

UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO  
MESTRADO EM ESTUDOS CONTEMPORÂNEOS DA ARTE  
LINHA DE PESQUISA: ESTUDOS EM PROCESSOS ARTÍSTICOS

**IVANA DENISE GREHS**

***Desinfância: memórias inventadas de um álbum de família:  
investigações acerca da transformação da imagem  
em um vídeo de animação***

**Niterói  
2013**

UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE  
MESTRADO EM ESTUDOS CONTEMPORÂNEOS DA ARTE

Ivana Denise Grehs

***Desinfância: memórias inventadas de um álbum de família:  
investigações acerca da transformação da imagem  
em um vídeo de animação***

Dissertação de Mestrado apresentada ao Departamento de Arte da Universidade Federal Fluminense, como parte dos requisitos para obtenção do título de Mestre em “Estudos Contemporâneos da Arte”.

Orientador:

Prof. Dr. Jorge Luiz Rocha Vasconcellos

Niterói

2013

**Ivana Denise Grehs**

***Desinfância: memórias inventadas de um álbum de família:  
investigações acerca da transformação da imagem  
em um vídeo de animação***

**BANCA EXAMINADORA**

---

Prof. Dr. Jorge Luiz Rocha Vasconcellos (orientador)

---

Prof. Dr. Leandro Mendonça

---

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup> Mariana Pimentel

---

Prof. Dr. Antônio Fatorelli

*Dedico este trabalho*

*À memória da minha mãe, Ellen, por uma vida dedicada aos filhos.*

*À minha filha, Nicole, doce razão da minha vida.*

## Agradecimentos

*À amiga querida Nadja, minha fada madrinha, pelas correções valiosas e por me cobrir de carinho e confiança.*

*Ao meu orientador, professor Jorge, pelo estímulo e por ter acreditado na difícil tarefa a que me propus.*

*À professora Mariana pela doçura com que me mostrou os equívocos teóricos e iluminou novos caminhos.*

*Aos colegas de Mestrado de Estudos Contemporâneos da Arte pela troca construtiva e afetuosas considerações; em especial ao Carlos, à Luana, ao André e à Janis.*

*Aos meus alunos/amigos que me deram força pra continuar, sempre atentos e solidários nos momentos de fraqueza; em especial ao Artur, à Josélia, ao Fabiano, ao Marcelo, ao João Francisco, à Patrícia, ao Ivan, à Fátima e à Maria Geralda.*

*Ao meu companheiro de todas as horas, Alex, por suportar minhas crises e saber esperar com paciência e sabedoria.*

*Ao meu irmão caçula, Vernei, pela sensibilidade e disponibilidade em participar do processo.*

*Ao meu sobrinho, Daniel, por ter mergulhado no seu papel e ceder sua imagem ao projeto.*

*Ao coordenador do programa, professor Dr. Luiz Sérgio de Oliveira pelo apoio e competência ao reivindicar nossos interesses.*

*À CAPES por me proporcionar a chance de uma maior dedicação aos estudos de mestrado.*

## RESUMO

GREHS, Ivana Denise. *Desinfância* - memórias inventadas de um álbum de família: investigações acerca da transformação da imagem em um vídeo de animação. 2013. 142p. (Niterói: Programa de Pós-Graduação em Estudos Contemporâneos da Arte – UFF). Dissertação de Mestrado. Orientador: Prof. Dr. Jorge Vasconcellos.

Este trabalho propõe um mergulho analítico e afetivo em uma prática de criação através da arte da animação. O processo de criação é construído e investigado simultaneamente aos estudos teóricos realizados ao longo dos dois anos. O produto resultante é uma obra de animação na qual se coadunam diversos procedimentos artísticos em diálogos entre técnica, poética e conceitos filosóficos. Imagem e memória são matéria imanente nesta articulação entre a fotografia do álbum de família, a prática da animação e o composto de sensações que moldam uma obra artística. A intenção é abordar o cinema de animação como uma forma de expressão artística, autoral e autobiográfica, livre das amarras de seus princípios e aberta a hibridizações próprias às práticas artísticas contemporâneas. São novas possibilidades de criação e de conceitos estéticos que procuram esculpir a partir do acaso e do inesperado. Na espinha dorsal desta investigação encontram-se os elementos fundamentais das imagens animadas – o controle do tempo e o domínio do movimento – que aqui receberam uma abordagem filosófica. Uma única imagem do álbum de família foi o estopim para as inventivas memórias, temática visceral para o processo de construção desta obra que levanta a questão do limite entre o acaso e o controle no ato de criação.

Palavras-chave: Imagem; Memória; Animação.

## RESUMÉ

GREHS, Ivana Denise. *Desinfância – Memoires inventés d'un album de famille: investigations sur la transformation de l'image dans un vidéo d'animation*. 2013. 142p. (Niterói: études supérieures du programme dans l'art contemporain - UFF). Dissertation. Conseiller: Professeur Dr. Jorge Vasconcellos.

*La présente dissertation propose une plongée analytique et affective dans les méandres d'une pratique de la création à travers l'art de l'animation. Le processus de création est construit au fur et à mesure des études théoriques le long de deux ans. Le produit obtenu est un video d'animation avec divers procédés artistiques dans les dialogues techniques, poétiques et philosophiques. L'image et la mémoire sont matière immanent entre une photo de l'album de famille, la pratique de l'animation et composé de sensations qui façonnent une œuvre artistique. L'intention est d'aborder le film d'animation en tant que forme d'expression artistique, droit d'auteur et autobiographique, libre des chaînes de leurs principes et ouverts aux hybridations ainsi propre aux pratiques artistiques contemporaines. Nouvelles possibilités de création et des conceptions esthétiques sont sculptées à partir de l'hasard et du inattendu. À l'épine dorsal de cette recherche vivre des éléments clés des images animés - le contrôle du temps et la maîtrise du mouvement - qui reçoivent ici une approche philosophique. Une seule image de l'album de famille est l'objet déclencheur de la mémoire inventive, sujets viscérale dans la construction de ce travail qui pose la question de la frontière entre le hasard et le contrôle pendant l'acte de création.*

*Mots-clés: Image; mémoire; animation.*

# SUMÁRIO

SUMÁRIO .....	8
INTRODUÇÃO .....	9
<b>CAPÍTULO - 1 IMAGEM E MEMÓRIA .....</b>	<b>18</b>
1.1 A memória segundo Bergson .....	19
1.1.1 Método intuitivo para um ato de criação.....	24
1.1.2 Quanto dura um instante?.....	28
1.2 Deleuze e a imagem.....	35
1.2.1 A imagem em três instâncias: percepção, ação e afecção .....	38
1.2.2 Perceptos e afectos .....	40
1.2.3 A imagem-cristal – o tempo.....	42
1.2.4 A potência do falso .....	45
1.3 Fotografia e memória no álbum de família .....	49
1.3.1 O dispositivo fotográfico.....	50
1.3.2 Memória coletiva e memória individual.....	53
1.3.3 Identidade e memória na arte contemporânea .....	56
<b>CAPÍTULO 2 - UMA POÉTICA DA ARTE DA ANIMAÇÃO .....</b>	<b>59</b>
2.1 Pré-história do cinema-gênese da arte da animação .....	60
2.1.1 Aparelhos óticos.....	61
2.1.2 Cronofotografia .....	70
2.2 Técnica e arte—a materialidade como forma de expressão .....	76
2.2.1 Elementos para a expressão no ato de animar.....	85
2.2.2 Memória e tempo em experimentações na animação – arte híbrida .....	88
2.2.3 Técnica matemática e linguagem intuitiva .....	91
<b>CAPÍTULO 3 - O PROCESSO DE CRIAÇÃO DA OBRA DESINFÂNCIA .....</b>	<b>94</b>
3.1 Memórias inventadas de um álbum de família .....	97
3.2 Os materiais-resíduos do tempo e filtros da memória .....	107
3.3 Instante e intervalo: momento de hesitação do animador .....	113
3.4 Duração da imagem única – um tempo inventado .....	120
3.5 Escolhas e acasos – um vídeo experimental .....	125
CONCLUSÃO .....	136
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	139



# INTRODUÇÃO

---

Essencialmente virtual, o passado não pode ser apreendido por nós como passado, a menos que sigamos e adotemos o movimento pelo qual ele se manifesta em imagem presente, emergindo das trevas para a luz do dia.

Henri Bergson,

Na intenção de buscar minhas origens para um ato de criação em práticas na arte da animação, iniciei este estudo com bases teóricas abrigadas na morada da filosofia, das artes plásticas, do cinema, da videoarte, da fotografia e das práticas artísticas contemporâneas, para dar corpo a uma obra audiovisual que batizei de *Desinfância*.

O título sugere uma infância desfeita, ou uma *não* infância como pode apontar o prefixo [des]; entretanto, para mim, nem sempre esse prefixo indica negação. Houaiss e Aurélio<sup>1</sup> afirmam que [des] além de especificar ‘oposição’, ‘negação’, ‘falta’, ‘afastamento’ e ‘separação’, também indica ‘aumento’, ‘reforço’ e ‘intensidade’. Sendo assim, a obra *Desinfância* que veremos como fechamento deste estudo, já carrega, em seu título, uma dicotomia: é, ao mesmo tempo, ‘exaltação’ da infância e sua ‘desintegração’. Exaltação reforçada pelas lembranças escondidas para além das fronteiras do tempo e trazidas à tona, atualizadas e maquiadas. Desintegração no sentido de libertação ou purgação, como algo que ‘precisa ser lembrado para ser esquecido’ e ser ‘revivido para ser lembrado’. Me filio, assim, à linha de experiências vividas por Andrei Tarkovski que, ao descrever suas emoções, ao final da produção do filme *O Espelho*, afirmou: “Recordações da infância que por tantos anos não me haviam deixado em paz, de repente desapareceram como que por encanto, e finalmente deixei de sonhar com a casa em que vivera tantos anos atrás”.<sup>2</sup>

Neste meu trabalho, as investigações sobre a produção de imagens e sua relação com a memória foram motivadas por ‘uma única fotografia’ do

---

<sup>1</sup> *Dicionário Eletrônico Houaiss da Língua Portuguesa e Novo Dicionário Eletrônico Aurélio da Língua Portuguesa*. <<http://www.recantodasletras.com.br/gramatica/2976636>> Acesso em outubro de 2012.

<sup>2</sup> TARKOVSKI, Andrei. *Esculpir o tempo*. São Paulo: Martins Fontes, 2010, p.152.

álbum de família e conduzidas pelo ‘composto de afectos e perceptos’, como uma obra de arte é definida por Deleuze e Guattari.

“Tudo o que não invento é falso”. Com esse paradoxo, Manoel de Barros inicia o livro *Memórias Inventadas: a segunda infância*<sup>3</sup> para narrar lembranças de um tempo que se tornou esquecido. Trata-se de um relato não linear, com páginas independentes, que podem ser lidas em qualquer ordem e livres das amarras de uma narrativa cronológica, sem predeterminação ou regras, considerando que a imaginação é livre. Assim como este poeta pantaneiro, nesta dissertação de Mestrado procurei reter algo do passado, partindo de uma única imagem, pinçada dentre tantas de um álbum de família e que me levou a reviver, aleatoriamente, cenas da minha infância. Através da emergência do acaso, se instaura a ambiguidade. Cria-se assim, um enlace pessoal e afetivo, alinhando uns pensamentos aos outros, sem tempo, sem ordem, sem noção de espaço e duração. Livres de quaisquer compromissos, nunca estamos certos se ‘lembramos do passado’ ou se ‘estamos construindo o presente’ sobre a memória que se apega à imagem e dela faz seu ancoradouro.

No entanto, mesmo diante de tal imprevisibilidade, procurei dar algum contorno a estas memórias esparsas, tênues, fugidias e obscuras. Um arcabouço que pode ser vislumbrado em abordagens teóricas, como as de Henri Bergson que, em 1896, trouxe à luz uma concepção psicológica de memória e colocou o tempo no centro da metafísica. Por ser esta imagética ligada à percepção e ao tempo, envolve todos os paradoxos relativos à duração, como fluxo ininterrupto da continuidade de instantes. Enquanto a inteligência se encarrega de operar recortes no tempo e de instituir instantes, a intuição caminha em direção a um tempo heterogêneo e descontínuo.

Do mesmo modo, é importante resgatar este tempo pretérito através dos conceitos de imagem-tempo e imagem-movimento, tão bem explorados por Gilles Deleuze sob o manto das considerações bergsonianas.

O fio que mantém a perenidade destas lembranças é a criação de um vídeo de animação, onde o que está em pauta é uma memória afetiva que ‘sustenta nossa relação com o mundo’ como dizia Deleuze. Esta obra cinética, mais do que a fotográfica, coloca a questão do movimento como uma maneira

---

<sup>3</sup> BARROS, Manoel de. *Memórias Inventadas: a segunda infância*. São Paulo: Planeta, 2006.

de definir nossa relação com a vida. É o que ligou a imagem pinçada do álbum de família com as percepções do cinema.

Alimentado por inquietações e reflexões a respeito da linguagem e da técnica na arte da animação, o processo de construção filmica deste projeto está amparado no cinema experimental, que muito se afasta do modo de produção do cinema convencional. Ao mesmo tempo, paradoxalmente, este trabalho buscou nos primórdios do cinema de animação, em suas invenções artesanais, o resgate de uma prática manual e tradicional de construção da imagem. Fomos à origem para garimpar a matéria de expressão para a poética desta obra. Ainda assim, os dispositivos de captura, edição e exibição se conectam às novas tecnologias videográficas. A origem artesanal, dispositivos de tecnologia digital e estética contemporânea se encontraram em uma obra audiovisual 'performática e experimental', coexistindo como os tempos presente, passado e futuro.

Os filmes experimentais decompõem o processo cinematográfico a fim de trabalhar seus elementos separadamente e têm como objeto de interesse, em primeiro lugar sua unidade primeira, a película. (...). Essa película é usada como material de projeção ou como quadro de um pintor (...) A película também pode ser apresentada numa sucessão de imagens diferentes, filmadas uma a uma como no filme de Robert Breer, *Image par image* de 1955, que ressalta a fragmentação do processo e produz um efeito estroboscópico.<sup>4</sup>

O tempo, enquanto duração, é intrinsecamente 'mudança', dizia Bergson e, a realidade consiste em fluxo, essencialmente, o movimento do tempo. O processo de criação desta obra em animação foi construído ao longo dos dois anos de Mestrado, contando com a livre aceitação das mudanças submetidas às intempéries nos caminhos iniciados pelos intercessores. As articulações entre as leituras e a prática artística deram corpo ao texto e também à obra. As reações dos meus interlocutores foram registradas e elaboradas dentro do processo. Acontecimentos inesperados, mudanças intempestivas, afetos surgidos e memórias atualizadas também foram partes integrantes da obra.

---

<sup>4</sup> Livre tradução do *Catalogue: Le mouvement des images*. Disponível em: <[http://www.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-mouvement\\_images/ENS-mouvement-images.htm#defilement](http://www.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-mouvement_images/ENS-mouvement-images.htm#defilement)> Acesso em julho de 2012.

Ao longo da produção, desta obra e desta dissertação, percebi três importantes pilares para o processo de criação. Um deles tem embasamento em conceitos da filosofia que me possibilitaram um encontro com a matéria de expressão e engendraram novos pensamentos que legitimaram as invenções de procedimentos. Assim, caminhei para o outro pilar, que diz respeito ao questionamento sobre a prática de animação. Novos procedimentos mesclaram as técnicas já estabelecidas no que é chamado de 'linguagem da animação' e que eu preferi definir como forma de expressão. O acionamento da arte da animação, da técnica e da estética dialogando, possibilitaram descobrir novos procedimentos de uma poética. No terceiro pilar para a sustentação de toda a estrutura esteve o inesperado, toda a carga emotiva em torno da imagem-gênese do álbum de família.

As reações e as lembranças suscitadas por essa primeira imagem pelos membros da família e, em minha própria consciência, foram também condutoras do ato de criação ao longo do processo. Sendo assim, devidamente registrados, bem como os acontecimentos imprevistos. Portanto, foram os afetos, a memória e a duração que esculpiram a obra *Desinfância*.

Os pensadores que sustentaram meus questionamentos e me impulsionaram a novas construções, os meus intercessores, foram, principalmente, Henri Bergson com seu método intuitivo e Gilles Deleuze com suas reflexões bergsonianas sobre a imagem. Esses intercessores estão aqui, nas primeiras 'peças de dominó' que acionaram o movimento da sequência lúdica desta movimentação em imagens. Outros pensadores com os quais procurei dialogar também percorrem a aléia das interpretações que suscitaram novos caminhos.

Os pensamentos são imagens, são a matéria, estão na matéria e criam um corpo material. Para construir esta matéria, impulsionada pelos intercessores, estão as práticas da animação, as ferramentas necessárias para acionar os dispositivos próprios à produção da obra. Mas, para esta 'trajetória dos dominós', o movimento propriamente dito e as transformações para a forma surgir no espaço e no tempo, foi preciso agir, escolher e decidir; o que conduziu a ação e a hesitação foi a memória, a duração e os afetos. As memórias inventadas incitaram as invenções dos procedimentos.

A estrutura desta dissertação abriga, assim, três grandes blocos: O capítulo Um, que enfoca o caráter filosófico da investigação; o capítulo Dois, com abordagem nas origens da animação e do cinema com ênfase nas práticas manuais de alguns animadores que refletiram sobre seu processo; e o capítulo Três que discorre sobre as etapas vivenciadas no processo de criação em questão, com descrições e imagens-chave reproduzidas em diversos materiais.

No primeiro capítulo procurei articular dois pólos que já se apresentam como fundamentais para o processo de investigação a que me proponho: **imagem** e **memória**. Abracei essas duas palavras e em três subcapítulos procurei recortar as principais abordagens que costuraram os estudos de Bergson e Deleuze.

No primeiro subcapítulo, além da noção de memória de Bergson, foram abordados alguns conceitos por ele desenvolvidos, principalmente, em seus textos *Matéria e Memória*, *Evolução Criadora* e *O Pensamento e o Movente*. Assim, percorri, em primeiros passos, as teorias bergsonianas, em especial, o método intuitivo, que é visto conjuntamente com o conceito de virtualidade e a noção de memória e duração. A importância por mim endossada, especificamente, em relação a este pensamento desenvolvido por Bergson, tem relação com o que me propunha a investigar neste trabalho: o processo de criação. Isso implicou em desenvolver, também, outras teorias como os dois aspectos da memória (lembrança e contração) e o caráter indivisível de uma trajetória no espaço, a questão do instante. Para tanto, busquei um diálogo em textos de outros estudiosos que o interpretam ou nele se inspiram: Jorge Vasconcellos, Francisco Traverso Fuchs, Jonas Gonçalves Coelho, Jaime Bastos Arêas, Patrícia Gouveia, Maurício Lisovsky, Raymond Bellour, Sandrine Guillet, Peter Pål Pelbart e Arlindo Machado.

A noção de virtualidade de Bergson inspira Deleuze a refletir e compreender a imagem como parte de um 'campo ontológico' que explica a noção de consciência como uma tela negra onde as imagens

são apresentadas, projetadas como sobre um *écran*<sup>5</sup>.

Portanto, entendemos que a consciência não gera as imagens, apenas engendra seu aparecimento. Mas como a consciência faz isso? A partir de que impulso? Seria a memória a mola que torna visível a imagem sobre o *écran*?

Para Deleuze, é na ‘lembrança pura’ que permanecemos contemporâneos da criança que fomos. Essas ‘coexistências das durações’ são explicadas por Bergson na virtualidade: são durações simultâneas, que implicam em várias atualizações, também simultâneas. Ainda segundo Bergson, quanto maior a indeterminação, maior será a consciência, e esta se encontra no intervalo.

Para Deleuze, o pensamento quando colocado em movimento, retirado de sua imobilidade representativa, possibilita a criação de novos conceitos. O próprio pensamento é uma imagem e a arte é um modo de pensar, uma expressão<sup>6</sup> e não, necessariamente, uma representação. Deleuze busca na arte e, especificamente, no cinema, a matéria para desenvolver seu pensamento. Assim, transforma suas análises em conceitos filosóficos sobre o cinema. A arte será definida por ele como um ‘composto de afectos e perceptos’ e a esse conceito dediquei parte deste subcapítulo que, nomeei “Deleuze e a Imagem”.

É na ‘teoria da memória’ de Bergson que Deleuze busca fundamentar a conceituação de ‘imagem-movimento’ e de ‘imagem-tempo’, que também foram abordadas neste subcapítulo. É no cinema que vemos armazenada a memória em movimento. A partir de seu texto *Cinema 1 A Imagem-movimento*, procurei enfatizar a questão da ‘imagem-percepção’, ‘imagem-ação’ e ‘imagem-afecção’, instâncias de um cinema de ação. Neste conceito, a imagem cinematográfica é sempre uma ‘imagem-movimento’. Em outro texto *Cinema 2 A Imagem-tempo*, Deleuze desenvolve a noção de emancipação do tempo antes atrelado ao movimento. O cinema com cortes irracionais, que capturam momentos puros, em filmes chamados de ‘cinema de vidente’, não são mais

---

<sup>5</sup> ‘A consciência, segundo a leitura ‘deleuzeana do bergsonismo’, deixa de ser protagonista das ações para ser coadjuvante: este é seu novo papel. Ela é uma tela, uma tela negra...’ Apud VASCONCELLOS, Jorge. *O problema da imagem em Deleuze- uma introdução ao bergsonismo*. Rio de Janeiro: UERJ – Dissertação de Mestrado, 1997, p. 51.

<sup>6</sup> *Da Imagem do Pensamento e dos Intercessores*; In: VASCONCELLOS, Jorge. *Deleuze e o Cinema*. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2006. p.1-11.

imagens resultantes de percepção e ação, mas ‘imagens-cristal’, que passaram pela afecção e permitem uma fruição mais prolongada, onde passado e presente coexistem.

A partir do conceito de sensório-motor da ‘imagem-ação’ em contraposição ao ótico e sonoro puro do cinema de vidente, Deleuze cria dois regimes de imagens que estabelecem uma linha de pensamento para uma filosofia do cinema. Assim, ele cunha o que chama de ‘teoria das descrições’. As duas descrições são por ele definidas como: orgânica e cristalina.<sup>7</sup>

No terceiro subcapítulo “A imagem no álbum de família”, memória e imagem dialogam em vislumbres que sobrevoam a fotografia no álbum de família. Pensadores como Walter Benjamin, Eugênio Bucci, Philippe Dubois, Gilbert Brassai e Roland Barthes estiveram presentes nas reflexões sobre o dispositivo fotográfico e sua capacidade de abrigar a memória, que se renova cada vez que entramos em contato com uma fotografia do nosso passado. Conceitos sobre arquivo e lugares de memória foram visitados, em breves reflexões sobre ‘memória coletiva’ e ‘memória individual’ a fim de chegarmos a correlações com o panorama da arte contemporânea e as buscas de identidade e sensação de pertencimento.

Esta base teórica, em articulações com os demais elementos, com os quais me propus a trabalhar, conduziu aos outros dois capítulos.

No segundo capítulo, mergulhei nos trâmites da prática do cinema de animação, partindo das origens artesanais e dos espetáculos híbridos de criações, ligados à ótica e inspirados pela curiosidade do público e pela veleidade por entretenimento. As primeiras experiências com a fragmentação do movimento real e, sua reprodução através de novas invenções, foram abordadas na incursão ao importante período do final do século XIX e início do século XX; desde as investidas com a cronofotografia até o completo fascínio dos artistas vanguardistas pelas máquinas e suas possibilidades expressivas. Esse fascínio é facilmente observado nas obras dos artistas futuristas e construtivistas. O influxo da ciência sobre as artes é emblemático nas inovações de arte cinética empreendidas pelos artistas de vanguarda. O

---

<sup>7</sup> Por essa abordagem chegarei ao conceito de ‘potência do falso’ que aqui desenvolverei sob o olhar de Vasconcellos, 2007.

cinema, o teatro e as artes plásticas são transformados em ‘palcos de experimentações’: técnica e arte, uma relação imperiosa para a arte da animação. Em um subcapítulo, intitulado “Técnica e arte – a materialidade como forma de expressão”, pretendi explicar as inquietações próprias do ‘ato de animar’, contemplando este *savoir-faire* como poderoso instrumento de expressão artística, sem ignorar a premência das escolhas técnicas e dos meios de captura para as novas significações almejadas. A matéria, aqui, foi tratada como a massa corpórea da prática de animar que, por ser corpo, é personagem, é imagem. Portanto, a materialidade está impregnada de tempo e de mudança.

Os autores fundamentais para este desenvolvimento foram: Arlindo Machado, Laurent Mannoni; Andrei Tarkovski, Sébastien Denis, Alberto Lucena Junior e Marina Estela Graça, cujo texto abre para reflexões iniciadas por animadores experimentais como Norman McLaren, Len Lye, Pierre Hébert e Caroline Leaf.

No terceiro, e derradeiro capítulo, me dediquei aos registros, descrições e reflexões surgidas ao longo de todo o processo de realização da obra aqui proposta: um videoarte produzido quadro a quadro. Chamei de *animação processual* o conjunto de procedimentos que surgiram durante a produção. Um conceito aqui explicado por partir de *insights* que se interconectam. É processual porque, o modo de fazer se deixa ver, é transparente e os procedimentos de feitura são escolhidos, inventados e modificados na medida em que a investigação avança. Preocupe-me em deixar transparente o processo de animação. Foi então, investigado o que acontecia durante a criação deste vídeo de animação; portanto ‘acasos’ e ‘mudanças’ ocorridas no ato criativo foram aceitos como parte do objeto de estudo.

O modo de produzir esta animação parece ter ido contra os ditames desta linguagem, tão bem conceituada no mercado televisivo e na rede de entretenimentos e produtos educativos infanto-juvenis. Estes ditames dizem respeito a uma metodologia racional e dividida em etapas pré-estabelecidas, calculadas e planejadas do início ao fim. A intenção aqui foi, exatamente, tratar os procedimentos de animação como um processo artístico que se transforma durante sua produção e não apenas uma técnica de formato fechado e com



procedimentos ‘engessados’. Trata-se de ‘animação como ato de criação’<sup>8</sup>, na defesa do filme autoral. Como tal, deve ser visto como uma obra de arte contemporânea, na esteira de obras híbridas e múltiplas, onde as fronteiras entre as linguagens são eliminadas para deixar surgir apenas uma vídeoarte acionada por dispositivos escolhidos durante o processo.

Com o intuito de tornar esta investigação clara e didática, agi por catálise e, para tanto, a subdividi em cinco subcapítulos, os quais intitulei:

*-Memórias inventadas de um álbum de família* – abordagem das motivações e dos procedimentos nas primeiras ações para a produção da obra.

*- Os materiais - resíduos do tempo e filtros da memória* - articulações com as teorias, anteriormente explanadas, foram aqui apresentadas em novos conceitos que buscam, na materialidade dos procedimentos, suas legitimações.

*-Instante e intervalo - momento de hesitação do animador* – a noção de coexistência dos tempos, passado e presente em produções de imagens que integram a obra filmica.

*-A duração da imagem única – um tempo inventado* – nestas reflexões pretendi aprofundar a investigação a respeito das escolhas articuladas às teorias em arte e filosofia.

*-Escolhas e acasos – um vídeo experimental* – as vivências durante o processo são relatadas em descrições dos procedimentos técnicos, além de articulações com as vanguardas artísticas e com as práticas experimentais na contemporaneidade. Alguns resultados da investigação são explanados nas descrições do processo.

---

<sup>8</sup> DELEUZE, Gilles. *O Ato de Criação*. Palestra proferida a estudantes de cinema em 1987. O conceito de ato de criação é defendido por Deleuze como uma ação política, pois é uma forma de dialogar com o mundo, através de criações e invenções, é um ato de resistência. “Um criador não é um ser que trabalha pelo prazer. Um criador só faz aquilo de que tem absoluta necessidade.” Enfatizo o fato de me deparar, nesta dissertação, com uma obra de animação que busca dialogar abertamente com o observador, como ferramenta de afirmação autoral.

# CAPÍTULO 1

## IMAGEM E MEMÓRIA

---

## 1.1 A memória segundo Bergson

Não há como refletir sobre a memória sem pensar em duração. Segundo esta concepção “o passado se conserva por si mesmo (...) ele nos segue a todo instante (...) nossa primeira infância está aí, debruçada sobre o presente que a ele irá se juntar, forçando a porta da consciência que gostaria de deixá-lo de fora”<sup>9</sup>. Essa primeira noção de memória e seu desdobramento foi o fio que me conduziu na investigação e criação de *Desinfância*. Assim Bergson torna-se um dos intercessores<sup>10</sup> para a realização deste trabalho.

Para Bergson, há dois tipos de memória: a ‘memória-hábito’ e a ‘memória-pura’. A primeira consiste de ‘imagens-lembrança’ que foram impressas em nossa memória a partir de uma repetição ordenada e conduzida pela inteligência e pela razão. Resultantes de uma ‘análise que decompõe’ um fato e uma ‘síntese que o recompõe’. Funciona como um mecanismo cerebral, que torna possível aprendermos de cor uma determinada lição ou, ainda, que torna possível a visão de uma linha do tempo com todos os acontecimentos da nossa vida em ordem cronológica, com datas e locais precisos, como um ‘arquivo indexado’.

A segunda, a ‘memória-pura’, também é formada de ‘imagens-lembrança’, mas essas são independentes; cada etapa para se aprender de cor uma lição é vista de maneira diferente; é uma nova vivência, portanto, única, não se repete, assim como um acontecimento na vida. Cada vez que tentamos nos lembrar de uma determinada cena que presenciamos, a imagem vem acrescida de uma nova percepção, pois há uma duração passada.<sup>11</sup>

Portanto, a lembrança pura está fora da imagem. Essa noção só pode ser compreendida a partir do conceito de virtualidade. A ‘lembrança pura’ está em estado virtual, presa ao passado. O esforço que fazemos para vislumbrá-la, torná-la uma ‘imagem-lembrança’ é o processo de atualizá-la. A noção de virtualidade em Bergson tem um papel importante no ato de

---

<sup>9</sup> BERGSON, Henri. *O Pensamento e o Movente*. São Paulo: Martins Fontes, 2006, p. 47–48.

<sup>10</sup> Intercissor é tudo o que nos tira da imobilidade; é tudo o que engendra um pensamento. Conceito desenvolvido por Deleuze. Mais adiante veremos um pouco mais sobre a noção de intercessores, mediada por Vasconcellos 2006.

<sup>11</sup> BERGSON, Henri. *Matéria e Memória*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

criação. Diferente da noção de ‘possibilidade’, o autor a denomina de ‘potência’. A atualização do virtual é um “imprevisível nada, que muda tudo”.<sup>12</sup>

Sobre a criação e a virtualidade, como um esquema dinâmico e imprevisível, para onde são atraídas imagens que se atualizam e que são capazes de, no movimento de atualização, modificar o próprio artista durante o processo, ou seja, ‘o esquema’ vai se modificando na medida em que se atualiza. Do passado virtual para o presente atual. A busca do artista é em direção à ‘atualização de si mesmo’, em um esforço profundo que será medido na sua própria hesitação, pois quem hesita está pensando e não agindo por hábito e impulso, está atualizando a imagem virtual, que é a lembrança pura.<sup>13</sup>

Assim, a noção de virtualidade diz respeito à “lembrança que se transforma à medida que se atualiza”.<sup>14</sup> Nesse movimento de atualização constatamos um ato de criação.

O que vemos é que a emoção precisa da memória para atualizar uma virtualidade e se transformar em criação. A memória engendra um movimento de atualização, que transporta a imagem virtual para o momento presente. Essa emoção criadora é pura e se atualiza na arte.<sup>15</sup>

Há no presente, uma dimensão do passado que com ele coexiste. A memória é uma virtualidade que cada um carrega durante a vida e que atualiza de uma determinada maneira. Esse ato de atualizar torna a memória consciente, as imagens se projetam no *écran*, a tela negra que é a consciência<sup>16</sup> e os demais aspectos permanecem no inconsciente. A consciência ‘não gera’ as imagens e sim ‘faz aparecer’ estas imagens. O que acontece é que as imagens-lembranças estão em estado latente, esperando ser atualizadas. Mesmo na rememoração, há sempre algo novo que o presente irá acrescentar ao passado; por isso, o passado não é estático, pois se atualiza com o presente. Essa é também uma maneira de se buscar a emoção, através

---

<sup>12</sup> BERGSON, 2006, p. 103.

<sup>13</sup> A respeito da relação entre virtualidade e processo criativo temos, na dissertação de Fuchs, referências bastante pertinentes para esse trabalho de *Desinfância*; In: FUCHS, Francisco Traverso. *A Noção de virtualidade em Bergson, capítulo 3 – Criação Artística e virtualidade*, 1999.

<sup>14</sup> BERGSON, 1999, p. 159. No terceiro capítulo de *Matéria e Memória*, o autor discute sobre a veracidade da lembrança: imaginar não é lembrar.

<sup>15</sup> FUCHS, Francisco Traverso *A Noção de virtualidade em Bergson.. Capítulo 3–Criação Artística e virtualidade*. Dissertação de Mestrado. Rio de Janeiro: PPGF – UFRJ, 1999.

<sup>16</sup> VASCONCELLOS, 1997, p. 39. Sobre a consciência como ‘tela negra’ na qual as imagens são projetadas.

do virtual. O conceito de virtualidade de Bergson será importante no processo da produção de imagens sobre a qual abordarei mais adiante, no capítulo três, pois, tal produção se encadeará a partir das lembranças provocadas pelo álbum de família, lembranças essas que podem ser inventadas e surgem espontaneamente, provocadas por afetos e percepções.

Não pretendo, nesta dissertação, apresentar ‘todos’ os conceitos elaborados por Bergson; apenas aqueles com os quais poderei articular com a poética animada e, com a investigação que estou impetrando na experiência de mergulhar na memória da imagem.

Para uma melhor explanação da noção de memória em Bergson faz-se necessário entender ‘o misto’ lembrança pura e percepção pura<sup>17</sup> bem como o conceito de coexistência dos tempos passado e presente, o que conduzirá à afirmação inicial: memória é duração.

Se nossa percepção está impregnada de lembranças, o contrário não é verdadeiro: a lembrança pura precisa da materialidade de alguma percepção para poder se instaurar. Assim para Bergson,

Nossa percepção, em estado puro, faria, portanto, verdadeiramente, parte das coisas. E a sensação propriamente dita, longe de brotar espontaneamente das profundezas da consciência para se estender, debilitando-se, no espaço, coincide com as modificações necessárias que sofre, em meio às imagens que a influenciam, esta imagem particular que cada um de nós chama seu corpo.<sup>18</sup>

Por isso, Bergson afirma que há uma diferença de natureza entre ‘percepção’ e ‘lembrança’. Nossa confusão sobre as sensações - se são verdadeiras ou imaginadas - vem deste misto, costurado pela memória em uma sequência de visões instantâneas. São essas imagens passadas que coexistem com a percepção do presente. Lembrança pura e percepção pura são muitas vezes confundidas também pela Psicologia, condena Bergson, consideradas como se fossem a mesma coisa, com pequenas predominâncias em uma ou em outra. A lembrança é o passado, é o espírito; a percepção é o presente, é a matéria. Essas dualidades estão frequentemente presentes no

---

<sup>17</sup> BERGSON, 1999, primeiro capítulo.

<sup>18</sup> Ibid., 1999, p. 67– 68.

pensamento de Bergson e, entre um lado e outro de cada dupla, há diferença de Natureza.

Segundo Gilles Deleuze, há dois aspectos da memória em Bergson: a ‘memória-lembrança’ que vai em direção ao passado e a ‘memória-contracção’ contraída em direção ao futuro<sup>19</sup>. Essas duas memórias coexistem e se repetem sucessivamente; se acumulam, na medida em que o tempo passa e, não se apresentam em uma linha do tempo.

A teoria da memória no bergsonismo apresenta o tempo em ‘quatro paradoxos’ que desvelam as diferenças de natureza entre passado e presente; o primeiro é o *paradoxo do salto*, quando buscamos, de uma só vez, algo da lembrança do passado, sem precisar passar por outros pontos; o segundo é o *paradoxo do ser*, pertence à teoria ontológica do tempo que afirma: há diferença de natureza entre passado e presente; o terceiro é o *paradoxo da contemporaneidade* em que o passado ‘não sucede’ ao presente que ele foi, mas ‘coexiste’ com ele; já o quarto, é o *paradoxo da repetição psíquica*, que afirma que todo o passado coexiste com cada presente que ele foi.<sup>20</sup>

Assim, o tempo se desdobra a cada instante em presente e passado. O presente que passa e o passado que se conserva. Como afirma Bérqson: “tudo acontece como se nossas lembranças se repetissem um número indefinido de vezes”<sup>21</sup>

No rastro da visão deleuziana das teorias de Bergson, Peter Pál Pelbart coloca o tempo como ‘o núcleo’ deste pensamento sobre a memória e a diferenciação (diferenças de natureza e não de grau entre os elementos estudados). Na duração está a diferença de natureza, pois no espaço só há ‘diferença de grau’. O presente é ‘puro devir’ e o passado é o em-si; o presente está fora de si, ele ‘era’ enquanto o passado sempre ‘é’.

O passado não é o que vem depois de ter sido presente, nem pode ser reconstituído pelo novo presente do qual ele agora é passado. (...) O passado e o presente não são dois momentos sucessivos no tempo, mas dois elementos que coexistem, o presente que não para de passar, o passado que não para de ser, mas pelo qual todos os presentes passam.<sup>22</sup>

<sup>19</sup> DELEUZE, Gilles. *O Bergsonismo*. São Paulo: Ed. 34, 2012, p. 43.

<sup>20</sup> *Ibid.*, 2012, p. 56.

<sup>21</sup> BERGSON, Henri. *Memória e vida*. São Paulo: Martins Fontes, 2006. p. 55.

<sup>22</sup> PELBART, Peter Pál, *O tempo não-reconciliado*. São Paulo: Perspectiva, 2010, p.37.

Ainda como afirma Bergson, dependendo da tensão do nosso espírito, a percepção pode desenvolver diferentes números de ‘lembranças-imagens’. Para o autor, as lembranças são o ‘invólucro’ da nossa memória e, quando materializadas, se entrelaçam às percepções presentes e não sabemos mais onde começa uma e termina a outra, o que é real e o que é imaginado.<sup>23</sup> Estas poderiam ser lembranças complementares que, garimpadas no fundo da memória, trazem com mais detalhes e nitidez a ‘imagem-lembrança’, já que a percepção exterior não foi capaz disso.<sup>24</sup>

Portanto, é a memória que nos conduz por esse labirinto de ‘imagens-lembrança’ e ‘imagens-percepção’ e nos dá a dimensão do que pode ser realizado através da intuição. E ainda, como ‘memória é duração’, é em função do tempo que vou pensar a criação, muito mais do que em função do espaço.<sup>25</sup>

A ‘imagem virtual’, para Bergson, é a “lembrança pura”, e se diferencia das ‘imagens mentais’, ‘imagens-sonho’ e ‘devaneios’, além das ‘imagens-lembrança’. Se passado e presente coexistem, a imagem virtual (que é passado) convive com a imagem atual (que é presente). O passado desse presente está na imagem virtual, seu duplo, seu espelho, imagem especular. É como se estivéssemos lembrando o próprio presente e atualizando a imagem atual. É como Bergson explica a sensação de *déjà-vu*, a “paramnésia”: ‘lembrança do presente no próprio presente’.

Já vimos que, a percepção não se separa da memória, e que não há ‘percepção sem afecção’, quer dizer, ‘a afecção é a mistura no interior do nosso corpo, provocada por imagens-lembranças. Afecção é paixão provocada por uma ação.

Nas teorias sobre a imagem que Bergson desenvolve, há um novo foco para a noção de representação, muito próprio da modernidade: a imagem é mais apresentada do que representada. Há liberdade, mudança, devir e, na relação entre os corpos, há entre as matérias, um conduto de ação e reação. Neste conduto, há espaço para a hesitação, o momento de pensar e de agir: “a ação é a faculdade que temos de operar mudanças nas coisas.”<sup>26</sup> Como sabemos que a percepção se mistura à lembrança, como ficaria, então, o papel

---

<sup>23</sup> BERGSON. 2006, p. 59.,

<sup>24</sup> BERGSON, 1999, p. 115.

<sup>25</sup> PELBART, op.cit., p. 36.

<sup>26</sup> BERGSON, 1999, p. 66.

da sensação provocada pela percepção presente? A memória opera um mecanismo que faz com que busquemos em percepções passadas algo que se assemelhe às sensações provocadas pela percepção presente.

Nossa percepção, em estado puro, faria, portanto, verdadeiramente, parte das coisas. E a sensação propriamente dita, longe de brotar espontaneamente das profundezas da consciência para se estender, debilitando-se, no espaço, coincide com as modificações necessárias que sofre em meio às imagens que a influencia, esta imagem particular que cada um chama de corpo.<sup>27</sup>

Assim a percepção pura não pode ser possível na percepção presente, pois o presente é um 'fora de si', é devir. Só podemos entender a percepção pura no passado que é um 'em si'. Essa percepção pura está na memória que é a duração.

### 1.1.1 Método intuitivo para um ato de criação

Primeiro, gostaria de explicar como o método que Bergson chama de 'intuitivo' foi tão importante para o processo de realização do vídeo experimental. Mesmo usando procedimentos da técnica de animação, o que implica em uma série de escolhas racionais e de conhecimentos já estabelecidos, tive, como intenção, deixar o processo criativo livre e sujeito aos acasos e às percepções moldadas ao longo do processo. 'Moldadas' no sentido de 'mutáveis', abertas às mudanças como uma matéria flexível, entregue ao devir.

Como a matéria é da 'dimensão do atual' e o tempo 'a dimensão do virtual', tivemos que pensar o bergsonismo a partir do diálogo atual/virtual. Se a matéria está sempre em movimento, ela está sempre em mudança, em atualizações de alguma virtualidade. A matéria plástica de uma imagem em um filme estará, portanto, está sempre se atualizando, independente de haver ou não uma trajetória, uma ação e uma reação. Um movimento de atualização,

---

<sup>27</sup> BERGSON, 1999, p. 67-68.



contínuo, onde ocorre mudança, ocorre diferenciação, pois há a novidade, há o novo e, portanto, há criação.

Evoluir, para Bergson, é atualizar uma virtualidade, criar algo novo. A partir de um problema, criamos, e a matéria se modifica, se metamorfoseia. Para criar precisamos querer escolher e ter liberdade de escolha. Esse impulso, esse desejo de escolher, essa liberdade ao todo aberto é o que Bergson chama de *impulso vital* ou, *elã vital, espírito*; tudo isso é a duração, é o tempo como movimento de diferenciação: uma forma de gestar novas formas de vida e presenteá-las à matéria.

Em um estudo intitulado “*Bergson: Intuição e método intuitivo*”<sup>28</sup> é colocada em questão a escolha do termo ‘intuição’ para um método que consiste em procedimentos intelectuais; assim, o autor contrapõe as explicações de Bergson em *O pensamento e o movente* e outros textos às interpretações de Deleuze em *Bergsonisme*. Para Deleuze, a intuição em Bergson “não é nem um sentimento, nem uma inspiração, nem uma simpatia confusa”; mas, Bergson utiliza, frequentemente, o termo ‘simpatia’ para sua teoria da intuição e, acredita que a intuição possibilita “colocarmo-nos simpaticamente no interior da realidade”.

Como breve conclusão deste embate, podemos dizer que, intuição e inteligência trabalham juntas, mesmo que a intuição seja uma faculdade que se opõe à inteligência. São dois aspectos de um método, que estão intimamente relacionados. “A inteligência combina e separa; ela arranja, desarranja, coordena, ela não cria. É-lhe preciso uma matéria, e essa matéria só lhe pode vir dos sentidos ou da consciência”.<sup>29</sup> Minha matéria é a imagem projetada na consciência. A imagem deriva da intuição, a imagem é matéria e espírito, deixa-se ver, ainda que não se deixe tocar.

Bergson, em *O pensamento e o Movente* elucida seu método intuitivo, elaborado, a princípio, para a filosofia, mas é bastante revelador para todas as artes.

---

<sup>28</sup> COELHO, Jonas Gonçalves. *Bergson: Intuição e método intuitivo*. Trans/Form/Ação vol.21-22 N.º.1. 1999. <<http://dx.doi.org/10.1590/S0101-31731999000100012>>. Acesso em agosto 2012.

<sup>29</sup> BERGSON, 2006, p. 153

Como pedir aos olhos do corpo ou aos do espírito que vejam mais do que aquilo que vêm? A atenção pode tornar mais preciso, iluminar, intensificar: ela não faz surgir, no campo da percepção, aquilo que ali não se encontra de início. (...) há séculos surgem homens cuja função é justamente a de ver e de nos fazer ver o que não percebemos naturalmente. São os artistas.<sup>30</sup>

Assim “a extensão das faculdades de perceber é possível”<sup>31</sup> e o método intuitivo é, sim, uma ferramenta que pode incitar essa potência.

Deleuze esclarece sua interpretação sobre a ‘teoria da intuição’ do método do bergsonismo<sup>32</sup>. Em sua concepção, fica claro que a intuição possibilita vários pontos de vista, o que significa ‘inventar problemas’. O método intuitivo ajuda a descobrir os ‘falsos problemas’ que podem se materializar em ‘problemas inexistentes’ ou ‘problemas mal colocados’. Existe, segundo Deleuze, um fio condutor entre três etapas da filosofia bergsoniana.

Para Bergson, é necessário um método para se levantar as questões e perceber quais são os falsos problemas. Este método, implica em três atos: ‘posição e criação do problema’; ‘descoberta de verdadeiras diferenças de natureza’; ‘apreensão do tempo real’. Colocar o problema não é simplesmente descobrir, é inventar. Fazem parte do método: a duração, a memória e o impulso vital.

Ao criarmos, estaremos resolvendo um problema. O ‘ato de criação’ é um ‘ato de resolução’ de um problema que surgiu no ato de pensar. O pensamento problematiza. Na formulação de um problema, há o impulso de diferenciação. Mas o problema não é criado no pensamento, ele está na matéria, está na vida. O pensamento formula o problema a partir do obstáculo, ao se deparar com a matéria e perceber o problema. O que impulsiona o pensamento é o impulso vital. E o que ajudará na resolução do problema e na atualização deste impulso vital? A memória.

A intuição decide acerca ‘do verdadeiro e do falso’ nos problemas. Portanto, para o método intuitivo funcionar, é necessário o uso da inteligência mais a intuição. Para desvendar as questões do tempo, a inteligência sozinha é insuficiente. Sobre isso, Bergson se refere à intuição, para falar de um tempo

---

<sup>30</sup> BERGSON, 2006, p.155

<sup>31</sup> Ibid., 2006, p.156.

<sup>32</sup> DELEUZE. 2012, p. 9-29.

real, que é duração. A inteligência não consegue pensar o ser vivo como um 'ser que muda', como 'um ser que altera', que está em 'pura mobilidade'. Para tanto, é necessário um conhecimento mais veloz (como a velocidade da luz), um conhecimento intuitivo. Em outras palavras: "a inteligência se encarrega, perfeitamente, do que é objetivo; a intuição do que é subjetivo."<sup>33</sup>

Sendo assim, Bergson está dizendo que é possível fazer da intuição um 'instrumento' de conhecimento rigoroso (por isso o método). Não abole a inteligência, mas a coloca a serviço da intuição. É a inteligência que controla o dispositivo de 'rememoração' e quando há, na memória, informações que não servem à inteligência, elas entram em conflito (memória X inteligência). Neste momento, a inteligência cria mecanismos de defesa, quando racionaliza. Onde a inteligência opera recortes, há na verdade Fluxo. Só a intuição irá entender o fluxo, o trânsito de sentimentos, desejos e sensações. Há algo na realidade que escapa aos raciocínios da inteligência; já a intuição é ato vivido e implica em múltiplos pontos de vista.

Para uma análise do processo de criação em arte, temos que pensar a articulação que Bergson estabelece entre tempo e criação. É o tempo que traz ao artista a criação, o novo, o inventivo. Quando o autor parte dessa ideia, , introduz aí a questão da liberdade. O ato livre para a criação é a invenção do novo, do não planejado. Atualizar uma virtualidade também é resolver um problema, pois toda vez que há um problema, há um obstáculo, e ele será transposto com uma atualização. Se o problema é virtual, é porque é complicado (*plicar*, em latim, quer dizer dobrar); no virtual as imagens estão dobradas e, quando as atualizamos resolvemos o problema, descomplicamos, desdobramos.<sup>34</sup>

A intuição seria um 'método crítico' da inteligência e teria como propósito pensar o tempo. O "tempo" seria objeto de investigação da filosofia. Essa crítica à inteligência é, na verdade, uma crítica à razão. A razão é incapaz de pensar o movimento nele mesmo, pois confunde o movimento com espaço percorrido, ou seja, a trajetória. Já a intuição analisa o movimento do ponto de vista temporal. A razão divide o movimento como se fosse pontos no espaço, como instantes imóveis. A intuição entende o movimento como fluxo.

---

<sup>33</sup> MACIEL Auterives. *O todo aberto: tempo, pensamento e desejo*. Niterói, 2002 (apostila).

<sup>34</sup> *Ibid.*, 2002 (apostila), p. 214.

Na concepção de Bergson, a duração é um tempo real que é percebido através do método intuitivo. E é através do método intuitivo que o tempo e o movimento são percebidos verdadeiramente. A razão, diríamos também, a inteligência, confunde movimento com espaço percorrido, com a trajetória do objeto. A trajetória pode ser dividida infinitamente. Aí está todo paradoxo: se é divisível, como pode ser, ao mesmo tempo, contínua? A infinitude na divisão da trajetória nos incita a convocar a intuição para tentar desatar este ‘nó de indagações’ a respeito de pensar o tempo.

O método intuitivo tem como objetivo fazer do tempo objeto de investigação da filosofia. E, como vimos, para Bergson, tempo é duração.

### 1.1.2 Quanto dura um instante?

Se, para Bergson, a intuição envolve também a apreensão do tempo real, intuição é ato vivido. Por isso, sua crítica com relação à fragmentação do movimento. Para ele, o movimento é duração e, por isso não pode ser congelado. O movimento deve ser vivido, em sua fluidez, em seu devir.

Todo o movimento é indivisível, é duração, é mudança. O movimento é contínuo e sempre presente. O tempo já se encarrega de promover essa mudança, portando, o movimento é a própria imagem que passa de um tempo ao outro. Não se trata de espaço percorrido, não é a trajetória e sim: movimento.

Na Coletânea de quatorze tratados de Aristóteles (384–322 a.C.) chamada *A Metafísica*, está enfatizada a ciência de ‘ente enquanto ente’, estudos dos ‘seres em movimento’. Nestes estudos de Aristóteles, o movimento representa a mudança da matéria. O grande problema é que Aristóteles não leva em consideração ‘o tempo’ que, para ele, é só ‘uma medida’ entre um instante e outro. Bergson vem romper com essa noção de metafísica e coloca o tempo como ‘a grande questão’. Insiste no fato de que é a inteligência que divide o tempo em instantes distribuídos no espaço, na trajetória do movimento. A intuição ajuda a entender o tempo como duração e não como instantes no espaço. Assim, sua ‘nova’ Metafísica é capaz de

“restituir ao movimento a mobilidade; à mudança, a fluidez; ao tempo, a duração”.<sup>35</sup>

No sentido de explicar melhor o deslocamento da ‘lembança-hábito’ para a ‘lembança-pura’, ou seja, ‘do habitual para a criação’, Bergson reescreve a noção de metafísica. Vasconcellos lembra que “a metafísica em Bergson é sinônimo de movimento e não de imobilidade.”<sup>36</sup> Sendo assim, ela é múltipla, dinâmica, mutável e considera o tempo e o movimento como ‘devir’. A vida eternamente em mudança.

É corrente, entre artistas visuais contemporâneos, principalmente fotógrafos, haver questionamentos sobre sua prática de “capturar um instante” ou “congelar o tempo” como é comumente descrito o ‘ato de fotografar’.

A fotógrafa Patrícia Gouvea investiga em seu trabalho “a possibilidade de expandir a imagem fotográfica para além do limite de seu tempo próprio, esgarçar essa aparente instantaneidade”<sup>37</sup> Desta forma, ela defende a hipótese de que as imagens – sejam elas fotográficas, cinematográficas ou vídeo-gráficas – seriam ‘membranas’ por onde operam as dimensões do tempo.

Já o fotógrafo Maurício Lissovsky desenvolve uma ‘teoria sobre o instantâneo fotográfico’, tomando como base a afirmação de Walter Benjamin de que, a origem não pode ser apreendida no início de um processo e sim na sua consumação. Lissovsky fala de um ‘momento de expectativa’ na captura da imagem fotográfica: o “aspecto fotográfico”. Assim, confronta Bachelard<sup>38</sup> e Bergson e defende a convivência de dois conceitos que, a princípio, são contraditórios: ‘o de instante e o de duração’. A partir desse confronto, chega à conclusão de que “tanto a inversão proposta por Bachelard à duração bergsoniana quanto a revisão feita por Deleuze, eram ambas insatisfatórias quando o que se pretende é pensar o instantâneo fotográfico.”<sup>39</sup> Lissovsky chama de “expectação” essa espera de “intensa agonia de indecisão”, a

<sup>35</sup>ARÊAS, Jaime Bastos. Bergson: a metafísica do tempo. apud: *Tempo dos tempos*. DOCTORS, Marcio. (org.) Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1999, p. 138

<sup>36</sup>VASCONCELLOS, 1997, p. 132.

<sup>37</sup> GOUVEIA, Patrícia. *Membranas de luz*. Rio de Janeiro: Beco do Azougue, 2011, p. 17.

<sup>38</sup> Embora Lissovsky simpatize com as teorias de Bachelard a respeito do instante, algo o deixa inquieto em *L'intuition de l'instant: o instante apenas como início de uma ação, sem consumação, apenas interrompido por outros instantes; e o instante como ato de decisão, sem a hesitação própria da expectativa agonizante.*

<sup>39</sup> LISSOVSKY. *Máquina de esperar*. Rio de Janeiro: Mauad X, 2010, p. 39.

'hesitação' da qual fala Bergson quando defende o ato de criação como algo novo, nascido de uma hesitação. Esse tempo de indecisão seria a duração.

A fotografia instantânea é considerada por Deleuze "uma das condições determinantes para o nascimento do cinema"<sup>40</sup>. Bellourd refere-se, em suas observações, apenas à foto instantânea, pois, para ele, a fotografia posada pertence à outra categoria de foto e afirma que "tanto do ponto de vista formal quanto historicamente, a 'foto de pose' possuiria uma natureza oposta à do instantâneo, este sim matéria do cinema."<sup>41</sup>

Bergson, em seu texto *A Evolução Criadora*, se posiciona de forma curiosa com relação à síntese cinematográfica do movimento "Em vez de nos prendermos ao devir interior das coisas, postamo-nos fora delas para recompor artificialmente seu devir"<sup>42</sup>. Portanto, o cinema trabalha com um movimento falso, com uma 'ilusão' de movimento. Já que ele congela instantes, o movimento acontece *entre* esses instantes congelados, aquela parte que o cinema não mostra, entre os fotogramas. Desta maneira a "ilusão cinematográfica opera com um movimento abstrato, um movimento que existe "no" aparelho e "com" o qual fazemos desfilar as imagens."<sup>43</sup>

Para esta análise, Bergson recorre ao paradoxo da Flecha de Zenão de Eléia sobre a qual argumentava que, durante a trajetória da flecha que foi impulsionada pelo arco, se encontraria repouso a cada intervalo mínimo de tempo.

Aristóteles desenvolve o ponto de vista de Zenão e seus paradoxos em uma análise na qual, movimento, espaço e tempo estão sempre interligados, afirmando que "o tempo deveria ser indivisível e composto de instantes indivisíveis; mas, com efeito, se qualquer quantidade é divisível, o tempo será também divisível, e se o tempo é divisível, o movimento também o será"<sup>44</sup>. A esse pensamento, Bergson deverá se contrapor. Liberta o tempo da trajetória no espaço e o chama de duração. Assim, o tempo será emancipado e, não necessariamente, escandido.

---

<sup>40</sup> BELLOURD, Raymond. *L' Entre-Images*. Paris: Éditions de la Différence, 2002, p.113.

<sup>41</sup> Ibid., 2002, p.114.

<sup>42</sup> BERGSON, Henri. *A Evolução Criadora*. São Paulo: Martins Fontes, 2005, p.330-331.

<sup>43</sup> MACHADO, Arlindo *Pré-cinemas e Pós-cinemas*. São Paulo: Papyrus, 2007, p.22.

<sup>44</sup> ARISTÓTELES, Physique VI, *Le mouvement et ses parties*. Disponível em: <<http://pt.scribd.com/doc/27591562/ARISTOTE-Physique#outer>>\_p.\_88. Acesso em agosto de 2012.

Bergson afirma ainda que “a possibilidade de aplicar o movimento sobre a linha percorrida só existe para o observador que, postando-se fora do movimento e considerando a todo instante a possibilidade de uma parada, pretende recompor o movimento real com essas imobilidades possíveis”<sup>45</sup>, mas, nossa consciência nos mostra que a “linha percorrida entre duas paradas é descrita por um único traço indivisível”.<sup>46</sup> Apreender esse movimento, intuitivamente, é compreendê-lo como duração.

Sandrine Guillet articula um interessante estudo sobre o instante a partir dos paradoxos de Zenão (a flecha e Aquiles e a tartaruga), as experiências da cronofotografia de Marey e Muybridge e a resposta de Bergson. Uma afirmação já é bastante elucidativa para o paradoxo da flecha: “a flecha nunca chega a seu destino. Para os antigos, um objeto só é idêntico a ele mesmo quando está em repouso”<sup>47</sup>, pois precisaria um tempo infinito para percorrer um número infinito de pontos, “o movimento não é a soma de instantes distintos”<sup>48</sup>. Assim o movimento nunca aconteceria se considerarmos a flecha em seus instantes distintos. Os dois paradoxos chegam à mesma conclusão: Em *Achilles et la Tortue*: “um objeto móvel precisa primeiro percorrer a metade da distância para chegar a um ponto e, antes disso, precisou percorrer a metade da metade, e assim por diante, infinitamente”<sup>49</sup>, portanto: o infinito não pode ser apreendido em um tempo finito.

A resposta de Bergson é a solução encontrada em seu método intuitivo: pensar o movimento através do tempo e não do espaço, através da intuição e não só da inteligência. A essência do movimento desaparece quando este é decomposto em instantes. Quando fragmentamos um movimento, estamos analisando essa trajetória, separando em partes; quando a recompomos novamente, através de seus instantes móveis, construímos sua síntese, o movimento recriado, mas, jamais, o próprio movimento. Esse pensamento de Bergson se coaduna com a teoria da Gestalt, quando afirma que: ‘a soma das partes não é igual ao todo’.

---

<sup>45</sup> BERGSON, 2005, p. 335-336.

<sup>46</sup> Ibid., 2005, p. 45-46.

<sup>47</sup> GUILLET, Sandrine. *Le Mouvement Invraisemblé. "Tout d'abord, la flèche qui ne parvient jamais à son but. Pour les anciens, une chose n'est identique à elle-même que lorsqu'elle est au repos"*, p.60. Disponível em <1.http://pt.scribd.com/doc/51253447/22/b-La-representation-zootropique-de-Marey-et-de-Muybridge> Acesso em junho de 2011.

<sup>48</sup> Ibid., p.61.

<sup>49</sup> Ibid., p. 61.

Bergson retorna diversas vezes ao paradoxo da ‘flecha de Zenão’ para, em seus textos, discutir sua concepção da representação do movimento no tempo e no espaço. Dirá ainda que a essência do movimento não pode ser explicada pela razão. Enquanto Aristóteles deduz o tempo através do movimento, Bergson demonstra que o tempo está fora do movimento e que escandir o tempo através da trajetória é o que faz a inteligência, “ela substitui a nossa experiência móvel”<sup>50</sup>. Ele aponta a importância da experiência na duração, a hesitação, o momento de pensar, a própria intuição. Essa é a nova concepção de tempo, desenvolvida por Bergson e, diferente da concepção de Aristóteles, que parte da análise do movimento e diz que o tempo é uma representação obtida com a medição de um movimento. Só que, para Bergson, o que está sendo medido nesta análise, é o espaço percorrido e não o movimento. Esse raciocínio de estabelecer pontos espaciais é colocado pela inteligência e, é por isso que Bergson convoca a intuição como método para se entender o tempo real. O tempo não pode ser fragmentado, ele é contínuo e heterogêneo, o tempo é então, duração.

Os indivisíveis de duração ou momentos do tempo nascem, portanto, de uma necessidade de simetria; chega-se naturalmente a eles desde que se peça ao espaço uma representação integral da duração. Mas eis precisamente o erro. Se a linha AB simboliza a duração decorrida do movimento efetuado de A à B, ela não pode de maneira alguma, sendo imóvel, representar o movimento que se efetua, a duração que decorre; e, do fato de que essa linha seja indivisível em partes, e de que ela termine por pontos, não se deve concluir nem que a duração correspondente se componha de partes separadas, nem que ela seja limitada por instantes.<sup>51</sup>

O livro *Matéria e Memória* foi escrito por Bergson antes de se conhecerem todas as possibilidades do cinematógrafo, mas já se conhecia as peripécias ilusionistas dos aparelhos usados pelos prestidigitadores (mágicos ilusionistas) para impressionar o público que nada conhecia sobre ótica. É no mínimo curioso que Bergson conclui que o paradoxo de Zenão de Eléia “comprova que simplesmente é impossível construir *a priori* o movimento com

---

<sup>50</sup> ARÊAS. apud DOCTORS, 2003. p. 137

<sup>51</sup> BERGSON, 1999, p. 223.



imobilidades”.<sup>52</sup> Em *A Evolução Criadora*, um texto escrito quando já se conhecia o grande cinema-espetáculo ou o espetáculo que era o cinema e a ilusão do movimento, percebe-se uma crítica voraz ao cinema como dispositivo de criar o movimento com imobilidades:

(..) a possibilidade de aplicar o movimento sobre a linha percorrida só existe para o observador que, postando-se fora do movimento e considerando a todo instante a possibilidade de uma parada, pretende recompor o movimento real com essas imobilidades possíveis. Desvanece-se essa possibilidade assim que adotamos pelo pensamento a continuidade do movimento real, aquela da qual cada um de nós tem consciência quando ergue o braço ou avança de um passo. Sentimos, então, que a linha percorrida entre duas paradas é descrita por um único traço indivisível.<sup>53</sup>

Deleuze se posiciona diante dessa ‘crítica à artificialidade’, com o seguinte argumento: “a artificialidade dos meios não pressupõe a artificialidade dos resultados, pois o que nos oferece o cinema é uma “imagem-movimento”<sup>54</sup>. Deleuze compreende o cinema melhor do que muitos homens da ciência. Para ele, mais importante do que decidir se o movimento é falso ou verdadeiro, é investigar o que acontece quando um movimento natural é decomposto para logo depois ser recomposto em uma tela, através da projeção. Que “mágica” interna nos arrebatava? Se a percepção do movimento é uma síntese que se dá no espírito (Efeito PHI) e não no mecanismo do olho (persistência retiniana)<sup>55</sup>, o cinema também deve ser visto como um ‘processo psíquico’, um ‘acontecimento no espírito’.

Lisovsky, ao analisar as origens da fotografia moderna e dar a devida importância ao instantâneo para o advento do cinematógrafo, afirma que os fotógrafos do instantâneo, finalmente, se sentiam livres da duração, pois acreditavam que estavam dominando o tempo, “mas aquilo que eles

<sup>52</sup> BERGSON, 1999, p. 224.

<sup>53</sup> BERGSON. 2005, p. 335-336.

<sup>54</sup> DELEUZE, 1990, p. 7.

<sup>55</sup> Sobre a persistência retiniana e o Efeito Phi veremos novamente no capítulo sobre a Poética da Animação. Essa explicação encontramos em dois autores: AUMONT, *A Imagem*, 2004, p.51-52 e MACHADO. *Pré-cinemas e Pós-cinemas*, 2007, p.20.

apreendiam era apenas o movimento – a forma “cinemática” do tempo, diria Bergson - sua miragem. Quando surgiu o cinema, a miragem se desfez.”<sup>56</sup>

Para Bergson, a dificuldade de se ‘decompor o movimento’ advém do fato de que, o movimento escapa ao pensamento, porque, em seu próprio mecanismo, o pensamento não pode funcionar sem a imagem, já que a imagem é o ‘suporte figurativo’ do pensamento<sup>57</sup>. Veremos adiante como Deleuze interpreta essas teorias e constrói uma ‘teoria da imagem’ baseada no corpo e suas afecções. Teremos de voltar ao método intuitivo, para refletir sobre a imagem e o pensamento, como diz Vasconcellos: a intuição bergsoniana é tão poderosa que coloca o pensamento na frente do conhecimento para a invenção do novo.<sup>58</sup>

---

<sup>56</sup> LISSOVSKY. Maurício *O tempo e a originalidade da fotografia moderna*. apud DOCTORS, Marcio. (org.). 2003 , p.145.

<sup>57</sup> BERGSON, 2006, p?.

<sup>58</sup> VASCONCELLOS. 1997, p. 54.

## 1.2 Deleuze e a imagem

O mundo é feito de imagens que se correlacionam, dialogam entre si; elas estão sempre em mudança, em um constante devir. Para Bergson, estes diálogos são ‘efêmeros’ e estão sempre abertos ao imprevisto.

Para apresentar a concepção de imagem em Deleuze, devemos tomar por referência seus dois volumes sobre o cinema e as análises que desenvolveu sobre determinados cineastas e suas obras. No primeiro livro de Deleuze, *Cinema I – Imagem-movimento*, ele deixa claro as características de um cinema narrativo, um cinema clássico, onde as imagens se ordenam em uma sequência de ações; portanto, o movimento estaria ligado à ação e reação, àquilo a que se refere Bergson em seu conceito de sensório-motor. Mas, uma importante mudança ocorrida na linguagem cinematográfica ao longo do século XX, introduz um novo modo de ver a imagem e de reagir diante dela; este seria chamado de Cinema Moderno, é o que Deleuze analisa em *Cinema II – A Imagem-tempo* e toma como exemplos os cineastas do Neorealismo italiano, Roberto Rossellini e o americano Orson Welles e sua obra revolucionária *Cidadão Kane*.

Ao considerar a imagem-tempo como o próprio movimento, Deleuze introduz a concepção de Bergson sobre o ótico e sonoro puro. O intervalo entre as imagens, a continuação de uma imagem na tela negra da consciência, seria a hesitação que nos abre para novas criações, espaço aberto às virtualidades. Deleuze defende a ‘imagem-tempo’ do neorealismo italiano em contraposição à ‘imagem-movimento’ própria do cinema de ação. Na imagem-tempo, o tempo se liberta das amarras do movimento e da trajetória no espaço.

Para Bergson, nós não percebemos a imagem inteira, percebemos apenas o que é do nosso interesse. Essa afirmação de Bergson é citada em *A Imagem-Tempo*, onde Deleuze interpreta como percepções clichês<sup>59</sup>. Para uma percepção da imagem sem clichê, nossos esquemas sensório-motores precisam estar bloqueados: assim a imagem surge inteira e sem metáfora “faz surgir a coisa em si mesmo”. Ao mesmo tempo, Deleuze explica que a imagem “está sempre caindo na condição de clichê”; são os encadeamentos sensório-

---

<sup>59</sup> DELEUZE, Gilles. *Cinema II – a imagem-tempo*. São Paulo: Brasiliense, 1990, p. 31-32.

motores que provocam a indução ao clichê, ao já conhecido e aceito. Para ele, vivemos numa sociedade do clichê. Não percebemos as imagens porque elas são encobertas, sempre veladas por interesses dos poderes midiáticos. O que se deve fazer é restaurar aquilo que não se vê na imagem, a subtração induzida. Mas essa subtração, muitas vezes é, paradoxalmente, bombardeada com excessos. A solução, para se quebrar os clichês e aguçar a percepção, é impetrar rasgos, ‘brechas’ nesses encadeamentos de imagens, vazios que restituem a percepção inteira.

Para Jean-Luc Godard, a imagem nunca está sozinha; ela relaciona-se com imagens anteriores ou posteriores. Essa é a noção de montagem<sup>60</sup>. Nesta linha de pensamento, Bourriaud considera o vídeo-artista Pierre Huygue um verdadeiro montador, pois, ele compartilha da ideia de que nossa sociedade contemporânea é a da imagem velada, escondida. Assim pensando, Huygue produz imagens que ‘faltam’ à nossa compreensão do real; desta forma ele realiza um trabalho político. Defende que não estamos saturados de imagens como ‘se diz por aí’, e sim, estamos pobres de imagens alternativas, que não estão nos arquivos oficiais aceitos pela comunidade.<sup>61</sup>

Deleuze fundamenta-se nos textos de *A Evolução Criadora*, onde Bergson discute os paradoxos de Zenão de Eléia e chama o aparelho cinematográfico e as experiências de reprodução do movimento de ‘mera ilusão’, assumindo uma posição de ‘condenação’ à representação do movimento; e em *Matéria e Memória* onde Bergson, contraditoriamente, de certa forma “enaltece o papel insurgente do cinema então em sua mais tenra aurora”<sup>62</sup>.

Logo no início de suas análises sobre *Matéria e Memória* de Bergson, Deleuze afirma não haver dualidade alguma entre imagem e movimento, pois a imagem já é movimento. A única diferença é que a imagem está na consciência e o movimento está nas coisas, portanto o que existe é ‘imagem-movimento’. Está na própria imagem o movimento e o próprio movimento sempre é uma imagem.<sup>63</sup> Há um universo de imagens-movimento e as imagens-movimento são o universo. A aparência é de movimento, mas o que há, realmente, são as

---

<sup>60</sup> BOURRIAUD, Nicolas. *Pós-produção*. São Paulo: Martins Fontes, 2009, p. 59.

<sup>61</sup> Id., 2009, p.59.

<sup>62</sup> VASCONCELLOS, 1997, p. 120.

<sup>63</sup> DELEUZE, 1985, p. 9-21.

imagens. Para Deleuze, o que Bergson quer dizer é que: não existe nem só a ‘coisa em si’ e nem ‘só a consciência’, mas, sim, as ‘imagens-movimento’ e que, isso é por si só o universo. Assim, imagem é, ao mesmo tempo, material e dinâmica. Com essa noção, Deleuze nos presenteia com o pensamento de “tripla identidade”: imagem – movimento – matéria, o que define a disposição maquínica das imagens-movimento - o cinema.

Nesta mesma concepção do pensamento a respeito da imagem e do movimento, podemos entender o próprio pensamento como sendo uma imagem. O problema da imagem do pensamento se revela na obra de Deleuze sob dois véus: por um lado, a imagem é definida como representativa e dogmática; por outro, revela-se um ‘pensamento sem imagem’ ou uma nova imagem do pensamento. A esta nova imagem estariam atrelados os ‘filósofos da diferença’, aqueles que se contrapõem à filosofia da representação. Na ‘filosofia da representação’, Deleuze apresenta três modos de pensar que são dogmáticos e, contra os quais, ele propõe uma nova imagem, fazendo o que, para ele, é o verdadeiro papel da filosofia: criar conceitos. Nessa análise, ele revela que, pensar pressupõe sair do marasmo da imobilidade, engendrar encontros e intercessões. Desta forma, o que Deleuze nos mostra é uma imagem do pensamento que precisa ser provocada: não surge naturalmente, necessita de intercessores. Na verdade, ela é um ato de criação. Pensar não é natural como acreditam os filósofos dogmáticos, e sim um exercício que coloca o pensamento em movimento ou coloca movimento no pensamento. Para colocar o pensamento em movimento basta um impulso, este impulso viria através dos intercessores.<sup>64</sup>

É mister ressaltar a importância do conceito de intercessores na investigação do processo de criação a que me propus. O passeio que faço entre os diversos autores que pensaram a memória, o tempo, o movimento, a imagem e o espaço está, ao longo do processo, sendo construído a partir de *insights* de luz a cada etapa desta obra de animação que é o vídeo *Desinfância*. Como substância da minha obra, está a memória no álbum de

---

<sup>64</sup> No artigo intitulado *A filosofia e seus intercessores: Deleuze e a não-filosofia*, Vasconcellos, elucida o conceito de ‘intercessores’ tão importante para o meu trabalho de criação, pois, este conceito coloca a importância do novo no ato de criação em uma união entre criação artística e filosofia. Disponível em: <[www.scielo.br/pdf/es/v26n93/27276.pdf](http://www.scielo.br/pdf/es/v26n93/27276.pdf)> Acesso em janeiro de 2013.

família, para logo a seguir, reinventar essas memórias a partir do movimento criado com a produção de imagens.

O conceito de “intercessores” é fundamental na *démarche* deleuziana. É por meio dele que podemos relacionar filosofia e arte, criação de conceitos e invenção de imagens, pois em Deleuze a questão fundamental do pensamento é a criação: pensar é inventar o caminho habitual da vida, pensar é fazer o novo, é tornar novamente o pensamento possível. Pensar é produzir idéias..<sup>65</sup>

Para elucidar mais a importância do pensamento de Deleuze quanto à imagem no que tange às articulações com minha obra (um vídeo-animação), será necessário abordar seus conceitos de ‘imagem-afecção’, ‘imagem-ação’ e ‘imagem-percepção’, a partir do esquema sensório-motor e do conceito de imagem-cristal, no esquema ótico e sonoro puro, ou seja, a imagem-movimento e a imagem-tempo.

Além disso, é importante também lançar luz ao conceito de ‘potência do falso’ para as reinvenções da memória no encadeamento das imagens na animação, costuradas pelo bloco de sensações, o composto de afectos e perceptos. Para Deleuze e Guattari, como já vimos, a obra de arte é um bloco de afectos e perceptos.

Assim percebemos a importância dos conceitos deleuzianos no universo das artes, seja como um pensamento intercessor, que impulsiona um ato de criação, ou como suporte teórico em arte, em especial para o campo audiovisual.

### 1.2.1 A imagem em três instâncias: percepção, ação e afecção

A partir do primeiro capítulo de *Matéria e Memória* de Bergson, Deleuze desenvolve suas considerações sobre a imagem e afirma que, imagem é movimento.<sup>66</sup> Se pensarmos que nós mesmos, nosso corpo, nossos olhos e nosso cérebro são imagens, entendemos que, igualmente somos movimento,

<sup>65</sup> VASCONCELLOS. Disponível em: <[www.scielo.br/pdf/es/v26n93/27276.pdf](http://www.scielo.br/pdf/es/v26n93/27276.pdf)>p.9.

Acesso em janeiro de 2013.

<sup>66</sup> DELEUZE, 1985, p.78.

reagimos às imagens exteriores, aos movimentos aos quais somos submetidos. A imagem não está na consciência ou no cérebro, o próprio cérebro é uma imagem e a consciência uma ‘tela negra’ sobre a qual a imagem é projetada.<sup>67</sup> O conjunto dessas imagens é o plano de imanência, no qual a imagem existe em si, ela não é apenas representação, é um ‘em-si’ que existe como matéria. Portanto a imagem-movimento é também matéria fluente.<sup>68</sup>

Esse plano de imanência é o universo material por onde se “propagam os movimentos que exprimem as mudanças do devir”<sup>69</sup>; é onde as imagens-movimento irão se relacionar. Nesse conjunto de movimentos, de ações e reações, é a luz que se propaga, é o plano de imanência ou plano da matéria, pura luz que surge como imagens em si quando refletida, aparecendo como blocos de espaço-tempo. Nesse universo, Deleuze distingue três tipos de imagens: imagens-percepção, imagens-ação e imagens-afecção.

A primeira variedade da ‘imagem-movimento’, a ‘imagem-percepção’ já apresenta, ela mesma, duas variações: uma delas é a imagem percebida por alguém de dentro da cena, o que seria uma imagem subjetiva; a outra é a imagem percebida por um olho exterior, que se configura como uma imagem objetiva.<sup>70</sup> Assim, a imagem-percepção é uma imagem relacionada ao presente, ao que se percebe no recorte do que se vê, é uma imagem sensório-motora. O que percebemos de uma imagem é sempre menos do que há verdadeiramente na imagem.<sup>71</sup> Seleccionamos o que nos interessa no momento.

A imagem-percepção é “refletida por uma outra imagem viva, pois, assim como a imagem é movimento, a matéria é luz. (...) Aquela imagem viva que nos deu a ver a imagem-percepção, tornou-se um centro de indeterminação no universo de imagens acentradas que é a matéria.”<sup>72</sup>

Neste universo acentrado de imagens-movimento, tudo age e reage entre si, as imagens se correlacionam. Na segunda variedade de imagem-movimento, a ‘imagem-ação’, vamos da percepção à ação, do espaço perceptivo somos impulsionados a uma reação. Nessa relação entre as

---

<sup>67</sup> DELEUZE, 1985, p.79.

<sup>68</sup> Ibid., 1985, p.79.

<sup>69</sup> Ibid., 1985, p.80, em nota de rodapé.

<sup>70</sup> Ibid., 1985, p.95

<sup>71</sup> Ibid, 1985., p.85

<sup>72</sup> VASCONCELLOS, 1997, p. 100.

imagens pode haver um espaço de tempo, um hiato, um intervalo entre as duas imagens, entre a imagem-percepção e a imagem-ação.

É justamente nesse hiato que Deleuze identifica a terceira imagem-movimento, a 'imagem-afecção'. No entremeio entre a percepção e a ação, há o intervalo ocupado pela afecção, algo que ocupa sem preencher.<sup>73</sup> É o tempo de hesitação, um tempo para pensar e se sentir dentro da ação. São ações absorvidas e refratadas. Aquelas imagens ignoradas pela percepção, deixadas 'de fora' e que não viraram ação, são aproveitadas neste intervalo e transformadas em imagem-afecção. Um movimento absoluto em direção à expressão. A imagem-afecção é potência e é qualidade. São dois polos do afeto, é potência de expressão na arte e criação de afetos.<sup>74</sup>

### 1.2.2 Perceptos e afectos

Inventar, esculpir e mostrar afectos, é isso que o artista faz. A obra de arte é um bloco de sensações, um composto de perceptos e afectos.<sup>75</sup> Este é o conceito-chave que conduz minhas reflexões sobre a imagem e a memória ao longo do processo de criação da obra em animação, uma obra esculpida pela memória. Segundo Deleuze, o objetivo da arte é "arrancar o percepto das percepções do objeto, arrancar o afecto das afecções. Extrair um bloco de sensações."<sup>76</sup>

Nesse processo de extração dos blocos de sensações, o artista se mune de elementos e princípios, próprios da sua prática artística e, como em toda linguagem em arte, há uma sintaxe própria que irá compor a obra. Na composição e escolhas de materiais, o artista inventa seus procedimentos para extrair, da 'potência de expressão', a matéria que dará forma à obra. No texto de Deleuze e Guattari, encontrei um potente intercessor.

É verdade que toda a obra de arte é um *monumento*, mas o monumento não é aqui o que comemora um passado, é um bloco de sensações presentes que só devem a si mesmas sua própria conservação, e dão ao

<sup>73</sup> DELEUZE, 1985, p. 87.

<sup>74</sup> Ibid., 1985, p. 123 - 128.

<sup>75</sup> DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Felix. *O que é filosofia?* São Paulo: Ed. 34, 2010, p. 193.

<sup>76</sup> DELEUZE e GUATTARI, 2010., p.197.



acontecimento o composto que o celebra. O ato do monumento não é a memória, mas a fabulação. Não escreve com lembranças de infância, que são devires-criança do presente.<sup>77</sup>

O artista entra na obra tornando-se ela própria, deixa de ser humano e torna-se a obra. A obra o engole, sua percepção contrai-se e torna-se percepto, assim como a afecção encolhe-se e torna-se afectos; desse composto irrompe um monumento: a obra de arte.<sup>78</sup>

Deleuze define os afectos como devires não-humanos e os perceptos como paisagens não-humanas. Os afectos não são os sentimentos, nem o percepto é a percepção. O composto, o bloco de sensações de percepto e afecto nos dá novas possibilidades subjetivas. Subjetividades “inumanas”.<sup>79</sup> Fundamentado na concepção de percepção pura e percepção natural de Bergson, Deleuze desenvolve a noção de percepto para dialogar com o cinema e a arte e diz que, a percepção nos coloca ‘diante’ do acontecimento, percebemos ‘de fora’, para então entrarmos no campo dos acontecimentos e termos a ‘possibilidade de subjetivar’, ‘olhar de dentro’ da paisagem. Segundo Deleuze, “o sujeito é constituído igualmente como que por um movimento inverso, por um dobramento, no sentido em que o fora, ao dobrar-se, cria uma interioridade.”<sup>80</sup> Reinventamos as percepções vividas e a elevamos ao percepto; reinventamos as afecções vividas e a transformamos em afecto: de ‘representação’ da vida a obra passa a ser ‘expressão’.

Essa expressão se dá no desdobramento, no ‘fora’ que também é dentro, como na ‘fita de Moebius’ na qual percorremos um caminho infinito, um fora é dobrado enquanto um dentro coexiste como memória. Das dobras e desdobras que também aborda Foucault, compreendemos a necessidade da arte em expressar e não representar. De fora, percebemos e representamos; de dentro, experimentamos e expressamos.<sup>81</sup> “Os perceptos são blocos de sensações que surgem no momento da experiência e sobrevivem àqueles que os vivenciaram e, os afectos são os devires que transbordam aquele que passa

<sup>77</sup> DELEUZE e GUATTARI, 2010, p. 198.

<sup>78</sup> VASCONCELLOS, 1997, p. 116.

<sup>79</sup> VASCONCELLOS, 2006, p. 30 – 31.

<sup>80</sup> PELBART, 2010, p. 55.

<sup>81</sup> DELEUZE. *Conversações*. São Paulo: Ed. 34, 2010, p. 114.

por eles (tornando-se outro)".<sup>82</sup> Por isso as obras de arte sobrevivem aos seus autores, bastam-se como expressão.

A filosofia de Deleuze é uma filosofia da vida, que se reinventa em um plano de imanência, o campo das imagens do pensamento, que nos orienta e é imanente à criação dos conceitos. A arte pode ser um ótimo campo de criações de conceitos para a filosofia. O bloco de sensações, onde se condensam os afectos e perceptos, abre uma brecha no plano de imanência onde se constituem as territorializações da obra. Nessa articulação entre arte e filosofia produzimos os blocos de afectos. A filosofia descobre essa brecha, esse caminho.<sup>83</sup> Fazer filosofia é fabricar conceitos, afirma Deleuze. Criar obras de arte é transmitir conceitos. Utiliza-se palavras ou imagens e elabora-se um dispositivo para articulá-los.<sup>84</sup>

Muitas teorias sobre arte se irmanam aos conceitos filosóficos, mas talvez a filosofia tenha refletido pouco sobre uma das artes, o cinema, por estar ocupada em uma prática muito semelhante: enquanto o cinema põe movimento na imagem, a filosofia quer dar movimento ao pensamento.<sup>85</sup> Até para compreender a própria filosofia, Deleuze conclui que, é preciso estar nas coisas e tentar vislumbrar de maneira 'não filosófica' a própria filosofia, um entendimento que opera por perceptos e afectos. O conceito engendra novas maneiras de pensar, os perceptos novos modos de ouvir, ver e vivenciar todos os sentidos e, os afectos novas formas de sentir.<sup>86</sup> São três polos que supõem um método para a criação do algo novo em arte.

### 1.2.3 A imagem-cristal – o tempo

Assim como entendemos a coexistência de presente e passado, infância e velhice, atual e virtual e os desdobramentos a que somos submetidos em nossas percepções (puras ou naturais), podemos dizer que a imagem tem o seu duplo, sua imagem especular. Toda imagem atual tem uma imagem virtual

---

<sup>82</sup> DELEUZE, 2010, p. 175.

<sup>83</sup> BOISNAUD, Philippe. *L'art: une invitation à la creation de concepts*. Revue d'Esthétique, N. 45. 2004, p. 43 – 48. tradução livre da autora.

<sup>84</sup> LEIBOVICI, Franck. *Qu'est-ce que la pop philosophie?*. Ibidem, p. 16.

<sup>85</sup> DELEUZE. *Conversações*. 2010, p. 78.

<sup>86</sup> DELEUZE. 2010, p. 208.

que a ela corresponde. Deleuze desenvolve assim, o conceito de ‘imagem-cristal’ a partir da crise da ‘imagem-ação’ no cinema.

O que constitui a imagem-cristal é a operação mais fundamental do tempo: já que o passado não se constitui depois do presente que ele foi, mas ao mesmo tempo, é preciso que o tempo se desdobre a cada instante em presente e passado, que por natureza diferem um do outro, ou, o que dá no mesmo, desdobre o presente em duas direções heterogêneas, uma se lançando em direção ao futuro e a outra caindo no passado. É preciso que o tempo se cinda ao mesmo tempo em que se afirma ou desenrola: ele se cinda em dois jatos dissimétricos, um fazendo passar todo o presente, e o outro conservando todo o passado. O tempo consiste nessa cisão, e é ela, é ele que se vê no cristal.<sup>87</sup>

Essa cisão do tempo em passado e presente é matéria de expressão da memória da imagem. Uma imagem carrega o virtual e o atual em coalescência. Já a imagem-cristal estará mais ligada à temporalidade do que ao movimento. Dentre as três variedades de imagem-movimento definidas por Deleuze, é a imagem-afecção a que está mais próxima dos cristais do tempo. A afecção é interiorizada e precisa de um tempo para ser sentida e observada. Por isso, a ‘imagem-afecção’ encontra um signo nas imagens cinematográficas: o *close-up*. O *close* nos envolve e paralisa, nos faz sentir diante de um espelho.

Na ‘imagem-afecção’ há o movimento, pois ela surge de uma reação e a temporalidade própria do sentir, pensar e hesitar; portanto, estaríamos na ‘fronteira’ entre a imagem-movimento e a imagem-tempo. Ao assumirmos que estamos diante do espelho, da imagem especular, entramos nos cristais do tempo e mergulhamos na ‘imagem-cristal’. “A imagem-cristal não é o tempo, mas vemos o tempo no cristal”.<sup>88</sup>

Na transparência do cristal inúmeras imagens podem coexistir. Seja em reflexos ou lembranças, reais ou imaginárias. O cristal é um lindo objeto que reflete vários olhares do mundo. É como o olho da câmera que nos olha enquanto a olhamos. Assim, declara Vasconcellos, sua admiração ao afirmar que as ‘imagens-cristais’ são as mais belas das imagens-tempo: “são as

<sup>87</sup> DELEUZE, 1990, p. 102.

<sup>88</sup> DELEUZE, loc.cit.

imagens da transparência, cujo exemplo mais célebre, popularizado pelo cinema, é o espelho.”<sup>89</sup>

Exemplos de obras que se referem a elas mesmas, ou a seus próprios processos não são apenas metalinguagens, são reflexões, processos especulares, atitudes transparentes que mostram seus processos, arte processual. No cinema, nas artes plásticas e na fotografia são muitas as obras que fazem referência a sua poética como forma de refletir sobre suas práticas e gerar novos pensamentos. Michael Snow realizou uma obra chamada *Authorization* que remete a reflexões sobre o próprio ato fotográfico e a produção de imagens que serão contempladas. Nela, a questão do sujeito que produz mescla-se com o processo de feitura e o processo de observação. O tempo está em constante investigação, como se estivesse sendo perseguido e arguido sobre sua duração. As cinco fotos que fazem parte da obra são “ao mesmo tempo o próprio ato e sua memória”.<sup>90</sup>



*Authorization* de Michel Snow, 1969.

*Authorization* usa o espelho como matéria e suporte para o registro do gesto fotográfico em um autorretrato que faz referência a muitas questões da arte e da vida. Um dispositivo que questiona o tempo, o sujeito, o finito e o infinito. Na obra há duas imagens e duas temporalidades; o espelho como

<sup>89</sup> VASCONCELLOS, Jorge. *Arte e falsificação: cinema e potências do falso em Gilles Deleuze*. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2006, p. 145.

<sup>90</sup> DUBOIS, Philippe. *O Ato Fotográfico*. São Paulo: Papyrus, 2003, p.16.

representação direta e a foto que nos remete a uma anterioridade<sup>91</sup>. O sentido dúbio da transparência do espelho como realidade e sua interpretação subjetiva remete à imagem cristal – diálogos com a fábula e a potência do falso.

Uma imagem cristal nunca está só, ela está sempre agregada a uma imagem virtual, ou imaginada, ou a do sonho, ou a do espelho. Poderíamos dizer que “a imagem atual e sua imagem virtual cristalizam. É uma imagem-cristal, sempre dupla e duplicada.”<sup>92</sup> É nessa imagem especular, nesse duplo, que podemos vislumbrar a falsificação, uma imagem real em oposição a uma imagem falsa, a relação entre real e imaginário. O conceito de ‘imagens-cristal’ de Deleuze nos ajuda a articular a questão da falsificação e suas potências no cinema.<sup>93</sup>

#### 1.2.4 A potência do falso

Dois regimes de imagens são estabelecidos por Deleuze na intenção de criar uma linha de pensamento para uma filosofia do cinema. Assim, ele cunha o que chama de ‘teoria das descrições’. As duas descrições são chamadas por ele de: orgânica e cristalina.

Vasconcellos nos elucida esses dois regimes - o orgânico e o cristalino – com exemplos de filmes onde os personagens executam ações e provocam reações, onde o movimento está sempre presente, como nos *westerns* de John Ford, em contraposição aos filmes que não privilegiam a ação, como no cinema moderno de Orson Welles. Os cineastas que desenvolvem essa nova concepção de imagem cinematográfica onde o ‘tempo se desvincula do movimento e da ação’, são os diretores do neo-realismo e da *nouvelle vague*, do cinema dito “cinema de vidente”.<sup>94</sup> No cinema moderno ou cinema novo, o movimento, é chamado por Deleuze de “movimento aberrante” um outro tipo de

---

<sup>91</sup>DUBOIS, 2003, p. 17-18. Dubois utiliza essa obra como prólogo para suas investigações teóricas sobre os modos de representação do real – questões sobre a fotografia como instrumento de documentação do real ou pura criação imaginária.

<sup>92</sup> DELEUZE. *Conversações*. 2010, p. 71.

<sup>93</sup> VASCONCELLOS, 2006, p. 138.

<sup>94</sup> DELEUZE, 1990, p. 156.

movimento, lento, quase fixo, movido mais pelos afetos do que por situações de conflito.<sup>95</sup>

O regime orgânico é o sensório motor, é o regime cinético, comprometido com o movimento no espaço, com a trajetória de um objeto e onde sempre se espera um contra movimento. O regime cristalino é o ótico e sonoro puro, mais comprometido com o tempo puro, imagens feitas de cristal, “verdadeira preciosidade mineral, advinda do opaco e duro quartzo, que se transforma em bela transparência e insustentável leveza.”<sup>96</sup>

Deleuze separou em quatro pontos sua análise sobre a ‘teoria das descrições’: o primeiro é a ‘contraposição’ entre os regimes orgânico e cristalino, citados acima; o segundo é sobre a relação entre o real e o imaginário, o que nos remete a pensar novamente nos regimes onde o orgânico tem relação mais direta com o real, por tender a narrativas cronológicas e com sentido explícito, mesmo que possa tender para os dois modos de existência, o real em imagens do presente e o imaginário em atualizações na consciência<sup>97</sup>; já o regime cristalino é alçado ao patamar da dicotomia real/imaginário, onde não há narrativa explícita e os dois modos de existência tornam-se um só, amalgamados em na imagem que Deleuze chama de ‘imagem-cristal’.

“A narração cristalina implica um amplo processo de falsificação dos movimentos, que se tornam, por conseguinte, movimento em falso. É uma narrativa que ao romper com o princípio de realidade, faz dos acontecimentos narrados acontecimentos casuais, embriagados pelo jogo do acaso.”<sup>98</sup>

O terceiro ponto tem relação com a narrativa, com a palavra que conduz os personagens à narrativa linear; são os diálogos que dão encadeamento a uma história, com início, meio e fim. O tempo, neste caso do regime orgânico, está atrelado ao movimento. Já em um tipo de narração cristalina, os esquemas sensório-motores se dissipam e o esquema ótico e sonoro puro

<sup>95</sup> VASCONCELLOS, Jorge. *Arte e falsificação: cinema e potências do falso em Gilles Deleuze*. apud LINS, Daniel (org.) *Nietzsche - Deleuze – arte – resistência*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2007, p. 146 – 147.

<sup>96</sup> Ibid., 2007, p. 145.

<sup>97</sup> DELEUZE, 1990, p. 156.

<sup>98</sup> VASCONCELLOS, op.cit.p.147.

conduz à contemplação e à paralização dos personagens, que já não reagem, mas esperam pra “ver”. O tempo aqui se emancipa.<sup>99</sup>

O quarto ponto nos remete ao pensamento do que é o verdadeiro e o que é falsificação, o real e o imaginário. É uma questão crucial para o conceito de potência do falso. Neste ponto nos deparamos com um paradoxo que é o dos “futuros contingentes”, quer dizer, um futuro acontecimento circunstancial, que depende de um passado possível. Esse passado pode ser real, dependendo do futuro que está porvir. Se muitos futuros são possíveis, também os passados o são. Isso nos leva ao labirinto do tempo dos *Jardins de caminhos que se bifurcam* de Jorge Luiz Borges. Se muitos passados podem existir em várias linhas do presente que se bifurcam, mas que são impossíveis (não podem coexistir, são apenas possibilidades), estes passados podem ser verdadeiros já que eram possibilidades, mas, ao mesmo tempo, podem não ser verdadeiros. O tipo de narração com a qual estamos lidando já não almeja a verdade. “É essencialmente falsificante.”<sup>100</sup> O que Vasconcellos afirma é que estes acontecimentos possíveis, não se dão no espaço e, sim, no tempo, em mundos compossíveis.<sup>101</sup>

Seria como afirmar que a verdade é relativa, pois os presentes compossíveis, as diversas linhas, bifurcantes a todo instante, tornam compossíveis os passados não-verdadeiros e uma potência do falso se instaura como ato de criação. O grande vilão da verdade é o tempo, da mesma forma é o tempo o grande herói da falsificação e do poder da imaginação. Deleuze foi buscar estas considerações para uma ontologia do cinema no pensamento nietzschiano sobre a vontade de potência, “a inocência da vida que não quer ser julgada, o devir como potência criadora do falso, força plástica de metamorfose”.<sup>102</sup> Deleuze diz que: “as imagens devem ser produzidas de tal maneira que, o passado não seja necessariamente verdade.” Com essa máxima é que produzi as imagens em minha obra, o falso como potência criadora, como fonte de inspiração.<sup>103</sup> Na vontade de potência de Nietzsche não há julgamento, só devir e inocência. É uma ode à vida. “A

---

<sup>99</sup> DELEUZE, 1990, p. 156-157.

<sup>100</sup> Ibid., 1990, p. 160-161.

<sup>101</sup> VASCONCELLOS, 2004, p. 148. .

<sup>102</sup> PELBART, 2010, p. 20 – 21.

<sup>103</sup> DELEUZE, 1990, p. 161.

própria vida é considerada caso particular da vontade de potência (...) e seu oposto complementar é o que Nietzsche denomina de vontade de verdade.”<sup>104</sup> Se não é verdade, é simulacro; se copiamos uma imagem e depois copiamos a cópia e, de cópia em cópia há mudança, “a própria cópia se transforma em simulacro.”<sup>105</sup>

Debruçada sobre minhas memórias diante da imagem no álbum de família, sentada no banquinho em meu quintal e escutando internamente meus intercessores, sou impelida a concluir que verdadeira é a vontade de criar.

---

<sup>104</sup> VASCONCELLOS, 2006, p. 157–158.

<sup>105</sup> DELEUZE, Gilles. *Diferença e Repetição*. São Paulo: Graal, 2009, p. 187.



## 1.3 Fotografia e memória no álbum de família

Walter Benjamin em *Pequena história da fotografia* chama a atenção para o fascínio exercido pelos álbuns de velhas fotografias. Algo de estranho acontece quando olhamos fotografias antigas. Diferentes destas, os retratos pintados do passado carregam muito dos artistas que os produziram e valem como testemunho de seus talentos e habilidades. Já nos retratos fotográficos preserva-se uma ‘voz misteriosa’ que pertenceu ao retratado que já se foi e deixou um pouco do seu espaço um dia preenchido neste mundo; algo do real ficou e não se cala enquanto a imagem existir. Mesmo que o fotógrafo queira controlar todos os pormenores, algo do acaso captado pelo aparelho insiste em aparecer, para olhos atentos de observadores futuros, algo como diz Benjamin “só a fotografia revela esse inconsciente ótico”.<sup>106</sup> Nos primórdios da história dos retratos fotográficos, as pessoas sequer ousavam olhar por muito tempo as assustadoras fisionomias, pois lhes parecia que os retratados também as olhavam.

Sobre esse ‘fascinante incômodo’ me debruço, ao investigar detalhes de uma única imagem no baú que representa o álbum de família. O conceito de “inconsciente ótico” de Walter Benjamin se aproxima da teoria de Freud sobre o papel do inconsciente como revelador de algo novo e estranho ao consciente. Em uma analogia com o ato fotográfico, algo não percebido pelo autor da foto no momento do *click*, algo do acaso insiste em aparecer ao observador.

Um conceito inegavelmente semelhante ao conceito de Barthes sobre o estranhamento causado por um detalhe na fotografia, aquele ‘ponto irritante’ que não para de incomodar e que não foi intencional e sim obra do acaso. Sem perceber, o fotógrafo captou algo estranho, pois o olho não vê o mesmo que vê a objetiva da câmera. A este detalhe visível à câmera e invisível ao olho no tempo e espaço da captura da imagem, ele irá chamar de *Punctum*.<sup>107</sup> Em seu *Ensaio sobre a fotografia*, Barthes define duas formas de ver a imagem fotográfica: uma delas é o *studion*, o assunto de que trata, o interesse geral, o agradável e interessante sem ferir; a outra é o *punctum*, aquilo que vem

---

<sup>106</sup> BENJAMIN, Walter. *Pequena história da fotografia* in: *Obras Escolhidas, Magia e Técnica, Arte e Política*. São Paulo: Brasiliense, 1984, p.94.

<sup>107</sup> BARTHES, Roland. *A Câmera Clara*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1980, p. 44-47.

escandir o *studion*, a ferida, o estranhamento, aquilo que mortifica. O que causa interesse, mas fere.

A imagem do álbum de família é capaz de provocar, ao mesmo tempo,

Algumas imagens da nossa infância “se destacam no imaginário familiar, ou melhor, no álbum de família”<sup>108</sup>. Sobre isso discorre o ensaio de Eugênio Bucci. Uma determinada imagem, escolhida por ele dentre tantas outras da sua infância com os irmãos “não captura o tempo, mas sim uma curva do espaço ou uma curva do rio”, já que se trata de uma pitoresca cena de pescaria no rio Pardo, onde costumava ir com seu pai, irmãos e primo. O tempo, nesse imaginário familiar, não segue uma lógica temporal linear, cronológica, mas uma temporalidade afetiva e uma memória seletiva. É um relato tecido de presentes e não de passados.

### 1.3.1 O dispositivo fotográfico

Os pintores de ofício, aqueles que ganhavam a vida pintando retratos, por volta de 1840, optaram, em sua maioria, por ceder à nova e fascinante tecnologia: o daguerreótipo (aparelho e álbum levam o mesmo nome). As fotografias eram guardadas como jóias, em estojos de couro com fechos de metal e bordas douradas. Esses álbuns passaram a ser apreciados pela família que se comprazia em observar seus antepassados e se deixar contaminar por sensações nem sempre tão prazerosas, pois “a contemplação dos retratos de família podem provocar uma atração profunda ou uma incômoda aversão”.<sup>109</sup>

O surgimento da fotografia, no século XIX, foi saudada por artistas de diversas áreas, desde a pintura à literatura. Marcel Proust foi dela um grande admirador e acreditava que a fotografia nos permitia “uma nova visão do mundo” e não se referia necessariamente àqueles que enquadravam e recortavam parte do mundo, àqueles que operam a câmera, mas também aos espectadores da visão de outrem, para aqueles que observam nas fotografias

---

<sup>108</sup> BUCCI, Eugênio. *Meu pai, meus irmãos e o tempo*. apud MAMMI, Lorenzo e SCHWARTZ, Lilian M.(orgs.). *8 X Fotografia Ensaios*. São Paulo: Cia das Letras 2008, p. 72.

<sup>109</sup> LEITE, Miriam L. M. *Retratos de família: imagem paradigmática no passado e no presente*. Apud SAMAIN, Etienne (org.). *O Fotográfico*. São Paulo: Senac, 2005, p.34.

“novas paisagens vistas pelos olhos de outro”<sup>110</sup>, o que denomina de uma verdadeira viagem. Vale ressaltar a importância que a fotografia ganhou ao longo de sua obra. Segundo Proust, as imagens fotográficas, notadamente os retratos, o tiravam do torpor, provocavam lembranças ou desencadeavam um processo de criação de ‘pura invenção’. Para ele “A fotografia adquire um pouco mais da dignidade que lhe falta quando deixa de ser uma reprodução do real e nos mostra coisas que não existem mais.”<sup>111</sup> Ele mesmo era um colecionador de fotos de álbum de famílias, até de quem não conhecia. Em casa, quando criança, já gozava do prazer de se ver retratado juntamente com seu irmão, a cada seis meses. Sua mãe era admiradora da nova invenção “nascida do desejo imemorial de deter o instante, arrancá-lo do fluxo da duração a fim de fixá-lo para sempre numa espécie de eternidade”<sup>112</sup>, assim via o novo invento.

A fotografia revolucionou o processo de desencadeamento da memória. Os mecanismos da memória são intensamente investigados por cientistas, psicólogos, artistas e filósofos que não se cansam de criar metáforas a respeito de seu funcionamento. Freud é o autor da metáfora que faz alusão ao ‘bloco mágico’, um ‘bloco de anotação’ que se assemelha ao processo da memória e incorpora os desdobramentos das imagens. Uma folha de celulóide (ou de plástico) permanece intacta após cada anotação que é gravada em uma camada de cera, separada da folha de celulóide por uma folha dupla de papel transparente. Esse ‘bloco mágico’ se assemelha ao mecanismo da memória que guarda percepções ou virtualidades e as libera quando evocadas. As anotações ou lembranças permanecem inscritas no inconsciente e protegidas de novas imagens do exterior.<sup>113</sup>

Dubois compara o ato fotográfico ao desdobramento das imagens na memória e evoca pra isso os “Palimpsestos”<sup>114</sup> – rasgado novamente - antigos manuscritos reutilizados por serem feitos de material muito caro, nos quais podemos ler as camadas inferiores, por processos químicos e fotográficos. Nossa memória funciona como um ‘palimpsesto’ ou ‘bloco mágico’ no qual

---

<sup>110</sup> BRASSAÏ, Gilbert. *Proust e a Fotografia*. Rio de Janeiro: Zahar, 2005, p. 49

<sup>111</sup> *Ibid.*, 2005, p. 40.

<sup>112</sup> *Ibid.*, 2005, p. 15-16.

<sup>113</sup> LEITE, Miriam Lifchitz Moreira. Retratos de família: imagem paradigmática no passado e no presente in: SAMAIN, Etienne (org.). *O Fotográfico*. São Paulo: Senac, 2005, p.35.

<sup>114</sup> DUBOIS, 2003, p. 311 – 330

vamos atualizando nossas lembranças, imagens mentais e percepções. O álbum de família funciona como um dispositivo de desvelamento de imagens da memória.

Sobre a *memória da fotografia* Boris Kossoy compartilha da ideia de que “a cena gravada na imagem não se repetirá jamais. O momento vivido, congelado pelo registro fotográfico, é irreversível.”<sup>115</sup>

As fotografias posadas, onde os fotografados encaram a objetiva da câmera, são documentos que revelam uma “súplica aos seus descendentes – não se esqueçam de mim no futuro”.<sup>116</sup> É o desejo de ser lembrado, de deixar seu rastro no mundo. Como diz Eugênio Bucci “fotos de álbuns de família são inventários das faces dos mortos tentando adivinhar o próprio reflexo nos olhos de seus descendentes”.<sup>117</sup>

Sendo assim, as três práticas das quais fala Barthes ao tentar analisar as emoções provocadas ao observarmos uma imagem fotográfica, podem ser vivenciadas no folhear do álbum de família: fazer, suportar, olhar. Essas três emoções ou intenções, como ele mesmo explica, são batizadas de *Operator*, o fotógrafo, aquele que inicia a ação, que decide. O *Spectator*, quem olha e interpreta, relembra, correlaciona, enfim o espectador, e o *Spectrum* da fotografia, o alvo, aquele ou aquilo que é fotografado. O *Spectrum*, além da semelhança com a palavra “espetáculo”, aproxima-nos do espectro, do fantasma, do invisível e daquilo que ele mesmo chama de “essa coisa terrível que há em toda fotografia: o retorno do morto”.<sup>118</sup>

Em Proust, as emoções provocadas pelos retratos de pessoas que não existem mais são percebidas pelas observações do narrador de *Em busca do tempo perdido* quando se referem aos retratos de sua avó: “As fotografias parecem nos fazer crer que ela continua ali, mas o grande fato que convém tentar pensar é que ela não está mais.”<sup>119</sup> Para esse escritor, o retrato fotográfico é “um duplo vivo, carregado de todas as potencialidades do ser, mesmo quando a pessoa está morta”. Nas palavras do fotógrafo e escritor

---

<sup>115</sup>KOSSOY, Boris. *Fotografia e memória: reconstrução por meio da fotografia*. Apud SAMAIN Etienne (org.). *O Fotográfico*. São Paulo: Senac, 2005, p. 43

<sup>116</sup>BUCCI, 2008, p. 84.

<sup>117</sup>Ibid. 2008, p.84.

<sup>118</sup>BARTHES, 1980, p. 20.

<sup>119</sup>BRASSAI, 2005, p. 98.

Brassaï: “Os retratos irradiam, suscitam remorsos ou piedade, lançam crítica, sorriem com indulgência, provocam medo, assombram sonhos.”<sup>120</sup>

### 1.3.2 Memória coletiva e memória individual

Estudos sobre ‘memórias coletivas’ aumentaram muito entre os cientistas políticos e sociólogos, a partir dos anos 1980, e seu conceito se mesclou ao de ‘identidade coletiva’. “À medida em que as sociedades modernas se tornaram mais complexas, elas adquiriam uma forma mais coletiva e social”.<sup>121</sup> Para Myrian Sepúlveda, a memória está no cerne de uma discussão teórica que critica a submissão do homem à mecanização e à individualização. As artes visuais, a literatura, o teatro e o cinema apresentam-se como ‘campo aberto’ para o surgimento de diversos discursos.<sup>122</sup>

Pierre Bourdieu considera o álbum de família “um monumento funerário frequentado assiduamente”<sup>123</sup>. Lichtwark, em 1907, comenta que “Nenhuma obra de arte é contemplada tão atentamente em nosso tempo como a imagem fotográfica de nós mesmos, de nossos parentes próximos, de nossos seres amados”. Esses dois comentários transferem os estudos da fotografia para o âmbito das funções sociais.<sup>124</sup>

Bucci se refere ao álbum de família como “um conjunto de fotografias que compõem o imaginário documentado de um grupo atado por laços de intimidade”.<sup>125</sup> Para um dos principais estudiosos sobre a memória coletiva - Halbwachs, sociólogo do início do século XX - a memória individual é constituída no coração do grupo<sup>126</sup>: nossas ideias, sentimentos e paixões são inspirados pelo grupo nos espaços de conflitos. Portanto, as lembranças

<sup>120</sup> BRASSAI, 2005, p. 96.

<sup>121</sup> HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. DP&A Editora, 2002, p. 29.

<sup>122</sup> SANTOS, Myrian Sepúlveda dos. *Memória Coletiva e Teoria Social*. Disponível em: <[http://reviravoltadesign.com/080929\\_raiaviva/info/wp-gz/wpcontent/uploads/2006/12/memoria\\_e\\_identidade\\_social.pdf](http://reviravoltadesign.com/080929_raiaviva/info/wp-gz/wpcontent/uploads/2006/12/memoria_e_identidade_social.pdf)> Acesso em junho de 2011.

<sup>123</sup> LEITE, 2005. p. 35.

<sup>124</sup> BENJAMIN, 1984, p.103.

<sup>125</sup> BUCCI, 2008, p. 74.

<sup>126</sup> HALBWACHS, Maurice. *A Memória Coletiva*. São Paulo: Centauro, 2004. Citado em: *Maurice Halbwachs e a questão da Memória*. Disponível em: <<http://www.espacoacademico.com.br/056/56carvalho.htm>> Acesso em junho de 2011

individuais podem ter sido vividas ou então, forjadas pelas experiências do grupo e representadas em reconstruções do passado. Sendo assim, poderíamos afirmar que a lembrança “é uma imagem engajada em outras imagens”. Como a percepção é ação do sujeito, as imagens percebidas estão no sujeito, no espírito e na matéria. Uma imagem do passado nunca nos reportará ao passado, pois não podemos ir buscá-la no passado. O passado foi um dia presente e, agora, será reconstituído pelo ‘novo presente’ que logo, será também passado. Esta coexistência constitui a memória. Essa é a concepção de memória desenvolvida por Henry Bergson, primeiro filósofo a atenuar o lugar do espírito ao incorporar também a matéria como matriz da lembrança e do esquecimento.

De qualquer forma, o processo de construção da memória é erigido no cerne do sujeito, seja no seu espírito, seja marcado no seu corpo ou embrenhado nas experiências dentro do grupo ou ainda, percebida por outro e representada em reconstruções. Voltando ao que diz Halbwachs, o termo memória se apoia na concepção de “passado vivido”; por isso ele faz uma distinção entre história e memória, até mesmo contrapondo-as. Ao usar o termo ‘memória histórica’, ele estaria se referindo a uma síntese de grandes acontecimentos para uma nação e as ‘memórias coletivas’ seriam os detalhes da vida vivida, que somados contam mais sobre a história de um povo do que o “passado apreendido pela história escrita”.

Entre os diferentes pontos de referência da nossa memória e que estariam inseridas na memória coletiva, estão os monumentos, chamados por Pierre Nora<sup>127</sup> de *lieux de mémoire*. A distinção entre memória coletiva e memória individual defendida por Halbwachs é retomada e aprofundada por Nora, que também contrapõe a memória coletiva à história, ao afirmar que:

(..) a memória coletiva é natural, espontânea desinteressada e seletiva, que guarda do passado somente o que lhe possa ser suficiente para criar um elo entre o passado e o presente, ao

---

<sup>127</sup> NORA. Pierre. *Les lieux de mémoire*, Paris: Gallimard, 1985. Citado em *Memória, Esquecimento, Silêncio* por Michael Pollak. Disponível em: <<http://www.ebah.com.br/content/ABAAAAGAL/memoria-esquecimento-silencio-michael-pollak>> Acesso em julho de 2011.

contrário da história, que constitui um processo interessado, político e, portanto, manipulador.<sup>128</sup>

Para Nora, é o grupo que irá determinar o que precisa ser lembrado e de que forma, e a partir deste pensamento é que surge o conceito de 'lugares de memória', pois esses estariam impregnados de lembranças vividas pelo grupo. Sendo assim, o lugar de memória precisa estar imbuído de afeto e não apenas de material comprobatório da história, como é, por exemplo, em um arquivo.

Essa disputa da memória é vista por Michael Pollak<sup>129</sup> como uma 'dicotomia', pois, de um lado estão as memórias subterrâneas e, de outro, a memória oficial. O que permeia esse esforço em desvelar o passado e recuperar uma verdade, que foi historicizada pela memória oficial, é a afirmação de uma identidade coletiva, um sentimento de pertencimento do grupo.

Para Marianne Hirsch, a questão da memória como uma lembrança, aponta ao conceito de "pós-memória", o tipo de "lembrança" que não é o vivido e sim narrações e imagens alheias, "*lembro que meu pai lembrava*", "*lembro que aquele monumento lembrava*", "*lembro que meu irmão falava*", diríamos ainda, para nos ater à nossa investigação do álbum de família: "*já não sei se lembro do vivido ou da imagem fotográfica que já vi tantas vezes...*". Podemos dizer, então, que a pós-memória designaria a memória da geração seguinte àquela que sofreu ou protagonizou os acontecimentos, lembrança pública ou familiar dos fatos.<sup>130</sup> O que nos interessa, aqui, é sua dimensão afetiva.

Se há o desaparecimento físico do referente, do fotografado, como Kossoy comenta:...

---

128 NORA. Entre Memória e História: a Problemática dos Lugares. Projeto História, n.10, dez 1993. Citado em Arte como Lugar da Memória de Alecsandra Matias de Olivier. Disponível em: <[www.unioste.br/travessias](http://www.unioste.br/travessias)> Acesso em julho de 2011.

129 Pollak, Michael. *Memória, Esquecimento, Silêncio*. Michael Pollak é pesquisador do *Centre National de Recherches Scientifiques*. Estuda as relações entre política e ciências sociais. Disponível em: <<http://www.ebah.com.br/content/ABAAAAGAL/memoria-esquecimento-silencio-michael-pollak>> Acesso em julho de 2011.

130 SARLO, Beatriz. *Cultura da memória e guinada subjetiva*. Cia das Letras, Ed. UFMG: Belo Horizonte, 2005, p.91.

As fotografias sobrevivem após o desaparecimento físico do referente que as originou: são os elos documentais e afetivos que perpetuam a memória. A cena gravada na imagem não se repetirá jamais. O momento vivido, congelado pelo registro fotográfico, é irreversível. Os personagens retratados envelhecem e morrem, os cenários se modificam, se transfiguram e também desaparecem<sup>131</sup>.

Há também a memória atualizada, a fantasia e a vontade de potência. Outros corpos, outro espaço, outra matéria e outro tempo retomam um instante que não sabemos se está na memória, se ouvimos alguém comentar ou se é pura imaginação.

Nessa linha de pensamento, se consolida a experiência de uma das cenas da obra *Desinfância*. Esta cena, que chamo de *remake na praia*, explico com mais detalhes no último capítulo deste trabalho. A experiência de reviver e remontar a imagem registrada no passado busca confrontar verdade e fantasia, passado e presente, espírito e corpo. Experiência que se transforma em experimentação<sup>132</sup>. O que foi registrado no passado e ficou na imagem fotográfica carrega uma potencialidade de lembranças e invenções que deságuam em um ato de criação, em uma obra experimental. O que era representação torna-se expressão.

### 1.3.3 Identidade e memória na arte contemporânea

A articulação entre arte, identidade e memória perpassa pelas noções de tempo e espaço, pois implica na ideia de 'arte como forma de conhecimento'. Essa epistemologia não foge de seu imbricado poder de criações híbridas e plurais, portanto implica também em um estudo fenomenológico como vemos em Huyssen quando aponta que "discursos de memória de um novo tipo emergiram, pela primeira vez, no ocidente depois da década de 1960, no rastro

---

<sup>131</sup> KOSSOY, 2005. p. 43.

<sup>132</sup> Sobre experiência e experimentação quero ressaltar as pequenas diferenças: a experiência é o primeiro passo, o que nos coloca no seio do acontecimento, o que me possibilita experienciar (vivenciar o tempo, perceber a duração – como defendo em minhas bases teóricas apontadas por Bergson). Experimentação é o que surge da experiência, é a invenção que nos leva ao novo e ao ato de criação. No caso aqui é o vídeo experimental que estou denominando de *Desinfância*.



da descolonização e dos novos movimentos sociais em suas buscas por histórias alternativas e revisionistas.”<sup>133</sup>

O declínio das metanarrativas da modernidade já havia sido denunciado por Lyotard em seu discurso sobre a pós-modernidade, no momento em que vários estudiosos declararam o “fim da história”. Neste contexto, um cientista russo, Ilya Prigogine, entende a noção de fim de história como “a realidade de uma sociedade atemporal que perdeu sua memória”. A salvação é a condição humana de uma memória involuntária, psíquica e que emoldura a criação artística contemporânea.<sup>134</sup>

Em nossa cultura pós-moderna, afirma Huyssen<sup>135</sup>, a preocupação maior deveria ser com o espaço, já que em um mundo globalizado esses espaços parecem se desvanecer; contrapõe-se assim à preocupação modernista com o tempo e a memória.

Entretanto, não se pode separar espaço/tempo/memória para realizar um estudo fiel e coerente no entendimento das culturas moderna e pós-moderna. Há uma crescente restauração de velhos centros urbanos, que vem acontecendo nos EUA e na Europa desde a década de 1970 e, a intensificação das práticas memorialísticas nas artes visuais (principalmente com uso da fotografia), além de uma onda de literatura histórica e autobiográfica, documentários ou programas de TV voltados para a memória.

Assim, as memórias engendradas a partir das imagens do álbum de família, o desejo de compartilhá-las, podem motivar diferentes criações no panorama contemporâneo. Um dos maiores artistas que trata da questão da memória – Christian Boltanski, busca nas próprias vivências o material para suas obras/instalações, as quais provocam uma série de reflexões sobre a memória histórica, individual, familiar e de uma nação. Dentre elas, a instalação *Entre-Temps* (2003, vídeo de 2 minutos e 12 segundos) também inclui fotografias do rosto de Boltanski em diferentes épocas de sua vida. “Um dos temas favoritos do artista é sua própria história de vida, que ele evoca por meio de coleções de fotos e objetos. Segundo Boltanski, a vida dos bons artistas é

---

<sup>133</sup> HUYSSSEN, Andreas. *Seduzidos pela Memória*. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2000, p.10..

<sup>134</sup> OLIVEIRA, Alecsandra Matias de. *Arte como Lugar da Memória*. Disponível em: <[www.unioste.br/travessias](http://www.unioste.br/travessias)> Acesso em julho de 2011.

<sup>135</sup> HUYSSSEN, op.cit. p.10.

reduzida a contar histórias que os outros podem acreditar que são deles. É uma forma de conciliar o pessoal e o anônimo”.<sup>136</sup>

Eu ainda acrescentaria que, também é uma forma de conciliar o real e a fábula. Portanto, de uma arte-documento, como é a fotografia do álbum de família, é possível criar uma “fotografia-expressão”, pois “entre o real e a imagem se interpõe uma série infinita de outras imagens, invisíveis, porém, operantes”.<sup>137</sup>

---

<sup>136</sup> <[www.radiodelicatessen.com.br](http://www.radiodelicatessen.com.br)> Acesso em junho de 2011.

<sup>137</sup> ROULLÉ, André. *A fotografia – entre documento e a arte contemporânea*. São Paulo: Senac, 2009, p.7.

## CAPÍTULO 2

# UMA POÉTICA DA ARTE DA ANIMAÇÃO

---

## 2.1 Pré-história do cinema-gênese da arte da animação

Desde a pré-história, o Homem acalenta o desejo de reproduzir as imagens que são captadas pela sua retina, ou seja, o mundo ao seu redor. No período do Paleolítico, essas imagens eram, na maioria das vezes, de animais que seriam caçados. De alguma forma, esses animais estavam sendo capturados, quando suas imagens eram gravadas e/ou pintadas nas paredes de pedra das cavernas. Suas formas e movimentos ficavam explícitos nas representações. Pura magia! Sendo o homem pré-histórico nômade, seu mundo mudava rapidamente; ele não só copiava de maneira realista-naturalista os animais que queria possuir, mas também queria ver representados no fundo das cavernas tais animais, reproduzidos nos relevos e reentrâncias das paredes.

Muitas imagens rupestres, encontradas em cavernas como Altamira e Lascaux, podem ser consideradas quase 'como um cinema' pois, à medida que nos movemos, com lanternas direcionadas para as imagens, elas assumem diferentes contornos e parecem também se mover, com relevos iluminados e sulcos sombreados.<sup>138</sup>

O desejo de ver 'projetado em uma superfície' o mundo que nos envolve, continua alimentando experiências científicas e expressões artísticas ao longo de toda a história da humanidade. Desde Aristóteles, já se pesquisava maneiras de reproduzir imagens do mundo. Em um tratado sobre a câmera escura<sup>139</sup>, o filósofo descreve o fenômeno físico da imagem projetada de cabeça pra baixo, dentro de um quarto escuro, com apenas uma pequena passagem de luz do exterior. Muitos cientistas/artistas experimentaram diversas formas de câmeras escuras e, outros tantos, desenvolveram

---

<sup>138</sup> MACHADO, Arlindo. *Pré-cinemas & Pós-cinemas*. São Paulo: Papyrus, 2007.

<sup>139</sup> "O fenômeno da projeção dos raios luminosos é conhecido desde a Antiguidade. O filósofo grego Aristóteles (384-322 a.C.). Observou a passagem de um feixe de luz através de uma abertura qualquer. Ele não especificou que paisagem ou objetos teria contemplado. Observa apenas que a projeção dos raios solares através de uma abertura quadrada, redonda ou circular produz sempre uma imagem circular. Aristóteles não soube explicar racionalmente o fenômeno. Só no século XVI é que Francesco Maurolico, de Messina, na Sicília, elucidaria esse problema de ótica". Do livro *A grande arte da luz e da Sombra* de Laurent Mannoni, p.32.

aparelhos que incluíam um detalhe importante para alcançar o desejado: recriar imagens que se movessem.

### 2.1.1 Aparelhos óticos

A magia reproduzida nos aparelhos óticos, ou através deles, e seu desenvolvimento ininterrupto, comprovam o desejo do homem de reproduzir o movimento real, recriar a sensação que tanto o fascina e o mundo mostra: o movimento. Quero ressaltar aqui o fato de que, não é, precisamente, o ‘movimento real’ que tanto nos assombra, mas ‘a falsidade’ naquele movimento que é recriado, seu estranhamento. O movimento real já é percebido quando acontece na realidade. Sua recriação é apenas uma imitação, uma falsificação, recriada pela ‘ilusão’ da imagem em movimento. Como dizia Bérghson, o “movimento artificial”. Mas o que Bergson em *Evolução Criadora* critica, ao analisar o cinema, é a verdadeira originalidade na arte da animação. Me refiro à originalidade no sentido em que Lissovsky a coloca em seu estudo sobre a fotografia *moderna*: lá onde mora o vigor da experiência, onde a fonte permanece pulsando.<sup>140</sup> Lissovsky repete assim, o que diz Benjamin sobre a origem: “a origem não pode ser apreendida no início de algo, mas apenas e. de uma vez, na consumação de sua história”.

Dentre as muitas experiências de cientistas-artistas, podemos citar alguns dos aparelhos óticos mais conhecidos, como: a lanterna mágica, o taumatrópio, o zootrópio, o fenaquistoscópio, o praxinoscópio, o teatro ótico e, o mais popular deles, o *flip-book* (bloco com desenhos semelhantes, mas com algumas poucas modificações em cada uma de suas páginas, para folhear rapidamente e obter ilusão de movimento). Não podemos deixar de reconhecer a importância dessas invenções para o desenvolvimento da fotografia e, depois, naturalmente, para o cinematógrafo dos irmãos Lumière que, somado

---

<sup>140</sup> LISSOVSKY, Maurício. *O tempo e a originalidade da fotografia moderna*. In: DOCTORS, 2003, p. 142.

ao teatro ótico de Émile Reynaud<sup>141</sup> possibilita mergulhar em uma das mais fascinantes formas de expressão artística: o cinema de animação.

A lanterna mágica foi muito utilizada por mágicos e prestidigitadores, que peregrinavam por inúmeras cidades e, com suas apresentações, surpreendiam a população que pouco conhecia sobre ótica. No início, apenas uma vela acesa dentro do aparelho, bruxuleava e projetava suas luzes coloridas em uma parede branca. As lentes colocadas na saída do aparelho decompunham a luz da vela nas cores do espectro solar (ondas visíveis), processo baseado no tratado de Newton sobre a refração da luz.<sup>142</sup>

As luzes coloridas, em movimentos aleatórios, encantavam os espectadores. Não demorou muito para esse invento tornar-se um popular entretenimento e as primeiras animações com desenho começarem a surgir. À princípio, eram apenas dois desenhos com pequenas modificações, pintados sobre placas de vidro e, logo depois, chega-se a uma sofisticada engrenagem, com um disco giratório e imagens em sequência, que já produziam uma ‘ilusão do movimento’. As primeiras exhibições de desenho animado projetadas com a lanterna mágica aconteceram por volta de 1736 e são creditadas ao cientista holandês Pieter van Musschenbroek.<sup>143</sup>

Os inventos científicos que serviam mais ao entretenimento que à ciência, não pararam de crescer em novidades e invencionices, pois eram o que o público desejava e o que trazia lucro aos ‘homens de espetáculo’. Um desses homens soube explorar com muita criatividade o potencial artístico e comunicativo da ‘lanterna mágica’. No ano de 1794, Etienne Gaspard Robert apresentou, em Paris, seu famoso espetáculo *Fantasmagorie*.<sup>144</sup> Nele, todo o ambiente era preparado para simular uma atmosfera macabra e assustadora. O suporte de projeção poderia ser fumaça, vidro, espelho ou uma gaze com parafina.

---

<sup>141</sup> O Teatro ótico também era chamado de Pantomimas Luminosas, Émile Renaud é considerado o pai do cinema de animação e há um capítulo sobre suas criações no livro de Laurent Mannoni, *A Grande Arte da Luz e da Sombra*,

<sup>142</sup> “Por volta de 1665, Isaac Newton empreende de forma sistemática, o estudo dos fenômenos luminosos, com base na luz solar. Os resultados de suas investigações possibilitaram-lhe alcançar os mais altos graus de conhecimento, na época, e são o tema do livro fundamental para a compreensão da cor: Ótica – ou tratado sobre a Reflexão, a Refração e as Cores da Luz. Publicado em 1704.” Apud Israel Pedrosa. *Da Cor a Cor Inexistente*. 1982, p.50.

<sup>143</sup> BARBOSA JUNIOR, Alberto Lucena. *Arte da Animação – técnica e estética através da história*. São Paulo: Senac, 2002, p. 30-31.

<sup>144</sup> *Ibid.*, 2002, p. 31

Essa materialidade é fundamental para a compreensão do aspecto híbrido dos espetáculos pré-cinematográficos-várias linguagens artísticas convivem nas apresentações-; teatro, instalação, pintura e projeção da imagem.

Em geral, os personagens eram pessoas que haviam morrido recentemente na Revolução Francesa e os *slides* eram escurecidos, para manter a ‘escuridão sinistra’ do ambiente. Muitas vezes, o apresentador escolhia levar o seu público a mosteiros abandonados no alto de alguma colina ou no cemitério ao redor para as projeções e, quase sempre, à noite.

Esta receita de espetáculo de terror fez tanto sucesso que, um séquito de seguidores, em diversos locais pela Europa e Estados Unidos a copiaram e, por vezes, a aperfeiçoaram, tornando toda a história cada vez ‘mais assustadora’. Entretanto, Etienne Gaspar não foi o primeiro; muitos espetáculos de ‘Fantasmagoria’ já haviam sido apresentados em *shows* de mágica ou teatros mambembes. O que diferenciava sua criação das demais, era justamente, o novo sobre algo que existia: o caráter artístico e expressivo da matéria aliada às novas descobertas técnicas e invenção de procedimentos.

O fato é que ciência e arte neste período estavam em um constante ‘flerte’. Ao final do século XIX, o casamento entre os dois, seria totalmente consumado e, arte e novas tecnologias estarão totalmente entrelaçadas e, cada vez mais unidas, ao ponto de, cem anos depois, não conseguirmos mais diferenciá-las. É como afirma Lucena “O artista é um ilusionista e, como tal, deve buscar transcender a matéria ou a técnica com a qual lida, ludibriando o espectador. O cientista deve atuar exatamente ao contrário, lidando com regras claras e mantendo-se firmemente ligado à natureza das coisas”.<sup>145</sup>

Na esteira desses encontros entre arte e técnica, vamos conhecer mais alguns aparelhos óticos, também chamados de “brinquedos”.

Um ‘brinquedo’ muito popular no século XIX foi o Taumatrópio. De fácil execução, trata-se de um simples disco de papelão com dois desenhos com pequenas diferenças, um de cada lado que, ao ser girado, rapidamente, com o auxílio de dois barbantes tensionados, sobrepõe as duas imagens em nossa retina, causando a ilusão de estarem sobre uma mesma superfície. Esse

---

<sup>145</sup> BARBOSA JUNIOR, 2002, p. 30-31.

fenômeno possibilitou, ao matemático inglês Peter Mark Roget, cunhar uma teoria da ilusão do movimento chamada “Persistência Retiniana”, “a capacidade que cada ser humano tem de reter imagens no fundo do olho durante uma fração de segundo”.<sup>146</sup> Durante muito tempo, essa foi a explicação para o fenômeno da ‘ilusão do movimento’ promovida pelos aparelhos óticos, até que, novos estudos da Gestalt sobre a percepção visual, no início do século XX, contestaram tal teoria, substituindo-a por outra explicação - o efeito *PHi*.<sup>147</sup>

A síntese do movimento acontece no cérebro. É portanto, um fenômeno psíquico, e não ótico ou fisiológico. O cientista Wertheimer desenvolveu em 1912,<sup>148</sup> algumas leis da Gestalt e dentre elas a ‘lei da continuidade’. Através dessa explicação, entendemos que nosso cérebro acomoda, em uma única percepção, imagens que se assemelham. Wertheimer demonstrou que um dos aparelhos usados para comprovar a persistência retiniana, na verdade, comprova o fenômeno *phi*. Esse “conceito incluía o espectador no dispositivo cinematográfico, enquanto fato filmico”<sup>149</sup>, quer dizer que, não depende só do aparelho para que a ilusão se realize. A ilusão do movimento acontece porque o cérebro estabelece “correspondências entre elementos descontínuos permitindo a interpretação das informações recebidas como algo que tem origem no mesmo objeto.”<sup>150</sup> Com as teorias da Gestalt, o psicólogo Hugo Münsterberg pôde cunhar a ‘teoria *phi*’ que afirma que o filme acontece na mente do espectador e essa é sua materialidade específica<sup>151</sup>.

O Fenaquistoscópio (do grego *phenax* + *scopein* = visão ilusória)<sup>152</sup> é um aparelho, desenvolvido por Joseph Plateau, entre 1828 e 1832, com o qual ele acreditava comprovar a teoria da persistência retiniana; este dispositivo era mais sofisticado do que o taumatrópio, pois permitia visualizar movimentos de maior amplitude: trata-se de um disco com vários desenhos parecidos, mas com pequenas modificações, separados por um espaço vazio entre eles, que

<sup>146</sup> MORENO, Antônio. *Primeiros Inventos*. Revista Cinemin Nº43, 1988, p. 28.

<sup>147</sup> A teoria da Persistência Retiniana para explicar a exibição cinematográfica já foi contestada com o advento dos estudos sobre a Gestalt e discutida por diversos autores que defendem o Efeito *PHi* como fundamento teórico. Podemos encontrar mais detalhes em *A Imagem* de Jacques Aumont, p. 50; e em *Pré-cinemas e pós-cinemas* de Arlindo Machado, p. 17-22.

<sup>148</sup> MACHADO, 2007 p. 20

<sup>149</sup> GRAÇA, Marina Estela. *Entre o Olhar e o Gesto*. São Paulo: Senac, 2006, p.82.

<sup>150</sup> Ibid. 2006 p.82.

<sup>151</sup> Ibid., 2006, p. 83.

<sup>152</sup> MACHADO, op.cit.p. 20.



se repetem ininterruptamente. Enquanto o disco gira, possibilita a visualização de um movimento cíclico.



Exemplo de Fenaquistoscópio.

Seu criador também desenvolveu uma explicação escrita, na qual ele “relaciona a persistência retiniana com a síntese do movimento” tendo por base seu conhecimento sobre ótica e fisiologia do olho. Para ele, o movimento surgia porque a pós-imagem, fixada na retina, preenchia as interrupções dos vazios entre as imagens, “fundindo entre si os vários desenhos sucessivos”.<sup>153</sup> O fenômeno *phi* vem provar que, a ‘teoria da persistência retiniana’ explica apenas o porquê de não vermos ‘o vazio’ entre as imagens, que no cinema é o chamado ‘intervalo negro’.

Com base no fenaquistoscópio, foi criado outro aparelho que também exhibe movimentos cíclicos, o Zootrópio ou Zoetrópio (zoo quer dizer vida e *trópio*, movimento). Sua invenção foi creditada a um relojoeiro inglês, Willian Horner, que o batizou a princípio de *daedalum*.<sup>154</sup> Com o intuito de aperfeiçoar a prática de ‘reproduzir imagens em movimento’, dar movimento à vida foi significativo em uma sociedade fascinada com a tecnologia e o cientificismo. Construído com um tambor giratório, com orifícios equidistantes, seu tamanho permite que várias pessoas assistam juntas ao espetáculo ilusório. Uma longa tira de papel com vários desenhos com pequenas diferenças entre eles e que propicia o vislumbre de um movimento que se repete na medida em que o tambor é girado.

<sup>153</sup> MACHADO, 2007, p. 19.

<sup>154</sup> LUCENA JUNIOR, 2002, p. 35.



Aparelho “Zoetrópio”.

Geralmente, o espectador “prolongava a exibição, girando seguidamente o tambor para admirar mais uma vez o ciclo”<sup>155</sup>. Entre cada imagem há o intervalo necessário para a realização do efeito *phi*. A quantidade de buracos depende do tamanho do tambor e fará diferença no tempo/movimento. O mais comum é a utilização de 12 buracos para, assim, obter uma fragmentação do movimento em 12 imagens. Variações do modelo de zootrópio deram origem a outros aparelhos o ‘Praxinoscópio’ e o ‘Teatro Ótico’, também chamado de ‘Pantomimas Luminosas’.

---

<sup>155</sup> MORENO. In: Revista Cinemin, 1988, Nº 43, p. 29.



Émile Reynaud em seu Teatro Ótico.

O inventor destas duas maravilhas da animação foi Émile Reynaud, recentemente resgatado pela história dos primórdios do cinema. Reynaud é hoje considerado o 'Pai do Cinema de animação'. O praxinoscópio era muito parecido com o zoetrópio, a diferença é que a tira de papel com os diferentes desenhos era vislumbrada em pequenos espelhos em um tambor menor no centro de um tambor maior, e ainda tinha o auxílio de uma fonte de luz no alto (como um abajur). O primeiro aparelho como esse foi criado a partir de uma lata de biscoitos e seu mecanismo com iluminação e espelhos produz um efeito incomparável para sua época<sup>156</sup>. Antes de descrevermos mais detalhadamente o Teatro Ótico, voltando um pouco na história, na 'época da inocência'<sup>157</sup>, é preciso lembrar que o público se admirava com simples luzes coloridas e sombras se movimentando. Já vimos que os primeiros espetáculos, com lanterna mágica, exigiam a complementação de outros elementos como o enredo contado e a manipulação do movimento pelo responsável pela projeção. Essa linguagem tem origem no teatro de *sombras chinesas*, trazido do Oriente, por volta de 1760; no teatro de sombras chinesas vemos mãos e silhuetas se movimentando a frente da luz, acompanhados por uma

---

<sup>156</sup> Catálogo da exposição *Animagia sobre a História e o Futuro do Cinema de Animação*. Centro Cultural Banco de Brasil. 1996, p. 22. Texto baseado no catálogo original da exposição *Cinemagie* e editado por Carlos Tautz e Marcos Magalhães.

<sup>157</sup> *Ibid.*, 1996, p.22.

performance de atores.”<sup>158</sup> Os homens de espetáculo logo perceberam sua fundamental importância para o aperfeiçoamento dos mecanismos de ilusão visual.<sup>159</sup>

O Teatro Ótico de Reynaud é, assim, produto da ‘união’ entre as ‘sombras chinesas’ e as ‘lanternas de projeção’. Seus filmes eram inventados a partir de histórias fantasiosas de príncipes e princesas que nunca existiram, em um período da arte em que o Simbolismo resgatava o direito de sonhar com tempos passados e imagens oníricas. Inaugurado em 1892, foi um grande invento, que já renunciava o cinematógrafo. Reynaud desenhava diretamente em uma fita transparente perfurada lateralmente, que prendia uma engrenagem ligada a uma manivela que ele mesmo manipulava, ao mesmo tempo em que narrava suas histórias. Os filmes tinham até quinze minutos e exigiam a confecção de centenas de desenhos com leves diferenças entre eles, projetados em uma tela por meio de um jogo de espelhos e lentes. Este foi um grande avanço tecnológico para o que mais tarde passamos a chamars de sétima arte.<sup>160</sup> Apesar do seu espetáculo conter todos os elementos da linguagem cinematográfica, seu invento foi subjugado por uma tecnologia ainda mais avançada e uma boa dose de realidade: o ‘cinematógrafo’ dos irmãos Lumière. “A supremacia da realidade sobre a ilusão se fez presente quando o cinematógrafo incorpora a fotografia ao espetáculo. Considera-se inaugurado o Cinema”.<sup>161</sup> Em uma análise sobre os primórdios do cinema Machado observa que:

A história *técnica* do cinema, ou seja, a história de sua produtividade industrial, pouco tem a oferecer a uma compreensão ampla do nascimento e do desenvolvimento do cinema. As pessoas que contribuíram de alguma forma para o sucesso disso que acabou sendo batizado de “cinematógrafo” eram, em sua maioria, curiosos, *bricoleurs*, ilusionistas profissionais e oportunistas em busca de um bom negócio.<sup>162</sup>

---

<sup>158</sup> Catálogo da exposição *Animagia*, 1996,, p. 11.

<sup>159</sup> BARBOSA JUNIOR, 2002, p. 33.

<sup>160</sup> Ibid., 2002, p. 36

<sup>161</sup> loc. cit. 1996, p. 11.

<sup>162</sup> MACHADO, 2007, p.15

Lembremos que o cinema nasceu com base em uma teoria “errada”, desenvolvida por Plateau, a ‘persistência retiniana’. Porém, nem por isso deixou de existir, crescer e tornar-se autônomo. Segundo os novos teóricos do século XX, a síntese do movimento se explica pelo fenômeno psíquico, descoberto por Wertheimer, estudioso da Gestalt. Como vemos, criações e devaneios nascem, muitas vezes, de teorias mal resolvidas ou mal compreendidas.

Todas essas experiências, realizadas no campo científico, notadamente em óptica, fisiologia e mecânica, ao longo do século XIX, promoveram uma série de novos inventos que mesclavam influências artísticas e filosóficas em um caminho de mão dupla. Da mesma forma que a ciência recebia influência da arte e do universo filosófico, ela modificava e tornava-se uma peça que motivava os novos movimentos artísticos e as novas e diferentes concepções de mundo. As interseções de todos esses campos de conhecimento proporcionaram, no século XX, a possibilidade experimentar diversas formas de expressão, das mídias analógicas às digitais. O princípio de tudo foi a fotografia, imagem fixada e eternizada em um suporte que, em breve, seria apropriada tanto pelas artes quanto pelas ciências e se tornaria ‘a grande mediadora’ entre o mundo e o homem.

As máquinas, o trem, o daguerreótipo, os novos aparelhos ópticos, o deslocamento das pessoas do campo para a cidade, toda essa movimentação mudaria a percepção de mundo pelo homem e o levaria a novas concepções e investigações. Para o homem do século XIX, parecia que ‘tudo era movimento’. O trabalho experimental dos pioneiros do cinema, com todas as ‘imperfeições mecânicas’ e ‘limitações tecnológicas’ impulsionaram novas formas de arte e a animação digital é ainda fruto das experiências do modernismo na qual pode se encaixar a arte da animação.<sup>163</sup> “Uma nova forma de cinema desenvolvia sua linguagem”<sup>164</sup> Era a arte da animação conquistando sua autonomia através de truques e ilusões de ótica. Sem esquecer sua forte relação com a arte moderna

---

<sup>163</sup> CHONG. Andrew. *Animação digital*. Porto Alegre: Bookman, 2011, p.15.

<sup>164</sup> Ibid., 2011 p.16.

e suas fases de hiper-realismo com a técnica de rotoscopia<sup>165</sup>, a animação chega à era digital com a bagagem das inovações realizadas por Georges Méliès, Max Fleischer e Oskar Fischinger, cujo trabalho abstrato e geométrico, nos filmes, é confundido muitas vezes com computação gráfica; suas obras são comparadas a pinturas futuristas e expressionistas.

Desde o início, então, a linguagem da animação demonstra uma “tendência em direção às belas-artes”.<sup>166</sup> Afinal, para onde caminha essa arte que tem suas próprias especificidades, que tem como anseio profundo o domínio do movimento e o controle do tempo? É expressão artística que alimenta a alma ou experiência tecnológica que promove a evolução técnica?

Já vimos como, muitos artistas, mágicos e curiosos desenvolveram diversos dispositivos para criar espetáculos com movimento. Com outros propósitos, puramente científicos e não com fins de entretenimento, cientistas como Marey e Muybridge, mergulharam em uma busca minuciosa sobre a representação e decomposição do movimento do corpo em seu desdobramento no espaço. É nesta atmosfera, de cunho científico, que nasce a cronofotografia.

### 2.1.2 Cronofotografia

O primeiro a realizar uma pesquisa significativa de imagens em movimento através da fotografia foi Muybridge que, “registrou pioneiramente, em instantâneos separados, o galope de um cavalo”<sup>167</sup> para por fim a uma controvérsia sobre sua verdadeira trajetória. Muybridge foi contratado pelo ex-governador da Califórnia, Leland Stanford, que havia feito uma aposta e precisava da comprovação de que o animal, durante o galope, suspendia as quatro patas no ar, ao mesmo tempo e por um breve instante. Os pintores já

---

<sup>165</sup> “Rotoscópio é um equipamento inventado por Max Fleischer em 1915, que permitia traçar movimento previamente filmado. Consistia em um projetor que podia ser avançado um quadro por vez e mostrava a ação por trás de uma superfície de vidro fosco de uma prancheta ou de uma mesa de animação, o que permitia ao animador utilizá-la como referência direta.” CHONG. 2011, p.23.

<sup>166</sup> CHONG. 2011, p. 26-27.

<sup>167</sup> MACHADO. 2007, p.17.

sabiam disso, mas representavam as patas em posições diferentes das comprovadas a partir dessas experiências.

A experiência de Muybridge tomou proporções internacionais, tanto no meio artístico quanto no meio científico. Do outro lado do Atlântico estava Étienne-Jules Marey, mergulhado em suas pesquisas sobre o funcionamento do corpo humano. Marey já havia criado aparelhos que possibilitavam o aperfeiçoamento no campo da Fisiologia. Antes de entrar para o magistério, já havia publicado dois importantes artigos: *Physiologie médicale de la circulation du sang* (Fisiologia médica da circulação do sangue, 1863) e *Du mouvement dans les fonctions de la vie* (Do movimento nas funções da vida, 1868). Neste último ele afirma:

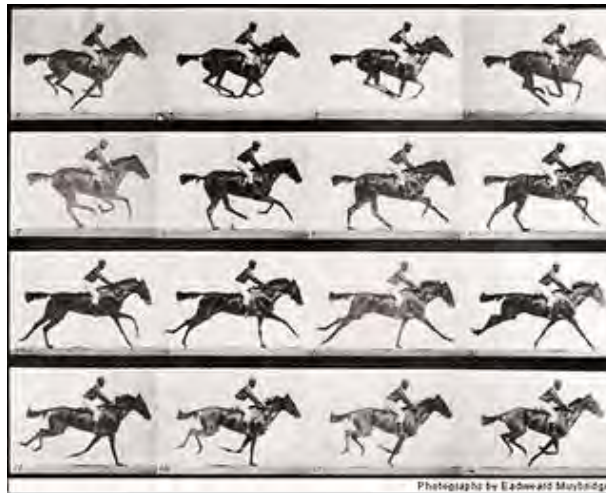
O melhor meio de rapidamente aperfeiçoar o estudo dos sinais exteriores de uma função consiste em ampliar os limites de nossos sentidos, compensando sua percepção limitada, ou, por meio de certos artifícios, tornando visíveis ou palpáveis os fenômenos que não o são naturalmente...<sup>168</sup>

Foram essas inquietações de Marey que o levaram a criar novos, e mais precisos aparelhos de medição do movimento, já que, nem a visão nem o tato conseguem captar todos os detalhes com precisão. Métodos de observação que os médicos vinham utilizando há anos “como sentir com o dedo as nuances delicadas do pulso”<sup>169</sup> não pareciam, para Marey, o ideal. Ele acreditava que os gráficos eram como uma língua universal e continuou aperfeiçoando seus dispositivos de registros gráficos até descobrir as famosas fotografias ‘do galope do cavalo’ realizadas por Muybridge. Foi aí que ele vislumbrou na fotografia uma excelente ferramenta para seus estudos. Mais tarde faz menção aos seus inspiradores: Ducos du Huron, Janssen, Muybridge e Onimus<sup>170</sup>.

<sup>168</sup> MANNONI, Laurent. *A Grande Arte da Luz e da Sombra*. São Paulo: Senac, 2003, p.321

<sup>169</sup> O funcionamento dos aparelhos de Marey está detalhadamente explicado no capítulo 2 do livro de Laurent Mannoni.

<sup>170</sup> Outra fonte de inspiração para Marey parece terem sido as pesquisas do dr. Charles Ozanam. Em 1869, Ozanam estudou o batimento cardíaco e a pulsação com a ajuda da fotografia, e apresentou seu equipamento (construído por Bréguet) à Société Française de Photographie, em 2 de julho daquele ano. *cit.* Laurent Mannoni, *A Grande Arte da Luz e da Sombra*, p.325



A fragmentação do movimento por Muybridge.

Em meio a tantas inspirações, Marey começa suas experiências com a cronofotografia. Primeiro criou o rifle fotográfico, capaz de tirar em média doze chapas por segundo, que foi anunciado em 13 de março de 1882, à *Académie de Sciences*: “Tenho a honra de anunciar à *Académie* que recentemente obtive, por meio da fotografia instantânea, uma completa análise das diferentes formas de locomoção, inclusive o voo de pássaros”<sup>171</sup>. Com a ajuda de Demeny (de início seu assistente de pesquisa e, depois, autor de alguns aparelhos criados no Laboratório de Marey) e com o apoio do *Collège de France*, Marey passou a registrar as imagens sucessivas em uma única chapa fotográfica. A decomposição do movimento já era possível, a cronofotografia fora inventada, mas a questão de Marey era agora demonstrar sua utilidade para a fisiologia, sintetizar aquilo que ele havia analisado: o movimento. Para os artistas, filósofos e mágicos curiosos a questão era: *Para que serviria fragmentar o movimento? Quem seria influenciado pelas investigações de Marey?*

Em suas demonstrações diante da comunidade científica, Marey utilizava um aparelho óptico, o zoetropio, o tambor giratório com perfurações por onde se podia ver as fotografias em sequência, como já informamos. Ou então, projetava as imagens cronofotográficas com a lanterna mágica. Os aparelhos ópticos, já sabemos, promoviam a síntese do movimento e

<sup>171</sup> MANNONI, 2003, p. 330.



possibilitavam vislumbrar o movimento que fora fragmentado (analisado) na cronofotografia.

Marey já utilizara diversos instrumentos de registro em sua profissão de fisiologista (polígrafo, cardiógrafo, dromógrafo e outros termógrafos); alguns destes aparelhos ele aperfeiçoava e conseguia resultados melhores. O gráfico do 'movimento do pulso', por exemplo, foi obtido em 1863, graças ao esfigmógrafo. Marey já havia se tornado especialista em 'cronografia', palavra que significa "escrever o tempo" ou "desenhar o tempo": do grego *chronos* (tempo) e *graphô* (escrevo, gravo, registro, desenho). Os escritos desse artista/cientista, que tem 'o tempo' como objeto de estudo, tornaram-se inspiração para outros artistas da nova geração que logo formariam as vanguardas artísticas.

Poucos anos depois de Marey, Bergson começa a refletir sobre o tempo, não para mensurar ou fragmentar, mas para sentir, vivenciar, no sentido de entender a duração. Escrever o tempo, para Bergson, era perceber o próprio 'devir'.

A noção de 'duração' de Bergson, que defende a 'indivisibilidade' do movimento e, as experiências de Marey com a 'cronofotografia', que além de darem início ao dispositivo cinematográfico também inspiram as novas formas de expressão na arte moderna, a bem dizer nas vanguardas. Explico melhor: enquanto que, na cronofotografia, a trajetória do objeto é fragmentada a partir da possibilidade técnica de captura da imagem pelos aparelhos fotográficos da época, fazendo apologia ao 'instante', ao movimento fragmentado, a 'duração' vê o fluxo, vê a mudança e o tempo. A trajetória percorrida por um objeto no espaço não pode ser chamada por Bergson 'de movimento'. O movimento é contínuo e sempre presente. O tempo já se encarrega de promover essa mudança, portando o movimento é a própria imagem que passa de um tempo ao outro. Com esse raciocínio podemos concluir que duas imagens mesmo sendo iguais, sem deslocamento no espaço, podem oferecer ao observador, se forem exibidas em momentos diferentes (mesmo que esses momentos sejam frações de segundos) a ilusão de movimento. Este é um paradoxo que subverte os princípios da prática da animação, que têm como aliados a trajetória no espaço e o cálculo do tempo para sua finalidade: o domínio do movimento e controle do tempo.

A partir dessas reflexões sobre o tempo, o movimento e a cronofotografia, se poderia dizer que estamos diante dos 'avós' do cinema. Machado<sup>172</sup> faz uma interessante reflexão sobre esta gênese cinematográfica, ao dizer que

(..) estes homens de ciência, positivistas de formação, Marey, Londe e Muybridge, só conseguiam se interessar pela primeira parte do processo cinematográfico, a análise / decomposição dos movimentos em instantes congelados, não vendo qualquer interesse científico no estágio seguinte, a síntese / reconstituição dos movimentos pela projeção escura.

Em *O Primeiro Cinema*, Flávia Cesarino<sup>173</sup> ressalta o caráter industrial e, puramente, de interesses econômicos, com relação a esta nova forma de diversão. O desenvolvimento dos novos aparelhos de produção e reprodução de imagens em sequência, recriando a ilusão do movimento, acompanha a história da comunicação de massa e segue paralelo à industrialização que gera lucro, portanto interesse.

Impossível negar a importância da cronofotografia como origem do cinema, mas "a cronofotografia seria não tanto uma prolongação da fotografia em direção ao movimento (no que se pode ver algo assim como uma pré-história do cinema) quanto um caso particular dessa cronografia - essa escritura ou inscrição do tempo"<sup>174</sup> DE fato, foi um marco para a evolução de um pensamento mais amplo sobre o que é a própria natureza do movimento e do tempo.

Marey, com sua modesta intenção de estudar a fisiologia, inspirou gerações de fotógrafos, filósofos, pintores e cineastas de animação. Marey sempre deixou claro que queria apenas registrar o movimento fisiológico do corpo humano e dos animais, determiná-los graficamente para servir à medicina, para tornar conhecida essa fabulosa máquina que é o corpo, mostrar como realmente acontece o movimento. Por isso, se dedicou ao

<sup>172</sup> No capítulo 1 – *O Cinema antes do Cinema* - Arlindo Machado faz uma análise bastante precisa sobre as origens do Cinema no livro *Pré-cinemas e Pós-cinemas*, 2007.

<sup>173</sup> COSTA, Flávia Cesarino. *O primeiro Cinema. Espetáculo, narração, domesticação*. São Paulo: Scritta, 1995.

<sup>174</sup> DIDI-HUBERMAN. *La Imagem Superviviente*. p. 108. Disponível em: <<http://www.alpendre.org.br/intervalovideodanca/Cronofotografia.html>> Acesso em julho de 2011.

aperfeiçoamento das máquinas de inscrição do corpo no espaço e no tempo. Dizia que o que homens das artes e homens da filosofia iriam pensar sobre suas experiências já não estaria mais em suas mãos.

## 2.2 Técnica e arte—a materialidade como forma de expressão

No ápice da Arte Moderna, no período das Vanguardas Históricas, constatamos a empolgação dos artistas com as imagens cronofotográficas, que serviam de inspiração para suas criações, que representavam o mundo rápido e a simultaneidade dos acontecimentos do conturbado início do século XX. O exemplo de *Nu descendant un escalier*, tela pintada em 1912, por Marcel Duchamp, ressalta a sintonia dos artistas com as novas tecnologias, no sentido de assimilar e representar a capacidade de captura de imagens pela máquina. As experiências de Marey também serviram para ilustrar o ‘amor pela velocidade’, pelas máquinas, pelo movimento acelerado da vida e pelos sons de motores, engrenagens e metais. Um sentimento abertamente declarado pelos futuristas.<sup>175</sup> Anton Giulio Bragaglia (1890-1960) produziu, por exemplo, um ‘fotodinamismo futurista’ na famosa obra *Balla em frente a uma coleira em movimento*, produzida em 1912, possivelmente, também após assimilação das famosas séries de Marey e Muybridge, além do filme *Ballet Mécanique* de Léger e da famosa pintura de Matisse *A Dança*. Por outro lado, em 3 de outubro de 1890, Marey requereu uma patente relacionada à fotografia do movimento com sua câmera de filme fotocronográfica.

Assim, podemos afirmar que se “as tiras de filme de Marey são incunábulo do cinema, (...) notáveis obras de arte do ponto de vista fotográfico e absolutamente necessário que sejam preservadas para a história das ciências e das artes”<sup>176</sup>, é um testemunho da interseção entre ciência e arte.

---

<sup>175</sup> ARGAN, Giulio Carlo. *Arte Moderna*. São Paulo: Companhia das Letras, 2002.

<sup>176</sup> MANNONI, 2003, p.340.



*Nu descendant un escalier* de Marcel Duchamp.

Já vimos no capítulo Um o que pensava Bergson sobre ‘fragmentar um movimento’. Em *O Pensamento e o Movente*, o autor afirma que o real não é fragmentar um movimento, pois o movimento só existe no fluir; o movimento é a duração e, a duração é o tempo; portanto esse tempo não pode ser quebrado em partes aleatórias, divididos em instantes. Por isso para Bergson, as imagens cronofotográficas analisadas e depois sintetizadas para reconstruir o movimento, nos dão um movimento artificial e não real.

De fato, para Marcel Duchamp, as teses de Bergson sobre o movimento foram cruciais em suas criações que vislumbravam novas perspectivas. Duchamp sabia que a atividade pictural é resultado de uma reflexão filosófica. O ‘inesperado’ e o ‘surpreendente’ sempre tem ligações com o mundo científico e, ele se utiliza disso, para criar um universo de ruptura com o tradicional, onde seu talento dialoga com o insignificante. *A roda de bicicleta* (1913), colocada em cima de um banco, parece desdenhar dos valores estabelecidos e apontar para o absurdo da realidade e do que estava prestes a vir no mundo (lembramos que estávamos às vésperas da Primeira Guerra Mundial). Fazendo eco à sua voz, estava seu amigo Francis Picabia, a quem ele considerava, paradoxalmente, como “último jovem de um movimento já velho”. Após seu

início influenciado pelo impressionismo, ele inclui valores plásticos mais dinâmicos e introduz, então, a máquina, a “filha nascida sem mãe” na pintura.<sup>177</sup>

Nestas incursões, onde o dinamismo era uma palavra chave e a tecnologia e a ciência eram substratos que moldavam as obras artísticas, encontramos as bases da arte cinética. Um importante trabalho onde o movimento é o principal assunto é *Anémic Cinéma*, de 1932, de Duchamp. Este consiste em um aparelho motorizado, com vários círculos desenhados em papel, colocados sobre uma placa rotativa. Quando acionado o motor, os desenhos, que estão pintados em uma placa circular, passam a girar e causam uma sensação de movimento espiral.



Anémic Cinéma, 1932. Marcel Duchamp.

Além de Marcel Duchamp, os artistas do construtivismo soviético, que também buscavam união entre indústria e arte, irão continuar suas pesquisas com materiais diversos, advindos das fábricas e das construções. Dois artistas

---

177 Traduzido livremente de *L' Art en Mouvement* de Jean-Louis Prat. Disponível em: <<http://perso.ensad.fr/~longa/cours/ARTMo.html>> Acesso em julho de 2011.

russos encarnam muito bem essa pretendida união. Naum Gabo e Anton Pevsner cunham o termo *cinético*, em um manifesto, em 1920, para fazer alusão às novas práticas artísticas que indicavam uma nova relação espaço-temporal.

O fascínio pelo movimento dá origem à Arte Cinética, que tem como símbolo, a obra *Construção Cinética* de Gabo, de 1920. Trata-se de Uma vara metálica vibrátil acionada por um motor. Quando a vara vibra, forma-se uma simples onda.<sup>178</sup>



*Construção Cinética*, 1920. Naum Gabo.

A vinculação desta obra de Gabo com as experiências na animação é notória. Sébastian Denis, em seu livro sobre o Cinema de Animação, ressalta as relações entre pensadores, investigadores, artistas, cientistas e teóricos do movimento. Não deixa de citar a importância do 'movimento cristalizado' de

---

<sup>178</sup> Consultado em dissertação de mestrado de Sílvio Wander Machado. *Invólucro Virtual a Mídia digital como Extensão da Mente*. Niterói: UFF, 2009. p.25.

Marey e o ‘movimento organizado’ de Lumière, que seriam, na verdade, análise e síntese do movimento para as criações em animação. O papel do fotograma na restituição do movimento também é aludido, frequentemente, por Deleuze em *Imagem-movimento* onde ele indica as “condições determinantes do cinema”.

É sempre possível, então, invocar as sombras chinesas ou os mais arcaicos sistemas de projeção. Mas, na verdade, as condições determinantes do cinema são as seguintes: não apenas a foto, mas a foto instantânea (a fotografia posada pertence a uma outra linhagem); a equidistância dos instantâneos; a transferência dessa equidistância para um suporte que constitui o “filme” (Edison e Dickson perfuram a película); um mecanismo que puxa as imagens (as garras de Lumière). É nesse sentido que o cinema é o sistema que reproduz o movimento em *função do instante qualquer*, isto é, em função de momentos equidistantes, escolhidos de modo a dar impressão de continuidade.<sup>179</sup>

Sabemos que Deleuze toma por base a obra *A Evolução Criadora* de Bergson que reflete sobre a representação do movimento “evocando a indivisibilidade do próprio movimento e a sua possível divisibilidade apenas na sua representação. Bergson opõe-se, portanto, ao cinema como fragmentação da linearidade inalienável do vivido”.<sup>180</sup> Dando continuidade a sua articulação da animação com a filosofia, a arte e os aparatos técnicos, Denis lembra que “Bergson atribui ao cinema uma proximidade ao funcionamento da memória (como sequência de imagens) através do fotograma (como unidade primeira e capital do cinema)”. Deste ponto de vista, o conceito de animação, o quadro a quadro, não é muito diferente da filmagem em tempo real, pois as duas fragmentam um movimento “real” e contínuo.<sup>181</sup>

Para Deleuze, o desenho animado<sup>182</sup> se processa através de técnicas cinematográficas assim como no filme em tempo real (*live-action*). Afirma que:

É estranho ao cinema qualquer outro sistema que porventura reproduza o movimento através de uma ordem de poses projetadas de modo a passarem umas

<sup>179</sup> DELEUZE, 1985, p. 13 -14.

<sup>180</sup> DENIS, Sébastien. *O cinema de Animação*. Texto e Grafia, 2010, p. 58

<sup>181</sup> Ibid. 2010, p.58.

<sup>182</sup> Uso o termo desenho animado, pois é assim que Deleuze se refere à animação, no livro *Cinema 1 – imagem-movimento*. Vale esclarecer que, para a prática de animação, desenho animado é uma das técnicas, no que se contrapõe a *Stop-motion*.



através de outras, ou a “se transformarem”. É o que fica claro quando se tenta definir o desenho animado (...) ele não nos apresenta uma figura descrita num momento único, mas a continuidade do movimento que descreve a figura.<sup>183</sup>

Nesta ‘dicotomia’ entre o movimento analisado e o movimento sintético, podemos entender que, para o animador, a obsessão recai, sobretudo, nesta parcela mínima do filme: o fotograma. O que no vídeo corresponderia ao *frame*. Entretanto, por outro lado, esta imagem que representa 1/24 de segundo não representa nada, é um corte na duração, não é uma imagem significativa.<sup>184</sup>

O fotograma seria, então, a parte objetiva, que faz parte de um todo subjetivo que é o movimento inserido em uma duração. A visão geral e subjetiva só acontece com a junção, o encadeamento das partes objetivas, os quadros. Seriam os “instantes privilegiados”<sup>185</sup> ao qual Deleuze se refere.

É neste instante privilegiado, talvez imperceptível, que o animador encontra seu suporte de expressão. Cada detalhe gráfico nesta representação também carrega uma bagagem temporal na sua realização. O material está cheio de memória. A projeção acontece em uma fração de segundos, mas, a feitura da imagem, a elaboração gráfica e a escolha da matéria precisaram de um tempo significativo, suficiente para preenchê-la de memória. A partir dessa visão:

(..) devem ser, igualmente, entendidas as qualidades físicas de transparência da película no filme impressionado e, depois daquela que é projetada em sala; a aparência física dos cristais que a pigmentam; a orientação, dimensão e propriedades de reflexão da tela; a orientação, intensidade e temperatura de cor da luz de projeção; o grau de deformação e luminosidade das lentes do projetor, etc..<sup>186</sup>

O resultado de todo o procedimento, durante a feitura da obra, advém das escolhas técnicas durante a manipulação das imagens e a operação de captura dessas imagens. O ‘leque de escolhas técnicas’ de um animador, atualmente, não se restringe apenas ao suporte de desenho e à ferramenta

<sup>183</sup> DELEUZE, 1985, p. 13 -14.

<sup>184</sup> DENIS, 2007, p. 58.

<sup>185</sup> DELEUZE, Op.cit. p. 14.

<sup>186</sup> GRAÇA, 2006, p. 58.

para sua realização, mas, às escolhas e decisões durante todo o processo: da concepção, passando pela captura até a pós-produção (edição e montagem).

Gostaria de acrescentar mais: as escolhas também podem se estender até o momento da projeção e interação com o público. Aí encontramos a origem do cinema de animação;; as Pantomimas Luminosas de Émile Reynaud quando suas apresentações eram um misto de teatro, pintura e cinema.

O animador canadense Pierre Hébert criou o conceito de “texturas temporais”<sup>187</sup>, indicando modos diferentes de capturas de imagens com dispositivos diversos “do mais fluido, em tempo real (em 35 mm), ao mais tosco (gravado à mão em película de 16 mm), passando por outras como o vídeo”.

Nesse conceito de Pierre Hébert, fica claro que, as características do material utilizado na formação da imagem, assim como as diferenças dos aparelhos de captura, do analógico ao digital, os meios mecânicos e digitais por onde passam as informações da imagem estão carregadas de um tempo e de uma memória construídas. Essas passagens indicarão as texturas e as diferenças na sequência em que são colocadas. A duração implícita na feitura de cada imagem fica latente e, ao mesmo tempo, indefinida após a montagem contínua das sequências.

A visão formal da noção de ‘texturas temporais’ mostra que é “necessário entrar no contexto específico do filme animado e intervir no nível da montagem fotograma a fotograma.”<sup>188</sup> As texturas se intensificam na relação entre as imagens. O interstício entre uma escolha e outra, o ‘entre’ as imagens, pode dar a carga necessária às intenções artísticas, à expressividade intencional.

Hébert explica que, sua noção de “*textures de durée*” surgiu do conceito de “pressão do tempo” elaborado por Tarkovski. O que Hébert procurava era “criar uma pressão nos blocos de tempo dos seus filmes”.<sup>189</sup> De fato, Tarkovski fala de uma “pressão do tempo” entre as tomadas de cena de um filme, que para ele, é o que cria o ritmo. Não é a montagem, mas o fluxo do tempo registrado no fotograma no momento da filmagem.<sup>190</sup> Assim, afirma que:

---

<sup>187</sup> “*textures de durée*” é um conceito criado pelo animador Pierre Hébert, explicado em seu livro *L’ange et l’automate*.

<sup>188</sup> GRAÇA, 2006, p. 149.

<sup>189</sup> Ibid., 2006, p. 148

<sup>190</sup> TARKOVSKI, 1998, p. 139.

O tempo, impresso no fotograma, é quem dita o critério de montagem, e as peças que “não se montam” - que não podem ser colocadas adequadamente – são aquelas em que está registrada uma espécie radicalmente diferente de tempo. Não se pode, por exemplo, colocar juntos o tempo real e o tempo conceitual, da mesma maneira como é impossível encaixar tubos de água de diferentes diâmetros. A consistência do tempo que corre através do plano, sua intensidade ou “densidade”, pode ser chamada de pressão do tempo; assim, então, a montagem pode ser vista como a união de peças feita com base na pressão do tempo existente. A unificação do impacto das diferentes tomadas será obtida mantendo-se a pressão, ou o impulso.<sup>191</sup>

Enquanto Tarkovski defende que o ‘bloco de tempo’ real é um elemento natural da linguagem cinematográfica, ou seja, “pressupõe a captação bruta de blocos de duração arrancados diretamente do real”<sup>192</sup>, parecendo negar a ilusão de movimento construída no filme animado como um procedimento cinematográfico, Hébert se apropria desse conceito de “pressão do tempo” e o reelabora com o nome de “texturas temporais” com o intuito de expor a “artificialidade do movimento desenhado pelo confronto com o registro fotográfico”<sup>193</sup>.

Com base em tais conceitos, pretendo ainda acrescentar a ‘esse caldeirão’ a ideia da memória implícita na materialidade e no tempo de feitura de cada imagem, assim como no tempo dos intervalos entre as imagens. Os procedimentos técnicos de captura das imagens com seus dispositivos, apetrechos, ferramentas e reproduções adicionaria ou subtrairia as informações impressas na imagem; a esse processo quero chamar de ‘filtros da memória’.<sup>194</sup>

Importante refletir sobre o tempo transcorrido durante o intervalo entre os quadros e entre as imagens produzidas pelo animador. Para Marina Estela Graça o intervalo é o instante e “aquilo que modela o instante é uma imagem

<sup>191</sup> TARKOVSKI, 1998, p. 139.

<sup>192</sup> GRAÇA, 2006, p. 149.

<sup>193</sup> Ibid., 2006, p. 147.

<sup>194</sup> Mais adiante, no capítulo 3, retomo a ideia de filtros da memória, que surgiu a partir de uma vídeoarte citada por Machado em *Arte e mídia*, p.18. David Hall se apropria de imagens de um noticiário da TV e cria o vídeo *This Is a Television Receiver* (1971), onde as imagens são deformadas a partir de sucessivas recopiagens, assim como o som se degenera à medida que as regravações o dissolvem e reduzem tudo à sua essência: uma sequência de padrões pulsantes de luz sobre a superfície da tela.

anterior e uma imagem posterior (...) é a passagem”<sup>195</sup>. Essa ‘passagem entre as imagens’ é um momento de hesitação e de reflexão para o animador, é o pensamento que se desenvolve em direção ao processo de criação. Norman MacLaren, um dos artistas mais importantes da história da animação, entende o intervalo como ‘interstício’ e define animação como “a arte de manipular os interstícios invisíveis que jazem entre os quadros”.<sup>196</sup> Outro animador e teórico, John Halas, sugere, em uma interessante metáfora, que “os interstícios são os ossos, a carne e o sangue do filme, enquanto o que está em cada fotograma é meramente a roupa”.<sup>197</sup>

Para o animador, é na elaboração de uma próxima imagem que o caráter orgânico se faz presente, quando ele instaura o seu gesto; portanto, é no entre-imagens que se opera o movimento; é no interstício que será produzida a animação, a ação ‘da alma’ de uma obra. Esse modo de olhar o processo de criação é compartilhado por diversos animadores. Não obstante, cada um tem seu modo de se expressar e de verbalizar seus pensamentos. Para Hébert, a animação se realiza com o que ‘se perde’ no desenho, sendo, portanto, a mudança que representa a animação e não o estático, “o filme deixa um rastro no olhar”<sup>198</sup>. Segundo o autor, a diferença está entre os quadros e é onde se localiza a expressão do artista, seu ato de criação.

O processo orgânico e experiencial apresentado na poética do filme, é processado no interior da matéria e do corpo<sup>199</sup>. É a materialidade carregada de memória. E, “a distorção do tempo pode ser a maneira de dar expressão rítmica” ao movimento, ao filme. Criar um fluxo do tempo pessoal é “esculpir o tempo” como diz Tarkovski, ao defender o ritmo criado pela pressão do tempo; pressão essa que acontece no momento da tomada do filme (no caso do animador, é na vivência da animação, na experiência viva). Tarkovski contrapõe a isso a prática de montagem (etapa final do filme) que pode desvirtuar a verdade que foi capturada no momento da feitura das imagens. E ainda, afirma que:

---

<sup>195</sup> GRAÇA, 2006, p. 133.

<sup>196</sup> Ibid., 2006, p. 190.

<sup>197</sup> Ibid., 2006, p. 191.

<sup>198</sup> GRAÇA, 2006, p. 189-190.

<sup>199</sup> TARKOVSKY, 2010, p. 144.

As obras de arte são, por assim dizer, criadas por um processo orgânico; quer boas, quer más, elas são organismos vivos com seu próprio sistema circulatório, que não deve ser perturbado. (...) não se trata de dominar a técnica, como um virtuose, mas de uma necessidade de dar forma àquilo que desejamos expressar.<sup>200</sup>

### 2.2.1 Elementos para a expressão no ato de animar

A diferença entre as imagens é o que configura o ato de animar, o gesto, as escolhas e os cálculos para controle do tempo e domínio do movimento. As ‘técnicas de animação’ incluem os ‘modos de fazer’ e os ‘materiais’ utilizados na linguagem. Quanto aos modos de fazer, o animador pode escolher dentre as práticas de animar diretas (*straight ahead*) ou através de extremos e intervalos (*key frames* e *betweens*). Nas práticas tradicionais, estas escolhas estarão atreladas aos dispositivos de captura e aos materiais usados para a animação, bem como ao suporte sobre o qual será desenvolvido o processo, tanto na etapa de concepção do movimento de cena, quanto na etapa de arte-final para captura da imagem.

Dois técnicas principais conduzem as escolhas do animador: o Desenho Animado e o *Stop Motion*; a partir delas, inúmeras outras se diferenciam com relação a sua materialidade e modos de captura.

No ‘Desenho Animado’ o caráter técnico é bastante valorizado, pois há a exigência do registro, dos cálculos do tempo, da fragmentação do movimento em uma trajetória espacial, onde há todo um controle e domínio que muito se assemelha a cálculos matemáticos. O *Stop Motion* já se define como uma prática paradoxal, pois significa “movimento-parado” e tem, por principal característica, a consciência da experiência viva do autor no momento da animação, pois é aí que acontece o ato de animar. O processo *stop motion* é orgânico e menos controlado que o Desenho Animado, pois nele perdemos a posição anterior do objeto para adentrarmos o quadro a seguir e assim por diante. O acaso se faz mais presente e as semelhanças com tomadas em tempo real são muito fortes. O tempo é esculpido a partir da experiência viva, pulsante e verdadeira. No ato da animação sente-se o movimento.

---

<sup>200</sup> TARKOVSKY, 2010, p. 147-148.

Essa técnica está, intrinsecamente, relacionada ao aparelho fotográfico, ao ato de fotografar, apesar de podermos escolher os materiais que serão os elementos fotografados, ou seja, qual será a sub-técnica do *stop-motion* (recorte, massinha, areia, objetos, *pixilation*<sup>201</sup> etc.), sempre será o momento do *click* a escolha de onde escandir o movimento. Esse pensamento nos leva a entender o quão tênue é a fronteira entre técnica e arte em todo este processo. O *stop-motion* consegue operar como dispositivo de alteração da realidade, quebrando os paradigmas (juntamente com a fotografia moderna) de que a fotografia é “simples instrumento de uma memória documental do real e a arte como pura criação imaginária”.<sup>202</sup>

Não pretendo adentrar tão profundamente neste assunto da técnica, pois não haveria espaço nesta dissertação, já que há muito para se detalhar sobre as técnicas tradicionais e novas tecnologias em animação e sua linguagem em mutação. Meu interesse aqui está condicionado à articulação entre o uso técnico que inclui toda uma consciência das práticas da sintaxe da linguagem de animação e a exteriorização das sensações produzidas pelo ato de animar, ou seja, o ato de criar sobre um suporte.

Assim como o método intuitivo de Bergson não exclui a razão, uma atitude intuitiva para o ato de animar não exclui os cálculos próprios de sua prática, mas mantém esse conhecimento interiorizado e abre espaço para fluir o acaso durante o processo de sua feitura. As sensações provocadas pelos materiais guiam a intuição para as próximas escolhas dos diferentes materiais e dispositivos de captura e, nessa diferença, já vemos o movimento, que é do domínio do animador. Uma proposta assim, que implica em deixar que o próprio corpo do autor da animação conduza a sensação produzida pelo movimento, só é possível em filmes autorais, independentes, onde a prática artística é solitária e pessoal. Sendo assim, deixei de lado a abordagem da linguagem dos filmes de animação dos grandes estúdios e daqueles com finalidades comerciais e me concentrei nas práticas, que podem ser comparadas com a atitude de um pintor diante de uma tela em branco.

---

<sup>201</sup> *Pixilation* é uma técnica de *stop motion* que implica em utilizar o próprio corpo humano como objeto animado.

<sup>202</sup> DUBOIS, 2003, p. 29-30.

Os pintores futuristas já experimentavam conferir movimento aos seus quadros: as tentativas de Giacomo Balla e Carlo Carrá de inferir ritmo e movimento em seus objetos representados, encoraja um grupo de artistas apaixonados por cinema a pensar em quadros em movimentos. Um manifesto da Cinematografia Futurista, assinado em 1916 por Ginna e Corra<sup>203</sup>, dá início a uma série de experimentações, no sentido de acrescentar o tempo às pinturas ou ainda movimento aos desenhos. Só a técnica de animação irá satisfazer as inquietações destes pintores/animadores que, à medida que investigam modos de alcançar a representação pictórica do movimento, também inventam novas técnicas e incluem diversos novos materiais. Entre elas estão: pinturas realizadas diretamente na película, tinta sobre vidro, a animação com areia de Walther Ruttmann, a animação com alfinetes sobre o écran de Alexander Alexeieff<sup>204</sup>, além das silhuetas de Lotte Reiniger e as experiências de Norman MacLaren em riscar diretamente na banda sonora da película, são apenas alguns dos muitos exemplos do desenvolvimento da animação experimental a partir das inspirações das vanguardas artísticas.

Alguns outros animadores seguem propostas similares quanto às suas práticas criativas. Caroline Leaf fala sobre seu modo de calcular o *timing*<sup>205</sup> dos movimentos em seus filmes:

Não penso muito nisso. Eu me sento em minha mesa de animação, e estou atuando; eu olho no espelho e vejo com o que algo se parece. Ou... eu imagino, por exemplo, como se pareceria se alguém estivesse confuso e quanto tempo isso duraria. Não sei exatamente como calcular uma caminhada, então, o que faço é andar no meu estúdio de um lado a outro e ver

<sup>203</sup> DENIS, 2007, p. 60.

<sup>204</sup> “Alexeieff e sua mulher Claire Parker desenvolveram a técnica de animação em tela de alfinetes, que consiste em dispor numa tela vertical uma infinidade de alfinetes espetados no mesmo nível – lançar iluminação lateral para que sejam projetadas suas sombras. Os alfinetes são pressionados com o auxílio de outros objetos formando regiões mais fundas, demarcando uma área mais escura que será o desenho capturado quadro a quadro a medida que se pressiona novas áreas de alfinetes.” De Antônio Moreno. *Animação em tela de alfinetes. Cinemin nº42*, p. 30.

<sup>205</sup> *Timing* é um dos 12 princípios da animação segundo regras estipuladas pelos estúdios Disney. “*Componentes secretos da animação de John Lasseter: comprimir e esticar, timing, antecipação, staging, follow trough and overlapping action, animação direta e pose a pose, aceleração e desaceleração, arcos, exagero, ação secundária, apelo e desenho sólido.*” Andrew Chong. *Animação digital*, p.73. A Escola Canadense (NFB) não segue todos estes princípios, mas mantém alguns deles como básicos para um aprendizado do conjunto de elementos da prática da animação

qual a sensação. É mais o que se sente do que com o que se parece.<sup>206</sup>

## 2.2.2 Memória e tempo em experimentações na animação – arte híbrida

No universo da arte contemporânea já não são só os novos materiais que indicarão as obras experimentais, mas também os novos meios e dispositivos de captura. O múltiplo aspecto do panorama artístico atual permite mesclar o passado da pré-história do cinema e da animação tradicional ao presente dos novos dispositivos digitais, tanto de captura quanto de projeções, aliados aos *softwares* de animação.

Em lugar de pensar os meios individualmente, o que começa a interessar agora são as passagens que se operam entre fotografia, o cinema, o vídeo e as mídias digitais. Essas passagens permitem compreender melhor as tensões e as ambiguidades que se operam entre mobilidade e imobilidade (também há mobilidade na fotografia, assim como há filmes feitos exclusivamente de fotos fixas), entre o analógico e digital, o figurativo e o abstrato, o atual e o virtual.<sup>207</sup>

As passagens nas práticas de animação são os interstícios, os intervalos entre os quadros, aqueles momentos que permitem hesitar e decidir se continuamos com o mesmo material, o mesmo dispositivo, a mesma trajetória de ação, a mesma forma e as mesmas sensações ou, se desviamos para outro caminho, em direção a alguma aleia do *Jardim dos caminhos que se bifurcam* como nos inspira Borges<sup>208</sup>. “As fronteiras formais e materiais entre os suportes e as linguagens foram dissolvidas, as imagens agora são mestiças (...) parte é fotografia, parte é desenho, parte é vídeo, parte é gerado em computador”<sup>209</sup> e ainda podemos ir mais longe, parte é instalação, teatro, literatura e, parte é performance.

<sup>206</sup> GRAÇA, 2006. p. 129-130.

<sup>207</sup> MACHADO, Arlindo. *Arte e mídia*. Rio de Janeiro: Zahar, 2007, p. 69.

<sup>208</sup> Conto de Jorge Luiz Borges, cuja temática principal é o tempo. “Como um labirinto, a obra de certa forma subverte a noção de texto tradicional, apontando para a atividade do leitor em seguir caminhos variados em histórias multiformes.” Resenha de Anastácia sobre *O Jardim dos Caminhos que se bifurcam* em <<http://diglitmedia.blogspot.com.br/2007/06/o-jardim-dos-caminhos-que-se-bifurcam.html>> Acesso em setembro de 2012.

<sup>209</sup> MACHADO, op.cit.p. 69.



Os artistas experimentais do audiovisual, de alguma forma, são artesões, *bricoleurs*; manipulam a matéria e saltam de uma mídia a outra com desenvoltura. Usam o gesto, o corpo e as sensações. Nunca podem ter certeza se suas obras serão sucesso de público como aqueles homens de espetáculos dos primórdios do cinema. É um caminho de incertezas que precisam percorrer e descobrir. Por isso, muitas vezes, eles são amadores, no sentido de amantes de uma arte. As contribuições dos artistas amadores e inovadores são cruciais para o desenvolvimento da linguagem artística.

Além de Norman MacLaren, nome importante da animação e já citado anteriormente, outro experimentalista foi Len Lye, responsável pela criação de “um universo audiovisual único, que continua a influenciar o mundo da publicidade ou do videoclipe, ao misturar a reutilização de imagens preexistentes (chamado de *found footage*), a colagem, a pintura e a raspagem na película.”<sup>210</sup> Outros autores, depois dele, se viram profundamente estimulados por suas experiências.

Nesse processo experimental, o domínio de todas as etapas para a realização da obra se faz muito importante, pois esses artesões “filmam, revelam o negativo, tiram o positivo, montam e voltam a trabalhar ‘imagem por imagem’, projetam, sonorizam, etc., ou seja, são capazes de reconstruir o mundo através do cinema.”<sup>211</sup>

O sentido de originalidade pode ser observado nestas escavações arqueológicas das unidades primordiais da linguagem aqui estudada. A origem está na matéria e, ao mesmo tempo, está na passagem entre os meios, portanto, um processo poderá ter várias origens, poderá ser híbrido e conter muitos começos e fins. A materialidade própria às artes plásticas, especialmente à pintura, é importante para os “cineastas experimentais que trabalham nas fronteiras da arte contemporânea e da animação mais tradicional.”<sup>212</sup>

Para alguns autores, a matéria primordial é o próprio corpo do artista. Len Lye ressalta a importância, para o animador, da consciência do movimento no “cérebro, sangue, órgão, tecidos e nervos” e essa consciência

---

<sup>210</sup> DENIS, 2007, p. 66.

<sup>211</sup> Ibid., 2007, p. 67.

<sup>212</sup> Ibid., 2007, p.72.

transpareceria na tela, por meio do filme.<sup>213</sup> Para Pierre Hébert, o gesto e todo o suor do animador não é visto e se perde nas horas de trabalho. Para ele, a melhor forma de mostrar este gesto é na improvisação de uma apresentação no palco, com animação ao vivo, de caráter performático.<sup>214</sup> Hébert cria uma expressão para sua poética “animação de observação” e, muitos projetos seus carregam suas premissas de improvisação “um lugar de fronteira onde o projeto se vê aberto na colisão de linguagens, num tempo e espaço precisos. Nele, o autor exhibe e reivindica – questionando, por isso mesmo, toda a máquina cinematográfica – a origem do filme para o corpo, sensível e vivo, daquele que o faz.”<sup>215</sup>

Norman MacLaren e Len Lye lembram em seus trabalhos a presença do corpo, do esforço e do gesto do animador. MacLaren fala de uma “memória cinestésica do autor na origem do movimento animado”.<sup>216</sup> Isso indica um total comprometimento com o filme de autor, o animador participativo no filme, expressando sua existência, no seu próprio tempo. O filme torna-se assim, muitas vezes, uma obra de auto-referência.<sup>217</sup>

Andrei Tarkovski também alude à memória em suas anotações sobre sua poética ao fazer filmes e afirma que “a memória tem a capacidade de penetrar além dos véus estendidos do tempo”<sup>218</sup> Recordações insistentes de sua infância o perseguiram até que ele decide utilizá-las em seu filme *O Espelho*. Compara sua emoção no ato de criar e recriar suas “reminiscências líricas íntimas”<sup>219</sup> com a obra literária de Marcel Proust em *No Caminho de Swann*, por onde Proust passeia, conduzindo e costurando suas memórias.

Buscar as lembranças no passado é um tipo de experiência com a qual devemos lidar de forma aberta, pois não sabemos exatamente o que vamos encontrar. Quando o objetivo é uma obra artística, então, essa premissa me parece mais forte. Por isso, planejar ‘pode até ser útil’ para o processo criativo, mas o caminho percorrido deve ficar aberto para o acaso e as mudanças. Principalmente, quando é uma obra de experimentação, “a experiência é

---

<sup>213</sup> GRAÇA, 2006, p. 201.

<sup>214</sup> Ibid., 2006, p. 199.

<sup>215</sup> Ibid., 2006, p. 196.

<sup>216</sup> Ibid., 2006, p. 192.

<sup>217</sup> Ibid., 2006, p. 212.

<sup>218</sup> TARKOVSKI, 2010, p. 159.

<sup>219</sup> Ibid., 2010, p. 152-155.

incompatível com a certeza; uma experiência calculável e previsível perde sua legitimidade.”<sup>220</sup>

### 2.2.3 Técnica matemática e linguagem intuitiva

Cabe aqui assinalar o caráter fundamental da arte da animação em seus princípios e modos de fazer: o cálculo, a matemática. Embora a animação tenha uma estreita relação com as artes plásticas, é na ‘manipulação do movimento através do tempo no espaço’ (o trajeto) que se encontra sua característica expressiva fundamental.<sup>221</sup> Poderíamos dizer mesmo que, este é ‘o motivo’ de se praticar animação, pois se, não tivéssemos que dominar e controlar movimento e tempo bastaria filmarmos em tempo real como é na prática cinematográfica. Mas, também quero lembrar que, a percepção de movimento, de espaço e de tempo é bastante relativa. Por isso, prefiro usar dois termos já comentados de Bergson: duração e mudança.

Para a elaboração dos cálculos deve-se saber primeiro como acontecerá o movimento, qual o espaço percorrido, se haverá algum tipo de aceleração e, principalmente, qual o tempo do movimento (esse cálculo do tempo é chamado de minutagem). Há todo um procedimento correto para se chegar ao resultado planejado/desejado. Sabendo-se o modo de captura e de edição e quantas fotos serão necessárias para completar um determinado tempo de duração do filme, o cálculo pode ser feito. Por exemplo: se na etapa de edição o segundo terá 24 frames e cada foto poderá ficar 2 frames na *time-line*, o animador pode calcular 12 fotos para o movimento de 1 segundo.<sup>222</sup> Em animações comerciais e filmes de grandes estúdios o controle correto do movimento e do tempo, é a forma adequada de trabalhar.

Todos esses cálculos são prática comum do ofício de um animador e a forma como esse cálculo é feito é similar ao que Bergson anuncia como um

---

<sup>220</sup> AGAMBEN, George. *Enfance et histoire*. Paris: Payot, 1989, p. 25.

<sup>221</sup> LUCENA JÚNIOR. 2002, p. 197.

<sup>222</sup> Esta forma de calcular possui muitas variáveis em função dos novos *softwares* de edição que surgem a todo o momento. Hoje em dia, já podemos escolher de antemão quantos *frames* por segundo queremos em nosso filme. Embora comparado ao fotograma no cinema (para fins didáticos), o *frame* é diferente, pelo simples fato de compor o bloco de elementos de uma linguagem digital.

equivoco, ao se pensar o movimento, pois se está subdividindo o tempo que é indivisível. Em *O Pensamento e o Movente*, ele afirma que:

(..) os pontos não estão no movimento, como partes, nem mesmo sob o movimento, como lugares do móvel, são simplesmente projetadas por nós por sob o movimento, como lugares onde estaria, caso parasse, um móvel que por hipótese não para (...) são suposições (...) é o que tentamos fazer todas as vezes que raciocinamos sobre o movimento e também sobre o tempo, para o qual o movimento serve de representação. (...) começamos por distinguir ao longo de todo o movimento um certo número de paradas possíveis ou pontos que, queiramos ou não, tornamos partes do movimento. Diante de nossa incapacidade de recompor o movimento com esses pontos, intercalamos outros pontos, acreditamos assim cercar de mais perto o que há de mobilidade no movimento.<sup>223</sup>

Há sempre procedimentos e regras aprendidas para o controle de uma linguagem, pois linguagem e técnica não andam separadas. Aqui, estou propondo uma forma de olhar a animação não só como linguagem e comunicação, mas também como uma forma de expressão. Não só com um diálogo estreito com as artes plásticas, mas uma legítima arte, com suas próprias especificidades e procedimentos, que podem ser questionados. Claro que, para isso temos que ter a liberdade própria do filme de autor.

Mesmo que eu tire duas fotos do mesmo local e das mesmas pessoas sem que, deliberadamente, eu me desloque ou às pessoas e as coisas se desloquem, estará acontecendo uma mudança. As pessoas respiram, o mundo gira e o vento desloca os materiais mais leves, já promovendo um movimento natural. O que quero dizer é que, mesmo que o animador de *stop motion* não calcule antes, em quantas poses deve subdividir o movimento e a trajetória no espaço, a própria escolha intuitiva do momento do *click* irá promover a mudança. A imagem já tem, por si mesma, um movimento. Várias imagens sequenciais só podem ser vistas, cada uma, em uma fração de segundo e por isso, já se estabelecerá uma passagem do tempo. Mas, *o que deve ditar a decisão de quando tirar a foto?* A intuição, e, de mãos dadas com a intuição, está o acaso.

<sup>223</sup> BERGSON, 2006, p. 210 – 211.

Longe da ideia purista e ultrapassada de que a arte não deve ser maculada por regras, modelos ou esquemas e, que a utilização de aparelhos e reproduções retira a ‘alma virtuose’ do ato artístico, estou, ao contrário, sugerindo uma hibridização de técnicas e de linguagens artísticas com ênfase à liberdade surgida na vivência e no acaso. Mesmo porque, o grande desenvolvimento da linguagem da animação se deu a partir dos anos 1950, quando “os artistas estavam atentos e interessados por aquilo que a eletrônica e a computação acenavam em termos de novas configurações visuais e em favor da automatização do movimento.”<sup>224</sup> Os aparelhos podem ser aproveitados e os cálculos matemáticos e a razão podem compartilhar do ato de criação, sem que se perca a autenticidade da prática artística. É neste sentido que o Método Intuitivo de Bergson irá colaborar na defesa de unir intuição e razão nos procedimentos de uma animação expressiva e autoral.

A animação tem uma série de “procedimentos que estão repletos de conceitos geométricos de uma maneira prática ao exercício da atividade artística.” Esses artistas vivem mergulhados no domínio da matemática, mas de forma espontânea. Relacionam-se com a lógica intuitivamente.<sup>225</sup>

---

<sup>224</sup> LUCENA JÚNIOR. 2002, p. 196.

<sup>225</sup> Ibid., 2002, p. 197.

CAPÍTULO 3  
O PROCESSO DE CRIAÇÃO DA OBRA  
*DESINFÂNCIA*

---

A investigação sobre filme de animação que proponho é sua construção imagética a partir da matéria de expressão da arte da animação. Esta possui suas próprias especificidades, seus dispositivos e seus deflagradores de criação. Foi necessário um mergulho na própria matéria, na técnica, nos procedimentos e modos de fazer inerentes à realização de uma obra audiovisual, para que a energia fluísse em direção a própria transformação dos principais elementos que constituem o filme: a imagem, o movimento, o tempo, o espaço, a memória e a duração. Os elementos que dão forma à obra como os materiais, o corpo, a luz, a fotografia e a montagem fazem parte desse universo de signos possíveis. A partir de intercessores no campo da filosofia e de transformações internas e externas ao longo da produção, desvela-se um mundo de potência de criação.

Foi assim, deflagrado o processo que se transformará em uma vídeoarte de animação. As reflexões que procedem da escolha da imagem primeva, engendram novas escolhas com relação à técnica e materiais que se apresentam durante a feitura do filme.

A mesma imagem é reproduzida inúmeras vezes com diversos materiais. Novos pensamentos são suscitados a partir das leituras dos textos filosóficos que dão corpo às explicações arte-teóricas. As motivações estão nos afectos e perceptos, um composto que se nutre da memória e anseia por novos atos de criação.

As cenas vão surgindo na mente e se materializando a partir das ferramentas que me utilizo, alimentadas de novas sensações, que modificam-se em resposta aos estímulos e aos intercessores. Além das leituras e das conversas com minha família, o processo de verbalizar um ato criativo também interfere no fluxo deste mesmo ato.

Vamos voltar à reflexão sobre o processo de criação do filme. *O que motivou, de início, esta investigação?* A insatisfação com o processo mecânico e dogmático na função de animadora e arte-finalista, a repetição sem hesitação, o planejamento calculado, o tratamento da imagem como representação, quando, na verdade, ela faz parte da matéria de expressão. Quando ‘pincei’ a imagem gênese do álbum, ela estava em uma caixa junto a tantos outros *slides* e, não pensei no quê se transformaria. As ideias foram surgindo ao longo das leituras sugeridas pelos professores em sala de aula e,

conversas nas reuniões familiares. Pressentia que algo surgiria daí, bastava conectar reflexão, observação e afeto através de uma linha que as costura – a memória.

A intenção era de pura investigação sobre o ato de criação. Usei ferramentas do meu universo porque é com isso que se trabalha e, de alguma forma, a obra é uma maneira do artista se conectar com o mundo, de se comunicar com o próximo, de ouvir e ser ouvido; é sempre um ato político, pois é uma forma de se posicionar e encontrar o seu lugar neste mundo.



### 3.1 Memórias inventadas de um álbum de família

Uma imagem específica do álbum de família chama minha atenção, por algum motivo, escondido na alma ou nas vias do acaso. Credito mais ao acaso do que qualquer outro que porventura alguém queira elucubrar. Ela é escolhida como o ponto de partida para o ato de criação. Possui uma determinada materialidade, é uma película transparente e seu formato é de 35 mm - um diapositivo. Além de agradar esteticamente, já que possui uma composição equilibrada, triangulação de olhares e atmosfera peculiar, diz algo do passado, emite sons silenciosos e causa sensações particulares. Possui uma 'carga de representatividade' comum às imagens de álbum de família, ainda que somente para algumas pessoas, pois sua importância é comum para a família envolvida, para os protagonistas da imagem.



IMAGEM 1(a gênese) - Foto do *slide* "pinçado" do álbum de família, vista da janela do meu estúdio.

A gênese, a imagem originária é um *slide* tirado por meu pai em uma praia no Rio de Janeiro, nos idos de 1980. Nela estão dispostos, em uma composição piramidal (própria das clássicas composições renascentistas), três pessoas da família: minha mãe, deitada sobre a toalha; meu irmão mais novo, ainda criança, sentado na areia em primeiro plano e de costas para a lente e minha hoje cunhada, atual esposa do meu irmão do meio, sentada na cadeira de praia em um plano ao fundo.



IMAGEM 2 - A imagem que dá início à obra *Desinfância*.

Antes de prosseguir na descrição dos primeiros passos do processo, devo dizer que, a princípio, pensei que, as três pessoas retratadas no *slide* eram: meu irmão caçula, minha mãe e eu. Como a imagem mostra o rosto da moça sentada na cadeira à sombra da viseira, só pude ter certeza de quem se tratava depois de digitalizar, ampliar e imprimir a imagem, ao que percebi tratar-se da minha cunhada, à época beirando os seus dezesseis anos e em início de namoro com meu irmão do meio. Decidi, mesmo assim, manter a escolha, já que o acaso será meu parceiro fiel nesta viagem em busca de novas formas de dar partida às criações.

O relato acima já aponta as armadilhas a que nos submete a memória e, muito misteriosamente, também a imagem fotográfica. Quantas vezes precisamos dos familiares ou de amigos próximos para nos ajudar a lembrar quem são os personagens nas fotografias em que, muitas vezes, nós mesmos estávamos presentes. Isso é necessário, principalmente, quando não há informação no verso da foto ou ao lado no álbum de fotografias. Precisamos fazer uma leitura minuciosa dos objetos, vestimentas ou comparações entre as possíveis idades, para tentar historiografar a imagem e descobrir em que época ela foi tirada. Nesta empreitada, para desvendar também o local onde foi tirada a fotografia, e quem foi o autor do *click*, procurei inventariar os elementos no entorno dos personagens, quantos calçados? De quem será cada par? Havia

mais pessoas neste passeio à praia além dos retratados e do fotógrafo? Lembro do chinelo de couro do meu pai. Ele é o autor da foto. Quase sempre era ele quem tirava as fotos. Adorava os diapositivos, pois permitia ampliar através do projetor de *slides* direto no telão, que ele armava na sala para, então, reunir os cinco filhos em divertidas sessões de projeções de fotos. Uma técnica certamente valiosa nesta aventura detetivesca é colocar, ao lado da foto, outras fotografias que provavelmente foram tiradas no mesmo dia e, assim, construir uma história que pode muito provavelmente ser a verdadeira, ou não..

Embora haja muitas controvérsias entre historiadores sobre a eficácia da imagem fotográfica como fonte verídica de fatos do passado, não se pode negar o poder de provocar afetos e curiosidades. Portanto, para além do olhar historiográfico sobre a fotografia como fonte de pesquisa, faz-se mister compreendê-la como ‘mediadora’ entre o Homem e o mundo e não como reflexo de um dado universo sociocultural.<sup>226</sup>

Logo no início da criação desse trabalho, percebi que reagimos através de novas comoções, ao vislumbrarmos imagens fotográficas de um álbum de família. Outras imagens foram surgindo no *écran* mental ao contemplar a imagem primeira. Eu e meus irmãos fomos sendo bombardeados por lembranças que emergiam à simples descrição de uma fotografia do álbum de família. Este ‘rizoma imagético’ seria formado por outras imagens também do acervo do álbum ou ‘imagens mentais’ atualizadas das memórias dos acontecimentos da infância. Assim, a infância foi revisitada nas conversas com meus irmãos e minha mãe, nos vislumbres às outras fotografias dos blocos de memória, na construção de novas imagens das lembranças, nas reações de outros familiares à provocação de mergulhar no passado, que traçou as primeiras linhas e deu nome à obra *Desinfância*.

A arte é sempre relacional, pois surge da nossa relação com o mundo e com o próximo. A partir do convívio e das reações dos observadores às minhas provocações, é que a obra surge e se sujeita a novos fluxos e metamorfoses. No convívio familiar, ou em outros grupos, percebemos que as lembranças dos

---

<sup>226</sup> Sobre a rejeição da fotografia como fonte de pesquisa histórica, porém, sua aceitação como objeto de análise e um novo modo de olhar o mundo moderno, ver Maria Eliza L. Borges. *História & Fotografia*. 2005, p. 12-19.

acontecimentos nunca são iguais, pois as experiências internas diferem em cada um. Mesmo que, no álbum de família, a imagem tenha sido congelada, capturada do tempo, as lembranças são diferentes para cada protagonista da foto e para os outros que conviveram. Além disso, as próprias lembranças são modificadas ao longo do tempo, diante das novas experiências da vida, do bloco de sensações e dos perceptos e afectos dos quais fala Deleuze.

O que se conserva, a coisa ou obra de arte, é um bloco de sensações, isto é, um composto de perceptos e afectos. Os perceptos não são mais percepções, são independentes do estado daqueles que os experimentam; os afectos não são mais sentimentos ou afecções, transbordam a força daqueles que são atravessados por eles. As sensações, perceptos e afectos, são seres que valem por si mesmos e excedem qualquer vivido. Existem na ausência do homem, podemos dizer, porque o homem, tal como ele é fixado na pedra, sobre a tela ou ao longo das palavras, é ele próprio um composto de perceptos e afectos. A obra de arte é um ser de sensação, e nada mais: ela existe em si.<sup>227</sup>

Ao descrever, em uma reunião familiar, a imagem acima, onde aparecem minha mãe, meu irmão caçula e minha, então, futura cunhada na praia, logo no início do processo dos estudos de mestrado, quis verificar como reagiriam meus irmãos, se alguém dela se lembraria e o que suscitaria esta simples descrição. Não precisávamos nem estar com o álbum todo em mãos, pois, cada um passou a mencionar outras fotografias que, provavelmente, estariam juntas se essa estivesse em um arquivo bem organizado e com fins de pesquisa historiográfica. Neste caso, estando em uma caixa com lembranças esparsas, não se tem muita ordem, pois nunca houve a intenção arquivista, com exceção dos blocos idealizados por meu pai dos quais falarei mais adiante. Em meio a documentos, *slides*, monóculos e fotografias de períodos diversos, espalhados aleatoriamente, pude encontrar algumas imagens mencionadas na reunião de família. Outras são provavelmente fantasias ou então lembranças não capturadas pelo dispositivo fotográfico.

Os comentários articulados por todos foram mais úteis ao processo do que eu imaginava. As palavras formavam imagens mentais e, algumas emitidas

---

<sup>227</sup> DELEUZE e GUATTARI, 2005, p. 213.

por algum dos meus irmãos, levavam a outras palavras/imagens ditas por outro, formando ‘elos de memória coletiva’ como se as lembranças de um fossem completadas pela lembrança do outro e, assim por diante. Ninguém sabe ao certo se os fatos aconteceram na ordem em que foram lembrados, pois não há datas neste tipo de ‘memória intuitiva’: seguíamos apenas o fluxo da conversa e construíamos assim um ‘novo álbum de família’.

Curiosamente, as lembranças engendradas por essa imagem primeira, foram muito mais longe no tempo do que a data provável da sua captura. Todos se viram em imagens da primeira e segunda infância, em nossa cidade natal, Porto Alegre, em ocasiões de férias ou passeios às praias, parques, clubes ou, até mesmo no quintal de uma de tantas casas onde moramos. Depois, me dei conta que meu pai apreciava muito as fotografias e parecia querer preservar aqueles momentos felizes com seus cinco filhos.

A partir das imagens descritas por todos, fui investigar o ‘baú das memórias’. O conceito de álbum de família que pretendo utilizar aqui é o de ‘um baú’ com todo tipo de material que carregue a bagagem do tempo e que possua significado pleno de memórias, como brinquedos, diários, roupinhas da infância e claro, muitas fotografias.

Um álbum de família é formado por uma série de objetos e modos de registro. Neste conjunto de boletins escolares, carteiras de clube, fotos de formatura e, livrinhos dos ‘primeiros passos do bebê’, encontrei uma série de bloquinhos com fotos 10X15 cm, todas em preto e branco, unidas como um caderno em espiral. A organização era impecável. Com a letra do meu pai, todos os bloquinhos estavam numerados e intitulados, datados com mês e ano. Os títulos poderiam ser de algum evento ou apenas referência à estação do ano como “*primavera de 69 PoA*”, ou “*dezembro de 66 em Rondinha*”. São 21 bloquinhos, com 10 fotos cada, que percorrem os anos de 1966 à 1972 (este último já com fotos coloridas). Passei a chamá-los de ‘blocos de memória’. Decidi usá-los também em possíveis transformações e passagens de cenas que se encadeiam durante o filme de animação, assim como as conversas entre os irmãos.

Todos falávamos muito sobre as praias do Sul para onde íamos no verão. Meu pai sempre fazia questão de registrar aqueles passeios. Eram casas alugadas ou emprestadas por parentes e amigos - Rondinha, Capão da

Canoa, Tramandaí ou, até mesmo, perto de casa, em Ipanema, no Guaíba. Pareceu-me assim, que a praia passou a ser 'símbolo' da nossa infância feliz.

No intuito de carregar as imagens do meu filme com as sensações que as memórias nos traziam, senti que água e areia seriam matérias expressivas. Para a água, busquei o sentido de transparência, o mesmo que, por analogia, me remete ao elemento vital do cinema, a película. Assim passei a imprimir a imagem do *slide* em acetato. Para a areia, busquei reproduzir a imagem-fotografia em areia na mesa de luz. Esta uma técnica muito simples: primeiro imprimi na impressora caseira a foto em papel sulfite em um formato que coubesse no vidro da mesa de luz. Em seguida coloquei a folha impressa em um dos vidros da mesa de luz (de três andares). Prendi a folha e acendi a luz abaixo do vidro para obter uma melhor noção dos detalhes. Em seguida, joguei a areia no vidro de cima e comecei a copiar as formas que mais se destacavam na foto. Como ferramentas, usei pincéis, palitos, algodão ou o dedo. Neste caso, a areia foi substituída por 'pó de esmeril' por possibilitar uma flexibilidade melhor para a reprodução dos detalhes minúsculos. Quando finalizado, o desenho 'em areia', retirei a foto que estava no vidro de baixo e fotografei apenas a reprodução em areia, com uma câmera fotográfica que já estava posicionada no local certo, acima da mesa de luz, em uma armação como a de uma 'truca'. Para as possíveis transformações dessas imagens, a câmera deve ficar fixa, sempre no mesmo local e com o mesmo enquadramento até o final da cena.



IMAGEM 3 - Foto da reprodução em areia, ainda com a foto no vidro de baixo.



IMAGEM 4 - Foto apenas da reprodução em areia.

A técnica de animação em areia é um *stop motion*, isso quer dizer que, para animar, sempre ‘desmanchamos’ o desenho anterior. As variações da técnica em areia são infinitas, pois qualquer tipo de grão poderá servir como matéria para construção da forma desejada e, logo a seguir, sua transformação. O material aqui usado, o pó de esmeril, pó de pedra, sugere uma metáfora da memória que acaba em pó, se transforma em sua efemeridade, mas, ao mesmo tempo, está sempre presente, é devir e é perene. Temos aí dois polos paradoxais e harmônicos; a rigidez da pedra que origina o pó suscetível ao vento.

Seguindo esta linha de pensamento sobre ‘matéria de expressão’, deixei surgirem novos materiais para reproduções das imagens que, agora, já não se restringem apenas à primeira, àquela do *slide*, mas a outras que me levam à infância através dos *blocos de memória* (os bloquinhos em espiral organizados por meu pai).



IMAGENS 5, 6 e 7 - A mesma imagem, copiada e reproduzida com três tipos de lápis diferentes.



IMAGEM 8 - Reprodução em areia de uma fotografia, minha com meu irmão caçula em uma praia no Sul.



IMAGEM 9 - Fotografia original do bloco de memória.



IMAGENS 10, 11 e 12: Do bloco de memória, reproduzidas e transformadas com areia. Conexão entre as imagens e entre os corpos.

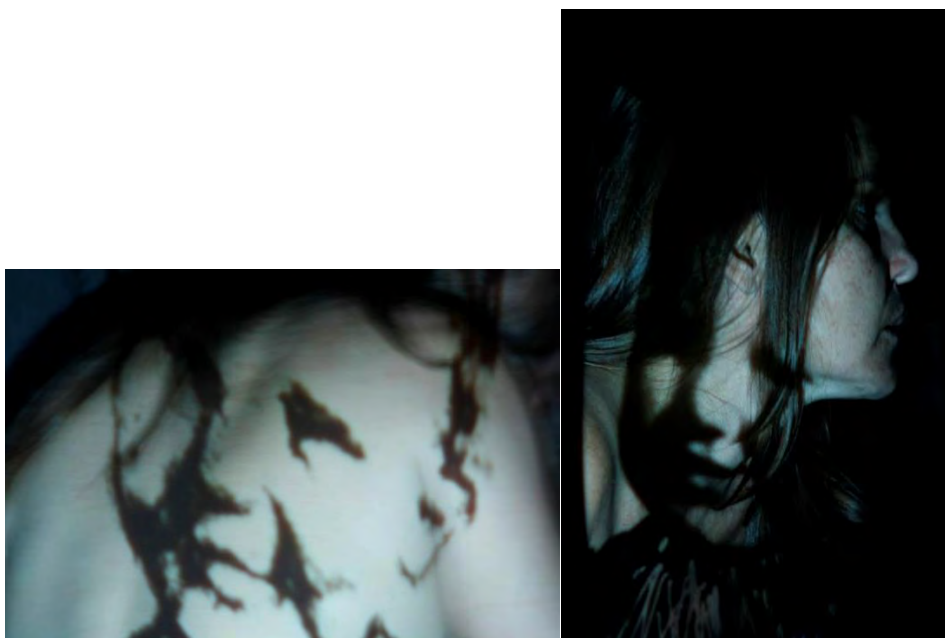
Após realizar as transformações nas imagens acima, mergulhei em uma reflexão que me conduziu à conclusão de que o corpo era a matéria primordial para a existência das fotografias que meu pai clicava. Conduzi as transformações das imagens do meu filme para procedimentos que sugerem a



união dos corpos dos membros da família, uns aos outros, através de uma articulação entre suporte e matéria para criar novas imagens. Os cinco irmãos são almas costuradas por afetos e memórias.

O álbum de família também costura estas almas e cria um mosaico. A própria família é um mosaico de almas em constante movimento. Minha imagem primeira, o elemento inicial do mosaico, foi o meu *protomorfo*<sup>228</sup>. Nesse processo de criação que descrevo, o conceito de mosaico de *idiomorfos* desenvolvido pelo Prof. Ued Maluf em sua *Teoria das Estranhezas*, tornou-se bastante relevante.

Depois de reproduzir uma imagem do meu irmão em areia sobre um vidro na mesa de luz, fotografei e projetei esta foto sobre minha pele. Meu corpo surgiu assim como o suporte e a projeção como uma imagem virtual que estava sendo atualizada em uma nova captura.



IMAGENS 12 e 13. Projeções sobre minha pele das imagens refeitas em areia, originárias dos blocos de memórias, re-fotografadas.

<sup>228</sup> Cartografias de pensamentos são possíveis formas artísticas norteadoras de outras formas artísticas que, por sua vez, podem se metamorfosear em outras tantas formas, permitindo sempre novas transformações que, abrigarão, em suas partes, informações do todo - formação do mosaico. O mosaico de isomorfos (formas iguais) é um conjunto de unidades distribuídas a partir de um conjunto de regras formadas por uma determinada fórmula. Lembrando que essas unidades partem do princípio da não reflexividade, ou seja, algo que **é** e **não é** ao mesmo tempo. A noção de isomorfos deve ser entendida, aqui, “como *isomorfo não-trivial*”. A teoria foi aplicada a um *protótipo*, à forma inicial, o *protomorfo*, que a partir das transformações singulares constituem os *idiomorfos*, formando, então, um *mosaico de isomorfos*. Ued Maluf. *Cultura e Mosaico – Introdução à Teoria das Estranhezas*. Rio de Janeiro: Book Link, 2002, p.68.

A pele é como uma tela onde são projetadas as imagens da memória. A pele como membrana onde operam dimensões do tempo. Nela se instaura o tempo e a memória, a fronteira entre dois mundos, o externo e o interno, ou seja, o futuro e o passado; é na pele que se percebe mais rapidamente as marcas do tempo. A pele é o aqui e o agora, é o presente e, torna possível um diálogo entre o passado que ficou inscrito na pele através das marcas, rugas, cicatrizes e manchas e o futuro que é a própria vida.

O corpo repete o passado no presente e, reafirma a duração nesta repetição. A membrana absorve o que vem de fora e expõe as experiências processadas; possui memória, pois é viva, garante a vivência e a duração. O futuro ao qual nos referimos como coexistente do presente, não é aquele pensado, previsto pela inteligência. É outro: o futuro que habita o presente é um futuro aberto. O 'ato livre' no presente se abre às possibilidades de um 'futuro aberto'.

Na costura entre esses corpos, imagens do passado convivem com suportes do presente. Escolhi algumas sequências de transformações entre a imagem de um irmão à de outro, para expressar a ideia de 'almas costuradas' por memórias da infância e por afetos. Assim, novas reflexões surgiram dessa densa experiência. Os afetos e as sensações do passado também se interligaram e se influenciaram mutuamente. Os efeitos causados pelas imagens dos blocos de memória se interconectaram.

As imagens conectadas provocaram lembranças de acontecimentos da forma que interpretamos hoje. Muitas vezes, 'lembranças inventadas' e 'imagens mentais'. O esquecimento e as lembranças inventadas compõem os filtros da memória.

## 3.2 Os materiais-resíduos do tempo e filtros da memória

Os filtros são como membranas que deixam passar algumas informações e eliminam outras, induzindo a completar as lacunas com informações inventadas. 'Filtro da memória' é um conceito que criei para explicar o papel da memória no ato de animar. O filtro representaria, tanto os meios e os materiais propriamente ditos, quanto o suporte como o instrumento para a gravação no suporte. Para exemplo, posso citar uma folha de papel como suporte, um lápis carvão como instrumento e a máquina fotográfica (digital ou analógica) como meio de reprodução. (IMAGENS 5, 6 e 7). À medida que repetia o ato, utilizando diferentes meios, suportes e ferramentas, aumentava a possibilidade de filtrar informações. Então, os filtros eram acionados no material para a prática de animação. O ato de animar implicava em uma repetição contínua de imagens muito parecidas. Esse intervalo entre uma cópia e outra estava carregado de memória. Foi neste gesto que atualizei a lembrança pura da qual fala Bergson.

Instaura-se assim, um novo 'modo de ver' que, passa pelos filtros da memória e busca novos resíduos, deixados pelo tempo e que podem transformar as percepções. Nesse vídeo-animação com imagens do álbum de família surgiu como 'peneira', os diferentes suportes, meios e materiais como sinal de mudança.

Pretendi referir-me à escolha do material de reprodução e cópia da imagem como uma 'metáfora da atualização'. Atualizei a imagem em quanto a refazia. Ela nunca mais será a mesma, nem se eu apenas fotografasse a fotografia, pois o tempo já será outro. É nesta passagem, de um material ao outro, de um meio ao outro, que eu via a imagem perder informações, como uma metáfora para o esquecimento. Na imagem refeita em areia (IMAGEM 4) pode-se ver que, muitos detalhes foram ignorados, como se não fosse importante a forma real da imagem e, sim, sua sensação. Essa metáfora também serve para a mudança de um meio ao outro. Quando fotografei a imagem que estava sendo projetada em uma tela de computador, já estava perdendo resolução, portanto, informação; alguns pequenos *pixels* já não

estavam mais ali, a cor se modificou, pois a mistura de cor luz não era a mesma que a cor pigmento; assim, ao imprimir essa segunda fotografia, mais uma vez, perdia informação, e se, eu repetisse essa prática, outras inúmeras vezes a cada reprodução, estaria modificando a imagem. Esqueci alguns detalhes e inventei outros.

Este gesto de escolher o material (a técnica) é, ao mesmo tempo, racional, pois implicou em escolha e estava ancorado em afectos; entendi que implicava em sensação e ímpeto. A intuição estava presente nas escolhas, pois era parte do ato de criação. Um pensamento de Nélida Piñon ilustra, de alguma forma, aquele gesto. “Quanto a saber se a razão é boa companheira, replico ser arrogante. Antes da razão lhe minar, bata à porta do coração arcaico que há milênios nos persegue. Mediante certos acertos, promova a aventura da intuição, que é o saber atualizado”.<sup>229</sup>

Quero deixar claro, aqui, que esta foi uma interpretação/aplicação muito particular das teorias de Bergson sobre ‘virtualidade’, ‘atualização’ e ‘ato de criação’. Tantas vezes a imagem foi reproduzida que parecia querer se esgotar em suas múltiplas possibilidades; tantas informações iriam desaparecer até que a imagem virasse uma ‘mancha de pontos pretos’. A interpretação particular é filha dos intercessores que tantas vezes mencionei nesta dissertação. Percorri os caminhos em busca da matéria de expressão para a realização da obra de animação, busquei as *ilhotas de luz*<sup>230</sup> que deveriam se formar no contato com a matéria de expressão.

Durante este procedimento de mudança de material, defendo que a imagem não só perde informação, mas também agrega informações que antes não estavam nela, na medida em que impetrava transformações materiais em suas reproduções. Essa soma de informações são as camadas do tempo, os resíduos que ficam entre uma reprodução e outra,, entre uma passagem de um meio ao outro que também chamei de atualizações. Pode-se comparar isso com as impressões que temos de lembranças do passado que nos chegam atualizadas, carregando uma grande bagagem do tempo. O percurso por onde

---

<sup>229</sup> PIÑON, Nélida. *Livro das Horas*. Rio de Janeiro/São Paulo: Record, 2012, p. 57.

<sup>230</sup> O termo “pequenas ilhotas de luz” é usado pelo professor Cláudio Ulpiano em suas aulas sobre Percepção e Memória; diz respeito às pequenas formas que surgem no processo artístico quando o artista se encontra com a matéria de expressão e mergulha em um caos de luz. Disponível em <[www.claudioulpiano.org.br](http://www.claudioulpiano.org.br)> Acesso em maio de 2012.

passou a imagem, atravessa o tempo, vem do passado e torna-se presente e, em um instante, já é passado novamente; com toda essa movimentação, a imagem vai ganhando informação como as lembranças que vão se somando umas às outras.

Como resíduos do tempo, procurei deixar ao relento uma cópia, feita com lápis aquarelado da imagem-gênese e impressa em transparência. Neste caso, o tempo a que me refiro é o tempo de dois anos que levei produzindo esta obra. A imagem estava em meu quintal desde o início da investigação. Uma vez por semana, eu a fotografava onde quer que ela estivesse. Cheguei a tirar até dez fotos de uma só vez, em geral tirava só três. Procurava não interferir muito. Só a deslocava quando sua captura tornava-se impossível, no caso dela estar por baixo dos arbustos, por exemplo. Os resíduos ali eram puramente materiais. Quero aqui fazer também uma alusão aos ‘resíduos’ que ficam em nossa memória quando a lembrança começa a se apagar.



IMAGENS 14, 15, 16, 17, 18 e 19. Fotos da imagem em degradação.

Esta transparência foi largada à sua própria sorte no quintal da minha casa. Sua degradação e deslocamento eram capturados em novas imagens fotográficas ao longo de dois anos de realização da obra. A imagem sozinha se “animava”, o próprio tempo, o vento e a natureza a “animavam”. O meu papel era de observação, captura e edição. Ela se deslocava ao vento e sofria a degradação promovida pelas intempéries (imagens de 14 à 19).

Os próprios elementos inerentes à captura fotográfica, como reflexos, sombras e focos, eram respeitados e utilizados como mudança na animação. Não tive a pretensão de equalizar as cores e os contrastes no processo de edição. A animação também aconteceu provinda desta mudança de condição natural da luz onde a imagem se encontrava no momento do *click*.

A imagem sofreu tantas mudanças, reproduções e passagens de meios e suportes que quase se tornou irreconhecível, como no caso de reflexos muito fortes, ISO muito alto ou total desfoque da objetiva. (IMAGENS 20 e 21)



IMAGEM 20. A imagem- gênese transformada em P&B, impressa em transparência e fotografada à noite com ISO 1600. A luz refletida no suporte: um acetato simula a luz da lua.



IMAGEM 21. A mesma transparência (P&B) fotografada na mesa de luz desfocada propositalmente através da objetiva.

A imagem parecia querer se esgotar nas suas diversas cópias e passagens de um meio ao outro e onde perdia resolução, portanto informação, ganhava outras informações, resíduos do tempo e da matéria transformadas.

Durante suas sucessivas cópias ela se desdobrou em tantas outras que, do esgotamento das cópias sucessivas, deixei surgir novas imagens que submergiram também em um turbilhão caótico, resgatadas da memória e do álbum de família.

Curiosamente, quando comecei a formular o conceito de filtros da memória e resíduos do tempo, pensei em informações 'perdidas e agregadas' apenas do ponto de vista formal; quero dizer, sobre as especificidades da própria imagem reproduzida, seus elementos como os traços, pontos, cor, luz, textura, resolução, qualidade de imagem, meio e suporte; mas este conceito se expandiu também em outra direção, para informações que remetem a outras 'imagens-lembranças' que se imbricam com esta 'imagem-gênese' do álbum de família e que, muitas vezes, também faziam parte deste mesmo álbum e, outras vezes, eram projetadas na consciência, pelos afetos suscitados pela memória. Foi então que cedi à necessidade de atrelar minha imagem a outras imagens do álbum e também reproduzi-las, copiá-las e modificá-las. Algumas imagens surgiram diretamente da memória. Imagens descritas por alguém da família e manufaturadas por mim para materializar as imagens do meu filme. Outras foram capturadas diretamente das fotografias que se interconectam no próprio álbum de família e que estão também ligadas pelo bloco de sensações, pelo composto de perceptos e afectos.



IMAGENS 22, 23, 24, 25, 26, 27 e 28. Transformação do meu retrato quando criança, refeito em areia, em um retrato da minha irmã, também refeito em areia.

Neste fluir de imagens me permiti reconstruir outras imagens do álbum e ainda outras descrições das minhas lembranças e das lembranças dos meus irmãos. A imagem-gênese, desenhada em areia, pode transformar-se em outra, de outra época, de uma cena de nossa infância, minha e de meus irmãos. O fluxo se deu através de imagens 'em devir'. O devir a que me refiro aqui é a duração de que fala Bergson: o tempo de duração da cena, do modo como normalmente é calculado na técnica de animação (*techné*), foi subvertido. Aqui o processo foi livre, sem cálculo, aberto e intuitivo como deve ser a duração.



### 3.3 Instante e intervalo: momento de hesitação do animador

Estamos imersos em um universo acentrado de imagens onde tudo age e reage sobre tudo, então, em um ponto qualquer, pode ocorrer um intervalo entre a ação e a reação destas imagens entre si. Este jogo entre movimento e intervalo, intervalo e movimento somente se dá no “plano da matéria” porque nele existe o fator tempo. E seria este hiato, ou intervalo, que definiria os vários tipos de imagens. Assim, enquanto há imagens que agem e reagem sobre todas as suas faces, há outras que recebem ações apenas em uma face ou em certas partes, e ainda outras que só executam reações por meio de e através de outras partes.<sup>231</sup>

Mas, qual seria o critério de escolha das possíveis imagens que surgirão deste mosaico, como fragmentos conectados pela sequência? A partir dessa questão impõem-se outros conceitos sustentadores para esta investigação do processo criativo e, com os quais, podemos costurar as práticas da animação: devo pensar sobre a questão do intervalo, do instante e da simultaneidade.

Certo dia, ouvi de um animador, reflexões sobre sua prática, ao que ele dizia que tinha todo o tempo do mundo entre um fotograma e outro. Na verdade, ele se comprazia do sentido relativo de tempo. Era prazeroso saber que podemos ‘mudar o curso’ de um movimento, naquele momento mágico de decisão sobre a próxima imagem.

Neste ponto da criação da obra, mescliei diversos conceitos de Bergson a respeito da natureza do tempo e a memória como instrumento de prolongamento do antes e do depois.<sup>232</sup> Recordando, para Bergson, o intervalo é o momento de hesitação. O próprio pensamento é constituído por meandros, por multiplicidades, por bifurcações, hesitações e indeterminações. Quanto maior a indeterminação, maior será a consciência. E, como vimos, a consciência se encontra no intervalo. Aquele intervalo entre dois pontos, entre dois instantes.

Se pensarmos matematicamente, podemos escandir esta trajetória entre esses dois pontos; é esse o procedimento correto do profissional de animação

---

<sup>231</sup> VASCONCELLOS, 1997, p. 100.

<sup>232</sup> BERGSON. *Duração e Simultaneidade*. São Paulo: Martins Fontes, 2011, p 51.

que controla o tempo de um acontecimento. Mas, para esse controle existir, ele precisa pensar o espaço. É neste paradoxo que se encontra o ponto central da minha investigação: o tempo real não pode ser medido em instantes<sup>233</sup>. O tempo é percebido enquanto duração e, nesta duração, está a memória, mas uma memória que prolonga 'o antes no depois'.<sup>234</sup>

No programa de computador *Flash*, muito usado para animação, podemos criar dois instantes, ou seja, dois pontos chamados *keyframes* e, em seguida, mandar o *software* "criar" o intervalo. Essa operação é chamada de interpolação. Na animação, a interpolação ou intervalos, se dá em um movimento no espaço, em uma trajetória. Também, na mesa do animador, sem o computador, o animador (mais especificamente o profissional chamado intervalador) calcula o tempo, a partir dos pontos extremos do movimento. Mas o que pretendo é refletir sobre o movimento implícito da imagem, que é o movimento na própria mudança provocada pelo tempo. O intervalo na filosofia de Bergson é o 'não-instante'. O intervalo é o fluxo de imagens que são afetadas pela mudança do tempo; portanto, essa mudança, esse movimento não acontece no espaço e sim no tempo. Ora, se o intervalo não pode ser subdividido, pois é tempo e no intervalo há duração, há consciência e há hesitação, é no interior desta mudança durante o intervalo que podemos promover uma "evolução criadora".<sup>235</sup>

Em Lissovski<sup>236</sup> a hesitação é chamada de 'expectação'. Antes de decidir o momento de acionar a câmera, espera-se, hesita-se, angustia-se. Há um tempo nessa espera e esse tempo estará presente na fotografia capturada. Esta hesitação que Bergson sustenta como imprescindível para o ato de criação, para a criação do novo, está aberta às possibilidades, às virtualidades.

Deleuze irá conceber a consciência, a partir dos textos de Bergson, como a 'tela negra' onde as imagens serão projetadas. A consciência não cria as imagens, ela possibilita que essas imagens apareçam e se atualizem. Assim é pensado o intervalo entre as imagens, uma continuação de uma imagem na tela negra da consciência, a imagem que fica 'em suspenso', pairando, à

---

<sup>233</sup> BERGSON, 2011, p. 62.

<sup>234</sup> Ibid., 2011, p.62.

<sup>235</sup> BERGSON, 2011, p. 74.

<sup>236</sup> LISSOVSKY, Maurício. *A Máquina de Esperar- Origem e estética da fotografia moderna*. Rio de Janeiro: Mauad X, 2008, p. 39.

espera de novas atualizações, que se modifica com o próprio devir. A imagem ‘em suspenso’, como ‘um momento de espera’, é como Deleuze transpõe para a filosofia de cinema, o conceito bergsoniano de ótico e sonoro puro; a imagem-tempo do cinema de vidente, o que se contrapõe ao cinema de ação. A imagem no qual existe uma duração interior, por isso, uma mudança implícita.

Outra forma de pensar o intervalo é a partir do ‘entre-imagens’ do cinema (inexistente no vídeo). O espaço entre os fotogramas na película é necessário para a acomodação das imagens no cérebro, onde elas se ajustam e se conectam, para dar sentido ao movimento (lei da continuidade da Gestalt), que no cinema é conhecido como Efeito *phi*. É o próprio cérebro que promove o intervalo imprescindível para a ilusão do movimento acontecer. Cientificamente, é essa a explicação aceita pelos teóricos do cinema.

Voltemos à noção de ‘hesitação’ no intervalo à qual se refere Bergson. O intervalo para o animador é o tempo infinito que ele tem para pensar no próximo “quadro” (o fotograma no cinema). O intervalo é o momento em que o animador calcula e fragmenta o movimento, a trajetória da matéria animada. Foi nesta hesitação que quis deixar emergir o universo de imagens que se conectam através da memória e do fluxo intempestivo de luzes que retomarão sentido na montagem do meu vídeo de animação.

Se quem hesita está pensando, a hesitação é importante para o ato de criação; este é o momento em que não estou agindo de forma mecânica, seguindo regras e dogmas básicos da técnica de animação. Deixo que a imagem virtual se atualize, a imagem que é a lembrança pura. As associações que posso fazer entre uma imagem e outra são as mais diversas possíveis, estão atreladas às vivências e aos afetos. Deixo que minha mãe e meus irmãos participem deste processo de costura, *patchwork* de lembranças, fragmentos da memória que estarão interligados em um fluxo de imagens em movimento.

A cena em que a imagem gênese já reproduzida em areia se transforma na imagem do meu irmão mais novo ainda bebê brincando com seu cavalinho de pau no quintal da nossa casa em Porto Alegre (IMAGEM 10) é fruto de ‘costuras’ de tempos distintos, aleatoriamente alinhavados, como explosões de sensações engendradas pela memória. A própria matéria para a reprodução da imagem, a areia, parece surgir dos espaços comuns onde, a grande maioria

das fotografias do álbum de família da nossa infância foi tirada, quase sempre pelo meu pai: nas praias, nos passeios aos parques e nos quintais das diversas casas onde habitamos, sempre com espaços para brincadeiras em contato com o chão, a terra, a água e a areia.

Neste processo de seguir os intercessores, encontrei também na noção de ‘simultaneidade’ novas imagens para o vídeo. Bergson faz alusão a uma “consciência impessoal que seria o ‘traço-de-união’ entre todas as consciências individuais” e afirma que

Tal consciência captaria numa única percepção, instantânea, acontecimentos múltiplos situados em pontos diversos do espaço; a simultaneidade seria precisamente a possibilidade que dois ou mais acontecimentos teriam de entrar numa percepção única e instantânea.<sup>237</sup>

A noção de simultaneidade de dois fluxos é explicada como dois acontecimentos, em ritmos e movimentos distintos. Podemos perceber este tempo espacializado, pois são acontecimentos em espaços diferentes. Para os princípios da prática da animação, há uma forma também matemática para se representar estes movimentos concomitantes. Nos modos de fazer do animador, o princípio chama-se *ações secundárias* e é usado para dar mais realismo aos movimentos como, por exemplo, uma caminhada de uma personagem com roupas largas, cujo tecido leve se move em um ritmo diferente do do corpo. O animador faz um movimento de cada vez e depois monta a cena com tantos movimentos paralelos quantos forem necessários. Neste modo de fazer tem-se total controle do tempo e domínio do movimento.

Mas o que eu queria investigar, era justamente a falta do controle das simultaneidades, tanto no processo quanto no resultado. No processo que propus, busquei aquela imagem-gênese impressa em transparência e a incluí no meu dia a dia. Levei a imagem comigo para diversos lugares e a fotografei.

A primeira ideia que tive foi levá-la colada no vidro do carro em uma das idas à casa de minha mãe. Tirei algumas fotos durante o percurso e, depois, tornei a levar outra impressão, com uma cópia feita a lápis, também colada no vidro, em outros passeios que realizei durante esta pesquisa. Alternei o uso das imagens em transparência, uma feita a lápis e a outra, a imagem

---

<sup>237</sup> BERGSON, 2011, p. 52-53.

fotográfica cujo original era o *slide*. Em seguida, juntei as imagens fotografadas sem uma ordem específica, misturando os dias, e repetindo o mesmo processo em outras idas à casa de minha mãe, em dias diferentes. A sensação que temos é que todas as imagens fazem parte de um mesmo momento, de uma sequência ininterrupta.



IMAGEM 29 – ida ao Rio (dia 4/06/2011)



IMAGEM 30 – volta a Niterói (dia 4/06/2011)



IMAGEM 31 – Foto do dia 16/07/2011



IMAGEM 32 – Foto do dia 28/05/2011



IMAGEM 33 – Foto do dia 21/05/2011



IMAGEM 34 – Foto do dia 14/04/2012 em Vassouras.

A experiência de levar a imagem comigo a vários lugares, em dias diferentes, gerou uma série de pensamentos e reflexões.

- 1- A noção de simultaneidade imediata, no fato de ocorrer um determinado movimento na captura da imagem que está próxima à objetiva da câmera em minhas mãos e, outro movimento do cenário como fundo que é modificado pelo deslocamento do carro.

- 2- Também havia uma simultaneidade de tempos distintos. Fotos que foram tiradas em meses diferentes (durante o tempo de estudos de mestrado).
- 3- Os tempos 'passado' e 'presente' coexistem na imagem da infância do meu irmão e na paisagem de agora.
- 4- Dois espaços também coexistem, a transparência que está no interior do carro e o cenário no exterior.
- 5- A noção de trajetória, calculada pelo animador é subvertida quando não é ele que controla, mas é o próprio deslocamento do carro que a impõe.

Após editar uma pequena parte do vídeo, utilizando algumas dessas imagens, enviei ao meu irmão caçula com o intuito de prosseguir nas investigações. Curiosamente, ele relatou ter vivido uma experiência bastante intensa ao assistir ao vídeo de menos de dois minutos. Após sentir profunda comoção por ver sua própria imagem quando menino ao lado de nossa mãe, surpreendeu-se ao perceber, na imagem do fundo, que passa rapidamente por um dos prédios edificadas pela empresa onde ele atualmente trabalha como engenheiro civil. Disse-me ter visualizado, neste ínterim, em sua mente, imagens de vários momentos, entre a infância e a vida adulta, imagens mentais provocadas pela memória. Nas suas palavras, eram imagens do seu inconsciente que estavam adormecidas. Não era minha intenção, mas acabei desencadeando uma crise de choro em meu irmão, sensação provocada pelo vislumbre das imagens do álbum de família.

Das reflexões sobre o tempo e a matéria, das afirmações de Bergson de que passado e presente coexistem, surgiram várias ideias para retrabalhar a imagem-gênese. Apontei algumas cenas capturadas, mas o processo continuou até o final do período de mestrado; portanto ainda tenho alguns meses de captura da imagem reproduzida em outros materiais. As experiências poderão continuar mesmo depois de apresentar o vídeo durante a defesa de mestrado. Portanto, novas vivências poderão surtir novas articulações ou reflexões, próprias de uma 'obra aberta'.

Importante frisar que não foi do meu interesse praticar qualquer tipo de manipulação digital das fotografias tiradas para o filme, como controle de luz

e/ou perfeito registro. Todas aquelas imagens que não serviram para a cena, como fotos muito escuras ou demasiadamente fora do enquadramento, foram 'deletadas'. A diferença entre as fotografias são a parte importante da transformação da imagem animada. Por isso, usei diversas câmeras, não importando se ela era *reflex* ou compacta, ou uma filmadora que 'bate' quadro a quadro ou até um *scanner*. Ainda assim, há a intenção de utilizar uma câmera fotográfica analógica em um processo de continuidade investigativa.

Há um procedimento aqui que implica em um completo 'sincretismo' de técnicas e práticas. Muitas técnicas de animação foram possíveis nesta proposta, como a inserção de desenhos em cenas de *stop motion* e a combinação de dispositivos de capturas diferentes. Não houve um planejamento neste sentido, não houve amarras em prol de alguma narratividade. Logicamente, havia um limite para deixar o acaso produzir o filme; caso contrário, ele nunca chegaria a ser produzido e finalizado de fato. Penso que esta fronteira é tênue, mas já foi possível vislumbrar o produto final (filme) entre a captura das imagens e sua pós-produção, o momento de edição, pois é aí que residem as escolhas definitivas.

A última cena descrita, com imagens de vários dias diferentes, já indica uma procura por perda de controle. O fundo transparente me dá a sensação de passagem de tempo e de deslocamento no espaço, sem que, para isso, seja necessária uma trajetória pensada e fragmentada no espaço, como normalmente é planejado no processo de animação. A própria imagem se anima com o devir. A própria mudança, de um instante ao outro, caracteriza sua transformação.

Isso fundamenta a escolha de, partir de **uma** imagem apenas para dar forma ao que será uma 'sequência de imagens', mas que está aberta ao fluxo das sensações e das lembranças ao longo do processo. Trata-se pois, do método intuitivo de Bérghson, que permite a criação de um filme sem planejamento, sem *storyboard*, sem roteiro e sem narrativa linear. Justifica a aceitação de uma vídeoarte onde a finalidade é apenas a de registrar o fluxo de imagens atualizadas, a busca da lembrança pura ou a de um tempo perdido.

### 3.4 Duração da imagem única – um tempo inventado

Se partirmos do tempo real para desembocar no tempo real, talvez tenhamos feito uso de artifícios matemáticos no intervalo, mas esses artifícios devem ter alguma conexão com as coisas. Portanto, trata-se de distinguir o que é real e o que é convencional. (...) Mas acabamos de pronunciar a palavra “realidade”; e, no que se seguirá, falaremos constantemente do que é real, do que não o é. Que queremos dizer com isso? Se fosse preciso definir a realidade em geral, dizer qual a marca pela qual reconhecemos, não poderíamos fazê-lo sem classificarmos a nós mesmos numa escola: os filósofos não estão de acordo e o problema recebeu tantas soluções quantas são as nuances que o realismo e o idealismo comportam. Deveríamos, ademais, distinguir o ponto de vista da filosofia da ciência.<sup>238</sup>

Procurar justificar o porquê da escolha de uma ‘única’ imagem para iniciar a produção de um filme ‘sem narrativa’, ‘sem roteiro’ e ‘sem *storyboard*’ sustenta-se nas pesquisas teóricas de enfoque filosófico, nas artes e técnicas visuais, no cinema e na fotografia. A não-fragmentação da trajetória e a teoria de Bergson sobre o movimento indivisível, tornou-se ideia fixa, no sentido de contrariar os parâmetros que envolvem as práticas de elaboração para um filme de animação comercial. Em tais práticas, a medição do tempo e a topologia do movimento são domínios fundamentais. Vimos, segundo as teorias de Bérqson, que é a inteligência que opera recortes no tempo, que aponta os instantes, e que, devemos à intuição a capacidade de assimilarmos esse tempo heterogêneo e contínuo que Bergson chama de duração. Portanto, quando o animador calcula o tempo da trajetória de um objeto em movimento, é o espaço e não o tempo que está sendo escandido.

O que legitima a escolha de uma única imagem é a busca do tempo ‘implícito’ nesta imagem, incalculável, intuído como duração. Se há duração, há também memória. Por ser uma imagem fotográfica do álbum de família, possui uma natureza de verdade, de realidade. Uma cena que um dia aconteceu, mas que está sendo revisitada, lembrada, carregada de afetos que, a transforma

---

<sup>238</sup> BERGSON, 2011, p. 76.



através da memória e que faz dela um 'estopim' para a explosão de outras imagens.

Quando propus deixar a imagem-gênese no vidro do carro e percorrer um caminho -o trajeto de Niterói ao Rio e de volta à Niterói- é a própria trajetória que se auto-anima, que se movimenta. O tempo de transformação das duas imagens sobrepostas: a imagem do passado e a paisagem que se modifica ao fundo foi decisão aleatória; dependia do tempo entre um *click* e outro e da própria montagem das fotos que foram processadas na edição. A decisão do *click* e o momento de seleção e edição, inventaram um outro tempo. A sequência do vidro do carro é uma *time-lapse*<sup>239</sup> descontrolada.

Procurei deixar as imagens livres das amarras do instante, do cálculo que fragmenta uma trajetória no espaço; procurei encontrar o impulso vital que torna possível o encontro com a matéria de expressão da animação. Por isso, o filme começa com uma imagem do álbum de família, porque a imagem fotográfica dispara uma série de sensações e atualizações que buscamos através memória.

Deleuze afirma não haver 'dualidade alguma' entre imagem e movimento, pois a imagem já é movimento. A imagem está na consciência e o movimento está nas coisas, o que existe é imagem-movimento. A imagem-gênese portanto, está impregnada de tempo e possui movimento implícito, assim não preciso animá-la, ela se 'auto-anima'.

A 'imagem-gênese' passeou por onde eu transitava, acompanhando-me em meus deslocamentos: no trajeto da casa de minha mãe a minha casa, passando pelo Aterro do Flamengo, pela Ponte Rio-Niterói e por Icaraí, nos passeios realizados ao longo destes dois anos como a ida a Vassouras, onde capturei a imagem na janela do quarto de hotel (IMAGEM 34), estando sempre relacionada às vivências da infância. Uma forte lembrança me remete às longas viagens de carro com toda a família, muitas vezes do Rio até Porto Alegre, que meus pais, corajosamente, organizavam todos os verões. A cada ano, era um carro diferente, pois os cinco filhos cresciam e precisavam de mais

---

<sup>239</sup> *Time-lapse* é uma técnica fotográfica para dar a sensação de 'tempo condensado'. Captura-se uma cena real, quadro a quadro, deixando-se um espaço de tempo entre uma captura e outra. A captura não é feita em tempo real com filmadora, mas em fotografias, de tempo em tempo. Depois, essas imagens são editadas, deixando-se um número de *frames* para cada fotografia. O vídeo fica acelerado, em um tempo inventado.

espaço. Assim iam meus pais, com as cinco crianças no banco de trás e mais toda a bagagens, percorrer os mil quinhentos e cinquenta e três quilômetros, em vinte e quatro horas. As sensações são mais fortes do que as lembranças reais. Lembro quando eu e meu irmão caçula ficávamos deitados sobre o bagageiro da *Variant*, olhando o céu e as mudanças na paisagem do vidro do carro. Brincávamos para ver quem percebia mais rápido essas mudanças: o céu, as nuvens, as árvores e outros carros que passavam rapidamente. O mundo se animava sozinho, e eu ficava parada, só observando. Gosto de pensar que posso resgatar essa sensação. A recriação desse tempo me foi proporcionada pela arte da animação.

A descrição de Deleuze sobre a noção de consciência como um *écran*, uma 'tela negra' onde as imagens são projetadas, surgem de atualizações, viajam pelo tempo e, se modificam até alcançarem nossa percepção; é assim que vejo meu processo de criação deste filme. Como a memória foi a 'mola propulsora' durante a realização do filme e, a memória foi impulsionada pela intuição, não uma memória que a inteligência sozinha constrói, o processo se abriu ao acaso, ao inesperado.

Por isso, me inquieta saber que, mesmo deixando as imagens animando-se sozinhas, minhas escolhas sobre o material com o qual a imagem foi refeita, o suporte onde a imagem se projetou e suas passagens, ou seja, suas metamorfoses, me obrigaram a pensar na trajetória. De alguma forma, eu estava, de novo, fragmentando um determinado tempo.

Se estou deixando outras imagens da memória e do álbum interferirem na construção do filme, estou construindo passagens entre as imagens e me volto ao controle da técnica, ao *savoir faire* da prática da animação. Busco aqui uma fronteira. *Até onde posso deixar o acaso e a indeterminação conduzirem o processo? Em que momento do processo assumo as rédeas da produção?*

Quando pincei aquela imagem na caixa de *slides*, eram apenas três corpos dispostos triangularmente em uma boa composição fotográfica, num espaço e tempo capturados pelo aparelho fotográfico. Hoje, a imagem é: meu irmão, minha cunhada e minha mãe e tudo o que implica suas existências. Eram apenas corpos, matéria compositiva da imagem fotográfica e transformaram-se em espírito, memória, encadeadas a outras imagens.

Uma grande guinada no processo de criação deu-se no mês de outubro de 2011, quando minha mãe se foi. A morte tornou sua imagem ainda mais forte e sua presença mais intensa, quase ao ponto de tornarmo-nos, eu e ela, um só corpo. As articulações da dor com todas as sensações e a necessidade de continuar o trabalho geraram novas imagens para o filme.

Em uma cena reinventada, a já citada *Remake na Praia*, reproduzi a imagem-gênese com outros personagens da família, como se uma memória genética estivesse ali presente. A imagem-gênese foi capturada em um determinado tempo e espaço (provavelmente em 1981 e pode ter sido na Praia Vermelha, ninguém sabe ao certo) e agora foi reinventada em outro tempo e espaço. Os corpos (personagens) eram então: o meu, no lugar da minha mãe; meu sobrinho no lugar do meu irmão; e minha filha sentada onde estava minha cunhada. A cena foi reproduzida como ‘um pastiche’, um *remake*, um retorno do passado que irrompe no presente. A produção de arte da cena implicou na busca dos objetos que compunham a imagem fotográfica o mais próximo possível do original. A praia continuou a mesma -Praia Vermelha-, mas não exatamente, porque impossível, no mesmo local. Pedi ao meu irmão que ficasse no lugar do meu pai, por trás da câmera, e tirasse uma série de fotos que, na pós-produção, sofreram incursões e mudanças gráficas. Nessa cena, também realizamos uma filmagem *live-action*, para depois produzir a animação na técnica de rotoscopia.<sup>240</sup> Tentei imaginar quais gestos minha mãe pode ter feito naquele dia, naquela hora, no exato momento em que meu pai preparava a câmera para capturar aquele instante, até que, em um momento mágico, tudo para. Provavelmente, ela esticou a esteira, deitou e ajeitou o cabelo como as mulheres fazem na praia em um dia de vento forte. Podemos ver que, estava ventando, pelos cabelos ouriçados do meu irmão. Reproduzimos estes suaves movimentos à medida que as fotos foram tiradas. No *Remake*, o dia não estava tão ensolarado, mas o vento estava forte e favoreceu a revivência dos cabelos esvoaçados.

Em um terceiro momento, no dia em que vídeo será exibido, os mesmos gestos, como em uma dança coreografada, serão repetidos por mim. A

---

<sup>240</sup> A técnica de ‘rotoscopia’ promove um aspecto hiper-realista aos filmes animados. CHONG, 2011, p 23.

projeção deverá se encaixar na proporção do meu corpo real ao meu corpo projetado (virtual) e juntos criarão uma performance-vídeo-animação.



IMAGEM 35 – Foto do dia 09/12/2012 na Praia Vermelha.  
*Remake sem incursões gráficas.*



IMAGEM 36 – Foto do dia 09/12/2012 na Praia Vermelha.  
*Remake com incursões gráficas.*



IMAGENS 37, 38 e 39 – Fotos do dia 09/12/2012 na Praia Vermelha.  
*Remake sem incursões gráficas.*

### 3.5 Escolhas e acasos – um vídeo experimental

Chamar esta obra de animação, que foi produzida com submissão às mudanças de percurso, de ‘animação processual’ é aceitar que o processo, ou seja, o ‘caminho percorrido’ é a obra em si. Em alguns momentos produzi as imagens com base nas reações dos meus interlocutores, com os quais dialogava sobre o trabalho que eu estava fazendo com a fotografia do álbum de família. Deixei, muitas vezes, que escolhessem as mudanças ou que me induzissem em alguma escolha de material ou suporte. Os interlocutores foram os espectadores participativos. Assim como faziam os artistas do grupo Fluxus<sup>241</sup> que deixavam suas apresentações abertas às interferências do público para que a completassem. “Os integrantes do público tornavam-se participantes (ou co-inspiradores), não mais observadores passivos.”<sup>242</sup> Minha intenção é incluir a arte da animação em todo este movimento que tem suas origens em Duchamp e seu ápice na virada dos anos 60 aos 70 com projetos artísticos “cujo processo de pesquisa conceitual era parte tão integrante da obra como o objeto ‘final’ exibido ao público”.<sup>243</sup>

Além disso, também anseio que o público perceba o modo como foram realizadas as imagens; quero mostrar o processo, deixar que o vejam através da projeção, sem grandes e eloquentes ‘macetes’, próprios de qualquer prática artística. Neste sentido, o acaso faz-se presente e os meus interlocutores tornam-se coautores da obra, posto que, em muitos momentos, deixo que eles escolham as próximas imagens com as quais trabalharei, deixo a mudança nos braços do imprevisto.

---

<sup>241</sup> “O Fluxus nasceu de uma necessidade em 1961. Teve George Maciunas como pai, e como mãe sua rejeição dos valores e do meio acerca das “Artes Eruditas” e a comercialidade que dominou o mercado internacional de arte após o fim da Segunda Guerra Mundial. (...) Maciunas escreveu um manifesto verificando no dicionário a definição da palavra “fluxo” e selecionando todas as definições que tinham conotações de mudança, endurecimento, purificação, fluidez e fusão.” Do CATÁLOGO *O que é Fluxus? O que não é! O porquê*. Curador e editor: Jon Hendricks. CCB. 2002, p.14.

<sup>242</sup> RUSH, 2006, p. 19.

<sup>243</sup> Daniela Labra, *Arte processual em outra etapa*. Artigo. Disponível em: <[http://www.forumpermanente.org/.rede/numero/numero-nove/danilabranove/view?set\\_language=en](http://www.forumpermanente.org/.rede/numero/numero-nove/danilabranove/view?set_language=en)> Acesso em novembro de 2012

Parto de um aspecto de uma nova fenomenologia proposta por Bergson, onde o pensamento está em movimento, onde existe o inesperado. Por isso, é fato que devo aceitar o devir na criação. Foram estas as inquietações que me motivaram a extinguir o planejamento e o *storyboard*.

Esta escolha me levou a incluir, em minhas percepções de próximos procedimentos, as escolhas dos meus interlocutores. Alguns, motivados pelo próprio acaso, outros sem saber que estariam participando das escolhas, fazem comentários (imediatamente registrados) que me induzem às novas decisões de materiais e suportes.

Como em uma das primeiras reuniões em família, após o início dessa pesquisa, quando meu irmão do meio, cuja memória é prodigiosa, induzido por meu discurso sobre os bloquinhos de fotos da nossa infância, lembrou-se de uma fronha branca de algodão, com o desenho do castelo de Coburg bordado em fina linha vermelho-sangue. Uma imagem rica em lembranças afetuosas de nossa infância em comum. A fronha era herança da minha bisavó, que meu pai contava ter sido uma princesa daquele castelo. A fábula, muitas vezes repetida e cada vez com novos detalhes, tinha traços de verdade e de ficção. Afinal, fora a história contada por sua avó, nascida em uma família que morava nessa cidade ao sul da Alemanha. Tivemos a oportunidade de conferir o relato quando em uma viagem, ainda com meus pais, no ano de 1982, fomos visitar em Coburg, um primo da avó do meu pai. Este primo morava no alto de uma colina, de onde se avistava o oponente castelo medieval. Ele relatou que nossos antepassados viviam em condição de pobreza, como serviçais. A mãe da minha bisavó paterna era camareira do castelo. As fronhas bordadas eram a roupa de cama dos moradores do castelo e minha tataravó quis trazer alguns *souvenirs* de sua terra natal. Com verdades e mentiras, a estória tornou-se ainda mais interessante, pois pude vislumbrar imagens dos meus tataravós atravessando o oceano em um dos primeiros navios<sup>244</sup> abarrotado de

---

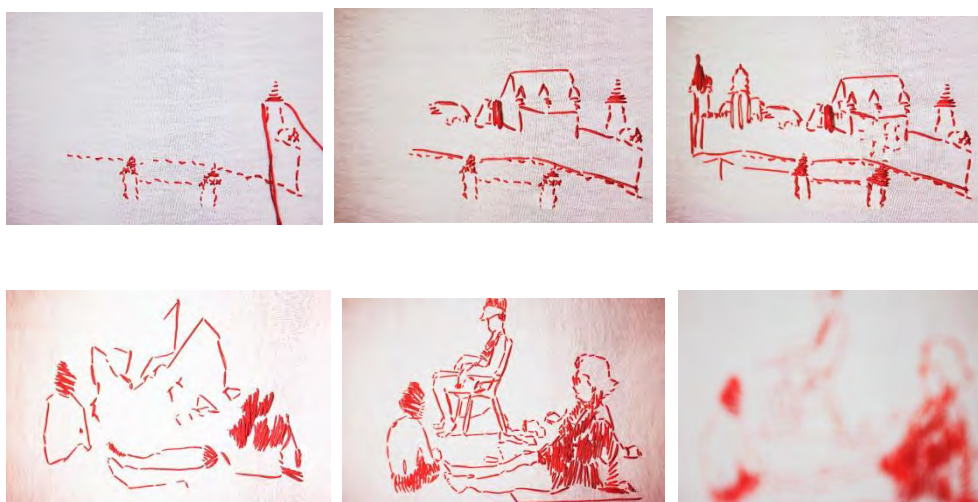
<sup>244</sup> O navio Kranich, em sua segunda viagem, chegou ao Rio de Janeiro, em 18 janeiro de 1826, com 40 famílias (216 pessoas) a bordo destinadas à Colônia de São Leopoldo, RS. Dentre eles, a família Gerbss que, nos registros da lista de passageiros, possui outras duas grafias: Groess e Gress. Mais tarde desmembrados em Gröss, Groebs e Grehs. Johann Frederich e Catarina, meus tataravós. André Grehs um de seus filhos, já nascido no Brasil casa-se com Theresa Rosteuscher, ela sim nascida em Coburg, querida avó do meu Pai, com quem ele só falava em alemão até seus 5 anos de idade, quando ela faleceu. <[www.rootsweb.ancestry.com/~brawgw/alemanha/nav\\_kranich2a.htm](http://www.rootsweb.ancestry.com/~brawgw/alemanha/nav_kranich2a.htm)> Acesso em janeiro de 2013.

imigrantes alemães, esperançosos de encontrar uma vida mais promissora em terras brasileiras.

A fronha não existe mais. Mas a imagem do bordado é forte em minha mente. Procurei, em vão, alguma foto no baú dos álbuns onde poderia aparecer a fronha. Não encontrando, busquei imagens do castelo em livros e *sites*, em ângulos que pudessem se coadunar com aquelas esparsas lembranças do seu traçado. Reinventei as linhas do bordado, primeiro em um desenho e, logo após bordá-las, com o auxílio da projeção desses desenhos, em um pano branco que estiquei sobre um bastidor. A animação foi toda realizada em bordado, numa técnica *stop motion* que exige tempo e paciência. Não foi possível seguir os pontos de bordadeira que legitimam essa arte, pois não a domino. Ao invés disso, me apropriei da linha vermelha e a tratei como um traço de desenho, em um mecanismo semelhante ao lápis sobre o papel.



IMAGENS 40, 41 e 42—Transformação: do castelo à imagem na praia. (lápiz sobre papel).



IMAGENS 43, 44, 45, 46, 47 e 48—Cena do bordado do castelo transformando-se na imagem-gênese.

Importante esclarecer as dificuldades (do ponto de vista técnico) encontradas para a realização desta 'cena do bordado' (a mais difícil). Trata-se de uma técnica minuciosa que exigiria muito mais tempo para sua produção

perfeita e sem ‘ruídos’ de sombras e clarões indesejados. Sua finalização seguiu as premissas desta proposta: aceitação do que surgia no momento, com todas as modificações próprias dos imprevistos.

Em seguida, projetei a ‘animação do bordado’ sobre minha própria pele. Na pele estão marcas do tempo e, as imagens do bordado sugerem uma costura dolorosa de imagens do passado sobre a superfície da pele que é o presente. A agulha não está aparente, mas supõe-se que o instrumento perfurante rasga o presente para deixar marcas do passado.



IMAGENS 49, 50 e 51 – Cena da projeção do bordado sobre minha pele.

Outra cena onde experimentei a ‘escolha ocasional’ foi realizada com a participação de professores membros da banca de qualificação do mestrado. Pedi a uma professora que escolhesse dentre os cinco retratos de crianças (eu e meus irmãos) que levei no dia do exame de qualificação. Levei também um dos dispositivos que utilizo para a animação: uma pequena mesa de luz com três andares de vidro. Sobre um dos vidros, eu já havia deixado (há um ano) um desenho feito em pó de esmeril que reproduzia aquela imagem-gênese na praia. O tempo que a imagem ficou sobre o vidro havia produzido alguns pequenos desgastes na forma e eliminado alguns detalhes, mas, no geral, a imagem ainda permanecia reconhecível. A imagem que a professora (coautora) escolheu foi a do meu irmão caçula. Imediatamente, pus-me a transformar o pó de esmeril que formava a imagem na praia na imagem do rosto do meu irmão caçula cujo retrato coloquei no andar de baixo da mesa de luz. A transparência do vidro me permitia ver os limites das sombras. Com a máquina fotográfica compacta em mãos e uma iluminação natural, vinda da janela da sala, capturei as etapas desse processo. Com o tempo reduzido, consegui apenas vinte fotos que compõem aproximadamente ‘dois segundos’ do vídeo.



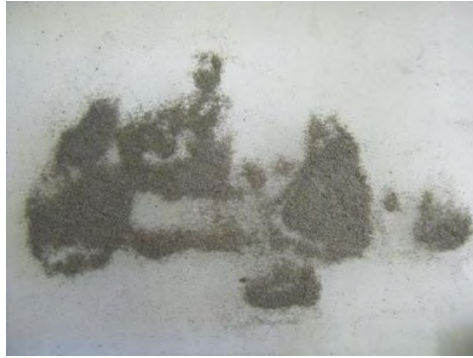


IMAGEM 52 – Foto do dia 29/6/2012 da imagem em areia, que já se encontrava há um ano sobre o mesmo vidro. Na sala do IACS - UFF



IMAGEM 53 – Foto do dia 29 6 2012 na sala do IACS - UFF



IMAGEM 54 – Foto do dia 29 6 2012 na sala do IACS - UFF



IMAGEM 55 – Foto do dia 29 6 2012 na sala do IACS - UFF



IMAGEM 56 – Foto do dia 29 6 2012 na sala do IACS – UFF – leve *zoom* e desenquadramento manual.

\*Imagens 55 e 56 – sequência de transformação da imagem-gênese no retrato do irmão caçula.

O que motiva a arte experimental que permeia as práticas artísticas do século XX, desde as vanguardas até a arte de hoje, com seus novos meios tecnológicos, são as inquietações dos artistas com relação ao seus próprios labores. Os questionamentos no período das vanguardas históricas apontavam para os modos de fazer tradicionais da pintura que já não condiziam com o novo olhar sobre a arte em um mundo modificado pelos meios de comunicação de massa. Novos materiais eram incorporados à tela, subvertendo a noção de ‘janela para o mundo’, na intenção de sugerir que a pintura nada mais era que um objeto do cotidiano. Rompiam-se assim, os limites expressivos, anexando novos materiais às obras, além “do uso de novos meios tecnológicos para expressar significado e novas ideias de tempo e espaço”.<sup>245</sup>

Os cubistas, Picasso e Braque, colavam fragmentos do cotidiano em seus quadros, como jornais, ingressos, madeira, fios. Na luta que travaram com seu próprio trabalho, levaram com eles uma horda de artistas insatisfeitos com os rumos da arte. Experimentar passou a ser a palavra de ordem, e os dadaístas levaram isso ao extremo com suas produções que buscavam no acaso a essência de suas obras. A união entre arte e tecnologia, a dissolução das fronteiras entre pintura, escultura, cinema e teatro e, o advento dos meios de comunicação de massa, que têm na fotografia sua principal responsável<sup>246</sup>, propiciou o avanço das artes experimentais em uma busca do que se transformou em um tema bastante desenvolvido: Tempo e Memória. Os artistas

<sup>245</sup> RUSH, 2006, p.1.

<sup>246</sup> Ibid., 2006 p. 6.

dos anos 60, que fizeram parte do grupo Fluxus, incorporam fundamentalmente o “acaso na arte como uma maneira válida de criar uma obra”<sup>247</sup>.

A experiência estética passa a ser fundamental para um novo ato de criação. ‘Teoria e prática’, ‘pensamento e gesto’, ‘escolha e acaso’ são dicotomias que estão presentes na arte como experiência, pois, como diz Dewey “O pensador tem seu momento estético quando suas ideias deixam de ser meras ideias e se transformam nos significados coletivos dos objetos. O artista tem seus problemas e pensa enquanto trabalha”.<sup>248</sup>

Outros dois materiais foram utilizados em novas cenas, que elucidam a investigação a que me propus a respeito de ‘escolhas e acasos’, que irei descrever neste processo. Trata-se de duas técnicas muito interessantes, que abrem infinitas possibilidades de combinações de procedimentos: o recorte e o giz pastel.

Para a cena de Recorte, imprimi várias cópias da imagem-gênese e outras tantas para a imagem-remake na praia. Com lápis de cor macio (Berol-Prismacolor) impetrei suaves interferências nas formas e sombras de mãos, pés e cabeças; em seguida, recortei quatro possibilidades de mudanças nestas partes dos corpos que são as mais articuláveis. Sobre a imagem-gênese, com a ajuda do *software Photoshop*, construí um cenário, eliminando as partes dos corpos que seriam manipuladas com pinças. O processo poderia ter sido feito completamente em suporte digital (é o chamado recorte digital)<sup>249</sup>, mas escolhi o processo artesanal com toda sua demora e trabalho minucioso, por acreditar que as dificuldades e o tempo de feitura apontam novos caminhos, possíveis e surpreendentes. Troquei as cabeças dos personagens da foto algumas vezes. As pequenas mudanças e deslocamentos promovem um leve estranhamento e uma comicidade latente. A cabeça da minha mãe passou a ser a minha cabeça em frações de segundos; meu irmão criança foi substituído, em milésimos de segundos, pelo meu sobrinho, em vários momentos da cena; e a cabeça da minha cunhada foi trocada pela cabeça da minha filha em vários momentos, imperceptivelmente, pois estas duas formas estão quase idênticas.

---

<sup>247</sup> RUSH, 2006, p. 18.

<sup>248</sup> DEWEY, John. *Arte como Experiência*. São Paulo: Martins Fontes, 2010, p. 78.

<sup>249</sup> No momento, o programa mais usado no Brasil para essa técnica é o *After-Effects*.



IMAGENS 57 e 58 – Para a cena de Recorte.

A cena onde utilizei o material pastel seco sobre papel possui, em si, uma contradição: o pastel, a princípio, é um material da técnica de desenho animado, mas que eu usei aqui como *stop motion*. Primeiro imprimi a imagem-gênese no modo econômico e em P&B. Colei a folha sobre o vidro da truca, ajeitei o enquadramento na objetiva da câmera e comecei, sem planejamento, a buscar mudanças onde a imagem me sugeria. Uma sensação logo surgiu, a de que estava ventando, portanto os cabelos balançavam. Desenhei com pastel seco e apaguei (com algodão) fios de cabelos em cada personagem, sempre capturando as mudanças. A cena parece ter adquirido autonomia e minha impressão era que estava obedecendo ao que os personagens queriam. Então, na minha imaginação, a ventania tornou-se mais forte. Para representar isso, incluí sobre a folha de papel o pó de esmeril que se modificava com a ajuda de um grosso pincel, o que sugeria uma tempestade de areia na praia. No curso natural dos acontecimentos imaginados, só poderia começar a chover. Assim, a água foi incorporada à cena. Joguei pingos d'água sobre a imagem impressa e capturei algumas fotos. Mesmo assim, os personagens não se levantaram e não foram embora da praia para fugir da chuva. Delirei durante esse ato de criação. Tentei me acalmar. Precisei pensar sobre por que a imagem impressa não estava se desmanchando, já que uma impressão a 'jato de tinta' é facilmente destruída com água. Lembrei, então, que imprimi em P&B, no modo econômico, por isso, havia pouca tinta na impressão. Além do mais, o pastel promove no papel uma leve camada impermeabilizante. Substituí então, cuidadosamente a imagem por outra igual, mas impressa em cores e com qualidade de foto sobre um papel comum (sulfite) que não absorve bem a tinta e satura o suporte. Joguei pingos de água aos poucos e fui capturando a belíssima mudança de misturas das cores. A experiência foi de

exultação completa. As formas dos personagens desapareciam e viravam manchas coloridas. A água foi excessiva: nesse momento o papel, já fragilizado, dobrou e formou ranhuras como as vistas em afrescos antigos e craquelados pelo tempo. Fiquei eufórica com o resultado. Desfoquei algumas imagens, sugerindo um estado de epifania; mergulhei na imagem através do *zoom* da objetiva e dei por encerrada a experiência dessa cena.



IMAGEM 59 – Início da cena com pastel seco.



IMAGEM 60 – Cena com pastel seco, no momento da ventania com pó de esmeril.



IMAGEM 61 – Cena com pastel seco e água. Os pingos de chuva.

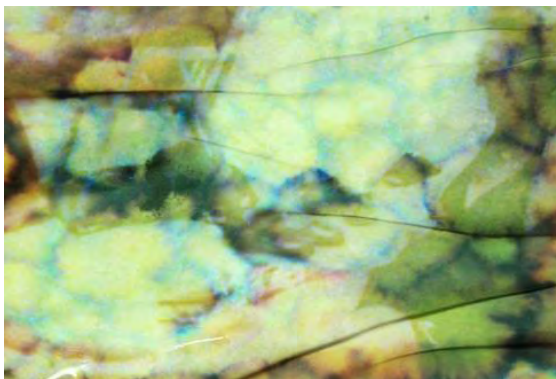


IMAGEM 62 – Final da cena com pastel seco, água e dobras no papel. *Close-up*.

O vídeo *Desinfância* não possui uma ordem de sequências pré-estabelecida. As primeiras escolhas foram aleatórias e muitas mudanças foram realizadas na edição final, como, por exemplo, exclusão de cenas ou repetição de fotos para outras cenas. O som, elemento sobre o qual, infelizmente, não tive tempo de me debruçar teoricamente, foi a última das etapas e consistiu em uma coletânea de palavras e sons da infância que busquei em minhas reminiscências e em conversas com meu irmão. Utilizei, como referência conceitual, o filme de Wim Wender, *Der Himmel über Berlin*<sup>250</sup>. O som das vozes surgidas dos pensamentos de habitantes de Berlim e que os anjos escutam, se interpõem uns aos outros, como ‘camadas de lembranças’. Com um som alto e ao mesmo tempo sussurrante, como se estivesse sendo dito muito próximo ao ouvido, fiz o Desenho de Som e orientei minha editora de som para concretizá-lo.

A última experiência só acontecerá no dia da apresentação desta videoarte. A vivência continuará na própria apresentação do vídeo que, sofrerá interferência do meu corpo em sua projeção, sem que eu possa controlar exatamente as exhibições. Uma roupa branca que vestirei servirá de tela para a projeção de cenas cujas fotos são meu próprio corpo que toma o lugar do corpo da minha mãe na imagem-gênese do trabalho. O fato de não possuir uma narrativa linear garante ao filme a possibilidade de novos arranjos futuramente. As fotos estão separadas em pastas que poderão formar livres

---

<sup>250</sup> *Der Himmel über Berlin* (*O céu sobre Berlim*) do cineasta alemão Wim Wenders, traduzido no Brasil como *‘Asas do desejo’* é um filme franco-alemão ocidental de 1987, do gênero drama fantástico. Disponível em: <[http://pt.wikipedia.org/wiki/Der\\_Himmel\\_%C3%BCber\\_Berlin](http://pt.wikipedia.org/wiki/Der_Himmel_%C3%BCber_Berlin)> Acesso em janeiro de 2013.

combinações sem prejudicar suas passagens. As experiências continuam, as memórias estão vivas e se rendem às novas interpretações.

## CONCLUSÃO

---

A prática da animação, que para alguns, é apenas uma das técnicas inseridas em projetos cinematográficos e, para outros, um gênero do cinema cada vez mais explorado pela máquina industrial de entretenimento na era digital, possui uma vertente que aponta para uma forma de expressão artística imersa nas experiências plurais da arte contemporânea. Após a afirmação do fim da arte nos moldes como a sociedade a conhecia,<sup>251</sup> vivemos em um período de constantes e intensos questionamentos sobre as práticas e linguagens artísticas. Muitos mergulham nas vísceras de suas práticas artísticas a fim de emergir com novos e híbridos procedimentos para expandir suas possibilidades de expressão, e assim, chegar às origens, usando ferramentas tecnológicas da nossa era.

Entendo que arte experimental implica em promover experiências novas, no sentido de mesclar procedimentos e técnicas na busca de resultados desconhecidos e inesperados. Em um vídeo experimental, realizado na era digital, as experimentações se colocam diante de uma série de dispositivos tecnológicos na sua construção. Ao me expressar com a arte/técnica da animação, procurei experimentar diversos meios possíveis que extrapolavam as fronteiras das técnicas cinematográficas, videográficas e plásticas, em um diálogo simultâneo com suas origens analógicas e artesanais. Mais do que experimentar, busquei experienciar. Explico: ao experienciar, o artista se coloca dentro de sua experiência. Torna-se 'a cobaia' de suas próprias investigações. A obra passa a ser auto referencial, pois as transformações das imagens são motivadas pelas sensações do próprio criador da obra.

Seguindo esse pensamento, a experiência que apresentei/vivi possui dois enfoques: o momento de utilizar as ferramentas para a prática, misturando técnicas em diferentes medidas, semelhante a um alquimista e, o momento de vivenciar o tema que, no meu caso, foram as memórias do álbum de família.

Ao questionar o controle exagerado das práticas da animação e, ao me propor partir de um tema para deixar o acaso construir a obra, busquei nos textos filosóficos e poéticos, que me acompanharam durante os dois anos de

---

<sup>251</sup> DANTO, Arthur. *A Transfiguração do lugar-comum*. São Paulo: Cosac & Naify, 2005.



pesquisa, as provocações necessárias para compor o bloco de sensações que são os perceptos e os afectos. Os autores desses textos foram meus intercessores e as escolhas que fiz conduziram a obra que terminou com uma série de decisões que acabaram por caracterizar, também, um controle.

Uma das formas de amenizar esse controle, que de qualquer maneira se estabelece na finalização e edição, foi deixar a obra aberta às interferências das sensações também dos meus interlocutores, com os quais me relacionei neste ínterim. Registrei as reações dos meus irmãos, que também participaram, como coautores, da obra. Novos rumos na criação da obra foram definidos com a perda da minha mãe durante o processo, presente na imagem-gênese e núcleo central, ao lado do meu pai, das nossas lembranças da infância.

Outra forma de manter a obra aberta ao inesperado foi incluir, em sua apresentação, uma performance com a projeção simultânea de uma das cenas do vídeo em meu próprio corpo. A cada apresentação, os pequenos gestos imitando os movimentos da projeção estarão sujeitos a ‘erros de simultaneidade’, pois foi impossível seguir uma sincronização perfeita entre o tempo fílmico e o tempo real, no espaço onde a projeção será realizada.

Percebo agora que, a investigação da transformação de imagens nesse vídeo-animação, que se dá quadro a quadro, propõe novos conceitos estéticos no próprio ato de criação.

Assim, vimos as transformações provocadas pelos intercessores, pelos interlocutores e pelas próprias sensações que me conduziram às escolhas. A obra que foi conduzida pelas memórias, torna-se aberta a continuações, pois, as memórias não estão rígidas em nosso espírito; se atualizam quando as buscamos. Penso que, a ordem das cenas poderá sofrer inversões em novas edições, pois a não-narratividade cronológica proporciona essa liberdade. Por fim, a rigidez dos meios tecnológicos torna-se líquida e etérea diante das possibilidades de tantas mudanças.

Esse recurso, plural e investigativo do ato de animar, propõe uma poética livre para a arte da animação. Muitos outros temas poderiam motivar um mergulho intenso e expressivo como a experiência de *Desinfância*.

Para finalizar, coerente com a proposta de deixar interferências casuais conduzirem a pesquisa, precisei incluir nesta dissertação, um pequeno conto

que acabo de ler<sup>252</sup>, chamado *Memórias*. O conto foi escrito em outubro de 2012 e postado no *Tumblr*<sup>253</sup>, Embora seja ficcional, percebi semelhanças com as imagens e o tema de *Desinfância*. Trata-se de uma mistura de sensações e desabafo de ‘saudades da avó’ que morreu há pouco mais de um ano, vítima de obstrução arterial causada pelo fumo. A autora é sua neta, minha filha de quatorze anos.

*Eu podia ver as nuvens. Nos lençóis havia ficado o doce aroma do seu perfume, e sob as minhas unhas haviam sobrado vestígios da sua pele. Nem podia enxergar ainda, tão sonolenta, às 8 da manhã. Passei as mãos ao meu redor e senti o espaço desocupado,; nos meus olhos sentia o forte clarão da janela aberta e a aconchegante sensação do vento frio batendo nos meus ombros. Sentia o cheiro de cinzas, ainda como se você tivesse fumado há pouco,; podia ver a fumaça sair pelo resplendor da janela, mas não via teu esboço. Me lembro claramente de ter fechado as cortinas antes de dormir. Você era a única que sabia como eu gostava do tempo nublado, de ver as nuvens correndo no céu e o frio acolhedor. Ainda que você não estivesse mais ali, digo, física e visivelmente, podia ver tua presença, tua fragrância. Senti sim, teu espírito, tua alma, ou o que quer que tenha sobrado **das cinzas do teu cigarro, do teu corpo...** Alguns fracos raios de mormaço passavam pela porta do quarto, a qual estava aberta para meu espanto. Levantei suavemente do vazio, e tudo que pude ver foi preto e branco. As cores se foram quando você se foi; por que precisava ir e tomar as cores contigo? Sempre gostei de observar as nuvens, mas as cores do teu ser complementavam o cinzento. Da janela ainda podia sentir o cheiro dos meus restos. Não sei ao certo se, naquele momento, ainda havia chão, mas eu sentia fome; imaginei que aquilo fosse um sinal de vida, eu ainda estava ali, mas você não. Diz-se por aí que café forte afoga as mágoas. Foi o meu recomeço: café forte, textos tristes, noites frias. Por todo o fim, a memória constituiria o meu viver. Me tornei uma fotografia, já que são elas as responsáveis por registrar lembranças. Fui sua vida enquanto esteve, e foi meu além enquanto a eternidade durava. E fui, recompondo, de parte em parte, um quebra-cabeças sem fim. Não há mais razão quando a vida se torna um álbum de fotografias velhas. “Foi você quem fez essas nuvens tão lindas?”*

Nicole Beck, *Memórias*.

<sup>252</sup> <<http://acolitar.tumblr.com/post/34006451114>> Acesso em novembro de 2012.

<sup>253</sup> Plataforma de *bloging* onde os jovens compartilham ideias e pensamentos.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

---

AGAMBEN, Giorgio. *Enfance et histoire – Dépérissement de l'expérience et origine de l'histoire*. Paris: Payot, 1989.

AUMONT, Jacques. *A Imagem*. São Paulo: Papyrus, 2004.

ARGAN, Giulio Carlo. *Arte Moderna – do iluminismo aos movimentos contemporâneos*. Companhia das Letras: São Paulo, 2002.

BARBOSA JUNIOR, Alberto Lucena. *Arte da animação – técnica e estética através da história*. São Paulo: Senac, 2002.

BARROS, Manoel de. *Memórias Inventadas – A segunda infância*. São Paulo: Planeta, 2006.

BARTHES, Roland. *A Câmera Clara*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1980.

BELLOURD, Raymond. *L'Entre-Images*. Paris: Éditions de la Différence, 2002.

BERGSON, Henri. *Memória e Vida- textos escolhidos*. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

\_\_\_\_\_. *A Evolução Criadora*. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

\_\_\_\_\_. *Matéria e Memória*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

\_\_\_\_\_. *Duração e Simultaneidade*. São Paulo: Martins Fontes, 2011.

\_\_\_\_\_. *O Pensamento e o Movente*. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

BENJAMIN, Walter. Pequena história da fotografia. In: *Obras Escolhidas, Magia e Técnica, Arte e Política*. São Paulo: Brasiliense, 1984.

BORGES, Maria Eliza Linhares. *História & Fotografia*. Belo Horizonte: Autêntica, 2005.

BOURRIAUD, Nicolas. *Pós-Produção – como a arte reprograma o mundo contemporâneo*. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

BRASSAÏ, Gilbert. *Proust e a Fotografia*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.

CHONG, Andrew. *Animação digital*. Porto Alegre: Bookman, 2011.

COSTA, Flávia Cesarino. *O primeiro Cinema. Espetáculo, narração, domesticação*. São Paulo: Scritta, 1995.

DANTO, Arthur C. *A Transfiguração do lugar-comum*. São Paulo: Cosac & Naify, 2005.

DELEUZE, Gilles. *Cinema 1 A Imagem-movimento*. São Paulo: Brasiliense, 1985.

- \_\_\_\_\_. *Cinema 2 A Imagem-tempo*. São Paulo: Brasiliense, 1990.
- \_\_\_\_\_. *O Bergsonismo*. São Paulo: Ed. 34, 2ª edição, 2012.
- \_\_\_\_\_. *Conversações*. São Paulo: Ed. 34, 2010.
- \_\_\_\_\_. *Diferença e Repetição*. São Paulo: Graal, 2009.
- \_\_\_\_\_. *O Ato de Criação*. Palestra proferida em 1987 a estudantes de cinema e publicado na *Folha de S. Paulo* de 27/06/1999.
- DENIS, Sébastien. *O cinema de animação*. Lisboa: Texto & Grafia, 2010.
- DEWEY, John. *Arte como Experiência*. São Paulo: Martins Fontes, 2010.
- DOCTORS, Márcio (org.). *Tempo dos Tempos*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.
- DUBOIS, Philippe. *O Ato Fotográfico*. São Paulo: Papyrus, 2003.
- FUCHS, Francisco Traverso. *A Noção de virtualidade em Bergson*. Rio de Janeiro: Dissertação de Mestrado PPGF – UFRJ, 1996.
- GRAÇA, Marina Estela. *Entre o Olhar e o Gesto – Elementos para uma poética da imagem animada*. São Paulo: Senac, 2006.
- GOUVÊA, Patrícia. *Membranas de Luz – os tempos na imagem contemporânea*. Rio de Janeiro: Beco do Azougue Editorial, 2011.
- HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.
- HUYSSSEN, Andreas. *Seduzidos pela Memória*. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2000.
- LINS, Daniel (org.). *Nietzsche Deleuze, arte resistência*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2007.
- LISSOVSKY, Maurício. *A Máquina de Esperar- Origem e estética da fotografia moderna*. Rio de Janeiro: Mauad X, 2008.
- MACHADO, Arlindo. *Pré-cinemas & Pós-cinemas*. São Paulo: Papyrus, 2007.
- \_\_\_\_\_. *Arte e mídia*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.
- MALUF, Ued. *Cultura e Mosaico – Introdução à Teoria das Estranhezas*. Rio de Janeiro: Book Link, 2002.
- MAMMI, Lorenzo e SCHWARTZ, Lilia Moritz. *8 X Fotografia*. São Paulo: Cia. das Letras, 2008.
- MANNONI, Laurent. *A Grande Arte da Luz e da Sombra – arqueologia do cinema*. São Paulo: Senac / Unesp, 2003.
- RUCH, Michael. *Novas Mídias na Arte Contemporânea*. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

- PINÕN, Nélida. *Livro das Horas*. Rio de Janeiro; São Paulo: Record, 2012.
- PELBART, Peter Pál. *O tempo não-reconciliado*. São Paulo: Perspectiva, 2010.
- PEDROSA, Israel. *Da Cor à Cor Inexistente*. Rio de Janeiro: Léo Cristiano Editorial, 1982.
- ROUILLÉ, André. *A fotografia: entre documento e arte contemporânea*. São Paulo: Senac, 2009.
- SAMAIN, Etienne (org.). *O Fotográfico*. São Paulo: Editora Senac, 2005.
- SARLO, Beatriz. *Cultura da memória e guinada subjetiva*. Belo Horizonte: Cia. das Letras/Ed. UFMG, 2005.
- TARKOVSKI, Andrei. *Esculpir o Tempo*. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- VASCONCELLOS, Jorge. *Deleuze e o Cinema*. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2006.
- \_\_\_\_\_. *O Problema da Imagem em Gilles Deleuze – uma introdução ao bergsonismo*. Dissertação de Mestrado: UERJ, 1997.

### Referências de revistas e apostilas

- REVISTA. *Cinemin*. nº 43. Rio de Janeiro: Editora EBAL, 1988.
- REVISTA. *Mente e Cérebro. Armadilhas da Percepção* – Edição especial nº 16. São Paulo: Duetto.
- REVUE D' ESTHÉTIQUE 45. *Ce que l'art fait à la philosophie – Le cas Deleuze*. Paris: Jean Michel Place, 2004.
- APOSTILA. *O todo aberto: tempo, pensamento e desejo*. Prof. Auterives Maciel. Curso de Filosofia em "A Casa do Rio", 2002.
- CATÁLOGO, *Animagia – Uma exposição sobre a História e o Futuro do Cinema de Animação*. Rio de Janeiro: Centro Cultural Banco do Brasil, 1996.
- CATÁLOGO. *O que é Fluxus? O que não é! O porquê.* – *FLUXUS*. Brasília/Rio de Janeiro: Centro Cultural Banco do Brasil, 2006.

### Sites pesquisados:

- <<http://www.alpendre.org.br/intervalovideodanca/Cronofotografia.html>>
- <<http://perso.ensad.fr/~longa/cours/ARTMo.html>>

<<http://pt.scribd.com/doc/51253447/22/b-La-representation-zootropique-de-Marey-et-de-Muybridge>>

<<http://timpickup.wordpress.com/2009/05/26/bergson-vs-marey/>>

<[http://jazz.blog4ever.com/blog/lire-article-78728-1978292-\\_tienne\\_jules\\_marey.html](http://jazz.blog4ever.com/blog/lire-article-78728-1978292-_tienne_jules_marey.html)>

<<http://www.mnemocine.com.br/cinema/historiatextos/marey/Marey.htm>>

<<http://www.ebah.com.br/content/ABAAAAZagAL/memoria-esquecimento-silencio-michael-pollak>>

<[www.unioste.br/travessias](http://www.unioste.br/travessias)>

<<http://www.espacoacademico.com.br/056/56carvalho.htm>>

<[http://reviravoltadesign.com/080929\\_raiaviva/info/wp-gz/wp-content/uploads/2006/12/memoria\\_e\\_identidade\\_social.pdf](http://reviravoltadesign.com/080929_raiaviva/info/wp-gz/wp-content/uploads/2006/12/memoria_e_identidade_social.pdf)>.

<[http://www.4shared.com/document/WWsY0dS8/Dissertacao\\_Bergson\\_-\\_Fuchs.html](http://www.4shared.com/document/WWsY0dS8/Dissertacao_Bergson_-_Fuchs.html)>

<[www.claudioulpiano.org.br](http://www.claudioulpiano.org.br)>

<[http://www.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-mouvement\\_images/ENS-mouvement-images.htm#defilement](http://www.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-mouvement_images/ENS-mouvement-images.htm#defilement)>

<<http://dx.doi.org/10.1590/S0101-31731999000100012>>

<[http://www.forumpermanente.org/.rede/numero/numero-nove/danilabranove/view?set\\_language=en](http://www.forumpermanente.org/.rede/numero/numero-nove/danilabranove/view?set_language=en)>

<[http://www.rootsweb.ancestry.com/~brawgw/alemanha/nav\\_kranich2a.htm](http://www.rootsweb.ancestry.com/~brawgw/alemanha/nav_kranich2a.htm)>

<<http://acolitar.tumblr.com/post/34006451114>>

<[www.scielo.br/pdf/es/v26n93/27276.pdf](http://www.scielo.br/pdf/es/v26n93/27276.pdf)>

<[http://pt.wikipedia.org/wiki/Der\\_Himmel\\_%C3%BCber\\_Berlin](http://pt.wikipedia.org/wiki/Der_Himmel_%C3%BCber_Berlin)>