaphorique et expressive des rapports d'agressivité entre les gens dans les lieux publics des grandes villes (« agressivité » comprise ici comme un refus exacerbé de tout rapport). En ce sens le métro est un cadre intéressant : des gens qui ne se connaissent pas sont réunis dans un espace fermé et sont lancés à toute vitesse dans un tunnel. Ensemble, ils vont quelque part/nulle part dans un espace totalement abstrait en retrait de tout paysage naturel ou même de tout espace préexistant (il y a des fenêtres dans le métro mais rien à voir). Des corps immobilisés dans des poses et des regards figés expriment cette agressivité extrême qui n'est pas recherche d'un contact quelconque mais refus de tout contact, tentative d'annulation de l'autre ou de s'annuler soi-même face à l'autre. Cette triade immobilité/agression/espace abstrait sera donc le point de départ et le fil conducteur de mon travail.»²⁷⁰

²⁶⁸ Cfr. Fonds Pierre Hébert, *ibidem*.

²⁶⁹ As apresentações do espectáculo LE METRO têm início ainda em 1984. Cfr. Marcel Jean, 1996, p.217.

²⁷⁰ Sem data. Cfr. Fonds Pierre Hébert, *ibidem*.

ETIENNE ET SARA, começa por ser o último de uma série de filmes cujo projecto deveria resolver-se no cotejo de múltiplas expressões gráficas e de movimento, i. e., no âmbito daquilo a que vulgarmente chamamos ‘técnicas’ do filme animado. Contudo, após o encontro de Pierre Hébert com o poeta belga Serge Meurant, torna-se evidente como outra coisa que não apenas um filme tomado no sentido corrente. O filme e o livro²⁷¹ que resultam da colaboração entre ambos, aparecem como manifestações autónomas e inseparáveis da experiência original subjacente e transcendem, obviamente, as expectativas de produção habituais. ‘Conversação de linguagens’²⁷² entre poesia e filme, que não exclui a sugestão de uma relação semelhante com a música – criada ‘em paralelo’²⁷³ e posta em presença ao mesmo nível das duas primeiras – e que vem delimitar um espaço de relação aberto entre materialidades expressivas diferentes, como lugar a partir do qual irá emergir a nova poética de Pierre Hébert.

ETIENNE ET SARA marca, igualmente, o início da produção de textos de carácter teórico nos quais Pierre Hébert indaga a natureza do gesto de animar. O discurso teórico aparece como procedimento necessário à reflexão sobre a sua própria prática de cineasta; enquanto meio de distanciamento e confronto de modos e modelos de codificação; dos dispositivos de suporte e divulgação que integram a indústria

²⁷¹ Pierre Hébert, Serge Meurant, 1984.

²⁷² Pierre Hébert, 1984.

²⁷³ Cfr. Folha volante de divulgação do filme ETIENNE ET SARA, National Film Board/Office National du Film, Canadá, 1984.

cinematográfica. Sobretudo, o texto escrito aparece como resposta ao apelo de sentido verbal que o filme deixa em aberto.

Surpreendido pelo estado de disponibilidade e de criatividade intensa que habitam o trabalho de improvisação musical realizado para *ÉTIENNE ET SARA*, Pierre Hébert avança para um projecto de colaboração com o grupo *Chants et danses du monde inanimé*, constituído pelo saxofonista Robert Lepage e pelo guitarrista René Lussier. A decisão de tomar o metropolitano da cidade de Montréal como elemento formal e ambiência do projecto, explica-se na ligação entre a inspiração no barulho das máquinas domésticas, que então motiva o grupo, e o interesse pelos lugares públicos e multidões anónimas que, no momento, ocupa Pierre Hébert.

Interessa-lhe compreender o próprio processo de improvisação musical. Espera que, no decurso do projecto, as técnicas praticadas pelos músicos possam inflectir sobre o seu próprio trabalho, afirma. Aceita o desafio – posto como condição inicial – da criação ‘ao vivo’, assim como a exiguidade dos prazos de produção pelos quais terá de realizar um filme de 10 a 15 minutos em 3 meses²⁷⁴. O confronto – num local e num momento precisos – entre modos de criação diferentes, assim como a imposição de condicionantes de produção rigorosas e pouco habi-

²⁷⁴ Pierre Hébert, 1984.

tuais, obrigam-no a uma severa disciplina de trabalho que, acredita²⁷⁵, irá libertá-lo de condicionamentos e alargar-lhe os recursos.

LE METRO levanta, pela primeira vez na sua obra, a questão colocada pela diferença entre filme apresentado na sua forma convencional e enquanto aspecto de uma apresentação em palco, de carácter performativo. A justificação formal do projecto aparece como parte de uma estratégia de distribuição, planeada por Pierre Hébert, com o propósito de integrar os seus filmes na programação regular de uma sala de cinema comercial. Num plano mais vasto, imagina modos alternativos para a divulgação do cinema de animação, com consequências na atitude dos espectadores e, obviamente, na natureza habitual dos filmes animados²⁷⁶.

Contudo, LE METRO traz, principalmente, uma dimensão nova: a consciência de que o autor tem um corpo, de que alguma coisa se passa entre o exterior e o interior desse corpo, e de que essa passagem, essa continuidade obscura, tropeça na cisão imposta pelos dispositivos de carácter técnico e ideológico que suportam a máquina cinematográfica. Alguns anos mais tarde irá escrever (a propósito da noção de plano proposta por Tarkovski):

«La captation du temps comme factualité existe également en cinéma d'animation, quoique de façon indirecte, à travers la médiation de l'action

²⁷⁵ Cfr. proposta de produção apresentada por Pierre Hébert ao National Film Board/Office National du Film, Fonds Pierre Hébert, *ibidem*.

²⁷⁶ *Ibidem*.

*corporelle de l'animateur, d'une part, et de l'expérience d'un état de la technologie, d'autre part.»*²⁷⁷

Num texto datado de 1985²⁷⁸, ano da apresentação pública do filme LE METRO, CHANTS ET DANSES DU MONDE INANIME, Pierre Hébert examina a diferença entre o movimento do corpo do bailarino no acto de dançar e o do animador – o seu – na sua própria actividade criativa. Delimita a falha: não há relação directa, literal, entre o gesto daquele que anima e o movimento visto no ecrã. Será, contudo, possível estabelecer um estado de contacto muscular, nervoso, com o espectador de cinema de animação, uma vez que esse propósito é essencial à sua ideia de experiência estética? Como superar a inadequação entre o gesto esforçado do animador sobre o seu desenho imóvel e o movimento virtual, especulativo, que se agita no ecrã?

Já anteriormente Len Lye, tal como Norman McLaren, tinha pugnado na mesma direcção, a da possibilidade de uma comunicação empática através do filme. McLaren propondo a memória muscular para o controle das diferenças formais entre imagens sucessivas, assim como a exiguidade de meios para uma maior proximidade entre o autor e o filme, como vimos; Len Lye proclamando o desenvolvimento fisiológico de uma consciência do movimento que poderia ser descoberta «através do cérebro em sangue, órgãos, tecidos e nervos» e que se assumiria como *presença* no ecrã, através do filme:

²⁷⁷ Pierre Hébert, 1999, p.108.

²⁷⁸ Pierre Hébert, 1985.

«My wife said one day when passing me working at my bench, “Len, I didn’t know you were spastic”. She saw me crouched over a piece of film with my etching needle stuck in it. I wriggled my whole body to get a compressed feeling into my shoulders – trying to get a pent-up feeling of precision into the fingers, and with a sudden jump I pulled the needle through the celluloid and completed my design. So, I called to Ann on her way back, “Hey, I’m not spastic; but wait till you see these things”. On film they are very controlled, yet very kinetic.»²⁷⁹

Segundo a actividade desenvolvida por estes autores, e aquilo que ela proclama, o trabalho de criação do animador pressuporia sempre uma busca experimental da intensidade e da delimitação clara da unidade sensitiva: tocar o objecto exterior com os sentidos e apropriar-se dele, integrando-o na substância do próprio corpo, seria trabalhar o terreno sensorial mais primitivo, de modo a prepará-lo para um tratamento poético.

Mas com que meios e de que forma? A linguagem que permite a obra coloca-se, também, como seu obstáculo. A sua fiabilidade, enquanto sistema de relações de correspondência, assenta na sua previsibilidade. Possibilita a comunicação e a representação de conceitos e objectos, mas, simultaneamente, inibe a experiência e a referência a estados do mundo não previstos num sistema semântico que depende de uma codificação precedente da experiência perceptiva. Impõe modelos de reconhecimento do real e conforma-os segundo relações de correspondência e codificação convencionadas. Por isso, o referente da obra de

²⁷⁹ Len Lye em Adrienne Mancina, Willard Van Dyke, 1966, p.105; cit. em Roger Horrocks, 2001, p.264.

arte terá de incluir sempre o próprio processo de codificação assim como a crítica dos dispositivos que o determinam e regulam. Ora, tal não é possível senão de um ponto marginal, excluído, imprevisto, a partir do qual a falsa autoridade da norma se manifesta nua. Esse lugar aparece, naturalmente, no confronto entre expressões que não se sobrepõem ou traduzem entre si; na terra de ninguém, entre substâncias expressivas, onde se abre um espaço neutro de verdadeira conversação e olhares novos se cruzam sobre o mundo. A contingência, o erro, o improviso²⁸⁰, viriam favorecer, igualmente, essa postura espontânea.

A expressão ‘animação de observação’ aparece como estratégia criativa no processo de trabalho de Pierre Hébert, numa altura em que este procura alternativas às práticas e modelos considerados relevantes e desejáveis no seio de um cinema de animação cada vez mais tecnicista e fechado em si mesmo²⁸¹. O confronto com outras linguagens, a improvisação como modo expressivo, permitem-lhe colocar-se num ponto exterior aos procedimentos convencionais da animação. O discurso teórico, escrito, emerge como possibilidade de uma inteligibilidade, o estabelecimento de um sentido verbal sobre o *outro* sentido que se vai formando retroactivamente nas franjas do processo criativo.

Pela analogia com a expressão ‘desenho de observação’, ‘animação de observação’ funciona como um dispositivo verbal que admite

²⁸⁰ Cfr. Pierre Hébert, 1984, texto no qual reflecte sobre a necessidade do improviso.

²⁸¹ Cfr. Pierre Hébert, 2001, p. 9-13; Pierre Hébert, 1993b, p.51-52.

deslocar a animação para o espaço e tempo reais daquele que anima, como procedimento de observação e de expressão espontâneo, sem mediação. O corpo do animador apareceria, inequivocamente, como lugar entre um espaço exterior que se interioriza e um interior que se exterioriza²⁸²; como passagem intensa entre aquilo que o modifica e aquilo que é capaz de exprimir e modificar. Proclamando a sua prática enquanto ‘animação de observação’, o autor coloca fisicamente o seu olhar e o seu gesto *no* mundo. A animação improvisada, gravada directamente na película na presença de um público, completa o dispositivo assim criado, apelando, igualmente, à presença do corpo do espectador e inscrevendo-o no fluxo de energia que desagua em processo poético.

²⁸² Expressão retirada do *Livro do Desassossego* de Fernando Pessoa, leitura que marcou, igualmente, a obra de Pierre Hébert.

CONCLUSÃO

ESPECIFICIDADE POÉTICA DO FILME ANIMADO

«En ce sens, à cette époque dans laquelle nous sommes déjà bien engagés, le foyer de l'art se situe peut-être en ce lieu précis de la confrontation avec la civilisation technique, comme défense et illustration de l'intégrité de l'expérience humaine de la réalité, défense et illustration du corps humain. Somme toute, la question n'est pas tant d'ordre technologique que d'ordre philosophique».

Pierre Hébert, 1989

Com o aparecimento e utilização progressiva da tecnologia, cada vez mais os processos de comunicação e de produção supõem partes subtraídas ao conhecimento.

Entre a Idade do Bronze e o século XVIII, época que se conclui pela revolução industrial, as tecnologias evoluem lentamente. A compreensão do modo pelo qual o instrumento funcionava na relação entre o homem e o mundo era acessível, realizando-se de forma relativamente fácil e imediata e acontecendo em sintonia com os processos tradicionais de integração e ajustamento social que eram empíricos, ligados e estáveis:

«Tudo aquilo que é feito, utensílios, gestos e produtos, está impregnado pela estética do grupo, possui uma personalidade étnica que uma visita mesmo superficial a um museu etnográfico torna desde logo evidente. No quadro tradicional, o indivíduo inscreve as suas variantes pessoais e, no

âmbito da margem de acção de que dispõe, retira uma parte da sua consciência de existir enquanto indivíduo no quadro de segurança que lhe oferece a integração no grupo.»²⁸³

Já na época pós-industrial torna-se cada vez mais difícil, senão impossível, conhecer o esquema técnico de todos aparelhos com os quais temos de conviver no quotidiano.

Vale a pena localizar a mudança. Para André Leroi-Gourhan, «o salto prodigioso do século XVIII baseia-se no facto de o carvão servir simultaneamente para o fabrico do aço» e «para o fabrico dos metais de fundição como força motriz» isto é «tanto para extrair o minério como para fazer funcionar as máquinas-ferramenta»²⁸⁴. Corresponderia, nas suas palavras, a «um salto de grande amplitude no sentido da libertação da força», que teria como corolário o «pôr em causa toda a estrutura interna da humanidade»²⁸⁵. Tanto em escala – excedendo repentina e brutalmente o círculo de acção medido pela motricidade humana – quanto em estrutura – o fulcro da acção passando para o exterior do corpo humano. No âmbito das consequências imediatas trazidas pela libertação da força motriz, o caminho-de-ferro e a constituição do proletariado operário, teriam, assim, incidências directas sobre a inteira organização da espécie humana: «o ajustamento dos indivíduos que conservam o cérebro e a carcaça corporal do homem de Cro-Magnon»

²⁸³ André Leroi-Gourhan, [1965] 1983, p.52.

²⁸⁴ André Leroi-Gourhan, [1965] 1983, p.51.

²⁸⁵ *Ibidem*.

passaria a realizar-se através duma «distorção crescente»²⁸⁶, sendo possível «perguntar se não teremos de reconhecer que só a sociedade tira pleno proveito do progresso», pelo que «o homem individual não passaria já de um organismo obsoleto» enquanto infra-estrutura de uma humanidade considerada como mais interessante que cada ser humano. Daí a seguinte afirmação:

*«A libertação técnica resulta indiscutivelmente numa redução da liberdade técnica do indivíduo»*²⁸⁷

Nesta simples frase teria origem o trabalho poético que tenho pretendido circuncrever. O filme animado seria o processo pelo qual o autor recupera para o seu corpo inerme – a partir da própria tecnologia – tanto a «libertação técnica» possibilitada pela máquina, quanto a sua sensibilidade «inorgânica», criando no processo uma possibilidade actual de sentido, de ensejo de comunicação enquanto descoberta, apropriação e partilha; que, inequivocamente, funcionaria como dispositivo perverso e inquietador no seio da ideologia promovida pela noção de ‘progresso tecnológico’²⁸⁸. Espécie de processo inverso àquele que arranca e desloca a criatividade e acção humanas de cada ser humano e as traduz em valor de troca, abstracto: que é irrecuperável enquanto valor poético, vitalidade. Processo que, ao mesmo tempo que imprime uma sen-

²⁸⁶ *Ibidem.*

²⁸⁷ André Leroi-Gourhan, [1965] 1983, p.52.

²⁸⁸ Lamentavelmente, a exiguidade do tempo disponível para a realização desta tese não me permitiu sublinhar a actividade pedagógica de todos os autores mencionados. Ao nível de todas as idades e exterior a quaisquer programas leccionados em contexto académico ou profissional.

sibilidade acessível, o faz como contrapartida pela omissão do corpo sensível e agente daquele que a aceita.

O funcionamento da máquina atinge o próprio âmago dos fundamentos da nossa sensibilidade e da nossa mobilidade, abalando assim os alicerces do nosso funcionamento mental. No processo, é aberto um espaço de possíveis no seio do qual a organização dos nossos actos psíquicos se renova no contacto de lógicas que lhe alargam as condições de exercício. Todavia, a sua influência assume as proporções de uma ruptura a partir do momento em que, simultaneamente: a) a máquina é capaz não só de assumir como de ultrapassar as características e as funções da sensorialidade humana (ao tomar posição preponderante no processo perceptivo, dá ao seu exercício um alcance que excede largamente os limites físicos determinados pela nossa condição natural); b) a origem da acção foi deslocada do corpo para a prótese. Como consequência, a extensão sem precedente dos dispositivos sensores e de registo de informação, tem por corolário uma dissociação entre funções que, para o homem como para todo o organismo, têm um carácter indivisível: a qualquer informação sensorial corresponde, no ser vivo, uma resposta motora, uma *acção* não necessariamente imediata mas ‘experienciada’ como própria, seja ela consciente ou involuntária. Ora, na expectativa do *robot* sensível – que consubstanciaria na unidade todas as capacidades humanas e técnicas – a evolução tecnológica (que substituiu a evolução biológica) ainda mantém as capacidades sensíveis e motoras em próteses distintas e desconexas.

Os meios técnicos, enquanto apenas captadores, põem o artifício humano na situação peculiar do paralisado que, privado de um elenco de respostas motoras compatíveis, conservaria na íntegra o seu universo sensorial. A partir do momento em que somos capazes de registar e de interpretar impressões sensíveis, assim como de delegar o exercício das funções sensitivas, isto é, desde o aparecimento das técnicas de captação e armazenamento de informações ópticas e acústicas, o problema da definição e determinação da reacção dinâmica que lhe é correlativa constitui imperativo vital, assim como uma questão intelectual importante. O Futurismo – e a sua fixação pelas máquinas e pela velocidade (conceito recente que delas decorre) – deve ser entendido nesse contexto.

Escreve Walter Benjamin:

«...no Manifesto de Marinetti para a guerra colonial da Etiópia, diz-se que há já vinte e sete anos que os futuristas se opõem a que a guerra seja definida como antiestética. [...] A estética da guerra apresenta-se do seguinte modo: se a utilização natural das forças produtivas é travada pela organização actual das relações de propriedade, a expansão dos meios técnicos, dos ritmos de trabalho, das fontes de energia tende para uma utilização anti-natural. Esta utilização acontece na guerra, a qual, com as suas destruições, fornece a demonstração de que a sociedade não estava suficientemente amadurecida para fazer da técnica um órgão próprio, e que a técnica não era suficientemente elaborada para dominar as energias elementares da sociedade. A guerra imperialística é determinada, em toda a sua espantosa fisionomia, pela discrepância entre a existência de poderosos meios de produção e a insuficiência da sua utilização no processo de produção (por outras palavras, pela desocupação e pela falta de mercados de escoamento). A guerra imperialística é uma rebelião da técnica que recupera do

material humano as exigências às quais a sociedade subtraiu o seu material natural.»²⁸⁹

Como, de resto, é admitido por Marinetti:

«[...] espera-se da guerra a satisfação artística da percepção sensorial modificada pela técnica.»²⁹⁰

Numa dimensão social determinada a partir da rotina quotidiana, comum, a situação é, igualmente, definida pela distorção e pela ruptura. Os aparelhos – quer aqueles que se apresentam como bens de consumo, quanto aqueles que servem para os produzir – não se colocam na dependência daquele que os usa. Em geral, não compreendemos o funcionamento das máquinas com as quais lidamos em casa ou no emprego. O operário não domina a lógica dos mecanismos com os quais tem de trabalhar, nem compreende o texto científico a ela subjacente. Aquilo que realiza já não é sequer trabalho no sentido tradicional do termo, uma vez que este é exercido pelo conjunto de máquinas que integra o dispositivo de produção e do qual ele constitui uma parte necessária mas cada vez menos fundamental:

«As cadeias operatórias destinam-se a colmatar os vazios, ainda importantes, existentes no comportamento da máquina. O operário é posto em presença de secções de cadeias medidas ao ritmo da máquina, de séries de gestos que deixam o sujeito de fora, produzindo-se uma «desculturação técnica»

²⁸⁹ Cfr. W. Benjamin, 1936-1939, epílogo (edição portuguesa), 1992.

²⁹⁰ *Ibidem.*

ca» completa, conjuntamente com a perda da noção de pertença a um grupo de personalidade bem vincada e de escala confortável.»²⁹¹

A industrialização seguiria, assim, um processo de adaptação progressiva do operário à máquina que – pela «taylorização» dos gestos e tempos de execução – domina, programa e controla a actividade humana no processo.

Deste modo, o saber torna-se num domínio cuja apreensão é cada vez mais difícil para o homem comum. A ruptura entre aqueles que sabem e aqueles que não sabem perfila-se como um abismo: o cimo da hierarquia social é dominado por um grupo de pessoas para quem o mundo se revela numa complexidade luminosa, impossível de ser partilhada por todos os outros. Do mesmo modo, a arte exclui-se como coisa inútil à sobrevivência do cidadão comum, subtraído que foi ao pleno usufruto e contemplação da sua própria humanidade. E esta é uma realidade que parece não poder ser alterada por acções sociais ou determinações políticas:

«Il ne suffit plus de déclarer que les hommes sont égaux, de les armer de fusils ou du droit de vote, pour réaliser dans les faits cette communauté humaine. Et ce ne sont plus ceux qui définissent l'homme par ses seuls besoins de manger, de survivre et de se perpétuer qui pourront unir les hommes entre eux et réduire la distance qui sépare Webern, Peano, Mondrian ou Husserl de la masse des autres hommes. Mais plutôt ceux qui posent comme absolument fondamental dans la destinée humaine, le

²⁹¹ Cfr. W. Benjamin, 1936-1939, epílogo (edição portuguesa), 1992.

*besoin de connaître la réalité qui nous entoure et celui de la symboliser sous ses multiples aspects.»*²⁹²

Enquanto modo particular e específico do processo histórico, a idealidade da arte acompanha e é complementar da materialidade da economia, como demonstra Mario Perniola,²⁹³ no que é corroborado por André Leroi-Gourhan. Admiramo-nos com a completa autonomia da actividade artística sem nos apercebermos que a economia política, fundada na equivalência das operações gerais de um trabalho tornado abstracto, beneficia da mesma independência e do mesmo fechamento num território uniforme e subtraído ao quotidiano humano: de um lado, o campo ilimitado do que é significação sem realidade; do outro, o universo de uma realidade privada de sentido. Embora aceitemos que as relações de significação não se tenham ausentado de forma completa nem que, inversamente, possam ser totalmente presentes na realidade humana. Porque é através do trabalho fundado no seio das relações de significação que buscamos o objecto real.

Ora o artista, aquele que produz arte, não trabalha. A sua não é uma actividade *útil*. A arte só se apresenta enquanto tal apenas quando exclui da actividade todo o trabalho, excluindo-se da satisfação das necessidades sociais fundamentais²⁹⁴. É assim desde o Renascimento²⁹⁵,

²⁹² Fernande Saint-Martin, 1989, pp.7-8.

²⁹³ Cfr. tese central da obra de Mario Perniola, *L'aliénation artistique*, [1971], 1977.

²⁹⁴ Mario Perniola, [1971], 1977, p.173.

²⁹⁵ A própria exaltação do Renascimento nasce da identificação que a filosofia das *Lumières* estabelece entre o progresso humano e a ascensão da burguesia como classe dominante.

que aparece como época chave, já que a organização moderna da produção, a invenção de uma «arte» separada do trabalho manual, o conceito de uma cultura autónoma e separada do vivido, nele têm as suas origens, do mesmo modo que a separação de todas as simples e – desde então – distintas disciplinas do saber humano.

Contudo, embora não trabalhe, o artista age. Tem uma actividade de carácter simbólico: produz relações significantes, manipula-as e armazena-as. O resultado é uma série de objectos: livros, quadros, esculturas, etc.; e de acontecimentos: concertos, exibição de peças teatrais e de bailados, filmes, *performances*, *happenings*, exposições, etc. O fazer artístico qualifica-se, enquanto arte, indicando a qualidade da obra que produz e na qual não se esgota. Enquanto produto, o poema ou a escultura, distinguem-se dos outros produtos designando a actividade autónoma, gratuita, livre, da qual são a manifestação. Apesar de complementar e da origem mútua, a relação entre actividade operativa e obra não é pacífica mas conflituosa:

«[...] l'opération tend à voir dans l'œuvre ses limites et vice versa l'œuvre dans l'opération sa vanité.»²⁹⁶

No contexto artístico assim definido, a consciência de si encontra-se lançada numa relação infernal determinada pelas próprias insuficiências: a obra não poderá nunca ser capaz de representar a operação artística da qual resulta, nem a operação representada poderá

²⁹⁶ Mario Perniola, [1971], 1977, p.41.

alguma vez corresponder àquela que a obra propõe. Como explica Mario Perniola, esta auto-referência não se faz em círculo mas toma a forma de uma espiral:

«[...] *l'opération ne se résout pas entièrement dans l'œuvre, parce qu'il y a un résidu qui reste étranger à toute objectivation: et vice versa l'œuvre ne se résout pas entièrement dans la condition de produit d'opération, parce que là aussi il y a un résidu qui ne peut pas subjectiver.*»²⁹⁷

A significação pôr-se-ia, assim, num contexto de auto-referência, constituindo-se como categoria autónoma e independente da realidade económica, sendo a auto-referência a expressão separada e ideal da autonomia da arte.

Neste sentido, seria talvez necessário encontrar uma possibilidade de acção que, embora emersa a partir dela, pudesse ser exterior, colocar-se como *retirada* do contexto ideológico definido pela relação arte/economia. Ora, no filme animado de autor, obra e operação são incidíveis tal como o são as dimensões – o espaço e o tempo – a partir das quais se determinam os modos de significação que investiga (nunca inteiramente estabilizados sob relações convencionais mas sempre dependentes do programa do dispositivo técnico disponível). Nele a operação não chega nunca a subalternizar a obra («object d'art») porque tal não é possível no contexto cinematográfico definido como 'de massas', que é o mesmo no qual o filme animado de autor mantém a condição de *retirado*. Como retirado está, igualmente, da arte por se encontrar

²⁹⁷ Mario Perniola, [1971], 1977, p.41.

inscrito no cinema e, portanto, genericamente subordinado a um dispositivo dirigido pela tecnologia e pela indústria e distribuição cinematográficas.

Situação que, por isso mesmo, ratifica a sua não-exclusão e a não-inclusão mútuas e simultâneas e, logo, a sua condição de improbabilidade concreta, a partir da qual é possível fazer entrar a actividade real do autor na origem do discurso, pondo definitivamente em deriva a separação entre significação e realidade. Essa corresponderia a um trabalho verdadeiro, no sentido em que o filme se manifesta pela inscrição da vitalidade do autor na origem factual do movimento do filme.

Assim, a imagem animada parte da concepção do dispositivo cinematográfico como sistema aberto e susceptível de manuseamento, pelo qual o filme se apresenta, também, como posicionamento crítico e pedagógico relativamente aos meios e modos de produção.

Inequivocamente, a animação funcionaria aqui a diferentes níveis: como instrumento de prospecção dos aspectos da realidade tornados perceptíveis pela máquina em evolução; como modo de experimentação pela materialização, pela objectivação, pelo “pôr fora de si”, em discurso, daquilo que essa experiência acorda no corpo; pela sua apropriação como fenómeno sensível, pela re-interiorização desse interior exteriorizado, pela recuperação do sentido. No processo os vários modos de significação acessíveis seriam confrontados nos seus limites. Essa seria, sem dúvida, uma possibilidade específica do cinema: a de enquadrar tecnicamente os estados improváveis e voláteis que o sentido

assume nas franjas da sua condição de possibilidade, exactamente quando entra em perda:

«Le cinéma m'apparaît donc, tant du point de vue du cinéaste que de celui du spectateur, comme une expérience de la fluidité du sens à travers des frontières devenues poreuses, fluidité qui le fait vaciller entre ces frontières et qui fait vaciller les frontières elles-mêmes.»²⁹⁸

Experiência particular do sentido, historicamente determinada, na medida em que se faz, ao mesmo tempo, por uma experiência da tecnologia.

A imagem animada constrói-se como uma verdadeira invenção, através de métodos que pretendem reinterpretar dados sensíveis na sua origem, criando-os *ex-novo*, partindo da observação não do objecto mas da sua impressão no corpo, partindo do corpo modificado como expressão do objecto, presença da realidade objectiva, trabalhando-a.

O autor, pelo exercício poético, converte-se no corpo da obra, e esta naquele, como experiência do seu corpo sensível. A imagem poética «torna-se num ser novo da nossa linguagem, exprime-nos fazendo-nos aquilo que exprime, dito de outra maneira, ela é quer um devir de expressão, quer um devir do nosso ser. Aqui, a expressão cria o ser»²⁹⁹. A repetição em deriva do gesto, a metamorfose de uma imagem na seguinte, enquanto processo e figura do discurso, adquiririam um sentido novo: o de transfiguração, a transformação da figura do autor num

²⁹⁸ Pierre Hébert,, 1999, pp.68-69.

²⁹⁹ Cfr. Gaston Bachelard, 1957, p. 2.

outro de si mesmo. A imagem animada não corresponderia, por isso, a uma vontade de representação ou de auto-referência, mas sim de acção e de conhecimento, de observação e de experimentação. Para lá da simples reprodução competente e fiel do movimento, ou da repetição dos seus próprios modos postos como ‘norma’, tratar-se-ia de realizar um tipo particular de síntese do mundo e dos indivíduos enquanto manifestação cinética. Isto seria possível pela implicação da própria energia vital como é manifesto em comentários de autores como, e sobretudo, Len Lye, mas também Pierre Hébert, Norman McLaren e outros como Caroline Leaf, William Kentridge ou Jean-François Laguionie, por exemplo. Len Lye descrevendo a produção das imagens de *FREE RADICALS* (1958), como uma dança que implica não apenas a mão que grava, mas a totalidade do corpo. Norman McLaren propondo uma memória muscular como alternativa ao cálculo da progressão na deslocação de uma forma. Kentridge pondo a origem do filme na sua própria actividade física, no ir e vir entre a câmara de filmar e o desenho³⁰⁰. Laguionie descrevendo o processo de trabalho em *LA TRAVERSÉ DE L’ATLANTIQUE À LA RAME* (1978), como o modo pelo qual participaria na viagem dos seus personagens, envelhecendo com eles, com

³⁰⁰ «Let me stress here that is in the process of working that my mind gets in gear – by which I mean the rather dumb physical activity of stalking the drawing, or walking backwards and forwards between the camera and drawing; raising shifting, adapting the image. I am not saying that this is a universal way of working, or that this is a universal way of getting the mind into action, but in my case it is vital. (This explains the need to spend months, or years, involved with what at times was perilously close to being a form of occupational therapy.)» » in “Interview, Carolyn Cristov-Bakargiev in conversation with William Kentridge”, Dan Cameron, Carolyn Cristov-Bakargiev, J.M. Coetzee, 1999, p.122.

eles sofrendo as várias peripécias da travessia. Para Hébert, a gravura na película implicaria a acção do corpo e a memória cinestésica do artista. O gesto primitivo de gravar imagens, gesto tão antigo quanto a espécie humana, teria, ainda, consequências sobre o inteiro edifício técnico do cinema: ao danificar a película e ao reduzir a nada o processo de registo fotográfico das imagens mas, sobretudo, por inscrever o corpo inerme do autor (em tudo igual ao do Cro-Magnon) no seio da prótese tecnológica. Tudo, em gravura sobre película, antes de mais o seu carácter de impossibilidade, a faria surgir como uma demonstração exemplar da obstinação do corpo humano em pôr-se como totalidade pensante no seio da experiência estética³⁰¹.

O filme animado – tomado em geral – permitiria assim, para aquele que o faz, a reapropriação do tempo próprio, abandonado à gestão da prótese tecnológica.

Para o espectador o filme seria exposto como presença. Já não o «je vois pour vous»³⁰² de Virilio, mas a «animation d'observation» de Pierre Hébert, emblemática de toda a animação. Já não o «je dure pour vous»³⁰³, a duração organizada pela máquina que, no mínimo, substitui o próprio pensamento, mas o fluxo das imagens animadas como exteriorização material do murmúrio interior do autor. Murmúrio que

³⁰¹ Cfr. Pierre Hébert, 1989, pág. 22-27.

³⁰² Cfr. Paul Virilio, 1981.

³⁰³ *Ibidem*.

solicitaria o murmúrio interior do espectador. O filme far-se-ia como presença entre os dois no filme. Presença do mundo no mundo:

«Je me suis mis à imaginer un lien nécessaire, mais indescriptible entre le flot des images que «j'écris» et un murmure intérieur qui l'accompagne en parallèle, infiniment distinct et infiniment convergent, un murmure qui couvre le registre le plus large, incluant virtuellement tout ce que je me dis au cours de la journée, allant d'observations aussi triviales que «est-ce que les patates sont cuites?» jusqu'à l'écriture du présent texte. Je vois ce murmure comme une sorte de bruit de fond mental multiforme accompagnant les images, en sourdine, qui ne peut jamais prétendre exprimer ou révéler leur sens, mais qui est indispensable à leur signification.

Face à cet arrière-plan, fait de tout ce que se dit intérieurement le cinéaste au cours de son travail, j'imagine, en position inverse, un autre arrière-plan fait de tout ce que peuvent se dire intérieurement les spectateurs en regardant le film. Ce qui en fait un objet en lui-même muet et opaque, qui néanmoins serait l'axe virtuel de la totalité de ce qui se dit intérieurement de part et d'autre. C'est là un modèle qui n'a pas beaucoup à voir avec le schéma de la communication où tout s'organise autour de la transmission d'un message et qui est censé régler la pratique usuelle du langage.»³⁰⁴

Nada daquilo que somos nos foi dado. Tudo, na nossa humanidade, é produto de uma metamorfose. A consciência emerge como um tremor procedente das escuras e imprecisas pregas da nossa posição no mundo, iluminando, com luz nova, realidades nunca inteiramente compreendidas. Pouco a pouco, com o advir do filme, desenha-se uma possibilidade no acto mesmo que faz aparecer o *mundo* e o *eu*.

³⁰⁴ Pierre Hébert, 1999, p.64-5.

ANEXOS

Len Lye, Laura Riding (1935)

Movement as language

Movement is the result of a feeling in one thing of strong difference from other things. Movement is always one thing moving *away* from other things – not toward. And the result of movement is to be distinct from other things: the result of movement is form. The history of any definite form is the movement of which the form is the result. When we look at something and see the particular shape of it we are only looking at its after-life. Its real life is the movement by which it got to be that shape. The danger of thinking of physical things in terms of form rather than of movement is that a shape can easily seem more harmonious, more sympathetic with other shapes than its historical individuality justifies: there is a literary temptation to give it too much meaning, to read truth-signs where there are only life-signs. But if we think of physical things in terms of movement we avoid the confusion of ‘life’ with ‘truth’. Movement is strictly the language of life. It expresses nothing but the initial, living connotations of life. It is the earliest language.

Movement is unpremeditated being; it is the uncritical expression of life. As we begin to meditate we begin to stop living. It is necessary to stop living at some point because life is livable only within individual limits: it is necessary to meditate because if we fail to recognize the significant limits we become involved in conflicts with other things, and one thing destroys the other, and everything becomes nothing. But the recognition of limits comes only when we stop to meditate about meanings. First comes life; and if we meditate prematurely, if we lend to physical things a critical self-consciousness, we are substituting imagination for movement and sentimentalizing the physical past. Up to a certain point we must leave physical things alone and let them speak for themselves, in movement. We must understand the physical physically. We cannot expect physical things to articulate meaning, be-

³⁰⁵ Len Lye, Laura Riding, “Film-making”, *Epilogue*, v.1, 1935 (Seizin Press), pp.231-235; in Len Lye, 1984, 1984, pp.39-42.

cause they do not care what they mean; they care only about being. Indeed, in themselves they have no meaning beyond their distinct, exclusive will to be.

The language of movement is free of all implications of consequence. Its function is to tell how things begin, as the function of the language of thought is to tell how they end. When we talk about how things begin, the subject is life; when we talk about how they end, the subject is truth. If there had been no beginning there would be no need for an end. If there were no subject 'life' there would be no subject 'truth': there would be only a secret, invisible, intangible, inexpressive reality. But there is, there has been, life. And therefore there is, there will be, truth – a reality which explains the arbitrary realities of life. But the arbitrary realities of life do not explain themselves. We cannot expect them to tell what they are as against other things which are. We can only expect physical accuracy of them, physical explicitness – movement. And this is why a strict historical analysis of life is necessarily cinematographic. It is not what is called 'history': because it is the object of professional history to find truth in life, and this is neither physically appropriate nor possible. History imposes on life a kind of accuracy of which it is innocent, an accuracy of self-explanation; whereas life has only physical accuracy.

This misunderstanding of the nature of historical analysis results necessarily in a misinterpretation of cinematographic accuracy. Film-makers more and more appreciate that the function of the film is to visualize historical analysis. But as they conventionalize historical analysis as 'history' they present us with literary drama, not with life; and with necessarily inaccurate literary drama, since the cinema is capable of only one kind of accuracy – physical accuracy.

The cinema can visualize only movement; it cannot visualize meaning – meaning, or explanatory sense, is not visualizable. The language of the cinema is movement. When it attempts to make of movement a literary language the result is a physical-intellectual caricature-language which furnishes stories of life as something half-true, half-ridiculous (the result of such films as *Henry VIII*, *Catherine the Great*, *Christina of Sweden*). The language of the film, that is, becomes the language of hysteria; people have been trained to go to the cinema to enjoy respectable hysteria, not to know, physically and soberly, 'life'. And so they enjoy films more than proper stage drama because the excitement of feeling unreasonably and irresponsibly in contact with 'meanings' is on a larger scale than with stage drama: there the contacts are limited to a few curious situations in which life is erratically aglow with meaning, while films are constructed to give the illusion that any ordinary life-situation is potentially eloquent of meaning.

Movement as a Medium

Of course it is understood that in speaking of movement we do not speak of the flight of seagulls any more than in speaking of painting we speak of sunsets.

For examples of movement in shapes we might use paleolithic paintings; but marks just as good as cave marks can be found on walls or pavements if one can be bothered to sort them out from civilized vision. Such marks are the nearest visual contact with moving life: things in themselves extricated from mental after-life – early realities. The mind gives the shape, the definition as something, but it is the geometric nothings and dots and lines in the relative perspective of movement that are the physical content of the shape – and which come before the shape. By the time we get to the shape-stage we are being pleased with what we see; but in the movement-stage there is no room for a notion of entertainment. Movement is the simple compulsion to live. When we begin to have reactions of pleasure or displeasure to life-manifestations, we are thinking of meanings; and visual experience as entertainment is making ourselves like what happens in any case.

There are quite a number of people trying to render non-entertainment movement, and each one may think he is working for a particular dramatic reason. But people are movement-conscious for no other reason than that they are more sensitive to physical immediacies than to post-physical significances. Whatever the rational excuse for preoccupation with movement, the only standard of judgement for the renderings of movement is: Is the result a variety of life-manifestations? And the problem is even more difficult than this. For even if we are able to disregard the rational excuse because the result is alive and not statically committed to this meaning or that, we must face the lack of a tradition of physical judgement which would enable us to talk about movement less self-consciously.

But talking about it self-consciously, in an effort to establish an appropriate terminology, we can make certain descriptive statements serve as a loose preliminary to something more technical.

1. Form in movement-compositions is the total effect of accidental design created by cross-movements, perspective movements, timing, accenting – all the variations of action, whether in natural juxtaposition or not.

2. There is a possibility of isolating a movement-consciousness by reverting to such reflex-spontaneities as hereditary instincts are composed of. It might even be said, perhaps, that this gift of physical immediacy, which is the gift of a consciousness of movement, is discoverable through the brain

in blood, organs, tissues, nerves: that a physical time-sense can be physiologically cultivated.

3. Consciousness of movement may be purely receptive, as a passive sensing of the vibration-pattern: so that we might speak of a sense of movement just as we speak of a sense of telepathy, meaning a receptive intuition of other people's thoughts, or a theosophistic sense, meaning a receptive intuition of things unknown.

4. Or we might say, speaking in terms of light, colour, sound, atoms, that nothing physical exists in a static state. But at the same time we should have to say that by movement we meant not external or mechanical movement, but movement as our own physical existence projected outside the mind and seen as living. And further that when the mind is movement-conscious it is conscious of nothing else: movement, in fact, is something that precedes what is strictly called consciousness, as physical precedes mental. To extricate movement from the static finalities or shapes which the mind imposes on living experience is to translate the memory of time back into time again – to relive experience instead of merely remembering it. We might say that the rendering of movement in visually immediate experience is necessary to correct memory against the sentimentalities of meditation. But we cannot say that this checking of memory-data is the 'reason' of movement-consciousness. People are characteristically movement-conscious when they are natively 'living' types as some people are natively meditative types; and one type implies the other, interdependently. It is the impure types, half-living, half-meditative, which are responsible for the sentimentalities, the errors in physical data and the errors in meditative definitions.

5. And we may now say that in rendering movement we are replacing static memory with time; movement as a technical medium is, indeed, time. Exactly rendered movement supplies a pure record of time-emphasis. It holds the mind temporarily in an absolute consciousness of life, and nothing else but life; meanings do not for the time being exist, and so no false meanings. The only pure consciousness-state is when thought holds the mind statically in an absolute consciousness of death, and only truth exists, and so no false life-memories.

6. Film is technically the best method for the isolation of visual movement. As sounds and visual movement are equal in timing they can be balanced with accents and silences in film. But it is necessary to point out that no sound has yet been composed as sound-movement – not on the level on which we are talking of visual movement here.

Len Lye, 1964

(i) The Muse of Motion

Kinetic art is the first new category of art since prehistory. Its cultural value rates with that of both painting and sculpture. Although the realistic and the abstract image both appeared in prehistoric cave drawings, it took until this century to discover the art that moves. Had we taken the aesthetic qualities of sound as much for granted as we have taken those of motion, we would not have music. But now, in kinetic art, we have begun to compose motion. We project our bodily sense of motion beyond the aesthetics of the dance by composing three-dimensional motion sculpture, and by editing the sequential composition of motion in the fine art film.

Although the aesthetics underlying both motion sculpture and film are similar, I will refer only to motion sculpture. This is because we've all been conditioned to viewing film as an adjunct to drama and literature, that is, as a medium for story-telling or as the kinetic illustration of information – all the way from a Hamlet tragedy, a James Bond thriller, to the state of society and the weather.

These virtues are absolutely secondary to the kinetic fine art end of motion composition. Strictly speaking, it is the fine art end of composing motion which we wish to get at here.

It was the Greeks who first consciously recognized the antecedents of a Muse of Motion. They isolated some of her features in the term *kinein* (move), and *aisthesis* (perception), from which we get our word *kinesthesia* (i.e., the sensations of movement in muscles, tendons, and joints); and in their term for effects of motion, *kinetikos*, from which we get *kinetic* (i.e., pertaining to, and caused by motion).

³⁰⁶ Len Lye, "The Art that Moves", 1964; in Len Lye, 1984, pp.78-87.

In view of the Greek roots of the terms kinesthesia, kinetic, kinoscope, and cinema, it seems fitting to call the fine art composition of motion the Art of Kinetics, and its muse Aesthetic Kinesthesia.

Aesthetic Kinesthesia's birth pangs became evident in the fine art world of the twenties with the abstract movies of Eggeling, Richter, and others. I was one of these film-makers. There were also brief essays into articulated sculpture by Duchamp, Gabo, Munari; and in the thirties came the abstract synchronized sound films of McLaren and Fischinger, and Calder's poetic mobiles. The muse had found her groove. Her history continues to accelerate into motorized programmed action. Right now, the Muse of Motion warrants her own kinetic temple to house the array of her 20th century portents of a great future. This future is built on the bones of our anatomy. We will articulate this point further.

When we go into it, we find that the sense of motion, that is, our 'neuro-motor' or nerve muscle sense is anchored in our unconscious sense of bodily weight. This sense is employed in such actions as walking, running, sitting, eating, reading, sleeping – actions all performed with a continual holding, balancing, and manoeuvring of our bodily weight. It is the kinetic part of our attitude enactments which gives us our sense of power over the pull of gravity. We are not rooted to any one place because we can direct our movements.

Our power of control over movement, and the innate freedom we possess to exercise it, as in shifting our weight from one foot to another, crossing our legs, going from one room to another, is the organic source of our psychological sense of freedom.

An innate sense of freedom and the power to exercise it are nice things to have. They are gifts from the Muse of Motion.

From time immemorial the Muse of Motion has promoted not only humanity's most simple pleasures but also some of its most poetic feelings. It's the touch of Kinesthesia we feel when we aim for something and – Eureka! – we hit the mark. The golfer responds to it when he gives way to a display of body English; we feel Aesthetic Kinesthesia's presence when we watch a tennis serve socked home, a home run hit.

Again, it is our sense of bodily weight which stirs when we see a mighty missile slowly lift off the pad. I feel a kinesthetic touch on my shoulder when I see the porpoise hump its back down to the deep. It's Kinesthesia's presence which seeps into my bones when I relax on the beach. She's by my side when I watch the big comber break, or when my eye follows the white crests travelling along the long lines of the incoming waves. From our

earliest days we've all basked in the pleasures which the muse offers. It was she who first got me wiggle my toes.

Her charmes include the delights we get out of nature when most at one with ourselves, such as when we are on holiday, note a sloping field of grain flurried by the wind, contemplate the currents and eddies of a stream, stare into the dancing flames of the fire, follow the soaring flights of birds, catch shimmers of light.

Tis kind of kinetic imagery can now be transposed into formal figures of motion by the kinetic artist. He does it in a similar vein to the composer transposing sound into musical figures.

We owe more to the Muse than these lyrical responses to the imagery of movement in nature; we owe her the satisfaction we feel when we synchronize the timing of actions by our control over speed.

Our inherent skill in the timing and control of motion is a vital to our existence as any other. We time the flight of the arrow to meet the bird's line of flight, or the fall of the wave to propel the surfboard; get pleasure from our control of the efficient cat engine in its response to our driving skill, and live to drive again; handle the reins and spur the horse to aid the timing of the jump – all in judgements of timing speed and co-ordinating action for the control of weight, energy, and motion.

Our Muse also increases empathic tension through an increase of scale in an image of motion. For example, the falling motion of a small shrub in contrast to that of a giant redwood tree, or the tiny wavelet on the beach and the big comber, have distinctly different effects on the degree of our empathic response. There are identical principles of gravity and arced lines of motion in each of these instances. But our lack of response to the smaller objects is in marked contrast to the feeling we get from the larger.

Not only can we be made to feel the might and grandeur of energy in motion; the kinetic artist can make things seem to float as light as a feather, flop and flutter in butterfly fashion, hover and dart like the humming bird, or sway and sigh like rushes beside the water.

To sum up: we've seen how the Muse of Motion not only permeates the physical actuality of our lives but, also, how she most affects the sensuousness and the empathic kicks we get out of life. In art we are beginning to take her value seriously – by impressing it with the mark of creative individuality. We make this impression in the usual symbolic and unconscious way that we've always done in the arts. The difference is that we've got a brand new art to do it with. It is the art that moves.

(ii) The Static and the Kinetic

Let us now examine the basic differences between the static and the kinetic sense of imagery in pictorial art. Kinetic artists sometimes beg questions about the merits of their craft by making claims about its close relation to the facts of physical reality, such as the fact that nothing whatever exists at bottom in static form, that the identity of all forms and identities, from the mountain to the humming bird, the cloud over the city to the metals and cement of the corner bank, is held together by countless electrons in motion. Be all this as it may, we know nevertheless that in matters of art we are more interested in the aesthetic side of our own experience than the physical side of an art object's atomic nature. Also, both the *static* and *kinetic* forms of art can have equal aesthetic merit – from a monument to a musical work. And though we may know that at bottom everything in space is in motion, we also know that when we talk of a static image we mean something that appears to be still in contrast to something that appears to move. We simply 'feel' that a mountain is there, and will stay right there, or that this or that sculpture or painting will remain exactly as it is while we look at it; that a humming bird may also be right 'there', but not for long for it will soon dart off; or that a kinetic work will soon move or appear to move.

I suppose the basic psychological distinction between the static and kinetic work of art is that the static has the look and feel of durability, while the image of motion is transient. Static art would therefore allow us to identify the feeling of our essential self with some durable man-made quality of individuality, in spite of our flesh-bound course. To elaborate:

On the one hand, in static painting and sculpture, the artist freezes the passing cloud, the facial expression, the cast of body, the abstraction. He captures and holds the changing mood, the transient flesh, the seasons, the falling wave, the formal structure, the calligraphic statement. He arrests them and holds them frozen in their tracks forever.

Perhaps, deep in our hearts we would all like to be impervious to change of moods, opinions, and environment. The static element in painting, sculpture, and architecture may, therefore, unconsciously and symbolically anchor this deep desire to some thing as human and innately individual as art. And only the static work of art can hold the emotional mark of its creator in one instantaneously perceived image, one that may invoke an immediate aesthetic response.

On the other hand, no one exists without some form of rhythm and motion occurring in one's makeup. From conception to death these are obviously an integral part of life; in fact, our sense of motion is so ingrained that it permeates our lives more consistently than any other single sensory

phenomenon. Nevertheless, until recently the only art form which expressed this all-embracing sense of individual being was dance. Kinetic art has freed us from the restricted anatomical range of dance movements.

So much for generalizations. Now for some specifics – having practised the art that moves since 1916, I can give you some details of the process.

(iii) The Practice

As an artist I compose motion. This kind of statement evokes the rejoinder, ‘What’s that again?’ The second take is justified; there’s a lack of ready comprehension of the art of visual motion. Its principles and aesthetics are seldom discussed in the art journals. And, when discussed, kinetic art is made to smack of the analytical brain’s intellect, rather than the sensory body’s heart and rump. But what can you say? Except that, of all forms of art, the imagery of motion best describes itself. It’s why we say the sparkler ‘describes’ the figure eight; we mean to say the object defines its own action.

Instead of describing works of motion – their figure eights – I would like to present some ideas about this new art, particularly how to get the bodily senses into the act. Some of these ideas are simple and some complex; but some may hit on the underlying factors which make the art of motion tick. In any case they lie at the core of my own creative development – which went as follows: one fine morning this 15-year-old art student was standing up on a hill watching the way the clouds were rolling through the sky at sunrise. They reminded him of how the early English painter, John Constable, did oil sketches of clouds to try and show their movement. Then it hit him: why not make clouds shapes that actually moved instead of simulating their motion? But then he saw that cloud movements were fairly limited. Why not make his own shapes and compose motion? And that was it.

He asked his art teacher about the art that moves. The teacher knew nothing about it. The student got permission to wander off from outdoor art classes to sketch whatever he found could be sketched in movement – things like the currents and eddies of a stream, the shivery business of aspen leaves, undulating reflections on water. He never came back; he could do it on his own.

There’s nothing new about the artist devising ways to practise his craft; the crackety-crack of the pianist’s fingers; the painter noting the blues of skies, greens of trees; the sculptor the shapes of hills and tree trunks, dimensional contours of faces and figures; the composer the rhythms of machinery, songs of birds.

I, myself, eventually came to look at the way things moved mainly to try to feel movement, and *only* feel it. This is what dancers do; but instead, I

wanted to put the feeling of a figure of motion outside of myself to see what I'd got. I came to realize that this feeling had to come out of myself, not out of streams, swaying grasses, soaring birds; so, instead of sketching lines and accents described by things in motion, I now tried to tie and plait their particular motion characteristics into my sinews – to attach an inner kind of echo of them to my bones.

When I started trying to feel this inner echo, I didn't know the term 'empathy' – that is, the psychological trick of unconsciously feeling oneself into the shoes of another person – but I was certainly practising it. I got so that I could feel myself into the shoes of anything that moved, from a grasshopper to a hawk, a fish to a yacht, from a cloud to the shimmering rustle of ivy leaves on a brick wall. Such shoes were around in profusion.

It might seem inane to anyone else, but the way I practised it, I could levitate with the curling smoke, scud with the wind-blown leaf, sashay with the reflection of masts on water, shimmy with the flapping flag, glide with the snake.

When not observing motion I felt it in my actions. For example, I worked outdoors for a living, and I didn't move an inch without consciously trying to feel my various muscles working in rhythm while I enjoyed the motions my body made, shovelling, riding, sewing up wheat bags. My entire world was in motion with never a dull moment.

Indeed, I got my feeling for motion down to the most subtle of empathies, such as the way both ends of a pen waggled in relation to one another as I wrote, or how my eyeballs moved in their sockets as I scanned lines in print. There isn't motion that one can not isolate and feel in relation to one's own solid body.

For example, when you look at the linear direction and timing of the interstices described by the lines of flight made by a flock of gulls soaring around in some updraught, you try to feel their flight by imagining it seeping into your bones by some kinetic kind of osmosis. Soon there you are, high above with outstretched arms and flight-held body banking and following the gull's lines of flight, while at the same time aware of the patterns and figures of motion you'd *all* be making.

In another instance, I can be noting how the shining black back of the speeding porpoise humps over on its line of dive down into the emerald sea, while at the same time searching around inside myself to find a spot to which to attach the feeling of the porpoise's motion. In this instance, I come to feel the spot is my right shoulder. I feel as if I am putting my shoulder to a wheel of waves breaking in the same direction as the animal's motion – and off I go,

turning down into the deep with the porpoise – all, of course, without myself moving, except for the motion of the deck, breathing, holding my balance.

Back in my studio I don't consciously go after any of these images of motion. I go after imagery only to find a particular form of motion which fascinates me because I can't make out why. And I go on with the work only while this magical mystery lasts – while it seductively preoccupies me above all else. Later I may see some association with the motion of a diving fish, but if I'd seen this sort of thing at the start, I'd more than likely drop the project.

If I was in the middle of something, and came across something like it which some artist had found, I'd certainly quit – 'What's the point,' I'd think. As an instance of what I'm talking about: I first came across a kinetic work by Naum Gabo in 1961 in a badly printed catalogue of a kinetic show in Stockholm, and I couldn't make out what it was. The second time was in an art magazine in an article by a fellow kinetic artist. Gabo's work looked quite similar to one I had made in 1959. Both were upright rods of metal that were mechanically activated to assume the elliptical shape of a harmonic curve. Mine is called *Rotating Harmonic*. I don't know what Gabo called his work; in the Swedish catalogue it's called *Vertuell Volym*. Later, I did an upright plastic rod which could form several harmonic shapes one above the other. I don't know how Naum Gabo activated his rod; I reciprocated one and spun the other. I had also been satisfied with another method of forming such harmonics that created seven, one above the other; but I preferred reciprocation. The shiny metal rod can be made to form a lateral harmonic curve, and then to struggle dramatically to absorb extra energy by achieving a rotating motion. The range of motion allows for many effects of composition, and perhaps this four-foot rod will remain the most classical example of composed energy of any of my kinetic sculptures. Therefore I'm glad I didn't know about Gabo's job until I'd finished my own discovery of its nature.

When I'm not actually messing around in my studio with the mechanics of motion, such as metal springs or animation gadgets, I find that the most important way of practising to keep fit for my kinetic activities is my habitual practising of the 'feel', the body English feel, or whatever motion I'm watching. For instance, about that porpoise: I don't only trace my empathy with its motion to my shoulder, but track it down, to find that its feeling starts in the sinews of my shoulder blades, right by my spine – so that now, or any time, I have only to feel my whole right shoulder and how it "sits" in relation to the way a porpoise dives, to sense the action of the whole body of the animal turning into its diving motion. Some further examples:

Take the clean scrubbed deck of a sturdy thirty-foot boat – now that's a kinetic surface to the bare feet. And the caulking adds texture, while the sea breeze plays cool on the brow. The washed wood's linear pattern adds

interest to the deck's heaving surface. Without the deck levitating in degrees of motion, all sensory participation in the pleasure of these things would be diminished.

In seeking to feel the pitch and lurch of the boat's flat deck, I trace the feeling down to my more or less tautened stomach muscles. Having done this, I can even now echo the feeling when I float in the sea belly-up, or in the tub.

At other times I trace the motions I'm observing to more abstruse parts of my anatomical sense of presence, such as when I relate the floppy up-and-down motion made by the wings of a flying heron to my lungs (perhaps because the heron's wing-work unconsciously reminds me of the way a wind-bellows works). A sparrow's faster wing-tip blur-of-speed in the sunlight is best felt – where? I track my feelings for its action to where I feel it most, in the tip of my heart. When a cat stretches, it's not my back which empathizes with its action; instead, it's the way my instep feels when I stretch back my toes.

These personal exercises for getting to the core of motion are not given as sure-fire guides to the practice of kinetic art. Each student will have his own anatomical cast of temperamental affinities with aspects of motion, such as weight, poise, balance, gravity, magnetism, energy. Each artist knows best where the shoe of his creative imagination pinches most. But, unlike the other arts, there are very few shoes around to try. The kinetic student has to cobble his own.

How I tumbled onto my particular way of practising intimate bodily empathy with the imagery of motion came from a theory about what lay behind the marked three-dimensional quality of African sculpture. Perhaps (my theory went) the reason why African sculpture looked so bodily right was because the Negro artist didn't carve eyes, nose, mouths, cheekbones, torsos, arms, legs, the way they *looked* in everyday life. He did not caricature their appearance but emphasized their dimensional feeling.

For instance, if you close your eyes and think of your nose and concentrate on the feeling of its shape, you can soon come to feel it is much longer than your mirror version of its image; it can seem to go right over your forehead. Soon you can make it keep going until it makes a high ridge right over your head. Or, try to feel the shape of your face *with* your face (rather than remembering its mirrored reflection) and you'll find that it can seem either to be smooth and round and flat, or have undulating contours like smooth hills and dales. Still with your eyes closed, concentrate now on your cheekbones; you'll find they can be felt to protrude even beyond your nose;

and the same treatment can give the bodily feeling rather than the brain's recollection of the shape of your arms, legs, and torso.

And that's how it came about. What the African Negro, Papuan, Melanesian, and other great image-makers could do for the shape of these feelings of facial and anatomical dimensions, in our universal land of the aesthetic emotion, I reckoned I could let my body do for the universal feeling of motion.

So much for the personal story of a budding kinetic artist. What follows are some general thoughts about the energy which drives the art that moves.

(iv) The Image of Energy

We are physically organized to individuate energy and direct it to creating end-effects of value. And so is motorized motion sculpture. Many parallels exist between the way our organism handles energy and the way a motorized kinetic work 'programmes' energy. In some of our conditioned reflexes we feed back energy to help control our actions. In the motion sculpture *Rotating Harmonic*, energy feeds back to create a desired effect. For example:

When electrical force is imparted to the bright, shiny, upright, springy rod of *Rotating Harmonic*, it whips and bends back and forth; fast whipping action creates an after-image which forms a shape something like a fish standing on its nose, with shimmering body and fast whipping tail above.

The point is, when the energy generated by the springiness of the rod feeds back to where it is held in the whipping device at its foot, it acts as a brake and slows the motorized force; whereupon the braking effect is diminished, allowing the motor to speed up again and repeat the feedback cycle. This results in an expansion and contraction of the upright elliptical shape, in a continuous, breathing sort of motion.

It so happens that when the artist was making *Rotating Harmonic* he was also expending energy under the control of its own anatomical feedback system. When he reached for a wrench, his nerves and muscles would expend energy 'backwards' – that is, they would put on brakes so that he wouldn't overreach the tool he was aiming for. The cybernetic term for this principle is, I believe, negative feedback.

Like most people, I don't get much emotional satisfaction from parallels made between human and mechanical principles and processes, such as the way our thought processes may be similar to those of a brain machine, or our feedback working to those of a kinetic sculpture. But there's one thing I do like to ask myself; does the marked vibration and oscillation, rhythm and

spinning, undulating and orbiting, which goes on my work serve to isolate an image which portrays the fundamental force of nature – energy?

To isolate an aesthetic image which could symbolize energy in a concrete way would be enough for me. Anything else would be embellishment on the kinetic works to which they refer. And descriptive embellishments are readily enough seen in my work, since some, for example, make such obvious kinetic allusions to fountains or to the swaying fronds of grasses that they are called 'Fountain' Or 'Grass'; again, other works may allude to Freudian-type symbols such as snakes and undulating dance rhythms. I go along with both these literal and symbolic types of association, for, after all, they make a viewer feel at home with their imagery long enough to dig deeper – and perhaps come to respond unconsciously to their underlying significance in relation to energy.

Homage to energy is nothing new. Its most direct form occurred in the worship of Sun Gods. I believe I pay my homage to energy indirectly, particularly to that form of its individuation which finds expression in the Arts – where the creative imagination unconsciously invests symbols of our experience of individuation with a refinement of the process called aesthetic emotion.

Scientists seem to refer to the individuation of energy when they speak of the 'directional force' of evolution. I believe that this force, whatever it is, is the same energy which drives the creative imagination; but my point is that I don't think the creative imagination is a purely brain-generated, brain-held thing. I believe the creative imagination results from the evolutionary force of individuality, which cast includes the gen-pattern and bodily senses, both carried by the body.

I'm afraid that if we pursue the subject of this 'force', with its unknown 'x' quality, in this intellectual fashion, we will find ourselves in metaphysical debate. Perhaps the best way out is for me to describe my experience in the actual exercise of my creative imagination in both its sensory and its intellectual aspects. Just the other day I was experimenting with some abstract jiggling shapes in a film I was making. The shapes were vibrating dots and dashes which swirled, pulsed, squiggled, and darted about on the screen in a repetitive way. I hadn't the foggiest idea what they were all about and simply called them particles of energy in space; but what kind of particles and what kind of energy the Lord only knew.

I had spent over four weeks trying to get my particles to work to my absolute satisfaction, and had at last succeeded. But I just couldn't kid myself – after about fifteen seconds, their repetitive action on the silent screen became monotonous to me. I had also spent some six weeks trying to find the

right sort of music to go with their kinetic qualities. At last I found an absolutely identical twin for my particles in the way an African drummer attacked his notes to knock out a most cryptic, simple, tubby, and marvellously repetitive rhythm. It sat right in with my own cryptic, simple, repetitive 'particle' action on screen. But, like the film, the drum music soon got monotonous when I listened to it on its own. I then came up with the following explanation:

In the first place the drum music was conceived for dance, and simple repetitive dance at that, during which action one could derive simulation from the vital progression of the sound rhythm for hours on end. Now, just as the music required literal bodily action to enable one to retain its bodily sensory appeal, so the action of my film imagery required some counterpart action which, in this case, was expressed in the kinetic nature of the drum rhythm. Watching the film images jiggling and darting to music took the place of dancing and gave me, at least, a vicarious experience on an 'old' brain or sensory level of aesthetic emotion.

But, to return to the new brain of the intellect, which is what we are exercising here in an attempt to understand some of the old brain's bodily involvement in works of art with the quality of aesthetic kinesthesia. We have arrived at a general idea of energy, in relation to two of its aspects; one was its individuation by entities to maintain the nature of their identity life-span and its procreation, the other was its enactment in terms of visual motion which bore the impress of the individuality of its creator, in the creation of a kinetic work of art.

Energy is the essential element in the enactments of our life-spans which are organically and psychologically organized to effect, refine, symbolize, and further the essence of our individuality. The psychological experience of this essence is unconsciously and symbolically impressed in works of art. The other aspect of energy – visual motion – comes into an elaboration of the above statement: each person individuates energy to produce effects of value, including procreation, and its corollary, creation, in his own unique manner (such as, for example, in kinetic art).

Of all things ever made by man, the Arts alone give lasting evidence of the uniqueness of the individuality of humanity in essence of itself. To help us enlarge the range of its expression the Arts of painting, sculpture, poetry, dance, theater, and music have a new sister – Kinetics, the muse to whom we may refer as Aesthetic Kinesthesia.

“BLINKITY BLANK”, TECHNICAL NOTES ON THE VISUALS³⁰⁷

By Norman McLaren

February 25th, 1955

An animated film done directly on 35 mm celluloid, without the use of a camera, by engraving on black emulsion-coated film with a pen-knife, sewing needle and razor blade, and colored by hand with transparent cellulose dyes, and a sable-hair brush.

Animating directly on opaque black film poses the problem of how to position and register accurately the engraved image from one frame to the next. To bypass this problem “Blinkity Blank” intentionally set out to investigate the possibilities of intermittent animation and spasmodic imagery.

This meant that the film was not made in the usual way, one frame of picture following inexorably after the next, each second of time crying out for its pound of visual flesh – its full quota of 24 frames; instead, on the blackness and blankness of the outstretched strip of celluloid on my table top I would engrave a frame here and a frame there, leaving many frames untouched and blank – sprinkling, as it were, the images on the empty band of time; but sprinkling carefully – in relation to each other, to the spaces between, to the music, and to the idea that emerged as I drew.

Optically, most of the film consists of nothing at all. When such a movie is projected at normal speed, the image on a solitary frame is received by the eye for a 48th of a second, but, due to after-image and the persistence of vision, the image lingers considerably longer than this on the retina, and in the brain itself it may persist until interrupted by the appearance of a new image.

To make play with these factors was one of the technical interests of producing “Blinkity Blank”. Sometimes, for greater emphasis, I would engrave two adjacent frames, or a frame-cluster, (that is, a group of 3, 4 or more

³⁰⁷ Norman McLaren, 1955a. O NFB será transferido para Montréal no ano seguinte.

frames); sometimes a frame-cluster would have related and continuous image within it and would thus solidify some action and movement; at other times the frame-cluster would consist only of a swarm of disconnected, discontinuous images, calculated to build up an overall visual “impression”. Here and there, to provide much needed relief from the staccato action of single-frame images and frame-clusters, I introduced longer sections of contiguous frames with a flow of motion in the traditional manner.

During the process of making the film, tests and experiments revealed a number of definite laws relating to persistence of vision, after-image effects and intermittent imagery as it affects both the retina and the mind, especially when organized in sequences and with continuity. If the film does not succeed, it is partly because I have not yet fully understood these laws.

Perhaps the film can be likened to a sketch, which uses a kind of impressionism of action and time, much like a draughtsman when he suggests a scene by leaving most of the page blank and only here and there draws a stroke, a line, or a blob of tone – often to indicate quite a complex subject; this is in contrast to the usual animated film, in which all the frames of celluloid carry images, and which could be likened to a surface of paper which a draughtsman has completely covered with a fully rendered drawing.

Pierre Hébert, 1993

J'écris ici en tant que cinéaste d'animation égaré parmi des danseurs et autres spécialistes du «corps en représentation». Égarement volontaire! Drôle d'association entre aveuglement et lucidité. Je franchis la frontière entre la pénombre où l'on distingue tout juste certaines parties du corps, ma main qui dessine, mon œil qui la regarde accomplir ses patients et minimes travaux, et la pleine lumière où le corps entier, fulgurant, aveuglant, brûle les planches. Chronique de ce cheminement et effort de théorisation, ce texte louvoie entre les deux.

Dès le départ, dans cette voie d'égarement, la question de la représentation du corps se dédouble. En cinéma d'animation, on dessine des corps, de telle ou telle façon, cela va de soi. Il y a les corps d'une part et les dessins de l'autre, clairement distincts. En danse et en théâtre, le corps se représente pour ainsi dire lui-même, à la fois corps réel et corps fictif, dans un espace à la fois réel et fictif. Pas simplement le corps brut, mais un corps modelé par une logique de construction et de représentation. Une logique autre. Mon propos est de mettre la première logique à l'épreuve de la seconde. Pour ce faire, il fallait laisser apparaître une autre notion en rapport avec celle de représentation, la présence du corps.

«Présence du corps», c'est-à-dire la façon dont, supposément, le regardeur est face à quelque chose de corporel dans l'œuvre animée qui l'interpelle à travers tout son corps. Cela revient à demander, inversement, comment le corps de l'artiste, selon la façon dont il est situé et engagé dans le processus créateur/technique du cinéma du cinéma d'animation, est présent au corps du regardeur. Un mode de présence du corps déterminant un mode de signifier propre à cet art.

Cette idée de «présence du corps» m'a été inspirée par certains aspects de l'œuvre des inventeurs de l'animation gravée sur pellicule, Norman McLaren et Len Lye, par certaines déclarations d'intention de leur part. Len

³⁰⁸ Pierre Hébert, 1993a.

Lye décrivant son travail sur *Free Radicals* comme une danse, McLaren parlant de mémoire musculaire, etc. Qui me laissaient entrevoir la possibilité d'une pratique kinesthésique de l'animation. Une façon d'animer qui réduise la part de calcul et augmente la part d'intuition, et encore, d'une intuition qui vienne du corps. Il ne s'agissait encore pour moi que d'un choix esthétique lié de près à ma technique privilégiée, la gravure sur pellicule. Une façon de faire parmi d'autres. Mais c'était déjà un doigt pointé vers la danse. Et ce sont les contacts répétés avec la danse qui, par la suite, m'on mené à une mise en cause radicale de ma vision du cinéma d'animation.

Cinéma d'animation et danse

Il est assez courant chez les cinéastes d'animation de voir dans la danse, art du mouvement, une discipline proche parente. Pour ma part, j'y cherchais plus une problématique du corps qu'une problématique du mouvement. Aussi, dès ma première collaboration avec des danseurs, il m'est apparu qu'il fallait voir au-delà des ressemblances formelles fondées sur une conception abstraite du mouvement, c'est-à-dire tel que l'observation scientifique peut le décrire en terme d'inertie, de forces, d'accélération, de décélération, etc. Toutes choses bien familières à l'animateur.

Pas de mouvement pur, ni du côté de la danse ni du côté de l'animation, mais des formes particulières de mouvement limitées, d'une part, par des contraintes corporelles, et de l'autre, par des contraintes techniques. Par contrainte corporelle, j'entends ce qui, en danse, a à voir avec la situation de corps réels dans un espace réel, avec ces conditions qui permettent aux danseurs de se synchroniser et de s'orienter entre eux et dans l'espace, avec le gabarit particulier de chaque danseur. Par contrainte technique, j'entends ce qui, dans le dispositif technique du cinéma d'animation, impose de fabriquer le mouvement à partir d'images fixes. Ainsi, du point de vue de «l'énonciation» des mouvements, il n'y a pas d'équivalence simple entre «mouvements dansés» et «mouvements animés». C'est ce que je vérifiais en observant et écoutant des danseurs et des chorégraphes à l'œuvre, pas seulement en spectacle, mais surtout en salle de répétition, au moment même du travail.

Il m'est apparu que les deux approches se distinguaient par la façon dont les corps y sont engagés dans l'énonciation des mouvements, c'est-à-dire des modes de présence du corps différents. Ainsi, en danse, les mouvements sont les mouvements de «quelqu'un», ils sont issus directement du corps du danseur et de l'énergie qu'il dépense dans l'espace réel de la scène, en contact immédiat avec d'autres corps. Littéralement, ce sont «ses» mouvements, «leurs» mouvements. Par contre, en cinéma d'animation, les mouvements vus à l'écran ne viennent pas directement du corps de l'animateur, ce sont des

illusions de mouvements dans un espace fictif, produits au moyen d'un appareillage technique complexe. Littéralement, ces mouvements ne sont les mouvements de personne.

Il y a donc un hiatus entre l'énergie physique déployée par l'artiste lorsqu'il anime et le cinétisme observable sur l'écran lors de la projection du film. Cet écart est doublement articulé. Il dépend, d'une part, d'un processus purement cérébral de conceptualisation du mouvement par l'animateur; au sens strict, il s'agit bien d'un calcul. D'autre part, il dépend du processus technologique qui rend possible la simulation de ce mouvement élaboré dans l'esprit. Il en résulte un lien étroitement instrumental entre l'idée de mouvement et l'illusion visible sur l'écran. L'effacement du corps de l'animateur en serait la conséquence.

Pis, cet effacement affecte rétroactivement les dessins fixes dont est fait le mouvement animé, qui, pris en eux-mêmes, exhibent la trace visible des mouvements et de la dépense d'énergie du dessinateur. En ceci, ils sont porteurs d'une indubitable valeur corporelle. Or j'observe que, lors du visionnement cinématographique de la suite des dessins, il y a à tout le moins atténuation de cette valeur. La singularité de chaque dessin, sa singularité corporelle, semble en effet absorbée par l'effet de mouvement. Une image virtuelle et lisse de l'entité mouvante se forme mentalement, aux dépens de ce qui, dans chaque dessin, ne lui est pas réductible et qui se constitue en une sorte de résidu perceptuel.

Le sort fait à ce résidu perceptuel, à ce qui fuit du corps entre les vingt-quatrième de seconde, varie selon la technique et les conceptions esthétiques de divers animateurs. À un extrême, il y a l'approche dominante, la technique classique «disneyenne» qui, en standardisant autant que possible les rapports entre dessins successifs, fait tout pour gommer ce résidu et donner l'illusion d'une durée homogène. À l'autre extrême, il y a la gravure sur pellicule où le résidu est proprement ineffaçable, constitutif même du caractère propre de cette technique.

Bref, sous l'éclairage de la danse, le cinéma d'animation m'apparaissait irrémédiablement déchiré entre le «dessiner» et le «danser», le «corps» du dessin y perdant son efficace et celui de la danse ne pouvant y être. La «représentation» et la «présence» se repoussant. S'agirait-il d'un art sans assise corporelle? Ou même faudrait-il le voir comme la scène d'un affrontement meurtrier entre le corps et les machines, où le corps perd pied et glisse dans une sorte de *no man's land*?

Je me suis alors mis à la tâche pour combler ce manque du corps par une pratique exacerbée et extrémiste de l'animation. Il en est résulté des expériences d'animation effectuée «en direct» où mon corps en train d'animer fait

partie du spectacle et où j'essaie d'être un peu danseur. Mais je n'allais jamais vraiment devenir danseur. Cette démarche était intrinsèquement négative, fondée sur un vide constamment reconstitué devant elle, d'où elle cherchait à tirer son sens. En outre, elle n'allait pas sans une certaine mythification de la souveraineté du corps en danse. À moins de vouloir rester braqué sur l'impossible, il fallait chercher autre chose, ne pas prendre la danse comme unique modèle.

Cinéma d'animation et théâtre de marionnettes

D'emblée, il y a entre le cinéma d'animation et le théâtre de marionnettes de nombreuses parentés dramaturgiques : relative liberté par rapport aux lois de la gravité, manipulation du temps et de l'espace en dehors des références réalistes, personnages construits sans l'assise subjective immédiate qu'est l'acteur, forte incidence des arts plastiques, formes similaires de narrativité, etc. Ces ressemblances se révélant au premier examen, il est surprenant que ni les historiens du cinéma ni ceux du théâtre de marionnettes n'aient songé à rendre compte de la continuité entre les deux arts au-delà des transferts de techniques particulières, c'est-à-dire l'utilisation, en cinéma d'animation, de poupées tridimensionnelles ou d'ombres chinoises.

Il y a d'autres similitudes. Dans la vie culturelle contemporaine, les deux disciplines subissent des situations parallèles : elles sont réputées, par nature, être destinées aux publics enfantins. Les efforts de ceux qui y tentent de s'adresser aux adultes (donc dans l'ordre des valeurs culturelles de nos sociétés, d'en faire des arts pleinement reconnus) se heurtent à une difficulté chronique d'atteindre le public visé, pour ne pas dire à l'indifférence de celui-ci. Il en résulte le même discours apologétique, qui dit combien les possibilités de ces arts sont riches et variées et à quel point il est dommage qu'ils soient traités en parents pauvres. En cinéma d'animation et en théâtre de marionnettes, on se plaint de la même façon. Les préjugés, les circonstances, la rigidité de l'organisation de la vie culturelle sont certes des causes réelles de cette situation désolante, mais je crois qu'elles ne constituent que des explications superficielles qu'il faut replacer dans un contexte historique plus large.

Ainsi, il est remarquable que les théâtres de marionnettes traditionnels aient été destinés autant aux adultes qu'aux enfants. Il est remarquable également qu'en Occident, ces traditions se soient effondrées, plus ou moins, avec l'apparition des sociétés industrielles. D'un même mouvement, avec l'apparition de l'instruction obligatoire et des lois sur le travail des enfants, une sphère de vie enfantine se constituait, désormais clairement distincte du monde des adultes, avec ses divertissements propres, dont le théâtre de marionnettes.

Après quelques détours, le cinéma d'animation allait s'engager dans la même voie.

Cette évolution pourrait n'avoir qu'un intérêt corporatif s'il ne s'y dissimulait des problèmes de civilisation qui ont à voir avec la place du corps. À mon avis, l'explication profonde de la marginalisation des simulacres au cours du dernier siècle tient à la nature même des fantasmagories auxquelles ils permettent de donner naissance, et aussi à la valeur qu'ils prennent dans notre civilisation techno-scientifique. Et pour en comprendre la nature, il faut élucider le mode de présence du corps qui s'y joue. Là encore, les parentés entre cinéma d'animation et théâtre de marionnettes sont troublantes.

Effacement ou dissimulation

L'art du marionnettiste consiste toujours à donner apparence de vie à une poupée inanimée tout en cachant son propre corps. Le plus souvent, comme dans les traditions occidentales de marionnettes à fil ou à gaine, le dispositif scénique est conçu de façon à lui permettre de se cacher des spectateurs. Dans d'autres cas, comme dans le Bunraku japonais, où la manipulation se fait à vue, l'art des artistes consiste à se faire oublier, à jouer l'absence. En Indonésie, seuls les notables, parents et amis du montreur d'ombre sont admis derrière l'écran pendant la représentation. Dans certaines traditions, les poupées elles-mêmes, qui sont destinées à «prendre vie», sont entourées de mystère : elles sont rigoureusement cachées à la vue du public lorsqu'elles ne sont pas en représentation. Autant les manipulateurs se cachent lorsqu'ils «donnent la vie», autant les marionnettes sont cachées lorsqu'elles ne sont pas «en vie».

Ainsi, pour le marionnettiste, la dissimulation du corps constitue le ressort principal de sa façon de signifier. C'est ce qui permet de donner symboliquement vie à un simulacre qui resterait inerte sans les gestes de l'artiste, mais qui doit apparaître comme doté d'une vie propre, indépendante de son manipulateur. Les deux questions posées au début de ce texte sont liées : représentation du corps à l'aide d'un simulacre en mouvement, présence du corps fondées sur sa dissimulation.

Voilà qui éclaire singulièrement ce qui, en cinéma d'animation, m'était apparu comme un effacement, un manque du corps. Nul doute que le fondement dramaturgique y est le même qu'en théâtre de marionnettes, avec la même intention «animiste». Il y a cependant, entre les deux, une révolution technologique. Dans le cas du marionnettiste, la dissimulation est délibérée et nécessite un entraînement technique spécifique. Il y a également un lien cinématique direct entre les mouvements du manipulateur et ceux du simulacre, ce qui

place le théâtre de marionnettes du côté de la danse par rapport au cinéma d'animation. C'est un spectacle vivant.

À l'inverse, l'animateur ne donne pas «sa» vie à ses personnages fantoches. Il n'a ni à vouloir dissimuler son corps, ni à s'entraîner pour ce faire, encore moins à être conscient du rôle décisif joué par la dissimulation dans son art. C'est un effet automatique du dispositif technique du cinéma, qui semble aller de soi. La dissimulation devient effacement. Par contre, ce dispositif technique, qui efface le corps, permet de pousser beaucoup plus loin l'effet animiste. Tous les écarts avec le temps et l'espace réels, les métamorphoses dans la forme des êtres, deviennent relativement simples à réaliser et ne demandent pas les prodiges d'ingéniosité que les mêmes effets exigent au théâtre.

À ce point de ma réflexion, je suis forcé de jeter un regard différent sur «ma façon extrémiste de faire de l'animation». Un autre point de comparaison est posé. L'effacement ne se mesure plus ici uniquement à l'aune de la présence totale et mythifiée du corps dansant, comme un manque infini à combler. Ce n'est qu'un aspect des choses. Il apparaît maintenant comme une forme, technologiquement déterminée, de la dissimulation du corps. L'archéologie de l'effacement le révèle comme une dissimulation qui aurait perdu son caractère délibéré et conscient. Du coup, il ne s'agit plus pour moi, animateur, de chercher à égaler la danse, tâche impossible, mais plutôt d'assumer, dans le cadre de ses déterminations technologiques, une présence du corps qui se pose comme dissimulation. Car dans l'ordre du progrès technologique, il s'agit bien d'un effort de mémoire et d'une résistance au cours des choses.

Nouvelles images et simulation du corps

L'animation assisté par ordinateur induit un effet d'accélération dans cette histoire des dramaturgies de simulacres, accélération qui, il faut bien le dire, constitue le point de fuite de l'ensemble de cette méditation. Dans la mesure où le contact corporel direct avec des dessins désormais immatériels est éliminé au profit d'une médiation des algorithmes, l'effacement du corps risque d'y être total, et toute mémoire de dissimulation délibérée anéantie. Corrélativement, la problématique de la «représentation» du corps y est profondément transformée. Elle occupe toute la place et anéantit toute idée de «présence». On passe ici à des simulations du réel, dont on a le projet qu'elles soient parfaites. Sous sa forme la plus extrême, cette ambition vise à créer des acteurs virtuels synthétiques, des simulacres absolus qui ont comme condition la disparition pure et simple du corps. Ce n'est pas ce qu'on réussit à faire aujourd'hui, loin de là. Ici je débats d'une idéologie, d'un rêve de l'animation

informatique, ce qui ne met pas en cause ses applications multiformes, qui sont incontestables.

Michel Larouche résume bien la visée idéologique qui sous-tend ce projet de simulation, dans l'article "La surréalité des images de synthèse"³⁰⁹. Après avoir évoqué «la possibilité de synthétiser, un jour, le corps de n'importe quelle personne, morte ou vivante, de sorte que le spectateur confonde réalité et simulacre», il ajoute qu'«une fois le réalisme atteint, c'est la voie qui s'ouvre à un surréalisme total». Je reviendrai plus loin sur le deuxième terme de cette thèse.

Quant au premier terme, on peut douter que le programme en soit techniquement et même théoriquement possible, mais il est déjà significatif de constater que le projet en est formulé, qu'il est validé à bon compte, sans examen critique, et que des ressources considérables sont investies dans des recherches qui tiennent pour acquis un «scénario positif». Ainsi on peut lire dans le même article : «Une telle perspective laisse perplexe à bien des points de vue... Mais examinons le scénario positif [...] ». Sans plus de perplexité! Cet optimisme scientifique se fonde autant sur la croyance en une possible indiscernabilité (identité?) entre le simulacre et la chose simulée, que sur une étonnante nostalgie des origines : «Grâce aux techniques infographiques, une possibilité est offerte à l'art de revenir à sa source originelle, au stade qui a précédé sa séparation d'avec la science». Cette nostalgie n'est pas innocente.

On sort ici du domaine des spéculations techniques : est-ce techniquement possible, et quand?, pour toucher un problème anthropologique. Qu'en est-il de ce rêve d'une simulation parfaite de l'humain? Pourquoi faire des simulacres qu'on ne pourrait distinguer du réel? Pour répondre avec assurance à ces questions, il faudrait faire ici une anthropologie historique des dramaturgies de simulacres, étudier leurs formes spécifiques selon les différentes sociétés, voir comment l'imaginaire propre à ces dramaturgies a agi dans ces sociétés et sur elles, etc. Tout un programme. Ce n'est pas moi qui le ferai aujourd'hui. Je chemine ici à la limite de ce qui m'est possible en tant que cinéaste. Je me contente d'exposer des hypothèses qui me guident en cet état.

Les simulacres et la magie

Je résume. Les dramaturgies de simulacres font deux choses, me semble-t-il : premièrement, elles sont «animistes», elles donnent l'apparence de la vie à l'inanimé; deuxièmement, ce faisant, elles donnent naissance à des mondes imaginaires qui échappent aux lois du monde réel, elles permettent de

³⁰⁹ Michel Larouche, "La surréalité des images de synthèse", 24 images, n°43.

s'évader dans la fantaisie, comme on dit. Même si on ne peut réduire systématiquement tout usage de simulacres à une fonction magique, ses ressorts profonds lui sont néanmoins apparentés, et c'est ainsi que les spectateurs le perçoivent et y prennent plaisir. Pas tout à fait de la magie : une représentation de la magie.

C'est d'ailleurs un fait que les traditions les plus anciennes de théâtre de marionnettes ont souvent eu à voir avec des pratiques magiques, rituelles, mythiques ou religieuses : représenter les dieux, s'adresser aux dieux, raconter les origines. Encore faudrait-il voir comment l'usage de poupées s'y distingue d'autres pratiques théâtrales avec acteurs qui ont aussi des fonctions sacrées; et comment les poupées ont également servi à d'autres fins. Mais je soupçonne que leur nature d'«inanimé animé» a dû donner aux marionnettes un rôle spirituel particulier. Il est donc possible d'affirmer que dans les théâtres traditionnels, la dimension magique (qu'elle soit implicite ou explicite) avait, pour toute la société – y compris les adultes –, une valeur sociale considérable, même si les moyens techniques pour donner l'apparence de la vie aux poupées étaient rudimentaires. La force symbolique des représentations était assez grande pour rendre inutile l'illusion parfaite, aujourd'hui tant recherchée en animation informatique.

En effet, à notre époque, la situation est inverse : les effets de magie et de fantaisie sont beaucoup plus poussés, l'illusion beaucoup plus convaincante et spectaculaire, mais la force symbolique des représentations s'est effondrée, l'effet 'animiste' ne joue plus, sauf pour les enfants. Les adultes affirment d'ailleurs volontiers se sentir retomber en enfance face à des films d'animation, nostalgie de l'enfance qui est aussi une nostalgie des origines.

Cette situation paradoxale est le résultat à la fois de l'action dissolvante du positivisme technoscientifique, idéologie dominante des sociétés industrielles, à la fois de la mise en doute du corps par la technologie. Et il n'y a pas ici à espérer renverser le cours de l'histoire. Cependant, cette désacralisation est plus manifeste en cinéma d'animation et en théâtre de marionnettes qu'en animation informatique. Dans cette nouvelle phase de l'histoire des simulacres, on assiste peut-être à un surprenant retour du refoulé.

Il n'est pas sûr, en effet, que le sacré soit définitivement disparu des simulacres : peut-être s'est-il simplement déplacé. Si les marionnettes, les dessins du cinéma d'animation et les êtres virtuels de l'infographie ne peuvent plus avoir l'ambition de représenter les dieux, il n'est pas exclu que les machines ne soient elles-mêmes, secrètement, une image moderne, inavouée, de Dieu, et que, par ce biais, le sacré continue à agir dans les simulacres.

Ainsi m'apparaît le projet informatique de «synthétiser un jour le corps de n'importe quelle personne» qui n'est rien moins que la croyance en la

possibilité d'une connaissance totale et formalisée de la «nature humaine» de sorte à pouvoir recréer l'homme sous une forme virtuelle, impossible à distinguer, de l'homme réel. Notons que, pour l'instant, on ne réussit que des représentations machiniques de l'humain, à l'image du dieu-machine dont cette nouvelle génération d'images semble vouée à faire l'apologie. L'apparence scientifique et technique de cette entreprise ne change rien à son fond idéologique. Ainsi, le cinéma d'animation ne serait qu'une transition dans un processus de dématérialisation et de «décorporisation» des simulacres, qui va du théâtre de marionnettes à l'animation informatique, d'une forme du sacré à l'autre.

Par la force des choses, le théâtre de marionnettes reste essentiellement corporel. Mais, effet de l'époque, la place du corps se trouble là aussi. La lecture de ce qui s'écrit à ce sujet (dans *Marionnettes*, revue publiée par UNIMA-France, ou dans le numéro 51 de la revue *Jeu*) révèle une préoccupation récurrente au sujet du statut du marionnettiste, simple manipulateur ou comédien de plein droit, d'où l'intérêt actuel pour la manipulation à vue. Cela confirme la situation ambiguë de la dramaturgie des simulacres contemporaine. Le geste de dissimulation délibérée semble avoir perdu de son acuité; peut-être se mesure-t-il mal au réalisme absolu rêvé par l'informatique?

Hallucinations

Revenons maintenant à l'affirmation de Larouche citée plus haut : «une fois le réalisme atteint, c'est la voie qui s'ouvre à un surréalisme total». Ne nous disputons pas sur ce qu'on fait dire ici au mot «surréalisme» en rapport avec le surréalisme historique (il y aurait de quoi), comprenons seulement qu'on y lie l'aspiration au réalisme total des simulacres à un projet d'indiscernabilité entre la réalité et les fantaisies nées de l'imagination. Sans anticiper sur le succès d'une simulation parfaite d'acteurs réels vivants ou morts, on peut déjà voir ce programme être essayé dans les films à effets spéciaux qui visent précisément à cette indiscernabilité. Visée des producteurs, attentes des publics autant adultes que jeunes. Nouvelle unanimité autour des simulacres?

Avec les dites «nouvelles images», une frontière est franchie en ce qui a trait au pacte entre le spectateur et le simulacre. Et de ce point de vue, le cinéma d'animation et le théâtre de marionnettes se retrouvent du même côté de la clôture. En effet, dans les deux cas, le spectateur contemporain sait que «ce n'est pas vrai», et son plaisir ne vient pas du fait qu'il chercherait à l'oublier; la fantaisie reste absolument discernable de la réalité. Y sont réunis les conditions d'une licence à la fantasmagorie, qui ne menace pas le rapport sensoriel avec le réel. Même dans les sociétés anciennes évoquées précédemment,

la puissance magique des représentations était, me semble-t-il, plus le fait de codifications rituelles, de symbolisation et de langage, que le fait du réalisme immédiat et convaincant des simulations, plutôt pauvres sur ce plan. Du visible pour évoquer de l'invisible. Entre le spectateur et l'œuvre, un pacte de «rêve éveillé».

À l'inverse, l'ambition dont se nourrissent les «nouvelles images» vise à l'hallucination. De l'illusoire qui se donne pour du réel. Cette ambition, qui culmine dans les expériences dites de «réalité virtuelle», n'est pas un caprice fortuit. Elle est solidaire d'une idéologie qui traverse toute l'informatique, où la réalité n'est validée que par la possibilité de sa modélisation et où, de plus en plus, elle n'est concevable qu'à travers le filtre de la rationalité informatique, une sorte d'idéalisme technologique. La possibilité d'une reproduction simulée devient critère de vérité.

Cette dichotomie «rêve éveillé/hallucination» m'est suggérée par l'étude de Monique David-Ménard sur la lecture de Swedenborg par Kant³¹⁰. Dans la critique que Kant fait des ressemblances entre la métaphysique de Leibniz et l'occultisme de Swedenborg, le rêve éveillé joue, selon cet auteur, un rôle clef dans la genèse du concept de limite de la faculté de connaître. «Lorsqu'il [Kant] met en jeu la perception d'objets dits réels, ce n'est pas comme s'il s'agissait de termes isolés : dans le rêve éveillé, la représentation des objets perçus – et parmi eux du corps percevant – contraste avec les fantasmes, et en limite par là le développement. L'objet perçu, ici, n'est pas défini pour lui-même, indépendamment de l'effet de limitation qu'il exerce sur les fantasmes; une représentation mérite le nom de perception lorsqu'elle contraste avec les imaginations et assure par là qu'on est dans le rêve éveillé et non dans l'hallucination.»

Dans le contexte de l'idéalisme technologique précité, il ne semble pas inapproprié de se référer, sous toute réserve, à la genèse de la philosophie critique. J'imagine comme ça que toutes les questions posées par Kant au sujet des limites de la faculté de connaître et de la nature des perceptions pourraient l'être de nouveau, au second degré, à un homme hypothétique dont toute perception de la réalité viendrait d'un écran cathodique, de télévision ou d'ordinateur. Une allégorie dérisoire de l'homme kantien! Ce rapprochement est par ailleurs séduisant en ce qui concerne l'animation. Sur le plan formel, la nature profonde de l'animation, cinématographique et encore plus informatique, est d'être un art de dérèglement du temps et de l'espace, lesquels, chez Kant, sont les formes mêmes de la sensibilité qui rendent pos-

³¹⁰ Monique David-Ménard, *La Folie dans la raison pure*, Librairie philosophique J. Vrin, 1990, p.92.

sible toute perception d'objet. Un brouillage des conditions mêmes de la perception.

Je ne sais jusqu'où pourrait nous mener cette piste philosophique, mais elle nous livre d'emblée quelques idées fécondes. Les dramaturgies de simulacres permettraient la constitution de cette zone fragile du rêve éveillé où l'expérience visuelle des fantasmes reste en situation de tension avec les perceptions de la réalité. Et il semble que la possibilité de cette expérience des fantasmes en eux-mêmes soit concomitante à la présence dissimulée du corps.

Ce que contredit l'ambition hallucinatoire de l'animation informatique qui a comme condition l'effacement radical du corps. Quelque chose bascule ici qui dépendait de l'ambivalence de la place du corps dans la représentation. Cet équilibre de tensions y est rompu. Est-ce à dire qu'à ce point extrême les simulacres perdraient toute assise dans l'expérience humaine, toute raison d'être? L'art peut-il être hallucinatoire tout en restant de l'art? Je sais à tout le moins que, quant à moi, cela ne m'intéresse pas. Comment prévoir la suite? Comme je l'ai dit, nous discutons ici plus d'une idéologie que des productions elles-mêmes, et une idéologie n'est pas indicative de l'avenir. Elle fait ses ravages au présent.

L'avenir est en question cependant. L'évolution des trente dernières années, notamment tous les progrès technologiques, pose un problème de fond à l'humanité dont le processus de «décorporisation» et de dématérialisation des dramaturgies de simulacres est un aspect significatif. Le paléontologue et archéologue André Leroi-Gourhan écrit : «Il serait de peu d'importance que diminue le rôle de cet organe de fortune qu'est la main si tout ne montrait pas que son activité est étroitement solidaire de l'équilibre des territoires cérébraux qui l'intéressent», territoire qui sont aussi ceux du langage; «[...] ne pas avoir à penser avec ses dix doigts équivaut à manquer d'une partie de sa pensée normalement, philogénétiquement humaine. Il existe donc, à l'échelle des individus sinon à celle de l'espèce, dès à présent, un problème de la régression de la main [...], le déséquilibre manuel a déjà partiellement rompu le lien qui existait entre le langage et l'image esthétique de la réalité»³¹¹.

Égarement volontaire

Alors, moi, pauvre cinéaste d'animation, dans tout ça? Cet échafaudage ne repose peut-être que sur une obstination personnelle, dont j'ai besoin pour mon travail. J'ai pensé étudier la «représentation» et la «présence» du corps, je n'ai trouvé qu'une relation entre les deux... et le poids du destin de

³¹¹ André Leroi-Gourhan, *Le Geste et la parole*, tome II, Paris: Albin Michel, pp61-62.

l'humanité. Je ne sais toujours pas pourquoi je dessine les corps de telle ou telle façon, et je continue d'être écartelé entre deux fantasmes : danseur dans le trop de lumière de la scène, manipulateur dissimulé dans la pénombre. Le corps fuit de partout, et il ne me reste jamais que la compagnie des machines. Égarement volontaire, aveuglement lucide, dissimulation délibérée, rêve éveillé, ma bouche se boucle.

Quoi qu'il en soit, le cinéma d'animation m'intéresse justement parce que je le conçois comme une zone d'ambivalence aiguë. Où la présence dissimulée du corps est mise en péril d'effacement sans que le processus ne soit totalement accompli. Où les possibilités fantasmagoriques sont démultipliées sans être encore happées par la spirale hallucinatoire. Où le diktat de l'histoire technologique est déjà totalement engagé sans avoir atteint son paroxysme. Cette zone d'ambivalence, ce moment de glissement de l'histoire, je me le désigne comme théâtre possible d'une résistance exemplaire du corps à son effacement. Et jeter ainsi une lumière critique sur l'ensemble de cette évolution qui a le corps comme enjeu. Et, surtout, imaginer les voies du corps dans les nouvelles circonvolutions de la spirale technologique. Au bout du compte, quelle que soit l'importance des appendices technologiques qui s'agglutinent autour de l'artiste, le regardeur reste irrévocablement nu, avec seulement son corps comme résonateur de l'œuvre qu'il reçoit. C'est pourquoi la logique du corps est tenace.

J'ai dit au début que j'écrivais en tant que cinéaste. Mon prochain film sera ma conclusion, elle sera temporaire et ne résoudra rien sur les plans historique et théorique. Je retiens qu'il m'est nécessaire de rester braqué sur ces quelques questions : Comment, aujourd'hui, redonner aux simulacres une force symbolique qui ne soit ni la nostalgie du sacré ni le messianisme technologique? Et pour ce faire, comment mettre la technologie à l'épreuve du corps, et vice versa, et comment infléchir une dramaturgie fondée sur la dissimulation du corps au profit d'un sujet corps/esprit qui cherche à parler dans le lieu même de son effacement?

Entreprise paradoxale dont je ne sais si elle est réalisable...

De prime abord, j'ai plutôt l'impression que mon corps n'a pas d'histoire sinon son cycle biologique normal de croissance et de déclin, ce qui justement n'est pas une histoire. Très tôt, je me suis trouvé plus habile dans les choses de l'esprit que dans celles du corps. Mon corps, je l'ai vite perçu comme plutôt maladroit et inélégant dans ses mouvements, pas très habile dans les sports, ostensiblement timide (rougissement, sueurs et tremblement dans la voix) sujet au vertige, un corps moyen sans non plus de véritable déficience ou de catastrophe corporelle qui auraient pu faire événement. Au contraire, au cours des années, il m'a bien servi sans faire d'histoire, très

résistant à la maladie, jamais à court d'énergie, increvable, plus robuste que sa taille ne le laisse présager.

Vers la fin de la vingtaine, l'idée m'est venu de m'occuper un peu plus de lui et j'ai donné tardivement dans les sports (apprendre à nager, à jogger, à skier, à escalader des rochers... contre le vertige, etc.). Il a suivi sans perdre sa raideur constitutive mais avec plus de succès que je l'espérais, fidèle en somme, et pendant quelques années, il a eu une allure plus athlétique. Mais ce n'était pas encore une histoire, simplement la conscience diffuse que j'entraîtais dans la phase du déclin.

Pendant longtemps donc, je fus un intellectuel désincarné... secondé par un corps vraiment très fiable et très fidèle. D'une certaine façon, je fuyais les autres corps; étudiant en anthropologie, j'ai choisi l'archéologie plutôt que l'ethnographie, les résidus matériels et les traces plutôt que les êtres vivants. En devenant cinéaste, j'ai choisi l'animation, des images mises en mouvement par un artifice technique plutôt que le filmage de corps réels.

C'est vers l'âge de trente-cinq ans que j'ai commencé à percevoir, de façon fugitive au début, que mon activité de création était une activité corporelle, non pas parce qu'elle nécessitait l'accomplissement de certains gestes – le corps comme outil – mais parce que mon corps, pris dans sa globalité, lui imprimait son rythme, que ses états se retrouvaient dans la forme de mes travaux. Et ainsi je me mis à la recherche de mon corps et de celui des autres dans une discipline artistique qui relègue les corps à la coulisse. Cette contradiction, la recherche du corps à partir d'un vide, a fait une histoire. Ce qui m'a même fait monter sur scène pour «faire comme un danseur», moi le montreur d'ombres habitué à rester caché. Et qui malgré tout reste caché, toujours vigoureux, toujours un peu maladroit derrière l'écran, au milieu des machines à fantasmagorie.

BIBLIOGRAFIA CITADA

AA.VV.

1996, *A Magia da Imagem, A Arqueologia do Cinema através das coleções do Museu Nacional do Cinema de Turim*, Catálogo da exposição com o mesmo nome, Lisboa: Centro Cultural de Belém, 15 de Fevereiro a 31 de Maio

ALTHUSSER, Louis

1975, “Defesa da Tese de Amiens”, em *Posições (1964-1975)*, Lisboa: Edições Horizonte, 1977; original em francês publicado em *La Pensée*, nº183, Outubro

ARNHEIM, Rudolf

1956, *Art and Visual Perception, A Psychology of the Creative Eye*, London: Faber and Faber; reeditado em Los Angeles: University of California Press, 1984

ARNHEIM, Rudolf,

1958, *Film as Art*, Londres: Faber & Faber, 1983

1977, *Film Essays and Criticism*, Madison: The University of Wisconsin Press, 1997

ARTAUD, Antonin,

1978, *Del meraviglioso, Scritti di cinema e sul cinema*, Roma: Minimum fax, 2001. Publicado no original em *Oeuvres complètes*, vol.III, Paris: Gallimard

ATKINSON, Michael,

1999, *Ghosts in the Machine, The dark heart of pop cinema*, New York: Limelight Editions,

AUMONT, Jacques,

1990, *L'Image*, Paris: Nathan,

BACHELARD, Gaston,

1957, *La Poétique de l'espace*, Paris: P.U.F.,

BADIOU, Alain,

1998, *Petit manuel d'inesthétique*, Paris: Seuil; edição portuguesa: *Meditações Filosóficas, vol.II: Pequeno Manual de Inestética*, tradução de Joana Chaves, Lisboa: Instituto Piaget, 1999

BALÁZS, Béla,

1945, *Iskusstvo kino*, Moscovo; n. ed. *Der Film. Werden und Wesen einer neuer Kunst*, Vienna: Globus Verlag, 1949; trad. italiana de Grazia e Fernaldo Di Giammatteo, *Il Film. Evoluzione ed essenza di un arte nuova*, Torino: Einaudi, 1952; in Carlo Grassi (org. por), *Tempo e spazio nel cinema*, Roma: Bulzoni editore, 1987, pp.117-120, 243-248, 369-373

BALTRUŠAITIS, Jurgis

1978, *Le Miroir*, Paris: Elmayer/Le Seuil,

BASTIANCICH, Alfio,

1997, *Norman McLaren, Précurseur des Nouvelles Images*, trad. do italiano por Marlène Di Stefano/ /Monte Lingua, Paris: Dreamland,

- BAUDRY, Jean-Louis,
1974-1975, "Ideological Effects of the Basic Cinematographic Apparatus", trad. Alan Williams, *Film Quarterly* 28, n°2, Winter 1974-1975; ed. orig. *Cinéthique*, n°7-8 (1970); in ed. revista in Bill NICHOLS (ed. por), *Movies and Methods, vol. II, An Anthology*, Berkeley, Los Angeles: University of California Press, 1985, pp.531-542
1975, "Le dispositif: approches métapsychologiques de l'impression de réalité", *Communications*, n°23 intitulada "Psychanalyse et cinéma", Paris: Seuil, pp.56-72
1976, *L'effet Cinéma*, Paris: Albatros,
- BAZIN, André,
1918-1958, *O que é o Cinema?*, Lisboa: Livros Horizonte, 1992
1958, *Qu'est-ce que le cinéma? – Tome I: Ontologie et langage*, Paris: Éditions du Cerf,
- BEAULIEU, Janick, BLAIN Gilles, BONNEVILLE Léo, SCHUPP Patrick,
1975, (Entrevista com Norman McLaren), *Séquences*, n°82, Octobre,
- BENDAZZI, Giannalberto,
1994, *Cartoons, One hundred years of cinema animation*, Bloomington, London: Indiana Univ. Press/John Libbey & Comp.,
- BENJAMIN, Walter,
1936-1939, *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, epílogo; edição portuguesa: *Sobre Arte, Técnica, Linguagem e Política*, trad. de M. Luz Moita, M. Amélia Cruz e Manuel Alberto, Lisboa: Relógio D'Água Editores, 1992,
- BENVENISTE, Émile,
1966, *Problèmes de linguistique générale*, I, Paris: Gallimard,
- BERGSON, Henri,
1972, "Durée et simultanéité", *Mélanges*, Paris: PUF,
- BISHKO, Leslie,
1994, "Expressive Technology: The Tool as Metaphor of Aesthetic Sensibility", *Animation Journal*, Fall, pp.74-91
- BOUHOURS, Jean-Michel, HORROCKS, Roger, (org. por)
2000, *Len Lye*, Paris: Centre Georges Pompidou,
- BRESSON, Robert,
1975, *Notes sur le cinématographe*, Paris: Gallimard, 1988
- BURNS, David,
1968, "Pixillation", in *Film Quarterly*, n°1, vol. XXI, pp.36-41
- CAMERON, Dan, CRISTOV-BAKARGIEV, Carolyn, COETZEE, J.M.,
1999, *William Kentridge*, Londres: Phaidon,
- CANEMAKER, John,
1996, *Felix, The twisted tale of the world's most famous cat*, New York: Da Capo Press, 1996; inicialmente publicado por New York: Pantheon Books, 1991

- CANUDO, Ricciotto,
 1911, “La naissance d’une sixième art – Essai sur le cinématographe”, *Les Entretiens Idealistes*, Paris, 25 Oct.; trad. it. de Anna Paola Mossetto, “La nascita di una sesta arte – Saggio sul cinematografo”, *Cinema nuovo*, n°221, Firenze gennaio-febbraio 1973, pp.361-363, 368-371; em Carlo GRASSI (org. por), *Tempo e spazio nel cinema*, Roma: Bulzoni Editore, 1987, pp.185-191
- CHKLOVSKI, Victor,
 1919, “De l’art et de la révolution”, *Iskusstvo Kommuny*, 30 Março; reeditado em *La Marche du Cheval*, 1923, trad. francesa de Michel Pétris, Paris: Champ Libre, 1973
- CHOLODENKO, Alan (edit. por),
 1991, *The Illusion of Life*, Sydney: Power Publications/Australian Film Commission,
- CHURCHILL, Joan,
 1992, “Evelyn Lambart, an interview with Joan Churchill”, in Jayne PILLING (edited by), *Women in Animation, a Compendium*, London: British Film Institute, p.30-32,
- CLAIR, René,
 1970, *Cinéma d’hier, cinéma d’aujourd’hui*, Paris: Gallimard,
- CLARENS, Bernard,
 2000, *André Martin, écrits sur l’animation*, vol. I, Paris: Dreamland,
- COHEN-SÉAT, Gilbert
 1946, *Essai sur les principes d’une philosophie du cinéma*, Paris: P.U.F., 1958
- CRAFTON, Donald,
 1990, *Emile Cohl, Caricature and Film*, Princeton: Princeton University Press,
- CURNOW, Wystan, HORROCKS, Roger (org. por),
 1984, *Figures of Motion, Selected Writings*, Auckland: Auckland University Press,
- DAGOGNET, François,
 1987, *Etienne-Jules Marey, La passion de la trace*, Paris: Hazan,
- DAMISH, Hubert,
 1987, *L’origine de la Perspective*, Paris: Flammarion, 1993,
- DAVIS, Ph. J., HERSH, R.,
 1982, *L’Univers Mathématique*, Paris: Gauthier-Villars, 1982,
- De HAAS, Patrick,
 1985, *Cinéma Intégral, De la peinture au cinéma dans les années vingt*, Paris: Transédition,
- DELEUZE, Gilles,
 1968, *Différence et répétition*, Paris: PUF,
- DIDI-HUBERMAN, Georges,
 1982, *Invention de l’hystérie, Charcot et l’iconographie photographique de La Salpêtrière*, Paris: Macula,
 1998, *Phasmes*, Les Éditions de Minuit, Paris,
- DIPROSE, Rosalyn, VASSELEU, Cathryn,
 1991, “Animation-Aids in Science/Fiction”, in Alan Cholodenko, *The Illusion of Life*, Sydney: Power Publications/Australian Film Commission, 1991, pp.145-160

- ECO, Umberto,
1968, *La struttura assente, La ricerca semiotica e il modo strutturale*, Milano: Bompiani, 2002
- ELLIS, Jack C.,
2000, *John Grierson, Life, Contributions, Influence*, Carbondale and Edwardsville: Southern Illinois University Press,
- FLUSSER, Vilém,
1998, *Ensaio sobre a fotografia, Para uma filosofia da técnica*, Lisboa: Edições Relógio d'Água,
- FRADE, Pedro Miguel,
1992, *Figuras do Espanto*, Porto: Edições Asa,
- GAUDREAU, André,
1999, *Du littéraire au filmique*, Québec/Paris, Éditions Nota Bene/Armand Colin,
- GIBSON, J. J.,
1950, *The Perception of the Visual World*, Boston: Houghton Mifflin Co.,
1979, *The Ecological Approach to Visual Perception*, New Jersey: Laurence Erlbaum Assoc., 1986.
- GIL, José,
1987, *Fernando Pessoa ou a Metafísica das Sensações*, Relógio d'Água, Lisboa,
1996, *A Imagem-nua e as pequenas percepções*, Lisboa: Relógio d'Água,
- GRAÇA, Marina Estela,
1989, *Materialidade expressiva (visual) do cinema de animação*, Tese de Mestrado orientada pelo Prof. Doutor Tito Cardoso e Cunha, Departamento de Comunicação Social, Faculdade de Ciências Sociais e Humanas, Universidade Nova de Lisboa,
- GRASSI, Carlo (org. por),
1987, *Tempo e spazio nel cinema*, Roma: Bulzoni Editore,
- GRILO, João Mário, MONTEIRO, Paulo Filipe, (org. por),
1996, *Revista de Comunicação e Linguagens – O que é o cinema?*, nº23, Lisboa: Edições Cosmos, Dezembro,
- HAMES, Peter (org. por),
1995, *Dark Alchemy, The Films of Jan Svankmajer*, Westport, Connecticut: Praeger Publishers,
- HAUSER, Arnold,
1958, *Teorias da Arte*, trad. de Lisboa: Editorial Presença, 1978,
- HÉBERT, Pierre, MEURANT, Serge,
1984, *Étienne et Sara*, Québec: Éditions du Noroît, Bruxelles: Le Cormier,
- HÉBERT, Pierre,
1983, “Len Lye, dix-huit ans plus tard”, *ASIFA, Bulletin de l'Association internationale du film d'animation – Canadá*, vol.11, nº3, Montréal, décembre, p.10-12; transcrito in Marcel Jean, *Pierre Hébert, L'homme animé*, Québec, Les 400 coups, 1996, p.108-109,
1984, “Musique improvisé et cinema d'animation, 2 pratiques en confrontation” comunicação apresentada no *Colóquio da AQEC*, Montréal, Canadá, novembro,
1985, “Éloge de fixité – 2”, *Format Cinéma*, nº44, Montréal, 15 septembre 1985, p.4; transcrito em Marcel Jean, *Pierre Hébert, L'homme animé*, Québec: Les 400 coups, 1996, p.166-167,
1988 a, “La promotion du cinéma d'animation”, *ASIFA Canada*, vol.16, nº2, p.9,

- 1988 b, “Quelques notes incongrues”, in *ASIFA*, vol.16, n°2, Canadá, pp.12-13,
- 1989, “Les enjeux de l’art à l’ère des machines, Effacement et résistance du corps”, *24 images*, n°43, été, pag. 22-27,
- 1992, “Entre la nostalgie du dessin et le désir de la danse”, *Esquisses psychanalytiques*, n°17, printemps, Paris; transcrito em Marcel Jean, *Pierre Hébert, L’homme animé*, Québec: Les 400 coups, 1996, pp.170-190
- 1993 a, “Égarements volontaires”, in Aline Gélinas (org. por), *Les vendredis du corps, Le corps en scène, vision plurielle*, Montréal: Cahiers du Théâtre JEU/Festival international de nouvelle danse, pp.121-138.
- 1993 b, “Notes sur l’improvisation”, *Revue et corrigée*, n° hors série “Improvisation, quoi de neuf?”, Avril, p.51-52
- 1996, “Un nouveau départ” entrevista in Marcel JEAN, *Pierre Hébert, L’homme animé*, Québec, Les 400 coups,
- s/ data (1997?), “Un mot de Pierre Hébert, producteur responsable du Studio d’animation du Programme français de l’Office national du film du Canada”, presente em www.onf.ca durante o período da sua gestão
- 1999, *L’Ange et l’automate*, Québec: Les 400 coups,
- 2001, “Highly personal reflections on the state of animation/Considérations très personnelles sur l’état du cinéma d’animation”, *ASIFA Canada*, vol. 14-n°1, p.9-13
- HEIDEGGER, Martin,
1992, *A Origem da Obra de Arte*, Lisboa: Edições 70,
- HENDERSON, L.D.
1983, *The Fourth Dimension and Non-Euclidean Geometry in Modern Art*, Princeton Univ. Press, Princeton/New Jersey,
- HORROCKS, Roger,
2001, *Len Lye, a biography*, Auckland: Auckland University Press,
- JACKSON, Wendy,
1997, “The Surrealist Conspirator: An Interview With Jan Svankmajer”, *Animation World Magazine*, Issue 2.3, June, www.awn.com
- JARVIE, I.C.,
1996, “Qual é o problema da teoria do cinema?”, *Revista de Comunicação e Linguagens – O que é o cinema?*, n°23, Lisboa: Edições Cosmos, Dezembro, pp.9-20
- JEAN, Marcel,
1996, *Pierre Hébert, L’homme animé*, Québec, Les 400 coups,
- JOUBERT-LAURENCIN,
Hervé,
1997, *La lettre volante, quatre essais sur le cinéma d’animation*, Paris: Presses de la Sorbonne Nouvelle,
- KATZ, D.,
1948, *La Psicologia della Forma*, trad. it. de Enzo Arian, Torino: Boringhieri, 1979,
- KLEIN, Robert,
1970, *La forme et l’intelligible*, Paris: Gallimard,
- KRAKAUER, Siegfried,
1960, *Theory of Film, The Redemption of Physical Reality*, Princeton: Princeton University Press, 1997,

- KROUTCHENYKH,
1913, “Les nouvelles voies du mot”, *Troïé*, trad. in A. Nakov (org. por) *Résurrection du mot*, Ed. Champ Libre Lebovici, 1985,
- LACASSE, Alain,
1991, “La lanterne magique” in *Protée, Théories et pratiques sémiologiques*, vol. 19, n° 3, Automne, p.30-34,
- LAGUIONIE, Jean-François,
1985, (entrevista c/) Jean-François Laguionie, *Banc-Titre*, n°47, Jan., p.30-31.
- LAMBART, Evelyn,
1962, “McLaren’s Techniques – as Developed at the National Film Board of Canada 1940-1962”, policopiado interno, NFB, Canadá, 8pp.; transcrito em Alfio BASTIANCICH, 1997, pp.171-175,
- LAYBOURNE, Kit,
1998, *The Animation Book, New Digital Edition, A complete guide to animated filmmaking—from flip-books to sound cartoons to 3-D animation*, New York: Three Rivers Press, 1979,
- LEGER, Fernand,
1930-1931, “A propos du cinéma”, *Plans*, Paris, janvier; reeditado em Fernand LEGER, *Fonctions de la peinture*, Paris: Gallimard, 1997, p.163-169,
1997, *Fonctions de la peinture*, Paris: Gallimard,
- LEROI-GOURHAN, André,
1965, *Le Geste et la Parole – technique et langage*, Paris: Ed. Albin Michel; tradução portuguesa em *O Gesto e a Palavra, 2- Memória e Ritmos*, Lisboa: Edições 70, 1983
- LESLIE, Esther,
2002, *Hollywood Flatlands, Animation, critical theory and the avant-garde*, London, New York: Verso,
- LYE, Len, RIDING, Laura,
1935, “Film-making”, *Epilogue*, v.1, Seizin Press, pp. 231-235; in *Figures of Motion, Selected Writings*, editado por Wystan Curnow e Roger Horrocks, Auckland: Auckland University Press, 1984, pp.39-42,
- LYE, Len,
1967, [s/ título], *Dance Perspectives*, n°30, Summer, pp.40-41; in *Figures of Motion, Selected Writings*, editado por Wystan Curnow e Roger Horrocks, Auckland: Auckland University Press, 1984, pp.55-56,
1984, *Figures of Motion, Selected Writings*, editado por Wystan Curnow e Roger Horrocks, Auckland: Auckland University Press,
- MALEVITCH, K. S.,
1925, “Et ils façonnent des faces jubilatoires sur les écrans”, in *Le Miroir suprématisse, Tous les articles parus en russe de 1913 a 1928, avec des documents sur le suprématisse*, Deuxième tome des écrits, tradução e anotações de Jean-Claude e Valentina Marcadé, Lausanne: L’Age de l’Homme, 1977
- MANCIA, Adrienne, VAN DYKE, Willard,
1966, “The Artist as Film-maker: Len Lye”, *Art in America*, vol 54, n°4, Julho/Agosto, p.105

- MANOVICH, Lev,
2000, *The Language of New Media*, Cambridge, London: MIT Press,
- MARTIN, André,
1958, “2. Secrets de la fabrication”, *Cahiers du Cinéma*, 81, mars,
1958, “III. On a touché au Cinéma”, *Cahiers du Cinéma*, 82, avril,
1965, *Catalogue de l'Exposition*, Festival d'Annecy, exposition organisée avec le concours de la Cinémathèque Canadienne de Montréal, Annecy: Musée de l'Île; in Bernard CLARENS, *André Martin, écrits sur l'animation*, 1, Dreamland, Paris, 2000,
- MASSIRONI, Manfredo,
1982, *Ver pelo Desenho, Aspectos Técnicos, Cognitivos, comunicativos*, tradução de Cidália de Brito, Lisboa: Edições 70, 1983,
- McLAREN, Norman,
1948, “Animated Films”, *Documentary Film News*, Maio, pp.52-53,
1952, “L'Animation stéréographique, Synthèse de la profondeur stéréographique à partir du dessin à deux dimensions”, *Cahiers du Cinéma*, n°14, p. 25-33, Julho/Agosto; Extracto de um estudo publicado em *The Journal of Society of Motion Picture Engineers*, Dez.,1951
1954a, Norman McLAREN, *Homage to Émile Cohl*, intervention enregistrée pour le *II International Festival of Tomorrow*, Zurich, oct.; transcription polyc. interne, NFB/ONF Canada, 1 p.; transcrito em A. BASTIANCICH, 1997, p.176-177
1954b, “Homage à George Méliès”, intervention enregistrée pour le *Second International Festival of Tomorrow*, Zurich, octobre, transcription polyc. interne, NFB/ONF Canada, 3 pp.; transcrito em A. BASTIANCICH, 1997, p.178-181
1955a, BLINKITY BLANK, *Technical notes on the visuals*, NFB, Canada, Ottawa, February 25th; nota distribuída no lançamento do filme e policopiada para uso interno com o n°27
1955b, *The Low Budget and Experimental Film*, policopiado interno, NFB, Canadá, Setembro,
1958, *Cameraless Animation*, Information and Promotion Division, National Film Board of Canada,
1968, "Notes of the Multiple Image technique of *Pas de Deux*", Policópia interna, NFB/ONF Canada, Jan.
1988, in *ASIFA*, vol.16, n°2, Canadá, p.3.
1995, “The definition of Animation: a letter from Norman McLaren, with an introduction by Georges Sifianos”, *Animation Journal*, Vol.3, N°2, Spring, pp.62-66
- MESCHONNIC, Henri,
1982, *Critique du rythme*, Lagrasse: Éditions Verdier,
1999, Manifeste pour un parti du rythme, août/novembre,
www.twics.com/~berlol/mescho2.htm
- MERLEAU-PONTY, Maurice,
1996, *Sens et non-sens*, Paris: Gallimard,
- METZ, Christian,
1977, *Langage et cinéma*, Paris: Éditions Albatroz,
- MITRY, Jean,
1974, *Le Cinéma expérimental – histoire et perspectives*, Paris: Seghers,

- MONTEIRO, Paulo Filipe,
1996, "Fenomenologias do Cinema", em *Revista de Comunicação e Linguagens – O que é o cinema?*, nº23, Lisboa: Edições Cosmos, Dezembro, pp.61-112
- MUNSTERBERG, Hugo,
1916, *The Film: A Psychological Study, The Silent Photoplay in 1916*, New York: Dover Publications, 1970
- NICHOLS, Bill (org. por),
1985, *Movies and Methods, vol.II, An Anthology*, Berkeley, Los Angeles: University of California Press,
- PANOFSKY, Erwin,
1996, *Tre saggi sullo stile, Il barocco, il cinema e la Rolls Royce*, trad. it. pelo Istituto italiano per gli studi filosofici di Napoli, Milano: Electa Spa,
1975, *La Perspective comme forme symbolique*, Paris: Éditions de Minuit,
- PERNIOLA, Mario,
1971, *L'aliénation artistique*, trad. de A. Harstein, Paris: Union Générale d'Éditions, 1977,
- PIAGET J., INHELDER, B.,
1969, *The Psychology of the Child*, London: Routledge & Kegan Paul,
- PILLING, Jayne (edit. por),
1992, *Women in Animation, a Compendium*, London: British Film Institute,
- PIRSIG, Robert M.,
1974, *Zen and the Art of Motorcycle Maintenance, An Inquiry into Values*, London: Vintage, 1989,
- POINCARÉ, Henri,
1895, *La Science et l'hypothèse*, Paris: Flammarion, 1970,
- RAMACHANDRAN, V.S., ANSTIS, S.M.
1986, "The Perception of Apparent Motion", in *Science*, 6 June, 232, pp. 102-9,
- REES, A.L.,
1999, *A History of Experimental Film and Video*, London: British Film Institute, 2000,
- RENOV, Michael (edit. por),
1993, *Theorizing Documentary*, New York, London: Routledge,
- RIEGL, Alois,
1923, "Les trois périodes de l'art antique" in *Spätromische Kunstindustrie*, Wien, pp.30-36, in Roberto Salvini (org. por), 1988
- RONDOLINO, Gianni,
1974, *Storia del Cinema d'Animazione*, Torino: Einaudi,
- ROWLAND, Ingrid D.,
2000, *The Ecstatic Journey: Athanasius Kircher in Baroque Rome*, Catálogo de exposição, Chicago: University of Chicago Library,
- RUSSETT, Robert, STARR, Cecile,
1976, *Experimental Animation, Origins of a new art*, Da Capo Press, New York, 1988

- SADOUL, G.,
1959, "Le songe d'une nuit d'Été" in *Les Cahiers du Cinéma*, n°96, Juin
- SAINT-MARTIN, Fernande,
1989, *Structures de l'espace pictural*, Bibliothèque Québécoise,
- SALVINI, Roberto,
1988, *Pure visibilité et formalisme dans la critique d'art au début du XXe siècle*, Paris: Klincksieck,
- SFEZ, Lucien,
1991, *La Communication*, Paris: PUF, 1992
- SIFIANOS, Georges,
1988, *Langage et Esthétique du Cinéma d'Animation*, tese de doutoramento apresentada na Universidade de Paris I, Pantheon-Sorbonne, sob a orientação do Professor Olivier Revault D'Allonnes, Paris,
- SIMONDON, Gilbert,
1958, 1969, *Du mode d'existence des objets techniques*, Éditions Aubier, 1989
- STARR, Cecile,
1995, "Conversations with Grant Munro and Ishu Patel: The influence of Norman McLaren and the National Film Board of Canada", in *Animation Journal*, Spring, p. 44-61,
- SVANKMAJER, Jan,
1996, *Faust, The Script*, trad. Valerie Mason, Trowbridge: Flicks Books,
- TARKOVSKI, Andrei,
1989, *Le temps scellé, De l'enfance d'Ivan au Sacrifice*, trad. do russo por Anne Kichilov e Charles H. de Brantes, Paris: Cahiers du Cinéma,
- TAYLOR, Richard, CHRISTIE, Ian, (org. por),
1988, *The Film Factory: Russian and Soviet Cinema in Documents 1896-1939*, Cambridge: Harvard University Press,
- THOMAS, Glyn V., SILK, Angèle M. J.,
1990, *An introduction to the psychology of children's drawings*, Harvester Wheatsheaf,
- VALÉRY, Paul,
1995, *Discurso sobre a Estética – Poesia e pensamento abstracto*, tradução e prefácio de Pedro Schacht Pereira, Lisboa: Vega,
- VAN DER KEUKEN, Johan,
1989-1990, "Questions", *Millenium Film Journal*, n°22, intitulado "Mythologies", Winter/ /Spring, pp.40-49
- VAZ DA SILVA, Helena,
1980, *Helena Vaz da Silva com Júlio Pomar*, Lisboa: Edições António Ramos,
- VIRILIO, Paul,
1981, "La troisième fenêtre" in *Les Cahiers du Cinéma*, n°322, Avril, p. 35-40
- WATSON, Paul,
2000, "Talking like dinosaurs", *Animation UK*, Issue 4, autumn, pp. 29-31

WILLIAMS, Richard,

2001, *The Animator's Survival Kit, A manual of methods, principles and formulas for classical, computer, games, stop motion and internet animators*, London, New York: Faber and Faber,

WINSTON, Brian,

1996, *Technologies of Seeing, Photography, Cinematography and Television*, London: British Film Institute,

YANTIS, Steven (org. por)

2001, *Visual Perception, Essential Readings*, Philadelphia: Taylor & Francis,