

# ( O eXPERIMENTALISMO NA PRODUÇÃO DE DOCUMENTOS ANIMADOS )

SIMPÓSIO ARTE e ANIMAÇÃO

CASA DA ANIMAÇÃO



## Ficha técnica/Credits

Comissário/Commissioner  
Marina Estela Graça

Programação e coordenação geral/Programmers and organization  
Abi Feijó, Ricardo Leite e Vanessa Ventura

Colaboradores/Collaborations

Gabinete de Imprensa e comunicação/Communication and press  
Manuela Lima, Mariana Melo de Sousa

Tradução/Translation  
Rosa Cortez

Montagem de filmes e projecção/Film editing and projection  
João Paulo e Duarte Ferreira

Design Gráfico/Graphic design  
Beatriz Gentil  
Rosário Alves

Impressão/Impression  
Litogala

Tiragem/Printing  
500 exemplares/500 copies

Edição  
Abril 2004

Imagens gentilmente cedidas por/pictures kindly granted by  
Illuminations Films: Konnink  
Channel Four  
MTV

Capa/Cover  
In Absentia, Brothers Quay



Marina Estela Graça



Keith Griffiths



Clare Kitson



Peter Dougherty

## Sumário/Summary

Ficha Técnica/Credits.....	pág.00
Programa/Programme.....	pág.00
Prólogo/Foreword.....	pág.01
Breve apresentação por Marina Estela Graça/ Brief presentation by Marina Estela Graça.....	pág.03
Keith Griffiths, algures no futuro/ Keith Griffiths, somewhere in future.....	pág.05
Keith Griffiths.....	pág.11
A Imagem Manipulada/ Manipulated Image.....	pág.15
Entrevista a Keith Griffiths/ Keith Griffiths Interview.....	pág.45
Clare Kitson.....	pág.53
Sobre o Channel 4/About Channel 4.....	pág.55
Apresentação de Clare Kitson/ Clare Kitson lecture.....	pág.67
Entrevista a Clare Kitson/ Clare Kitson Interview.....	pág.69
Peter Dougherty.....	pág.79
Entrevista a Peter Dougherty/ Peter Dougherty Interview.....	pág.83
Filmografias/Filmographies.....	pág.89
Contactos/links úteis/Useful contacts.....	pág.92
Agradecimentos e apoios/ Acknowledgements and sponsors.....	pág.93



## Programa/Programme

### Casa das Artes

14h30 - Abertura oficial/Opening

### Conferências/conferences

- . 30 de Abril/April 30th, 15h00/3 pm - Keith Griffiths
- . 30 de Abril/April 30th, 17h30/5.30 pm -  
. Debate/Discussion
- . 1 de Maio/May 1st, 11h00/11 am - Clare Kitson
- . 1 de Maio/May 1st, 15h00/3 pm - Peter Dougherty
- . 1 de Maio/May 1st, 17h30/ 5.30 pm -  
. Debate/Discussion


### Casa da Animação

#### Sessões de cinema/screenings

- . 30 de Abril/April 30th, 22h00/10 pm - Little Otik, Jan Svankmajer
- . 1 de Maio/May 1st, 22h00/10 pm - In Absentia, Brothers Quay e documentário sobre Len Lye/Len Lye documentary, Keith Griffiths
- . 2 de Maio/May 2nd, 22h00/10 pm - A escolha de Clare Kitson/Clare Kitson choice

### Fora de Horas/After hours

- 30 de Abril, 24h00, Triplex
- 1 de Maio, 24h00, Bazar



**Simpósio Arte e Animação - 2 edição**  
**O Experimentalismo na produção de documentos animados**  
**[de 30 de Abril a 2 de Maio de 2004]**

## **Prólogo**

Todos os dias somos bombardeados por imagens, confrontados com palavras e contextos que se cruzam tornando-se quase irreconhecíveis. A profusão de géneros e formatos, o crescente intrusamento das formas de expressão artística e cultural, e os novos registos impostos pela contínua inovação tecnológica, impõem-nos um ritmo feroz, abalando toda e qualquer capacidade de percepção e reacção a curto prazo, colocando-nos perante o abismo da imponderabilidade. O que fazer quando tudo nos escapa? Parar e pensar a imponderabilidade e os limiares desta realidade.

A segunda edição do simpósio Arte e Animação surge como mais uma tentativa para dar expressão a sensibilidades diversas e instituir uma reflexão alargada sobre o devir deste imenso cenário audiovisual.

Existe um cinema experimental emergente, nomeadamente na área do cinema de animação, que em potência serve toda uma panóplia de possibilidades ao nível da produção audiovisual. Este género adequa-se, por um lado, a pequenos públicos especializados, que procuram o filme de autor pelo seu carácter inovador e de vanguarda, e serve, num sentido mais lato, as grandes máquinas de produção e gestão de informação que se destinam à sedução e conquista das massas, através dos meios de comunicação e publicidade mais comuns, como a televisão e a Internet.

Torna-se, portanto, urgente reconhecer as mudanças, inevitáveis, e pensar nas possíveis adequações que garantam a sobrevivência do cinema, e nomeadamente do cinema de animação. Reconhecendo que a sua viabilidade depende, efectivamente, da sua validade e pertinência, logo, adequação aos paradigmas emergentes.

Ao longo de dois dias de conferências, teremos a possibilidade de observar alguns casos particulares de sucesso e, por vezes, retrocesso, na área da produção e investimento em formatos menos convencionais, destacando-se o testemunho de algumas personalidades de reconhecido valor neste sector.

**Symposium Art and Animation - 2nd edition**  
**Experimentalism in the production of animated documents**  
**[from April 30th to May 2nd of 2004]**

## **Foreword**

Every day we're bombed with images, confronted with words and contexts that interconnect becoming almost unrecognizable. The profusion of genres and formats, the growing melting of the ways of cultural and artistic expression and the new registers imposed by the continuous technological innovation place upon us the demand for a ferocious rhythm, affecting any capability to perceive and react on a short term basis, placing us before the abyss of imponderability. What should one do when he misses everything? To stop and think about the imponderability and the limits of this reality.

The second edition of the Symposium Art and Animation comes as another attempt to give expression to different sensibilities and to inspire a broad reflexion about the transformation of this huge audiovisual scenario.

There is an emerging experimental cinema, especially in the area of animation cinema, which potentially serves a wide range of possibilities in terms of audiovisual production. This genre fits, on one hand, small specialized audiences that search for an author film for its innovative and pioneering character, and, on a wider scale, also fits the big production and information management machines that are oriented to the seduction and conquest of masses through the most common communication and advertising media, such as TV and the internet.

It's therefore urgent to recognize the changes, which are inevitable, and think of the possible adequacies to ensure the survival of cinema and, namely, of animation cinema. All this bearing in mind that its viability effectively depends on its validity and relevance, hence adequacy to the emerging paradigms.

During two days of conferences we will have the chance to observe some particular cases of success and, in some cases, retrocess in the production area and investments in less conventional formats, focusing on the testimony of some important people in this area.

## Filme animado: abordagens experimentais como estratégia de mercado

Quando pensamos em programação televisiva ou no último blockbuster, para não falar em publicidade ou em vídeos promocionais, todos concordamos com o facto de que são feitos também para produzir lucros. Os modelos e processos variam, mas todos se justificam com o objectivo máximo de cativarem o maior número possível de espectadores/consumidores com um mínimo de custos. Assim se produzem telenovelas e transmissões de jogos de futebol.

Contudo, se o objectivo é atrair e convencer, não parece lógico fazê-lo usando linguagens menos comuns e, nalguns casos, obscuras ou mesmo agressivas. Num contexto maioritariamente definido pelo Deve/Haver de despesas e lucros, como explicar, então, as estratégias comerciais da *MTV Europe* e do *CHANNEL 4 Television*, dos anos 80 e 90, ou da *KONINCK & ILLUMINATIONS Television*? Mais interessante ainda: como justificar o facto de ter sido graças a essa atitude que as empresas conquistaram posições concorrenciais poderosas no mercado internacional?

No historial das empresas citadas encontramos a mesma atitude: uma grande abertura, convicta, que é também curiosidade em relação aos modos pelos quais é possível criar um filme. A própria designação - o que é "filme"? - é alvo de controvérsia: os "spots" publicitários e "video-clips" transitam entre a curta-metragem de autor

### The animated film: Experimental approaches as market strategy

Imagem do Genérico de MTV



Whenever one thinks of TV programming or the last blockbuster, not to mention advertising or promotional videos, we all agree that they're also created to make profits. Models and processes may vary, but they all plead, that the major goal is to get the attention of the highest possible number of viewers/buyers with a minimum of costs. This is how soap operas and football matches' broadcasts are produced.

However, if the purpose is to seduce and to convince, there's not much logic in doing it by using less common and, in some cases, even obscure and aggressive languages. In a context basically defined by the debit and credit cash flow, how can one explain the commercial strategies of *MTV Europe* and of *CHANNEL 4 Television* in the 80's and 90's, or of *KONINCK & ILLUMINATIONS Television*? Even more interesting, is how can one justify the fact that it was because of that attitude, that those companies achieved dominant competitive positions in the international market?

In the history of the above mentioned companies we are likely to find this same attitude, a great opening, conviction and also curiosity about new ways of making a film. The definition itself - What is "film"? - is controversial. Advertising spots, music videos, logos and promo-messages shift between author short-films and written text. They all wander in the search for

## Filme animado: abordagens experimentais como estratégia de mercado

### The animated film: Experimental approaches as market strategy

e o texto escrito, tal como "logos" e mensagens promocionais. Todos derivam na procura da ferramenta, da linguagem e da audiência. Neste contexto, é importante a posição assumida pelo filme realizado a partir de técnicas de animação. Importante mas não exclusiva. Não no sentido que é dado a "animação" nos estatutos da ASIFA (*Association Internationale du Film d'Animation*): 'a criação de imagens em movimento pela manipulação de todo o tipo de técnicas menos a do registo do movimento a partir do real -1. Ora, o que se verifica é que esta atitude não corresponde àquela adoptada pela maior parte dos animadores que colaboraram com as empresas representadas pelos nossos convidados! Para autores famosos como Jan Svankmajer ou Timothy e Stephen Quay, entre outros menos conhecidos, tanto as imagens como os sons são tidos apenas como matéria-prima passível de ser modelada no tempo com as ferramentas mais à mão -2, pouco importa! A questão que leva ao filme não subscreve estatutos ou protocolos.

Isto é, a uma estratégia de produção pouco habitual vem associada uma atitude de realização nada convencional.

Não me compete estabelecer conclusões. Espero que algumas, importantes, possam resultar dos trabalhos deste Simpósio já que as questões que se levantam são mais que muitas. Se a estratégia de mercado desenvolvida pelas empresas representadas provou ser criativa e economicamente interessante, então porque não é frequente? Porque é que tanto as produtoras como os canais de televisão insistem tanto em standards cansados e pouco apelativos? A não ser para uns quantos aficionados, cansados também eles? Porque é que não se verifica a diversificação de audiências e,

tools, languages and audience. In this context, the position taken by the animated film is of importance. But not exclusive. Not in the sense of 'animation' as it is defined in the ASIFA (*Association Internationale du Film d'Animation*) statutes: "The art of animation is the creation of moving images through the manipulation of all varieties of techniques apart from live action methods: (<http://asifa.net/info/statutes.htm>)". But the truth is that, in reality, this attitude does not correspond to the one of most of the animators that work with the companies represented by our guests! To well-known authors as Jan Svankmajer or Timothy and Stephen Quay, among others less known, both image and sound are simply considered raw material to be modelled in time with the handiest tools! What leads to the film, doesn't subscribe to statutes or protocols, in other words, an unusual production strategy is associated to an unconventional directing attitude.

It's not up to me to come up with conclusions. I hope that some important ones can be reached in this symposium, since the number of questions raised is far too big. If the market strategy developed by the represented companies has proven to be creative and economically interesting, then why isn't it more common? Why are both production and TV companies still insisting on broadcasting old unappealing standards? Perhaps because their only fans are also bored and tired? Why isn't there a more diversified offer to the audience and, in Portugal, why are we still trying to fit in one bag "Greeks", "Trojans", all and a few more? What kinds of difficulties face programmers and producers, who are or would like to dare the opposite direction? Where do directors stand?

Imagem de SECRET



em Portugal, continuamos a tentar meter no mesmo saco "gregos", "troianos", todos e mais alguns? Que tipo de dificuldades se levantam a programadores e produtores cujos esforços vão, ou gostariam de ir, em sentido diferente? Qual é a posição dos realizadores?

A situação lastimável das produtoras portuguesas de cinema de animação é manifesta, tendo já conduzido à falência efectiva de uma entre as mais importantes: a *FILMÓGRAFO*. As causas poderão estar relacionadas com a falta de interesse dos produtores e programadores televisivos. Desinteresse ou desconhecimento. E, contudo, os animadores portugueses são reconhecidos e premiados internacionalmente pelas suas opções técnicas e poéticas. Como convencer, então, os potenciais interessados de que existem possibilidades de negócio no seu próprio país que, falando a mesma língua, encontra ecos internacionais? Como mudar a atitude de todos os envolvidos à imagem da *MTV Europe*, do *CHANNEL 4 Television* ou da *KONINCK & ILLUMINATIONS Television*? Como convencê-los de que talvez seja necessário confiar e investir numa certa atitude experimental e aberta a fim de ganhar audiência e fortalecer a imagem de um projecto? Como formar e transformar o contexto de produção nacional de forma a tirar partido da qualidade do cinema de animação português, dando-lhe trabalho e massa crítica? Como convencer as universidades a investir em formação mais aberta embora especializada? E, já agora (porque não?), como converter a Cinemateca e a Escola de Cinema? Como introduzir novas ferramentas, novas linguagens, novas atitudes em geral?

Na situação que é a nossa, é urgente reflectir e debater ideias de modo a encontrar soluções que acolham

## Filme animado: abordagens experimentais como estratégia de mercado

### The animated film: Experimental approaches as market strategy



The regrettable scene of Portuguese animation producing companies is obvious. One of the most important, *FILMÓGRAFO*, has even already declared bankrupt. The causes might be connected to the lack of interest from TV programmers and producers. Lack of interest or lack of knowledge. Yet Portuguese animators are internationally acknowledged and awarded for their technical and poetical options. How, then, can one convince potential clients that there are business opportunities in their own country, that speaking the same language find international echoes? How can one change the attitude of all the ones involved by showing them the examples of *MTV Europe*, *CHANNEL 4 Television* or *KONINCK & ILLUMINATIONS Television*? How can one convince them that it might be necessary to trust and invest in a kind of experimental and open attitude in order to get to the audiences and to strengthen their branding? How can one educate and transform the national production context to take advantage of the quality of Portuguese animation cinema, by giving it work and critical mass? How can one persuade universities to make investments in a more open yet specialized training? And by the way – why not? – How can one convert the Cinemateca (Portuguese Film Institute) and the Escola de Cinema (Portuguese Film School)? How can one introduce new tools, new languages, and, generally speaking, new attitudes?

Imagem de FOOD



**Filme animado:  
abordagens  
experimentais como  
estratégia de mercado**

**The animated film:  
Experimental  
approaches as  
market strategy**

o acordo e empenhamento de todos os intervenientes. Ideias que possam conduzir não apenas ao sucesso financeiro das empresas como, também, à motivação de realizadores e restantes equipas criativas, assim como ao aumento de entusiasmo e sensibilidade (pelo menos) nas novas gerações de estudantes e espectadores.

A CASA DA ANIMAÇÃO julgou conveniente convidar Clare Kitson, Keith Griffiths e Peter Dougherty a expor causas, contextos, objectivos, metodologias, questões e percalços dos projectos por eles geridos e que levaram ao reconhecimento internacional e boa saúde financeira das empresas referidas. Estamos convencidos que a sua presença e a discussão pública das suas intervenções neste SIMPÓSIO poderá contribuir para a transformação pretendida.

7 de Março de 2004

**Marina Estela Graça**

Professora Assistente na Universidade de Aalborg em Esbjerg, Dinamarca, onde ensina "Film Informatics". Realizadora. Área de investigação: Poética do Filme Animado. Mestrado em Comunicação Social, 1990; Doutoramento em Ciências da Comunicação, 2003, ambos pela Universidade Nova de Lisboa.

1 "The art of animation is the creation of moving images through the manipulation of all varieties of techniques apart from live action methods. <http://asifa.net/info/statutes.htm>

2 Literalmente: trata-se, de facto, de manipulação de ferramentas, materiais e linguagens..

In our situation, it's urgent to think and talk about ways to find solutions, which gather the agreement and commitment of all the ones involved. Ideas, that may lead not only to the financial success of companies, but also to the motivation of directors and of creative teams, as well as to an increase in the enthusiasm and sensibility of (at least) the new generations of students and viewers.

The cultural association "CASA DA ANIMAÇÃO" has decided to invite Clare Kitson, Keith Griffiths and Peter Dougherty to talk about causes, contexts, goals, methodologies, issues and setbacks in the projects they run, which led to the international acknowledgment and good financial health of the companies they worked for. We are sure that their presence and that public discussion of their speeches at this symposium might contribute to the intended transformation.

7th March 2004

**Marina Estela Graça**

Filmmaker. Currently teaching Film Informatics at Mediology at the Department of Software and Media Technology, Aalborg University Esbjerg, Denmark.  
Research area: Animation Poetics. M.Phil. in Media Studies/Comunicação Social, Univ. Nova de Lisboa, 1990; Ph.D. in Communication Science/Ciências da Comunicação, Univ. Nova de Lisboa, 2003.

1 Literally, it's about manipulating tools, materials and languages with their bare hands.



Simon estava a beber o seu café e resmungou quando o ecrã do frigorífico exibiu a sua agenda e grasnou: "Bom dia Simon, são 8 horas da manhã do dia 10 de Outubro de 2050. Hoje tem um compromisso no depósito de Dover às 10 horas da manhã. Não se atrase e passe um bom dia."

O chefe do depósito encontrara o nome dele nas Páginas Amarelas electrónicas, na categoria de arquivador de filmes. Fora despedido do Arquivo Nacional de Cinema & Vídeo, agora delapidado, quando a *Media Authority* reduzira drasticamente os apoios financeiros outrora atribuídos. Agora ele dedicava o seu tempo à busca e recolha de elementos perdidos da desconhecida história do cinema britânico pós-1968.

Não fazia a mínima ideia do que existia naquele depósito, mas constava que estava registado em nome de um tal Keith Griffiths, que teria morrido cerca de 15 anos antes, embora o conteúdo do depósito tivesse permanecido ali, selado durante todos esses anos. Agora, os planos de demolição forçavam o seu despejo, e restavam apenas algumas horas para determinar o que havia ali de mais importante. Antes que fosse tudo soterrado no aterro local, sob os White Cliffs, - numa tentativa desesperada para travar a subida do nível das águas do mar. O nome não lhe era completamente estranho. Encontrara algumas vezes o pai ali sentado, extasiado, a assistir a um *road movie* a preto e branco do final dos anos setenta, a

## Keith Griffiths, algures no futuro

## Keith Griffiths, somewhere in future



Simon sipped his coffee and groaned as the screen on his kitchen freezer illuminated his daily agenda and squawked: "Good morning Simon, it is 8-00 am. October 10th 2050. Today you have an appointment at the Dover Storage Depot at 10-am. Don't be late and have a good day."

The storage supervisor had found his name in the electronic Yellow Pages, listed as a Film Archivist. He had been made **redundant** from the now **dilapidated** National Film & TV Archive, as the strategic *Media Authority* had **increasingly** shrunk its grant. He now spent his time trying to piece together the history of the largely unknown British Cinema post 1968.

He had no idea what the storage depot held, but it was listed in the name of a Keith Griffiths, who had died some 15 years earlier, but the contents of the store had remained sealed all these years. Now due to demolition plans it had to be cleared and he had but a few hours to see if the store held anything of interest before the entire contents were dumped on the local land fill site at the foot of the White Cliffs in a futile attempt to hold the sea back.

The name rung a bell somewhere. His father had often sat transfixed by a black and white road movie made in the late seventies, in an old plastic box

partir de uma velha caixa de plástico, conhecida por VHS. Tratava-se de uma primeira longa-metragem, *RADIO ON*, realizada por um dos melhores jovens críticos de cinema da época, Chris Petit, e o produtor executivo era Wim Wenders.

Embora revelasse algumas imperfeições, o filme causou alguma polémica e agitação e desencadeou debates extremamente interessantes sobre o futuro das longas-metragens de baixo orçamento produzidas no Reino Unido. Reproduzia uma imagem da Inglaterra e da sua paisagem a preto e branco, que nunca fora filmada antes. A jovem estrela pop, Sting, interpretava o papel de um ajudante numa bomba de gasolina a cantar Three Steps to Heaven. Recordava-se que o pomposo realizador Alan Parker tinha condenado o filme e prometera acabar com a carreira de Petit. Tinha a impressão que o produtor era um tal de Keith Griffiths.

Entrar no depósito foi um choque. Fazia-lhe lembrar a Biblioteca de Londres, prateleiras de aço que rangiam sob o peso dos filmes e ficheiros. Quando reparou nalguns dos títulos ficou boquiaberto - o armazém continha em arquivo alguns dos filmes e programas mais radicais e controversos feitos ao longo de mais de trinta anos. Tratava-se claramente de um tipo de cinema marginal e nenhum desses títulos ficara gravado na memória colectiva das massas. Não existiam ali quaisquer blockbuster. Mas muitos dos filmes de então que ali figuravam tinham sido objecto de inúmeros artigos e debates: *RIDDLES OF THE SPHINX*, *IN THE FOREST*, *STREET OF CROCODILES*, *FOOD*, *THE DEATH OF STALINISM*, *ALICE*, *FAUST*, *INSTITUTE BENJAMENTA*, *IN ABSENTIA*, *LONDON*, *ROBINSON IN SPACE*, *THE*



**Keith Griffiths,  
algures no  
futuro**

**Keith Griffiths,  
somewhere in  
future**

called a VHS. The film was a first feature, *RADIO ON*, directed by one of the country's best young film critics Chris Petit and Executive Produced by Wim Wenders.

Though often crude and bleak the film had created considerable waves and stimulated substantial debate about the future of low budget features made in the UK. It presented an image of England and its landscape in black & white that had not been filmed before. The young pop star Sting featured as a petrol pump assistant singing Three Steps to Heaven. He remembered that the pompous Director Alan Parker had condemned it and promised to kneecap Petit. He thought that the Producer was a Keith Griffiths.

Entering the store was a shock. It reminded him of the London Library, steel shelves creaking under the weight of tapes and files. Examining some of the titles his jaw dropped - the store contained an archive of some of the most radical, controversial films and programmes across more than thirty years. This was certainly a marginal cinema, and these titles were not burnt into popular consciousness. No blockbusters existed here. But, the films included many that were amongst the most debated and written about of that period: *RIDDLES OF THE SPHINX* : *IN THE FOREST* : *STREET OF CROCODILES* : *FOOD* : *THE DEATH OF STALINISM* : *ALICE* : *FAUST* : *INSTITUTE BENJAMENTA* : *IN ABSENTIA* : *LONDON* : *ROBINSON IN SPACE* : *THE FALCONER* : *ASYLUM* : *LONDON ORBITAL*...this was the private vault of a maverick dreamer.

On the wall were some faded etchings and a postcard held together by bits of tape. The etchings

FALCONER, ASYLUM, LONDON ORBITAL...esta era a casa-forte privada de um sonhador errante.

Na parede havia algumas gravuras desbotadas e um postal rasgado, remendado com fita-cola. As gravuras eram da autoria dos, agora infames, irmãos Quay, dois dos animadores e designers de ópera mais talentosos da altura, cujos filmes mágicos permaneceram únicos e são hoje considerados valiosíssimas peças de colecção. Uma das gravuras era alusiva a um jogo de futebol - Torpedo KIEV vs. Llangollen Wales. Por baixo, quase ilegível, algumas palavras rabiscadas: "Nascido em 1947. Galês. Uma pedra demasiado pesada". As outras gravuras tinham a assinatura do grande artista e realizador surrealista checo, Jan Svankmajer - Griffiths teria produzido grande parte das suas inovadoras curtas-metragens e quatro longas-metragens. Algumas cerâmicas de Svankmayer ao estilo Arcimboldo olhavam fixamente para Simon do topo das prateleiras. Os trabalhos de culto destes dois criadores de cinema, por si só, tinham inspirado e afectado profundamente toda uma geração de estudantes de cinema britânicos. No postal rasgado estava simplesmente escrito: IMAGINEZ AUTRE CHOSES.

O chão estava cheio de caixas com papéis e notas relativas à biblioteca de projectos de filmes. Havia artigos escritos por Griffiths para uma série de pequenos jornais, e um livro escrito em alemão sobre o seu próprio trabalho criativo, *THE PRESENCE*. Este descrevia um workshop realizado em Salzburgo, e as suas investigações sobre o mundo dos alquimistas do séc. XVI e a construção de "engenhos de fantasia", que constituíram a espinha dorsal da arqueologia dos primórdios do cinema.

**Keith Griffiths,  
algures no futuro**

**Keith Griffiths,  
somewhere in  
future**



were by the now infamous Brothers Quay, two of the most talented animators and opera designers of the time, whose magical film works remained unique and were now expensive collectors items. One etching celebrated a football match - Torpedo KIEV versus Llangollen Wales. Underneath, almost illegible, the ink scratched words: "born 1947. Welsh. One stone overweight". The other etchings were signed by the great Czech Surrealist Director and artist Jan Svankmajer - Griffiths had produced many of his inventive short films and four of his feature films. Svankmajer's Arcimboldo styled ceramics stared down upon Simon from the top of the shelves. The cult work of these two filmmakers alone had deeply affected and influenced a generation of film students in Britain. The torn post card had a simple motto on it:

IMAGINEZ AUTRE CHOSES.

On the floor were boxes of papers and notes relating to the library of film projects. There were articles written by Griffiths for a range of small journals, and a book in German on his own creative work: *THE PRESENCE*, which chronicled a workshop in Salzburg and his investigations into the world of 16th century alchemists and the construction of "devices of wonder", which were the backbone of the archaeology of early cinema. It was clear from the papers that his work was probably more widely recognised in Europe than in Britain, and this was reflected in the fact that the majority

## Keith Griffiths, algures no futuro

Keith Griffiths,  
somewhere in  
future

Observando os seus papéis, depreende-se facilmente que o seu trabalho era bastante mais reconhecido na Europa do que propriamente em Inglaterra, sobretudo pelo facto de grande parte dos seus filmes ter sido co-produzida por parceiros estrangeiros. Tinha leccionado várias vezes na Academia de Arte Multimédia, em Colónia, e fora eleito membro da Academia Europeia de Cinema. Terá sido reconhecido pela primeira vez, em Inglaterra, quando o *Observer Newspaper & the Prudential* lhe atribuiu um obscuro prémio pela sua contribuição para o cinema independente. Num artigo de jornal lia-se que Griffiths fora responsável por algumas das obras de cinema e televisão mais imaginativas que alguma vez tinham sido feitas em Inglaterra.

Havia uma outra caixa atulhada de actas das reuniões, obviamente intermináveis, dos vários organismos de que fora consultor e assessor, em que se tornava visível que Griffiths se debatera constantemente pelo apoio a obras de carácter mais experimental e marginal, prioritariamente orientados pela imaginação.

Por fim, numa última caixa jazia uma série de programas de televisão, realizados pelo próprio Griffiths, sobre o cinema norte-americano *avant-garde* e o mundo da imagem animada e manipulada. Muitas destas casetes tinham prémios colados sobre as caixas. Simon lembrava-se que, esporadicamente, estes programas ainda passavam no canal educacional de cinema da internet, do qual se tornara a muito custo assinante.

O responsável da obra encontrava-se à porta. "Acabou o tempo, amigo. Leve o que quiser, o restante matéria teremos de deitar fora." Inquieto, pegou nalgum

of his films appeared to be co-produced with partners abroad. He had taught frequently at the Academy of Media Arts in Cologne and had been elected to be a Member of the European Film Academy. His primary recognition in England seemed to be an obscure award for his contribution to independent cinema by the *Observer Newspaper & the Prudential*. A newspaper article reported that he had been responsible for some of the most imaginative film and television work to come out of Britain.

Another box was stuffed with minutes from obviously endless committee meetings for the numerous bodies for which he had acted as an assessor and advisor, and where he had clearly continuously fought for the support of more marginal and experimental work, driven primarily by the imagination.

A last box contained a select number of television programmes directed by Griffiths himself, focused on the cinema of the American *avant-garde* and the world of the animated and manipulated image. Many of these tapes had awards attached to the outside of the boxes. Simon remembered that they were still occasionally screened on the educational inter-net cinema channel that he subscribed to at enormous cost.

The site supervisor was at the door. "Time up mate - take what you want, we will dump the rest". Flustered, he grabbed some tapes by the filmmakers Patrick Kellner and Chris Petit whose visually stunning documentary essay films had profoundly affected him as a young student, and one suitcase filled with notebooks. The case was labelled, *Unrealised Projects*. Outside, in the car park of this bleak depot, a bulldozer was preparing to scoop up and dump the contents of the store and it was raining again.

Imagem de OTESÁNEK



mas cassetes dos realizadores Patrick Keiller e Chris Petit, cujos extraordinários ensaios documentais o tinham fortemente impressionado nos seus tempos de estudante, e numa mala cheia de cadernos de notas. A mala tinha na etiqueta: "projectos por realizar". Cá fora, no parque deste ermo depósito, uma máquina escavadora aguardava, pronta a recolher e eliminar todo conteúdo do armazém, e chovia novamente.



Imagem de PHANTOM

No *Royal College of Art*, foi assistente de realização do artista e escultor Eduardo Paolozzi. Co-realizou *Mr Machine*, um filme de animação experimental para a Retrospectiva de Paolozzi na *Tate Gallery*.

Em 1971, recebeu o título de *Gregynog Arts Fellow* do *Welsh Arts Council & University of Wales*. Viveu e trabalhou no País de Gales e realizou o filme em galês *Ifan ar Ffo*.

Em 1972, desempenhou as funções de director de artes visuais e cinematográficas no *Lincoln and South Humberside Arts*.

De 1973 a 1977, trabalhou na *Greater London Arts Association* como director de filme & vídeo, sob a chefia da falecida Caroline Heller. Foi o responsável administrativo pelo desenvolvimento de políticas de apoio e fomento de novos talentos, pelo estabelecimento de prioridades regionais dos *media* e pela investigação de novas tecnologias. Incentivou o primeiro projecto significativo de investigação de instalações para exibição de cinema em Londres, coordenado por Simon Hartog. Editou o *Film & Video Extra*, publicação

## Keith Griffiths

Imagem de CABINET



At *Royal College of Art*, was film assistant for the artist and sculptor Eduardo Paolozzi. Co-directed *Mr Machine*, an experimental animated film, for Paolozzi's *Tate Gallery Retrospective*.

GREGYNOG ARTS FELLOW awarded by the *Welsh Arts Council and University of Wales*, (1971). Lived and worked in Wales, and Directed *Welsh Language film Ifan ar Ffo*.

Worked as *Film & Visual Arts Officer* at *Lincoln and South Humberside Arts* (1972).

Worked at the *Greater London Arts Association* as *Film & Video Officer*, under the Chair of the late Caroline Heller (1973-77). Had administrative responsibility for developing policies to aid and nurture new talent, establish regional media priorities and research new technologies. Instigated the first significant research project into Cinema Exhibition facilities in London, co-ordinated by Simon Hartog. Edited the international quarterly journal *Film & Video Extra* and organised the major international conference on community media in London - *Video Perspectives*, for both



## Keith Griffiths

trimestral internacional, e organizou, em Londres, para o *British Film Institute* e o *National Film Board of Canada*, a grande conferência internacional sobre *community media - Video Perspectives*. Viajou pela América do Norte e Canadá para investigar projectos de *community video and media*, apoiado pelo *British Council*, pelo *British Film Institute*, e pelo *National Film Board of Canada*. Foi curador da temporada **WNET 13: The TV Laboratory** no *National Film Theatre* e consultor da exposição **Video Show**, na *Serpentine Gallery*.

De 1977 a 1981, foi director de produção de Peter Sainsbury no Departamento de Produção do *British Film Institute*, sob a supervisão de Michael Relph e Jeremy Isaacs. Foi co-responsável pela angariação de novos talentos, pela administração do departamento e coordenação das produções do *British Film Institute*. Foi produtor de cinco longas-metragens de ficção e várias curtas-metragens para o *British Film Institute* e respectivos co-produtores, dos quais se destacam **Riddles of the Sphinx** (Realizado por: Laura Mulvey & Peter Wollen), **Rapunzel** (Realizado por: London Womens' Film Collective), **In the Forest** (Realizado por: Phil Mulloy), **Radio On** (Realizado por: Chris Petit; uma co-produção com a **ROAD MOVIES**, Berlim; produtor executivo: Wim Wenders), **Brothers & Sisters** (Realizado por: Richard Woolley.), **Nocturna Artificialia**, (Realizado por: Irmãos Quay).

Membro fundador da cooperativa cinematográfica **SPECTRE Productions and LARGE DOOR Ltd.** Foi durante três anos co-produtor, com John Ellis e Simon Hartog, de **VISIONS**, o primeiro programa regular sobre cinema do Channel 4. Realizou alguns trabalhos para o **VISIONS**, entre os quais filmes sobre Michael

the BFI and the National Film Board of Canada. Travelled and researched community video and media projects in North America and Canada with support from the British Council, British Film Institute, and National Film Board of Canada. Curated, **WNET 13: The TV Laboratory** season at National Film Theatre and exhibition consultant to the **VIDEO SHOW**, at the Serpentine Gallery.

Deputy Head of Production (1977-81) to Peter Sainsbury at the British Film Institute Production Board, under the Chair(s) of Michael Relph and Jeremy Isaacs. Joint responsibility for seeking new talent, departmental administration, and production co-ordination of British Film Institute Productions. Producer of five feature length fiction films and numerous short films for British Film Institute and co-producers, including **RIDDLES OF THE SPHINX** (Dirs: Laura Mulvey & Peter Wollen); **RAPUNZEL** (Dirs: London Womens' Film Collective); **IN THE FOREST** (Dir: Phil Mulloy); **RADIO ON** (Dir: Chris Petit). In Co-production with **ROAD MOVIES**, Berlin. Executive Producer Wim Wenders); **BROTHERS & SISTERS** (Dir: Richard Woolley.); **NOCTURNA ARTIFICIALIA**, (Brothers Quay).

Founder member of the filmmaking co-operative **SPECTRE Productions and LARGE DOOR Ltd.**

For three years co-producer with John Ellis and Simon Hartog of **VISIONS**, Channel 4's first regular cinema programme. Directed regular items for **VISIONS**, including films on Michael Snow, Robert Breer, Jean Luc Godard, Jon Jost, H.J. Syberberg, Jan Svankmajer and Raul Ruiz.

Author of various articles on the cinema.



## Keith Griffiths

Snow, Robert Breer, Jean Luc Godard, Jon Jost, H.J.Syberberg, Jan Svankmajer e Raul Ruiz.

Autor de vários artigos sobre cinema, *community media* e documentários políticos para o Financial Times, Time Out in London, Framework, Broadcast, The Journal for International Communications, Sight & Sound, Vertigo, Coil, Film Waves, POINT e para o LAB.

Editou o livro ***The Brechtian Aspect of Radical Cinema - Essays by Martin Walsh***.

De 1986 a 1988, foi conselheiro e consultor do Festival de Cinema de Munique, com Lutz Becker.

Entre 1995 e 1996, foi membro do conselho de consultoria do *Film & Video Umbrella*.

De 1995 a 1996, foi membro do *Independent Film Advisory Group of the National Lottery*.

Entre 1996 e 2000 foi membro do *ACE Lottery Advisory Panel on Film*.

EM 2000 foi membro do *Industry Advisory Group, London Film Festival*, acessor da *NESTA*, membro do *International Advisory Board Cinemart - Rotterdam International Film Festival*. Foi consultor dos workshops de argumentos desenvolvidos pela French, Equinox e PAL - Reino Unido. Membro do Júri no Festival Internacional de Cinema de Locarno e no Festival de Filmes sobre Arte de Montreal.

De 1994 a 1999, foi consultor da *DIGITALE*, o fórum europeu anual sobre *Digital Media Arts*, organizado pela Academia de Arte Multimídia, em Colônia, e patrocinado pela *SONY EUROPA* e pelo Ministério do Desenvolvimento Económico e Industrial da Renânia do Norte-Wesfalia.

Imagem de LITTLE OTIK



Imagem de OTESÁNEK



community media and the political documentary for The Financial Times, Time Out in London, Framework, Broadcast, The Journal for International Communications, Sight & Sound, Vertigo, Coil, Film Waves, POINT and the LAB. Edited the book *The Brechtian Aspect Of Radical Cinema - Essays by Martin Walsh*.

Advisor and consultant to the Munich Film Festival 1986-88 (with Lutz Becker).

Member of the Advisory Board of the Film & Video Umbrella 1990-92. Member of the Independent Film Advisory Group of the National Lottery (1995-96).

Member of the ACE Lottery Advisory Panel on Film (1996-00). London Film Festival,

Industry Advisory Group (2000-), NESTA Assessor, Member of the International Advisory Board Cinemart - Rotterdam International Film Festival. Have been an advisor on both the French, Equinox and PAL-UK film script workshops. Jury Member Locarno Int. Film Festival & Montreal Festival of Films on Art.

Consultant to DIGITALE, the annual European Digital Media Arts Forum, hosted by the Academy of Media Arts, Cologne, and sponsored by SONY EUROPE, the NRW Ministry of Economic and Industrial Development (1994-99).

# Keith Griffiths

## Professor:

Em 1991, foi docente convidado na *Berlin Summer Film Academy*; em 1991, foi docente residente na Universidade de Salzburgo, Áustria; de 1995 a 1997, foi principal docente convidado na *Northern Media School Sheffield*; em 1995, foi consultor da *FOCAL - Foundation for Further Training in Cinematic and Audio-Visual Arts* (Suíça); foi consultor da C3, Academia húngara das Digital Media Arts; proferiu o discurso de abertura na conferência sobre "Creative Training" organizada pelo *BFI/SKILLSET*; de 1999 a 2003, foi leitor convidado no *Centre for Experimental Film Animation & Digital Media do Surrey Institute Farnham*; fez parte do *Producers' Advisory Panel* da *National Film & Television School* (Reino Unido); foi docente convidado (Curso internacional de produtores) na Escola Internacional de Cinema de Colônia; foi docente convidado na *Huston School of Film & Media*, Galway.

Em 1994 foi galardoado com o prêmio para cinema do *The Observer Newspaper - Prudential Insurance / Arts Council of England*.

Membro da Academia Europeia de Cinema.

## Teaching:

1991, Guest Tutor *Berlin Summer Film Academy*, 1991 Residence - *University of Salzburg, Austria*, 1995-97 Principal Visiting Lecturer at the *Northern Media School Sheffield*, 1995 Consultant, *FOCAL - Foundation for Further Training in Cinematic and Audio-Visual Arts* (Switzerland), Consultant to "C3", the *Hungarian Digital Media Arts Academy*. Delivered Opening Key Note Speech on "Creative Training" *BFI/SKILLSET Training Conference*, 1999-2003, Visiting Reader at the *Centre for Experimental Film Animation & Digital Media at the Surrey Institute Farnham*, *Producers' Advisory Panel of the National Film & Television School (UK)*, Visiting Lecturer (*Int. Producers Course*) at the *International Film School - Cologne*, Visiting Lecturer - *Huston School of Film & Media, Galway*.

1994: Awarded *The Observer Newspaper - Prudential Insurance / Arts Council of England Award for Film*.

Member of the *European Film Academy*.

Imagem de CABINET



## A Imagem Manipulada

Há mais ou menos cinco anos, bastava alguém mencionar a palavra "digital", para ser imediatamente rotulado de chato, muito suspeito em qualquer conversa de bar e a ser evitado a todo o custo. Os pedantes continuavam convencidos de que "cinema" era aquela ilha de realidade luminosa, criada unicamente pelo ronronar do celulóide projectado num dos muitos barracões multi-ecrã que marcam a periferia das nossas cidades provincianas. Hoje em dia, falar sobre o estado e o futuro do "cinema digital" é algo com que somos confrontados num sem número de publicações da imprensa crítica e comercial. A poluição digital anda no ar, é impossível ignorá-la. O "digital" chegou.

Mas chegou de onde, e, agora que chegou, para onde se dirige? O que poderá fazer? E quais são as ramificações prováveis numa nova geração, em evolução contínua, de praticantes e produtores de cinema?

O que pode fazer é simples. Permite uma quase infinita amplitude de possibilidades de manipulação da imagem cinematográfica. Pode dar-nos uma nova gama de efeitos especiais a incorporar em narrativas, que de outro modo seriam apenas convencionais, e pode produzir novas imagens para novos tipos de narrativa e para filmes parcialmente ou não-narrativos. Pode também ser usado, não para manipular imagens, mas para captá-las em condições difíceis. Pode, ainda, ser usado numa combinação de qualquer uma das possibilidades atrás mencionadas. De seguida, darei exemplos de todos estes usos reais ou potenciais.

## The Manipulated Image

Imagem apropriada e manipulada



Five or so years ago one was likely to be branded a deeply suspicious bar-room bore, to be avoided at all costs, if one so much as mentioned the word 'digital'. Pedants remained convinced that 'cinema' was that island of luminous reality uniquely created by the purr of celluloid film projected in one of the multi-screen sheds that litter the perimeter of our provincial towns. Nowadays comment on the state and future of 'digital cinema' appears like clockwork across a wide range of the critical and trade press. Digital pollution swirls through the sky; it is impossible to ignore. 'Digital' has arrived.

But arrived from where, and, having arrived, where is it headed? What can it do? And what are the likely ramifications of this on a continuously evolving new wave of cinema practitioners and producers?

Basically what it can do is simple. It provides almost infinite scope for manipulating the cinematic image. It can provide a new range of special effects to incorporate into otherwise conventional narratives and it can produce new images for new types of narrative and for non- or partly narrative films. It can also be used not for manipulating images but for capturing them in difficult conditions. And it can be used for a combination of any of the above. In what follows I shall cite examples of all these actual or potential uses.

## A Imagem Manipulada

Corria o ano de 1995, quando o realizador optimista e tecno-pioneiro, James Cameron, dizia: "Estamos no limiar de um momento sem igual na história do cinema. Qualquer coisa que se imagine pode ser feita. Se conseguir desenhá-lo, se conseguir descrevê-lo, nós conseguimos fazê-lo." (Revista *Wired*, Dezembro de 1995). E dizia mais, "Neste momento qualquer coisa é possível caso haja dinheiro e tempo suficientes para gastar. Temos as ferramentas certas, ou então podemos combiná-las, para fazer qualquer coisa. Mas isso não quer dizer que seja fácil, que seja imediato, que seja intuitivo, ou que seja rentável." (Revista *Wired*, Maio de 1996).

Para conseguir fazer qualquer tipo de cinema ambicioso e imaginativo, quer seja com um super-orçamento à escala de Hollywood, como o de James Cameron, quer com um pequeno ou mesmo sem orçamento (tipo "indie"), é preciso um novo tipo de "talento". Por tradição, em Hollywood, a palavra talento era normalmente reservada aos actores, baluartes da essência do contar de histórias dos filmes. Os talentos do artesanato digital, os tipos porreiros que serão a espinha dorsal do cinema do futuro, irão emergir, inevitavelmente, como estranhos mutantes. Nas palavras de Scott Ross, chefe executivo da empresa de efeitos especiais *Digital Domain*, ao *Hollywood Reporter*, "O tipo de especialistas em arte digital que a tecnologia exige, na verdade, ainda não existe. Estamos, basicamente, a pedir a imensa gente que aprenda Esperanto e escreva poesia ao mesmo tempo." (Revista *Wired*, Dezembro de 1995).

No entanto, muito do que se tem recentemente debatido sobre o cinema digital foi instigado, não pelos fantásticos efeitos especiais digitais em êxitos recentes

### The Manipulated Image



Back in 1995, the optimistic techno-pioneering director James Cameron said, 'We're on the threshold of a moment in cinematic history that is unparalleled. Anything you imagine can be done. If you can draw it, if you can describe it, we can do it' (*Wired*, December 1995). And he continued, 'Anything is possible right now, if you throw enough money at it, or enough time. We have the right tools, or we can combine tools, to do anything. But that doesn't mean it's easy, that it's straightforward that it's intuitive, or that it's cost-effective' (*Wired*, May 1996).

To achieve any cinema of ambition and imagination, whether on the mega-budget Hollywood scale that Cameron stands for or the low/no-budget indie variety, requires a new kind of 'talent'. Traditionally, in Hollywood the word talent was normally reserved for actors, the bulwarks of the storytelling heart of movies. The digital artisan talents, the cool dudes who are going to be the backbone of the cinema of the future, will inevitably emerge as strange mutants. As Scott Ross, chief Executive of the special-effects house *Digital Domain*, told the *Hollywood Reporter*, 'The kind of artistic digital specialists the technology requires don't really exist yet. We are basically asking a lot of people to learn Esperanto and write poetry at the same time' (*Wired*, December 1995).

Meanwhile, much of the recent debate about digital cinema has been sparked, not by the startling digital Special Effects of recent blockbusters, but rather by the distinct range of ultra low budget movies shot on digital (DV) video. *The Last Broadcast*, *The Blair Witch Project* and of course the first fruits from Lars von Trier's provocative *Dogme95* project — in particular *The Idiots*

## A Imagem Manipulada

### The Manipulated Image

de blockbusters, mas sim por uma colecção de filmes de orçamento ultra-reduzido filmados em vídeo digital (DV). *The Last Broadcast*, *The Blair Witch Project* e, claro, os primeiros frutos do provocante projecto de Lars von Trier, *Dogme95*, em especial *The Idiots* e *Festen* (*The Celebration*), ambos apresentados em Cannes em 1998. O burburinho em torno destes filmes convencionalmente realistas, de orçamento muito modesto, está agora a dominar o debate sobre o cinema digital e, em consequência, a associá-lo solidamente a uma escola de realização tipo banda-de-garagem-sem-orçamento aparentemente mais verdadeira.

Mas a euforia em torno desta produção digital de filmes a baixo custo, veio, de certo modo, abafar a curta, mas notável, história dos sonhos tecnológicos e dos sucessos dos intrépidos crâneos com grandes orçamentos. Não devemos esquecer, que foi Hollywood quem suportou a maior parte do pesado fardo dos custos de pesquisa e desenvolvimento de novas tecnologias. É certo que eram eles quem podia pagar para ser pioneiro e abraçar experiências digitais e informáticas em grande escala, desde os desafios tecnológicos e estéticos da obra *One From the Heart* (1982), de Francis Ford Coppola, produzida e pintada electronicamente, até ao *Hollow Man* (2000) de Paul Verhoeven, sobre o qual Alexander Walker escreveu, na sua coluna regular no *London Evening Standard*, em Setembro de 2000, as surpreendentes palavras "um filme cuja tecnologia de ponta está à altura de marcos da arte e da ciência, como *2001: A Space Odyssey*."

Olhar em retrospectiva para alguns desses pontos altos, ainda é revelador e espantoso. *Young*



and *Festen* (*The Celebration*), both of which were launched at Cannes in 1998. The razzmatazz surrounding these very modestly budgeted and firmly conventional realist films now dominates debate about digital cinema and consequently associates it firmly with a no-budget-garage-band school of apparently more truthful filmmaking.

But the euphoria surrounding this low cost digital production of films has somewhat submerged the short but remarkable history of technological dreams and achievements of the intrepid big-budget eggheads. One should not forget that it was Hollywood that shouldered much of the costly burden of research and development in the new technologies. Also, it was they who could afford to pioneer and embrace computer and digital experiments on a larger scale, from the technological and aesthetic challenges of Francis Ford Coppola's electronically produced and painted *One From the Heart* (1982) through to Paul Verhoeven's *Hollow Man* (2000), of which Alexander Walker in his regular column in the *London Evening Standard* in September 2000 surprisingly wrote, "a film whose bleeding-edge technology is up there with such landmarks of art and science as *2001: A Space Odyssey*."

To look back at some of those highlights is still revealing and breathtaking. Barry Levinson's *Young*

## A Imagem Manipulada

### The Manipulated Image

*Sherlock Holmes* (1985), de Barry Levinson, foi o primeiro filme a apresentar uma personagem criada por computador na forma de um cavaleiro de vitral; em *Star Trek IV* (1986), as cabeças dos principais elementos do elenco foram digitalizadas a fim de permitir criar um efeito de viagem no tempo. Imagens tridimensionais criadas por computador apareceram pela primeira vez no filme *The Abyss* (1989), de James Cameron, que prosseguiu as suas experiências até criar a primeira personagem humana criada por computador em *Terminator 2* (1992). Em *Death Becomes Her* (1992), Robert Zemeckis fez alterações cosméticas digitais a Meryl Streep e Goldie Hawn, ao passo que no *Jurassic Park* (1993), de Spielberg, com os seus animais pré-históricos predadores, o público saltou das cadeiras. *Forrest Gump* (1994), *The Mask* (1994), *Casper* (1995), e *Species* (1995), são exemplos de filmes de grande orçamento, que fizeram história, a linha da frente do movimento do cinema digital, que havia de levar a *Toy Story* (1995), o primeiro filme de animação 100% criado por computador. Desde então, o processo tecnológico acelerou espantosamente, e *Titanic* (1997) *Antz* (1998) *A Bugs Life* (1998) *The Phantom Menace* (1999), *The Matrix* (1999) e *Gladiators* (2000), todos eles empurraram o envelope digital para destinos que a maior parte das pessoas não imaginava ser possível uma década antes.

Em 1996, James Cameron profetizou que "levaria no mínimo cinco anos e no máximo dez, até que a maior parte dos filmes fosse digitalizada de ponta a ponta depois das filmagens" (Revista *Wired*, Maio de 1996). No fundo, o que ele previa era uma revolução na natureza intrínseca e valor do fotograma. Não tinha

Imagem apropriada e manipulada

*Sherlock Holmes* (1985) was the first film to feature a computer-generated character in the form of a stained-glass knight; in *Star Trek IV* (1986) the heads of the principal cast were scanned to create a time-travel effect. Three-dimensional computer-generated imagery made its debut in James Cameron's *The Abyss* (1989), and he then carried forward his experiments in morphing to create the first human-based computer character in *Terminator 2* (1992). In *Death Becomes Her* (1992) Robert Zemeckis digitally cosmetised both Meryl Streep and Goldie Hawn, while in Spielberg's *Jurassic Park* (1993), with its realistic marauding prehistoric animals, audiences were reportedly driven to edge of their seats. *Forrest Gump* (1994), *The Mask* (1994), *Casper* (1995), and *Species* (1995), were all landmark, mega-budget films from the front line of a digital cinema movement, which was to lead to *Toy Story* (1995), the first 100 per cent computer generated animation motion picture. Since then the technological process has accelerated phenomenally and *Titanic* (1997) *Antz* (1998) *A Bugs Life* (1998) *The Phantom Menace* (1999), *The Matrix* (1999) and *Gladiators* (2000), all 'pushed the digital envelope' further than most people could have dreamt was possible a decade earlier.

In 1996 James Cameron prophesised that 'it would be five years at the earliest and ten years at the latest, before most movies are scanned end to end after filming' (*Wired*, May 1996) In essence, what he was predicting was a revolution in the very nature and the value of the film frame. He could foresee that each and every frame would soon be manipulated and transformed digitally and that, from thence forth, film footage captured through the lens was clearly to be demoted to raw data.

dificuldade em prever que, em breve, cada fotograma seria manipulado e transformado digitalmente, e que, daí por diante, o material de filmagem captado através das lentes seria reduzido a mera matéria-prima.

George Lucas previu a outra questão central em debate, na produção digital de filmes, quando afirmou que esta iria "eventualmente proporcionar um ambiente de criação de filmes mais democrático. Qualquer um será capaz de criar filmes. Muito em breve fã-lo-ão no próprio PC" (in Thomas A. Ohanian e Michael E. Phillips, *Digital Filmmaking: The Changing Art and Craft of Making Motion Pictures*, 1996). De facto, agora, sete anos depois, fazer um filme nunca foi tão acessível e financeiramente viável. Muitas, entre as recentes longas-metragens digitais, vindas da parte micro-independente do mercado, estão de facto a ser feitas com apenas alguns milhares de libras. A teoria, por detrás desta democratização, é a de que os criadores de filmes podem fazer filmes com mais frequência, praticar continuamente a sua arte e correr mais riscos criativos. Mas, como escreve Rod Stoneman, chefe executivo do *Irish Film Board*, "antes que nos deixemos entusiasmar com o nosso próprio optimismo, devemos pôr este desenvolvimento em contexto. A produção cultural envolve sempre talento, brilhantismo, criatividade, enquanto componentes inefáveis mas importantes. Há muito que é fácil encontrar uma esferográfica barata em qualquer lado. Mas não é delas a grande parte dos melhores novos romances publicados todos os anos." (*Film and the Digital Future*, KINEMA). E este é o cerne da questão: estarão os criadores de cinema a correr mais riscos cinematográficos e estéticos, e será que queriamos ou precisamos de mais filmes?

## A Imagem Manipulada

### The Manipulated Image



Imagem apropriada e manipulada

George Lucas foresaw the other central debate in digital movie-production, when he declared that it would 'eventually create a more democratic filmmaking environment. Anyone will be able to create movies. Pretty soon you'll be doing it on your PC' (in Thomas A Ohanian and Michael E Phillips, *Digital Filmmaking: The Changing Art and Craft of Making Motion Pictures*, 1996) Indeed now, seven years later, film-making has never been more accessible and affordable. Many new digital feature films at the micro independent end of the market are actually being made for a few thousand pounds. The theory behind this democratisation is that film-makers can make films more often, keep practising their craft and take more creative risks. But as Rod Stoneman, Chief Executive of the Irish Film Board, writes, 'Before we get carried away with our own optimism we should put this development in context. Cultural production always involves that ineffable, but important component - talent, brilliance, creativity. There has been a widespread cheap availability of the biro for a long time. But there are not a large number of great new novels published each year' (*Film and the Digital Future*, KINEMA) And, this is the rub, are filmmakers taking more cinematic and aesthetic risks and do we want or need more movies anyway?

The practical issues of production economics and access have tended to dominate the majority of

## A Imagem Manipulada

### The Manipulated Image

Até à data, a maioria dos debates públicos tendeu a ser dominada pelas implicações práticas do acesso e economia de produção. O carismático John Pierson, promotor 'indie' norte-americano de filmes de baixo orçamento (Spike Lee e Kevin Smith são apenas dois exemplos das suas notáveis histórias de sucesso), admite que as novas engenhocas de criação de imagens digitais estão a inspirar uma incrível vastidão de pessoas a fazer filmes, mas mantém-se cauteloso no que diz respeito aos benefícios a longo prazo. Reconhece o que muitos esquecem, que é "muito difícil fazer uma boa longa-metragem. Mas colocar essa possibilidade nas mãos de mais pessoas talvez seja um ganho claro." (citação extraída de: David Chute, 'The Auteur as Gearhead' LA Weekly, Junho de 2000)

*Res magazine* (um DV trimestral dedicado ao tema "The Future of Filmmaking") prevê, com arrojo, que irá acontecer "uma mudança de poder que reverte a favor dos criadores de cinema independentes e em detrimento dos estúdios". Esta opinião é secundada pelo ressuscitado Lenny Lipton da era digital, Peter Broderick. Enquanto presidente da *Next Wave Films*, fundada em 1997, fornece apoio a novos criadores de cinema de todo o mundo, envolvidos na produção de longas-metragens baratas em língua inglesa, e tenta converter todos aqueles que cruzam o seu caminho ao "valor" da Revolução Digital. "A palavra digital propagou-se rapidamente entre os criadores de cinema. Quando me perguntam de quanto dinheiro precisam para fazer um filme, eu pergunto-lhes quanto têm porque, provavelmente, será suficiente." ("The Auteur as Gearhead", 2000).

No entanto, raras são as vezes em que



public debates to date. The charismatic American low budget indie promoter John Pierson (Spike Lee and Kevin Smith were just two of his remarkable success stories) admits that the new digital image-making gizmos are inspiring a phenomenally wide range of people to make movies, but he remains cautious about the long-term benefits. He recognises what many forget, that it is 'very hard to make a good feature film. But maybe putting the possibility in the hands of more people is a net gain' (quoted in David Chute, 'The Auteur as Gearhead' LA Weekly, June 2000)

*Res magazine* (a DV quarterly devoted to "The Future of Filmmaking") boldly predicts that there will be 'a shift in power, one that turns in the favour of independent filmmakers and away from the studios'. This view is supported by the born-again Lenny Lipton of the digital age. Peter Broderick. As President of *Next Wave Films*, started in 1997, he provides support to new film-makers making ultra-low budget English-language features around the world and tries to convert all who fall into his path to the 'value' of the Digital Revolution. 'The digital word has spread rapidly among filmmakers. When people ask me how much they need to make a feature, I ask them how much they have because that will probably be enough' ('The Auteur as Gearhead', 2000)

Rarely, however, do Broderick or his evangelists publicly address the question of the aesthetic potential that is dramatically being opened up by the advances in the technology. Indeed, the aesthetic ambitions would appear to be fundamentally reined in by relying on the conventions of mainstream narrative storytelling that dominates both the Hollywood system and the majority

## A Imagem Manipulada

### The Manipulated Image

Broderick ou os seus seguidores abordam publicamente a questão do potencial estético, que se tem dramaticamente alargado dados os avanços da tecnologia. Na verdade, as ambições estéticas pareceriam ser dominadas pelo manter-se fiel às convenções do contar de histórias mainstream que domina quer o sistema de Hollywood, quer a maioria das longas-metragens de pequeno orçamento produzidas e distribuídas no circuito comercial. A *Next Wave Films* sublinha que as chaves do sucesso, para além da “dedicação”, são “um guião forte e único, que surge da experiência pessoal e da paixão do criador do filme...o que quer que faça, resista a grandes conceitos.” Este manual para uma produção de sucesso é, de modo inevitável, extremamente atractivo e tentador para os realizadores que querem, em primeiro lugar, descobrir um atalho barato para a “indústria comercial”. (Peter Broderick, ‘DIY=DVC’, *Sight & Sound*, Março de 1999)

É, igualmente, apelativo para os organismos públicos que concedem apoios e que, cada vez mais, precisam de justificar as suas actividades com sucessos instantâneos e produtos de reconhecido e inquestionável sabor. Correr riscos, ou tentar o fracasso, para conseguir “ver”, são termos que não constam do vocabulário do manual digital da *Next Wave* e, de qualquer modo, correspondem a um conceito demasiado elevado. Está certamente a alguma distância do dito de Jean-Luc Godard “ver, não isto ou aquilo, mas apenas ver se há algo para ser visto” (*Revue Belge du Cinema*, no. 20/23, 1989). O sector independente, alvo da *Next Wave Films*, pôde um dia ser claramente definido como um centro nevralgico do “processo”, uma comissão de pensadores para a estimulação de ideias,

Imagem apropriada e manipulada



of low budget feature films produced and distributed commercially, Next Wave Films stress that the keys to success after 'dedication' are 'a strong, unique script that grows out of a filmmaker's personal experience and passion ... whatever you do, resist high concepts.' This manual for production success is inevitably extremely attractive and tempting to the film-makers who primarily want a cut-price short cut into the 'commercial industry'. (Peter Broderick, 'DIY=DVC', *Sight & Sound*, March 1999)

It is equally appealing to public funding bodies, who increasingly need to justify their activities with instant success and a recognisably palatable if unchallenging product. To take risks, or to attempt failure, in order to see, is not the vocabulary of the Next Wave Digital Manual, and is probably too high a concept anyway. It is certainly some distance from Jean-Luc Godard's dictum 'to see not this or that, but only to see if there is something to see' (*Revue Belge du Cinema*, no. 20/23, 1989.) The independent sector, targeted by Next Wave Films, could once be clearly defined as a nerve centre for process, a think-tank for the stimulation of ideas, where filmmakers often had the courage to bite the hand of those who fed them because, sooner rather than later, their creative content would perversely (re-)fuel the commercial system. This quality of subversion has now increasingly been (re-)decorated by a new cool youghish movement, which is in equal measure

## A Imagem Manipulada

### The Manipulated Image

onde os criadores muitas vezes tinham a coragem de morder a mão a quem lhes dava de comer, porque, mais cedo do que esperado, o seu conteúdo criativo iria perversamente (voltar a) abastecer o sistema comercial. Esta qualidade de subversão tem agora vindo cada vez mais a ser (re-) decorada por um novo movimento cool, de moda, que é, em igual medida, tão conservador quanto economicamente austero. O sucesso dos encontros da tournée revivalista da *Next Wave*, organizados em todo o mundo, é assim explicado pela sentença: "a revolução está perto, mas nada temam, não é nem ameaçadora nem desafiadora".

Um dos pontos fulcrais para o novo cinema digital é sublinhado pelo respeitado produtor independente, autor de guiões e académico norte-americano, James Shamus. Na reimpressão duma discussão em mesa redonda, "*Independence in the Cinema*" (October nº 91, Inverno de 2000), Shamus condena os seus colegas académicos por "inserir o entendimento do cinema, em primeiro lugar, num contexto de artes visuais" e por "falta de interesse no poder da narrativa".

Tal como Peter Broderick, Shamus crava as suas cores e a sua carreira, com cada vez mais sucesso, a um mastro cinemático convencional. Prefere, claramente, ignorar o outro lado da moeda e reconhecer que os marcos digitais apontam de volta ao futuro e para as inspiradoras e pintadas origens manuais dos primórdios do cinema. Jean-Luc Godard, na sua dissertação em vídeo, *Scénario du film Passion*, queria exactamente lembrar que, nos primórdios do cinema, se começou apenas por filmar e que os "guiões" vieram mais tarde, com a invenção das companhias de produção, numa tentativa de reduzir e discriminar os custos.

Imagem apropriada e manipulada.



conservative and economically austere. The success of the revivalist *Next Wave* road-show meetings across the globe is thus explained by the dictum: the revolution is nigh but don't panic; it's neither threatening nor challenging.

One of the pivotal issues for the new digital cinema is highlighted by the respected American independent producer, scriptwriter and academic James Shamus. In a reprinted Round Table discussion '*Independence in the Cinema*' (October no. 91, Winter 2000) Shamus condemns his academic colleagues for 'embedding the understanding of cinema in primarily a visual arts context' and for a 'lack of interest in the power of narrative'.

Like Peter Broderick, Shamus clearly nails his colours and his increasingly successful Hollywood career to a conventional cinematic mast. He chooses blatantly to ignore the reverse side of the coin and to recognise that the digital signposts point back to the future and the inspirational and painterly hand-crafted origins of early cinema. Jean-Luc Godard's point in his video essay *Scénario du film Passion* was that in early cinema they started by just filming and that 'scripts' came later, with the invention of production companies, as a way of breaking down and itemising costs.

It is of course not surprising that the majority of critics, filmmakers and audiences still equate the cinema with conventional storytelling and the term 'digital' as some form of new and possibly interactive way of exploring narrative, or an engagement with the characters and their plot lines. However, the critic and image maker, Lev Manovitch usefully reminds us that 'narrative' explores only one aspect of cinema and one which is neither unique nor that essential to it: 'the challenge which digital

## A Imagem Manipulada

### The Manipulated Image



Claro que não é de espantar que a maioria dos críticos, criadores de filmes e público em geral ainda identifiquem cinema com o contar de histórias tradicionais e encarem o termo "digital" como uma nova forma - possivelmente interactiva - de explorar a narrativa, ou um compromisso com as personagens e o enredo. Contudo, o crítico e realizador de imagens, Lev Manovitch, lembra-nos, oportunamente, que a "narrativa" explora apenas um aspecto do cinema, aspecto esse que não é nem único nem fundamental: "o desafio que os média digitais colocam ao cinema, abrange muito mais que a questão da narrativa. Os média digitais redefinem a própria identidade do cinema" (*What is Digital Filmmaking?* <http://jupiter.ucsd.edu/~manovitch/text/digital-cinema.html>). Manovitch propõe que a captação da realidade através de uma lente, que tem sido o marco delimitador do cinema, é inegavelmente desafiada pelo mundo digital, porque o computador, manipulado por um artesão competente, consegue criar imagens foto-realísticas totalmente similares e credíveis, tal como cenas que nunca foram sequer filmadas.

Aqui, somos inevitavelmente obrigados a fazer uma retrospectiva do desenvolvimento das ferramentas ópticas e dos "brinquedos" que, predominantemente, definem o modo como reconhecemos os primórdios do cinema. Havia todo um conjunto de "brinquedos" ópticos famosos, entre os quais o Taumatrópio, o Praxinoscópio e o Zoetropio, que utilizavam todos eles a manipulação de imagens, ou fotogramas, geralmente pintados e animados à mão. Em particular, os espetáculos de lanterna mágica, com os seus fotogramas pintados à mão, tornaram-se cada vez mais complexos, com apresentações onde se usava sobreposição de



Imagem apropriada e manipulada

media poses to cinema extends far beyond the issue of narrative. Digital media redefines the very identity of cinema' (*What is Digital Filmmaking?* <http://jupiter.ucsd.edu/~manovitch/text/digital-cinema.html>). Manovitch proposes that the lens-based recording of reality, which has been the perimeter fence of cinema, is challenged irrevocably by a digital world, because the computer, operated by a skilled artisan, can create similar and totally credible photo realistic images and scenes which have never actually been filmed.

Here one is inevitably drawn back to the development of the optical tools and 'toys' which predominately define our recognition of the pre-cinema period. There were those famous optical toys', including the Thaumatrope, the Praxinoscope and the Zoetropo, which all utilised the manual manipulation of images, or frames, often hand-painted and hand-animated. In particular, the magic lantern shows, with their hand-painted frames, became increasingly complex, with presentations using overlapping and multi-plane images projecting apparent motion. Engineers, optical experts, projectionists and performers also collaborated to create the phantasmagoric illusions and performances (an aesthetic of the supernatural) for the visual entertainment of the middle classes. These parlour room and entertainment hall projections helped create the public

imagens e imagens multi-plano a projectarem movimento aparente. Engenheiros, técnicos de imagem, projeccionistas e actores, também colaboravam a fim de criarem ilusões e apresentações fantasmagóricas (uma estética do sobrenatural) para o entretenimento visual das classes médias. Estas projecções de sala de visitas e de auditório ajudaram a criar o apetite do público por uma gama de géneros de entretenimento que, em breve, iriam compôr a maior parte do cinema e televisão do futuro: descrições de viagens, história natural, o quotidiano de militares e da realeza, contos de fadas e melodramas. Este complexo e rico período da história do pré-cinema não é, de facto, mais do que um exemplo da metamorfose de uma cultura literária muito mundana numa outra que se tornará cada vez mais informada visualmente. E o início de uma era onde, mais uma vez, a arte, a ciência e a tecnologia se interligam cada vez mais e de modo mais refrescante.

À medida que esta história de imagens e produtos criados mecanicamente se foi desenvolvendo, progrediu gradualmente para aquilo que agora definimos e reconhecemos como "cinema", um lugar onde uma forma tipicamente itinerante de entretenimento começou a ser organizada fora das paredes domésticas, e pensada comercialmente para um público mais vasto. Ao mesmo tempo, o valor, reconhecimento e importância destas imagens pintadas e manipuladas manualmente tornou-se cada vez mais marginal, transformando-se num dos géneros mais desprezados do cinema: a animação. Assim, por um lado, havia uma forma gráfica, não fotográfica, e muitas vezes conscientemente construída, discursiva e descontínua. Por outro, havia uma tecnologia contínua e crescentemente estável, cuja forma narrativa

## A Imagem Manipulada

### The Manipulated Image

*Imagem apropriada e manipulada*



appetite for the range of entertainment genres that would soon encompass most of the cinema and television of the future: travelogues, natural history, the everyday affairs of the military and royalty, fairy tales and melodramas. This rich and complex period of pre-cinema history is of course but one example of the metamorphosis of a very everyday literary culture into one that will become increasingly visually informed. And, the start of an era when once more art, science and technology become increasingly and refreshingly interlinked.

As this history of mechanically generated images and products evolved, it gradually progressed into what we now define and recognise as 'cinema', being a place where a typically itinerant form of entertainment began to be organised outside the walls of the home, and commercially developed for a wider public. At the same time, the value, recognition and importance of these hand manipulated and painted images became increasingly marginalised and metamorphosed into one of the most despised genres of cinema; animation. So, on the one hand, there was a graphic, non-photographic, and often self-consciously constructed discursive and discontinuous form. On the other, was an ever and increasingly stable technology, with a dominant storytelling narrative form, where the production process itself was increasingly eliminated from sight, and where reality was recorded or 'captured' by a lens onto film. The magic theatre was transformed into the dark cave of flickering fleeting images, where audiences pinned to their seats peered at the reality of their everyday lives and experiences. All so-called special effects, whether mechanical or optical, employed in this (re-)production process were now used towards the creation of a completely

## A Imagem Manipulada

### The Manipulated Image

do relato de estórias predominava, na qual o processo de produção, em si, era cada vez mais arredado da vista, e onde a realidade era gravada ou "capturada" por uma lente para o filme. A sala mágica foi transformada na caverna escura cheia de imagens vacilantes e efêmeras, onde as audiências agarradas às cadeiras espreitavam a realidade das suas vidas e experiências quotidianas. Todos os denominados efeitos especiais, fossem mecânicos ou ópticos, utilizados neste processo de (re-)produção, eram agora usados para criar uma "realidade" totalmente reconhecível.

Porém, com o desenvolvimento radical das tecnologias informáticas das últimas duas décadas, os marcos delimitadores dissolveram-se de modo bastante dramático. A imagem animada, que tinha passado a ser vista como um mero formato marginal, a Cinderela do cinema durante quase um século, voltou agora a ser considerada fundamental no processo de produção cinematográfico. O lutador de grandes orçamentos, Jean-Jacques Annaud, reconheceu isto quando escreveu "Hoje em dia há muita gente a crescer em frente de ecrãs electrónicos em vez de prateleiras de biblioteca, mais familiarizados com a iconografia de jogos electrónicos do que com a poesia de Baudelaire. O talento dos novos autores irá, assim, ter uma menor componente de diálogo. Afinal de contas, o cinema foi criado em volta de uma imagem animada. Tem mais uma vez a oportunidade de se tornar uma pintura animada." (Annaud, 1996).

A lógica sugere-nos, assim, que talvez estejamos a completar um ciclo na história do cinema, que começou com a imagem animada manipulada

*Imagem aproximada e manipulada*



recognisable 'reality'

But with the radical development of computing technologies over the past two decades, the perimeter fence has dissolved quite dramatically. The animated image, which had come to be viewed as only a marginal formal, and the Cinderella of cinema for almost a century, has now once again become central to the cinematic production process. The big-budget bruiser Jean-Jacques Annaud acknowledged this when he wrote, 'Today many people grow up in front of electronic screens rather than library shelves, better acquainted with the iconography of electronic games than the poetry of Baudelaire. The talent of new auteurs will therefore rely less on dialogue. After all, the cinema was built around an animated picture. It has once more the option of becoming an animated painting (Annaud, 1996).

Logic suggests that we might now therefore be reaching a full circle in the history of a cinema, which was born with the hand-manipulated animated image and now has the potential of returning to that point. Digital film-makers with the training and sensibility of conventional animators can and probably will soon modify every frame of a film by hand, the raw footage being only the first process in a continuous graphic animation process of rearranging and painting 'a filmed reality'. James Cameron's 1996 spectre of ninety minutes or

## A Imagem Manipulada

### The Manipulated Image

manualmente e tem agora o potencial para voltar àquele ponto. Os criadores de filmes digitais, com o treino e sensibilidade de animadores convencionais, podem e irão, provavelmente muito em breve, modificar à mão cada fotograma do filme, sendo as imagens filmadas apenas a primeira parte de um processo contínuo de animação gráfica, no qual se re-arranja e pinta uma "realidade filmada". O espectro de 90 minutos, ou de 129.600 imagens manipuladas à mão, criado em 1996 por James Cameron, paira agora sobre nós. E, tal como Annaud previa, "o poder passará para as mãos dos realizadores, que terão a possibilidade de trabalhar, não só no cenário com material humano, mas também antes e depois da rotação, com todas as ferramentas para criar sonhos ao alcance da mão. As novas tecnologias farão mais pelos auteurs de cinema do que os militantes cinéfilos dos anos 50 alguma vez fizeram." (Annaud, 1996).

Cameron explica, que no início do cinema electrónico e digital, ainda que sempre tivesse havido investigação activa, "ela era feita em ambientes distintos, em universidades e nos laboratórios de pesquisa e desenvolvimento das grandes empresas de software. Ainda não tinha chegado aos artistas, per se. Ainda não tinha polinizado a indústria do cinema, que tinha tanto arte como dinheiro para o transformar num extenso fenómeno cultural." (Cameron, Maio de 1996). No entanto, e crucialmente, à medida que este processo de polinização cruzada se espalhou, os custos baixaram, é cada vez mais fácil encontrar software acessível e uma cada vez maior quantidade de técnicas cinematográficas tradicionais tem sido substituída por tecnologias digitais, muitas delas disponíveis num supermercado. Assim, enquanto que praticamente tudo o que é preciso está

*Imagem apropriada e manipulada*



129,600 hand-manipulated images is now upon us. And, as Annaud predicted, the pendulum of power will swing to directors, who will be able to work not only on the set with human material, but before and after shooting, with all the tools for creating dreams at their fingertips. New technologies will do more for cinema auteurs than the cinephile militants of the 50s ever did' (Annaud, 1996)

Cameron explains that in the early days of both electronic and digital cinema, whilst there was of course always active research, 'it was being done in rarefied environments, at universities and the R&D labs of big software companies. It hadn't reached the artists yet, per se. It hadn't pollinated into the film industry which had both the art and money to make it a broad cultural phenomenon' (Cameron, May 1996). But, crucially, as this cross pollination has spread, costs have lowered, economic software has become more widespread, and increasingly a wide range of traditional motion picture techniques have been replaced by digital technologies, many of them just bought off the supermarket shelves. So, whilst nearly everything one needs is now readily available, 'what you can't replace is the trained eye, and the heart of the artist. As much as computers have democratized information and computing, software still can't take the place of the artist's mind. You need people who not only have the soul of artists but are trained as artists not as technicians (Cameron, May 1996) Once this newly defined 'talent' base is in place, the logic of the lens-based motion picture production process itself could be turned upside down for good.

With this 'talent', increasingly more live-action images will be displaced or made redundant by the ability to create spaces, places and people directly

## A Imagem Manipulada

### The Manipulated Image

agora prontamente disponível, "o que não se consegue substituir é o olho treinado e o coração do artista. Por muito que os computadores tenham democratizado a informação e a informática, o software ainda não é capaz de substituir a mente do artista. São precisas pessoas que não só tenham a alma de um artista, mas sejam treinadas como artistas e não como técnicos." (Cameron, Maio de 1996). Assim que esta redefinida base de "talento" for criada, a lógica do próprio processo de produção baseado na lente pode sofrer uma reviravolta irreversível.

Com este "talento", cada vez mais imagens de acção ao vivo serão substituídas ou rejeitadas em detrimento da possibilidade de criar espaços, lugares e pessoas directamente no computador. Uma vez que o computador não distingue como uma imagem é criada, uma filmagem ao vivo é reduzida a meros dados. Não se distingue das imagens gráficas criadas no próprio computador. Por isso, a filmagem ao vivo é agora inevitavelmente apenas a primeira fase de um processo de produção, durante o qual todas as imagens podem ser digitalizadas e, a seguir, compostas, animadas, coloridas e moldadas de modo a criar um novo, e em grande parte imaginado, "realismo digital". O que antes se entendia por processos "pós-" ou "finais", foi transferido para o próprio coração do processo de produção de imagens fílmicas. A estrutura conceptual da produção entrou em rota de colisão e a ordenação de imagens, a sua superfície e manipulação, tornaram-se parte e parcela do mesmo quebra-cabeças digital. O pintor/realizador de cinema, de que falava Annaud, caprichosamente, libertou-se das correntes e encontra-se à vontade e bem no manicómio.

Imagem apropriada e manipulada



within the computer. As the computer does not distinguish between how an image is created, filmed live-action footage is merely reduced to raw data. It becomes no different from the graphic images created within the computer itself. Thus, live-action footage is now inevitably only the first phase of a production process, during which all images can be digitised, then composited, animated, coloured and morphed to create a new and largely imagined 'digital realism'. What were once defined as 'post' or 'end' processes have been fundamentally shifted to the very heart of the production of motion picture images. The conceptual structure of production has collapsed and the ordering of images, their surface and manipulation have become part and parcel of the same digital jigsaw. The painter/filmmaker that Annaud whimsically spoke of has escaped his chains and is loose and well in the asylum.

The aesthetic opportunities that this digital revolution offers the painter-filmmakers and their coveted blank screens are now almost limitless. It is therefore somewhat surprising that in neither the fields of low- and no-budget fiction nor documentary has this challenge been significantly and radically seized. Unsurprisingly, most of the trailblazing work has been led by film and video artists - for example Iris Batsry (*Passage to Utopia*, 1985-93) and David Larcher (*E Etc*, 1969-87; *Videovoid Trailer*, *Videovoid Text*, & *Ich Tank* (1983-

As oportunidades estéticas que esta revolução digital proporciona aos pintores-realizadores de cinema, e aos seus cobichados ecrãs em branco, são agora quase ilimitadas. É por isso, de certo modo, surpreendente, que este desafio não tenha sido radical e significativamente aproveitado, nem nos campos da ficção de baixo- e nenhum orçamento, nem no dos documentários. Sem surpresa, são artistas de vídeo e cinema, como Iris Batsry (*Passage to Utopia*, 1985-93) e David Larcher (*E Etc*, 1969-87; *Videovoid Trailer*, *Videovoid Text*, & *Ich Tank* (1983-98)), quem tem liderado grande parte do trabalho pioneiro, e ambos trabalham agora de forma consistente com ferramentas digitais. Estas obras são meditações poéticas, visualmente monumentais e exemplares, que desafiam quaisquer definições tradicionais ou géneros.

A video-artista Lynn Hershman tentou, e conseguiu parcialmente, uma passagem para a narrativa digital de pequeno orçamento, com a produção *Conceiving Ada* (1997), protagonizada por Tilda Swinton, no papel da famosa pioneira da informática e filha de Lord Byron, Ada Lovelace. Provavelmente, só a muito maltratada, e frequentemente rejeitada em modo crítico, trajectória filmica do individualista Peter Greenaway será capaz de oferecer um modo sério de abordar e esgravatar digitalmente até à tela do quadro da ficção. Desde o início da sua carreira, o fugitivo Greenaway desenvolveu uma estética de multi-imagem, submergindo os seus filmes em extraordinárias camadas ondedas, fazendo colagens no espaço do ecrã com imagens pintadas e texto. É com alguma tristeza que se constata, que poucos foram os criadores de cinema a sentirem-se estimulados a seguir o directório

## A Imagem Manipulada

### The Manipulated Image

Imagem apropriada e manipulada



98), both of whom are now working consistently with digital tools. These works are exemplary and monumental visual poetic meditations that defy any traditional definitions or genre.

The video artist Lynn Hershman attempted and only half succeeded with a crossover into low budget digital narrative, with her production *Conceiving Ada* (1997), starring Tilda Swinton as the famous computer pioneer and daughter of Lord Byron, Ada Lovelace. It is probably only the much abused and frequently critically rejected filmmaking path taken by the individualistic Peter Greenaway that offers any serious trajectory for digitally smearing and scratching away at the fiction frame's canvas. From the start of his career the fugitive Greenaway has developed a multi-image aesthetic, bathed his films in rich rippling layers and collaged the screen space with painted images and text. It is with some regret that Greenaway's directory of cinema-action is not one which many filmmakers have been stimulated to follow, though his modest avant-garde research and development programme has been consistently and successfully recuperated by the advertising industry in a multitude of forms.

More recently, some directors, notably Nicola Bruce in *I Could Read the Sky*, have managed to subtly weave DV footage into the body of a film, in an almost notebook style, to heighten the warmth, subjectivity and intimacy of the narrative. Whilst Harmony Korine's Julien *Donkey Boy* offered a unique but also incoherent visual cacophony from collaging eighty-six hours of footage from the use of thirty different types of DV camera. Also, the directors of *Pi* and *Run Lola Run* seized upon the use

## A Imagem Manipulada

### The Manipulated Image

de cinema-acção de Greenaway, ainda que o seu modesto programa de pesquisa e desenvolvimento avant-garde tenha sido recuperado de múltiplas formas, consistentemente e com sucesso, pela indústria publicitária.

Mais recentemente, alguns realizadores, em especial Nicola Bruce com *I Could Read the Sky*, conseguiram tecer o fio da filmagem DV no corpo de um filme, quase num estilo de caderno de notas, para elevar o calor, subjectividade e intimidade da narrativa. Ao passo que Julien Donkey Boy, de Harmony Korine, oferecia uma cacofonia visual única mas também incoerente, conseguida por colagens de oitenta e seis horas de filmagens, feitas por trinta tipos diferentes de câmaras DV. Iguamente, os realizadores de Pi e de Run Lola Run fizeram uso da tecnologia de pós-produção para criar uma "estética AVID" rápida e frenética, que convoca as velhas roupas do avant-garde apenas para confeccionar narrativas mais designer-wear mainstream.

Imagens de câmaras de vigilância e tecnologia da Internet foram possivelmente a influência estética mais proeminente até à data, tendo sido utilizada com grande eficiência em *Timecode* (2000), realizado por Mike Figgis. Este tem experimentado cada vez mais com a tecnologia de câmara DV, enquanto parte de um processo de provocação, quer dos estúdios de Hollywood, quer do público, numa tentativa de ver até onde esta revolução digital poderá levar. "É inimaginável o que as ferramentas digitais estão a fazer à criação de filmes", disse com entusiasmo numa conferência recente do *Guardian*, que deu no *National Film Theatre*.

of digital post-production technology to create a fast and frantic 'Avid aesthetic' that co-opts the old suits of the avant-garde merely to tailor more designer-wear mainstream narratives.

But it has been both surveillance imaging and internet technology that has possibly been the most prominent aesthetic influence to date, used most effectively in *Timecode* (2000), directed by Mike Figgis. He has increasingly experimented with DV camera technology as part of a process of provoking both the Hollywood studios and the audience about where this digital revolution might all lead. 'It is beyond the imagination what digital tools are doing to film-making,' he enthused at a recent *Guardian* lecture he gave at the National Film Theatre.

*Timecode* comprises four separate narrative takes, each filmed continuously and simultaneously. Mounted on one screen split into quarters, the film involves twenty main players, who improvise dialogue and whose stories - and screen space - interweave and overlap. Natural sound, music and dialogue are edited and mixed in such a way to guide the viewer smoothly through multiple narratives. Figgis intends to produce DVD versions of the film that allow the viewer to sound-mix their own movie. 'The potential for greater interactivity, for multiple outcomes, is enormous,' explained Figgis, who has also done live sound-mixes

Imagem apropriada e manipulada



## A Imagem Manipulada

### The Manipulated Image

*Timecode* é composto por quatro linhas narrativas separadas, cada uma filmada contínua e simultaneamente. Montado num ecrã dividido em quatro quartos, o filme tem vinte actores principais, que improvisam diálogos e cujas histórias (e espaço cénico) se entrecruzam e sobrepõem. Som, música e diálogos naturais são editados e misturados de modo a guiar o espectador com suavidade através das várias narrativas. Figgis pretende produzir versões do filme em DVD, que permitem ao espectador fazer a sua própria mistura de som do filme. "O potencial de maior interactividade, para vários resultados, é enorme", explica Figgis, que também fez misturas de som do filme ao vivo nos festivais de cinema de Edimburgo e de Roterdão em 2000 e 2001. "Queria mostrar como era possível ver este filme vinte vezes e nunca ter a mesma experiência." É, de facto, a este nível de contar de estórias divertido e de ordem narrativa, que o filme é mais interessante. "Trata-se de contar estórias interessantes, mas com a nova capacidade de contar mais que uma estória ao mesmo tempo e de novas maneiras." No entanto, no que diz respeito à alteração da superfície real ou da paleta do filme, *Timecode* permanece estritamente convencional.

O escritor-realizador, Chris Petit, com a sua curta-metragem *Surveillance*, de 1993, por outro lado, embora use um formato de ecrã semelhante, mas dividido de modo mais aleatório, também começa a envolver-se com os potenciais prazeres de uma superfície de imagem degradada e a discordar com o "contar de estórias" e a "narrativa" em si próprios. Num sonhar quase Ballardiano, Petit escreveu: "Perguntei-me se estas imagens de vigilância me faziam lembrar filmes experimentais. Indaguei também se estas gravações



of the film at the Edinburgh and Rotterdam film festivals in 2000 and 2001. 'I wanted to demonstrate the possibilities of how you could watch this film twenty times over and never experience the same thing.' It is indeed at this level of playful storytelling and narrative order that the film is most interesting. 'It is all about telling interesting stories - but with the new ability to tell more than one story at the same time, and in new ways.' Yet, in terms of altering the actual surface or the palette of the film, *Timecode* remains strictly conventional.

Writer-filmmaker Chris Petit's 1993 short film *Surveillance*, on the other hand, whilst using a similar but more random split screen form, also starts to engage with the potential pleasures of a degraded picture surface and takes issue with 'storytelling' and 'narrative' in itself. In an almost Ballardian reverie Petit wrote: "I wondered if these surveillance images reminded me of experimental films. I also wondered if these automatic recordings weren't at the heart of a new avant-garde. They hark back to the first films ever made, to the simplicity of a cinema before stories, before production schedules, before the organisation of material, and without a narrative so that the viewer is freed to speculate on those daily details that later become the background to stories. These first films and this latest technology record what is there; people, weather, streets. They are primarily topographical and silent too. They also share the same lack of technical definition. In an age of high resolution, these smeared, dreamlike images have the comfort of a vague memory." (Film Comment: March-April 2001)

The most widely discussed digital feature films remain those made by the Dogme Trinity. In reality, these are clearly quite modest extensions of the films

## A Imagem Manipulada

### The Manipulated Image

automáticas não estariam no centro de um novo avant-garde. Elas fazem lembrar os primeiros filmes que foram feitos, a simplicidade do cinema antes das estórias, antes dos prazos de produção, antes da organização do material, e sem uma narrativa, de modo a que o espectador fique livre para especular sobre aqueles pormenores quotidianos que mais tarde se tornam o pano de fundo das estórias. Estes primeiros filmes e esta nova tecnologia gravam o que está lá: pessoas, clima, ruas. São antes de tudo topográficos e silenciosos. Têm também em comum a mesma falta de definição técnica. Numa era de elevada resolução, estas imagens esbatidas e oníricas têm o conforto de uma vaga memória", (*Film Comment*: Março-Abril de 2001).

As longas-metragens digitais mais discutidas continuam a ser as que foram feitas pela *Trindade Dogme*. Na verdade, são, claramente, apenas modestas extensões dos filmes da francesa *New Wave* e dos documentários norte-americanos *Direct Cinema*, movimentos dos anos 50 e 60. Kristian Levring, realizador de *The King is Alive, Dogme #4*, reconhece com humor, que "é claro, quando se fala em *Dogme*, Godard devia ser presidente. Veja-se *A Bout de Souffle* (1959). Acho que é provavelmente o melhor filme *Dogme* que poderia ser feito", (*So you really think you can do it Dogme style?* Richard Kelly, *Independent on Sunday*, 2000). Certamente, a notoriedade de *Dogme* desenvolveu-se principalmente por causa da atracção dos novos e empobrecidos criadores de cinema pelo potencial da rápida e incansável estética feita à mão que a nova tecnologia de câmara leve e doméstica pode tornar tão apelativa e tão aterradora.

No entanto, pode constatar-se que as "regras" do movimento *Direct Cinema* do início dos anos 60, tal

Imagem apropriada e manipulada



of the French New Wave and the North American documentary *Direct Cinema* movements of the Fifties and Sixties. Kristian Levring, director of *The King is Alive, Dogme #4* cheerfully acknowledges that 'of course, when you talk about *Dogme*, Godard should be president. Look at *A Bout de Souffle* (1959). I think that is probably the best *Dogme* film that could be made.' (*So you really think you can do it Dogme style?* Richard Kelly, *Independent on Sunday*, 2000) Certainly the notoriety of *Dogme* has principally developed because of the attraction of younger and impoverished film-makers to the potential of the fast and restless hand held aesthetic that such new domestic light-weight camera technology can make so appealing and appalling.

However, it can be seen that the 'rules' of the *Direct Cinema* movement of the early sixties, as outlined by Richard Leacock, are surprisingly and unerringly similar to the well publicised Danish *Dogme95* manifesto. 'No lights, no tripod, no microphone boom or pole, never wear headphones (they make you look silly and or remote), never more than two people, never ask anyone to do anything again and most especially never ask anyone to repeat an action or a line. Allow lots of time, don't shoot all the time, if you miss something, forget it in the hope that something like it will happen again. Get to know your subject if possible in order to generate some kind of mutual respect. OK these are

## A Imagem Manipulada

### The Manipulated Image

Imagem apropriada e manipulada

como definido por Richard Leacock, são surpreendente e infalivelmente semelhantes ao bem divulgado manifesto dinamarquês do *Dogme95*. "Sem luzes, sem tripé, sem acessórios nos microfones, nunca usar auscultadores (fazem-nos parecer estúpidos e/ou remotos), nunca mais que duas pessoas, nunca pedir a ninguém para voltar a fazer o que quer que seja, e sobretudo nunca pedir a ninguém para repetir um movimento ou uma frase. Dá montes de tempo, não estejas sempre a filmar, se perderes alguma coisa, esquece-a na esperança de que volte a acontecer. Trata de conhecer o teu tema de modo a estabelecer uma espécie de respeito mútuo. OK, isto são regras, não leis, e as regras podem ser quebradas", (*Unpublished Essay: A Search for the Feeling of Being There*. Richard Leacock 1997).

Com *Jazz Dance*, em 1954, Leacock foi pioneiro no exercício de um filme de 35mm móvel e fluido, um feito capaz de fazer corar até um realizador digital inconformista dos dias de hoje. Chamou a todo o seu processo "etapas da des-profissionalização", o que também o aproxima da nova escola digital de pensamento. Roger Tilton queria captar numa curta-metragem a experiência de uma noite num salão de jazz do *lower east side* de Nova Iorque. Na altura, a câmara mais fácil de manobrar ainda era uma Mitchell NC 35mm, e um gravador de som *Reeves magnetic* 35 mm pesava cerca de 30 kgs, e só era chamado portátil, porque tinha duas pegadas. A única solução viável que se apresentava a Leacock era filmar o salão de dança com duas câmaras manuais de mola *Eyemo* (usadas na 2ª Guerra mundial para recolher imagens de guerra), com 100 pés de película que duravam apenas um minuto. O take mais longo, sem puxar atrás, era de 15 segundos. Este saltitante e deslizante filme de dança é um incrível exem-

rules, not laws, and rules can be broken.' (*Unpublished Essay: A Search for the Feeling of Being There*. Richard Leacock 1997)

With *Jazz Dance* in 1954, Leacock pioneered the use of a mobile and fluid film on 35 mm, an achievement that is enough to even make a 'digital maverick' of today blush. He called his whole process, 'stages in de-professionalisation', which also rings true with the new digital school of thinking. Roger Tilton wanted to capture as a short film the experience of an evening at a lower East Side New York Jazz Dance Hall. At the time the handiest camera was still a 35 mm Mitchell NC and the Reeves magnetic 35 mm sound recorder weighed about 30 kilograms and was only called portable because it had handles on it. The only viable solution was for Leacock to shoot the dance hall with two hand-held spring-driven Eyemo cameras - used for gathering war footage in WW 2 - with 100 feet loads which ran for just one minute. The longest take without rewinding was 15 seconds. This jumping, jiving, dancing movie is an unbelievable example of the mobile camera at work and despite extreme advances in camera technology has rarely been bettered.

The parallel development of new camera technologies with the evolving documentary aesthetic has always been critical. Bob Drew, as a former editor and reporter on Life magazine, knew how reportage could be significantly reshaped with miniaturised synchronous film equipment. So, using radically modified Auricon cameras and the new Bulova wrist-watches, the first 16 mm hand-held mobile synchronised cameras were born. D. A. Pennebaker, Drew and Leacock revolutionised a chapter in the history of the documentary movement, and a whole body of films which presented

plo das capacidades de desempenho da câmara portátil e, apesar dos grandes avanços nas tecnologias de captação de imagem, raramente foi batido.

O desenvolvimento paralelo das novas tecnologias de captação de imagem e da estética evolutiva do documentário, sempre foi crítico. Bob Drew, quando era editor e repórter da revista *Life*, sabia como uma reportagem podia ser significativamente reformulada com equipamento de filmagem síncrono mais pequeno. Assim, usando câmaras *Auricon* radicalmente alteradas e os novos relógios de pulso *Bulova*, nasceram as primeiras câmaras manuais móveis sincronizadas de 16mm. D. A. Pennebaker, Drew e Leacock revolucionaram um capítulo na história do movimento documentário, e nasceu todo um conjunto de filmes que apresentavam uma observação única, espontânea, íntima e pessoal. Leacock foi para o MIT para explorar a tecnologia de câmaras de filmar Super 8mm, CCD, Hi-8 video e as novas tecnologias de câmara mini-digitais. Leacock era apenas um de vários solitários que definitivamente associaram o desenvolvimento e alterações nas tecnologias de câmara à estética e forma do documentário. Por exemplo, o uso do Video Porta-Paks feito por George Stoney, no Programa Challenge for Change do National Film Board of Canada, alterou significativamente a reivindicação de acesso livre às ferramentas de produção de média.

Alguns europeus emigrados, em particular Jonas Mekas e Robert Frank, usaram tecnologia móvel para transformar o cenário de criação de filmes underground do pós-guerra norte-americano. Mekas, em especial, criou uma série de filmes diários altamente pessoais e auto-biográficos, que poderão ser considerados precursores da actual vaga de filmes-ensaio,

## A Imagem Manipulada

### The Manipulated Image

Imagem apropriada e manipulada



unique, spontaneous and close personal observation were born. Leacock went onto MIT to explore the technology of Super 8 mm film cameras, CCD, Hi-8 video and the new mini-digital camera technologies. Leacock, was of course only one of a number of mavericks that seriously connected the development and changes in camera technology to the documentary aesthetic and form. For example, George Stoney's use of the Video Porta-Paks within the National Film Board of Canada's Challenge for Change Program significantly altered the call for access for all, to media production tools.

Some European émigrés, notably Jonas Mekas and Robert Frank, used mobile film camera technology to transform the post-war American 'underground' filmmaking scene. Mekas in particular created a series of highly personal and autobiographical diary films which one can argue were precursors for the present wave of essay films currently being made by distinguished filmmakers linked or related to the "French new wave" of the 1960s. The late Robert Kramer with his last film (*Cities of the Plain*, 2000), Agnès Varda with her moving and entertaining 'wandering-road-documentary' *The Gleaners and I* (*Les Glaneurs et la Glaneuse*, 2000), and Alain Cavalier, have turned to the easy to use, accessible mass market digital cameras as their technology of choice. As a result they have produced a body of first-person authored documentary films that are arguably more distinctive, moving and

## A Imagem Manipulada

feitos por distintos realizadores ligados ou relacionados com a new wave francesa dos anos 60. O falecido Robert Kramer, com o seu último filme (*Cities of the Plain*, 2000), Agnès Varda com o seu comovente e divertido wandering-road-documentary *The Gleaners and I* (*Les Glaneurs et la Glaneuse*, 2000), e Alain Cavalier, optaram pelas câmaras digitais, fáceis de usar, acessíveis num mercado de massas, como a sua tecnologia de preferência. Como consequência, criaram um conjunto de documentários de autor que, discutivelmente, são mais distintos, comoventes e profundos do que a maior parte dos demasiado publicitados filmes Dogme realizados até à data.

*The Gleaners and I* não é sobre a sua realizadora, como o título em inglês poderá sugerir, mas Varda deixa a sua presença ondular através do filme. O tema é, na verdade, sobre "as pessoas que varrem, remexem e pilham as ruas, e que por necessidade, apenas por azar do destino ou porque não têm outra escolha, apanham os restos deitados ao lixo pelos outros." (Varda em discurso directo no *NYC International Film Festival*, 2000). Disse "que a criação de filmes em si é uma espécie de apanhar de restos" e que muitos dos criadores de cinema que seguiram este caminho, descobriram que estas pequenas câmaras digitais domésticas podem ser usadas, quer como um sofisticado aspirador, quer como uma caneta filmica. Consequentemente, o excepcionalmente subjectivo filme-ensaio emerge como uma das formas mais adequadas a esta tecnologia digital.

Cavalier nasceu em 1931, e trabalhou inicialmente como assistente de Louis Malle, antes de começar a realizar os seus próprios filmes, com a dolorosa realidade da guerra argelina como pano de fundo. A partir de meados dos anos 70, desenvolveu um modo de trabalhar com actores pouco conhecidos e uma

### The Manipulated Image



profund than most of the over publicised Dogme films to date.

*The Gleaners and I* isn't about its director, as its English title might suggest, but Varda does let her presence weave through the film. The subject is actually about the 'foragers, rummagers and scavengers who, by necessity, purely through chance or out of choice, pick up leftover items discarded by others' (Varda speaking at the NYC International Film Festival, 2000). She has said 'that film-making is itself a kind of gleaning' and most of the filmmakers who have followed this path have discovered that these small domestic digital cameras can be used as both a very sophisticated vacuum cleaner and as a filmic pen. Consequently, the exceptionally subjective essay film emerges as one of the most suitable forms for the use of this digital technology.

Cavalier was born in 1931, and worked initially as an assistant to Louis Malle, before starting to direct his own films set in the painful reality of the Algerian war. From the mid-1970s he evolved a way of working with little-known actors and a pared down style of mise-en-scène. His most well known film in England, *Therese* (1986) was a rigorous and simple chamber piece. Throughout this body of work, Cavalier could be seen as a filmmaker of gesture and faces and pursued this fascination within the form of his recent subjective documentaries. *La Rencontre* screened at Locarno in 1996 and was exhibited at a single cinema in Paris for a year. He shot it himself on Hi-8 Video as a kind of intimate diary of everyday exchanges between his partner and himself. The edited images are like a series of miniature intimist paintings, which would have been impossible to capture with the bulk and noise of conventional film cameras.

## A Imagem Manipulada

### The Manipulated Image



espécie de mise-en-scène descontraída. O seu filme mais conhecido em Inglaterra, *Therese* (1986) é uma peça de câmara rigorosa e simples. Ao longo deste conjunto de trabalhos, Cavalier podia ser visto como um realizador de gestos e rostos, tendo dado continuidade a esta fascinação na forma dos seus recentes documentários subjectivos. *La Rencontre* foi apresentado em Locarno, em 1996, e foi exibido num único cinema de Paris durante um ano. Foi filmado em Video Hi-8 como uma espécie de diário íntimo das trocas quotidianas entre ele e o seu companheiro. As imagens editadas são como uma série de quadros miniatura intimistas cuja captação teria sido impossível dado o volume e ruído das câmaras de filmar convencionais.

O seu filme mais recente, *VIES* (2000), é uma série de retratos filmados com uma câmara digital, sobre o qual ele diz "filmei eu mesmo, gravando som e imagem. É mais fácil, para a pessoa que estou a filmar, passar da vida para o filme, e para que não estejam presentes observadores. Não parece que nos diminuamos um ao outro, quando poderia ser o contrário. Há apenas uma afinidade, que nos aproxima. Se eu me der bem com uma pessoa, se me interessar pelo que faz, tenho uma tendência irritante para querer filmá-la."

Numa segunda entrevista ao *Le Monde*, Cavalier explicou o seu método como se segue:

A relação imagem-som é completamente diferente com DV, estás só, imerso na imagem e no som, que desta vez fazem parte do mesmo aparelho. Isso altera completamente a tua relação com o que estás a filmar. Antes de manejar uma câmara, aprendi a ser uma câmara. Filmar com DV transforma todas as

Imagem apropriada e manipulada



His latest film *VIES* (2000) is a series of portraits, shot with a digital camera, about which he says, 'I shoot by myself, recording both picture and sound. It makes it easier with the person I'm shooting to move from life to film, and for there to be no observers present. We don't seem to diminish one another, when it might well be the opposite. There's only an affinity, which draws us together. If I get on well with someone, if I'm drawn to what they do, I've an annoying tendency to want to film them.'

In a second interview with *Le Monde*, Cavalier explained his method as follows:

The picture to sound relationship is completely different with DV, you're alone, immersed in both image and sound which this time are part of the same apparatus. That changes the whole relationship with what you're filming. Before when I was handling a camera, I learned how to be a camera. Shooting with digital video transforms all relationships in the space in which you're filming. I've been a filmmaker working in kid gloves, I have become an instrumentalist who after practising his scales, then actually performs himself. The smaller the camera, the more simplified becomes the relationship between the one whose in front of the camera and the one whose behind it. That whole century, during which actors were bombarded by Big Berthas, it's all gone. There's been a directorial terrorism, based on a mixture of fear and fascination, which can now be escaped.

relações no espaço no qual filmamos. Era um realizador a trabalhar com luvas de criança, tornei-me num instrumentista, que depois de praticar as escalas, acaba por actuar de facto. Quanto mais pequena a câmara, mais simplificada se torna a relação entre o que está na sua frente e o que está por detrás dela. Todo aquele século em que os actores foram bombardeados com *Big Berthas*, acabou. Houve um terrorismo directorial, baseado numa mistura de medo e fascinação, que pode agora ser expiado.

*VIES* é, por um lado, uma especulação sobre a própria natureza do cinema, que começa com um sketch de um cirurgião oftalmológico de sessenta anos no seu último dia no teatro de operações, antes de se reformar de uma vida ocupada a recuperar visões. O filme fecha com a câmara móvel subjectiva de Cavalier a explorar as ruínas belas, mas decrépitas, da casa de campo que pertenceu a Orson Welles. Assim, é-nos deixado um sítio arqueológico de fantasia e imaginação cinemáticas. Por outro lado, *VIES* é apenas uma série de filmes-retrato, de uma criação bellissima, suaves e íntimos, que são o exemplo perfeito de como a tecnologia pode ser usada como simples ferramenta para assistir um realizador na gravação da sua percepção da realidade quotidiana. Quer *The Gleaners*, quer *VIES*, vêm reforçar o dito de Rossellini "as coisas estão lá; porquê manipulá-las?"

Porém, para Jean-Luc Godard, a tecnologia da produção e a estética da imagem têm de ser criadas de mãos dadas. Foi levado a assegurar-se que as suas ferramentas de produção cinemáticas eram como fatos, "instrumentos feitos por medida", ao mesmo tempo procurando o potencial de transformação e manipulação

## A Imagem Manipulada

### The Manipulated Image

Imagem apropriada e manipulada.



*VIES* is, on the one hand, a speculation on the nature of cinema itself, opening with a filmed sketch of a sixty year old eye-surgeon, on his last day in the operating theatre before retiring busily restoring sight. The film closes with Cavalier's mobile subjective camera exploring the beautiful but decrepit ruins of the country house that belonged to Orson Welles. Thus we are left with an archaeological site of cinematic fantasy and imagination. Yet, on the other hand *VIES* is just a series of beautifully created, tender and intimate portrait films that are a perfect example of technology being used as a simple tool to assist a filmmaker in the recording of their everyday perceived reality. Both *The Gleaners* and *VIES* reinforce Rossellini's dictum 'things are there; why manipulate them?'

However, for Jean-Luc Godard, the technology of production and the aesthetic of the image have to be created hand in hand. He was driven to ensure that his cinematic production tools were, like suits, 'instruments built to measure', whilst simultaneously pursuing the potential of transforming and manipulating the image. To this end, whilst making *Numéro Deux* in 1976, Godard developed a video laboratory in which to produce his radically manipulated images and texts, and then in 1978 he worked with Francis Reusser of Aaton Cameras to develop a hand-held silent and unobtrusive 16 mm and 35 mm camera technology. In *Scénario du film Passion* (1982), Godard can be seen reaching up to make contact with a giant white video screen (his blank page or canvas) like a sorcerer summoning up the invisible, so that he can both 'see' (*voir*) and 're-see-ve' (*recevoir*). For Godard, there is no such thing as 'simple images' - the whole world is too much for one image.

## A Imagem Manipulada

### The Manipulated Image

da imagem. Para este fim, enquanto fazia o *Numéro Deux* em 1976, Godard desenvolveu um laboratório de vídeo onde produzia as suas imagens e textos radicalmente manipulados e, depois, em 1978 trabalhou com Francis Reusser da Aaton Cameras para criar uma tecnologia de câmara manual silenciosa e não invasiva de 16 mm e 35 mm. Em *Scénario* do film *Passion* (1982), Godard pode ser visto a erguer-se para tentar entrar em contacto com um enorme ecrã branco de vídeo (a sua página em branco ou tela), tal como um feiticeiro a convocar o invisível, para que ele possa "ver" (*voir*) e "rece-*ver*" (*recevoir*). Para Godard, não há tal coisa como "imagens simples...o mundo inteiro é demasiado grande para caber numa única imagem. São precisas várias, uma cadeia de imagens", e elas serão inevitavelmente múltiplas, dissolvidas, bem como desligadas e estratificadas.

Desde que fez *Surveillance*, o trabalho de Chris Petit evoluiu numa direcção semelhante, abandonando o filme documentário convencional e a longa-metragem narrativa em detrimento do ensaio subjectivo, ao mesmo tempo abraçando a influência de Godard e Chris Marker, distorcendo digitalmente a superfície da imagem. Petit escreveu: "Os filmes-ensaio de Chris Marker são para mim cada vez mais importantes, pelo seu método, forma e esforço solitário, e sobretudo pelo modo como estavam atentos ao tempo em que foram feitos. Parafraseando David Thomson, Marker era parte cosmonauta, parte escritor: "...no caminho já percorrido e nas distâncias em questão, as suas viagens anteciparam as possibilidades mais flexíveis e solitárias da revolução digital" (Thomson, 2001. *Film Comment*: Março - Abril de 2001)



You need several of them, a chain of images, and they will almost inevitably be multiple, dissolved, as well as being disconnected and layered.

Since making *Surveillance*, Chris Petit's work has evolved in a similar direction, abandoning the conventional film documentary and narrative feature film for the subjective essay form whilst also embracing the influence of both Godard and Chris Marker, by digitally distorting the surface image. Petit has written: "Chris Marker's film essays struck me as increasingly important, for their method, form and solitary endeavour, and above all for the way they were alert to the time in which they were made. To paraphrase David Thomson's entry, Marker was part cosmonaut, part essayist: "... in the ground gone over and the distances involved, his travels anticipated the more flexible and solitary possibilities of the digital revolution" (Thomson, 2001) *Film Comment* ; March-April 2001)

Petit's subsequent work produced in collaboration with psycho-geographer, poet, essayist and novelist Iain Sinclair, is an almost random experimentation with the memory of culture using and abusing the new digital technology in the process. In these works the photographic and digital images of the films have, once digitised, been manipulated individually, almost as though each and every frame was an abstract expressionist painting. This process reflects the beauty of Godard's remark in *Comment ça va*, 'to proceed from

## A Imagem Manipulada

O trabalho posterior de Petit, produzido em colaboração com o psico-geógrafo, poeta, ensaísta e escritor de romances Iain Sinclair, é quase uma experimentação aleatória, com a memória da cultura a usar e abusar da nova tecnologia digital no processo. Nestes trabalhos, as imagens fotográficas e digitais dos filmes foram, depois de digitalizadas, manipuladas individualmente, quase como se cada frame fosse um quadro expressionista abstracto. Este processo reflecte a beleza do comentário de Godard em *Comment ça va*, "partir de uma imagem, apenas uma, como um átomo, ver como se move e como tudo se mantém junto". O autor de romances gráficos e artista digital Dave McKean teve uma colaboração significativa neste processo e a equipa criativa de Petit transformou significativamente a superfície das imagens criando um mundo filmado, que se parece com um mundo que sabemos poderia ter sido filmado, mas que agora não tem qualquer semelhança com a realidade. O computador, o símbolo por excelência da automatização, acabou por ser libertado no processo de criação de filmes.

Os primeiros dias do cinema da lanterna mágica, e do Zoetropio, onde antes havia um modesto número de fotogramas pintados à mão, são há muito parte do passado e, agora, milhares de imagens podem ser alteradas manualmente. Ambas as obras de Petit, *The Falconer* (1998) e *Asylum* (2000), são fundamentalmente experiências que se reportam às noções do primeiro cinema. De certo modo, estes projectos aparecem mais desenhados como puras explorações da forma do que filmes. Ambos são visualmente desordenados, estratificados, rasbrados, e multi-texturados. Filmados como filmes caseiros, sem guiões, têm uma elaborada superfície de

### The Manipulated Image

Imagem apropriada e manipulada

an image, only one, like an atom, to see how it moves and how it all holds together'. Graphic novelist and digital artist Dave McKean has significantly collaborated in this process and Petit's creative team have significantly transformed the surface of the images and have created a filmed world that resembles one we know might have been filmed, but now bears no reality to it at all. The computer, the very symbol of automation, has in fact been liberated within the filmmaking process.

The very early days of the cinema of the magic lantern, and the Zoetrope, where once a modest number of frames were hand-painted, is long past and now thousands of images can be manually altered. Both Petit's *The Falconer* (1998) and *Asylum* (2000), are essentially experiments which lean backwards to the notion of very early cinema. In a sense these projects appear designed less as films than as pure explorations of form. Both are visually cluttered, layered, scribbled-over, and multi-textured. Shot like home movies, without scripts, they have an elaborate painterly surface where frames are in both collision and fusion, the result of constantly re-filming and manipulating the image during the edit process. They are clearly marked by a process of tentative discovery and distinguished by the marks of trial and error. Petit has said that 'he was interested in seeing if there was a way of producing a film which was constructed more like writing - because when you are writing something you don't necessarily know where it is going to end up ... *The Falconer* for example never really aspired to be a film, more to a state of mutation or hybrid. It was an essay or a graphic novel as much as it was a film, an exercise in vertical layering rather than linear unfolding, a catalogue of mistakes and oppositions.'

## A Imagem Manipulada

### The Manipulated Image



pintura, onde os fotogramas estão em fusão e colisão, resultante de constantes re-filmagens e manipulações durante o processo de edição. São claramente marcados por um processo de tentativa de descoberta e diferenciados pelas marcas da tentativa e erro. Petit disse que "estava interessado em ver se existe uma forma de produzir um filme que tenha sido construído mais como um escrito; porque quando se escreve alguma coisa, não se sabe exactamente onde vai acabar... The Falconer por exemplo, nunca aspirou a ser um filme, mas mais a um estado de mutação ou híbrido. Era tanto um ensaio ou romance gráfico, como um filme, um exercício em estratificação vertical, em vez de um desdobrar linear, um catálogo de erros e oposições."

A clássica tese de Alexandre Astruc, de 1948, "*The birth of a new avant-garde: la caméra-stylo*" começa com uma citação de Orson Welles, "O que me interessa no cinema é a abstracção." Astruc continua, afirmando:

"O cinema está, muito simplesmente, a tornar-se um meio de expressão, tal como todas as outras artes o fizeram antes, em especial a pintura e o romance. Depois de ter sido com sucesso uma atracção de feira, um divertimento semelhante aos teatros de boulevard ou um meio de preservar as imagens de uma era, está gradualmente a tornar-se numa linguagem. Por linguagem, eu quero dizer uma forma na qual e pela qual um artista pode expressar os seus pensamentos, por mais abstractos que sejam, ou traduzir as suas obsessões do mesmo exacto modo com o faz na tese ou romance contemporâneos" (Astruc, 1948).

Imagem apropriada e manipulada



Alexandre Astruc's classic 1948 essay, 'The birth of a new avant-garde: la caméra-stylo' opens by quoting Orson Welles, 'What interests me in the cinema is abstraction', Astruc continues by stating:

The cinema is quite simply becoming a means of expression, just as all the other arts have been before it, and in particular painting and the novel. After having been successively a fairground attraction, an amusement analogous to boulevard theatre or a means of preserving the images of an era, it is gradually becoming a language. By language, I mean a form in which and by which an artist can express his thoughts, however abstract they may be, or translate his obsessions exactly as he does in the contemporary essay or novel (Astruc, 1948).

What gave cinema part of its value - a confident, assured and unchallenged recording of reality, and one that was extremely difficult to modify and manipulate - has now been fundamentally changed by the new digital technology. Film, of course, still retains a magical, even alchemical property, and the film frame itself has a luminosity that video doesn't and probably never will possess. Nevertheless, the new ways that digital technology offers the potential of manipulating the image poses exciting and radical challenges for the future of cinema and ones that open up exciting opportunities to extend Astruc's concepts of abstraction, subjectivity and complexity.

## -A Imagem Manipulada

O que conferiu ao cinema parte do seu valor - um registo confiante, garantido e não-desafiador da realidade, extremamente difícil de manipular e de alterar - foi agora fundamentalmente alterado pela nova tecnologia digital. O filme, é evidente, ainda mantém uma propriedade mágica, até mesmo alquímica, e o fotograma, em si, tem uma luminosidade que o vídeo não tem e provavelmente nunca terá. No entanto, as novas modalidades que a tecnologia digital oferece à manipulação de imagens, colocam desafios excitantes e radicais ao futuro do cinema, desafios que abrem oportunidades maravilhosas para alargar os conceitos de abstracção, subjectividade e complexidade de Astruc.

Durante sete ou oito anos, o mestre Abbas Kiarostami tem usado, de facto, câmaras de vídeo do mesmo modo que a maior parte das pessoas usa canetas, para tomar notas visuais e fazer sketches das suas ideias. Descobriu, agora, que trabalhar com vídeo digital lhe abre um reino de novas possibilidades mais adequadas ao seu estilo e métodos de trabalho. O decepcionante filme, vazio de arte, *A.B.C Africa*, foi um filme que deu as primeiras pistas de que Kiarostami estava a usar o formato digital num arrojado passo para redefinir o seu trabalho. De seguida veio *TEN*, que apresentou um filme ainda mais radical e minimalista, com duas câmaras de vídeo fixas no tablier do carro - uma virada para o condutor, uma mulher de classe-média de Teerão, a outra para o banco do passageiro, que é ocupado à vez por uma série de passageiros. Kiarostami oferece-nos dez cenas, episódios ou conversas, e nunca saímos do carro. Apenas um plano revela o mundo como algo mais que uma mancha passageira, e o efeito emocional do passar do tempo é ao mesmo tempo irresistível e desafiador.

### The Manipulated Image

Imagem apropriada e manipulada



For seven or eight years the masterful Abbas Kiarostami has indeed been using video cameras, as most people use a pen, to take visual notes and to 'sketch' his ideas. He has now found that working with digital video has opened up a realm of new possibilities that suit his style and methods of working. The deceptively artless *A.B.C Africa* was a film that gave the first clues that Kiarostami was using the digital format as a bold step in redefining his work. Then, *TEN* presented an even more radical and minimalist film, with two digital video cameras fixed to the dashboard of a car - one trained on the driver, a middle-class Tehran woman, the other framing the passenger seat, which a range of passengers occupy in turn. Kiarostami offers us ten scenes, episodes or conversations and we never leave the car. Only one shot reveals the world as anything more than a passing blur and the emotional effect of the flow time is both compelling and challenging. The director has said that with his films he wants to rupture what he doesn't like about cinema 'which is the attempt to create the illusion of reality'. He has hinted that the freedom that digital video has given him means that he is now uncertain if he will ever return to working with 35mm film again.

The eclectic director Michael Winterbottom has been clearly influenced by Kiarostami in the making of his tragic road-movie *In This World*, but he uses the digital camera pen 'as a way of showing a reality'. It is a film that redefines the notion of the writing of a film, with Winterbottom, the 'scriptwriter' Tony Grisoni and the cinematographer Marcel Ziskind working together to create a sense of spontaneity and urgency that could never have been achieved using more conventional production methods. Winterbottom has said that "DV technology has

## A Imagem Manipulada

O realizador disse que com os seus filmes quer acabar com o que não gosta no cinema, "que é a tentativa de criar a ilusão da realidade." Deu a entender, que a liberdade que o vídeo digital lhe deu, significa que ele agora não tem a certeza se alguma vez voltará a trabalhar com o filme de 35mm.

O eclético realizador, Michael Winterbottom, foi claramente influenciado por Kiarostami na realização do seu road-movie trágico *In This World*, embora use a caneta-câmara digital "como forma de mostrar uma realidade". É um filme que redefine a noção de escrita de um filme, com Winterbottom, o "argumentista" Tony Grisoni e o cinematógrafo Marcel Zyskind, trabalhando em conjunto para criar uma sensação de espontaneidade e urgência, que nunca teriam sido alcançados se fossem usados métodos de produção mais convencionais. Winterbottom disse, que "a tecnologia DV progrediu de tal modo que agora é possível de facto gravar-se uma jornada ao invés de ter de reconstruir pequenos pedacinhos. Basta-nos ligar a câmara de manhã e desligá-la à noite, e teremos acumulado centenas de horas de material. Por isso empreendemos esta jornada épica e filmamos continuamente." Embora Zyskind filmasse com a luz disponível, as imagens digitais manipuladas são espantosamente luminosas e os planos nocturnos, em particular, têm uma qualidade quase abstracta. Se o uso do vídeo digital foi, em primeiro lugar, uma solução económica e pragmática para filmar esta odisseia migrante, a estética resultante aumenta significativamente a tensão do filme e a indistinção intencional entre ficção e realidade.

Já *Russian Ark*, de Alexander Sokurov, mantém-se à parte, como uma das produções digitais

## The Manipulated Image



progressed so that you can genuinely record a journey rather than have to reconstruct little bits. We'd basically turn the camera on in the morning and switch it off at night, and we'd accumulate hundreds of hours of material. So we took this epic journey and shot a continuous record. Whilst Zyskind shot with available light, the manipulated digital images are strikingly luminous, with the night shots in particular taking on an almost abstract quality. Whilst the use of digital video might have been primarily an economic and pragmatic solution to the filming of this migrant odyssey, the resulting aesthetic significantly adds to the film's tension and the intentional blurring of what is fictional and what is real.

But Alexander Sokurov's *Russian Ark* stands apart as the most radical recent digital production - a visually hypnotising and cinematic tour de force. The film is a spellbinding ode to St Petersburg's State Hermitage Museum where we don't just pass through history so much as become enveloped in it. Sokurov is quoted as saying that he made the film because he was 'sick and tired of editing - let's not be afraid of time.'

Shot in one fluid take using a High Definition camera the making of the film presents an extraordinary list of 'firsts' - the first unedited single-screen, single-take full-length feature film, the longest stead cam sequence and the first uncompressed High Definition movie recorded onto a portable hard disc rather than

Imagem apropriada e manipulada



## A Imagem Manipulada

### The Manipulated Image

recentes mais radicais - uma tour de force cinematográfica e visualmente hipnotizante. O filme é uma ode, que nos enfeitiça, ao *State Hermitage Museum* de S. Petersburgo, no qual não passamos apenas pela história mas ficamos envolvidos por ela. Sokurov terá dito que fez o filme porque estava "farto e cansado de editar - não vale a pena ter medo do tempo."

Filmado num take fluido com uma câmara *High Definition*, a concepção do filme constitui uma extraordinária lista de "primeiras vezes" - a primeira longa-metragem de ecrã-único não editado e com um único plano, a mais longa sequência de steadicam e o primeiro filme *High Definition* sem compressão digital, gravado em disco duro portátil e não em película ou fita. O cinematógrafo Tilman Buttner teve que andar, com o seu material de filmagem portátil especial, cerca de 1410 metros através de 45 divisões, sendo cada uma iluminada de uma só vez para permitir movimentos da câmara de 360 graus. Esse feito foi conseguido num ambiente onde se encontravam alguns dos maiores tesouros de arte do mundo, num único dia de filmagens e com apenas quatro horas de luz natural. Navegou a sua câmara por 867 actores, centenas de extras e três orquestras, orientado por 22 assistentes de realização. Embora o filme, provavelmente, não pudesse ter sido feito sem meses de preparação e sem a força e génio inventivo de Tilman Buttner (que também filmou as sequências de corrida de *Run Lola Run*), a competência da casa de pós-produção de Berlim, a Koppfilm, na criação de um filme significativamente manipulado digitalmente, passou relativamente despercebida.

Efeitos como zooms digitais tiveram que ser aplicados de modo a esconder lâmpadas e outros

onto film or tape. Cinematographer Tilman Buttner had to walk, with his specially created portable camera rig, 4,625 feet through 45 rooms, all of which had to be lit in one go to allow for the 360 degree camera movements. This feat was accomplished in an environment containing some of the greatest art treasures in the world, in a single shooting day with only four hours of existing light. He had to navigate his camera through 867 actors, hundreds of extras and three orchestras guided by 22 assistant directors. Whilst the film could probably not have been made without months of preparation and the stamina and inventiveness of Tilman Buttner (who also filmed the running sequences of *Run Lola Run*), the achievements of Berlin's post-production house, Koppfilm, in creating a significantly digitally manipulated film, has gone relatively unnoticed.

Effects such as digital zooms had to be applied to hide lamps and other objects that slipped into frame unintentionally and the speed of many shots had to be adjusted. Snow had to be created digitally to enhance the St Petersburg winter and the end shot over the River Niva was transformed into an ocean covered with rising fog clouds. Also, because the film was a single take with a single lighting set up, it had to be 're-lit' in post-production, so that rooms could be digitally darkened or lifted to reflect the painterly mood that Sokurov was seeking for each different space. It took more than six weeks of work to grade the colouring of *Russian Ark* and in total the film had more than 30,000 digital events compared to an average of 4000 on many feature films. Because the camera was continuously floating and moving without any edits, all this work had to be achieved to be invisible to the eye. In effect the images had to be manipulated frame



## A Imagem Manipulada

objectos que escapavam não intencionalmente para a imagem, e a velocidade de muitas cenas teve de ser ajustada. A neve teve de ser criada digitalmente para realçar o Inverno de S. Petersburgo, e a cena final sobre o rio Niva foi transformada num oceano coberto de uma névoa em formação. Para além disso, porque o filme era constituído por um único take, com um único esquema de luzes, teve de ser "re-iluminado" na pós-produção, para que as salas pudessem ser escurecidas ou iluminadas digitalmente, de modo a reflectir a intenção de pintura que Sokurov procurava para cada espaço. Levou mais de seis semanas de trabalho a equalizar a coloração de *Russian Ark* e, no total, o filme continha mais de 30000 ocorrências digitais, em comparação com uma média de 4000 na maioria das longas-metragens. Porque a câmara estava constantemente a flutuar e a mover-se sem que qualquer correcção pudesse ser feita, todo este trabalho teve de ser feito de modo a ser imperceptível ao olho humano. Na verdade, as imagens tiveram de ser manipuladas fotograma a fotograma, como um filme animado. *Russian Ark* é uma obra-prima, porque apesar das suas maravilhas tecnológicas, a tecnologia nunca se sobrepõe à arte e à visão de Sokurov na criação de um filme, onde os elementos principais do cinema (som, imagem e tempo) estão perfeitamente equilibrados.

Inevitavelmente, Cameron, Annaud e os outros "tecno-feiticeiros" continuarão a investigar, refinar e definir a criação de um cinema de entretenimento muito aperfeiçoado e com uma produção digital invisível, destinado ao mercado de massas. A trilogia *The Lord of the Rings*, em especial, definiu um novo recorde de sofisticação que outros tentarão superar. Mas continuará

## The Manipulated Image



by frame, like an animated film. *Russian Ark* is a masterpiece because despite its extraordinary technological marvels, the technology never overwhelms Sokurov's artistry and vision in creating a film where the principal elements of cinema (sound, image and time) are perfectly balanced.

Inevitably Cameron, Annaud and the other Hollywood techno-wizards will continue to research, refine and define the making of a highly polished and invisibly digitally produced entertainment cinema for the mass market, and the *Lord of the Rings* trilogy in particular has set a new level of sophistication for others to beat. But, it will still be left to the nomadic and itinerant artists to forage away at the digital perimeter fence. Hopefully some of this radical thinking will literally rub off on both the low no-budget fiction film, and the authored documentary essay. It is to be hoped that a Digital Cinema of the future can provide at least one terminal where the filmmakers feel confident and liberated enough to reject the often paralysing yoke of mainstream narrative and storytelling. Where, escaping the drizzle of the everyday they will re-align themselves more closely with the realm of the "animated painted image", which is where cinema came in a hundred years ago. This will certainly only happen within a very small bandit community, with a marginal and small audience for the work. But, it might hopefully achieve a range of more stimulating and radically digitally

## A Imagem Manipulada

### The Manipulated Image

a caber aos artistas itinerantes e nómadas a exploração dos limites digitais do cinema. Na melhor das hipóteses, parte deste pensamento radical irá literalmente contagiar quer os filmes de ficção de baixo e nenhum orçamento e o documentário-ensaio de autor. Espera-se que um "Cinema Digital" no futuro possa proporcionar pelo menos um terminal onde os criadores se sintam confiantes e livres o suficiente para rejeitarem o jugo, muitas vezes paralisante, da narrativa e contar de estórias mainstream. Onde, fugindo à morrinha do dia-a-dia, se irão realinhar mais de perto com o reino da "imagem pintada e animada", que é de onde o cinema veio há um século atrás. Isto só irá certamente acontecer no interior de uma comunidade muito pequena de bandidos, cujo trabalho será apenas visto por uma audiência pequena e marginal. Mas, talvez possa conseguir uma série estimulante e radical de filmes ficcionais manipulados digitalmente que, de modo refrescante, poderão aproximar-se mais do que Petit lembra sobre os escritos de Céline - "alucinações de realidade".

Keith Griffiths

In "POINT Issue 11" The Art & Design Research Journal 2001.  
Artigo revisto para posterior edição em *Convergence: the journal of research into new media technologies*. Vol 9, number 4, Winter 2003/4. Publicado pela University of Luton Press

#### Referências

Astruc, Alexandre (1948): *The birth of a new avant-garde: la caméra-stylo*, *L'Ecran Français* 144. Cameron

Thomson.

1 De facto <http://www.manovich.net/text/digital-cinema.html#fn0>.

manipulated fictive films, that refreshingly could at least be closer to what Petit recalls about the writings of Céline - 'hallucinations of reality'.

Keith Griffiths

In "POINT Issue 11" *The Art & Design Research Journal* 2001.  
Revised for *Convergence: the journal of research into new media technologies*. Vol 9, number 4, Winter 2003/4. Published by the University of Luton Press

#### References

Astruc, Alexandre (1948): *The birth of a new avant-garde: la caméra-stylo*, *L'Ecran Français* 144. Cameron. Thomson



Imagem de ARCHIMBOLD

## Entrevista a Keith Griffiths

### Keith Griffiths interview



*O Keith é um produtor. Como definiria o seu trabalho? Que tipo de decisões só a si lhe cabe tomar? Quais são os seus objectivos e motivações? Que princípios defende enquanto produtor e enquanto realizador?*

Nos últimos anos, verificamos que alguns produtores tendem cada vez mais a auto-definirem-se como "produtores criativos". O que não deixa de ser sedutor, uma vez que permite que os produtores chamem a si mais direitos no processo criativo da concepção de

filmes, distinguindo-se enquanto *auteurs*, o que na realidade não se aplica, e por isso tenho procurado cada vez mais distanciar-me disso mesmo. Na minha perspectiva cabe ao produtor, capacitar todo o processo e, por vezes, assumir o papel de "catalisador". Um aviso que dirijo aos realizadores: evitem os produtores que ficam em torno da câmara durante todo o dia; provavelmente querem ser realizadores. Eu realizei documentários durante muitos anos, mas cheguei à conclusão que o mundo podia passar sem mais um talento comum; por isso abandonei essa actividade, pelo menos até voltar a encontrar algo para dizer, processo no qual me queira envolver pessoalmente. O que motiva uma pessoa? Não sei, talvez um inexplicável impulso para explorar continuamente

BROTHERS QUAY



*You are a producer. How would you define your work? What kinds of choices are exclusively yours? What are your aims and motivations? Do you stand for something as a producer and as a director?*

Over the past few years there has been an increasing habit by some Producers to define themselves as Creative Producers. This was seductive, enabling Producers to lay a greater claim to the creative process of making films with distinctive *auteurs* than is the reality, so I have increasingly tried to distance myself from this. The job of a producer as I see it is as an "enabler" and sometimes as a "catalyst". A warning for filmmakers is to avoid the producer who stands by the camera all day; they probably want to be directors. I directed documentaries for many years, but decided that the world could do without another average talent, so I have given up this field of work - at least until I find again something I really want to make myself with something to say. What motivates one? I don't know - possibly some strange drive to continuously explore the perimeter fences of cinema, and work together with imaginative and creative talent whose work I admire.

*What do you intend by 'selling a film'?*

I think it is the producer's job to see the whole process of making a film right the way through - from

os limiares do cinema e o facto de trabalhar com talentos criativos e imaginativos que admiro.

*O que entende por "vender um filme"?*

Na minha opinião, o produtor deve considerar todo o processo de concepção de um filme de uma forma transversal, desde a sua planificação e desenvolvimento até à sua apresentação ao público. Isto significa, inevitavelmente, concentrarmo-nos no que estamos a fazer e, procurando tirar partido das oportunidades que vão surgindo, encontrar os meios adequados para dar forma ao processo imaginativo. Isso exige uma vigilância contínua e atenta de cada elemento da produção, distribuição, promoção, imprensa e marketing, assegurando que os verdadeiros profissionais, nas suas áreas específicas de actuação, conheçam realmente o animal com que estão a lidar, para que não se sintam tentados a conferir-lhe uma forma que na realidade não possui.

*Gosta de escolher os realizadores com quem trabalha, convida-os directamente? Quando um realizador o contacta, como é que o avalia? Estabelece algum tipo de relação, uma base de confiança, com os realizadores com quem trabalha, ou trata-se de um mero negócio?*

Eu não trabalho "a contrato", por isso escolho sempre os realizadores, escritores e artistas, cujo trabalho admiro e respeito, e com quem penso que consigo trabalhar. É um empreendimento pessoal bastante melindroso e não é possível apresentar um modelo que se aplique a todos os projectos. Os talentos criativos têm aspirações e necessidades diferentes, muito diferentes, e o meu trabalho é tentar corresponder ao modo como eles

## Entrevista a Keith Griffiths

### Keith Griffiths interview

development to reaching an audience. This inevitably means focusing clearly on what one is making and how one can exploit the rabbit holes that one can find, to bring imaginative work to the surface. This demands holding a watching brief over every element of production, distribution, promotion, press and marketing, and ensuring that the real experts in those particular fields understand the animal they will be handling and don't try to reshape it into something it is not.

*Do you like to choose the directors you work with by inviting them directly? When a director contacts you, how do you size him or her up? Do you establish some kind of relationship, a trust, with the directors you work with or is it more like a business?*

I don't work for "hire", so I always chose the directors, writers and artists whose work I admire and respect and who I think I can work together with. It is quite a complicated personal journey and one cannot establish a model for this that covers every project. Creative talents have different very different needs and aspirations and it is my job to try and be responsive to how they want to work. If one finds one is not compatible, like in a bad marriage, one should divorce. Life is too short. Trust is a critical issue - if that dissolves you can't maintain a working relationship. If producing were essentially a business I would have retired a long time ago.

*How would you advise a young director to communicate with a producer, particularly the inexperienced ones?*

Imagem de GILGAMES



## Entrevista a Keith Griffiths

### Keith Griffiths interview

querem trabalhar. Se uma pessoa considerar que não há compatibilidade, como num mau casamento, então deve divorciar-se. A vida é demasiado curta. A confiança é um ponto crítico: se se perde, não é possível manter uma relação de trabalho. Se a produção fosse, meramente, um negócio, ter-me-ia afastado há muito tempo.

**Que conselhos daria a um jovem realizador, especialmente a alguém inexperiente, para comunicar com o produtor?**

Aprender a ser honesto e a falar abertamente das suas paixões, visões e sobretudo dos seus medos.

**Envolve-se emocionalmente com os filmes que produz? A que distância acompanha os seus projectos, enquanto produtor? Quem confere o tom ao andamento de todo o projecto?**

É evidente que uma pessoa se envolve emocionalmente com os projectos que produz mas, por vezes, é melhor não o revelar demasiado, pois também é preciso ser muito pragmático durante todo o processo de concepção do filme. Só assim se fica capacitado a ajudar, se tal for necessário ou requerido. Há momentos em que é melhor deixar o realizador prosseguir com o seu trabalho e intervir, apenas, em situações críticas, quando se vê e se sente, que o nosso apoio será benéfico.

Imagem de STREET OF CROCODILES



**Existem algumas normas que os realizadores devam cumprir ou seguir? Que tipo de controlo tem ou pretende ter sobre eles? Na sua opinião, qual é o papel de um realizador quando o Keith é o seu produtor?**



Learn to be honest and talk openly about one's passions, visions and most of all one's fears.

**Do you get emotionally involved with the films you're producing? From how much distance do you follow your projects as a producer? Who sets the tone for the whole project?**

Of course one is emotionally involved with the projects one produces, but sometimes it is best not to reveal too much, because you also need to be very pragmatic throughout the making of a film as well. Only then can you help, if it is required and asked for. Sometimes it is better to let the filmmaker get on with their work and only intervene at the critical points where you can see and feel that your support might be valuable.

**Do you have any production standards that the directors have to fulfill or follow? What kind of control do you have or want to have on them? What do you think is the director's job when you're producing?**

The standards I expect are that the filmmakers don't betray their own talents, creativity and vision, and that they do not compromise this if at all possible, even under great pressure from external editorial or financier interventions. In some respects it the producer's role to try and protect the filmmaker from these occasionally

## Entrevista a Keith Griffiths

### Keith Griffiths interview

O que eu espero dos realizadores é que estejam à altura do seu talento, criatividade e visão, e, se possível, que nunca os comprometam, mesmo sob grandes pressões externas de carácter editorial ou financeiro. Nalguns aspectos, o papel do produtor é tentar proteger o realizador destas pressões, ocasionalmente destrutivas. Eu acredito que entre realizador e produtor existe uma espécie de pacto. Assim que o projecto é desenvolvido e ambas as partes concordam que têm em mãos um filme que querem fazer em conjunto, com um orçamento que ambos consideram ser suficiente para trabalhar, nessa altura cabe ao realizador fazer o filme, e não ao produtor.

#### *É uma pessoa organizada?*

É óbvio que ainda não vi o meu escritório. Não sou lá muito organizado, ou, melhor dizendo, não o suficiente, porque me distraio muito facilmente com o mundo.

*Existe algum tipo de preocupação política quando escolhe e desenvolve um projecto?*

Nos anos 70, eu estava muito envolvido com o formato de documentário político & comunitário, mas hoje em dia já não. O meu sentido político é conduzido por critérios "imaginativos e inovadores", o que quer que isso signifique para cada um de nós.

*Qual é a sua influência na forma e conteúdo de um filme?*

O conteúdo de um filme é da responsabilidade dos

Imagens de IN ABSENTIA



destructive pressures. I believe the filmmaker and producer make a form of pact. Once the project is developed and both sides agree that they have a film they want to make together and a budget that they both agree is possible to work with, then it is the director's job to make the film, not the producer.

#### *How organized are you?*

You clearly haven't seen my office. I'm not very organized, or not enough really as I'm too easily distracted by the world.

*Do you have any political criteria when choosing and developing a project?*

In the seventies I was very engaged by the community & political documentary form, but not any more. My politics are driven by the "imaginative and innovative", however one chooses to define that for oneself.

*How big is your influence on the shape and content of a film?*

The content of a film comes from the directors and writers. I only very rarely originate projects and then seek creative teams to make it. I have no idea how influential one is in shaping work, one only tries to give the filmmakers a supportive and objective eye that they can trust and engage with if they want to. But the form is in their hands.

*What kind of things you don't want to loose when producing a film?*

## Entrevista a Keith Griffiths

Keith Griffiths  
interview

realizadores e escritores. Eu, apenas muito raramente, dou origem a projectos e nessas alturas procuro equipas criativas que possam desenvolvê-los. Não sei dizer que tipo de influência se pode reflectir na forma do trabalho em curso, o produtor procura apenas dar aos realizadores um olhar objectivo e cooperante, no qual podem confiar e envolver-se, se assim o desejarem. Mas a forma está nas suas mãos.

**De que tipo de coisas não prescindem quando produzem um filme?**

Não prescindo da paixão do projecto e do deslumbramento de ser continuamente surpreendido e provocado quando vejo um filme novo. Adoraria não ter de começar a trabalhar tão cedo de manhã, e deixar de ver filmes excessivamente longos, porque tenho problemas de costas e quanto maior é o filme, mais irrequieto me torno numa sala de cinema.

**Deixa-se influenciar pelo trabalho de outros? É uma pessoa curiosa?**

Influenciado é um termo muito forte. Digamos que me sinto inspirado pelas obras de artistas visionários, passados e presentes. Se sou curioso? Por favor não me dêem mais livros.

**Considera que, no estado actual do mercado dos 'screen media', os filmes animados são apenas uma parte de um plano de merchandising pluripartido? E que a animação continuará a ser considerada apenas uma fase de produção e uma técnica**



Imagens de IN ABSENTIA



I don't want to lose the passion of the project and the shock of being continuously surprised and provoked when I see a new film. I would love to lose early morning starts and overlong films, because I have a bad back and the longer the film the more restless I become in the cinema.

**Do you let yourself be influenced by other's work? Are you a curious person?**

Influenced is a tough word. I'm certainly "inspired" by the work of visionary artists, past and present. Am I curious? Please don't give me any more books.

**Do you think that, in current screen media market, animated films are just one part of a multi-part merchandising plan? That animation will be taken only as a production phase and technique necessary to achieve a new (but still conventional) 'lus-based' motion picture? Not as a different kind of filmmaking as it still is today (and thus the Oscar for the best animation...)?**

I am not the best person to answer this question. The "market place" is always evolving in surprising ways, because I believe the audience is actually as curious as I am, and is always hungry for new "inspiration. One should never patronize the intelligence of the audience. At present we are seeing the rise of some very clever

## Entrevista a Keith Griffiths

### Keith Griffiths interview

*necessária para alcançar um novo (se bem que ainda convencional) tipo de filme 'calculus-based' -2 ? E não como um gênero distinto de cinema, tal como hoje os conhecemos (e daí o Oscar para melhor filme de animação...)?*

Eu não sou a pessoa ideal para responder a esta pergunta. O "mercado" evolui constantemente e de formas surpreendentes, e eu acredito que o público é, na realidade, tão curioso quanto eu, e sempre ávido por novas fontes de inspiração. Nunca se deve subestimar a inteligência do público. Actualmente, têm emergido alguns filmes de animação comerciais extremamente engenhosos e plenos de imaginação que chegam mesmo a desafiar os limites. Mas isto não impede que muitas outras obras "não comerciais", igualmente inovadoras e interessantes, surjam também; simplesmente demoram mais tempo a emergir e a serem vistas.

### *O que é o cinema?*

Não faço a mínima ideia. Felizmente as balizas estão em constante movimento! Nos últimos quatro anos, no Festival Internacional de Cinema de Roterdão, têm sido organizados alguns debates, sobre esta temática, verdadeiramente inspiradores e inovadores. A verdade é que o cinema continua a evoluir de um modo inesperado e a revolução digital (chamemos-lhe assim) está a provocar uma extraordinária revolução. Há algumas "tendências" cinematográficas que me têm entusiasmado particularmente, refiro-me aos denominados "países em vias de desenvolvimento", especialmente na Ásia e Extremo Oriente. O cinema que nos chega do Oriente é,



Imagem de OTESÁNEK



and imaginative commercial animated movies that are really pushing at boundaries. But this doesn't mean that below the surface lots of equally challenging and interesting "no budget" work isn't bubbling as well, it just takes longer to emerge and be seen.

### *What is cinema?*

No idea. Thank god the goal posts keep shifting. Over the past four years the International Film Festival of Rotterdam has held some really inspiring and challenging debates to focus on this issue. The fact is that cinema really does keep evolving in surprising ways and the digital revolution (in shorthand) is bringing about an extraordinary revolution at present. If I am excited about certain "trends" in filmmaking, it has to be that from the so called "developing countries", in particular Asia and the Far East. Here one constantly sees a cinema that is often breathtaking and vital, and makes much of the contemporary cinema of Europe and the USA appear stale, formulaic and market driven.

*In an essay you wrote, 'The Manipulated Image', you define animation as being one of the most despised genres of cinema. Why? Could you elaborate on that?*

Not really. It was just a provocation, which seems consistently to have been picked upon, so it must have worked. It is just that in many people's minds "animation=cartoons", and I wanted to alert the reader to the vast scope and history of imaginative and serious work that the "animation" world embraces, which is often dismissed or ignored completely.

## Entrevista a Keith Griffiths

Keith Griffiths  
interview



na maior parte dos casos, arrebatador e vital, e faz com que o cinema contemporâneo Europeu e Norte-americano nos pareça, muitas vezes, bafiento, estereotipado e comercial.

**No seu artigo 'The Manipulated Image' define a animação como um dos géneros mais desprezados do cinema. Quer comentar?**

Nem por isso. Isso foi uma mera provocação, que aparentemente deu que falar, e por isso resultou. Tem, fundamentalmente, a ver com o facto de, na cabeça de muitas pessoas, "animação=desenhos animados"; e eu queria alertar o leitor para o vasto espectro e o longo historial de obras sérias e extremamente imaginativas que o mundo da "animação" encerra, facto que é frequentemente rejeitado ou totalmente ignorado.

**A par de uma certa "promoção" da animação na indústria cinematográfica, na sua opinião, o que irá acontecer à animação experimental? Será que no futuro próximo ainda existirá enquanto uma área específica do cinema? Acha que continuarão a existir autores como Svankmajer e os irmãos Quay, considerados como "realizadores de animação" fora de série?**

Claro, mas devo frisar que nem os Quays nem Svankmajer se consideram "animadores". Eles são realizadores, que usam frequentemente a animação no seu trabalho. É por isso que eu sou uma fraude nesta conferência, porque eu não sou um produtor de "animação".



Imagem de OTESÁNEK



**Along with the somehow 'promotion' of animation into the main movie industry what do you think will happen to experimental animation? Will that still exist in the near future as a film area by itself? Do you think that there will be other authors like Svankmajer and the Quay brothers that will still be considered apart as 'animation filmmakers'?**

Of course, but one should remember that neither the Quays nor Svankmajer consider themselves "animators". They are filmmakers that often use animation within their work. This is why I am a fraud at this conference, as I am not an "animation" producer.

**What do you think will be the role of animation in the future?**

To open our eyes, as it always has, and play a critical place in the formulation of "new cinema".

**Do you plan to be a producer for long? Do you have any new projects as director?**

I will keep producing for a while, though the spaces to do the sort of work I am inspired by and to get it financed in the UK are shrinking. Might go into exile.

**P**ara si qual será o papel da animação no futuro?

Abriu-nos os olhos, como tem feito sempre, e desempenhar um papel crítico na formulação do "novo cinema".

**D**urante quanto tempo ainda pensa ser produtor? Tem novos projectos enquanto realizador?

Vou fazer produção durante mais algum tempo, embora as oportunidades de fazer o tipo de trabalho que me inspira e de obter financiamentos no Reino Unido sejam cada vez mais escassas. Talvez venha a exilar-me.

**T**em sonhos?

Claro, mas tenho vergonha de os partilhar consigo.  
Fevereiro 2004

N.T.

- 1- Media que disponibilizam informação através de um ecrã
- 2- Tipo de filme para o circuito comercial sem referência a marcas



## Entrevista a Keith Griffiths

### Keith Griffiths interview

Imagens de IN ABSENTIA

*Do you have dreams?*

Sure - but I'm too embarrassed to share them with you.

February 2004



Imagem de DRAMOLET

## Clare Kitson

Pouco depois de ter concluído a Licenciatura em Línguas Modernas, Clare começou a trabalhar em *part-time* como assistente de John Halas, na altura Presidente da ASIFA. Seduzida pelo cinema de animação, foi para os EUA, em 1970, para ocupar o lugar de programadora de animação no *Los Angeles County Museum of Art*.

Quando regressa ao Reino Unido, sucedem-se uma série de trabalhos freelancer na área de programação, seguidos de um cargo de gestão de vendas internacionais de filmes chineses de *kung fu*.

Em 1978, integrou o *British Film Institute*, sendo responsável pela programação do *National Film Theatre*, onde editou um catálogo de programação e organizou várias temporadas, grande parte delas versando as áreas da sua especialidade, o cinema de animação e o cinema de imagem real da Europa central e de leste.

Decorreram também grandes temporadas de cinema de animação britânico, norte-americano, russo e checo, e a sua programação de cinema de imagem real reflectiu o tumultuoso período da perestroika na ex-URSS e a dramática revelação de filmes e de realizadores até então censurados.

Em 1989, integra o *Channel 4*, assumindo o cargo de comissária para o cinema de animação. Comissionou várias curtas-metragens e séries de animação notáveis, entre as quais o vencedor do Oscar para melhor filme de animação *Bob's Birthday* e a sua série *Bob and Margaret, A Is for Autism, The Sound of Music, Food, Death and the Mother, Many*



Imagem de A IS FOR AUTISM



Not long after graduating in Modern Languages, Clare took a part-time job as assistant to John Halas in his capacity as President of ASIFA. Now hooked on animation, she went to the USA in 1970 as an animation programmer for the Los Angeles County Museum of Art.

Back in the UK a succession of free-lance programming jobs were followed by a post handling overseas sales of Chinese kung fu films.

In 1978 she joined the British Film Institute as a programmer at the National Film Theatre, where she edited the programme booklet and originated many seasons, most of which were in her specialist subjects of animation and the cinema of Central and Eastern Europe.

These included major UK, US, Russian and Czech animation seasons, and her live action programming covered the tumultuous period of perestroika in the USSR and the dramatic unveiling of banned films and film-makers.

In 1989 she moved to Channel 4 Television to take charge of animation commissioning. She commissioned various notable shorts and series, including the Oscar-winning *Bob's Birthday* and its series spin-off *Bob and Margaret, A Is for Autism, The Sound of Music, Food, Death and the Mother, Many Happy Returns, Pond Life, Crapston Villas, The Village,*

## Clare Kitson

*Happy Returns, Pond Life, Crapston Villas, The Village, Screen Play, Britannia, Home Road Movies* e muitos outros.

Contribuiu para a elaboração de dois programas de apoios, um, em colaboração com o BFI, para promoção de jovens talentos, o outro, em colaboração com o Arts Council, encorajando a inovação no cinema de animação.

Em 1999, foi galardoada com o Prémio Especial da ASIFA e foi-lhe atribuído o título de *Honorary Fellowship do Surrey Institute of Art & Design University College*.

Em 1999, após a conclusão do Mestrado, passou a trabalhar, em regime de freelancer, como tradutora de francês, alemão e russo para inglês, consultora em projectos relacionados com o cinema de animação e escritora.

O seu livro sobre a obra *Tale of Tales* será publicado este ano (2004).

Imagem de MANY HAPPY RETURNS



*Screen Play*, *Britannia*, *Home Road Movies* and very many others. She also instigated two schemes, one with the BFI to foster young talent, the other with the Arts Council to encourage innovation in animation.

In 1999 Clare was given the ASIFA Special Award and an Honorary Fellowship of the Surrey Institute of Art and Design University College.

Since 1999 she has acquired a Master's degree and worked free-lance: as a translator, from French, German and Russian into English; consultant on animation projects; and writer.

Her book on Yuri Norstein's *Tale of Tales* will be published in 2004.

Imagem de SOHO SQUARE



## Channel 4, uma experiência única ao nível da emissão televisiva

Em 1981, o panorama da televisão britânica era substancialmente diferente da sua actual configuração, com cinco canais terrestres e inúmeros canais por satélite e por cabo. Naquela altura havia três. A *BBC1* dirigia-se a públicos mais vastos (a maior aposta do mercado), a *ITV*, integrava a rede comercial destinada às massas populares, e a *BBC2* (um serviço público tal como o seu irmão mais velho) era marcada por uma imagem particularmente intelectual. O *Broadcasting Act* que teve lugar em 1981 veio alterar tudo isso ao criar as directivas para a introdução de um quarto canal.

Baseava-se num conceito, quanto a mim, único na altura: um serviço público, totalmente financiado pela publicidade; um emissor que não contava com pessoal de produção, estruturado como uma editora, encomendando programas ao sector de produção independente (bastante rara na altura); um emissor com um foro de competências muito específico baseado no novo *Act*, que procurava, não o incremento das audiências a todo o custo, mas sim cativar espectadores mais difíceis, pertencentes a minorias específicas, oferecendo-lhes o tipo de programação que não conseguiam ver em mais nenhum canal da televisão britânica.

O mecanismo de financiamento do novo canal era inteligente. As empresas *ITV* eram obrigadas a vender o tempo de antena do novo canal para seu

Imagem de BOB AND MARGARET SERIES



In 1981 the British television scene was vastly different from its current configuration with five terrestrial and countless satellite and cable channels. Then there were three. *BBC1* catered for large audiences (but the more refined end of the market), *ITV*, the commercial network, for mass popular audiences and *BBC2* (public service, like its senior sibling) had a rather intellectual image. The 1981 *Broadcasting Act* was to change all of that when it created the framework for a brand new, fourth channel.

The concept was, I believe, unique at that time - a public service broadcaster, financed entirely by advertising; a broadcaster with no production staff, structured like a publishing house to commission programmes from the independent production sector (which hardly existed in those days); a broadcaster with a very specific remit dictated by the new *Act*, which envisaged not the seeking of ever larger audiences but rather the wooing of light TV viewers by offering the type of programming they were unable to view elsewhere in British television.

The mechanism for funding the new channel was clever. The *ITV* companies were obliged to sell the new channel's air-time on its behalf and to pay to Channel 4 a flat rate payment to finance its running. This preserved Channel 4 executives from the temptations of

## Channel 4, uma experiência única ao nível da emissão televisiva

### Channel 4 - a unique broadcasting experiment

próprio benefício, e pagavam ao *Channel 4* uma pequena taxa para financiar o seu funcionamento. Isto afastava os executivos do *Channel 4* das tentações do comercialismo, mas no início, isso aborreceu bastante as empresas *ITV*, que previam uma perda massiva de vendas e de tempo de antena para o recém-criado canal.

O famoso foro de competências era, no mínimo, vago. O novo canal devia:

- \* "Assegurar que os programas garantissem uma proporção adequada de importância calculada para atrair os gostos e interesses geralmente não abrangidos pela *ITV*;

- \* Assegurar que parte dos programas fosse de natureza educativa;

- \* Fomentar a inovação e a experimentação ao nível da forma e conteúdo dos programas."

Jeremy Isaacs, um distinto profissional de TV, famoso pelo seu trabalho pioneiro ao nível do documentário na *Thames Television*, foi nomeado primeiro chefe executivo do canal, começando por eleger a sua equipa de trabalho, onde cada elemento seria responsável por uma área de programação específica. Os efeitos combinados de um sector de produção independente subdesenvolvido e de uma política deliberada de apelo a audiências minoritárias (incluindo os espectadores mais difíceis, que raramente viam televisão e minorias étnicas, entre outras) deram origem a uma colheita extraordinária de programas, nos primeiros tempos, desde a primeira temporada de sempre de cinema popular indiano até ao *Mini-pops*, em que as crianças mais pequenas se vestiam como adultos e actuavam de um modo sedutor, algo que agora, com a maior

commercialism but it at first angered the *ITV* companies who anticipated a massive loss on air-time sales for the fledgling channel.

The famous 'remit' was vague to say the least. The new channel had:

- \* 'to ensure that the programmes contain a suitable proportion of matter calculated to appeal to tastes and interests not generally catered for by *ITV*.

- \* to ensure that a suitable proportion of the programmes are of an educational nature

- \* to encourage innovation and experiment in the form and content of the programmes.'

Jeremy Isaacs, a distinguished TV professional, famous for his pioneering documentary work at *Thames Television*, was appointed the channel's first chief executive and he proceeded to appoint his commissioning staff, each of whom was to be responsible for one area of programming. The combined effects of an undeveloped independent production sector and a deliberate policy of appealing to minority audiences (and these were defined both as simply 'light' viewers who did not frequently watch television at all, as well as ethnic and other minorities in the population) produced an extraordinary crop of programmes in the early days, ranging from the first-ever season of popular Indian cinema to *Mini-pops*, in which small children were dressed as adults and made to perform in a seductive way which now, with our greater awareness of paedophilia, would certainly not get through the net. Production values were minimal as were audiences, hence one of the channel's many nick-names 'Channel 4%', Others, predictably, were 'Channel Bore' and 'Channel Snore', thanks to a raft of

Imagem de BOB AND MARGARET SERIES



## **Channel 4, uma experiência única ao nível da emissão televisiva**

**Channel 4 - a unique broadcasting experiment**

consciência da questão da pedofilia, não seria certamente exibido. Os valores de produção e os números de audiências eram mínimos, o que levou à criação de inúmeras alcunhas do canal, como "Canal 4%". Outras, previsivelmente, eram *Channel Bore* (Canal Seca) e *Channel Snore* (Canal Sorna), graças a uma série de documentários sérios, de interesse apenas para minorias, e a um número, na altura único, de programas com participação de espectadores - e também *Channel Swore* (Canal Palavrão), porque tinha uma abordagem invulgarmente relaxada da programação juvenil.

Pouco depois, as coisas começaram a melhorar. Os espectadores, englobando uma grande proporção de minorias étnicas, homossexuais e lésbicas e jovens, tiveram a percepção de que o canal era uma voz única dirigida a eles. Tornaram-se espectadores fiéis. Cedo se descobriu que as audiências do canal, restritas como eram, eram extremamente valiosas para os publicitários, dado que eram predominantemente jovens e do sexo masculino, e que os números totais eram uma percentagem muito pequena da totalidade do público espectador, o que se demonstrou ser uma forma barata de alcançar segmentos isolados do mercado.

O canal era um sucesso para os publicitários - e para os espectadores específicos que se pretendia atingir.

Em 1989, entrei para o *Channel 4*, ocupando o cargo de comissária do departamento de animação, o que justifica o facto de doravante este artigo se concentrar apenas nesse quase desconhecido sector da programação televisiva. Em alguns aspectos, porém, a animação para adultos (da minha responsabilidade)

Imagem de BOB AND MARGARET SERIES



earnest, minority-interest documentaries and a then-unique number of viewer participation programmes - as well as 'Channel Swore', since it took an unusually unbuttoned approach to youth programming.

Things soon began to change for the better. The viewers, comprising a large proportion of ethnic minorities, gays and lesbians and young people, perceived in the channel a unique voice addressing them. They became loyal viewers. It soon turned out that the channel's audiences, small as they were, were exceedingly valuable to advertisers, given that they were predominantly young and male, and that as their overall numbers were a very low percentage of the entire viewing public this was seen as a cheap way of reaching a targeted market. The channel was a success with advertisers - and with the specific viewers it wanted.

In 1989 I joined Channel 4 as Commissioning Editor for Animation, which will explain why this article will from here on concentrate on that little-known area of TV programming. In some ways, however, animation for adults - for that was my brief - was typical of the kind of programming which I found flourishing at the channel when I arrived. It certainly fitted in with the remit, for it was only a minority of viewers who were interested in it. No other TV channel was doing any work in the area. It was a genre buzzing with innovation in both form and

## Channel 4, uma experiência única ao nível da emissão televisiva

Channel 4 - a unique broadcasting experiment

traduzia o género de programação que florescia neste canal de televisão quando ali cheguei. Enquadrava-se perfeitamente no seu foro de competências, uma vez que só uma minoria de espectadores se mostrava interessada nesse género. Nenhum outro canal televisivo se estava a desenvolver trabalho nessa área. Era um género que evidenciava inovações tanto na forma como no conteúdo. E começara a contribuir para, sob a égide do meu antecessor, Paul Madden, o prestígio do canal, através de vários prémios atribuídos em festivais, entre os quais um Oscar. Naquela altura de euforia e de generosidade, a animação parecia ter dentro do canal um estatuto idêntico aos das outras áreas mais populares, embora eu sempre tenha sentido pena dos programadores, cujo trabalho era, afinal de contas, conseguir o mais elevado índice de audiências com o material que lhes era disponibilizado pelos editores. O meu departamento, que na altura se dedicava inteiramente a curtas-metragens de autor, nunca teve de apresentar balanços!

Alguns meses antes da minha chegada, tinha acontecido algo muito significativo - a chegada de um novo chefe executivo, Michael Grade, um jovem membro de uma famosa família do mundo do espectáculo (Lew Grade e Bernard Delfont eram tios dele), tão diferente do cerebral Jeremy Isaacs como a água do vinho. No entanto, tal como Jeremy Isaacs tinha sido o homem certo na altura certa, cedo se tornou evidente que o canal agora precisava de toda a coragem e inteligência política que pudesse demonstrar. Em 1990 foi aprovado um novo *Broadcasting Act*, no qual se estipulava que o canal teria que vender a sua própria publicidade. De um momento para o outro, o nosso salário estava relacionado com as audiências de um modo muito mais directo. Será

content. And it was already, under the aegis of my predecessor, Paul Madden, earning the channel massive prestige in the form of festival prizes - including, already, one Oscar. At that time of euphoria and largesse animation seemed to have equal status within the channel as the more popular areas, though I did always feel sympathetic towards the schedulers whose job was, after all, to get the highest possible ratings with the material delivered to them by the commissioning editors. My animation, restricted at that time almost entirely to one-off auteur shorts, never delivered ratings!

A couple of months before my own arrival a far more significant event had occurred - the arrival of a new chief executive, Michael Grade, scion of a famous show business family (Lew Grade and Bernard Delfont were his uncles) and as different from the cerebral Jeremy Isaacs as chalk from cheese. Yet just as Jeremy Isaacs had been the right man at the right time, it soon became apparent that the channel now needed all the chutzpah and political nous it could muster. In 1990 a new Broadcasting Act was enacted, whereby the channel was to sell its own advertising. Suddenly our income was linked to ratings in a far more direct manner. Would the commissioning body be put under pressure to deliver more popular programmes? To make matters worse, the Conservative government was at that time strapped for cash and certain members were determined that the channel was ripe for privatisation. Had that happened, the descent down-market would have been headlong. Michael had to spend an enormous proportion of the early part of his tenure courting MPs in a bid (successful, as it turned out) to preserve the channel's independence.

I, quite frankly, feared the worst for my little

Imagem de: ANGRY GEORGE IRONS



## Channel 4, uma experiência única ao nível da emissão televisiva

Channel 4 -  
a unique  
broadcasting experiment

que o corpo de agência iria ser posto sob pressão para entregar programas mais populares? Para piorar o estado de coisas, o governo conservador estava na altura com os cofres vazios, e alguns membros tinham a certeza que o canal estava maduro para a privatização. Se isso tivesse acontecido, ter-se-ia assistido a uma descida a pique do mercado. Michael teve que passar grande parte do seu período inicial de posse de funções a cortejar deputados numa tentativa (bem sucedida, como se veio depois a constatar) de preservar a independência do canal.

Eu, muito honestamente, temi o pior pelo meu pequeno feudo. Na batalha pelas audiências, a animação, com os seus elevados custos e pequenas audiências, era a primeira a abater. Mas esta não era a abordagem de Michael. Ele deu, de facto, instruções ao departamento de programação para fazer uma programação agressiva, e deu poderes ao seu departamento de compras/aquisições para adquirir as séries norte-americanas de maior audiência, mesmo a preços massivamente inflacionados. Mas o departamento de programação manteve-se distante do processo de agência. Os chefes de departamento e os editores deviam continuar a fazer encomendas de acordo com o foro de competências, sem ceder a considerações comerciais. O fruto deste processo era depois entregue aos programadores para que o tratassem da melhor forma que pudessem.

Claro que o nosso foro de competências era suficientemente vago para dar espaço a uma reinterpretação pelo chefe executivo e pelo corpo de agência, e é completamente verdade que a franqueza sexual,

Imagem de DEATH AND THE MOTHER



freedom. In the battle for ratings, animation - with its high costs and limited audiences - was sure to get lost. But this was not Michael's approach. He did indeed instruct the scheduling department to schedule aggressively, and he empowered his acquisitions department to acquire the highest rating US series, even at massively inflated prices. But the scheduling department was still kept well away from the commissioning process. Department controllers and commissioning editors were still to commission according to the remit, with no commercial considerations. The fruit of this process was then handed to the schedulers for them to do with it as best they could.

Of course, our remit was vague enough to invite some reinterpretation by the chief executive and commissioning body alike and it is absolutely true that sexual frankness, always a Channel 4 speciality, did reach new heights in that period. There was always a majority of truly innovative remit programming, but this did not stop the tabloid press from constant accusations of 'dumbing down' and from branding Michael the 'pornographer in chief'.

Unexpectedly, animation found its biggest champion in Michael, the so-called pornographer. I don't think he actually liked it all that much, but he was shrewd enough to see that it was an ideal area to hold

## Channel 4, uma experiência única ao nível da emissão televisiva

desde sempre uma especialidade do *Channel 4*, alcançou novos máximos naquele período. Houve sempre uma maioria de programas verdadeiramente inovadores, que se enquadravam no foro de competências, mas isso não impediu que imprensa sensacionalista fizesse constantemente acusações de estupidificação e catalogasse Michael como o "chefe dos pornógrafos".

Channel 4 -a unique broadcasting experiment

Inesperadamente, a animação encontrou o seu maior campeão em Michael, o denominado pornógrafo. Não me parece que ele gostasse assim tanto daquilo, mas era suficientemente perspicaz para ver que aquela era uma área ideal a manter para ter como contrargumento a todos os que nos acusavam de não cumprir o foro de competências. As audiências da animação eram baixas, mas o seu prestígio era enorme. (Da última vez que contámos, a animação do *Channel 4* tinha ganho 2 Óscares e 8 nomeações, dois *Cartoon d'Or* e 9 nomeações, um *Cartoon d'Or* especial pela nossa contribuição para a animação europeia, dois *Prix Jeunesse*, 14 *Grands Prix* nos maiores festivais de todo o mundo e inúmeros outros prémios britânicos e internacionais.)

Era também uma das poucas áreas de actividade que se mantinha fiel à política inicial do *Channel 4*, isto é, ser conduzido por realizadores, porque é mais provável que eles, e não eu, tenham ideias originais, e é também mais provável que eles façam um bom filme sobre um tema que os toque, do que sobre algo que é imposto pela emissora. Possivelmente, eu mantive esta política durante mais tempo que os meus colegas, porque, ao contrário deles, eu não vinha de um contexto de produção, e não seria, literalmente, capaz de ter uma participação mais próxima no processo de produção. Eu

up in response to those accusing us of abandoning the remit. Animation's ratings were low but its prestige was enormous. (Last time we counted, Channel 4 animation had won two Oscars plus 8 nominations, two *Cartoon d'Or* plus 9 nominations, one special *Cartoon d'Or* for our contribution to European animation, two *Prix Jeunesse*, 14 *Grands Prix* at major festivals around the world and countless other British and international awards.)

It was also one of the few areas of activity to stick to the original C4 policy, ie to be led by film-makers, because they are more likely to have original ideas than I am and they are more likely to make a good film on a subject close to their heart than on one imposed by the broadcaster. I possibly stuck with this policy longer than my colleagues did because I, unlike most of them, did not come from a production background and would literally not have been capable of closer participation in the production process. I was however quite good at judging, as an audience might, whether a particular project was communicating with me, whether it was relevant to me and whether it was interesting and innovative.

Imagem de HIS COMEDY



My department was also dedicated to the development of the animation community in the UK and we started up two schemes, one in association with the Museum of the Moving Image (part of the British Film Institute) and the other in association with the Arts Council of England, which were designed, respectively, to give young animators their first chance as director, and to encourage

era, no entanto, muito boa a avaliar, como representante do público, se um determinado projecto estava a comunicar comigo, se era relevante para mim, e se era interessante e inovador.

O meu departamento também se dedicava ao desenvolvimento da comunidade da animação no Reino Unido e demos início a dois programas, um em associação com o *Museum of the Moving Image* (parte do *British Film Institute*) e o outro em associação com o *Arts Council of England*, que foram concebidos, respectivamente, para dar aos jovens animadores a sua primeira oportunidade de realização, e para encorajar a inovação e a experimentação. Estes cumpriram o seu propósito de um modo exemplar e continuam fortes passados dez anos.

Durante alguns anos, eu tive liberdade para fazer o meu trabalho, com pouca interferência dos meus superiores. A animação era tão distinta em termos de orçamento e prazos de produção que teria sido difícil fazê-la andar ao ritmo do resto da programação. Parecia que estava a fazer o seu trabalho vis-à-vis com o foro de competências, e apesar de um elevado custo por minuto, o meu orçamento geral era minúsculo. Foi nestes moldes que me permitiram trilhar o meu bastante marginal caminho.

Porém, o *Channel 4*, como qualquer outro grande canal de televisão do mundo, é um negócio. E não só é um negócio, como precisa sobreviver num terreno, onde antes não havia literalmente nenhum concorrente, mas agora há muitos. Foi provavelmente um elogio, quando a *BBC2* abandonou a sua programação

## **Channel 4, uma experiência única ao nível da emissão televisiva**

### **Channel 4 -a unique broadcasting experiment**



innovation and experimentation. These have served their purpose in an exemplary manner and are both still going strong ten years later.

For some years I was allowed to 'do my thing' with little input from my superiors. Animation was so different in its budgeting and its production schedules that it would have been hard to bring into line with the rest of the programming. It seemed to be doing its job vis-à-vis the remit and despite a high per-minute cost my overall budget was tiny. So I was allowed to plough my rather marginal furrow.

But Channel 4, like every other major television channel in the world, is a business. Not only is it a business, but it needs to survive on a terrain in which, having once had literally no competitors, there are now many. It was probably a compliment when *BBC2* abandoned its rather safe, up-market, highbrow programming to invade *C4*'s rather wilder, more youthful and certainly more innovative territory, and it was probably inevitable that the first cable channels, with their emphasis on sport, would make inroads into our young, male audience. The subsequent advent of Channel 5 (the fifth terrestrial channel) increased the competition for that very audience. Now the rules of survival are different and I am convinced that *C4*, had it persisted in its old ways, would have gone to the wall.

Imagem de LOVES ME... LOVES ME NOT



## Channel 4, uma experiência única ao nível da emissão televisiva

### Channel 4 -a unique broadcasting experiment

segura, superior, de topo do mercado, para invadir o território bastante selvagem, mais jovem e certamente mais inovador do Channel 4, e foi, provavelmente, inevitável que os primeiros canais de cabo, com a sua ênfase no desporto, irrompessem pela nossa audiência jovem e masculina. O posterior aparecimento do Channel 5 (o quinto canal terrestre) aumentou a competição por aquela audiência específica. Agora as regras de sobrevivência são diferentes, e estou convencida que se o Channel 4 tivesse persistido nos seus moldes antigos, teria ido à vida.

A pressão em pouco tempo se adensou e colocou a minha área (e todas as outras) sob uma rédea mais curta de vigilância. A situação da animação não foi beneficiada por mais dois decretos parlamentares, em 1990 e 1996, que, com a melhor das intenções, explicaram o nosso foro de competências com grande pormenor. Temendo que o canal abandonasse as suas audiências minoritárias e os seus ideais mais elevados na corrida pelas audiências, o governo especificou com pormenor, quais as minorias que tinham necessidade de serem servidas e qual o número mínimo de horas de programação educacional e de eventos actuais - o que em termos gerais foi uma boa ideia, mas deixou de parte áreas de programação como a animação, que tinham beneficiado da formulação original, mais vaga.

Em Julho de 1997 chegou ao canal o actual chefe executivo, Michael Jackson. Este Michael tem merecido insultos ainda mais gritantes que o seu antecessor, uma vez que enfrenta um mercado em baixa. No entanto, é preciso ter em conta que Michael Jackson foi, quando ainda era (muito) jovem, um dos líderes do

Pressure soon built up to bring my area (and all others) into a more closely supervised fold. The situation for animation was not helped by two further acts of parliament, in 1990 and 1996 which, for the best possible of motives, spelled out our remit in greater detail. Worried that the channel might desert its minority audiences and its loftier ideals in the ratings race, the government had detailed which minorities needed to be served and a minimum number of hours of educational and current events programming - which was by and large a good idea but it left out in the cold areas of programming like animation which had benefited from the original, vaguer formulation.

In July 1997 the channel's current chief executive, Michael Jackson, arrived on the scene. This Michael has been abused even more vociferously for going down-market than was his predecessor. Yet, bear in mind that Michael Jackson as a (very) young man had been a leading member of the pressure group agitating for the creation of Channel 4. He espoused the channel's ethos absolutely and was at a later period, irritatingly, in large part responsible for the make-over at BBC2 which made it such a strong competitor on Channel 4's terrain.

Yet this man has seen the writing on the wall and has been forced to compete with a plethora of other channels on their own terms. The channel is now run more like traditional stations, with commissioning editors being far more proactive in the soliciting and even in the production of programmes (though, conversely, legislation has now compelled the other terrestrial channels to commission a proportion of their programming from the

Imagem de SILENCE



## Channel 4, uma experiência única ao nível da emissão televisiva

Channel 4 - a unique broadcasting experiment



grupo de pressão e agitação para a criação do *Channel 4*. Ele abraçou completamente os estatutos do canal e foi num período posterior, irritantemente, em grande parte responsável pelas mudanças no canal *BBC2*, que o tornaram num forte concorrente no terreno do *Channel 4*.

Porém, este homem viu as previsões de fracasso, e viu-se forçado a competir com uma abundância de outros canais, e nos termos deles. O canal é agora gerido mais como as estações tradicionais, onde os editores de agência são muito mais pró-ativos na solicitação e produção de programas (embora, inversamente, a legislação obrigue agora os outros canais terrestres a encomendar uma fatia da sua programação ao sector de produção independente - por isso a influência não é unívoca). A faixa etária de audiência dos 16 aos 34, que antes se ligava naturalmente ao *Channel 4*, agora tem uma abundância de escolha e o *Channel 4*, como outros canais, corteja-os incansavelmente - alguns dirão que à custa de todos os outros sectores da população. Os espectadores são tratados como consumidores e a organização do canal é muito mais pragmática e comercial - mas perdendo assim automaticamente as pequenas bolsas de excentricidade e originalidade. O *Channel 4* tem agora também um novo canal de subscrição (de exibição de filmes), que tem sido gerido de modo exemplar e tem muito sucesso, e tem outros em preparação, entre os quais um canal de corridas (e de apostas).

Imagem de SILENCE



independent production sector - so the influence is not one-way). The 16-34 year-old audience, previously turning naturally to Channel 4, now have an abundance of choice and Channel 4, like the other channels, courts them tirelessly - some would say at the expense of all other sections of the population. Viewers are treated as consumers and the organisation of the channel is far more streamlined and business-like - but thus automatically losing some little pockets of eccentricity and originality. Channel 4 now has in addition one new subscription channel (showing films) which has been managed in exemplary fashion and is highly successful, and it has others in the pipeline, including a racing (and betting) channel.

I cannot criticise the current management for its policies, for I see no alternative. Where I do have a quibble is with its rhetoric, its claim to be able to attract large mass audiences with programming which is totally faithful to the remit. Of course remit programming can attract large audiences but only in very particular and rare cases. The series *Queer as Folk* was quintessentially remit programming - the first-ever mainstream TV soap devoted to Manchester's gay community, not flinching from the sexual reality of the

## Channel 4, uma experiência única ao nível da emissão televisiva

Channel 4 - a unique broadcasting experiment

Eu não posso criticar a actual gerência pelas suas políticas, porque não vejo outra alternativa. Tenho apenas uma pequena crítica à sua retórica, à sua pretensão de ser capaz de atrair as audiências das grandes massas com programação completamente fiel ao foro de competências. É evidente que programação fiel ao foro de competências pode atrair grandes audiências, mas apenas em casos muito particulares e raros. A série *Queer as Folk* era um exemplo perfeito de programação fiel ao foro de competências - a primeira telenovela mainstream de sempre, dedicada à comunidade homossexual de Manchester, que não se desviava da realidade sexual das relações. Tinha uma escrita belíssima e recebeu inúmeros prémios de prestígio. Também atraiu uma grande audiência fora do seu cerne de espectadores homossexuais. Programação exemplar fiel ao foro de competências, sim senhor - mas nunca teria conseguido grandes audiências, se não tivesse atraído o seu vasto público com sexo explícito e controvérsia massiva. Do mesmo modo, *South Park*, que para mim também é programação fiel ao foro de competências, animação (ainda um meio minoritário) e brilhantemente escrita, ataca os preconceitos de pequenas cidades. Mas não foi isso que prendeu os espectadores, como todos sabemos. Foi a linguagem madura, o uso controverso de personagens jovens e o facto disso ser atraente para os jovens. Era um canal "obrigatório" - mesmo os pudicos que diziam odiá-lo eram espectadores ávidos e contribuíam para as audiências. Não consigo imaginar nenhum tipo de programação, que esteja a cumprir fielmente o foro de competências, e que não tenha qualquer componente de sexo ou outra controvérsia incluída, que atraia mega-audiências, como estas.

relationships. It was magnificently written and took countless prestigious prizes. It also attracted a large audience outside its core, gay viewership. Quintessential remit programming, yes - but it would never have got high ratings if it hadn't originally hooked its large audiences with explicit sex and massive controversy. Likewise *South Park*, which is for me also genuine remit programming, being animation (still a minority medium) and being brilliantly written, attacking small-town prejudice. But that's not what hooked the viewers, as we all know. It was the ripe language, controversial use of juvenile characters and attractiveness to youngsters. It was 'must-see' TV - even the pruders who claimed to hate it were avid viewers, contributing to the ratings. I cannot think of any programming which is fulfilling a genuine remit function and has no sex or other controversy attached which attracts mega-ratings like these.

The 'golden age' of Channel 4, during which the remit was god and there was no commercial imperative, could not have lasted. Towards the end of my time at the channel I came to feel that the generous funding of 'difficult' shorts which were hard to schedule and achieved low ratings was a sort of miracle. I was glad we had been able to take advantage of it while it was on offer. Now I have mixed feelings. We encouraged a generation of animators to leave art school hoping to earn a living from a genre for which Channel 4 was the only customer - which was obviously a very fragile and dangerous situation for them. Perhaps it would have been more helpful for the film-makers to be pressured to produce product relating to the market. In my own defence, I saw very clearly (even before *The Simpsons*!) that animation had a rosy commercial future in comedy series and I tried

Imagem de 3 WAYS TO GO



## Channel 4, uma experiência única ao nível da emissão televisiva

### Channel 4 - a unique broadcasting experiment

A era dourada do *Channel 4*, durante a qual o foro de competências era lei e não havia outro imperativo comercial, não poderia ter durado. Já no final da minha passagem pelo canal, eu comecei a sentir que os generosos financiamentos de curtas "díficeis", cuja inclusão na programação era complicada e tinham pequenas audiências, eram uma espécie de milagre. Eu sentia-me satisfeita por termos tirado proveito disso enquanto esteve disponível. Agora tenho sentimentos confusos. Nós encorajamos uma geração de animadores a saírem das escolas de artes com a esperança de que poderiam ganhar a vida com um género do qual o *Channel 4* era apenas cliente - o que se tornava uma situação obviamente muito frágil e perigosa para eles. Talvez tivesse sido mais benéfico para os criadores de filmes se tivessem sido pressionados a produzir produtos relacionados com o mercado. Em minha própria defesa, eu vi claramente (ainda antes dos *Simpsons!*) que a animação tinha um futuro comercial cor-de-rosa nas séries de comédia e tentei desesperadamente alargar o nosso alcance. Mas isso é outro assunto.

Vendo bem as coisas, é também provável que a "era dourada" tenha acabado. O *Channel 4* teve um efeito benéfico enorme sobre os outros canais e sobre o sector de produção independente. Graças à sua evolução, acima descrita, está agora a florescer. Os criadores de programas, entre os quais animadores, estão a adaptar-se às novas realidades. As nossas audiências minoritárias também não estão a sofrer muito: alguns deles são agora, em grande parte graças ao *Channel 4*, poucas vezes vistos como minorias e



Imagens de CRAPSTON VILLAS SERIES 1



desperately to extend our range. But that's another story.

All in all it is probably as well that the 'golden age' is gone. Channel 4 has had an enormously beneficial effect on the other channels and on the independent production sector. Thanks to its evolution described above it is now flourishing. Programme-makers, including animators, are coming to terms with the new realities. Our minority audiences are not suffering too much either: some of them are now, thanks in large part to Channel 4, barely thought of as minorities, and are catered for on all major channels; others can often find what they want in the plethora of new cable and

**Channel 4, uma  
experiência única ao nível  
da emissão televisiva**

Channel 4 -a unique  
broadcasting experiment

são servidos em todos os canais principais; outros podem, com frequência, encontrar o que querem na abundância de novos canais por cabo e de satélite, que podem fornecer programação de muito baixo custo a pequeníssimos grupos de interesse específicos. A tecnologia ainda tem um longo caminho a percorrer até que a animação possa ser introduzida nesta categoria de baixo orçamento, mas isso irá acontecer. Nessa altura, as coisas estarão finalmente equilibradas...

Clare Kitson, 2000, in Hrvatski Filmski ljetopis

Imagens de HOME ROAD MOVIES



satellite channels which can deliver admittedly very low-budget programming to very tiny special interest groups. Technology has a long way to go before animation can be brought into this low-budget category but it will happen. Then the playing-field will really be level...

Clare Kitson, 2000, in Hrvatski Filmski ljetopis

## Apresentação de Clare Kitson



### Clare Kitson lecture

Clare Kitson foi responsável pelo departamento de animação no *Channel 4* Television entre 1989 e 1999. Assumiu esse cargo durante o período dourado da animação britânica, o qual se prolongaria até finais dos anos 90. Clare Kitson baseará a sua apresentação no papel e contribuições do *Channel 4* ao longo desta era dourada, começando por expor os factores políticos e económicos que tão propícios foram para a animação no *Channel 4* em 1981, quando foi criado. Lançará também um olhar retrospectivo sobre as progressivas alterações destes factores até

Clare Kitson was commissioning editor for animation at Channel 4 Television from 1989 to 1999. She arrived in the job during a golden age of British animation, which was to continue into the late 1990s. Clare will talk about Channel 4's role in this golden age, starting with the political and economic factors that were so propitious to the Channel's animation in 1981 when C4 was created and tracing the gradual changes in these factors up to the late 1990s. She will also deal with the problems facing any television channel when scheduling animation and the various policies she adopted in an attempt to overcome these, including scheduling strategies. She will talk about the specific kinds of animation she tended to commission and the special schemes, launched during her period at Channel 4 and continuing into the present day, which are designed to foster innovation in animation and help develop a new generation of animators. Channel 4 closed its animation department about three years ago. Clare will talk about the reasons for this and suggest one or two lessons to be learned from the Channel 4 animation story.

March 2004



## Apresentação de Clare Kitson

Clare Kitson  
lecture

ao final dos anos 90. A sua intervenção passará igualmente por uma reflexão sobre os problemas que qualquer canal televisivo enfrenta quando procura integrar na sua programação o cinema de animação e sobre as várias políticas que adoptou na tentativa de ultrapassar estas dificuldades, entre as quais estratégias organizativas e de calendarização. Falará sobre o tipo de animação que optou agenciar e dos esquemas específicos, adoptados durante a sua estadia no *Channel 4* e que se mantiveram até à actualidade, especialmente concebidos para promover a inovação na animação e contribuir para o surgimento de uma nova geração de animadores. O *Channel 4* encerrou o seu departamento de animação há cerca de três anos. Clare discutirá as razões que conduziram a este fecho, apontando algumas das conclusões que se podem retirar da história da animação no *Channel 4*.

Imagem de COWBOYS



Março 2004

## Entrevista a Clare Kitson

### Clare Kitson interview



*Esta não é a primeira vez que é convidada para falar fora do Reino Unido sobre o seu trabalho enquanto comissária no 'Channel 4' Television, o que significa que, para algumas pessoas em todo o mundo, o trabalho que ali desenvolveu marcou uma diferença. Para além disso, é impossível não relacionar o desenvolvimento do 'Channel 4' com o crescimento da animação no Reino Unido durante os anos 80 e 90. Nessa altura, a Clare e o seu antecessor, Paul Madden, que agenciou alguns dos maiores sucessos do canal (entre os quais 'Creature Comforts' de Nick Park), com o apoio das equipas, formaram um grupo de excelência que ainda hoje se destaca como um exemplo a seguir. Entre os prémios atribuídos durante anos à animação do 'Channel 4', contam-se dois Óscares (e várias nomeações), dois vencedores do 'Cartoon d'Or', três 'British Academy Awards', dois 'Prix Jeunesse', catorze 'British Animation Awards'... a lista é interminável. O próprio 'Channel 4' recebeu um 'Cartoon d'Or' especial, pela sua contribuição para a animação europeia.*

**Na sua opinião, quais foram os benefícios para a animação no Reino Unido das encomendas feitas pelo 'Channel 4' naquela altura?**

Naquela altura, alguns estúdios ganharam nome, em parte, devido às encomendas do Channel 4. Talvez tenhamos ajudado a criar um ambiente no qual a inovação era encorajada. Tendo por isso contribuído para reforçar a moral. Contribuíu também para propagar, a

*This is not the first time you're invited to speak outside United Kingdom about your work as Commissioning Editor at Channel 4 Television, which means that, for some people around the world, your efforts there have made a difference. Furthermore, it's impossible not to link Channel 4 development with the growth of animation in the United Kingdom during the 80's and 90's. At that time, you and your predecessor Paul Madden, who commissioned some of the Channel's greatest successes (including Nick Park's Creature Comforts), together with a team, have created a pool of excellence that still stands out as an example. The awards to Channel 4's animation over the years include two Oscars (plus several more nominations), two Cartoon d'Or, three British Academy Awards, two Prix Jeunesse, fourteen British Animation Awards... the list goes on and on. Channel 4 itself was awarded a special Cartoon d'Or for its contribution to European animation.*

**In what way do you believe UK animation has taken benefit from the commissions made by Channel 4 at that time?**

Some individual studios made a name for themselves at that time, partly due to Channel 4 commissions. Perhaps we helped to create an environment where innovation was encouraged. Certainly at the time it

Imagem de FOOD



## Entrevista a Clare Kitson

Clare Kitson  
interview

nível internacional, a boa reputação do cinema de animação no Reino Unido. Mas, para ser franca, não sei até que ponto resistiram (até hoje) estes resultados positivos. Acredito que actualmente haja mais estudantes a inscreverem-se em cursos de animação, comparativamente ao período anterior ao "efeito Channel 4" - mas não sei se todos eles encontram o tipo de trabalho que procuram quando terminam a licenciatura.

*Sabemos que procurava incentivar a inovação na animação por instrução do 'Channel 4'. Que razões levaram, inicialmente, este canal a decidir a incluir filmes de animação na sua programação?*

Penso que a principal razão foi porque o primeiro chefe executivo do Channel 4, Jeremy Isaacs, gostava de cinema de animação. Assim como Paul Madden, a quem foi pedido, inicialmente, que se encarregasse da animação, embora, na minha opinião, essa função não fizesse parte do trabalho para o qual tinha sido contratado (isto é, julgo eu, documentários de baixo orçamento). Também porque se encontrava consignado pelos requisitos gerais estabelecidos pelo *Broadcasting Act* do Channel 4: a) inovação e b) fornecer material e "sustento" a públicos não abrangidos pelos principais canais comerciais.

*Quais eram as políticas do Channel 4 relativas aos modos de afectação do orçamento? Eram muito diferentes das aplicadas por outras empresas de televisão da altura?*

Não sei se entendi muito bem a questão! Se me pergunta:

helped raise morale generally. It also helped create a good international reputation for UK animation. But I really don't know to what extent these good effects have lasted into the present day. I believe more students now apply to animation courses than was the norm before the "Channel 4 effect" - but I don't know if they all find the kind of work they are looking for when they graduate.

*We know that you were looking to foster innovation in animation due to the Channel's mandate. What made the Channel chose to schedule animation films in the first place?*

I think the main reason was that the Channel's first Chief Executive, Jeremy Isaacs, liked animation. So, also, did Paul Madden, who was asked to look after the animation initially, even though it was not. I believe, part of the job he was originally hired to do (which was, I think, low-budget documentary). It also fitted into the overall requirement laid down by the Broadcasting Act for the Channel: a) innovation and b) furnishing material and catering for audiences absent from the main commercial channels.

*What were the Channel policies regarding ways of affecting the budget? Were they much different from those applied by other television broadcasting companies at the time?*

I'm not sure I understand this question. Does it just mean 'What was the Channel's budgeting policy for animation'? I can't really comment on budget levels before I arrived, though in the very early days the Channel did get

Imagem de FOOD



## Entrevista a Clare Kitson

Clare Kitson  
interview

"Qual era a política orçamental do *Channel 4* para a animação?", sinceramente, eu não possuo conhecimentos para fazer comentários sobre os níveis de orçamento antes de eu ter chegado, embora no início o *Channel 4* se tenha envolvido em algumas grandes produções (até mesmo dois filmes). Durante o período em que estive no *Channel 4*, o orçamento manteve-se mais ou menos estável. Era o suficiente para gastar uma média elevada por minuto em curtas inovadoras e de elevada qualidade, mas não o suficiente para investir em séries (nem filmes).

**C**ontactava directamente os realizadores, ou usava outras estratégias para atrair e encorajar a sua participação?

Como, inicialmente, era a única fonte de financiamento televisivo para animação de autor (e depois, quando a *BBC* chegou a esta área, eram apenas duas fontes), a necessidade de contactar os criadores não chegava a manifestar-se! Eram eles que me contactavam. Sempre tive boas relações com várias escolas onde se ensinava animação, por isso, os recém-licenciados sempre estiveram bem informados sobre fontes de financiamento. Para além disso, o *Channel 4* podia organizar, periodicamente, uma viagem de todo o corpo de agência às mais distantes regiões do Reino Unido para se encontrar lá com os realizadores. E sempre que me pediam para ir dar palestras a qualquer lado, eu ia, estivesse muito ou pouco ocupada. Era a política da empresa para os editores de encomendas que definia que devíamos sair e encontrarmo-nos com os realizadores, sempre que possível.

Imagem de FOOD



Involved in some fairly large productions (even two feature films). Over the period when I was at the Channel, the budget remained roughly stable. It was sufficient to spend a high per-minute rate on high-quality, innovative shorts, but not enough to invest sufficiently in series (nor in features).

**W**ere you contacting the filmmakers directly or did you use other kind of strategies to attract and encourage entries?

As, initially, the only source of TV funding for auteur animation (and then, when the *BBC* came into the area, one of only two sources), there wasn't very much need to contact filmmakers! They contacted me. I always had a good relationship with several of the schools teaching animation, so new graduates were always well-informed about funding sources. In addition, *Channel 4* would arrange for the whole commissioning body from time to time to travel to some of the furthest regions of the UK to meet filmmakers there. And, whenever asked to go and speak anywhere I would always go, no matter how busy I was. It was company policy for the commissioning editors to get out and about and meet filmmakers as frequently as possible.

**D**id you have any main practical criteria to decide if a project was interesting enough? What did you consider innovative?

**Baseava-se nalgum tipo de critérios práticos para decidir se um projecto era suficientemente interessante? O que é que considerava inovador?**

Eu definia inovador no seu sentido tradicional: algo invulgar, original, novo. A inovação era crucial, porque caracterizava o trabalho do Channel 4. Mas também a comunicação, uma vez que nos estávamos a dirigir a uma vasta audiência televisiva, e não a um pequeno grupo de intelectuais ou artistas.

**Qual era a sua influência na forma e conteúdo dos filmes que encomendava?**

A minha influência era mínima. Eu não vinha de um contexto de produção (tinha sido programadora no *National Film Theatre*) e nunca tive a ambição de ser realizadora. Assim que escolhia um projecto, deixava o realizador mais ou menos à vontade para continuar. O meu único envolvimento era ver o trabalho em progresso e fazer comentários, do ponto de vista de uma espectadora, onde por acaso não entendia alguma coisa ou em que ponto perdia a atenção (ou se ele/ela estava a fazer algo completamente diferente daquilo que me tinha prometido!). Tinha também muita preocupação em evitar que um realizador fizesse um filme maior do que combinado. Em parte, por causa de questões orçamentais, mas também porque, geralmente, a sua estimativa inicial da duração apropriada de um filme está correcta. Eles depois têm tendência a apaixonarem-se por determinadas cenas e a querer aumentá-las!

**Deparou-se com alguns principais obstáculos internos,**

## Entrevista a Clare Kitson

Clare Kitson  
interview

I defined innovative in its traditional sense, something unusual, original, new. Innovation was crucial, as it featured in the Channel's remit. But so was communication, given that we were addressing a broad TV audience, not a small group of intellectuals or artists.

**How important was your influence on its shape and content when commissioning a film?**

My influence was minimal. I did not come from a production background (I had been a programmer at the National Film Theatre) and I have never had any ambition to be a filmmaker. Having chosen a project I would more or less allow a filmmaker to get on with it. My only involvement was to look at work in progress and to comment, from a viewer's point of view, as to where I perhaps could not understand something, or where I lost my concentration. (Or if he/she was doing something totally different from what I'd been promised!) I would also be very anxious to prevent filmmakers making their film longer than agreed. Partly because of the budget implications but partly also because usually their initial estimate of the appropriate length is correct. They then tend to fall in love with certain scenes and want to extend them!

**Were there any internal main obstacles to scheduling this specific kind of animation, i.e. experimental and sometimes very challenging for the common viewer?**

I hope that only a small proportion of our films was very challenging for the common viewer. I preferred

Imagem de SECRET JOY (OF FALLING ANGELS)



## Entrevista a Clare Kitson

### Clare Kitson interview



*no que toca à inserção na programação do 'Channel 4' deste tipo específico de animação, experimental e algumas vezes demasiado elaborado para o espectador comum?*

Eu espero que apenas uma pequena parte dos nossos filmes tenha sido demasiado elaborada para o espectador comum. Eu preferia trabalhos multi-estratificados, que tinham, talvez, para aqueles que fossem perspicazes o suficiente para o detectarem, um significado profundo e complexo, mas que também tinham algo que qualquer um podia entender, por exemplo, uma narrativa forte ou uma atracção visual.

No entanto, é verdade que o departamento de programação achava que os nossos filmes eram elaborados, uma vez que, geralmente, só os passavam a altas horas da noite. O facto de que a maioria dos filmes eram curtas, obviamente não ajudava à sua inserção na programação.

**S**éries de animação são geralmente relacionadas com o consumo infantil. O que é que a levou a começar a encomendar séries de animação para adultos? E porquê?

O meu trabalho sempre foi fornecer adultos (a animação para adultos era um dos géneros ausentes dos outros canais e por isso estava incluído no nosso foro de competências), com a excepção de especiais familiares de meia hora (que, na altura, também não constavam da programação dos outros canais). Para além disso, nunca percebi porque é que a animação no Reino Unido sempre foi considerada algo exclusivo para crianças.

Imagem de SECRET JOY (OF FALLING ANGELS)



multi-layered works which did, perhaps, have a deep and complex significance for those perceptive enough to grasp it, but which also had something everyone could grasp: e.g. a strong narrative or a visual attraction. However, it is true that the scheduling department obviously thought our films were challenging, as they usually relegated them to the late evening. The fact that the majority of the films were shorts obviously didn't help the scheduling.

*Animation series are usually related to children's consumption. What made you start commissioning adult animation series? Why?*

My job was always to cater for adults (adult animation was one of the genres absent from other channels and therefore required by our remit), with the exception of family half-hour specials (which, at that time, were also absent from other channels' schedules). Also, I had never understood why animation in the UK was always considered to be exclusively for children. After all, the Warners' shorts of the 40s and 50s were designed for adults. And the Americans had also made series which - whether or not designed exclusively for adults - had an enormous adult following.

*What, in the future, do you think will be the place of independent animation in broadcasting television?*

## Entrevista a Clare Kitson

Clare Kitson  
interview

Afinal de contas, as curtas da *Warner* dos anos 40 e 50 foram concebidas para adultos. E os norte-americanos também tinham feito séries, que, criadas ou não exclusivamente para adultos, tinham uma enorme audiência adulta.

*Na sua opinião, qual será, no futuro, o lugar da animação independente na televisão?*

Não posso falar pelo resto do mundo. No Reino Unido, o *Channel 4* era muito importante no apoio ao sector independente. Quando o *Channel 4* foi criado, todas as outras empresas de televisão produziam internamente os seus próprios programas. Agora, graças à influência do *Channel 4*, todos são obrigados a encomendar uma certa quantidade da sua programação a companhias de produção independentes.

Quanto ao lugar da animação experimental, bem, a *BBC* produz algum trabalho muito interessante, mas não encomendam curtas. No entanto, eles usam design e técnicas muito inovadores nos seus trabalhos de maior duração.

A *S4C* (País de Gales) tem feito, até à data, alguns trabalhos interessantes na área das curtas de animação. O espírito impulsionador por detrás disto, Chris Grace, acabou de os deixar. Espero que os seus sucessores mantenham o bom trabalho.

Não me parece que a animação experimental, especialmente no formato de curta-metragem, vá alguma vez chegar a um grande número de espectadores. Por isso irá apenas prosperar em televisões onde prevaleçam outras preocupações que não as audiências. Nestes dias de dura competição, esta situação é rara. Foi o

Imagens de SILENCE



I can't speak for the rest of the world. In the UK, *Channel 4* was very important in nurturing the independent sector. When the *Channel* was created all other TV companies produced their own programmes in-house. Now, thanks to the *Channel 4* influence, all are obliged to commission a certain proportion of their programming from independent production companies.

As to the place of experimental animation: well, the *BBC* produces some very interesting work, but they do not commission shorts. They do, however, use innovative design and techniques in their longer-form work.

*S4C* (Wales) has until now done some interesting work in shorter form animation. The moving spirit behind this, Chris Grace, has just left. I hope his successors will keep up the good work.

I don't think experimental animation, especially in the short film format, will ever reach very large numbers of viewers. So it will only thrive in TV where concerns other than ratings prevail. In these days of stiff competition, this situation is rare. It was national prestige that impelled *S4C* to put money into animation. Possibly there are other countries/regions where the need for prestige may in the future outweigh ratings.

*Where will animators in general find their more interesting opportunities?*

It depends on the definition of "interesting". I see the current expansion of animated features as interesting in certain ways and I also see a (very slow) increase in activity in adult animated TV series. Children's series continue to flourish. These genres, where they are of good quality, can be very interesting to teams working on them.

## Entrevista a Clare Kitson

### Clare Kitson interview

prestígio nacional que impeliu a S4C a investir na animação. Com sorte, existem outros países/regiões onde a necessidade de prestígio venha no futuro a ser mais importante do que as audiências.

*Onde é que os animadores em geral irão encontrar as oportunidades mais interessantes?*

Depende do que se entende por "interessante". Eu considero a actual expansão dos filmes animados interessante, em certos aspectos, e vejo também um aumento (muito lento) da actividade nas séries animadas de TV para adultos. Séries para crianças continuam a florescer. Estes géneros, se forem de boa qualidade, podem ser muito interessantes para as equipas que trabalhem com eles.

Mas se os animadores se concentrarem nas áreas onde estão disponíveis orçamentos relativamente elevados para financiar alguma inovação ao nível da animação, tenho a sensação que, nos dias que correm, isso se verificará apenas ao nível dos anúncios publicitários, vídeos de música e talvez na resolução de alguns problemas/obstáculos que surjam na realização de filmes em imagem real.

Claro que alguns trabalhos muito interessantes de pequeno orçamento são feitos, e continuarão a ser feitos, graças aos vários corpos culturais e mecénicos que existem, em maior ou menor quantidade, por todo o mundo ocidental.

*É de opinião que continuará a haver uma distinção entre cinema de animação e cinema de imagem real?*

Imagens de SILENCE



But if animators are looking for areas where relatively high budgets are available to finance innovation, I feel this will probably be restricted to commercials, music videos and perhaps problem-solving in live action features for the time being.

Of course, some very interesting low-budget work is done, and will always be done, thanks to various cultural, grant-giving bodies that exist to a greater or lesser extent in most parts of the Western world.

*Do you think animation will persist being apart from "live action" films?*

It has to continue to exist, given the high proportion of animation for children. I also think animation is too important to commercials to disappear completely. However, I do think that more and more animators will be finding work in the live action sector.

*What/Where do you think experimental animation is now?*

I'm perhaps not the best person to ask about this as I don't visit as many international festivals as I used to. I've been very impressed by some of the Korean animation I've seen, much of it by students. Of course, experimental animation continues to thrive in the UK. When Channel 4 closed its animation department it did

## Entrevista a Clare Kitson

### Clare Kitson interview

Tem que continuar a existir, dada a elevada proporção de cinema de animação que é dirigido a crianças. Por outro lado a animação serve bastante bem os propósitos dos anúncios comerciais, pelo que não desaparecerá por completo. Porém, prevejo que cada vez mais animadores encontrarão trabalho no sector do cinema de imagem real.

**O** que é e onde está agora, na sua opinião, a animação experimental?

Eu não serei provavelmente a melhor pessoa a quem perguntar isto, porque já não visito tantos festivais internacionais, como fazia antes. Fiquei muito impressionada com alguma animação coreana que vi, muita dela feita por estudantes. É claro que a animação experimental continua a florescer no Reino Unido. Quando o Channel 4 encerrou o seu departamento de animação, não parou com os seus apoios a três programas de incentivo a jovens e à inovação. Um deles, o *Animate!*, foi concebido para fomentar a experimentação de todas as espécies, e outro, o *Mesh*, para fomentar as novas tecnologias.

**Como** avalia o seu papel na animação? Aqueles tempos foram interessantes para si?

Eu penso que o meu papel só foi importante na medida em que tive a oportunidade de aproveitar as condições favoráveis da época, e fui suficientemente flexível para fazer alterações políticas consoante as alterações das condições. Penso também que ao conferir aos autores a liberdade de trabalhar sem a minha intervenção, se conseguiu obter o melhor deles próprios. Se eu tivesse

not stop its support of three schemes which encourage young people and innovation. One of these, *Animate!*, is designed to encourage experimentation of all kinds, another, *Mesh*, to encourage new technologies.

*How do you estimate your own role in Animation? How interesting were those times for you?*

I think my role was important only to the extent that I was able to take advantage of the favorable conditions of the time, and I was flexible enough to be able to change policy according to changing conditions. I also think my "hands-off" attitude was a good way to get the best out of animators. Perhaps if I'd been a bit more aggressive I could have persuaded my bosses to put more money into the areas I wanted to invest in. Or perhaps that could have been counter-productive!

Imagem de THE VILLAGE



## Entrevista a Clare Kitson

### Clare Kitson interview



sido um pouco mais agressiva, talvez tivesse conseguido convencer os meus patrões a investirem um pouco mais nas áreas da minha preferência. Ou talvez isso tivesse sido contra-produtivo!

Com a excepção dos últimos dois anos, quando senti que o meu orçamento estava a ser estrangulado e que eu estava a ser muito mais vigiada (facto que sucedia com toda a equipa de agencição), foram tempos maravilhosos. Fazer parte da equipa do *Channel 4* durante o período da sua (relativa) juventude, quando a moral era ainda extraordinariamente elevada, as receitas publicitárias voavam para os nossos cofres e todos se encontravam extremamente relaxados, foi um grande privilégio. Do mesmo modo, fazer parte da comunidade de animação britânica quando a moral estava elevada, também foi hilariante. Muito honestamente, não havia ali muita gente a fazer fortuna, mas conseguiram sobreviver e, julgo eu, divertiram-se imenso ao longo desse percurso.

Imagem de THE VILLAGE



Março de 2004

March 2004

With the exception of the last couple of years, when I felt my budgets were being squeezed and I was being supervised more closely than previously (this was the case for the whole of the commissioning body) it was a wonderful time. Being part of the Channel 4 team during the period of its (relative) youth, when morale was extremely high, advertising revenue was flowing into our coffers and everyone was very relaxed, was a great privilege. Likewise, being part of the British animation community when morale was high was also exhilarating. Quite honestly, there were not many people in that community who made a lot of money out of it, but they managed to survive and, I think, had a lot of fun in the process.

Imagem de MANY HAPPY RETURNS

# Peter Dougherty

## Consultor criativo

# Peter Dougherty

## Creative consultant



**Telepiu +**, Itália - Renovação da marca e design para o canal desportivo italiano.

**Nickelodeon**, EUA - Produzi uma série de logótipos para a **Nicktoons**.

**CMT (Country Music Television)**, EUA - Aconselhei o presidente e o director geral sobre estratégias de marca e dei várias sugestões para campanhas de programação ao nível da transmissão directa ou em diferido.

### **Vice-Presidente e Director criativo da MTV Europe**

Até Setembro de 2001, fui director criativo da **MTV Europe**. Em 1995, tornei-me vice-presidente sénior e membro da equipa sénior de gestão. Esta posição incluía as funções de gestão de marca, gestão do departamento de promoções de programação para transmissão directa e aconselhamento do Presidente em todos os assuntos criativos.

Em 1997, a **MTV Europe** "regionalizou" o seu emissor pan-europeu, dando origem a vários canais locais com uma especificidade própria. Nos últimos anos fui responsável pelas contratações, treino e orientação destes departamentos criativos locais em Munique, Londres, Milão, Estocolmo e Paris. Mais recentemente lançamos a **MTV Polónia**, Espanha e Holanda.



**Telepiu +**, Italy - Re-brand & design for Italian sports channel.

**Nickelodeon U.S.**- Produced a series of brand idents for **Nicktoons**.

**CMT (Country Music Television) U.S.** - Advised President and MD on brand strategies and provided various on & off-air campaign suggestions.

### **Senior Vice President & Creative Director - MTV Europe**

Up until September 2001 I was **MTV Europe's** Creative Director. In 1995 I became a Senior Vice President and a member of the Senior Management team. This role encompassed brand management, managing the On-Air Promotions Department and advising the President on all creative issues.

In 1997, **MTV Europe** "regionalised" its pan-European feed into many unique local channels. For the past few years I have been responsible for hiring, training and guiding these local creative departments in Munich, London, Milan, Stockholm and Paris. More recently we launched **MTV Poland**, Spain and Holland.

Acompanhei, dirigi e supervisionei cada departamento, certificando-me de que mantinham os valores centrais da marca, e ao mesmo tempo adoptavam os gostos e culturas locais.

Trabalhei de perto com o departamento pan-europeu de patrocínios e com todos os departamentos locais de marketing. Reuni regularmente com cada um dos chefes de produção para discutir formatos, cenários e apresentadores de programas.

Durante estes 10 anos, a minha experiência e empenho no desenvolvimento da marca contribuiu para que a *MTV* criasse uma marca jovem forte, que se expandiu por dezenas de territórios únicos por toda a Europa.

Porque a *MTV* é, essencialmente, uma marca norte-americana, tive a oportunidade de trabalhar de perto com os EUA e com a sede em Nova Iorque, o que me permitiu ter uma perspectiva única de ambos os mercados.

#### **Director criativo - MTV Europe**

Constituí a equipa europeia de promoções de programação para transmissão directa em 1990.

Contratei e treinei produtores e designers de França, Itália, Alemanha, Escandinávia, Reino Unido, etc.

Liderei campanhas pan-europeias de promoções e marketing (transmissão directa ou em diferido).

Recrutei animadores e realizadores de imagem real de toda a Europa.

## **Peter Dougherty** **Consultor criativo**

### **Peter Dougherty** **Creative consultant**

I monitored, directed and supervised each department ensuring they maintain the brand's core values while adopting local cultures and tastes.

I worked very closely with the pan-European Sponsorship Department and all local Marketing Departments. I regularly meet with each Head of Production to discuss show formats, sets, and presenters.

During those 10 years, my creative experience and commitment to brand development have helped MTV to create a strong youth brand across dozens of unique territories throughout Europe.

Because MTV is essentially an American brand I have worked very closely with the US and our NY headquarters, giving me a unique perspective on both markets.

#### **Creative director - MTV Europe**

Established the European On-Air promotions team in 1990.

Hired and trained producers and designers from France, Italy, Germany, Scandinavia, UK etc.

Pioneered pan-European promotions and marketing campaigns (on and off-air).

Commissioned animators/live action directors from across Europe.

Launched VH1 UK in 1994

Managed an annual budget of over 2 million Pounds Sterling.



**Peter Dougherty**  
Consultor criativo

**Peter Dougherty**  
Creative consultant

Lancei o canal *VH1 UK* em 1994  
Gerí um orçamento anual de mais de 2 milhões de libras esterlinas.

**Director de Produção - MTV Networks**  
Responsável pela produção diária de spots promocionais, entre os quais pequenos filmes e animações.

Gerí uma equipa de 15 produtores e designers.

Em 1987 desenvolvi e lancei o *Yo! MTV Raps*, o programa de maior audiência da *MTV* durante anos.

**Produtor - MTV Networks**  
Entrei para a *MTV*, em Nova Iorque, em 1983, como Assistente de Produção.  
Em 1985, tornei-me produtor e escrevi, produzi e dirigi campanhas promocionais.

**Prémios**  
18 *Promax/BDA* de Ouro, 7 de Prata, 4 de Bronze, 1 *Clio*, 1 *D&AD* Prata, 1º Lugar no Festival de Animação de Hiroshima, 4 *NY Film & TV* de Ouro, Festival de Animação da Holanda, *World Animation Festival* - Melhor Genérico.



**Supervising producer - MTV Networks**  
Responsible for the day-to-day production of promotional spots including short films and animations.

Managed team of 15 producers and designers. Developed and launched *Yo! MTV Raps* in 1987, *MTV*'s highest rated show for years.

**Producer - MTV Networks**  
First employed at *MTV* in New York in 1983 as a Production Assistant.  
By 1985, became a Producer, writing, producing and directing promotional campaigns.

**Awards**  
18 *Promax/BDA* Gold, 7 Silver, 4 Bronze, 1 *Clio*, 1 *D&AD* Silver, 1st Place Hiroshima Animation Festival, 4 *NY Film & TV* Gold, Holland Animation Festival — Best Leader, World Animation Festival — Best Title Sequence.

Imagem do genérico de MTV



we've changed.  
go to [mtv.tv](http://mtv.tv) - click here.

## Entrevista a Peter Dougherty

### Peter Dougherty Interview

**O** Peter entrou para a 'MTV' em Nova Iorque em 1983 como assistente de produção. Na altura a 'MTV' tinha apenas um ano de idade e só havia TV cabo nos subúrbios. Por volta de 1985, tornou-se produtor: escrevia, produzia e realizava campanhas promocionais. O departamento de produção era responsável pelo preenchimento dos espaços entre os video-clips com promoções, painéis de programação e campanhas sociais. Penso que foi nesses anos que se definiu o carácter único de emissão da 'MTV'. Em que medida foram interessantes para si esses tempos?

Foram os mais interessantes de todos, foi o meu início. Quando eu entrei, havia 7 pessoas no departamento, todos escreviam e produziam anúncios. Nós fazíamos encomendas a realizadores independentes em vez de contratar consultores "profissionais de televisão". Não havia regras que se comparem às da actualidade.

Imagem do genérico de MTV



**Como começou a experimentação gráfica do logótipo da 'MTV'?**

O primeiro director criativo, Fred Seibert, encomendou a produção do logótipo à Manhattan Design. O uso de tinta spray para acrescentar o "TV" foi algo muito revolucionário para a altura. O próprio "M", também, porque era uma moldura que poderia ser preenchida de vários modos.

**Quem definia, na altura, os standards gráficos da 'MTV'?**



**You were first employed at MTV in New York in 1983 as a Production Assistant. At that time MTV was a one year old and cable was only in the suburbs. By 1985, you became Producer: writing, producing and directing promotional campaigns. The production department was responsible for filling the gaps between music videos with promotions, programming panels, and social campaigns. I believe that those were the times where the MTV unique broadcasting character was established. How interesting were those times for you?**

Those time were most interesting, it was my foundation. When I joined there were 7 people in the department, everyone was writing & producing adverts. We were commissioning independent filmmakers and designers rather than hiring 'professional television' consultants. There were no rules compared to now.

**How did the graphical experimentation with the MTV logo started?**

The first Creative Director Fred Seibert commissioned Manhattan Design to produce the logo. The use of spray paint to add the TV was very revolutionary at the time. The M itself because a frame which could be filled in various ways.

## Entrevista a Peter Dougherty

### Peter Dougherty Interview

Para além do Fred estavam a Marcy Brafman, a minha primeira patroa e Nancy Palindino, a primeira designer gráfica da MTV.

**Havia algum animador na equipa na altura? Quem era responsável pelas animações do logótipo?**

Não tínhamos animadores internos. Eram várias empresas... a Colossal de São Francisco, a Broadcast Arts de Nova Iorque, Olive Jar de Boston...

**De 1990 até Setembro de 2001, foi Director Criativo da 'MTV Europe' e reuniu o departamento europeu de promoções de programação para transmissão directa. Mais tarde, já como produtor supervisor da 'MTV Networks, foi responsável pela produção de spots promocionais, entre os quais curtas-metragens de ficção e animação. Como era a sua vida diária de trabalho na altura?**

Eu tinha sido produtor supervisor na MTV US no final dos anos 80. Quando vim para Londres tornei-me director criativo. Ambos os períodos foram excelentes e movimentados. O meu maior desafio na Europa foi criar uma equipa de criadores pan-europeia.

Achei fundamental ter uma equipa assim, que me ajudasse a compreender as várias culturas a quem nos dirigíamos. Eu geria esta equipa (que cresceu para os 25 elementos) e lidava com freelancers.

**Esteve directamente envolvido com a realização e produção desses filmes e vídeos promocionais?**

**Who was setting up the MTV graphic standards then?**

Along with Fred there was Marcy Brafman, my first boss and well as Nancy Palindino the first MTV graphic designer.

**Did you have any animators at the team, at that time? Who was doing those logo animations?**

No 'in-house' animators. Various companies... Colossal in San Francisco, Broadcast Arts in New York, Olive Jar in Boston...

**From 1990 up until September 2001, you were Creative Director for MTV Europe and you joined the European On-Air promotions department. Later, already as Supervising Producer for MTV Networks, you were in charge for the production of promotional spots including short films and animations. How was your work day-to-day life at that time?**

I was Supervising Producer at MTV US in the late '80s. Once I came to London I was Creative Director. Both periods were great and very busy. My biggest challenge in Europe was to build a team of pan-European creatives.

I felt it crucial to have such a team so they could help me understand the various cultures were speaking to. I was managing this team (which grew to 25) plus dealing with freelancers.

Imagem do genérico de MTV



Sim, quer fossem produzidos internamente, quer por vendedores externos. Eu próprio realizei alguns.

**O** que motivou as estratégias gráficas experimentais da 'MTV'? Escolheu a sua equipa? Como?

Fomos desde sempre uma "TV não normal", esforçamo-nos para sermos diferentes de tudo o resto. Eu procurei uma equipa que tivesse talentos únicos. Alguns escreviam guiões engraçados, outros mais negros e profundos. Alguns tinham um passado no grafismo, enquanto que outros tinham experiência de realização de filmes em imagem real. Eu quase contratei uma pessoa que tinha acabado de sair da universidade. Eles tinham ideias frescas e não estavam ainda manchados pela experiência em canais mais regimentados.

**Quais eram as políticas da 'MTV' relativas aos modos de afectação do orçamento? Era suficiente?**

O orçamento era muito pequeno, se o compararmos com uma emissora de TV. Só fazíamos 10 logótipos por ano, mas produzíamos centenas de anúncios promocionais em imagem real, a maior parte das quais eram vídeos editados com gráficos/efeitos acrescentados.

**Eram muito diferentes dos que eram aplicados por outras empresas emissoras de TV da altura?**

## Entrevista a Peter Dougherty

### Peter Dougherty Interview



**Were you directly involved with the direction and production of those films and promotion videos?**

Yes, whether produced in-house or by outside vendors. I directed quit a few myself.

**What motivated MTV's experimental graphic strategies? Did you choose your team? How?**

We were always "not normal TV" we strove to be different to anything else out there. I looked for a team that had unique talents. Some wrote funny scripts, others darker and insightful. Some had graphics background, while others had experience with live action filmmaking. I mostly hired someone who recently graduated from university. They had fresh ideas and were not tainted by experience at more regimented channels.

**What were the MTV policies regarding ways of affecting the budget? How big was it?**

The budget was very small compared to broadcast TV. We only made 10 idents a year, but we produced 100's of live action promotions, most were editing videos with graphics/effects added.

Imagem do genérico de MTV



## Entrevista a Peter Dougherty

### Peter Dougherty Interview

Claro, no início, mas por exemplo a BBC2 copiou o estilo do logótipo da MTV no início dos anos 90.

*Durante esses 10 anos, a sua experiência criativa e empenho promoveu o desenvolvimento e ajudou a 'MTV' a estabelecer uma marca jovem e forte por toda a Europa. Para consegui-lo, fez encomendas a animadores e a realizadores de imagem real de toda a Europa. Em que medida pensa que a animação europeia beneficiou das encomendas feitas pela 'MTV' na altura?*

Demos liberdade a muitos realizadores. Não lhes foi dado um guião restrito que deviam seguir, como qualquer outro trabalho comercial. Isso deu-lhes a possibilidade de explorar o seu próprio estilo e ainda ganhar algum dinheiro.

*Contactava os realizadores directamente ou recorria a outras estratégias para atrair e encorajar a sua participação?*

A maior parte das vezes contactava-os directamente. Mas todos os anos, tínhamos um concurso centrado no tema "pro-social" (comércio justo, preconceitos, dependências, etc.).

*Baseava-se nalgum tipo de critérios práticos para decidir se um projecto era suficientemente interessante? O que considerava inovador?*

Muitas vezes dependia do que já tínhamos. Nunca encomendei um logótipo ou curta-metragem que se

Imagem do genérico de MTV



*Were they much different from those applied by other television broadcasting companies at the time?*

Certainly at the beginning, but for example BBC2 copied MTV's ident style in the early '90s

*During those 10 years, your creative experience and commitment has fostered development helping MTV to ascertain a strong youth brand throughout Europe. In order to do that you commissioned from animators and live action directors from across Europe. In what way do you believe European animation has taken benefit from the commissions made by MTV at that time?*

We gave many directors freedom. They were not given a strict storyboard to follow like any other commercial work. This gave them the ability to explore their own style and still make a bit of money.

*Were you contacting the filmmakers directly or did you use other kind of strategies to attract and encourage entries?*

Mostly I would contact them directly. But every year we had a competition focused on a 'pro-social' subject (Fair-trade, Prejudice, Dependence etc)

*Did you have any main practical criteria to decide if a project was interesting enough? What did you consider innovative?*

It often depended on what we had already. I never

parecesse ou fosse semelhante a algo que já tivéssemos. Dependia também da especificidade e destinatários do projecto.

**Qual a importância da sua influência na forma e conteúdo dos filmes que encomendava?**

Isso variava. Algumas vezes sentia que a ideia era perfeita e deixava-a em paz. Outras vezes envolvia-me muito na sua modelação.

**Havia algum tipo principal de obstáculos internos à inserção deste tipo específico de animação, isto é, experimental e algumas vezes muito elaborada para o espectador comum, na programação? E também provenientes dos EUA, a casa-mãe? Quais eram as relações com eles?**

Sim, com certeza. Eu tinha muitos buracos que eram preenchidos por eventos e programas patrocinados. Estes estavam consignados em contrato e eram prioritários. Houve alturas em que só havia oportunidade de passar alguns trabalhos já de madrugada. A casa-mãe confiava em nós, eu tinha (e ainda tenho) boas relações com eles. Mas, como para todas as marcas que se expandem para novos territórios, da aprendizagem decorre uma árdua mudança.

**Qual é a sua opinião sobre os modos mais comuns que as emissoras de televisão usam para atrair o espectador, isto é, oferecendo-lhes produtos pouco surpreendentes e nada desafiadores?**

## Entrevista a Peter Dougherty

### Peter Dougherty Interview



commissioned and ID or short film that looked of felt like something we had. It also depended on what the specific project was and who it was geared towards

**How important was your influence on its shape and content when commissioning a film?**

This varied. Sometime I felt the idea was perfect and I left it alone. Other time I was very involved in shaping it.

**Were there any internal main obstacles to scheduling this specific kind of animation, i.e. experimental and sometimes very challenging for the common viewer? Also coming from USA, the main house? What were the relations with them?**

Yes, of course. I had many slots that were filled by sponsored events and programs. These were under contract and took priority. There were times when late night was the only opportunities to play some works. The US trusted us, I had (and still have) good relations with them. But like all brands moving into new territories there is a steep learning curve.

**What do you think about the more usual ways television broadcasting uses to hook viewers, that is, by giving them unsurprising/unchallenging products?**

Imagem do générico de MTV



Por vezes, é isso que o canal é em geral. Se a programação não é aventureira, então a imagem de marca também deve ser domesticada.

**Que sugestão daria a canais televisivos para construir uma estratégia de imagem de marca com sucesso?**

Eu gostava que houvesse uma resposta mágica. É importante ser verdadeiro para a própria audiência. Se lhes dizem que são uma coisa, é melhor que sejam mesmo.

**Pensa que existirá um lugar para a animação independente no futuro das emissoras de televisão? Onde?**

Sim, mas não poderei dizer em que canais. A possibilidade que cada vez mais animadores têm de trabalhar a partir de casa alterou dramaticamente os custos.

**O Peter voltou para os EUA. Os seus projectos de trabalho ainda estão relacionados com a inovação nas emissoras de televisão?**

Sim, tenho estado a trabalhar para outros canais da MTV Networks.

Março 2004

## Entrevista a Peter Dougherty

### Peter Dougherty Interview

Sometimes that's what the channel is in general. If the programming is unadventurous then branding should be tame as well.

**What would be your suggestion to television channels as to build a successful branding strategy?**

I wish there was a magic answer. It's important to be true to your audience. If you tell them you are something, you better be.

**Do you think there will be a place of independent animation in the future of broadcasting television? Where?**

Yes, but I couldn't answer which channels. The ability for more and more animators to work from home has changed the cost dramatically.

**You have returned to the United States. Are your working projects still related with innovation within television broadcasting?**

Yes, I have been working for other MTV Network channels.

March 2004

Imagem do genérico de MTV



## Filmografias

Curtas-metragens produzidas para os irmãos Quay para a Koninck Studios Ltd.

Short films produced for the Brothers Quay for Koninck Studios Ltd.

- . *Punch & Judy* (1980, 52', documentário/documentary)
- . *Ein Brudermord* (1981, 6', baseado em Franz Kafka/ after Franz Kafka)
- . *The eternal day of Michel de Ghelderode* (1981, 30', documentário/documentary)
- . *Igor - Chez Pleyel - The Paris years* (1982, 25', documentário/documentary)
- . *Intimate Excursions* (1993, 25', animação/animation)
- . *The cabinet of Jan Svankmajer* (1984, 14', animação/animation)
- . *This Unnameable little broom* (1985, 11', animação/animation)
- . *The street of Crocodiles* (1986, 20', animação/animation)
- . *Rehearsals for extinct anatomies* (1987, 14')
- . *Stille Nacht I* (1988, 1', spot para a MTV/Spot for MTV)
- . *The Pond* (1989, 1', spot para a MTV/spot for MTV)
- . *The Comb* (from the Museums of Sleep) (1990, 18', animação e imagem real/animation & live action film)
- . *De Artificialia Perspectiva* (1990)
- . *Are we still married?* (ou/ or Stille Nacht II) (1991, 3', video clip/music film)
- . *In Absentia* (2000, 20', animação e imagem real/animation and live-action film)
- . *The Sandman* (2000, 40', projecto de dança/dance project)
- . *The Phantom Museum* (2003, 11')

Programas televisivos realizados por Keith Griffiths

Television programmes directed by Keith Griffiths

- . *Before and after monsoon* (1985, 30', retrato do cineasta Mike Grigsby/profile of the filmmaker Mike Grigsby)
- . *The five & dime animator* - Robert Breer (1985, 64', documentário/documentary)
- . *New York framed* (1986, 78', documentário sobre Nova Iorque/documentary on New York City)
- . *Doodlin'* - Impressions of Len Lye (1987, 52', documentário sobre Len Lye/documentary on Len Lye) Directed & Produced Keith Griffiths.
- . *The Land of Counterpane* (1988, 11', video de ficção/video fiction)
- . *Warhol's Cinema* - a mirror for the Sixties (1989, 64', documentário/documentary)
- . *Round IX* (1992, 120', Documentário sobre DOCUMENTA 9/Documentary on DOCUMENTA 9)
- . *Oskar Fischinger* (1992, 30', documentário/documentary)
- . *Abstract Cinema* (1993, 52', documentário/documentary)
- . *The insect affair, Starewicz Cinemagician* (1993, 52', documentário/documentary)
- . *Thinking aloud* (1999, 30', documentário sobre Richard Wentworth/portrait of Richard Wentworth)



Programas televisivos e curtas-metragens produzidas pela Koninck & Illuminations

Television programmes and short films produced for Koninck & Illuminations

- . *The Last machine* (série sobre os primórdios do cinema par a BBC/Série about the birth of the cinema for BBC)
- . *Picture House* (série de curtas-metragens sobre pinturas/serie of short films on paintings)
- . *Dope Sheet (One: Two: Three)* (1998 - 2000, série sobre animação/animation magazine show) Cartoons Kick Ass

Curtas de Jan Svankmajer/Svankmajer shorts

- . *Another kind of love* (1988, 3')
- . *Meat love* (1989, 1')
- . *Flora* (1989, 20")
- . *The dead of stalinism in Bohemia* (1990, 14') Food (1992, 17')

Curtas de Lutz Becker/Lutz Becker shorts

- . *Vita futurista* (1987, 52', documentário sobre os futuristas italianos/documentary on the Italian futurists)
- . *Karl Kraus* (1991, 30', documentário/documentary)

## Filmografias

### Curtas de Mandy Rose/Mandy Rose shorts

. *Hilda at Darjeeling* (1988, 52', documentário/documentary)

### Curtas de Phil Day/Phil Day shorts

. *Japan live performance* (1989, 52', documentário/documentary)

### Curtas de Larry Sider/Larry Sider shorts

. *Dogs walk, fish talk and the baron jumps over the moon* (1990, 30', documentário sobre a indústria da animação na Checoslováquia/documentary on Czechoslovakia's animation industry)

### Curtas de Chris Petit/Chris Petit shorts

. *Suburbs in the sky* (1991, 40')

. *Weather* (1992, 40')

. *The cardinal & the corpse* (1993, 40', documentário ficcionado/fictive-documentary)

. *Thriller* (1994, 54', documentário/documentary)

. *Death of a bank manager* (1995)

. *The Falconer* (1998, 58', documentário/documentary)

. "Radio on (remix)" (1998)

. *Negative Space* (1999, 45', documentário/documentary)

. *Asylum* (2000, 50', documentário ficcionado/fictive-documentary)

### Curtas de Benita Raphan/Benita Raphan shorts

. *Within/Without* (1994, 10')

### Curtas de Simon Pummell/Simon Pummell shorts

. *Secret Joy* (1991, 11', animação/animation)

. *Stain* (1992, 1')

. *MTV logo* (1992)

. *The temptation of Sainthood* (1993, 10', animação e imagem real/live-action and animation)

. *Rose red* (1994, 15', ficção/fiction)

. *Butcher's Hook* (1995, 6', animação/animation)

### Curtas de Dennis Marks/Dennis Marks shorts

. *Magic Lantern: Michael Frayn's Prague* (1994, 60', documentário/documentary)

### Curtas de Patrick Keiller/Patrick Keiller shorts

. *The dilapidated dwellin* (2000, 78', documentário/documentary)

### Video-instalações Steve McQueen/Steve McQueen Film/video installation

. *Dead Pan* (1998, para a MOMA NYC/for the MOMA NYC.)

. *Cold Breath* (2000, para a Delfina Gallery/for Delfina Gallery)

. *Carib's Leap & Western Deep* (Documenta 2002)

### Longas-metragens produzidas e/ou co-produzidas por Keith Griffiths para a Konninck & Illuminations

### Feature films produced and/or co-produced by Keith Griffiths for Konninck & Illuminations

. *Alice*, Jan Svankmajer (1988)

. *Faust*, Jan Svankmajer (1993)

. *London*, Patrick Keiller (1994)

. *The Institute Benjamenta*, Brothers Quay (1994)

. *Robinson in space*, Patrick Keiller (1996)

. *Conspirations of pleasure*, Jan Svankmajer (1996)

. *Dance of the wind*, Rajan Khosa (1997)

. *Otesánek*, Jan Svankmajer (2000)

. *London Orbital*, Chris Petit (2002)

. *The Cutting*, Brian Cattling e/and Tonny Grisoni (2002-2003, em produção/in production)

### Em pré-produção/In pre-production

**THE PIANO TUNER OF EARTHQUAKES:** a feature length film by The Brothers Quay, written by The Brothers Quay & Alan Passes. Executive Producer Terry Gilliam. A co-production with Mediapolis (Berlin) & Lumen Films (Paris) with ARTE France & Germany : Mom (Leipzig) ; Berlin Brandenburg : UK Film Council etc.

### Em desenvolvimento/In development

**Lunacy** (longa-metragem de Jan Svankmajer/feature film by Jan Svankmajer)

**The Neon Moth** (longa-metragem de Dave McKean/feature film by Dave McKean)

**Signal to noise** (longa-metragem de Dave McKean/feature film by Dave McKean)

**Vasary & the new Vasary** (duas séries de arte de Charles Nicholl/two art series by Charles Nicholl)

**Unrequited love** (documentário de Chris Petit/documentary by Chris Petit)

### Lista parcial de filmes comissariados por Clare Kitson

### Partial list of Clare Kitson commissions 1991

. *Cowboys*. Dir Phil Mulloy. Animate!

. *Father Christmas*. Dir Dave Unwin

## Filmografias



. *Secret Joy (of Falling Angels)*. Dir Simon Pummell  
1992

- . *A is for Autism*. Dir Tim Webb
- . *Food*. Dir Jan\_vankmajer
- . *Loves Me... Loves Me Not*. Dir Jeff Newitt
- . *The Mill*. Dir Petra Freeman. Animators in Residence
- . *Screen Play*. Dir Barry Purves
- . *Soho Square*. Dir Mario Cavalli. Animate!

1993

- . *Angry George Irons*. Dir Steven Harding-Hill. Animators in Residence
- . *Bob's Birthday*. Dir Alison Snowden, David Fine
- . *Britannia*. Dir Joanna Quinn
- . *His Comedy*. Dir Paul Bush. Animate!
- . *Nights*. Dir Sarah Ann Kennedy.
- . *Prince Cinders*. Dir Derek Hayes
- . *The Sound of Music*. Dir Phil Mulloy
- . *Triangle*. Dir Erica Russell
- . *The Village*. Dir Mark Baker

1994

- . *End of Restriction*. Dir Robert Bradbrook
- . *Jukebox*. Dir Run Wrake. Animate!
- . *Jumping Joan*. Dir Petra Freeman. Animate!
- . *Psyche and Eros*. Dir Alison de Vere
- . *Pib and Pog*. Dir Peter Peake
- . *Save Me*. Dir Stuart Hilton. Animate!
- . *Stressed*. Dir Karen Kelly. Animate!
- . *What She Wants*. Dir Ruth Lingford. Animate!
- . *Within/Without*. Dir Benita Raphan. Animate!
- . *In the Time of Angels*. Dir David Anderson
- . *Growing*. Dir Alison Hempstock. Animators in Residence

1995

- . *Abductees*. Dir Paul Vester
- . *Achilles*. Dir Barry Purves
- . *Crapston Villas Series 1*. Dir Sarah Ann Kennedy
- . *15th February*. Dir Tim Webb. Animate!

. *Heliocentrum*. Dir Jason White, Richard Wright.  
Animate!

1996

- . *The Broken Jaw*. Dir Chris Shepherd. Animators in Residence
- . *Butchers Hook*. Dir Simon Pummell
- . *Combination Skin*. Dir Anthony Hodgson. Animators in Residence
- . *Many Happy Returns*. Dir Marjut Rimminen
- . *Pond Life Series 1*. Dir Candy Guard
- . *Touch Wood*. Dir Vivienne Jones. Animators in Residence
- . *Wat's Pig*. Dir Peter Lord
- . *Absence Stronger than Presence*. Dir Benita Raphan
- . *Famous Fred*. Dir Joanna Quinn

1997

- . *Death and the Mother*. Dir Ruth Lingford. Animators in Residence
- . *Withdrawal*. Dir George Barber. Animate!
- . *Deviant!* Dir Eoin Clarke
- . *Crapston Villas Series 2*. Dir Sarah Ann Kennedy
- . *Stage Fright*. Dir Steve Box
- . *El Caminante*. Dir Debra Smith. Animators in Residence
- . *Heavy Stock*. Dir Michael Salkeld
- . *Dead Cow Farm*. Dir John Parry
- . *3 Ways to Go*. Dir Sarah Cox. Animate!
- . *Feeling My Way*. Dir Jonathan Hodgson. Animate!
- . *T.R.A.N.S.I.T.* Dir Piet Kroon

1998

- . *Silence*. Dir Orly Yadin, Sylvie Bringas
- . *Ray Gun Fun*. Dir Simon Pummell
- . *Papillons de Nuit*. Dir Raoul Servais
- . *Andares in Time of War*. Dir Maria Jimenez. Animators in Residence.
- . *Body Projections*. Dir Tony Donoghue. Animate!
- . *Bob and Margaret Series 1*. Dir Jamie Whitney

- . *Humdrum*. Dir Peter Peake
- . *Jolly Roger*. Dir Mark Baker
- . *School Disco*. Dir Brian Wood
- . *Little Dark Poet*. Dir Mike Booth
- . *3 Misses*. Dir Paul Driessen
- . *Pleasures of War*. Dir Ruth Lingford
- . *Gilbert & Sullivan: The Very Models* Dir Barry Purves

1999

- . *Furniture Poetry*. Dir Paul Bush. Animate!
- . *Ferment*. Dir Tim McMillan. Animate!
- . *Beelines*. Dir Rachel Bevan-Baker. Animators in Residence
- . *Akbar's Cheetah*. Dir Iain Gardner. Animators in Residence
- . *Emma 18*. Dir Sam Morrison. Animators in Residence
- . *La Luna*. Dir Vera Neubauer
- . *Bath*. Dir Alison Hempstock
- . *The Outlaw*. Dir Tim Searle
- . *Margaret Thatcher: Where Am I Now?* Dir Bob Godfrey

2000

- . *The Man with the Beautiful Eyes*. Dir Jonathan Hodgson
- . *Six of One*. Dir Tim Webb

2001

- . *Home Road Movies*. Dir Robert Bradbrook

## Contactos/links úteis

### Clare Kitson

mail@clarekitson.co.uk

[http://mag.awn.com/index.php?ltype=search&val=Clare+Kitson&article\\_no=1619](http://mag.awn.com/index.php?ltype=search&val=Clare+Kitson&article_no=1619)

### CHANNEL 4 Television

www.channel4.com/

[www.awn.com/mag/issue4.06/4.06pages/kotlarzch4/kotlarzch4.php3](http://www.awn.com/mag/issue4.06/4.06pages/kotlarzch4/kotlarzch4.php3)

### Keith Griffiths

Illuminations Films: Konninck

19-20 Rheidol Mwes

Rheidol Terrace

London N1 8NU

Tel: +44 207 288 8422

Fax: +44 207 359 1151

E-mail: [griff@illumination.co.uk](mailto:griff@illumination.co.uk)

www.illumination.co.uk

[www.illumination.co.uk/illumination/films/films.html](http://www.illumination.co.uk/illumination/films/films.html)

### Peter Dougherty

[peterdougherty@blueyonder.co.uk](mailto:peterdougherty@blueyonder.co.uk)

<http://www.ithaca.edu/icq/1997v2/mtv2.htm>

### MTV Europe

www.mtv.tv

[http://mag.awn.com/index.php?ltype=search&val=MTV&article\\_no=707](http://mag.awn.com/index.php?ltype=search&val=MTV&article_no=707)

[http://mag.awn.com/index.php?ltype=search&val=MTV&article\\_no=614](http://mag.awn.com/index.php?ltype=search&val=MTV&article_no=614)

val=MTV&article\_no=614

[www.awn.com/mag/issue2.6/2.6pages/2.6robinsonshorts.html](http://www.awn.com/mag/issue2.6/2.6pages/2.6robinsonshorts.html)

### Marina Estela Graça

[marina@cs.aue.auc.dk](mailto:marina@cs.aue.auc.dk)



Imagens da exposição "BOHEMIA MAGICA, UNE SAISON TCHEQUE EN FRANCE



## Agradecimentos e apoios/ Thanks and supports

### Um agradecimento especial a/a special

thanks to Clare Kitson, Keith Griffiths e Peter Dougherty, Pedro Serrazina e aos participantes nos debates.

Aos nossos colaboradores, Manuela Lima, Mariana Sousa e Rosa Cortez.

Channel 4, pela cedência de filmes e imagens

Illuminations Films: Konninck

MTV Europe

Beatriz Gentil, Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto

Universidade de Aalborg em Esbjerg, Dinamarca

Biblioteca Almeida Garrett

### [apoios institucionais

Ministério da Cultura

ICAM

Câmara Municipal do Porto

Institutos das Artes

Casa das Artes



**casa das artes**



### [mecenas

BPI

### [hotel oficial

Hotel D. Henrique

### [apoios

Auto-Industrial

British Council

Mediaplex

Universidade Católica Porto

Fnac

Premiere

Age&see

Triplex

Bazaar

Urba