

O desenho como construtor do espaço no cinema de animação – Isabel Aboim Inglez

El dibujo como constructor de espacio en el cine de animación - Isabel Aboim Inglez



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



departament de Dibuix
Universitat Politècnica de València

TESE de DOUTORAMENTO - TESIS DOCTORAL

**O desenho como construtor do espaço no cinema de animação
El dibujo como constructor de espacio en el cine de animación**

Presentada por: Dna. Isabel Coelho de Aboim-Inglez

Dirigida por: Dr^a Carmen Lloret Fernández

Dez. 2015

O desenho como construtor do espaço no cinema de animação – Isabel Aboim Inglez

El dibujo como constructor de espácio en el cine de animación - Isabel Aboim Inglez

O desenho como construtor do espaço no cinema de animação – Isabel Aboim Inglez

El dibujo como constructor de espacio en el cine de animación - Isabel Aboim Inglez

Dedicatória

Aos meus pais com quem o caminho começou,
ao Rui com quem traço o caminho dia a dia
e aos meus filhos, Vasco e Rosa, por tornarem
esta jornada tão mais proveitosa.

O desenho como construtor do espaço no cinema de animação – Isabel Aboim Inglez

El dibujo como constructor de espacio en el cine de animación - Isabel Aboim Inglez

Agradecimentos

À Dr^o Carmen Lloret Fernandiz, pelo acompanhamento, orientação e apoio prestado ao longo destes anos.

Aos amigos, muitos, que acompanharam e permitiram este processo.

À Dra. Judite Costa por verdadeiramente me ajudar a conseguir desenvolver este trabalho.

Aos eméritos tradutores que tentaram traduzir palavras por vezes intraduzíveis, Filipe Diniz, Ana Cordeiro, Richard Câmara e Cristina Iglésias.

O desenho como construtor do espaço no cinema de animação – Isabel Aboim Inglez

El dibujo como constructor de espacio en el cine de animación - Isabel Aboim Inglez

ÍNDICE

Dedicatória	3
Agradecimento.....	5
Índice	7
.....	
Parte 1 –CINEMA/DESENHO – Para a definição dos campos de análise	11
Introdução	13
I. O porquê da escolha.....	13
II. Hipoteses e Objectivos.....	16
III. Estado da Questão	18
IV. Estrutura e Metodologia	29
1. Média e Cinema	33
1.1 Média e Cinema (Estado da questão)	33
1.1.1 Contexto histórico	36
1.1.2 O que é cinema ? Quando é cinema? (Nascimentos e Mortes)	39
1.1.3 Arte com data de nascimento	43
Méliès e Reynaud	49
1.1.4 Afirmção Histórica do cinema – Dispositivos, Modelos e relações	59
1.1.4.1 Pré.cinema / Cinema primitivo.....	66
1.1.4.2 Modelo Clássico / Estúdios	68
1.1.4.3 Outros Modelos	73
1.1.5 Digital – Morte do Cinema?	75
1.1.6 A obsolescência do médium – autonomia do cinema enquanto objecto teórico.....	79
1.1.7 Conclusão.....	86
1.2 Médium – Caracterização do cinema enquanto arte	94
1.2.1 Experiência artística	101
1.2.2 Local – Lugar especial do cinema	110
1.2.3 Mediação – Aparelho/acção/gesto – ‘o lugar das imagens’	114
O gesto como mediação – Kentridge e Gerrit van Dick	121
1.2.4 Dispositivo material	125
Acção animada	134
2. Desenho / Cinema	137
2.1. Desenhos(s) ou Desenho – para uma definição de desenho	139
2.2. Cinema/ Desenho – Para uma definição de Cinema de Animação	144
2.3. Cinema / Cinema de Animação – Para uma definição de Cinema	150

	Parte 2 – Espaço desenhado	152
3.	Espaço.....	153
3.1	Espaço - para uma definição de espaço.....	157
	A experiência espacial como experiência artística – Dimensão mensurável e dimensão sensível do espaço.....	157
	Espaço ou Espaços? Universo Sideral ou Universo Particular.....	164
	Dimensão – Duas, três ou mais dimensões.....	167
	‘Um simples ponto’.....	170
3.2	A representação espacial	173
	Duplo poder da Imagem – Representação e espaço representado.....	177
	Mapa e território	184
	Plano e volumetria na representação espacial.....	187
4.	Espaço desenhado – Elementos e Organização espacial	190
4.1	Desenho enquanto sistema de representação – Superfície e Profundidade	191
	Superfície.....	192
	A janela – Moldura / Quadro / Enquadramento	193
	Plano / Espaço.....	197
	Campo e Fora de campo	200
	Ponto de vista - o lugar do olhar.....	201
	Profundidade.....	204
4.1.2	Gestão espacial do quadro enquanto estratégia narrativa – Caso de estudo-Paul Driessen.....	206
4.2.	Elementos na construção da representação espacial (Objectos, personagens, espaços).....	213
4.2.1	Elementos da representação – Caso de Estudo – <i>Repete</i> – Michaela Pavlatova.....	220
5.	‘Estado’ – Movimento, Tempo e Narrativa na construção do espaço.....	225
5.1.	Movimento.....	230
5.2.	Tempo.....	243
	Lugares da memória	254
5.3.	Espaço Narrativo – Modos de contar o espaço	259
	Narrativa	259
5.3.1	Continuidade e contiguidade – Desenho enquanto significante da construção espacial e narrativa	263
	• Plano sequência – Plano Fixo	267
	• Plano sequência – Animação total – <i>full animation</i>	269
	• Metamorfose – Forma em transformação	273
	• Ponto de vista – A camera, o desenho e o autor	276
	• Ciclo – Espaços dentro de espaços	280

Contiguidade – A fragmentação do espaço.....	284
6. A viagem – Conclusões	288
BIBLIOGRAFIA / FILMOGRAFIA.....	303
Tabela de Ilustrações	313
ANEXOS.....	317
i. Resumen extenso de la tesis en castellano	319
ii Resumen de la da Tesis	391
Resumen en castellano.....	391
Resumo em português	393
Summary in english.....	395
Resume n valencià.....	397

O desenho como construtor do espaço no cinema de animação – Isabel Aboim Inglez

El dibujo como constructor de espacio en el cine de animación - Isabel Aboim Inglez

O desenho como construtor do espaço no cinema de animação – Isabel Aboim Inglez

El dibujo como constructor de espácio en el cine de animación - Isabel Aboim Inglez

Parte – I

CINEMA/DESENHO

Para a definição dos campos de análise e observação do espaço representado.

O desenho como construtor do espaço no cinema de animação – Isabel Aboim Inglez

El dibujo como constructor de espacio en el cine de animación - Isabel Aboim Inglez

Introdução

i. Porquê da Escolha.

A escolha do tema desta investigação surge naturalmente da minha prática do desenho como forma de pensamento, na organização espacial de formas, ideias e modos, e a sua junção temporal e sonora no cinema. Os filmes são o palco onde os faço confluír! É esta multitude de imagens, o desenrolar das formas e das histórias, o espaço-tempo do cinema, que são o meu desenhar! São ao mesmo tempo o meu mapa e o território. Penso a desenhar e o desenho molda o meu pensar. É assim que as imagens são o fazer e o pensar, ou o pensar fazendo, pois a mais das vezes a ordem é trocada. Quer no desenho como simples rascunho feito num guardanapo, como nos inúmeros *desenhos de reunião* (próprios há minha actividade académica), aos desenhos preparatórios, ou expositivos; aos que acontecem para além da folha de papel no ecrã do computador, mas também através dos universos fotográficos que tento escavar, dos recortes e das colagens, dos pequenos do vídeo que se desenvolve com meio de expressão e difusão, de agregação de ideias e de modos. As múltiplas práticas da imagem são o meu terreno de eleição, sem escolhas ou pódios, fazem todas partes de um único modo de desenho e de cinema. Essa pluralidade imagética, desenvolveu-se não só na minha orientação académica, através de um estudo vocacionado para as artes e para o audiovisual, no liceu, Tendo relevância a descoberta na adolescência do *cinema de animação* através dos cursos da Gulbenkian¹, que fizeram com que esta junção cinema/desenho me acompanhasse desde então! O Cinema (na Escola Superior de Cinema) em *Imagem e Realização* e seguidamente profissionalmente na área da Direcção de Fotografia e desenho de luz (Teatro) acompanha a prática regular da

¹ Fundação Calouste Gulbenkian, Lisboa. Nos anos oitenta a CAM (centro de arte moderna) da FCG, após um curso ministrado pelo Royal College, desenvolveram-se cursos de cinema animação para jovens/adolescentes. Posteriormente com a criação do CITEN (Centro de Imagem e Técnicas Narrativas) esses cursos passaram a ter um carácter de formação complementar e especializada, em ilustração, cinema de animação, tradicional e de volumes, direccionada para estudantes das áreas das artes plásticas.

expressão plástica e da fotografia. Desde então faço filmes! Desenho através do Cinema.

O cinema de animação é condutor desta curiosidade formal em que é também uma inquietação relativamente às matérias do mundo que me rodeia e que norteiam a minha actividade criativa. Paralelamente a estas práticas da imagem, que se manifestam no meu trabalho em filmes, teatro, fotografia e ilustração, surge a actividade académica. Desde cedo comecei a leccionar matérias ligadas ao cinema de animação (no CAM Gulbenkian), fotografia, história do audiovisual, cultura audiovisual, iluminação (na António Arroio² e na ESAD.CR³). Actividade essa que, aos poucos, se tornou na minha actividade profissional, ajudando a sedimentar conhecimentos essa investigação permanente e confronto com os alunos, é igualmente (até agora) um processo de permanente aprendizagem. É essa perspectiva plural que tento, não só transmitir, como fomentar, nas aulas que leciono. É também desse confronto e curiosidade, que o desenvolvimento/investigação sobre estes temas se gera. Ou seja, não é apenas sob a perspectiva da criação, que necessariamente tenho, mas igualmente enquanto formadora que o permanente questionar das matérias do desenho e do cinema se efectiva.

Analogamente à imagem, o *espaço* com o necessário fascínio que ele transporta, coloca através da sua representação, estratégias e expressões próprias a esse assombro. A representação espacial revela uma reflexão do espaço que passa pela sua interpretação, seja ela uma mera transposição do que vemos, mas a mais das vezes, do que é projectado (ideia-desenho) ou fantasiado. Talvez esta ideia de espaço esteja igualmente arraigada ao desejo de descoberta, à necessidade de viagem, e na ideia subjacente que é o percurso a parte mais prazerosa da mesma. Numa época em que estamos por todo o lado disseminados, as ‘viagens’ são uma metáfora imposta pela telepresença, este desenhar, este discorrer, permite disfrutar das escolhas, dos caminhos escolhidos a percorrer. O caminho faz-se caminhado.

² Escola Secundária Artística António Arroio, escola artística especializada.

³ Escola Superior de Arte e Design das Caldas da Rainha. Instituto Politécnico de Leiria.

O desenho faz-se desenhando. O espaço que nasce do desenho no universo do cinema constrói um discurso tão eloquente como polissémico. Este texto expressa um dos caminhos possíveis nesta abordagem – o meu mapa.

Esta associação entre ideia e expressão, na informação espacial, é onde o tempo (do percurso por exemplo) ou a invenção dessa viagem, assim como o habitar de um determinado espaço, ajuda ao nosso posicionamento no mundo. Não só perspectivando a nossa acção no mesmo, como estabelecendo através dele uma postura não apenas contemplativa, mas activa e reativa. Talvez já aqui se possa começar por afirmar que ao desenho que se faz do mundo, é a acção que nele projectamos. Como diz o título desta tese, à medida que é traçado *inventa* o espaço apropria-se dele. As imagens construídas e construtoras do espaço estabelecem um Atlas pessoal e que faz do espaço, o local e o tem, onde o desenho/cinema tem lugar. A lógica do desenho no interior do desenho, o discorrer do mesmo e as suas lógicas internas é o que equaciono e tento apresentar neste texto.

II. Hipótese e Objectivos

Assim sendo, pretende-se através deste texto reflectir sobre o modo como a representação espacial surge, enquanto formulação não só definidora mas também criadora do espaço. De que modo o *desenho* tem um papel não só estruturante, mas igualmente transformador do espaço de representação no cinema, e em particular, como paradigma, no cinema de animação.

No cruzamento realizado entre desenho e cinema, no cinema de animação, o desenho é matéria, mas também ideia, na construção espacial. Espaço, ideia e representação, materializam-se através do cinema de animação. Aproximando a representação, não a um espaço concreto mas, na simbiose que ocorre entre a ideia e imagem, no espaço de projecção e expressão. Pela sua especificidade e miscigenação como representação, aproxima-se à experiência sensível mas também cognitiva que fazemos do espaço.

Pretende-se avaliar através do desenvolvimento desta investigação os seguintes aspectos:

1.

Estabelecer uma ideia alargada mas una de *desenho* e de *cinema*. Que sirva a observação da hipótese levantada do desenho enquanto construtor do espaço no cinema de animação. (Cap.1 e 2)

2.

A pertinência das questões suscitadas pela representação e que de forma traduzem o espaço através da representação espacial. (Cap.3)

3.

De que modo é que a *organização* da representação e dos seus elementos afecta a compreensão espacial: através da observação, e da organização dos

elementos que compõem a mesma representação e como forma de pensamento.

(Cap.4)

4.

Verificar a noção espacial na conjugação espaço/tempo do Audiovisual. (Cap.5)

5.

Observar e verificar a construção espacial feita pelo desenho, no terreno de confluência entre o *desenho* e o *cinema*, o cinema de animação. (todos os capítulos e Cap.6)

A hipótese levantada por esta tese é a de que o cinema de animação, sendo território comum das artes visuais e fílmicas, assume-se como paradigma na (re) invenção feita pelas representações espaciais, sendo o desenho feito pelo e no cinema o motor dessa descoberta. Na intersecção feita pelo *desenho* e pelo *cinema* surge o cinema de animação onde o desenho é matéria mas também ideia, da construção espacial. Espaço, ideia e representação, materializam-se através do cinema de animação aproximando a representação, não a um espaço concreto mas num espaço de projecção e expressão. Pela sua especificidade, mas sobretudo pela sua multiplicidade e elasticidade expressiva. O cinema de animação, aproxima-se à experiência que temos do espaço e às várias dimensões que o espaço encerra.

iii Estado da Questão

A imagem, está intimamente ligada a todas as áreas de acção do homem. Sobre o mundo, ela espelha a capacidade de o representar e imaginar. Fundida ideia em imagem.

Mesmo antes da escrita, que se estabelece como início da história, a representação do espaço, colocada em proto-mapas gravados na pedra, ou representações ditas mágicas de caçadas nas paredes das cavernas, traçam ou gravam a ideia de mundo. Marcam as estrelas guias tão necessárias quer à sua deslocação como a sobrevivência e através deles criam-se histórias da criação do mundo. Explicações mais ou menos observáveis, muito efabulativas mas que ajudam a estabelecer o lugar do homem.⁴

Já em Platão, na sua sobejamente conhecida *Alegoria da Caverna*⁵ assim como no *Sofista*, através do conceito de *imagem cópia* e *imagem Ilusão* presente na produção de imagem, ocorre o fascínio pela *imagem*, enquanto reflexos e sombras num mundo sensível. Surgindo como indícios para o conhecimento, na relação entre o que nos é dado a conhecer através das imagens e o real (aqui entendido como verdade). Trazendo desde logo uma das questões mais abordadas teoricamente quando se fala de *imagem* – a ligação com o seu referente e o poder da representação, e *imagem* - enquanto formadora de conceitos per si. A fronteira entre uma e outra, representação e representado, alterna ao longo da história influenciando mutuamente representações e pensamento. Essa permanente troca de *status* entre o representado e o referente, que se repercute igualmente nos modos de representação e reflexão sobre o mundo que nos rodeia e os seus modelos.

4 As cosmogonias diversas espalhadas pela terra e pelos seus povos, estabelecem uma ligação profunda com a terra e com o universo ao nosso redor, estando a mesma alicerçada quer em imagens quer em histórias que ajudam a firmar essa ideia de espaço e do nosso lugar no mesmo criando explicações (mitos) para os fenómenos e espantos do homem.

5 Na *Alegoria da Caverna*, Platão, traça uma analogia do saber conhecimento/verdade, com a luz, sendo que os Homens, agrilhoados na caverna, apenas têm conhecimento através das sombras (imagens) projetadas nas paredes, as aparências, sendo que a verdade se encontra no mundo exterior e na luz (verdade).

Também Gombrich, no seu livro *The Image & the Eye*⁶, (Gombrich, 1994) nomeadamente no seu texto *Mirror and Map*, divide as representações em *imagens Espelho* e *imagens Mapa*. As representações espelho, que congelam a imagem e sobre as quais é difícil estabelecer os limites entre estas e o mundo dito óptico. As imagens mapa que se estabelecem em superfície, planificando, as relações entre os elementos. Dois pontos de vista independentes, mas não indiferentes, à questão da evolução histórica das representações. Essa distinção longe de separar as naturezas das imagens em domínios completamente diferentes vai criar ao longo dos tempos formulações muito diversas e de interpretações distintas por parte de quem as vê. Não observamos as representações dos índios como informação divina de poderes quase mágicos, nem estabelecemos os mapas quinhentistas apenas como declarações políticas, com as suas linhas divisórias bem marcadas e monstros marinhos, ou o Google Maps como a estrada em si. A agregação de vários códigos representativos permitiu exponencialmente formulação da representação espacial. Assim como os marcos geodésicos criam referentes (*data*) para o processamento das diferentes cartas de território também as representações cinematográficas apelam ao reconhecimento espacial (naturalmente devido a sua continuidade e aos dispositivos ópticos que utiliza) também utiliza os elementos gráficos necessários e as formulações mais esquemáticas (quer através da composição dos seus elementos quer através da montagem do som e da imagem).

O anseio pela representação da realidade óptica em consonância com a percepção que temos do mundo, foi formulado através da análise e estabelecimento de uma série e constantes perceptivas, como observaram Gombrich, Aumont, Arheim entre outros. Essa *coincidência com o real*, como objectivo primeiro da representação espacial, traduziu-se claramente em cânones dessa mesma representação. A perspectiva é o seu mais emblemático paradigma, condicionando desde da Renascença as representações e o nosso próprio olhar sobre o espaço representado e corroborado altamente difundida pela visão monocular da câmara.

6 GOMBRICH – *The Image and the Eye* – Further studies in the psychology of pictorial representation.

El progreso pictórico, por tanto, se plantea en función de la decreciente distancia entre las simulaciones ópticas real y pictórica; dicho progreso puede medirse por el grado en que el ojo percibe una diferencia entre ambas simulaciones. (...) La historia de la ciencia podía interpretarse por tanto como la progresiva disminución de la distancia entre representación y realidad.⁷

Os desenvolvimentos, ou *progresso*, como lhe chama Danto, tecnológicos do final do séc. XIX, na área da psicologia, da percepção, da física/química e na mecânica, levaram ao aparecimento da Fotografia e do Cinema. Primeiramente, estes funcionam como dispositivos de registo e captação dos fenómenos físicos provocados pela reflexão da luz nos objetos. Esse registo mecânico, de um aparente automatismo, traduz uma análise das representações daí resultantes como *espelhos* do mundo óptico, ou seja como duplos do real e não tanto como representações expressivas-ativas sobre o real. Absorvendo rapidamente os modelos de representação dominantes, ao mesmo tempo que apreendiam a linguagem própria do médium. Porém, à parte da libertação das representações pictóricas do seu carácter mimético espelhado através do desenvolvimento das correntes artísticas do séc. XX, a fotografia e o cinema foram arredados dessa diferenciação artística uma vez que, a *semelhança* e *ausência de mediação* remetiam a sua prática a uma mera reprodução. O declínio da *aura*, estabelecido por Benjamin e do carácter uno do registo mecânico é suplantado pela aproximação ao real, “semelhante no mundo”.

Retirar o objeto do seu invólucro, destruir sua aura, é a característica de uma forma de percepção cuja capacidade de captar “o semelhante no mundo” é tão aguda, que graças à reprodução ela consegue captá-lo até no fenómeno único.⁸

7 DANTO, Arthur - *El fin del Arte* - El Paseante 1995, nº 22-23, p.34

8 BENJAMIN, Walter; *A obra de Arte na Era da reprodutibilidade Técnica* p.53

Porém Rodolf Arheim, já em 1930, que declara, no seu *Arte do Cinema*⁹, o cinema não como um registo mecânico e meramente óptico, mas analisa as suas disposições formais como distintivas e exclusivas, não subsidiárias ao referente ou a sua colagem a outras formas de representação. É através da diferenciação ao real e às outras formas de representação, que ele pretende chegar à essência do cinema. São elas: *a projecção de sólidos sobre uma superfície plana* (dimensão projectiva do ecrã); *a redução da profundidade* (dispositivos ópticos); *a luz e a ausência de cor* (as limitações materiais do contraste fotográfico); *a delimitação da imagem e distância ao objecto* (o enquadramento e as suas relações no interior do campo); *ausência de continuidade espaço-tempo* (montagem) e *a ausência do mundo invisível dos sentidos*, os índices sonoros e visuais é o que podemos tomar por referente). Esta distanciação ao real nas suas matérias dispositivas e constitutivas, retiram o cinema da mera reprodução da realidade, automatizada e mimética, podendo assumir-se enquanto expressão artística de mérito próprio.

Pretende-se seguir esta via de análise na observação do espaço, em que é valorizada a observação dos elementos presentes na representação enquanto formas expressivas, ganhando o seu papel na criação de um universo de *ilusão*¹⁰. Neste texto a representação espacial expressa pelo desenho no cinema é o objecto de análise. Isso verifica-se, não só no sentido distintivo apresentada Arheim, mas porque através da representação, dos seus elementos e formas de produção, a construção do espaço ganha uma *cartografia* particularmente rica e próxima a um entendimento sensorial do espaço. Ou seja, através dos elementos formais e condições dispositivas da representação do desenho no cinema, podemos estar mais próximos, não à realidade espacial em si (que não temos a certeza sequer que exista apenas uma), mas evocar a experiência espacial percorrida (desenhada) nessa representação. A experiência artística enquanto experiência sensorial e a experiência espacial (essencial à própria noção de espaço) tendem a mesclar-se.

9 ARNHEIM, Rodolf; *A Arte do Cinema*;

10 *Ilusão* aqui no sentido utilizado por Platão em que é uma fabricação ilusória e não uma cópia do seu referente.

Não obstante, na reflexão teórica feita dedicada ao cinema essas duas vertentes foram-se extremando. Dominando uma análise mais próxima às teorias da comunicação e da linguística. Expostas nos estudos de Metz, Barthes, Delluze e Bazin, que embora tenham concepções diferenciadas se aproximam nos campos de análise do cinema e da ‘realidade’ que apresenta. Bazin afirma mesmo que ‘o cinema é a própria verdade 24 imagens por segundo’, apelando à *ontologia da imagem fotográfica*.¹¹

A originalidade da fotografia em relação à pintura reside, pois, na sua objectividade essencial. (...) Pela primeira vez, entre o objecto inicial e a sua representação nada se interpõe, a não ser um outro objecto. Pela primeira vez, uma imagem do mundo exterior forma-se, automaticamente, sem a intervenção criadora do homem, segundo um rigoroso determinismo.

Há no entanto um certo paradoxo em afirmar objectividade (objectividade essencial) pela presença de um objecto entre o objecto inicial (realidade) e o que vemos, ficando portanto mais próximos desse objecto primeiro. A acção criadora do homem é aqui retirada em prol da sua existência natural. O que entendamos é difícil se questionarmos a natureza instrumental desse mesmo dispositivo dito objectivo. Bazin continua, retirando a mediação do homem (a intervenção criadora do Homem) do processo de criação aproximando-o mesmo a uma noção ‘natural’. Ora, se há a presença da máquina e se essa *criação* acontece de uma forma automática (com a presença da máquina) de que modo a mesma é natural? *Automatismo, criação, mundo natural e determinismo*, aproximam-se de uma ideia de criação divina, uma existência pré existente à acção do Homem. Continuando Bazin afirma:

Todas as artes se fundem pela presença do homem; unicamente na fotografia é que fruimos a sua ausência. Ela age sobre nós como fenómeno natural, como uma flor ou um cristal de neve cuja beleza é inseparável da sua origem vegetal ou telúrica¹²

¹¹ BAZIN, André; O que é o Cinema; p.34

¹² ibdem

A ausência da *intervenção criadora do homem*, para além de ser pela sua condição dispositiva impossível, é retirar-lhe a sua humanidade, o seu valor cultural a sua disposição artística.

Essa via de entendimento da imagem cinematográfica, em que esta acontece perante a câmara, remete-a para um entendimento exclusivo de semelhança como se esta captasse a imanência das ‘coisas’. Ideia essa que refuto uma vez que retira a capacidade transformativa e ‘inventiva’ ao cinema. A representação enquanto tal, seja através do cinema (óptico ou não), é possível através da acção criativa do homem, e não apenas uma reprodução ou uma emanção do real.

A reflexão da *forma* no cinema enquanto instrumento expressivo é assegurada primeiramente (e de forma muito firme) pela escola Russa, com as reflexões de Pudovkin, Eisenstein e Vertov, com o seu *Kino-Eye*. Essa reflexão está essencialmente concentrada na análise estritamente formalista ou experimentalista do cinema, mais que o seu carácter narrativo ou discursivo. Fortemente presente em alguns realizadores como: Dreyer, Bergman, Antonnioni, Tati, Kieslowski, para citar apenas alguns, mas como *afastado* ou *subvalorizado* nas demais análises. Mesmo nos *Estudos Fílmicos* é o ênfase na ideia que emana da imagem que subsiste e não tanto o contrário. Temas, géneros e cinematografias são os sujeitos da análise teórica do Cinema. O cinema de animação no interior dessa reflexão teórica é ainda casual. Sendo feita alguma reflexão na compreensão do pré cinema mas poucas vezes enquanto objecto teórico com legitimação própria no interior do cinema. Alguma reflexão teórica é no entanto feita por alguns criadores no âmbito do seu trabalho como Alexeieff ou McLaren. Aos poucos porém, no âmbito dos estudos académicos da imagem em movimento, estabelece-se como campo de análise no interior do Cinema.

As representações pictóricas, no início do séc. XX disparam em direcção à *expressão* divergindo da imitação, com o impressionismo, o cubismo, o fauvismo, o futurismo entre outros, onde a abstracção, o dinamismo, a cor, se autonomizam. Quer, levando a extremos de simplificação, como é exemplo Mondrian, como nos múltiplos pontos de vista no cubismo, apenas para citar dois exemplos. Essa

liberdade formal traduz-se igualmente na incorporação de meios/materiais diversos nas suas obras que deixam de se concretizar num único *médium*, com a colagem e a fotografia, assim como a utilização de objectos na pintura, quebrando também aqui a ideia de unicidade própria até aí de uma caracterização de Arte. É interessante observar como a fotografia (*médium*) foi utilizada, neste contexto de modernidade, quer como suporte artístico e também através de uma nova noção do real que consegue captar (da *congelção* do movimento, da sobreposição e da estereoscopia só para citar apenas algumas das possibilidades) da fotografia.

No cinema, por sua vez, dá-se a adopção, das linguagens visuais mais *realistas*, em que os modelos estavam enraizados na permanência da continuidade, equivalência e homogeneização plástica. Pode dizer-se que a partir de então há uma clivagem entre paradigmas da representação, entre Cinema e Artes Plásticas, fazendo com que o papel *observador* se altere, como observa Jonhatan Crary no seu livro *Techniques of the Observer*.

O rápido desenvolvimento em pouco mais de uma década de uma vasta gama de técnicas de computação gráfica, faz parte de uma ampla reconfiguração das relações entre um sujeito observador e modos de representação, o que efetivamente anula a maioria dos significados culturalmente estabelecidos do observador e a representação.¹³

Continuando e referindo-se às representações surgidas através de modelos de representação pré-existentes e às que necessariamente se afirmarão, estas terão necessariamente que se alterar.

Obviamente, outros mais antigos e mais familiares modos de 'ver' vão persistir e coexistir de forma inquieta ao lado dessas novas formas. Mas cada vez mais essas tecnologias emergentes de produção de imagem estão a tornar-se os modelos dominantes

¹³ CRARY, Jonhatan; *Techniques of the Observer – On vision and Modernity in 19th Century*. p.1

The rapid development in little more than a decade of a vast array of computer graphics techniques is part of a sweeping reconfiguration of relations between an observing subject and modes of representation that effectively nullifies most of the culturally established meanings of the term observer and representation.p.1

de visualização de acordo com qual dos primários dos processos sociais e instituições.¹⁴

O Cinema de Animação, enquanto cinema e enquanto desenho, foi de algum modo posto de lado no que diz respeito à análise teórica cinematográfica. Colocado ora num plano de *género* (como o documentário), ora como uma *técnica* (*stop motion*) de registo, ou ainda catalogando-o através de um *público-alvo* (o público infantil), dando ênfase ao seu carácter gráfico e destacando a sua vertente de indústria. Exemplo deste último ponto, Disney e outros estúdios e a sua ligação ao *cartoon* explorando toda essa vertente de *merchandising* associada. Durante largos anos (e ainda hoje com o ressurgimento da Pixar e o cinema de modelação 3D) a ligação a um público juvenil, de recursos gráficos eficazes e histórias universais, leva a que estes filmes sejam os *produtos* cinematográficos com mais difusão e receitas de exibição. Talvez também por isso, e pela sua lógica comercial, sendo arredados da análise e investigação teórica cinematográfica enquanto forma artística.

O filme de animação é vítima de um erro de classificação - ou melhor, dois erros. Um deles é confundi-lo com o desenho animado (como seria de confundir um avião com um papagaio) e a segunda - é considerá-lo como uma espécie de "cinema", como ele é poderia muito bem ser pintura, desenho, gravura ou mesmo escultura em movimento (você consideraria um retrato a óleo pintado como uma espécie de fotografia?)¹⁵

Um outro tipo de cinema de animação, com a valorização artística e autoral, estabelece-se com outra lógica de mercado, mais residual, e através de circuitos

¹⁴ CRARY, Jonhathan; Techniques of the Observer – On vision and Modernity in 19th Century.

Obviously, other older and more familiar modes of ‘seeing’ will persist and coexist uneasily alongside these new forms. But increasingly these emergent technologies of image production are becoming the dominant models of visualization according to which primary social processes and institutions. p.2

¹⁵ BENDAZZI, Giannalberto; Le film d’Animation. P.8

Le film d’animation est victime d’une erreur de classification – ou plutôt de deux erreurs. L’une consiste à la confondre avec le dessin animé (comme on confondrait un avion avec un cerf-volant) et la seconde – à la considérer comme une sorte de “cinéma”, alors qu’il pourrait s’agit tout aussi bien de peinture, de dessin, de gravure ou même de sculpture en mouvement (considère-t-on un portrait peint à l’huile comme une sorte de photographie?)p.8

mais restritos. Com o desenvolvimento de um circuito de festivais especializados. Esse arredar do cinema de animação da reflexão do cinema, é justificada em parte pela separação entre o real e o representado, mais presente neste tipo de cinema e a sua proximidade, muitas vezes errónea, a um público meramente infantil. Quase sempre sob uma lógica, mercantilista muito pouco tida em consideração pelos estudiosos do cinema, que limitam a sua reflexão ao cinema de origem óptica, dito de *imagem real*.

As artes estão envolvidas numa empresa comum: agarrar e segurar para contemplação do espaço perceptivo (com o seu conteúdo), tanto directamente como através de seus atributos: massa, volume, cor, gradação, tom. Para o pintor, o material em si é plástico; mas os procedimentos consistentes do fotógrafo fornecer eixos sobre os quais se mapear e contra a qual medir a plasticidade do espaço em si, e a plasticidade supremo de nossa percepção humana.¹⁶ (Alexeieff – prefácio)

Dentro das Artes Plásticas, da qual provêm a grande maioria dos intervenientes do cinema de animação, embora este seja aceite como terreno de exploração plástica, é raramente contemplado com reflexão teórica própria, que se expanda para além do ciclo interno de alguns estudos universitários. Assim quase sempre ou se revestem de um carácter experimentalista que se esgota com facilidade, ou se remete para outros domínios como a *Video-Arte* ou as *Artes Multimédia*, que utilizam elementos animados de forma híbrida e com objectivos expressivos e narrativos diferentes da linguagem cinematográfica.

Actualmente com autores como Daniel Frampton, Lev Manovich, entre outros, e através das proliferação das técnicas digitais, a discussão entre referente e representado, entre formal e comunicacional mistura-se, uma vez que a perca de

16 BENDAZZI, Giannalberto; Le film d'Animation

The visible arts are engage in a common enterprise: the grasping and holding for contemplation of perceptual space (with its contents), both directly and through its attributes: mass, volume, color, gradation, tone. For the painter, the material itself is plastic; but the photographer's consistent procedures provide axes upon which to map and against which to measure the plasticity of space itself, and the supreme plasticity of our human perception.p.7¹⁶ (Alexeieff – prefácio)

referente físico é-o também no cinema dito real. Mais a mais essa fronteira torna-se difícil de estabelecer. Mas ao invés de libertar o cinema do referente real, transforma as representações em aproximações a um real referenciável, que não existe materialmente, mas que é construído na referência e com as possibilidades desse real. É a *realidade virtual* que invade a criação de universos de fantasia com *gráficos* cada vez mais realistas, ou os filmes rodados em *blue screen*¹⁷, em que não se distingue o que é real e o que não é, existindo aquele universo numa espécie de hiper-realidade não referenciável mas possível. Como diz Lev Manovitch, deixa de fazer sentido falar de Cinema de imagem real, mundo óptico ou virtual, para passar a falar unicamente em Cinema.

Neste estudo a aproximação ao referenciável tem pouco interesse, sendo no entanto objectivo levar a reflexão para as estratégias expressivas do desenho na construção e a representação em si. Ou seja, ao invés do que é apresentado, é a representação (havendo referente ou não) como se organiza e apresenta que nos liga ao espaço. No espaço é a ideia expressa directamente pela representação que me permite ou não conhecer o espaço! Aqui, mais que em outro tipo de representação, a referência, a intenção, a informação e o desígnio estão expressos na imagem.

No que diz respeito à representação espacial, as capacidades e modos de concepção do espaço, reflectem igualmente o modo de habitar os espaços. Expresso nas diferentes correntes de pensamento, artísticas e épocas históricas. A dimensão espaço/temporal do cinema, aliada às capacidades e modos expressivos e transformativos do desenho, traduz-se num campo de análise pertinente ao estudo da representação espacial. Consequentemente à observância da validade e variedade presentes no universo de análise expresso, através de uma ideia una de Cinema.

17. Actualmente a junção de imagem virtual com actores reais é uma constante nos filmes de imagem real (A vida de Pi, Avatar), sendo difícil a distinção entre os cenários, ambientes e texturas virtuais e os seus referentes.

Ao objeto não lhe interessa saber se o espaço e seus modos de representação são linguagens, metaforicamente ou não, mas mais simplesmente considera-los “sistemas de manifestação” que se dão a conhecer através da sua imanência p.7¹⁸

¹⁸ RENIER, Alain; Espace & Représentation ;p.7

L'Object n'est pas ici de savoir si l'espace et ses modes de représentation sont langages, métaphoriquement ou non, mais plus simplement dès les considérer comme «systèmes de manifestation» se donnant à saisir dans leur immanence.

Iv. Estrutura e Metodologia

O texto está dividido em duas partes, que na sua totalidade se dividem em 6 capítulos.

A primeira parte, introdutória, tem dois capítulos: *Cap.1-Cinema /Desenho* e *Cap.2-Desenho/Cinema*.

A segunda parte tem 4 capítulos. Os primeiros dois apresentam a questão espacial e a sua representação: O *Cap.3- Espaço – O espaço à nossa volta*, em que se pretende circunscrever a noção espacial de modo a que se possa observar a sua representação; O *Cap.4-Espaço desenhado/Espaço Imaginado*, as questões ligadas à representação espacial (4.1 *Organização Espacial*) os elementos que constituem essa representação (4.2 *Elementos constituintes na representação espacial – Objectos, personagens e espaços*). São ainda apresentados 2 casos de estudo da organização espacial dos elementos da representação espacial, demonstrando nos exemplos citados o que foi de alguma forma posto em questão nos capítulos precedentes. No *Cap.5 – Espaço/Tempo/Movimento*, coloca os elementos visuais da representação espacial em perspectiva e o modo que se estabelecem no interior do cinema: *Espaço Movimento* (5.1), *Espaço Tempo* (5.2), *Espaço Narrativo* (5.3), *Espaço Som* (5.4), *Espaço Desenhado*. Por último o *Cap. 6-Espaços Animados / Espaços Transformados*, remetemos ao cinema de animação as estratégias transformativas e expressivas da representação espacial, tentando com isso sumarizar as hipóteses levantadas por esta tese, de aproximação do desenho ao cinema enquanto forma privilegiada e transformativa do espaço. A essa súpula (6.4) chamei-lhe *viagem* pois este texto espelha o percurso traçado ao longo deste texto, alicerçado no meu trabalho, e reflexão sobre o papel transformador do desenho na representação espacial, a sua capacidade efabulativa e expressiva.

A primeira parte procura enquadrar os campos de análise onde se irá apurar a representação espacial – o Cinema e o Desenho. Verificar as aproximações entre os dois campos, havendo mais proximidades que diferenças em ambos. Da análise dos dois campos pretende-se igualmente aproximar as actividades artísticas

e modos de representação e, sobretudo clarificar o carácter de representação do cinema, como forma inventiva e expressiva. Descolando da sua observação meramente óptica. A relação formal de organização dos elementos pictóricos, e sonoros, agem na formulação do espaço, criando uma lógica própria da representação em si. Desta forma cinema e desenho são uma e a mesma coisa.

Isso é tão ou mais evidente no cinema de animação, uma vez que à partida se serve do domínio das suas *técnicas* para criar um mundo expressivo e único de representação cinematográfica. Mais do que dar forma ao desenho, ou por ‘os desenhos a mexer’, o cinema de animação transforma, subverte e liberta, quer o universo tradicionalmente ligado ao *desenho*, mas sobretudo revela a profunda compreensão de um médium, o *cinema*, em toda a sua potencialidade multidisciplinar expressiva e criadora.

Na **segunda parte**, após estar estabelecido a representação como objeto de observação das estratégias enunciativas, verifica-se de que modos se dão as representações espaciais. Também aqui a distinção entre *artes do tempo* e *artes do espaço* deixa de ser linear ou mesmo pertinente, e uma aproximação a um único vector espaço/temporal/visual e sonoro, põem em movimentos limites e noções espaciais contidas nos modos de enunciação do *cinema* (dito eminentemente temporal) e do *desenho* (historicamente colocado do lado da representação fixa, palpável e temporal). Assim, uma vez que não se faz distinção entre a natureza da imagem (que a Parte I do texto ajudou a estabelecer) os seus elementos podem ser divisíveis e identificáveis permitindo enquanto elementos formais (não só visuais) na construção da representação espacial observável no cinema.

Assim, essa observação analítica (cap.4) dos elementos constituintes da representação (e que normalmente são atribuídos à construção espacial fixa e às estratégias de composição encontradas em suportes materiais), o ponto, a linha, a forma, a cor a relação luz/sombra, são observáveis não em fotogramas (imagem fixa retirada do seu contexto) mas feita no interior do cinema. Ou melhor, o desenho enquanto cinema, ou no que é o título deste texto – O desenho enquanto construtor de espaço no cinema de animação.

O desenho como construtor do espaço no cinema de animação – Isabel Aboim Inglez

El dibujo como constructor de espácio en el cine de animación - Isabel Aboim Inglez

O desenho como construtor do espaço no cinema de animação – Isabel Aboim Inglez

El dibujo como constructor de espacio en el cine de animación - Isabel Aboim Inglez

1.

A necessidade de afirmação do **cinema** enquanto ‘universo artístico’ surge da necessidade de clarificação de áreas de estudo referentes não só ao carácter artístico (teorias da arte), mas igualmente ao seu desenvolvimento enquanto linguagem (do âmbito da semiologia) e afirmação enquanto discurso massificado (comunicação).

O surgimento do **cinema** a sua rápida afirmação e massificada difusão tornam-no particularmente apetecível teoricamente, na sua caracterização no interior dos universos de representação. As questões referentes ao médium podem servir uma definição de Cinema para a sua caracterização e individualização, uma vez que o existe o pressuposto junto dos diferentes teóricos que o médium onde se enquadra a forma artística reflete a essência, o fim (*telos*) dessa mesma da forma artística. Podendo ser ou estabelecer-se enquanto a natureza ou essência do que é cinema.

Média e Cinema (Estado da Questão)

Com o seu *rápido* estabelecimento enquanto fenómeno cultural massificado o cinema trouxe uma necessidade de definição para se estabelecer enquanto campo teórico/artístico por excelência do séc. XX. Deve-se essa necessidade à sua relação próxima da ideia de modernismo, profundamente associada ao surgimento e afirmação da fotografia e dos aparelhos cinemáticos nos finais do séc. XIX; O seu estabelecimento avassalador no início do séc. XX (e por todo o séc. XX) com o desenvolvimento de novos meios de agregação e criação de uma linguagem icónica de difusão massificada expressos através de criação de modelos representativos largamente implementados na relação que cria com o espectador enquanto modo de comunicação artística.

A necessidade crítica (teórica) de confirmação do cinema enquanto arte, independente das demais formas artísticas instituídas, levou à necessidade da definição quanto à especificidade da sua essência, objectivos e a natureza da sua recepção. Esse enquadramento surge à parte do próprio cinema, uma vez que a afirmação deste enquanto forma de espetáculo e fenómeno artístico desenvolveu-se ‘naturalmente’ sem esses constrangimentos ou necessidades em menos de duas décadas após o seu dito nascimento; Afirmando-se as suas formas de produção ao mesmo tempo que desenvolve uma linguagem própria formal e narrativa e um público sedento dos mesmos. Em pouco tempo estabelece-se enquanto indústria vertical criando estruturas de produção, difusão e exibição, com estratégias económicas de entretenimento à margem das suas considerações teóricas ou artísticas. No entanto, sendo uma forma de comunicação específica que detém em si não só as características de meio mas igualmente as especificidades formais e de significação, urgia identificar como campo de análise próprio externo às demais disciplinas teóricas que de uma forma ou de outra se tentavam apropriar do cinema, uma vez que fazia confluír em si as especificidades modernas do início do séc. XX.

O estabelecimento teórico dos seus objectivos, forma e relacionamento com a audiência, foram as bases em que a categorização do cinema enquanto campo artístico procurou ser feito. No sentido de o legitimar como Arte *per si* não apenas como uma agregação de campos artísticos como por exemplo a Ópera, mas igualmente de o definir enquanto arte paradigmática dum determinado momento histórico, na decorrência do Modernismo e das formas artísticas surgidas no final do séc. XIX e princípio do séc. XX.

Nas Artes visuais, o surgimento da fotografia e posteriormente o desenvolvimento do cinema, libertam-nas do estigma da representação naturalista, permitindo-lhes emancipar-se do seu carácter figurativo mimético e evoluir para campos tão diversos como: o expressionismo, o ‘fauvismo’ ou surrealismo, em que as formas, as linhas e as cores adquirem novos valores expressivos e subjetivos. Apenas para citar algumas das correntes artísticas decorrentes dessa autonomização. Assim como, o carácter uno da obra de arte é declaradamente corrompido com o estabelecimento dos modos de reprodução mecânicos, levando

ao desaparecimento da *aura*¹⁹, com o desenvolvimento da fotografia (negativo/positivo) e da fotogravura. Consolidando-se essa reprodutibilidade com o cinema e a seu estabelecimento como *industria* a difusão mundial de cópias (os filmes). A Arte desce do seu pedestal, perde o seu carácter elitista na relação com o público, na sua necessidade prévia de enquadramento estético, passa a poder ser acessível, democrática, nova e o cinema deverá prefigura-se como modelo disso mesmo!

A aura de arte já não se encontra no mundo das suposições representado pelo trabalho, nem na forma em si, mas em frente do mesmo, no interior da forma colectiva temporária que produz por ser posto em exposição.

(...)

A aura foi recriada lá, por meio da associação livre. Mas o conceito público não deve ser mitificado a ideia de uma "massa" unificada tem mais a ver com uma estética fascista que com essas experiências momentâneas, onde todos têm de ficar com o seu / sua identidade. Eis uma questão de cordões pré-definida e restrita a um contrato, e não uma questão de endurecimento sociais de ligação em torno de totens de identidade. A aura da arte contemporânea é uma associação livre.²⁰

Paradoxalmente isso faz-se na medida em que há uma teorização à sua volta, que o legitima enquanto forma artística afirmando-o igualmente historicamente. Se por um lado há um destituir de um certo elitismo estético através da destruição da 'aura', apanágio até aí das 'Artes' contrapõem-se o estabelecimento de uma nova

¹⁹ BENJAMIN, Walter; A obra de Arte na era da sua reprodução técnica' 1952, p.61

A 'aura' é um conceito desenvolvido por WB que a caracteriza no interior da arte como elemento distintivo do objecto artístico conferindo-lhe a sua autenticidade e unicidade. Com o desenvolvimento da 'reprodutibilidade técnica' a aura perde-se uma vez que o conceito de cópia e reprodutibilidade se estabelece sendo 'difícil' o estabelecimento do original perante a cópia.

²⁰ BOURIAUD, 2002, p 61

The aura of arte no longer lies in the hinter-world represented by the work, nor in form itself, but in front of it, within the temporary collective form that it produces by being put on show. (...)

The aura was recreated there, by way of free association. But the audience concept must not be mythicized the idea of a unified "mass" has more to do with a Fascist aesthetic than with these momentary experiences where everyone has to hang on to his/her identity. It is a matter of predefined cording and restricted to a contract, and not a matter of social binding hardening around totems of identity. The aura of contemporary art is a free association. p.61

‘aura’ através da sua legitimação teórica o enquadramento que o remete de novo para o campo artístico.

1.1.1 Contexto histórico

A ebulição industrial que existe nos finais do séc. XIX e início do XX, assim como as alterações sociais que essa industrialização acarreta, vem estabelecer direções distintas ao que se considera como o propósito da Arte.

Se a **fotografia** tem uma enorme importância na transformação dos universos artísticos, com todas as questões que transporta consigo como: a libertação do real; a reprodução (com a capacidade de se produzirem cópias de negativos fotográficos) e com o desaparecimento da ‘aura’ da obra una; de mediação com o real, através da presença de uma câmara. O **cinema** transporta em si a gênese dessa época, extrapolando todas essas questões e acrescentando: a introdução do movimento, relação temporal gerada através do débito de imagens. Posteriormente o som, a cor, a capacidade de multiplicação e invenção de uma (ou várias) realidade(s) próxima dos ideais modernos. A matéria do cinema torna-se extremamente apelativa aos artistas dessa época sendo explorada por muitos deles, quer na arte cinética, quer na utilização dos materiais sensíveis à luz, ou mesmo como influência formal. Seja em Duchamp, Man Ray, Moholy Nagy, Hans Richer, Len Ley e outros que rapidamente adoptaram a técnica, utilizando dos seus materiais como elementos plásticos, na construção de novos materiais plásticos, mais versáteis e voláteis, mas igualmente indo (com enorme rapidez) às matérias do cinema, a gestão desses materiais (da luz), no tempo e no espaço. Sendo a experimentação dessas matérias, que embora ainda não constituídas num propósito significativa a que estejamos habituados a considerar cinema, tiveram um grau de manipulação formal com um enorme potencial artístico. Os modelos de representação veiculados pelo cinema apresentavam à data (finais dos séc. XIX e início do XX.) os exemplos de outras artes narrativas (mais ligadas a um referente naturalista) enquanto as matérias do cinema eram aproveitadas em outras áreas de expressão artística refletindo uma modernidade - o novo.

O cinema enquanto produto de uma industrialização é o filho pródigo de uma era. Manifesta-se através do estabelecimento de uma indústria que vem a permitir o seu aparecimento e desenvolvimento massificado e estandardizado. Tanto, na criação dos aparatos técnicos necessários à sua existência (como por exemplo as câmaras e os filmes); como desenvolve igualmente todas as vertentes industriais que permitem a sua produção (estúdios, equipas, artistas), distribuição e exibição (salas de cinema, sistemas de distribuição e promoção); afirma-se estabelecendo-se junto a um público alargado. É pois essa industrialização que vem agilizar, as especificidades, assim como estabelecer os objectivos e a forma do cinema. Enquanto actividade social, fruto e construtor de uma indústria, torna-se muito ambicionada. Se por um lado ele pode ser visto como o resultado de uma determinada era e meios técnicos, não deve ser reduzido apenas à sua vertente tecnológica. Aliás, quer Lumière,²¹ quer Edison²², não viam desenvolvimento para o ‘cinematógrafo’ para além da curiosidade científica! Tendo sido a adequação dos meios e o estabelecimento de uma linguagem que o estabelece. Primeiro com a apropriação de outras linguagens (teatro, literatura, artes plásticas) na criação de espectáculo. Posteriormente (com a habituação a um determinado aparato e especificidades dos mesmo) o desenvolvimento de uma linguagem própria.

Proclama Pathé ²³ :‘os Lumière inventaram o cinematógrafo, Méliès o espectáculo e eu a indústria’; o que de alguma forma sumariza as vertentes na categorização e desenvolvimento do Cinema: tecnologia, linguagem e indústria. Surge pois a necessidade teórica de a demarcar das outras disciplinas artísticas, dando-lhe através da atribuição uma disciplina própria (não apenas subsidiária, ou subalterna de outras), a possibilidade de análise e valoração estética. Como afirma Steker²⁴: ‘enquanto estabelecemos que o filme é forma artística não asseguramos

21 Lumière – (Auguste e Louis Lumière - Besançon, 1862-1954) São considerados o pais de cinema., por terem desenvolvido o cinematógrafo fazendo a sua primeira apresentação pública a 24 de Dezembro de 1885

22 Edison - Thomas Alva Edison 1847-1931

23 Pathé (Irmãos Pathé, no início de 1900 eram principal companhia de produção e de equipamento do mundo, tendo adquirido as patentes dos Irmãos Lumière, sendo a primeira ‘major’ da industria cinematográfica controlando os meios de produção desde produção à distribuição).

24 STECKER, Robert; 11. Film as Art, (p-121 a 130), in The Routledge Companion to Philosophy and Film. p.121

que esta tem algum valor especial, o que está implícito é que é um tipo de coisa capaz de ter um ‘grande valor’.²⁵ É nessa medida que surge a necessidade de definição de cinema, no sentido do estabelecimento das suas características distintivas, propósitos e relações que permitam essa valorização e subsequente categorização do cinema como arte. Como continua Stecker: *‘independentemente das formas (filmicas), a resposta é que assumindo é há instituição para a criação, distribuição, avaliação de um determinado número de filmes, estamos a assumir que estes são capazes de ter esse valor.’*²⁶ Ou seja, ao estabelecermos as bases teóricas de categorização de uma série de produtos (neste caso filmes) somos capazes de determinar um determinado valor estético sendo isso condição para o seu estabelecimento enquanto Arte.

Sendo assim a grande quantidade e diversidade formal dos filmes assim como a sua capacidade de gerar valor estético estabelece o cinema como um campo prolífico para se estabelecer enquanto arte.

While asserting that a film is an artwork does not entail that it has any special value, it does entail it is the sort of thing capable of having great value.

²⁵ STECKER, Robert; 11. Film as Art, (p-121 a 130), in The Routledge Companion to Philosophy and Film. p.121

²⁶ STECKER, Robert; 11. Film as Art, (p-121 a 130), in The Routledge Companion to Philosophy and Film. p.121
‘Regarding forms, the short answer is that asserting that there is a institution exist for creating, distributing, interpreting, and evaluating a class of items, all of which are films, capable of having such value.’

1.1.2 O que é cinema? / Quando é cinema? (Nascimentos e Mortes)

O cinema começa com a cinematografia. É incorrecto falar da invenção do cinema. Só a cinematografia é que foi inventada. O cinema – que é algo mais que uma técnica – não foi *inventado*²⁷; a bem dizer *tornou-se* no que é.

A técnica cinematográfica é a soma de descobertas e invenções que foram realizadas principalmente no séc. XIX. De resto, a técnica em geral não se desenvolveu senão nessa época e somente em países ocidentais.²⁸

Enquanto invenção técnica o Cinema está inscrito de forma precisa nos desenvolvimentos tecnológicos do séc. XIX e inícios do séc. XX. Podendo-se distintamente estabelecer os progressos tecnológicos determinantes que motivaram e possibilitaram o aparecimento do Cinema enquanto aparato dispositivo. Como refere Ceran, não se deve falar da *invenção* do cinema como sendo *vinda do nada* (espontânea). Mas antes salientar o facto de este ser fruto da confluência de condições diversas, possível apenas num determinado estado de desenvolvimento tecnológico (da química, mecânica, física) e numa determinada parte do planeta (mundo ocidental). É viável, no entanto, estabelecer toda uma cronologia de ‘invenções’ que precederam o aparecimento do cinema e que se estabelecem na criação dos dispositivos físicos necessários à sua existência (a câmara e o projetor cinematográfico), dispositivos esses necessários à imagem em movimento projetada, princípio do fenómeno cinematográfico. Desde o desenvolvimento da óptica no séc. XIV²⁹ e da câmara obscura no desenvolvimento

²⁷ Em itálico no original

²⁸ ALVES COSTA, Henrique; A longa Caminhada Para a invenção do Cinematógrafo; 1988, Porto, Ed. Cineclubes do Porto C. W. CERAN (in Archéologie du Cinéma)

²⁹ O Desenvolvimento da óptica, nomeadamente nas lentes e em aparelhos de auxílio na visão desenvolve-se sobretudo a partir do séc. XIV, No estudo da óptica, onde se destaca Sir Isacc Newton, como a tecnologia que permitiu o desenvolvimento de lentes mais luminosas, utilizadas na construção de telescópios e outros dispositivos de auxílio da visão, e que potenciaram não só uma nova observação do que nos rodeia, micro e macro, como o domínio e a decomposição da luz na formulação de ‘imagens’ ópticas (formadas através de dispositivos).

da câmara fotográfica e lanterna mágica; aos dispositivos físicos mecânicos que permitiram a decomposição e síntese do movimento, o seu registo e reprodução e que levaram posteriormente à câmara de filmar e ao projetor cinematográfico, como a *cronografia*³⁰ e os *brinquedos ópticos*³¹. Assim como os *suportes físicos-químicos fotográficos*³², a película cinematográfica em celuloide com emulsão rápida e perfurações, que permitiu o registo sucessivo de imagens ópticas permitindo assim o registo da decomposição do movimento em frente à câmara. Tal conjuntura de profunda exaltação tecnológica facilitou o desenvolvimento dos

Esse estudo é particularmente importante na compreensão da natureza da imagem e da sua percepção, sendo essencial no desenvolvimento tecnológico de toda a compreensão e formulação da imagem, enquanto fenómeno óptico e perceptivo.

³⁰ **Cronofotografia** – Etienne Jules Marey (1830 -1904) – Espingarda Fotográfica, munida de um disco de registo fotográfico e um sistema de obturação semelhante ao tambor de um revólver, que permitia o registo sucessivo de imagens. Tinha como objectivo a obtenção de imagens sucessivas do voo dos pássaros, para estudo da sua locomoção, fixando os diferentes momentos do voo. Usava-se apontando para o sujeito a fotografar como uma arma. Talvez venha daí a expressão ‘disparar’ (shot / shotting) relativamente ao registo fotográfico/cinematográfico.

Permitiu o desenvolvimento, a par com o aparecimento da película/emulsão fotográfica e das perfurações e dos mecanismos de obturação de aparelhos mais complexos de registo sucessivo de imagem e do cinematógrafo.

³¹ Os chamados *brinquedos ópticos*, resultaram muitas das vezes da transposição de conceitos científicos ligados à percepção visual e ao movimento sendo dispositivos de ilusão. Eram exibidos em feiras e serviam igualmente como divertimento nos ‘salões’ ou como brinquedos infantis. É o caso do prisma luminoso que visava decomposição da luz nas cores primárias e sua posterior junção em luz branca; dos espelhos ou dos piões, na manipulação da luz e criação de imagens como as anamorfoses, enquanto dispositivos simples. Ou dispositivos mais complexos como a *lanterna mágica*, que projectava imagens pintadas em vidro ou (o que mais comumente se designa por brinquedos ópticos) o *traumatrópio* (*trauma=milagre, tropos=ruido*), *fenaquitiskópio* (*phenax=enganador, skopein=observar*) , *zootrópio* (*imitação da vida*) e *praxisnóscopio* (*praxis=acção, skopein=observar*) que decompunham um movimento cíclico e através da sua obturação, o rimeiro através da obturação o segundo na mistura de duas imagens nos espelhos, isolando novamente as imagem permitiam ver a síntese do movimento, ou ainda o *Flip book* que baseava o seu funcionamento igualmente decomposição e síntese do movimento ao desfolhar de uma série de imagem fixas dando a ilusão de movimento.

³² O desenvolvimento de emulsões sensíveis à luz, nomeadamente dos sulfuretos de prata, permite a criação de emulsões com uma resposta à exposição luminosa mais rápida, com menores tempo de exposição, permitindo juntamente com o desenvolvimento dos sistemas mecânicos de obturação e sobretudo com o desenvolvimento dos suportes em acetato (não rígidos), a possibilidade de registos múltiplos sucessivos – e o cinema.

Apenas em meados do sec. XIX o desenvolvimento da química permitiu desenvolver acetatos capazes de poderem ser utilizados enquanto suporte à emulsão fotográfica. **Eastman** (KODAK) foi o responsável pelo seu desenvolvimento comercial/industrial estabelecendo um formato normalizado de película perfurada permitindo a sua difusão e utilização fotográfica/cinematográfica suporte filmico (filme) vai permitir a decomposição (cinematógrafo) e síntese (projector) cinematográfica. Os irmãos **Lumière** possuíam fabricas de película fotográfica e o desenvolvimento do seu ‘cinematógrafo’ pode ser considerado como uma consequência lógica/empresarial, sendo também significativo para a sua rápida expansão e estandartirsação, uma vez que ele detinham os meios de produção e a matéria-prima para a feitura de filmes,

dispositivos possibilitando o estabelecer uma estrutura técnica estável que desemboca no ‘aparecimento’ e afirmação do cinema como fenómeno tecnológico.

A esta altura estão igualmente instituídas as condições sócio históricas para a sua fundação enquanto espetáculo massificado. O que vem a permitir a sua evolução de mero fenómeno científico a espetáculo com identidade própria e a sua determinação enquanto cinema. A industrialização e atividades afins desenvolvem as cidades havendo uma migração populacional para a cidade que cresce exponencialmente. Esse confluir de populações vindas da província ou emigrante, com pouca ou nenhuma instrução, constrói numa primeira linha o público do cinema. Este apresenta-se como um espetáculo acessível, curto, baseado em analogias visuais básicas essencialmente cómicas rapidamente entendíveis permitindo uma identificação e leitura imediata, estando primeiramente integrado nos espetáculos de *vaudeville* que se construía na base do entretenimento popular e diversificado, de pequenos números de ilusionismo, canto, teatro e a projeção de alguns filmes. O impacto e adesão à novidade do cinema, quer a níveis dispositivos, quer através do profuso desenvolver de conteúdos quotidianos, sobretudo os de origem cómica, leva a um crescente apetite pelos filmes por parte do público e ao necessário desenvolvimento e complexificação dos enredos, desenvolvendo-se rapidamente uma indústria vertical de fabricação (produção / distribuição e exibição).

O cinema é fruto de uma disposição tecnológica, mas só se concretiza enquanto discurso na sua relação com a audiência. Isso é possibilitado com o desenvolvimento industrial e a criação das estruturas de produção mas igualmente com estabelecimento em primeiro lugar de um público cidadão resultado igualmente dessa industrialização instituindo o cinema enquanto um fenómeno social.

A imagem em movimento move-se. Mas de onde é que o movimento vem? Para uma determinada abordagem da história da arte, uma imagem é, toda uma entidade discreta. Para passar de uma imagem para outra já é uma imensa passagem: mesmo a análise de um díptico é descontroladamente complexo. O que, então, é para falar de "a" imagem em movimento, construída a partir de milhares de imagens constituintes? Em que sentido é

uma imagem? Movimento cinematográfico é um desafio fundamental para o conceito de totalidade e integridade, que passou a ser um teste à questão da temporalidade: quando é o objeto do cinema?³³

Esta deslocação para ‘o que é o cinema?’, o que determina a especificidade do cinema e que numa primeira fase se concentra nas suas características dispositivas e tecnológicas é aqui formulada através do sentido dado pela sua relação com o público. Permitindo a transferência da pergunta do ‘o que é o cinema?’ para ‘quando passamos a considerar que há cinema?’ Isso é feito através do público, do espectador e da sua relação de fruição, como se refere Elsaesser:

Genericamente, e indo às suas “origens”, o cinema será lembrado o quanto instável, por volta de 1885, eram as definições e condições mínimas para a definição que levou à data exata da invenção do cinema. Algumas das questões eram: será que a cronofotografia pode ser considerada cinema, ou será necessário a cruz de malta para a ilusão de movimento contínuo? Porque não foi, a banda em papel em movimento contínuo com imagens pintadas projetadas num ecrã, de Émile Reynaud, suficiente enquanto nascimento do cinema? Fez diferença as imagens serem mostradas primeiro à comunidade científica que ao público pagante? Como sabemos, só uma posterior audiência contou “realmente”, e foram precisos quatro ou cinco diferentes qualificantes (arbitrariamente escolhidos, como alguns disseram) ou condições restritas, de modo a torar 28 de Dezembro, 1895 a data, e os irmãos Lumière os autores da “invenção” do cinema. Neste sentido, a história do cinema não

³³ CUBITT, Sean; *The effect Cinema*; 2004

The moving image moves. But where does that movement come from? For a certain approach in art history, an image is a discrete, whole entity. To move from one image to another is already a immense wrench: even the analysis of a diptych is wildly complex. What then is it to speak of “a” moving image, constructed from thousands of constituent images? In what sense is it *an* image? Cinematic movement is a fundamental challenge to the concept of wholeness and integrity, its becoming a test of the question of temporality: when is the object of cinema?

responde tanto à questão Baziniana de “o que é o Cinema?” mas antes deve começar-se com a questão: “quando é Cinema?”.³⁴

1.1.3 Arte com data de Nascimento

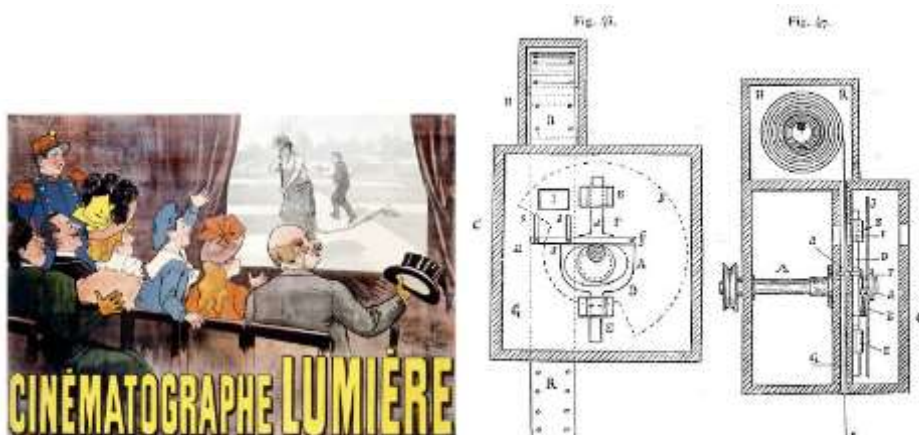


Fig 1 e 2 – Cinematografo Lumiere

Embora haja uma miríade de invenções e tecnologias associadas ao cinema reclamando a origem e a data do aparecimento do cinema, é comumente estabelecido a primeira apresentação pública do cinematógrafo dos irmãos Lumière

³⁴ ELSAESSER, Thomas; Early Film History and Multi-Média – an Archeology of Possible Future, pp-13-25 in New Media/Old Media – Ed CHUNG, Wendy; p.20

More generally, and going back to the “origins” of the cinema, it will be remembered how unstable, around 1895, were the definitions and minimal conditions that eventually led to exactly dating the cinema’s invention. Some of the questions were: does chronophotography qualify as cinema, or do we require the Maltese cross to give the illusion of continuous motion? Why was Emile Reynaud’s continuously moving strip of paper, with painted images projected on to a screen not good enough as the birth of cinema? Why should only images taken with a camera and fixed on celluloid qualify? If photographic images, why not Edison’s peephole device instead of the Lumières (later and derivative) device for projecting images on a screen? Did it make a difference if these moving images were first shown to a scientific community or before a paying public? As we know, it was decided that only the latter audience “really” counted, with the result that in the end it took four or five different (some would say, arbitrarily selected) qualifiers or limiting conditions, in order to make December 28th, 1895 the date, and the Lumière Brothers the authors of the “invention” of the cinema. In this sense, the history of the cinema responds not so much to the Bazinian inquiry “what is cinema?”, but has to start from the question: “when is cinema?” p.20

a 25 de Dezembro de 1885³⁵ Como a data de nascimento do cinema. É um marco que sublinha a importância de assinalar o estabelecimento da relação com o espectador como como fundadora do Cinema! Elsaesser, na citação supra citada, faz igualmente referência à criação de condições de exibição específicas e de uma audiência ‘qualificada’ para a determinação da data de 25 de Dezembro de 1885, reportando essa necessidade de legitimação do cinema demarcando-o de outros fenómenos cinematográficos como a *cronofotografia*, os *peepshows* de Edison, ou o teatro-óptico de Émile Reynaud, ligados às condições específicas de produção da imagem em movimento (cruz de malta e a observação da síntese do movimento). Ou seja, as condições de exibição próprias do cinema: a sala obscura, os espectadores sentados paralelamente ao *écran* organizadas em torno da apresentação (e não no contexto de feira ou salões científicos); assim como um público disposto à novidade e ao espetáculo, garante essa exibição qualificada. É essa disposição relacional entre o filme e o espectador que permite distinguir essa apresentação específica de uma simples demonstração *ilusionística*, conferindo-lhe o estatuto de ‘primeira’ apresentação pública a do dia 28 de Dezembro 1885, e não outras que decerto já teriam ocorrido em outros contextos e locais.³⁶

A fotografia, que tem similaridades ao cinema, na sua aproximação ao referente mediado por uma máquina, assim como no que diz respeito à presença de um dispositivo operativo, estabelecem o *objecto artístico* - a primeira fotografia feita em nitratos de prata³⁷ - como data para o seu nascimento. Ou seja, situa o nascimento não no aparato tecnológico da máquina fotográfica ou da matéria-prima - película, mas no objecto daí resultante - a fotografia, como sendo determinante para no seu ‘nascimento’. Chamando assim a atenção à capacidade

³⁵ 28 de Dezembro 1895, na cave do **Gran Café de Paris**, foi feita a primeira apresentação pública do Cinematógrafo dos Irmãos Lumière, com cerca de 11 filmes, entre eles a ‘saída da fábrica’ e a ‘chegada do comboio à gare de Ciotat’.

³⁷ A primeira fotografia permanente é atribuída a **Niépce** (Joseph Nicéphore Niépce 1765-1833), tirada aos telhados do cimo do seu atelier em 1825. Aquilo que se tornou característico da fotografia, a capacidade de registo óptico (negativo) e sua reprodução ‘infinita’ (cópias), que apenas foi efectivado com a presença dos sais de prata na emulsão. Assim a fotografia ‘nasce’ dessa possibilidade de registo-cópia, marcando a sua data no “19º objecto físico surgido deste processo.

distintiva de reprodução desse mesmo objecto. Ao contrário, no cinema, estabelece-se não nos aparelhos-técnica (como o cinematógrafo ou no projetor) nem no produto deste (filme), mas sim na data da sua apresentação pública, dando realce à apresentação/relação dispositiva criada pelo, e com, o espectador – fazendo desta a relação significante e distintiva do que é cinema.

Pela primeira vez a fruição é mediada por um dispositivo que não só é responsável pelo seu registo, como, através da projecção, é essencial na sua recepção. O filme, o objecto visionado não existe na materialidade do filme impresso, existe apenas através da imaterialidade dessa projecção! O objecto existe apenas no momento da recepção e através desta. Revela-se não no aparelho/máquina em si, ou no seu produto (o filme³⁸) mas sim no momento em que este é apresentado ao público sendo condição para a existência do cinema. É na relação que estabelece com o espectador e enquanto espetáculo que vai buscar às outras artes a sua matéria primeiramente e criando discurso próprio posteriormente. O cinema emerge, não apenas como fruto de uma tecnologia ou de um aparato dispositivo, nem apenas como produto técnico desse aparato, mas da relação significante criada com e pelo espectador – no momento da sua exibição. É pois um momento simbólico para afirmação de uma Arte. O momento em que com o a surpresa o espanto que a sua projecção criou junto da audiência se estabeleceram as bases de uma fruição estética.

Espectáculo este que é fruto e é molda através dessa tecnologia mas que se estabelece na relação criada com o espectador. Relação essa que traça a construção dos modelos representativos e narrativos feitos pelo cinema desenvolvendo uma linguagem ‘viva’ e em constante construção e diálogo.

³⁸ Por exemplo a Fotografia, que é igualmente uma forma artística caracterizada pela forte ligação ao diapositivo, e que é também uma forma artística com data de nascimento, estabelece essa data numa fotografia específica tirada por NADAR aos telhados que se viam do seu *atelier*. Ou seja, o nascimento da fotografia está associado ao ‘objecto’ físico fotografia, resultante do dispositivo.

No cinema, que é igualmente caracterizado pela sua forte relação com os dispositivos técnicos, essa data é ‘marcada’ na apresentação pública, ou seja dando ênfase a relação-recepção feita.

Escusado será dizer que a ‘catalogação e datação destes ‘nascimentos artísticos’, são meramente especulativos e difundidos teoricamente através de um núcleo teórico ocidental que privilegia determinados protagonistas, não deixando de se saber que os aparecimentos/nascimentos ocorreram simultaneamente (dentro de um mesmo período histórico) em vários locais e situações e com múltiplos protagonistas.

De referir igualmente que o estabelecimento da fundação do cinema através da sua recepção é estabelecê-lo, a este ponto³⁹, como uma atividade social⁴⁰. ‘Ir ao cinema’ é um ato social/cultural conjunto que estabelece um mesmo espaço-tempo de recepção uma mesma relação conjunta do objecto filme. Essa dimensão social de recepção diferenciou-a das outras artes visuais que remetem para espaços de consumo privados e individuais, fazendo emergir as relações proporcionadas pelo discurso fílmico. Como justamente nos relembra Borriaud⁴¹ (BOURIAUD, 2002), ‘Uma forma de arte cujo substrato é dado pela intersubjetividade tem como tema central o estar junto, o ‘encontro’ entre observador e quadro, a elaboração colectiva de sentido. Deixemos de lado o problema da historicidade desse fenómeno: a arte sempre foi relacional em diferentes graus, ou seja: factor de socialidade e fundadora de diálogo⁴². Assumir o ‘nascimento’ de uma Arte no ato da sua disposição pública é sublinhar o seu carácter relacional e gerador de diálogo, como determinante quer para a sua afirmação quer como elemento constituinte da mesma.

É igualmente interessante reparar que o *nascimento* do cinema dá-se quando este ainda não é cinema! Ou seja, quando ainda não assume uma linguagem própria, autónoma, estável, indo buscar às artes visuais (pintura/artes gráficas) e discursivas (teatro e romance, novela), os seus referentes na construção dos seus objetos fílmicos.

³⁹ Como veremos a evolução da recepção cinematográfica (J. Cary) tende para o desaparecimento do carácter social do cinema, questionando-se a própria continuação do mesmo uma vez que se se considerar determinante à sua condição. Daí ter-se referido a questão receptiva no momento histórico (finais do sec. XIX) e o papel social do cinema.

⁴⁰ É importante aqui estabelecer aqui o carácter social da recepção cinematográfica para mais tarde observar a evolução dos dispositivos para a perda desse mesmo carácter social, no envolvimento dispositivo-espectador/individuo.

⁴¹ BORRIAUD, Estética Relacional, 2002, Martins Fontes

⁴² BOURRIAUD, Nicolas; Estética Relacional, Martins Fontes p.15

An art form where the substrate is formed by inter-subjectivity, and which takes being-together as a central theme, the “encounter” between beholder and picture, and the collective elaboration of meaning. Let us leave the of the historicity of this phenomenon on one side: art has always been relational in varying degrees, i.e. a factor of sociability and a founding principle of dialogue.

O cinema puro tanto existe em combinação com um drama lacrimajante como com os cubos coloridos de Fischinger. O cinema não é uma qualquer matéria independente em que seria preciso a todo o custo isolar os cristais. É muito mais um estado estético da matéria. ⁴³

Numa tentativa de enquadrar o cinema, Peter Greenway⁴⁴ observa que a afirmação do cinema enquanto tal ocorre quando este se assume como forma discursiva, apontando-se o nome de Griffith⁴⁵ nos Estados Unidos e Eisenstein⁴⁶ na Europa, como formadores desse discurso. Como pais legítimos do Cinema! A questão anteriormente formulada do ‘quando é cinema?’ é aqui posta no estabelecimento do discurso. Sendo que anteriormente a isso, a sua *forma*, não está ainda totalmente definida permitindo-se abranger uma grande e indistinta área de intervenção. Sendo os seus intervenientes considerados como *pioneiros* e essa época como *cinema primitivo*⁴⁷ ou *pré-cinema*. Como se refere Denis (...) *O que importa não é portanto a primeira descoberta da técnica (...) mas a primeira utilização racional dessa técnica para criar uma obra coerente, ou mesmo uma nova era de produção*. Assim sendo, continua ele, ‘o cinema de animação começa realmente com *Émile Cohl em França e Winson McKay nos Estados Unidos*’, uma vez que são eles os ‘pioneiros’ na construção de um discurso através de um modo de produção específico. Distanciando-se dos ‘brinquedos ópticos’ e ganhando proximidade a um discurso artístico próprio ao cinema construído pelo desenho. Igualmente com o trabalho de Segundo Chomón em Espanha.

Nesta primeira fase, ‘quando o cinema ainda não é cinema’, é mais livre formalmente pois permite a usurpação de todo o tipo de outras linguagens visuais:

⁴³ Wyller William; in, *Le janséniste de la mise en scène, Qu'est-ce que c ele cinema?*, tomo I, *Ontologie et language*, Paris, Éditions du cerf, 1958, p.172

⁴⁴ GREENWAY, Peter; *New Possibilities: Cinema is Dead long live cinema*, 2010

⁴⁵ D. W. Griffith(1830-1948)

⁴⁶ Sergei Eisenstein (1898-1948)

⁴⁷ Pioneiros do cinema e cinema primitivo, são termos usualmente usados na definição de um certo número de empreendedores que fizeram largas centenas de pequenos filmes, permitindo a sua afirmação junto do público, mas que ainda não detinham a totalidade das características próprias do modo discursivo e formal do cinema

gráficas, teatrais, plásticas, que agradaram por exemplo aos artistas ligados às vanguardas modernistas e que viam no cinema uma possibilidade de criar uma ‘arte-total’. O cinema, há medida que se define enquanto linguagem, cristaliza soluções e modos discursivos que por um lado o diferenciam e o identificam enquanto campo artístico determinado, mas por outro retiram-lhe algum ‘experimentalismo’ e plasticidade formal e conseqüentemente narrativa, presente numa primeira fase do seu desenvolvimento.

A relação entre a representação e o representado vão se fundir definitivamente nas construções de continuidade cinematográfica presentes na sua afirmação enquanto cinema. Como refere Danto ao ‘Substituir as indicações e a dedução por equivalências perceptivas diretas, nós aproximamo-nos a algo universal’.⁴⁸. Ou seja ao caminharmos para o apagamento da representação aproximando a representação à percepção direta das coisas (reais) uma vez que a percepção produz os mesmos estímulos que os reais e não apenas dedutivos, conseguimos ‘algo universal’. Sendo que essa universalidade um apagamento de fronteiras da representação face ao representado, que se por um lado segue o caminho do simulacro, por outro destitui a representação o seu carácter simbólico em que a própria representação é afirmada (separação do real) através da dedução pedindo um papel mais interventivo por parte do espectador.

O desenho, ou a representação enquanto material cinemático com direitos próprios foi secundarizada e remetida para campos (géneros) específicos como o experimentalismo ou a animação, locais onde os códigos formais/narrativos podiam, pela sua génese representativa de construção, ser quebrados.

⁴⁸ DANTO, Arthur, 2010;

‘reemplazar las indicaciones y la deducción por equivalencias perceptivas directas, nos aproximamos a algo universal’ p.35

Méliés e Reynaud

Para a história do início cinema como campo alargado pode, como indicado, fornecer muitos nomes de inventores, artistas e *bricoleurs* cujas formas de pensar sobre imagens em movimento, acerca das combinações entre som e imagem, acerca de simultaneidade e interatividade levou-os a becos sem saída, pelo menos a partir da retrospectiva teleológica do "nascimento" tradicional do cinema.⁴⁹

Dentro desses '*bricoleurs*' e 'homens do espetáculo' que pensaram as imagens em movimento e as 'combinações entre som e imagem', como lhes refere Elsaesser, poderemos apontar o caso de **Méliés** e **Emile Reynaud** como figuras dessa procura e que embora estejam arredados da 'paternidade' do cinema expandem e desenvolvem as potencialidades ligadas ao meio cinematográfico permitindo a sua afirmação.

Méliés⁵⁰ surge como pioneiro de uma arte, compreendeu e aproveitou as propriedades ilusionistas do dispositivo tornando-se no 'grande ilusionista'⁵¹, criando avidamente proto-narrativas que recorrem a trucagens próprias ao cinema e que são prenúncio de uma linguagem cinematográfica ligada a invenção e ao maravilhamento da qual a sua *viagem à lua*⁵² é exemplar. Méliés explora como ninguém a capacidade de espetáculo total do cinema, introduzindo as trucagens, sobreposições, transições, na multiplicidade e cenários que encena. Estabelecendo igualmente as bases para a produção em série de filmes. Acho que podemos claramente adotar em relação a Méliès a afirmação de Descartes em que 'o encantamento é a primeira das paixões que motiva a nossa atenção e interesse' e

49 ELSAESSER, Thomas; Early Film History and Multi-Média – an Archeology of Possible Future, pp-13-25 in New Media/Old Media – Ed CHUNG, Wendy p.22

For the history of early cinema in the expanded field can, as indicated, provide many names of inventors, showmen, and bricoleurs whose ways of thinking about moving images, about sound-and-image combinations, about simultaneity and interactivity landed them in dead-ends, at least from the retrospective teleology of the traditional "birth" of cinema.

⁵⁰ George Méliés (1852-1915)

⁵¹ 'Grand magiciene'-termo pelo qual Méliés é conhecido

⁵² Viagem à lua – G. Méliés - 1902

sem dúvida Méliès trabalhou essa capacidade de surpresa e ilusão trazida por este novo meio, por esta nova Arte.

Quando o primeiro contacto com qualquer objecto nos surpreende, e o julgamos novo ou muito diferente do que até então conhecíamos ou do que supúnhamos que deveria ser, isso faz que o admiremos e nos surpreendamos com ele, E, como isso pode acontecer sem que nada saibamos sobre a utilidade ou nocividade desse objecto, parece-me que a admiração é a primeira de todas as paixões; e não o contrário, porque, se o objecto não tem em si nada que nos surpreenda, não é afectado por ele, e consideramo-lo sem paixão.⁵³

Dentro do que são os impulsos de criação de várias ordens, na constituição do cinema esta dualidade entre ciência e espanto andam a par. Uma enorme curiosidade científica de conhecimento e uma capacidade de maravilhamento lúdico perante a criação e produção de imagens animadas.⁵⁴ A capacidade de sonho e o pensamento analítico, o desenvolvimento dos mecanismos de produção e a ilusão por eles criados, orientam-se por esta dualidade entre tecnologia e ilusão. Norteou o aparecimento do cinema, e está igualmente presente hoje, na presença do digital (new media), ao reformular os modos desse discurso e forma cinematográfica na construção de 'sonho'. A capacidade transformativa presente nesta ligação tecnologia/criação evoluiu na medida em que os próprios elementos dispositivos se alteram, assim como a sua capacidade de maravilhamento gerado, para usar uma palavra já utilizada, e que me parece basilar para a existência e subsistência do cinema.

O cinema tem demasiadas origens nenhuma delas leva a uma história.

⁵³ DESCARTES, René; As paixões das Almas, Art.53; p.98 (O sublinhado é nosso)

⁵⁴ Esse duplo impulso manifesta-se primeiro na criação dos objectos resultantes do pré-cinema e no cinema primitivo, mas igualmente no modo de desenvolvimento de uma linguagem, com o desenvolvimento a 'par' de meios e modos de criar esse maravilhamento, essa ilusão – seja com o desenvolvimento do som, da cor ou de algumas trucagens, mas com a revolução que é o digital. Não se trata apenas de uma 'acréscimo' de efeitos, ou de uma aproximação perceptiva, mas a construção técnica-linguagens, que nos permite ter uma relação permanente de encantamento com o cinema. É um discurso que nasce de um dispositivo e que se cria com ele.

(...) Compreender as diferentes potencialidades do aparato cinemático posicionando-o na intercepção de várias histórias: essas configurações e aplicações do aparato base foram por mim referenciadas como práticas C/M (Ciência e Magia).⁵⁵

A determinação de uma plataforma única na qual se possa estabelecer uma cronologia, ou uma história da origem do cinema é tarefa inglória uma vez que, como nota Elsaesser ‘há demasiadas origens’. Por ‘demasiadas’ entende-se o facto de que elas provêm, não só de uma pluralidade de meios e tecnologias que foi necessário confluírem para o seu aparecimento. Como também, esse aparecimento, tem um começo disperso não só no tempo como no espaço, dilatando a datação da época e dos progressos dessas várias origens nas diferentes partes do globo (nomeadamente na Europa e nos Estados Unidos da América, que são até hoje os casos mais estudados). Sendo tão diversificada essa proveniência que dificulta o traçar das origens do cinema. Será então mais pertinente reportar essas origens aos ‘estímulos’ que levam a que essa ocorrência se dê e que são aqui referenciados por ‘práticas c/m (ciência e Magia). Serão esses impulsos que estão mais próximos do que Descartes afirma ser o ‘espanto’⁵⁶ necessário às ‘paixão da Alma’ e do qual o cinema é uma materialização feliz! Estes dois palcos, **ciência e ilusão**, que à partida podem parecer diacrónicos, aproximam-se desde sempre na construção e desenvolvimento do cinema. Afirmando-se à vez: através dos brinquedos ópticos destinados a entreter nos salões aristocráticos ou dos brinquedos infantis, mas igualmente em espetáculos populares de feira onde, tais ‘ilusões’ eram encenadas para provocar o espanto e a surpresa; Ou na sua vertente científica e académica,

⁵⁵ ELSAESSER, Thomas; *Early Film History and Multi-Media – An Archaeology of Possible Futures?* (p.13-25) in *New Media/Old Media* Ed. CHUNG, Wendy

The cinema has too many origins, none of which adds up to a history. (...) Understanding of the different potentials of the cinematic apparatus that he stand at the intersection of several histories, many of which were only now recognizing as having histories : those configurations and application of the basic apparatus I earlier listed as S/M (Science and Magic) practices. P17-18

⁵⁶ Na tradução portuguesa está utilizada a palavra ‘admiração’, no entanto considero a palavra ‘espanto’ mais apropriada a aproximação ao cinema. Não é tanto uma questão de reverência que a palavra admiração pode também aportar, mas o deslumbramento sugerido com a palavra ‘espanto’ está mais próximo da ideia que quero desenvolver.

através de estudos e tratados, como por exemplo em **Leonardo da Vinci**, **Newton** e **Marey**, para referir apenas alguns dos *cientistas* que contribuíram através do seu olhar atento, a aplicação do seu *maravilhamento* no seu estudo e das suas invenções para o aparecimento do Cinema. Mas terei igualmente de fazer referência a um sem número de curiosos, '*bricoleurs*'⁵⁷ como lhe chamou Elsaesser, que vendo o carácter ilusório e 'fantasmagórico' da imagem projetada, os importaram, agregaram e miscigenaram em ambientes com menos, ou nenhuma afirmação científica, ligados ao espetáculo, ao entretenimento e à ilusão, levando-os ao público em geral e não apenas ao científico.



Fig 3 Pantomimas animadas

Sobre um ecrã, o sr. Reynaud projecta várias personagens em tamanho natural, que, por um engenhoso processo, parecem dotadas de vida, vão e vêm, fazem coisas precipitarem-se, mudam de atitudes... Tomam maneiras, fazem declarações, etc., tal como se fossem pessoas de carne e osso . O espectador assiste a uma

⁵⁷ Optou-se por manter a palavra em francês, pois não existe uma palavra semelhante em português e a palavra *bricolagem* existe em português também.

verdadeira acção mimada e tanto mais interessante quanto é certo tudo aquilo não passar de uma ilusão de óptica.⁵⁸ (ALVES COSTA)
De um jornal de Rouen, Novembro de 1812, aquando de uma das primeiras apresentações públicas das Pantomimas Luminosas do teatro óptico de E.R

A este ponto **Emile Reynaud**⁵⁹ surge como um exemplo ‘trágico’ desses predecessores do cinema. Walter Benjamin afirma que ‘a história é usualmente escrita por vencedores: na história do cinema, os perdedores podem, mais uma vez, ter um lugar’.⁶⁰ Estipulando uma miríade de possíveis começos e com múltiplos ganhadores e perdedores, avanços e recuos, na afirmação da sua invenção – que podem ser as questões dispositivas ou relacionais do médium em questão, Reynaud surge como o artista, o dispositivo e o espetáculo. Como diz Alexeieff ‘Reynaud é um inventor antes de ser um desenhador’.⁶¹ A existência fugaz do seu **Teatro Óptico** (1888) e das suas **Pantomimas Luminosas**⁶² (1892 a 1896), é reflexo disso⁶³. Nelas a imagem desenhada animada (predecessora da Animação) antecede a ‘imagem fotográfica’ na criação da imagem em movimento. **Émile Reynaud** reflete em si a junção: dos dispositivos (praxinoscópio e lanterna mágica) num intrincado dispositivo de projeção de uma banda translúcida a que ele chamou de **Teatro Óptico** e do artístico, através da criação de narrativas complexas, com cenários e personagens animadas – as **Pantomimas Animadas**. Apresentando um espetáculo que é consequência dessa junção entre técnica e maravilhamento atrás descrita

⁵⁸ ALVES COSTA, Henrique; *A longa Caminhada Para a invenção do Cinematógrafo*; 1988, Porto, Ed. Cineclube do Porto

⁵⁹ Emile REYNAUD (1844-1918)

⁶⁰ ELSAESSER, Thomas; *Early Film History and Multi-Média – an Archeology of Possible Future*, pp-13-25 in *New Media/Old Media* – Ed CHUNG, Wendy)

Walter Benjamin’s sayings—that history is usually written by the winners: in the new film history, the losers can once more have a place. P.22

⁶¹ BENDAZZI, Giannalberto; *Le Film d’Animation, vol.1*; 1985, La pensée Sauvage/Jica; ISBN 12-85919;p.9

⁶² Aqui no sentido do artesanal, do feito por si próprio enquanto artista-criador.

⁶³ “Reynaud regista em dezembro de 1888 a patente do seu “Teatro óptico” que só estará pronto quatro anos mais tarde: a primeira “Pantomina luminosa” tem lugar a 28 de Outubro de 1892 no museu Grévin (...) As pantominas luminosas” conhecem um sucesso muito importante entre 1892 e 1896, mas rapidamente sofrem a concorrência do cinematógrafo de Lumière, que filma a “realidade” DENIS, Sébastien; *O cinema de Animação*; 2007-10, Lisboa, Edições texto e grafia; ISBN 978-989-8285-14-0;p.44

como necessária à *paixão da alma*. Em Reynaud não há apenas a mera criação da ilusão do movimento (um macaco que salta, um cão que corre atrás de um osso, uma menina que salta à corda), que os brinquedos ópticos apresentavam⁶⁴, mas o estabelecimento de narrativas relativamente complexas pintadas à mão sobre vários suportes translúcidos, e que eram projetadas num ecrã com acompanhamento musical. Ao nível da imagem em movimento terá sido o espetáculo mais completo e complexo antes do cinematógrafo, levando vários estudiosos a afirmarem o desenho animado como o primeiro a emergir no discurso feito pelas imagens em movimento.

O desenvolvimento quase simultâneo do **cinematógrafo** (enquanto dispositivo técnico) que apresentava mecanismos mais simples de projeção e que tinham por base a imagem fotográfica (óptica) e a sua rápida afirmação junto do público, tornaram o teatro óptico rapidamente obsoleto, suplantando-o na sua capacidade de maravilhar e iludir. O modo artesanal, moroso de fabricação, a sua dificuldade de transporte e apresentação, as suas condições de produção, ditaram o seu rápido desaparecimento. O Cinematógrafo não só garantiu essa eficiência tecnológica na ilusão apresentada através da imagem fotográfica (óptica), como assegurou rapidamente uma forma de produção industrial de fabricação e difusão que em pouco tempo se disseminou e afirmou. **Émile Reynaud**, qual personagem trágico de uma novela novecentista, desalentado e na ruína, destrói a maior parte dos seus artefactos acabando na miséria. Não deixa no entanto de ser uma figura de charneira na formação da ideia de cinema, através da confluência da tecnologia e ilusão, na construção da imagem animada através do desenho. Um ‘perdedor’ que o ‘cinematógrafo’ ultrapassa mas que alicerça as possibilidades de criação de universos cinematográficos ligada a uma linguagem mais plástica.

O trabalho da imagem animada (desenho) precede a utilização da imagem fotográfica no desenvolvimento do dispositivo cinematográfico, sendo suplantado pela imagem de cariz fotográfico naturalista (óptico) com o aparecimento do cinematógrafo, que o ultrapassa em surpresa pela representação objectiva de indexação ao real proposta pelas suas imagens e também pela simplicidade e

⁶⁴ Em anexo Praxinoscópio e Fenatikiscópios com movimentos cíclicos.

rapidez na construção dos seus registos. Essa ligação referencial ao real, novidade à altura, afirma-se nas preferências do espetáculo cinemático ao desenho, embora este exista quase simultaneamente, e até mesmo se misture com a imagem real.⁶⁵

A imagem em movimento desenhada não deixa de estar presente desde os primeiros registos cinematográficos como é o exemplo Winston McKay⁶⁶, e de outros, pautando-se sempre pelo uso da imaginação e criatividade de soluções desenhadas. No estabelecimento de uma linguagem cinematográfica, o desenho, está presente desde o início, trazendo a eficiência da linguagem gráfica, quase sempre cômica, herdeira de uma tradição jornalística. A liberdade do *desenho*, embora quase nunca seja analisada nestes termos na história do cinema primitivo, assume-se aí desde início sendo o seu carácter transformativo utilizado e facilmente aceite pelo público que o via como uma extensão animadas das *tiras* dos jornais. Esse carácter subversivo do desenho é aceite na representação, mas é a ilusão do real que prevalece na difusão e formação de uma linguagem cinematográfica.

Podemos dizer que na produção de um espetáculo que tem por base a imagem em movimento, independentemente das características da imagem (se fruto de um registo óptico ou desenhado), é o estabelecimento de uma forma estável e normalizada de registo, de produção e de reprodução que a institui. Não apenas como curiosidade ilusionista ou científica, mas determinando as bases para a formação de um discurso artístico e para a sua afirmação, independentemente dos modelos enunciativos serem mais narrativos, naturalistas, mais experimentais ou mais formais – nas quais o cinema se alicerça e desenvolve, pois como diz Alexeieff o cinema é feito essencialmente das ideias dos homens o que desemboca com o Eisenstein professa na ideia de uma verdadeira plasticidade formal do cinema, e que é expressa através da animação.

Ao contrário do cinema direto, a matéria-prima sobre a qual o animador dispõe os elementos da sua futura obra é composta unicamente por ideias dos homens, as ideias que o homem, os

⁶⁵ O cinema ao aperceber-se da natureza 'imagem por imagem' integra imagem real e desenho num mesmo universo, estabelecendo com isso uma ligação à representação nova.

⁶⁶ Winston McKay (1867-1934)

diferentes homens, fazem coisas, seres vivos. Das suas formas, dos seus movimentos, da sua significação. Essas ideias são representadas por imagens feitas pelas suas mãos. No encadeamento das imagens concertadas por eles nada pode ser deixado ao acaso. Pois a realização das obras leva um tempo excessivamente longo, fora de toda a proporção com o cinema direto. Mas o repertório das ideias dos homens é interminável!⁶⁷

A disposição da variedade dos materiais quase artesanais presentes na ‘pré-história’ do cinema espelha-se nessa multiplicidade dispositiva e de vários impulsos discursivos. Onde não há apenas uma via para transformar ‘ideias’ em ‘imagens’. Mas e como é dito em cima ‘o repertório das ideias dos homens é interminável’, não se ajustando nesses tempos apressados, do final do séc. XIX, a morosidade de fabricação (dos desenhos), ao discorrer das mesmas (ideias). O pensamento é mais rápido que a mão! Assim a sua afirmação dá-se com a normalização e criação de estruturas dispositivas estáveis, proporcionadas com a criação de um público e de uma indústria de produção de filmes, possíveis num determinado contexto histórico-tecnológico. Se de alguma forma essa industrialização trava essa ‘plasticidade’ e multiplicidade formal inicial, por outro estabelece e difunde de forma massiva um determinado modelo de discurso e formal que afirma o cinema como sétima Arte.

O Cinema apresenta (na sua evolução e na sua existência), a par da curiosidade e do espanto, a observação e fascínio que a atividade e a disposição científica promovem. Sendo estas características distintivas da natureza humana que se fundem nesta manifestação artística. É a este ponto importante estabelecer essa proximidade entre a existência e afirmação do cinema através dos seus

67 Alexeieff in preface of : BENDAZZI, Giannalberto; Le Film d’Animation, vol.1;1985, La pensée Sauvage /Jica; ISBN 12-85919;p.11

Au contraire du cinéma direct, la matière première dans laquelle l’animateur puis les éléments de son ouvre future se compose uniquement des idées humaines, d’idées que l’homme, les hommes différents, se font des choses, des êtres vivants. De leurs formes, de leurs mouvements, de leur signification. Ces idées, ils les représentent par des images faites de leurs mains. Dans l’enchaînement causal de leurs images concertées par eux, rien ne peut être laissé au hasard. De ce fait la réalisation des œuvres prend un temps excessivement long, hors de toute proportion avec le cinéma direct. Mais le répertoire des idées humaines est inépuisable!

elementos formativos/tecnológicos e o modo como os mesmos existem através da capacidade discursiva e artística. Se o cinema se afirmasse apenas como uma invenção técnica seria como disse Edison ‘uma invenção sem futuro’. O facto de o seu nascimento ser apontado no momento da sua apresentação – transporta-o não para o aparelho em si mas na relação discursiva, no seu potencial enunciativo na sua capacidade efabulativa específica de maravilhamento, que acontece no momento da recepção pelo espectador.

Nascimentos e mortes em termos artísticos são extremamente difíceis de estabelecer. Passar a certidão de óbito declarando perentoriamente a hora da sua morte é uma impossibilidade! Embora até mesmo em artes sem data de nascimento como as artes plásticas já tenha sido anunciado a sua morte. Ou mesmo ainda, de um modo mais drástico, a própria morte da Arte!⁶⁸. Serve essa discussão apenas a necessidade de circunscrever a matéria com que é/foi concretizada; ou então enquanto fenómeno histórico, como fruto de uma época, contexto histórico ou local (como por exemplo expressionismo nas artes Plásticas ou o romantismo na música); ou o carácter tecnológico ligado à forma artística em causa, analisado contextos da sua produção artística. Mas já aí voltarei. Fixemo-nos por enquanto na fundação, das características tecnológicas necessárias ao estabelecimento do cinema, conjuntamente com a necessidade discursiva. Numa primeira fase, é a ilusão e que rapidamente se estabelece como discurso, e que isso apenas é conseguido na relação criada com a audiência. Como em todos os meios é a sua formação e aceitação pelo público que permite o seu estabelecimento, assim como as bases para tornar o cinema em uma forma de comunicação de massas. No sujeito da forma artística do cinema. Sendo como vimos a data do seu nascimento 28 de

68 ‘A morte da Arte’ ou ‘o fim da arte’ foi preconizado por Arthur Danto num texto com o mesmo nome e que faz a análise do carácter histórico da arte uma vez que esta deixa de responder a um determinismo formal e passa a não ter um sujeito. Ou seja a partir do momento que não se consegue isolar a ‘arte’ da ‘realidade’ deixa de haver arte.

E este o ‘perigo’ de uma formatação meramente histórica ou media-existencialista de qualquer arte (também do cinema) uma vez que a noção de progresso ou evolução se torna contrária ao seu estado.

A única solução será a passagem para um estádio em que os objetos artísticos e a arte seja trazida pela subjetivação e pela sua característica teórica. Ou seja pelo ‘valor’ acrescentado pela subjetivação que a liberta da sua coisificação e arrumo histórico.

Dezembro de 1895, a data da formalização dessa relação mediática entre público e a disposição tecnologia do cinema.

A legitimação do cinema perante as outras artes passa pela sua afirmação histórica. Essa comprovação, esse certificado de qualidade artística, faz-se através da procura dos agentes de diferenciação do discurso, feito pelo cinema em relação às Artes predecessoras⁶⁹ afirmando o carácter original desta representação conseguindo com isso definir a ‘natureza’ do cinema, a sua essência.

1.1.4 Afirmação Histórica do Cinema - DISPOSITIVOS / MODELOS E RELAÇÕES

Comunicação é fundamentalmente humana, mas também é fundamentalmente histórica. Investigar um médium é analisar e sintetizar a natureza histórica da mediação material que caracteriza um determinado período de tempo. O cinema situa-se num local privilegiado para revelar o trabalho interior dessas disposições uma vez que no último século se afirmou como o mais popular, e mais estratégico dos médiums.⁷⁰ p.2

Para investigar um meio é analisar e sintetizar a natureza histórica das mediações materiais que caracterizam um período de tempo. O filme tem uma situação única, para revelar o funcionamento interno da mercadoria, já que a maior parte do último século é o meio mais popular, e ainda o meio mais estratégico. Cinema tem a capacidade da arte para a sua própria análise, entre os filmes aqui abordados, o constrangimento de o prejudicar. p.2/3⁷¹

⁶⁹ Rodolf Arheim – No seu ‘Arte do Cinema’ RA sintetiza as diferenças como registo objectivo feito pelo cinema, afirmando as suas características diferenciadoras (entre outras a falta de cor,... a profundidade dada numa superfície.... etc.) próximas de uma ação artística seletiva e diferenciadora.

⁷⁰ CUBITT, Sean; *The Cinema Effect*, 2004, Mit Press, Cambridge Massachusetts, ISBN 0-262-03312-7
Communication is fundamentally human, but therefore also fundamentally historical. To investigate a medium is to analyze and synthesize the historical nature of the material mediations that characterize a period in time. Film is uniquely situated to reveal the inner workings of the commodity, since it was for most of the last century the most popular, as it is now still the most strategic medium.

⁷¹ CUBITT, Sean; *The Cinema Effect*, 2004, Mit Press, Cambridge Massachusetts, ISBN 0-262-03312-7
To investigate a medium is to analyse and synthesize the historical nature of the material mediations that characterize a period in time. Film is unique situated to reveal the inner workings of the commodity, since it was for most of the last century the most popular, as it is now still the most strategic medium.

A essa necessidade teórica de afirmação do cinema enquanto forma artística e a sua definição não é estranho um enquadramento histórico do mesmo. Ou seja, a inclusão o cinema, não só como um fruto de um fenómeno tecnológico específico, da relação com o espectador e através dos modelos de representação, mas como é que essa relação ocorre historicamente. A necessidade de organização, colocando o cinema em uma determinada linha cronológica torna-se uma forma de ‘arrumação’ imparcial, permitindo a (posterior) análise ‘do que é o Cinema?’ e as formas que assume em determinadas épocas. Assim como vimos anteriormente a determinação das dimensões analíticas do cinema através dos dispositivos próprios do médium permite-nos caracterizar um determinado período histórico para qual o cinema especificamente se predispõe no último século e meio.

A presença formativa do dispositivo nas suas várias vertentes materiais e dispositivas, estabelece a existência de formas distintas de cinema em determinadas épocas e regiões. Ou seja, liga a *forma* do cinema a esses momentos, separando-os em circunstâncias e modos precisos, construindo modelos que são consequência desses dispositivos e contextos. Embora formativamente para a noção de cinema seja interessante essa separação e análise baseada na evolução tecnológica, ela transforma a própria noção ontológica do que é o cinema, uma vez que o discurso se torna meramente consequência das disposições tecnológicas. Isto leva-nos a questionar de que modo a transformação dos meios físicos e o próprio paradigma da génese de cinema – a captação do movimento imagem por imagem – desaparece com o aparecimento das plataformas digitais, fazendo com que e as formas cinematográficas percam os seus contornos? Nomeadamente, no caso que nos interessa para este texto, na distinção entre a **imagem-real** (óptica) e a **imagem-desenho** (sem referente óptico). Determinando o estabelecimento do que é diferenciador pertencente à imagem como referente do cinema. De como **imagem**

Cinema has art's capability for analysing its own being without, among the films addressed here, the embarrassment of having undermined it. p.2/3

e **desenho** se aproximam cada vez mais no que é **cinema**. Na ideia de desenho como forma de cinema, ideia permanente a este texto, que é base para este trabalho nos capítulos 4, 5 e 6.

Ao estabelecer-se o cinema apenas como fenómeno tecnológico/histórico, seria aprisioná-lo apenas na sua questão dispositiva e decretaria a sua morte eminente. Aliás, as suas sucessivas mortes, cada vez que algo nesse dispositivo se alterasse. Na observação feita da dialética entre: tecnologia (dispositivo), relação com espectador e modelos formais, dos quais surge a o Cinema este ficasse estaque, a alteração de um destes vectores faria alterar a sua génese o que o transformaria numa outra coisa. A alteração das condições dispositivas tem necessariamente consequências nos modelos e na sua recepção assim como o modo de recepção vai alterar os modelos. Porém é essa evolução, transformação e renovação do processo do cinema e não o seu cristalizar num modo único de produção artístico, que assegura a sua subsistência e não o seu fim! A necessária observação analítica, dita imparcial, que uma análise histórica remete, apresenta-se como a necessária para se tirar elações sobre a essência/natureza do Cinema mas apenas no interior dos paradigmas em que é observada.

A passagem, no entanto, para os *novos médias* trouxe uma mudança na compreensão do valor teórico desse lugar histórico determinado, de modo a que a linearidade subjacente à sua avaliação histórica das suas formas/dispositivos e relação com espectador necessitam uma reformulação de modelos. Essa evolução da perspectiva histórica deita por terra um estabelecimento formal do cinema mas leva a uma formulação que não se baseia apenas nos modos de produção dos objetos do cinema. Através da observação do desaparecimento do médium formativo (película e mecanismos de registo) e conseqüentemente a alteração da relação que se estabelece com o público (que passa de social a individual) a intenção e análise dos modelos expressivos surgidos em contextos históricos diferentes subsiste. Continuamos a ver filmes feitos para salas de cinema na televisão ou em DVD, a linguagem cinematográfica rege-se ainda pelas regras campo/contra campo, 180º, etc. Estes ditames do cinema/filmes continuam enquanto manifestação estética e enunciativa através de outros dispositivos. Ou seja, a compreensão da importância

do médium em que se desenvolve, permite a colocação histórica do cinema e das suas expressões. É igualmente verdade que a alteração e desaparecimento das condições do médium e mesmo da sua projeção mediática trás uma nova leitura sobre esses mesmos modelos, mesmo que se altere o contexto/forma de recepção. Como refere Manovitch no seu *The language of the New Media: Já não pensamos a história do cinema como uma caminhada linear para uma única linguagem possível, nova linguagem com algumas das possibilidades da anterior.*⁷² Sendo essa uma reflexão a ser feita no interior dos estudos dos média e da sua transformação não nos podemos retirar dessa avaliação histórica do médium se ensaiamos de alguma forma chegar ao que é distintivo no cinema.

A relação entre *dispositivos, público, modelos de representação*, na sua declaração histórica, no que será a sua colocação numa cronologia e o modo como evoluíram e se estabeleceram os padrões expressivos próprios a esses meios, é necessária para essa avaliação ‘do que é Cinema’. Não podemos deixar de observar igualmente que a necessária evolução, coabitação ou reinvenção dos mesmos modelos, é fundamental para a sua subsistência enquanto forma artística. Será o possível enquadramento da análise do cinema na observação do modo como nas ‘três gerações’⁷³ que medeiam 1895 até hoje se estabeleceu o cinema. Que mudanças e transformações do médium ocorreram e o modo como geraram modelos representativos (de representação) e como os mesmos foram absorvidos pelo espectador. Tanto mais que essa observação é particularmente pertinente na ideia de cinema, cinema de animação e desenho, uma vez que as várias vertentes de análise da sua essência tendem cada vez mais para a sua aproximação.

⁷² MANOVICH, Lev; *The language of the New Média*

We no longer think of the history of cinema as a linear march towards single possible languages, each new language closing off some of the possibilities of the previous one. p34

⁷³ Situação referenciada por Peter Greenway na conferência de Utrecht (data) sobre a Morte do Cinema, em que estabelece o período de três gerações desde o aparecimento do cinematógrafo, as quais refere como – Invenção/Consolidação /Rejeição

Não há dúvidas que os meios concebem a própria forma e modelos de representação, que por sua vez permitem o estabelecimento e afirmação de determinados momentos históricos. Porém a observação da sua existência (e mesmo o domínio de determinado modelo) subsiste a uma determinada época/tecnologia. Se assim não fosse não poderíamos *ver* os filmes fora desse pressuposto dispositivo! Ou seja por exemplo ver um filme feito para a sala de cinema, em DVD, ou na televisão, uma vez que a maioria não foi feito sob esse pressuposto!⁷⁴ Aliás, podemos mesmo dizer, que hoje em dia a grande maioria da ‘história do cinema’⁷⁵ é observada de uma forma diferente da para qual foi criada! Não só se dá, a falência das salas de cinema, como há por exemplo a possibilidade de controlo e escolha do modo de recepção (coisa que até aqui não havia).⁷⁶ Podemos por fim parar, ver mais tarde, alterar velocidades. Ou seja, subverter a unidade e estabilidade da continuidade temporal, organização de quadro, espaço e escala e ritmo, que durante perto de um século estabeleceram o cinema. Hoje em dia, não só os dispositivos de produção se alteraram grandemente, implicando a própria essência estabelecida por um modelo dominante até aqui da criação espaço/temporal, como através do digital e do *desaparecimento* físico da captação óptica, passamos para uma virtualidade imanente da *imagem*. Assim como os modelos criados para uma determinada situação dispositiva não encontram mais a sua situação *ótima* de recepção com a possibilidade de alterar e intervir na própria recepção desses modelos. O que embora lhes retire alguma da sua essência, uma vez que não são vistos do modo como foram produzidos para serem vistos, permite a sua continuada difusão e fruição, que de outro modo se perderia. Como o cinema,

⁷⁴ Adequação dos modelos representação aos dispositivos cria linguagens próprias para esse meios. Por exemplo, Uma batalha filmada par o ‘grande ecrã’ recorre a planos gerais em que a presença dos dois lados e a sua deslocação, ganha com a dimensão e o aparato dispositivo. Quando visionado na televisão, a mesma cena não tem o mesmo *impacto*, pois a escala diminuta torna a grandiosidade da cena numa cena miniaturizada. Este será um exemplo da adequação da linguagem para os meios dispositivos – a escala dos planos, mas poderá ser igualmente a duração dos planos, ou a utilização do som, composição da imagem, etc. O certo é afirmar que o modo dispositivo condiciona, ou forma o modo discursivo e formal da representação, adequando-o ao modo de recepção por parte do espectador.

⁷⁵ Entendemos como ‘história do cinema’ são os filmes feitos para determinadas condições dispositivas (por exemplo o cinemascópio) e que fazem parte da ‘história’ do cinema.

e os filmes que o constituem, só existe no momento da sua projeção e na relação construída com o espectador, deixariam de existir se não utilizassem outros médiums de difusão. Para que a cinema se mantenha vivo perspectivando o seu futuro deve assumir a sua história (os seus filmes) mesmo que alterando as suas condições dispositivas. Como afirma Danto: *nada pertence tanto ao seu próprio tempo com a incursão numa época futuro*⁷⁷. O que em termos da história de arte significa uma constante projeção para a frente dos seus objetos artísticos – os filmes.

Até ao estabelecimento de uma estrutura de produção estável, que ocorre rapidamente até ao início do século XX (anos 10): quer o desenvolvimento do cinematógrafo, quer a produção dos produtos (filmes), dos meios de difusão com a construção de um circuito de difusão e exibição. É o estabelecimento de uma indústria que a distância dos seus dispositivos, uma vez que a ‘normalização’ racionalização e um caminho de realismo levam à ocultação desses mesmos dispositivos, privilegiando as formas narrativas ligadas ao real, à continuidade e à constância formal e que numa lógica de mercado se impuseram.

⁷⁷ DANTO, Arthur; 1995;p.32

**Tabela Cronológica entre –
Relação entre dispositivos/público /modelos Representação**

Dispositivo/ Tecnologia	Relação Espectador	Modelos de Representação	Época histórica
X			
Câmara /óptico	Imóvel	Diverso	Pré cinema
Analógico Película	Continuidade/duraç	Atracções	
Projecção	ão	-	
Escuro	Uno	Adaptação a uma	
Ecrã (dimensão Forma)	Imersivo	linguagem	

	Social		
X	X	X	A
Câmara /óptico	Imóvel	Continuidade/Narrativa	X
Analógico Película	Continuidade/	Estabilidade Formal	
Projecção	Duração	Causalidade	
Escuro	Uno	Estável	
Ecrã (dimensão Forma)	Imersivo	Linear	
Sala	---	(Ex: CINEMA	
	Social	CLÁSSICO)	
X	Xa	Xa	B
Câmara /óptico	Imóvel	Fragmentado	X
Analógico Película	Continuidade/dura	Instabilidade Formal	+
Projecção em sala	ção	Presença do dispositivo	Xa
Escuro	Uno	Contínuo/duração	
Ecrã (dimensão/Forma)	(Imersivo)	Uno	
	---	(Ex: cinema Experimental	
	Social	e Cinema Moderno –	
		Nouvell Vague)	
Y	Y	X	C
Ecrã Pequeno e (TV/Pc/...)	Escolha / controlo	Continuidade/Narrativa	X
Digital	da emissão.	Estabilidade Formal	+
Emissão em ecrã -		Causalidade	Xa
individual (condições de	Fragmentada	Estável	
luminosidade distintas	Descontinua	Linear	
		(Ex: Cinema Clássico)	

Permite controlo da continuidade	---	Individual	Xa	
...			Fragmentado	
			Instabilidade Formal	
			Presença do dispositivo	
			Contínuo/duração	
			Uno	
			(Ex: cinema Experimental	
			Cinema Moderno –	
			Nouvell Vague)	
	Y	Y	Y	D
Ecrã Pequeno (TV/Pc/...) –	Escolha / controlo	da emissão.	Outros modelos	X
Outros ecrãs				+
Digital		Fragmentada		Xá
Emissão em ecrã -		Descontinua		+
individual (condições de	---			(Y) *
luminosidade distintas	Individual			
Permite controlo da	---			
continuidade		Imersiva		
		Virtual		

1.1.4.1 Pré – cinema / Cinema Primitivo

Sendo assim, num fase inicial do cinema que poderemos designar como **pré – cinema** e **cinema primitivo**⁷⁸, há uma prevalência do dispositivo sobre os modelos enunciativos. Esse estabelecimento dos dispositivos permite juntamente com os propósitos da ilusão e importação de outras linguagens, uma liberdade formal: que vai desde o apontar de discursos narrativos rudimentares (herdeiros dos *cómics* e dos espetáculos de vaudeville, com o gag), à observação da ‘realidade’ documental do dia-a-dia, mesmo antes das *news reels*, situações quotidianas eram

⁷⁸ O termo **Pré-Cinema** normalmente é aplicado para designar todas as manifestações e dispositivos que precedem a existência do cinematógrafo. **Cinema Primitivo**, é a designação de um período histórico de estabelecimento da linguagem cinematográfica, quando a mesma ainda não estava totalmente ‘moldada’ e apresentava ainda inconsistências formais e narrativas. Optou-se pela designação de pré-cinema, poderia igualmente ter-se designado por proto cinema, no sentido de que o desenvolvimento de uma linguagem cinematográfica, com o estabelecimento de um modelo estável, ainda não estava totalmente firmado. Optou-se por pré cinema, no sentido de afirmar a prevalência dos dispositivos/tecnologia, associado ao termo pelos brinquedos ópticos.

transpostos do dia-a-dia para a esfera do espetáculo), e até mesmo ensaios em que as ilusões da luz e do meio se revestem de um experimentalismo dispositivo cinematográfico inovador ligado aos movimentos *avant-garde*.

É paradoxal que no início do estabelecimento do cinema, ao mesmo tempo que não há uma linguagem característica formada e a questão distintiva do médium enquanto legitimação de uma forma artística autónoma está diluída, exista espaço a uma liberdade e coexistência de modelos expressivos. O cinema é uma área de desenvolvimento e agregação artística formal e narrativa bastante alargada. Essa liberdade formal, própria da não formalização dos modelos, foi resultado da utilização do dispositivo tecnológico (nomeadamente de registo óptico) e das suas possibilidades, sem que este estivesse enraizado exclusivamente ao carácter mimético (que o óptico pressupõe) de colagem ao representado e que rapidamente se afirma e homogênea ao que na sua maioria se passou a designar por ‘linguagem cinematográfica’.

Assim como a uma produção individual que permitia a agregação de outros géneros e na utilização de ‘imagem por imagem’, e no cinema que utiliza o desenho, uma utilização dos elementos gráficos em várias possibilidades, não arreigado ainda a um ‘*model-sheet*’ (layout) estanque ou a um único modelo de personagens.

Em uma situação em que os dispositivos procuram a estabilização, a utilização dos mesmos na criação de espetáculo não exclui a sua ligação direta com o público – a sua presença e relação com este, como posteriormente o fazem. Por exemplo, dá-se aqui o que se chama de cinema de atrações⁷⁹, em que o adereçar do filme ao público (olhar do ator diretamente para a câmara ou o entender do enquadramento como uma moldura) é possível e a presença do dispositivo é mostrada! Um prolongamento dos brinquedos ópticos em que há a possibilidade da imagem ser óptica, gráfica, pictórica e até mesmo apenas luz, procurando na funcionalidade dos dispositivos assumir-se formalmente, ritmicamente enquanto imagem cinematográfica (temos o exemplo dos experimentalistas da vanguarda artística

Moholy Nagy, Len Ley, Hans Richter, oscar Fishinger, assim como parte do cinema Russo como Vertov, Pudovkin e ate mesmo Eisenstein seguem essa vertente).

Neste princıpio de espanto do cinema ha uma melhor aceitaao de todas as formas que exploram as possibilidades cinematicas do seu dispositivo. Nao havendo propriamente um unico modelo, eram numeros curtos, normalmente integrados no interior de outros espetaculos (*vaudeville*), nao se estabelecendo ainda enquanto espetaculo autonomo. Coabitavam com outras linguagens artisticas de espetaculo de massas. A sua afirmaao enquanto fenomeno artistico, a este ponto, tem dificuldade na sua aprovaao devido a desmultiplicaao de modelos e a sua diluiao no universo dos espetaculos populares. Porem estabelece as bases e e suficiente plural para mostrar ja aqui a diversidade e possibilidades (modelos representativos) contidos no medium, valorizando o lado cinematico da imagem e a utilizaao do dispositivo), o que e confirmado pela analise das suas influencias, para se afirmar enquanto linguagem especifica. A sua aceitaao pelo publico permite igualmente o estabelecimento de codigos especificos que fazem passar do espanto do comboio que avança sobre os espectadores a compreensao mais intrincada do fora-de-campo, completaao, montagem, etc., necessarios ao desenvolvimento de uma linguagem propria ao meio, descodificada e aceite pelo publico. No entanto, Rudolf Arnheim, tenta de alguma forma logo em 1920, no seu ‘Arte do Cinema’ demonstrar essas diferenas e especificidades do medium, tentando de alguma forma demarcar o Cinema de uma vertente mais ludica/popular tentando com isso chegar ao estatuto de ‘Arte’ e a um publico mais culto.

1.1.4.2 Modelo Classico /Estudios

A partir do momento em que: primeiro, a industrializaao leva a criaao de um mercado potencial para o consumo de filmes; segundo, onde os dispositivos tecnologicos de registo e projecao sao aperfeioados e normalizados (por exemplo na utilizaao de pelicula e no de imagens por segundo); terceiro, se estabelecem locais especificos de exibiao - ‘teatros’, ‘palacios’ e ‘salas’ dedicadas exclusivamente apresentaao de filmes; abre-se o caminho para a formaao de um publico

específico para o cinema, sendo esse público essencialmente fruto do desenvolvimento das cidades e incremento de população. Esse panorama, que rapidamente dominou e se adaptou aos moldes próprios da imagem em movimento, vem criar a necessidade de produtos (modelos) que cumpram outros objectivos que apenas o ‘espanto’. A formação de narrativas mais complexas, de filmes mais longos, e do desenvolvimento de uma forma cinematográfica que pede, não o pasmo imediato causado pela imagem mas a ilusão total, a imersão no universo cinematográfico durante a duração do filme! Dá-se a criação do Cinema, quer na afirmação do meio (meio tecnológico, meio de difusão) como no desenvolvimento de um modelo enunciativo aceite e que rapidamente possa ser replicado vezes sem conta através de uma produção. Ao público é pedido a sua imersão/alienação na ilusão de um *cinema total*⁸⁰. Passando este a aceitar e exigir a perpetuação desse modelo – o dito cinema clássico. A perda, ou o apagamento, dos traços constitutivos do dispositivo visam a ilusão ao representado tentando suprimir todos os elementos que sugiram a representação em si e com ela o dispositivo cinematográfico. Posiciona o público externo a essa representação, num modo passivo *voyeurístico* sobre a ilusão de realidade que se projecta no ecrã – uma *janela aberta sobre o mundo*⁸¹. É o estabelecimento de um modelo construído sobre a base de uma narrativa linear, causal e formalmente estável. Este modelo perdura até hoje, a sua afirmação e difusão massificada são constituintes da cultura ocidental, na qual o cinema e a sua história contribuem em muito na afirmação e criação simbólica do século XX. Também a animação no interior do cinema encontra essa via, tendo o seu apogeu no estabelecimento das longas-metragens da Disney, e outras e que ainda hoje perduram nos filmes de animação de síntese da Pixar ou DreamWorks, entre outras.

⁸⁰ O conceito de Cinema Total está associado ao teórico André Bazin (1905-1958), que no seu ‘Mito do cinema total’ (1944), preconiza o cinema como a total e completa representação da realidade.

⁸¹ Janela aberta sobre o mundo – Ideia que expressa a colagem ao representado como uma visão da realidade que se apresenta ao espectador como uma janela aberta sobre o mundo-real. Tenta associar ou ligar a noção de realidade com a representação numa equivalência. É uma ideia particularmente apetecível e usada na criação da ideia de um cinema total, como a ligação mais próxima ilusão de realidade.

A industrialização e a criação de mercado, vai estabelecer uma continuidade dos meios tecnológicos com a sua standardização, que embora tenham algumas alterações consideráveis como o som e a cor, mantêm uma determinada relação dispositiva com o espectador (sala obscura, e imóvel) e que se reafirmam e projetam-se na codificação e tipificação dos modelos narrativos/formais apresentados. Estabelece-se códigos e iconografias de *género*⁸² e o aparecimento das *stars*⁸³, extremamente funcionais no interior da máquina bem oleada de produção de filmes que se tornaram as *majors*⁸⁴ e de domínio mundial da indústria do cinema americano, promovendo a existência fílmica, para além do próprio filme, com toda uma indústria de *merchandising* e difusão planetária dos mesmos. Claro está que a presença de um ‘outro’ cinema sempre existiu, mas de uma forma mais parasitária. Ligada por exemplo: a uma linha mais autoral, ou em círculos mais experimentais e artísticos, ou nas ‘curtas’ de animação (cartoons), que pelo seu carácter iminentemente *à parte* podiam e veiculavam algumas ‘subversões’ formais e narrativas.

No dito Cinema Clássico: a película, o dispositivo de captação reprodução, as *24 imagens por segundo (ips)*, a sala de cinema, o lugar cativo do espectador, a imersão do espectador, o modelo narrativo clássico, a transparência⁸⁵, estiveram na base da formulação do que é o cinema clássico, na distinção do fílmico, e com isso finalmente o reconhecimento do cinema enquanto arte preponderante à escala mundial. Esse lugar conseguido no interior das artes, foi alcançado essencialmente

⁸² **Géneros Cinematográficos** – Estabelecem-se sobretudo durante a produção massificada dos estúdios, garantindo a rentabilidade dos meios iconográficos e narrativos na construção de universos determinados e específicos – como o *Westen*, *Gângster*, *Musical*, etc.

⁸³ **Stars** – Figuras cinematográficas fabricadas por o sistema de estúdio com um valor icónico que extravasava o seu carácter de personagem assumindo um valor acrescentado simbólico ao mercado do entretenimento. Na animação podemos considerar Mickey, Minnie, Donald, Tom and Jerry, Betty Boop entre outros, stars pois também eles detinham o estatuto de valor acrescentado das estrelas de carne e osso.

⁸⁴ **Majors** - Designação dada aos Grandes Estúdios Americanos, que se estabeleceram em Hollywood (Universal, MGM, Warner Bros, RCA, Columbia) e que se impuseram enquanto estruturas verticais de produção dominando o mercado de produção, distribuição e exibição de filmes no que se costuma designar enquanto ‘sistema de Estúdios’ e que dominou e afirmou a produção cinematográfica americana (e mundial) entre os anos 20’s a 50’s.

⁸⁵ **Transparência** - O modo de ocultação dos dispositivos e estruturas constitutivas do filme, através de técnicas de montagem e continuidade que permitiam o esquecer-se de que estava a ver uma representação e imergir no filme

através de uma *cristalização formal* e estabelecimento de fórmulas discursivas contínuas, lineares e estáveis. O que em certos media afasta o cinema, das suas potencialidades verdadeiramente originais e cinemáticas, em prol de um dispositivo ilusório, uma *janela para o mundo*⁸⁶ que camufla esse aparato e envolve o espectador na *realidade* da realidade representada.

Teóricos como Bazin e Kraucauser ajudam a estabelecer o cinema como *média-existencialista*, circunscrevendo-o ao seu papel reprodutivo de captação-reprodução sendo a fotografia elemento constituinte de sua existência. É esse o modelo de aparente reprodução do real que prevalecente e é largamente difundido pela produção industrial. É também aquele que declararia para breve o seu fim através do desaparecimento dos dispositivos físicos (projector, câmara, filme), com a introdução primeiramente do vídeo e posteriormente do digital. Assim como os novos meios de recepção (reconversão das salas de cinema em multiplexes, a televisão, o vídeo, o DVDs) e difusão (com o vídeo *on demand*, as box a internet), vêm modificar essas constantes dispositivas de recepção, mas igualmente a própria natureza das imagens. Sendo, por exemplo, particularmente difícil hoje em dia separar a construção das imagens individuais do filme ou manter uma imersão *voyeurística* na recepção, mesmo com uma aproximação a realidades virtuais e novos patamares sensoriais de fruição, essa realidade é sempre dominada pelo espectador.

Também a animação é produzida e integra essa lógica de produção massificada e de estúdio. Da qual Walt **Disney** é modelo da total adequação da indústria e da produção de modelo narrativo de larga escala de enorme aceitação junto do público.⁸⁷ Assim como extravasa a própria indústria cinematográfica numa lógica de mercado e *merchandising* a ela associado e que perdura até hoje, com a Disneylândia e todas as derivações do império Disney. No entanto o carácter *curto*

⁸⁷ *Branca de Neve* (1930), a primeira longa metragem Disney, agregou quer técnicas de aproximação ao real através da utilização da rodoscopia para os movimentos das personagens e animais, como foi dos primeiros a utilizar o ‘Technicolor’ e o ‘dolby’ como inovação técnica, iniciando uma longa série de Óscars o expoente máximo de aceitação pela indústria e de legitimação do cinema clássico.

(curta metragem) e ou complemento cómico permite o estabelecimento de uma produção continuada nesses estúdios e o aparecimento de *outras* personagens não tão politicamente corretas como o Mickey. Embora com estratégias de produção e difusão similares os estúdios estabeleceram diferenças formais no seu interior que as identificavam no interior na sua lógica de Estúdio: a Disney e as *Silly Symphonies*; a Warner com os *Lonely Tunes*; a MGM com o *Tom and Jerry*. Sendo no entanto (nuns estúdios mais que noutros) os *Cartoons* apresentavam-se como herdeiros libertários de uma linguagem linguagem-gráfica, formalmente subversiva e imaginativa. Se nos lembrarmos, por exemplo: do modo como a música assume uma dimensão formal estruturante e não apenas ilustrativa em *Fantasia* da Disney; de como o *nonsense* narrativo de Bugs Bunny ou Daffy Duck, extravasa a linearidade causal da narrativa clássica; ou a eficiência dos dispositivos gráficos, claramente transformativos de *BIB BIB* e o *Coyote*, apenas para citar alguns dos *loucos* toons. Embora sendo produto de uma determinada era e sistema de produção, a animação devido ao seu carácter de representação fantasista, assume um carácter subversivo muitas vezes quebrando os paradigmas de continuidade narrativa e formais veiculados pelo modelo dominante e, ao mesmo tempo, é aceite em larga escala pelo público! É uma vertente sempre presente, um *arreatamento*, como lhe chama Denis, um desagravo do que está certo e errado, da representação gráfica através da utilização de onomatopeias visuais, o quebrar de algumas barreiras narrativas e temáticas tais como a violência e a sexualidade, apenas possível por serem consideradas ‘exteriores’ ao filme principal como complemento. Filmes geralmente cómicos de grande ação física e transformação gráfica e aparentemente para *todo* o público.

O fundo e a forma desta nova animação giram à volta do *arreatamento* em todas as suas formas. É um cinema muito mais formalista do que realista: as formas, as cores, a velocidade, a efusão estão no centro deste desenho animado descomplexado.⁸⁸

⁸⁸ DENIS, Sébastien, O cinema de Animação, Edições texto&grafia, Lisboa, 2010, trd. Marcelo Félix, título original - Le cinema d'animation, Armand Colin, 2007, ISBN 978 989 8285 14 0 P.121

Constata-se assim, que embora na criação de uma lógica cinematográfica enraizada em determinado modelo de produção clássico, a diferença entre as representações de cariz óptico-mimético (cinema dito de imagem real ou direto que tem por base a imagem fotográfica) que tendem a uma continuidade e ao estabelecimento de modelos fechados em si, estáveis; enquanto as de carácter pictórico (animação), embora se desenvolvam e tenham estratégias de mercado similares, exatamente pelo seu carácter enquanto representação, permitem o extravasar das fronteiras narrativas e contornos formais, sendo a subversão inerente à sua afirmação. A animação ao mesmo tempo que se serve dos paradigmas clássicos (Branca de Neve, Bela Adormecida, etc.), difunde outras abordagens na sua construção pautada pela sua existência marcadamente de desenho (de representação e não de colagem ao representado) no registo formal e narrativo dos universos de uma parte da sua produção.

1.1.4.3 Outros modelos

A mudança deste modelo de representação clássico dá-se com a dissolução dos grandes estúdios, mas igualmente com a mudança tecnológica dos dispositivos. Quando os dispositivos de registo, câmara, gravadores e projetores se tornam (tecnologicamente) portáteis, é possível a deslocalização da produção cinematográfica do estúdio para *décors* reais. Permitindo uma aproximação ao sujeito, uma presença ativa no registo dos dispositivos que se aproximam da ‘realidade’ não se limitando a regista-la apenas. Os dispositivos invadem essa realidade e procuram agir sobre ela. Ao que não são igualmente alheias as transformações históricas e sociais (anos 60/70), os seus novos anseios e influências vão gradualmente criar novos modelos representativos, ligados a uma ideia de *autor*⁸⁹, e a cinematografias nacionais, na formulação de um olhar próprio através

⁸⁹ **Autor (Política de Autores)** – teoria transposta por **François Truffaut** (19 - 197) nos *Cahiers du Cinéma* em 196 , que defendia o estatuto do realizador enquanto autor, sendo a figura seminal de um filme. Afirma igualmente a presença de um cunho autoral na obra de determinado autor através da presença de constantes temáticas, narrativas e formais.

de um desenvolvimento temático, narrativo e estilístico, feito igualmente em cima de um olhar para a própria história do cinema. É esse o exemplo da *Nouvelle Vague*⁹⁰, em França, mas também pelo estabelecimento de cinematografias nacionais como a sueca, a italiana, e dos países de leste, e uma cinematografia independente dos estúdios, apenas para citar os mais evidentes.

A presença do dispositivo passa a agir em consonância com um ponto de vista autoral, estabelecendo marcas enunciativas próprias, permitindo com a sua utilização um desenvolvimento, não apenas linear da criação narrativa, uma gestão do tempo e do espaço menos estáveis e estanques. Alterando-se igualmente a relação que é pedida ao espectador, no modo de se dirigir ao público pedindo uma maior ação por parte deste na leitura e interpretação sobre o que vê. Mas, se a observação e relação do cinema com o público é ainda a sala de cinema existe uma mudança dos dispositivos técnicos de registo e dos modelos (filmes) daí resultantes. Desenvolve-se com o público uma apetência por outros modelos e modos de fazer cinema tornando-se mais simples a produção de filmes e a sua difusão.

A tal não é alheio o fim da guerra (segunda guerra mundial - 1945) e o reconstruir da sociedade com valores mais humanistas e sociais e individuais, assim como o aparecimento da televisão e a decadência dos estúdios. A existência de novos produtos audiovisuais, novos formatos e novos temas, requer uma resposta ‘ainda’ mais rápida por parte da construção de conteúdos e recursos formais mais simples, de mais fácil execução, que funcionassem numa lógica de episódios como por exemplo a Hanna-Barbera e os *Flinstones* e o *Scooby-doo*. Parte destas ‘simplificações’ tendem novamente a uma aproximação ao que foram as referências gráficas do início do cinema, com o *Félix the Cat* ou *Popeye*, porém menos conseguidas na sua fantasia formal pois a lógica narrativa e experimentação das capacidades formais é mais pobre, sendo a mais das vezes repetições sem conta de uma mesma fórmula.

⁹⁰ *Nouvelle Vague* expressão primeiramente utilizada por F Giroud em 1957, para designar um grupo de novos cineasta franceses, servindo posteriormente para designar o grupo de Realizadores que pretendiam cortar com uma certa tradição clássica de cinema – entre esses realizadores estão: Goddard, Truffaut,

A animação tradicional necessita de meios estáveis de produção, sendo muitas vezes, desenvolvida pelo trabalho continuado e persistente de indivíduos que marcam o seu cunho pessoal expressivo o seu discurso nesta lógica autoral. Ou seja, distanciando-se (não podem competir em termos de mercado) duma lógica de produção em série, ou longas-metragens, que implicam estrutura/tempo/pessoas e dinheiro. Talvez seja bom referir aqui o trabalho de Norman McLaren e Grant Munro no ONF (Office National du Film no Canadá), Alexander Alexeieff, de Svankmajer, de Kytruk na Rússia e muitos outros, onde essa construção e desenvolvimento de universos cinemáticos próprios expandiram e exploraram o médium em todas as suas possibilidades narrativas formais dispositivas. É igualmente necessário referir um desenvolvimento de cineclubes, mostras e festivais⁹¹ que permitiram de alguma forma quebrar a hegemonia do modelo americano dando a conhecer algum desse trabalho.

1.1.5 Digital – A Morte do Cinema?

A mudança de átomos para bits é irrevogável e imparável.⁹²

Se até agora se estabelece a existência do Cinema através da sua definição enquanto médium dispositivo, observando cronologicamente o estabelecimento quer dos aparelhos e meios de registo ópticos (película, câmara e registo sonoro analógico), quer no estabelecimento dispositivo de recepção e na prática social do cinema (ligado à sala escura, a um ecrã de determinadas dimensões, e posicionamento do espectador imóvel, à sua passividade), e igualmente a relação criada com os diferentes objetos cinematográficos. A alteração desse dispositivo,

⁹¹ A este momento (2014) estão referenciados mais de 75 festivais de Cinema de Animação em todo o mundo, fora aqueles que têm animação nos seus programas. Os festivais de animação ajudaram, ajudam, a estabelecer um circuito de distribuição e circulação de filmes de animação. Assim como criar um público que procura este género cinematográfico, assim como a possibilidade de uma montra para este determinado tipo de cinema. Entre os de maior impacto temos: Anecy (1960);Animafest Zagreb (1972); Fantoche, suíça (1995); Hiroshima (1985); Krok, Rússia, (1989); Ottawa (1976); Cinanima, Portugal (1976).

⁹² NEGROPONTE, Nicholas; Ser Digital ; p.12

assim como dos meios materiais de registo e difusão, surgiria como uma alteração ontológica daquilo que até então se estabeleceu ser cinema.

Assim sendo, como observa Peter Greenway, surge outra data colada à cronologia do cinema é a de – 30 de Setembro 1983 – como o momento da *morte do cinema*.⁹³ O desenvolvimento da tecnologia-dispositiva do *comando da televisão*, é aqui apontado como a data da abolição do *status quo* do que até aí se estabelece como Cinema. Enquanto o cinema é um meio passivo, a televisão e o comando, simbolizam a possibilidade de *escolha de controlo* sobre o produto por parte do espectador. Dando-se uma passagem significativa do papel do espectador na construção da recepção do produto cinematográfico. Ou seja, o espectador pode alterar o modo como frui a obra podendo: parar, voltar a ver, ver em *slow motion*, ou acelerado, ou mesmo alternado (zapping) aquilo que até agora se lhe tinha apresentado num *todo* temporal.

Há igualmente uma mudança dispositiva, uma vez que a recepção deixa de ser feita para o “grande ecrã” e passa a ser observada, num ecrã retangular à mesma, mas de dimensões reduzidas. Mas, sobretudo, a sua observação passa a ser feita num ambiente *doméstico* e distractivo, em conjunto com uma série de solicitações externas com as quais tem de concorrer.

A função social do cinema é aqui dispensada, uma vez que passa (e cada vez mais com os computadores pessoais, as *boxs*, a internet e o multimédia) a concentrar-se no indivíduo, que controla o *quê e como* quer ver.

Atividade artística é um jogo, cujas formas, padrões e funções desenvolver e evoluir de acordo com os períodos e contexto social; não é uma essência imutável.⁹⁴

Não existe tal coisa como um possível "fim da história" ou "fim da arte", porque o jogo está sendo sempre re-enated, em relação à sua

93 Morte do Cinema – Peter Greenway (19 Conferencias e ensaio critico que preconiza a morte do cinema com a alteração das suas características dispositivas, e tecnologias associadas).

94 BOURIAUD, 2002, p. 11

Artistic activity is a game, whose forms, patterns and functions develop and evolve according to periods and social context; it is not an immutable essence. P.11

função, ou seja, em relação aos jogadores e ao sistema que construir e criticar.⁹⁵

O filme não se altera, altera-se o modo como nos relacionamos com ele. Se já não detemos a espetacularidade do cosmos numa sala de cinema, detemos a possibilidade de dissecar, rever, e alterar, o curso do filme, observar ao pormenor todos os seus elementos.

Também aqui a escolha da data de óbito também aqui não é inocente pois não a estabelece apenas na mudança de dispositivo receptivo, com o surgimento da TV, que aconteceu em meados dos anos cinquenta do século XX, mas sim em 1983, no momento em que passa a haver o ‘comando’ (dispositivo de controlo individual). Quando passa o espectador para o controlo! Num *slogan* de um operador de TV por cabo diz-se ‘- o comando é meu!’, é o indivíduo que determina como quando e de que modo vejo... Quebra-se com isso a ‘totalidade’ e imersão dos modos como o cinema se apresentou decretando-se assim a morte do Cinema. A partir de agora é outra coisa! Claro está que é uma provocação, que visa mais uma vez, reformular e redirecionar para o que é distintivo no discurso cinematográfico. Uma nova análise dos papéis e funções do cinema, e uma perspetivação do que será a partir daqui o cinema. É uma data charneira no equacionar da evolução do cinemático, que necessariamente não poderá ser observado dentro dos mesmos modos teóricos e discursivos produzidos até agora. Ou seja, teoricamente na redefinição do cinema, a localização da observação histórica é a este ponto transformada não podendo ter o mesmo tipo de abordagem que até agora tinha tido.

O espectro que persegue a história do cinema é-o da sua própria obsolescência. (...)

É largamente aceite que a convergência digital entre imagem -, áudio - e gráfico, através da prática do multimédia - deve modificar

95 BOURIAUD, 2002, p. 18

There is no such thing as any possible “end of history” or “end of art”, because the game is being forever re-enacted, in relation to its function, in other words, in relation to the players and the system which they construct and criticise.

inevitavelmente e eventualmente muda a nossa noção tradicional de história do cinema.⁹⁶P.13

Também aqui a relação com o espectador é alterada remetendo este a uma ação. Há a possibilidade de escolha, contrariamente às condições passivas até aí da recepção do cinema, decretando com esta passagem, assim como com a mudança profunda nos dispositivos de difusão e do material constitutivo – o filme - a ‘morte’ de um determinado modelo de cinema e conseqüentemente do próprio cinema em si! Se a relação dispositiva com o espectador estabelece o nascimento do cinema, a alteração dos dispositivos (tecnologia) e conseqüentemente alteração da relação com o espectador, então o seu desaparecimento decreta a sua morte. No entanto esta alteração do dispositivo mantém e contém em si a função de difusão e fruição assim como os modelos narrativos e formais criados para o dispositivo do cinema em sala, sendo adaptado em alguns casos a durações e ajustes formais (escalas e ritmos) mas na sua essência mantém-se o mesmo! Essa nova disposição dos conteúdos do cinema, da própria história do cinema é garante da sua subsistência, uma vez que se observa cada vez mais o desaparecimento das condições dispositivas de projeção. Ou seja, ao contrário do que se poderia supor a mudança dos suportes e modos de difusão (o meio) e a virtualidade dos meios digitais, permite a perpetuação dessa mesma história, alterando no entanto o modo como essa fruição ocorre. Ou seja, os filmes – e os modelos que transportam - sobrevivam às suas próprias condições de produção e difusão, sendo possível a sua fruição artística exterior às questões dispositivas. Será necessariamente uma recepção de natureza diferente mas que não deixa de tornar viva existência de um filme. Hoje em dia temos acesso como nunca aos filmes que fazem o cinema através desse novo modelo dispositivo, a TV, o DVD, a Internet, põe à nossa disposição as obras

⁹⁶ ELSAESSER, Thomas; Early Film History and Multi-Media – An Archaeology of Possible Futures? (p.13-25) in New Media/Old Media Ed. CHUNG, Wendy

The spectre stalking film history is that of its own **obsolence**. (...)

It is widely assumed that the digital convergence between image -, audio - and print media - and thus the practice of multi-media - must inevitably modify and eventually overturn our traditional notions of film history.

cinematográfica fazendo prevalecer o valor estético, mas conferindo-lhe também o seu devido valor histórico.

1.1.6 A Obsolescência do *Médium* – autonomia do cinema enquanto objecto teórico.

A apoteose da fotografia como *médium* – que é como dizer o seu sucesso comercial, académico e museológico- surge no momento da sua capacidade de eclipsar a própria noção de *médium* e para emergir enquanto objecto teórico heterogéneo. Mas num segundo momento, não muito distante historicamente do primeiro, este objecto perde a sua força desconstrutiva passando do campo de uso social na zona obscura da obsolescência.⁹⁷

Numa cronologia do *médium* como integrante da definição do Cinema, a alteração dos meios tecnológicos (e mesmo desaparecimento da sua dimensão material) de alguma forma vem por em causa a existência do cinema. Rosalind Krauss⁹⁸ observa na citação anterior para a fotografia, mas é igualmente pertinente no cinema, a obsolescência do meio como a falência do valor distintivo do *meio* na definição do valor da forma artística. Porém essa observação da falência do *médium*, segundo Krauss, oferece a esta a possibilidade de *redenção*. A fotografia (mas também o cinema) ao estabelecer-se como objecto teórico, libertando-se das obrigações enquanto *médium*, assume um papel libertador no universo das artes.

97 KRAUSS, Rosalind; *Reinventing the Medium*, The university of Chicago Press, *Critical Inquiry*, vol.25, nº2, “Angelos Novus”: Perspective on Walter Benjamin (winter, 1999), pp. 289-30

Photography apotheosis as a medium- which is to say its commercial, academic, and museological success – comes just at the moment of its capacity to eclipse the very notion of a medium and to emerge as theoretical because heterogeneous object. But in a second moment, not too historically distant from the first, this object will lose its deconstructive force by passing out of the field of social use and into the twilling zone of obsolescence. P.295

98 KRAUSS, Rosalind; *Reinventing the Medium*, The university of Chicago Press, *Critical Inquiry*, vol.25, nº2, “Angelos Novus”: Perspective on Walter Benjamin (winter, 1999), pp. 289-305

Ou seja, a autonomia, o estigma do *meio* e a re-equação do cinema fará com que este apareça enquanto objecto teórico e afectará o modo como observamos e analisamos toda a sua produção artística. Esta passará a valer enquanto proposta artística através do que apresenta e não tanto em *quê* ou *como* os apresenta. Desta forma o *cinema* e a *fotografia*, assim como o *desenho*, estão numa mesma plataforma enquanto preponentes de uma forma artística que, desta forma, se estabelece enquanto força estética.

Citando novamente Benjamin, desenvolvendo o que para ele revolucionou a obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica: ‘o ato perceptual de retirar os objetos dos seus contextos pode agora e por si próprio ser investido de força estética’.⁹⁹ Essa *força estética* é aqui acrescentada com desaparecimento do meio e pela consolidação fenómeno artístico enquanto fenómeno teórico e não através do meio em que desenrola.

É um modo de questionar, não só o meio e os dispositivos tecnológicos que se alteram drasticamente, mas igualmente a necessidade de uma re-invenção dos modelos para que haja uma nova relação adequada, moldada, por essa realidade. Como afirma Greenaway ‘*Todos os meios de comunicação precisam se reinventar constantemente. Não se trata de colocar vinho novo em velhas garrafas e muito menos colocar vinho velho em garrafas novas, mas sim colocar vinho novo em novas garrafas*’p.89¹⁰⁰ A obsolescência do meio, leva à reformulação do que é cinema e à própria reinvenção do Cinema. Reinvenção essa como preconiza Peter Greenaway, embora não passe pela restauração das formas enunciativas, formais e dispositivas anteriores de alguma forma reaproximará a imagem ao seu carácter imagético, e não exclusivamente óptico (fotográfico) ou pictórico (representativo), podendo

99 KRAUSS, Rosalind; *Reinventing the Medium*, The university of Chicago Press, *Critical Inquiry*, vol.25, nº2, “*Angelos Novus*”: Perspective on Walter Benjamin (winter, 1999), pp. 289-305 - p.192 – citando Walter Benjamin

Perceptual act of bring objects from their contexts, which in and of itself can now be reinvested with aesthetic force.

¹⁰⁰ GREENWAY, Peter; *O Cinema está morto, vida longa ao cinema* – conferencia Utrecht; 1998; p.98

chegar ao que é nossa convicção e que tentaremos desenvolver neste trabalho, um verdadeiro *desenho da imagem*, independentemente dos materiais e dispositivos aproximando cinema e desenho num único ato imagético formulativo entre *ideia* e *imagem*.

Por mais importantes que sejam as pressões, sociais, políticas, culturais e económicas, a força absoluta de um meio de comunicação reside na sua estética, em seu relacionamento como seu conteúdo, na sua relevância para o agora, na sua habilidade de nos estimular e de nos colocar em transe, de oferecer estímulo ao sonho, de legitimar a imaginação, de incendiar possibilidades, de indicar o que acontece no momento seguinte, de encorajar a participação sincera, e, eu diria, de encorajar a participação com tal sinceridade a ponto de causar o pânico do super estímulo.¹⁰¹

Como expressa acertadamente Greenaway a *força* reside na sua actualidade, no seu relacionamento, na sua capacidade de dar forma ao sonho, de um ponto de vista ativo, em que a imersão anteriormente apresentada já não tenha cabimento e a necessidade de participação na representação se torne natural, *sincera*.

Existe uma necessidade curiosa de desviar o olho preguiçoso, mimético passivo e registador humano ou mecânico – e ir direto ao cérebro, para a imaginação, para o trono da criação. É-nos dito agora tem as ferramentas e podemos facilmente imaginar as ferramentas de que disporemos amanhã para fazer com que isso aconteça. Não devemos desejar um cinema de apropriação, de mimese ou de reprodução do mundo conhecido, nem mesmo um cinema da realidade virtual, mas um cinema de irrealidade virtual.¹⁰²

Não se trata de uma futurologia ou de alguma forma uma evolução lógica do que serão os propósitos do cinema hoje, mas sim a observação e consciência do que é fundamental dispor nesta já não tão ‘nova’ era do cinema. Como está espelhado nestas duas formulações de Greenaway, a criação de novas possibilidades

¹⁰¹ GREENWAY, Peter; O Cinema está morto, vida longa ao cinema – conferencia Utrecht, p.93

¹⁰² GREENWAY, Peter; O Cinema está morto, vida longa ao cinema – conferencia Utrecht, p.97
(o sublinhado é nosso)

do cinema deverão passar pela criação de um modelo que se afaste da tentativa de colagem com a realidade (mesmo que virtual) na exploração cinematográfica própria, liberta das contingências dispositivas e representativas, uma irreabilidade virtual. Para isso evoca a participação nessa criação no sentido de aproximar o estímulo ao sonho, explorando a imaginação e a imagem. Esta proposta vem de encontro às capacidades transformativas do cinema mas com a destituição dos *médiuns* a aproximação ao desenho na criação da imagem em movimento, essa ligação directa ao cérebro permite transportar a observação para o ato criativo e para o resultado desse pensar. As nossas noções espaciais e de movimento exponenciam-se através desta ideia, expandindo os horizontes representativos do cinema – o próprio cinema.

Devido à representação subjetiva da realidade que impõe, a animação é claramente a forma cinematográfica mais próxima do imaginário. Nessa concepção, como indica Francesco Casseti (1999:50), “o cinema não é uma máquina anónima que regista automaticamente o existente e o restitui como tal: o cinema encena universo inteiramente pessoal e pede ao espectador a sua adesão individual. O cinema tem a ver com a *subjetividade*, e é dessa *subjetividade* que nasce o imaginário”¹⁰³

Resumindo, na tentativa de clarificação do universo de análise do cinema, uma vez que é aí que iremos observar a presença do desenho, apercebemo-nos da tentativa de o equacionar sobre a marca do meio. O *meio* serve para separar o cinema do desenho, uma vez que detém suportes materiais diferentes a sua ação é diferenciada, a mediação feita pelos dispositivos leva a essa separação, e a sua relação dispositivo com o espectador também.

A fotografia e o cinema vêm destruir essa ideia, passando a ser um objecto estético, permitindo que o cinema e o desenho se aproximem uma vez que o meio deixa de fazer sentido nesta perspectiva e os modelos de representação gerados sob este modelo (meio) independente das características próprias do meio (não podemos retirar as especificidades inerentes à construção cinematográfica e ao desenho. Podem é sim ser observadas a partir da ideia da sua função estética (e não

¹⁰³ DENNIS, A Animação; 2010,p.9

apenas operativa) nesse sentido aproximando-se de uma realidade imagética essencial e não meramente reprodutiva que a equivale na capacidade inventiva tanto no cinema como no desenho.

Embora haja uma consolidação dos modelos formais, narrativos e artísticas as determinadas condições técnicas dispositivas ligadas a um complexo comunicacional e industrial (que no caso do cinema é bastante arraigado a toda uma estrutura de produção *mainstream*), o que faz com que perdurassem os modelos ligados a esse tipo de produção num momento que as próprias estruturas receptivas se alteram. Lentamente, também essas constantes formais terão que se alterar, tendendo não a uma reprodução, mas à construção de outros modelos espaço-temporais. Necessariamente a aceitação desses modelos por parte do espectador irá acontecendo – a mudança na relação com espectador muda, mudando o modelo e vive versa. Digo *acontecendo* e não *acontecer*, pois perceptivamente a naturalidade dessa construção terá que tender para a supressão dos referentes físicos. Como até agora acontecia: a sala, o ecrã, o dispositivo, o registo óptico, tenderão para situações necessariamente com modelos representativos diferentes, alicerçados diretamente à nossa capacidade inventiva. Criando espaços onde nos encontramos, não só como espectadores mas como autores, co-autores do desenho gerado através do cinema espaços apenas proporcionados através dessa materialidade feita conjuntamente.

(Godard) 'É preciso dois para fazer uma imagem'. Esta proposição pode parecer transportar a noção de Duchamp de que *é o espectador que faz as fotos*, mas ele realmente leva as coisas um passo adiante, postulando o diálogo como a origem real, o processo de tomada de imagem. No início desta, as negociações têm de estar e ser tomadas, e o Outro pressuposto. Qualquer obra de arte pode assim, ser definida como um objeto relacional, como o lugar geométrico de uma negociação com inúmeros correspondentes e recipientes.¹⁰⁴

¹⁰⁴ BAURIAUD; 2002; p.22

(Godard) 'it takes two to make a *image*'. This proposition may well seem to borrow Duchamp's putting forward the notion that *it's the beholder who make pictures*, but it actually takes things a step further by postulating dialogue as the actual origino of the image-making process. At the outset of this,

Também aqui tendendo a imersão no espetáculo mas desta vez de uma forma ‘participativa’, interativa. Isto remete à natureza da própria imagem e da sua capacidade enquanto representação, às suas características pictóricas.

A sua *evolução*, é mais uma *revolução* que evolução, pois leva a um redimensionamento do que é génese do cinema, do que é o próprio cinema, retirando-a das condicionantes técnicas ou dos modelos de produção. A existência de determinados modelos formais que estabelecem ‘o cinema’ alterou-se podendo ou não acompanhar essa transformação. Ou seja a cada evolução tecnológica dá-se uma ruptura formal, e conseqüentemente conceptual, que altera a base do que entendemos mas não nos exclui das precedentes. Altera-se, igualmente a relação criada com o espectador, que independentemente dos modelos veiculados cria necessariamente novas leituras arreadas a um novo contexto histórico. Porém os modelos de têm dificuldade em se estabelecer, e acompanhar essa rotura coexistindo em todos os momentos históricos/tecnológicos. Essa disseminação, de modos e meios, é-nos mais interessante na compreensão do modo de construção espaço-temporal feita pelo cinema e que será objecto nesta análise. Poderá então afirmar-se que mais que a pertinência ou o estabelecimento de uma única realidade histórica do cinema, é a observância das relações criadas entre tecnologia, espectador e modelos formais que nos interessa e no qual podemos estabelecer uma base de análise para este texto. O cinema e a ideia de desenho no seu interior, está, no interior e na evolução desses relacionamentos.

A determinação e classificação de *isto é cinema e isto não é*, ou *a partir daqui é cinema e até aqui não é*, fora dessa catalogação histórica ou circunstancial é particularmente difícil. Tal ação, apenas se justifica, circunscrita a um determinado campo de análise, pois de outra forma seria reduzir a uma sucessão cronológica os *desígnios*, ou fundamentos uma Arte. Ou seja, não se deve confundir estratégias e

negotiations have to be under taken, and the Other presupposed. Any artwork might thus be defined as a relational object, like the geometric place of a negotiation with countless correspondents and recipients.p.26

denominações de classificação, com a natureza da forma artística. Numa tentativa de definição de Cinema, essa afirmação histórica, a compreensão dos modos e meios de produção é certamente necessária, porém não a devemos estabelecer como a único modo formativo ou distintivo, do que se entende por Cinema. Como afirma Danto surge a necessidade novas representações (progresso).

Em termos gerais, penso que, a menos que a mimese se torna diéreses ou narração, a capacidade de comover de uma forma artística acaba por desaparecer. Em qualquer caso, sempre foi possível imaginar, pelo menos aproximadamente, o futuro da arte construído, em termos de progresso da representação. Por esse motivo, abandonamos em maior ou menor grau, este modelo histórico-artístico; a produção de equivalências perceptuais já não nos deslumbra, e em qualquer caso, há certos limites definidos em que a narrativa torna-se um feito artístico.¹⁰⁵

Ao fechar essa etapa histórica, a transposição para o seu estatuto teórico remete-o para o âmbito filosofia!

A etapa histórica da arte termina quando se sabe o que é arte e o que ela significa. Os artistas deixaram o caminho aberto para a filosofia e chegou a hora de finalmente deixar a tarefa nas mãos dos filósofos.¹⁰⁶

1.1.7 Conclusão

A questão do *médio filmico* deverá no entanto ser examinada sob o seu aspeto técnico e histórico-tecnológico. O que poderá parecer contrário à

¹⁰⁵ DANTO, Arthur; El Final del Arte, El Paseante, 1995, p.42

En términos generales, pienso que, a menos que la mimesis se convierta en diéresis o narración, la capacidad de emocionar de una forma artística acaba por desaparecer. En cualquier caso, siempre ha sido posible imaginar, al menos *grosso modo*, el futuro del arte construido en términos de progreso de la representación.

Por esa razón hemos abandonado en mayor o menor medida este modelo histórico-artístico; la producción de equivalencias perceptivas ya no nos deslumbra, y, en cualquier forma, hay ciertos límites definidos en los que la narración se convierte en hecho artístico. P.42

¹⁰⁶ DANTO, Arthur; El Final del Arte, El Paseante, 199, p. 52

El estadio histórico del arte finaliza cuando se sabe lo que es el arte y lo que significa. Los artistas han dejado el camino abierto para la filosofía y ha llegado el momento de dejar definitivamente la tarea en manos de los filósofos. p.52

compreensão de miscigenação na *ideia de cinema* e como refere Pierre Hebert no seu ensaio sobre *a ideia de animação como modo instrumental*¹⁰⁷, se apresentam como a única coisa, independentemente das suas variações e divergências, *neutra* (não variável) na construção dos complexos de espaço, e de tempo, feitos pelo cinema, e portanto ideal à observação das constantes, ou natureza, da expressão artística – a sua essência.

Essa disposição, essa *neutralidade* alcançada pelo análise histórica é o que nos propõe igualmente Cravell¹⁰⁸, na ideia anteriormente apresentada, e nos diz que através da sua análise, que a criação e estabelecimento de um modelo de produção industrial permite a sua aproximação a uma distinção de *géneros e tipos de cinema* no interior de uma determinada contexto histórico (época). Permitindo deste modo que o *filmico* ou *cinemático* surja, independentemente dos materiais ou dispositivos apresentados (a sua dimensão material) inserindo-o na sua apreciação histórica de produção como consequência dessa mesma produção. Vem o mesmo garantir a dita *neutralidade* dos dispositivos (meios) com que o cinema é feito, assegurando um território, uma época, e um modelo de produção específico, para essas distinções. Ou seja, reafirma a ideia que a determinados modos de produção, resultam modelos de representação determinados e que estes se afirmam¹⁰⁹ num determinado

¹⁰⁷ HÉBERT Pierre, l'idée de l'animation et Expression Instrumental ; <http://pierre.hebert.com/index.php/2009>
"Comme une seule chose à travers ses différences et ses variations, car dans la pratique de création de "complexes d'espace et de temps" l'arrière-plan technique est le plus souvent tenu pour acquis, maintenu théoriquement à l'état d'élément neutre".

¹⁰⁸ CAVELL, Stanley;1979 The world view (CAVELL, 1979) ed; p.72

¹⁰⁹ Os modelos de representação estabelecem-se como ótimos, afirmando-se junto do público que está em posse de todas as condições de percepção e recepção, para a descodificação dos mesmos. Essa adequação resulta não só na 'forma' filmica, mas no modo como esta 'é aceite. Nas primeiras apresentações de *L'arrivée du Train à la gare de Ciotat*, os espectadores desconhecendo os códigos de recepção da representação, fugiram apavorados; ou a decepação feita por um *close up*, levou algum tempo até ser interiorizada pelo público cinematográfico.

John Cage, observa igualmente, no que respeita à música contemporânea, uma necessidade de adaptação do público ao *novo*, afirmando que sempre que há + de 20% de novidade (seja dispositiva seja expressiva) há um afastamento de 80% do público, que apenas 20 anos depois está suficientemente capaz de assimilar essa mudança. Claro está que estatísticas deste género são dificilmente confirmáveis, mas observando, as *rupturas* artísticas, quer através dos seus dispositivos de construção e materiais, até às propostas (modelos) apresentados, houve quase sempre a necessidade de um adaptação e estabilização dos meios e modos, para a sua aceitação (e atenção que digo aceitação e não compreensão) de um público mais alargado. Foi assim com a arte moderna, contemporânea, é assim com a música, e também assim no Cinema.

contexto_histórico. Se por um lado, os meios tecnológicos próprios da construção do cinema funcionam como distintivos da caracterização de cinema, por outro, os modelos que se estabelecem permitem-nos uma análise circunscrita dos mesmos. Seja ele fruto dos seus modos de produção, seja ele circunscrito a uma técnica, um modo, ou um modelo ou uma época histórica.

O *médium* nas suas diferentes vertentes revela-se essencial na determinação de uma *ideia de cinema*. Ideia essa que, como veremos, sobressai ou emana dos entrosamentos possíveis, na criação do dispositivo fílmico e com ele os modelos de representação, e consequentemente como o espectador intervém e é conduzido nesse processo. Será necessário essa segmentação para a compreensão do todo fílmico, da ideia de cinema. Como sumariza Bauriaud, na sua estética relacional e nas citações anteriormente apresentadas, essa apreciação histórica é possível e permanece com a evolução dos médias, não havendo oposição ou substituição de um modelo por outro, podendo haver uma coexistência e até mesmo uma tentativa de equiparação, mas essa mudança (transposição histórica) carrega com ela igualmente uma mudança na observação e compreensão desses modelos, e com isso altera-os. Há pois uma perda de indexação da imagem ao modelo histórico que a produziu. Com esta assunção poderemos aceitar a coabitação e mesmo a des-historização da imagem num contexto pós modernista. Isto é diferente da ideia de um modelo *sem história*. É antes a ideia de que esses *modelos* essas *expressões*, apesar de serem fruto de um determinado médium característico, pela sua componente artística e valor estético, ultrapassam o mero produto de uma época, pode ser recebido/fruído em todos os momentos históricos.

Uma conclusão pode ser que a relação entre os media digitais e o cinema não é nem uma questão de oposição ao cinema clássico (na forma de um “retorno” de um cinema das atrações), nem o que diz McLuhan assunção ou emulação. Cinema primitivo, cinema clássico e pós-cinema contemporâneo pode também ser visto em outra, se não mais complexa linha de desenvolvimento,

onde cada marco é um passo no rompimento das imagens do seu material referente - uma história que nos poderia levar, pelo menos, até Renascimento. Se na transição do início para o cinema clássico, foi a narrativa como lógica de implicação e inferência que “traduziu” e “preservou” as imagens “aqui” e “agora”, a mudança do fotográfico para o pós-fotográfico ou digital permite mover as imagens de modo a “representarem” o tempo em maneiras não circunscritas pela narrativa e pelas relações espaço-temporais ligadas a um registo indexical ao qual estamos mais familiarizados. Nesse caso, a imagem em movimento terá sido emprestada à cultura de contar histórias apenas por um curto período de tempo, de apenas cem anos ou mais, antes de começar a seguir em frente.¹¹⁰

Subsiste no entanto a classificação do cinema através dos *modelos narrativos* e sobretudo dos *modelos de produção* de onde derivam. Domina a análise cinematográfica na sua distribuição cronológica e dimensão histórica. A consequente legitimação dos modelos propostos e mesmo a ideia de cinema que daí advém trás uma consequente evolução histórica!¹¹¹ Porém, os *modelos de representação* – e com eles os filmes - existem para além do *momento histórico* da sua produção! Filmes, que independentemente da sua catalogação histórica promovem e transmitem intemporalmente, enquanto discurso artístico, aquilo que poderemos considerar a essência do cinema. Que partem de uma vontade discursiva determinada, traduzindo-se em estratégias enunciativas e formais distintas que não se circunscrevem apenas um lugar geográfico ou tempo histórico, ocorrendo simultaneamente em locais distintos, repetindo-se, evoluindo no tempo.

¹¹² De outra forma, os modelos representativos do meio cinematográfico sejam eles

¹¹⁰ BOURRIAUD, Nicolas; *Estética Relacional*, São Paulo, Martins Fontes, 2002; p.23

¹¹¹ A grande maioria da teorização do cinema é feita através da história do cinema, na sua arrumação de movimentos e géneros cinematográficos, arreigando aos modos de produção e ao contexto histórico o aparecimento de determinadas formas (filmes). Porém a análise dos modelos cinematográficos, pode ser feita ser esse determinismo histórico, ou cronológico, observando-se os impulsos criativos enunciativos presentes nos filmes independentemente (o que não quer dizer excluindo) uma visão meramente histórica.

¹¹² O que pretendo afirmar aqui é que há filmes que partilham um mesmo ‘modelo discursivo’ quer formal, quer temático, quer enunciativo, que não são pertenças de um único tempo (como por exemplo o *Expressionismo Alemão* nos anos 20) ou lugar (como a *Nouvelle Vague* nos anos 60 em França), podendo encontrar-se os mesmos impulsos discursivos em outros filmes, que não estão circunscritos apenas a um tempo e a um local. O expressionismo pode ser observado em muitas obras e correntes e países no interior do cinema, assim como a

mais ligados a uma narratividade ou de aspectos mais formais, não se circunscrevem a um único local ou tempo, nem mesmo às características tecnológicas e dispositivas do médium. Coabitam numa vontade de expressão cinematográfica que escolhe os meios que dispõem a uma determinada altura para existir. O que se quer dizer com isso é que: a afirmação histórica, embora não seja dispensável a uma compreensão e uma afirmação do discurso cinematográfico, no que diz respeito à sua especificidade artística e mesmo cinematográfica (no que respeita à sua natureza) não é fechada. Até porque as condicionantes históricas/sociais/culturais que motivaram o surgimento do cinema e que ajudariam à sua determinação não são as mesmas hoje, embora reflexos de um dispositivo, não sejam apenas fruto desse dispositivo. O cinema alterou-se e altera-se, como é apanágio da arte. A arte não é um *dado*, a sua forma está continuamente a pensar-se e a reenviar para as suas formas esse novo pensar.

Já não pensamos na história do cinema como uma marcha linear até uma única linguagem possível, cada uma com as suas variáveis estéticas, cada nova linguagem fechando algumas das possibilidades da sua predecessora (...). Cada degrau da história dos médios baseados no computador oferece-nos igualmente as suas oportunidades estéticas, assim como a sua própria imaginação do futuro: sumarizando, a seu próprio “paradigma de investigação”. Cada paradigma é modificado e até abandonado no estágio seguinte.¹¹³

Os determinismos receptivos e de difusão, com a televisão digital e a internet, os dispositivos móveis, alteram de sobremaneira a compreensão e fruição

‘herança’ da novel vague estava já exposta em alguns trabalhos experimentais e ainda hoje temos a manifestação da sua modernidade.

¹¹³ MANOVICH, Lev; *Language of the New Media*, p.34

We no longer think of the **history of cinema** as a linear march towards a single possible language, each with its own aesthetic variables, each new language closing off some of the possibilities of the previous one (...).p.34

Similarly, every stage in the story of computer media offers its own aesthetic opportunities, as well as its own imagination of the future: in short, its own “research paradigm”. Each paradigm is modified or even abandoned at the next stage.

feita do material filmico. Poderá então falar-se numa *expansão do cinema*.¹⁴ Será que se se retirar aqui a questão *cinema*, e passando este a ser outra coisa, outro fenómeno? O estabelecimento da unicidade-uniformal do cinema veiculado pela indústria e fórmulas estanques, levará necessariamente a um enclausurar do cinema. A uma asfixia e a um replicar maquinal de modelos expressivos e narrativos obsoletos. Sem dúvida que as matérias, e os dispositivos condicionam a forma e consequentemente o modelo enunciativo. Claramente haverá diferenças expressivas, narrativas e formais, fruto da alteração de modos de representação. McLuhan diz que para além dos meios físicos, é a difusão (o dispositivo) que transmite, ou adiciona o dito valor *acrescentado* à mensagem para além do que é expresso. Ou seja, o valor que a difusão massificada da imagem cinematográfica adquire e que vai além das componentes físicas e dos seus elementos constituintes. É uma *imagem mensagem* que subsiste e se legitima através desse *médium*. O universo cinemático sobrevive à existência das suas mensagens, criando um universo imagético (não apenas visual) de referência, o que nos permite manter, rever e refazer as obras cinematográficas, mas que igualmente tenderá a uma evolução dos modos e meios narrativos e formais.

As artes digitais tornam todas as expressões idênticas, uma vez que em último caso podem ser reduzidas pelo computador às mesmas bases computacionais. As bases de todas as “representações” são virtuais: abstrações matemáticas que tornam todos os sinais equivalentes independentemente ao seu médio de saída (output). As médias digitais não são nem visuais, textuais, nem musicais – eles são pura simulação.¹⁵

¹⁴ Noção de *cinema expandido*

‘when we expanded cinema we actually mean expanded consciousness. Expanded cinema does not mean computer films, video phosphors, atomic light, or spherical projections. Expanded cinema isn’t a movie at all: like life it’s a processes of becoming , man’s ongoing historical drive to manifest His consciousness outside of His mind, in front of his eyes. (Paul Bush)

¹⁵ RODOWICK, D, N; *Reading the Figural, or Philosophy after the new Média*, 2011, London, Duke University Press
The digital arts render all expression as identical, since they are all ultimately reducible to the same computationally reducible to the same computational basis. The basis off all “representations” is virtually: mathematic abstractions that render all signs as equivalent regardless of their output medium. Digital media are neither visual, textual, nor musical – they are pure simulation.

A alteração da *natureza da imagem* não altera a *noção de cinema*, a sua essência. Ao aproximarmos-nos à matéria do próprio cinema expande-se a própria ideia de cinema. Aproximamo-nos assim da *ideia de desenho*, e de *animação*, como o modo enunciativo e expressivo dessa *ideia*. Estamos mais próximos da animação enquanto matéria do cinema, como forma do próprio cinema, na compreensão dos dispositivos e materiais cinemáticos. Cabe então descolar dos modelos narrativos pré veiculados e que são apenas uma via possível na criação cinematográfica. Não estamos no *fim do cinema*, mas no seu princípio, no momento em que o domínio pleno dos seus materiais se poderá estabelecer uma linguagem cinemática sem constrangimentos. A matéria-prima da imagem audiovisual não passa pela matérias ou modelos até aí estipulados, que permitiam estabelecer a sua natureza. O pressuposto da equivalência valorativa dos materiais do desenho como parte do cinema surge a imagem (não apenas visual ou sonora, mas igualmente espacial em movimento, temporal). É a imagem em si, é o desenho feito pelo cinema que garante a flexibilidade imagética e cinemática, que lhe garante o carácter enquanto representação. Deste modo, e como imagem representação-desenho, ultrapassa-se a questão do realismo, ou do documento, demasiado arraigado ao cinema direto, assumindo assim plenamente a sua função de invenção.

Nesse sentido podemos estabelecer uma análise dos modelos representativos retirando-os da questão histórica e procurando na sua formulação os padrões constitutivos (visuais) e as suas estratégias estéticas como determinantes enunciativas enquanto representações. Sem a sua classificação através do médio utilizado mas olhando as estratégias e impulsos de criação e o modo como se organizam enquanto representações. Deste modo poderemos equivaler desenho e cinema, como modos visuais (audiovisual) que ocorrem na gestão do movimento e do tempo na construção espacial. Sob essa perspectiva há uma libertação do espaço dos seus constrangimentos meramente físicos e materiais ligados ao registo óptico. O desaparecimento do meio (enquanto modo de valoração artística) transporta a observação do espaço para o terreno da significação profunda e complexa do desenho indo diretamente ao cérebro.

Da mesma forma que num filme pode ser mudo ou falado, a preto e branco ou a cores, também pode ser diretamente fotografado ou desenhado. Ser pintado, desenhado, é tão real como os objetos que julgamos inanimados e que o cinema move, e as personagens vivas graças aos efeitos da câmara podem sofrer tantas deformações como os atores nascidos do lápis. O erro dos cineastas é querer erguer muros entre todas as possibilidades do cinema ¹¹⁶

Assim a animação no interior do cinema sempre o fez, como terreno privilegiado do imaginário, mas nesta acepção a separação entre cinema e cinema de animação deixa de fazer sentido, nem nas questões da realidade ou do real da representação, nem nas matérias que o constituem, passamos a ter apenas modelos - filmes. Ou seja passamos a ter apenas Cinema!

Cinema é uma palavra grega que significa "movimento". A ilusão de movimento é certamente um complemento habitual de a imagem do filme, mas essa ilusão baseia-se na suposição de que a taxa de alteração entre quadros sucessivos pode variar apenas dentro de limites bastante estreitos. Não há nada na lógica estrutural da película de filme que pode justificar tal suposição, portanto, nós rejeitamo-la. A partir de agora vamos chamar à nossa arte simplesmente: filme. ¹¹⁷

A animação propõe uma realidade, uma analogia e uma ontologia mentais. O cinema *imagem a imagem* é cinema; o facto de ele parecer funcionar ao contrário do trabalho da câmara em nada altera esse dado primordial. Sendo possível afirmar o que Denis profetiza, cinema e desenho passam a não ter distinção e ser um único mundo fundindo, o mundo de uma nova visão!

Doravante, a evolução da técnica faz com que se possa propor ao espectador a coabitação de imagens reais e de personagens fantasistas já sem qualquer barreira, como nos sonhos e como na animação clássica - um mundo fundido e unido. Torna-se portanto

¹¹⁶ DENIS, Sébastien; O Cinema de Animação; 2010, Lisboa, Texto & Grafia, p.12

¹¹⁷ FRAMPTON, Hollis; On Camera and Consecutive Matters- The Writings of Hollis Frampton, P.137

Cinema is a Greek word that means "movie". The illusion of movement is certainly an accustomed adjunct of the film image, but that illusion rests upon the assumption that the rate of change between successive frames may vary only within rather narrow limits. There is nothing in the structural logic of the filmstrip that can justify such an assumption therefore we reject it. From now on, we will call our art simply: film.

real o irreal (o que seria sem dúvida o pesadelo de Descartes),
baralhando radicalmente as fronteiras entre real, verosímil e
imaginário para criar uma nova visão.¹¹⁸

¹¹⁸ idem p.55

1.2 Médium – Caracterização do cinema enquanto Arte

Para os média-existencialistas, a definição de um meio uno permite a afirmação da área de atuação de determinada forma artística. O carácter natural do meio, como constitutivo dessa forma artística. Como é apontado por Sweeney¹¹⁹ o que é *único e irredutível* na sua natureza é o que afirma cada arte como tal. Greenberg no seu manifesto modernista, afirma: *A área de competência exclusiva e própria a cada arte coincide com tudo que único há natureza do seu médium (...)* Sendo assim cada arte torna-se “pura” e na sua “pureza” o cinema¹²⁰ o seu padrão de qualidade e a sua independência.”¹²¹

A afirmação artística passaria então por identificar o meio natural e determinar o *estado de pureza* desse mesmo meio. Sendo este garante de qualidade uma espécie de certificado de pertença a um determinado objecto ou manifestação artística. Como um selo de garantia! Se se determina com clareza o campo de ação de determinada arte, no qual se tenta incluir o cinema, delimita-se igualmente o universo representativo preferencial dessa forma artística. A cada uma destas artes seria fácil distinguir um *meio* ‘natural’ no qual a respectiva arte se afirma de um modo mais inato possível: plástico-visual, música-som, dança-movimento, literatura-palavra. Permitindo entre outras a classificação e separação entre as *artes do tempo* e *artes do espaço* por exemplo, ou mesmo a separação entre os universos de representação da imagem entre *imagens-fixa* (fixa a um suporte) e *imagem em movimento*, embora aqui a utilização da primeira designação, *imagem fixa*, apenas acontece por oposição à segunda, *imagem em movimento*.

¹¹⁹ SWEENEY, Kevin W. In The Routledge Companion to Philosophy and Film (cap 16. Medium; 2009; p.173)

¹²⁰ N.A: Traduzi ‘film’ em ‘cinema’ e não em ‘filme’, pois não se trata do objecto do cinema - o filme - mas antes da disciplina em si, como anteriormente chamei a atenção no ponto prévio em inglês a designação ‘film’ sobrevêm à de Cinema.

¹²¹ GREENBERG, (1960)1995 – Modernist Painting

“The unique and proper area of competence of each art coincided with all that is unique to the nature of its medium (...) Therefore each art would be render “pure”, and in its “purity” film guarantee of its standards of quality as its independence.

O carácter multidisciplinar e compósito do cinema, ao mesmo tempo visual, sonoro, utilizando o movimento e o tempo, torna crítico a determinação da singularidade ou natureza do seu meio. O seu carácter distintivo e único é paradoxalmente, “múltiplo” e “impuro”. Pelos padrões veiculados Greenberg não se poderia afirmar o cinema como arte. Nas suas diversas *arrumações* o cinema é comumente colocado junto às ‘artes visuais’ devido a prevalência do seu estatuto formal podendo ser considerado uma *arte do espaço*, mas sendo narrativa e percorrendo numa determinada duração e ritmo, é-o claramente também uma *arte do tempo*. A complexidade das particularidades espaço-temporais do cinema traduzem a dificuldade de estabelecer um médium específico dentro destas características, sendo necessário retirá-lo dessa classificação ou ajustar a seu estudo no interior desses campos. O *médium* em cinema surge na observação dos elementos, dos meios e do modo como se assumem, confirmando a suas naturezas diversas, as suas contaminações as suas usurpações e as suas novas naturezas.

Se o carácter de *imagem em movimento* é ponto assente na separação entre os universos de representação, a definição e gestão do tempo e do espaço (movimento) é génese do que é cinemático. Porém, é propósito deste texto estabelecer os parâmetros da construção e percepção espacial feitos no cinema (no caso no cinema de animação) e estabelece-lo igualmente como arte espacial. Não apenas no seu aparato expositivo (dimensão arquitectónica da sala de cinema), ou representativa desse espaço (o espaço da cidade, etc.) mas no modo como faz gestão do espaço representado e o espaço criado através dessa representação, feita numa noção de desenho, ou feito através do desenho como elemento do próprio cinema.

Similarmente, o carácter audiovisual não circunscreve os seus elementos visuais e sonoros exclusivamente a um ou outro campo de análise, ou é exclusivo de um ou outro meio. O que é visual, não é exclusivamente visual e o sonoro não é destituído do carácter visual. Não há a possibilidade de retirar apenas o visual remete-o para um *preferencial* meio de análise. Estará o *visual* mais ou menos puro

em *Free Radicals* de Len Ley ou na *Composição em Azul* de Kandinsky?¹²² No universo imagem em movimento ou da imagem fixa? Talvez seja esta ilusão, a ilusão do audiovisual, que refere Chion no seu livro *A Audiovisão*¹²³, o *valor acrescentado*¹²⁴ que estará na base do cinema. Algo que não acontece isolando os seus elementos mas que apenas se observa na totalidade da sua dimensão cinematográfica. A natureza audiovisual do cinema, junta não só os universos do visual e do sonoro, como os coloca sobre a alçada do movimento e do tempo, formal e narrativamente criando um *médium* composto mas uno de afirmação artística. Completando-o com a ideia que, embora dependa fortemente da existência de um dispositivo, a sua afirmação transcende o carácter físico de determinada tecnologia, condição expositiva e de difusão. O estabelecimento da sua especificidade, assim como o carácter compósito não retira a unidade do que é fílmico ou especificamente cinematográfico.

Também na sua estrutura enunciativa o cinema surge indo buscar às múltiplas tradições representação (representação teatral, tradição pictórica, novela literária, espetáculos de *vaudeville*, aos *cómics*)¹²⁵ para elaborar a síntese narrativa proposta pelos filmes. Mesmo após afirmar e desenvolver uma linguagem autónoma, o cinema está constantemente a ir buscar modos e meios a outras artes, reconfigurando-se assumindo outras maneiras e discursos. Ao reformular os seus elementos heterogéneos e as múltiplas influências de outros médias: fotografia, televisão, jogos, romance, BD, poesia, teatro, pintura, etc., promove um renovar constante do médium. Ao desenvolver no seu interior ‘novas’ leituras, ou outras leituras dos elementos que apresenta, estes passam a ser formativos nesse universo de significação. Deixam de ser meramente colagens de elementos ‘visuais’ ou

¹²² *Free Radicals* 1958 - Len Ley - 1901-1980 // *Composição azul*- 1924- Vassily Kandisky

¹²³ CHION, Michel ; *A Audiovisão*; 2011

¹²⁴ Por ‘valor acrescentado’, designamos o valor expressivo e informativo com que o som enriquece uma determinada imagem, até dar a crer, na impressão imediata que dela se tem ou na recordação que dela se guarda.

¹²⁵ *Cómics* - Tiras de banda desenhada publicadas nos jornais, geralmente sem texto e que sintetizavam uma situação narrativa curta normalmente de cariz cómico.

‘sonoros’, para na sua criação cinematográfica produzirem um tempo e um movimento que é único e distintivo – o Cinema. Não se trata de uma ideia contrária à noção de *uno*, ou singular, tão cara à ideia de arte, pois a natureza diversa dos seus elementos significa-se *de forma una* através do cinema. Ou seja, o cinema não é *reduzido* a mero aglutinador de meios, mas é-o antes lugar de encontro e significante desses mesmos meios.

Em Bazin, Indo de encontro ao que outro teórico do cinema expõe, a ideia de *cinema total* dilui a diversidade de meios através da ilusão completa provocada pela aproximação ao real. Idealisticamente: a criação da ilusão total, em que a experiência do real e o cinema se fundem. Aqui a diversidade e impureza seriam *apagados* na ilusão da realidade. Materiais, meios e modos tenderiam para essa ilusão para o dito cinema total.

Outra ideia, expressa por Gunning¹²⁶, o **efeito-Cinema** estabelece a relação de contacto criada entre os dispositivos de projeção e o espectador, sobretudo nos filmes (ou cinema) que veiculam uma atitude mais *voyeurística* e de identificação por parte de espectador, e que está presente mais num modelo de representação narrativo clássico. Modelo esse que desde o seu surgimento até hoje tem sido largamente propagado e que é responsável pelo estabelecimento do cinema enquanto fenómeno global.

O efeito provoca portanto um retorno a um narcisismo relativo, em direção a uma realidade envolvente na qual os limites do corpo do espectador e o exterior não são estritamente precisados. Assim se explica a ligação do sujeito físico à imagem em geral e mais particularmente a forte identificação exercida pelo cinema.¹²⁷

¹²⁶ Gunning 2000; Efeito Cinema

¹²⁷ AUMONT, MARIE ; Dictionaire ; 2001 (p.54-55)

Le cinema provoque donc un retours vers un narcissisme relatif, vers une forme de réalité enveloppante dans laquelle les limites du corps propres du spectateur e sa relation à l'extérieur ne sont plus strictement précisées. Ainsi s'explique l'attachement du sujet psychique à l'image en general et plus particulièrement la fort identification exercée par le cinema.

Na observação teórica, se por um lado a questão do médium nos aproxima a uma compreensão de singularidade e de ilusão, tentando e promovendo o apagamento dos limites da representação na sua fabricação de ilusão, estabelecendo a existência de um médium específico e determinados modelos de representação; por outro, há uma tentativa mais formalista na declaração de um *cinema puro*, onde os elementos adquirem a sua existência através do seu *choque*¹²⁸, confronto ou existência cinemática enquanto elementos filmicos. É este o caminho advogado em larga medida no início do cinema pelos formalistas russos, mas que se espelha igualmente na *Nouvell Vague*, em algum trabalho de experimentação e autores em que a linguagem e narrativa clássica está menos presente (ou é outra) como por exemplo: Greenaway, Lynch, Lars von Trier, mas mais ainda na animação com McLaren, Len Ley, Schwizgebel, entre outros.

Aqui (na animação), os elementos não tendem ao reconhecimento, mas a sua disposição propõe uma significação nova. Aqui, o estado de pureza do cinema surge da sua existência apenas através do filme! Sendo a natureza dos seus elementos meramente constitutiva (formal), estabelecendo modelos representativos em que a recepção do público implicasse uma ação diferente da identificação ou reconhecimento. O público a todos os momentos é chamado à representação.

Nestas duas perspectivas a assimilação da representação é a que melhor serve a ideia que junta cinema ao desenho, pois permite estabelecer plataformas de construção e recepção mais próximas do que é atualmente a realidade do cinema. É interessante no entanto notar que os níveis de ilusão nunca estiveram tão altos, com o hiper-realismo das imagens de síntese a confundir as margens entre o realismo óptico e a fabricação total.

Representação nas artes visuais, tais como o cinema - e, em especial, animação - contém um grau de ambivalência, porque eles reconstruir a continuidade do movimento como o resultado truque visuais, na verdade, o termo "Imagens Animadas" contém

¹²⁸ *montagem das atrações* (semelhante com ao Cinema das atrações Gunning p.230) em que as transições cinematográficas são visíveis e não levam à 'ilusão' da transparência. É um cinema que pede a atenção do espectador

uma contradição, ligando quietude e movimento na mesma frase. Enquanto este paradoxo permanecer dormente na maioria dos filmes de ação, em animação adquire (...), um "duplo sentido", a duplicação de uma imagem virtual.¹²⁹

Na evolução dos diversos modelos de representação e géneros cinematográficos o cinema traduz-se nos diversos modos como enuncia estes três factores: a questão tecnológica e o estabelecimento de um dispositivo assim os seus materiais, no modo como os modelos de representação se apresentam, contaminam e disseminam e na recepção que é feita por parte do espectador, como atrás observamos. Esses modelos e meios evoluem transformam-se e adaptam-se, coexistindo e evoluindo, alterando as condições em que o cinema se dá, sem no entanto por em causa o fenómeno cinemático, a sua urgência artística e singularidade. É esse o apanágio de uma arte! O grau de impureza e contaminação é garante da sua subsistência vital à sua renovação, que de outra forma se esgotaria. Chamando-lhe *variedade* e não *impureza* Carroll advoga a existência de ‘*uma variedade de média igualmente dignos da sua utilização cinematográfica*’¹³⁰ refutando assim a ideia de um medium-existencialismo¹³¹, ou exclusividade da Arte, que me parece ser mais abrangente e concordante com a noção polissémica e sistémica da expressão artística. A determinação do grau de pureza do cinema passará sim pela confirmação da sua natureza *impura e plural*.

A utilização dos novos meios físicos e tecnológicos altera modos de produção e recepção, mas não destitui a forma artística da sua capacidade

¹²⁹ HERNANDEZ; Maria Lorenzo; The double sense of animated images - a view on paradoxes of animation as a visual language p.1

Representation in the visual arts, such as cinematography – and in particular animation – contains a degree of ambivalence because they reconstruct the continuity of movement as the result of a visual trick, indeed the term “moving pictures” contains a contradiction, linking stillness and motion in the same sentence. While this paradox remain dormant in most live actions films, in animation it acquires (...), a “double sense”, the duplication of a virtual image.

¹³⁰ CARROL, 1996, Theorizing the new Moving Image, ‘a variety of media as equally worthy of cinematic use’,

¹³¹ Médium Existencialismo – Noel Carroll – Conceito defendido que a cada fora de arte corresponde um preferencialmente um médium. Situação defendida por Arnheim/Bazin etc

expressiva podendo mesmo dizer-lhe que a aumenta. Assim como não é o mármore (matéria) que define a escultura, também já não se pode dizer que é o filme (película) que define o cinema! Há um renovar de contextos, meios e médias para cada a arte. Sem nos alongar na evolução do seu carácter pós-moderno, é um facto que a *hibridação*¹³² das artes que se multiplicou, desmultiplicou e replicou. Podemos até acentuar de que essa impureza de meios e matérias é uma das características da Arte ao ponto, como continua CARROL, ‘*Não é claro que cada arte tenha de todo um médium*’¹³³. Até porque a evolução das tecnologias foram ao longo dos tempos sendo mais ou menos *dramáticas*, perguntando-se se será o mesmo médium e acentuando a sua passagem de uno para *composto e multimédia*.

Será que em 1920 os filmes mudos usavam filme preto e branco de nitratos de prata no mesmo médium que os filmes sonoros em technicolor dos anos 50 ou que os filmes contemporâneos usam imagens geradas por computador? É o médium filmico utilizado por D. W. Griffith nos anos 1910 e 20 o mesmo médium utilizado por Spielberg no final do século. Terá o cinema passado de um único e distinto médium para o médium composto ou multimédia?¹³⁴

1.2.1 Experiência Artística

A própria *experiência* proporcionada através do cinema está associada à natureza do cinema. Não apenas a delimitação sectorial dos elementos que a constituem mas a natureza sistémica, na relação criada com a sua recepção. Gerald

¹³² Hibridação. As práticas artísticas contemporâneas diluem-se numa grande área em deixa de haver uma separação dos média Em que as fronteiras entre as Artes deixam se ser claras, quer através das matérias que utiliza, quer nos contextos em que existem ...

¹³³ CARROL , Noel - (CARROL, The philosophy of Motion Pictures, 2008) –It is *not clear that every artform has a médium at all*.

¹³⁴ CARROLL 1996.

Such changes have often been dramatic (e.g., the introduction of sound), but there have also been minor changes whose accumulative effects have been equally dramatic (e.g., gradual changes in the design of the camera). Are 1920s silent films that used black-and-white nitrate film stock in the same medium as sound Technicolor films from the 1950s or contemporary films using computer-generated imagery? Is the film medium that D. W. Griffith worked with during the 1910s and 1920s the same medium that Steven Spielberg worked with at the end of the century? Has cinema changed from a single distinctive medium into a composite medium or multimedia?

Mast¹³⁵ afirma-nos que a natureza do médium do filme é provocar uma *experiência distintiva* não atestada por nenhuma das outras artes e que é a experiência cinematográfica. Que se dá entre o espectador e imagem projetada, determinadas condições de projeção/recepção, mas igualmente a relação cinematográfica no interior do filme, igualmente distinta, quer através dos modelos enunciativos como através dos modos de difusão que têm. Adorno na sua ‘Experiência e criação Artística’¹³⁶ refere-se à continuidade da experiência estética no confronto com o fenómeno permitindo assim a sua confirmação.

Essa originalidade, sinónimo de uno, é contraditória no cinema, não só na questão da reprodutibilidade técnica¹³⁷ do meio e da obra-física, mas igualmente na determinação de um elemento ‘único’ onde a forma de enunciação do cinema seja isolável. O cinema, é-o compósito por natureza, quer nos seus elementos constituintes (materiais e perceptivos) e nos seus modos discursivos¹³⁸. A apropriação e aculturação dos modos e discursos, desde o seu surgimento, pode conduzir-nos à ideia de uma arte subsidiária, parasitária ou fragmentária, feita da agregação de outros discursos e formas artísticas e que se apresenta contrária à ideia de específico, distintivo e uno, próprio de um modo quase laboratorial de isolar o que é específico de uma forma artística.

A afirmação do Cinema faz-se e é feita dessa apropriação de *meios* de expressão, quer na sua vertente constitutiva, mas igualmente expressiva, na sua estruturação, pondo em jogo elementos visuais, sonoros, discursivos, do teatro e da dança, mas igualmente estruturas narrativas literárias. É uma arte *compósita*, como o teatro (embora no teatro haja a tendência para valorizá-lo como arte da palavra)

¹³⁵ MAST Gerad 1977:p. 111,

¹³⁶ ADORNO, Teodor; *Experiência e criação Artística – paraliómenos à ‘Teoria Estética’*; 2003, Edições 70,
“A continuidade da experiência estética é colorida por todas as outras experiências e por todo o saber de quem faz a experiência; sem dúvida, ela confirma-se e corrige-se só no confronto com o fenómeno.”p20.

¹³⁷ Walter Benjamin – ‘A obra de Arte na era da Sua reprodutibilidade técnica’,

¹³⁸ áudio e visuais, narrativos – os elementos da representação são eles múltiplos – multimédia – quer através das dispositivos materiais que utiliza, como a própria representação cinematográfica que propõe. Seja a utilização discursiva gerada de uma formulação própria desses elementos na gestação o do tempo e do movimento

ou a dança (também ela enfatizada enquanto arte do movimento), ou ainda mais da ópera (onde a conjugação música, teatro, dança, artes plásticas, se organizam em torno de uma obra única total). Mesmo sendo composta, são as particularidades próprias ao dispositivo formativo e projetivo (as especificidades tecnológicas e físicas do médium), que estabelecem relações *únicas* no seu interior e na relação com o espectador. Uma vez que essa utilização não é apenas uma mera junção formal contida no dispositivo, mas sim fruto de um pensamento feito através desse dispositivo¹³⁹. Temos que o resultado serve os propósitos expressivos artísticos do seu utilizador, a quem Flusser¹⁴⁰ (FLUSSER, 1998) chama de funcionário, mas que também podemos designar como autor (cineasta ou desenhador) uma vez que é quem executa, quem assume o ato criativo e conferindo-lhe o seu valor absoluto ou unificado. Valor que está encerrado nos meios é fruto destes, mas que é, também por isso, único.

Os meios dispositivos, não podem, nem são, confundidos com os objetos artísticos, sejam eles eminentemente visuais, sonoros, da palavra, etc. Não são os instrumentos que transportam a música, mas música vem da possibilidade dos instrumentos a tocarem. Há peças musicais específicas para flauta, para violino... foram criadas pensando nas possibilidades performativas de determinados instrumentos. Podemos até dizer que, com mestria o criador compõe dentro dessas possibilidades elevando as possibilidades expressivas do instrumento que escolheu para a sua música. O mesmo se passa com os instrumentos do cinema. As câmaras e os dispositivos de registo, mais que em outras artes (por exemplo, escrever com caneta ou em computador, não altera em muito a literatura), contêm em si as especificidades próprias aos dispositivos de registo. As condicionantes desses aparelhos são determinantes no resultado expressivo. Mas é do discurso que

¹³⁹ Remetendo às questões do dispositivo (aparelho) apontadas por FLUSSER no seu 'Ensaio sobre a fotografia, que analisa a relação de mediação feita com o *aparelho*, contendo este um determinado número de possibilidades contidas na sua programação, e que são acionadas, utilizadas de forma 'única' através do utilizador. (Texto sobre a mediação)

¹⁴⁰ FLUSSER, Vilém – *Ensaio sobre a Fotografia – Para uma Filosofia da Técnica* - Lisboa, 1998, Relógio D'Água Editores.

criamos a partir desse *aparelho de base*¹⁴¹ (BAUDRY, 1974-75) Que temos o cinema. Ou seja, o dispositivo necessita da mediação, e essa mediação (o ato criativo) é o que confere a unicidade, originalidade, totalidade, própria de uma afirmação artística. É o autor (cineasta, desenhador, compositor) que através do seu fazer criativo, dispositivos e relação com o público estabelece a obra. O que é e o que não é. O que se estabelece como sendo e o que é apenas o discorrer das possibilidades de um médium é aqui a diferença entre o que é cinema e ‘imagens que se mexem’.

Cinema é melhor compreendido em termos da categoria da imagem em movimento."? A imagem em movimento", você pode perguntar: "Em contraste com o quê?" A resposta curta é: em contraste com o filme - que é, para ser mais explícito, ao contrário de celuloide - montado, filme baseado fotograficamente. Vou argumentar que o nosso objeto de estudo aqui é mais frutuosamente conceituada na categoria mais ampla da imagem em movimento que está sob a rubrica de filme, interpretado de forma restritiva.¹⁴²

Essa tarefa que ocorre através dos meios próprios de legitimação das ditas formas artísticas. Através, não só dos modos de difusão dos mesmos, como a exibição de filmes, festivais, televisão, internet, por exemplo nos discursos audiovisuais, como através da elaboração crítica e de análise das ditas obras (nos campos teóricos e académicos). O seu valor artístico estabelece-se no interior do que é a afirmação histórica e teórica de cada campo artístico. Tal como observamos anteriormente, torna-se bastante difícil hoje em dia circunscrever os ditos campos artísticos, uma vez que a miscigenação dos mesmos e a pós-modernidade criam uma plataforma base em que tudo se contamina. Poderemos ou não ter facilidade de arrumação e determinação, das diversas caixas de arrumação média-artísticas,

¹⁴¹ BAUDRY (BAUDRY, 1974-75)

¹⁴² CARROL, Noel (CARROL, The philosophy of Motion Pictures, 2008)p.3

Cinema is best understood in terms of the category of the moving image. "The moving image?" you might ask: "In contrast to what?" The short answer is: in contrast to film – that is, to be more explicit, in contrast to celluloid – mounted, photographically based film. I will argue that our object of study here is more fruitfully conceptualized under the broader category of the moving image that is under the rubric of film, narrowly construed.p.3

um certo dogmatismo histórico no qual a ideia de uno, de original e total, sejam determinados. Mesmo se apenas observarmos isto de um ponto de vista estritamente histórico ou ligado à evolução das mídias, chegaríamos ao ponto da esquizofrenia maniqueísta – ou é, ou não é – e com alguma facilidade cairíamos na rejeição de praticamente tudo o que hoje se faz!

Com a dissolução dos modos dispositivos e até mesmo meios físicos (o carácter material da arte), o desenho, a música, a literatura e o cinema, perdem contornos com o digital e os novos mídias, mas e sobretudo nas relações que estabelecem com o público. Não podemos olhar com os mesmos olhos, ou ter as mesmas ferramentas de análise ‘hoje’ pois ontologicamente as noções artísticas alteraram-se. Não quer isto dizer que não se faça essa leitura histórica ou dos dispositivos, sem que com isto estejamos a ser conservadores, ou pior ainda reacionários! Esta continua a ser uma via possível na compreensão do fenómeno artístico, torna-se no entanto necessário também estar consciente dessa mudança intrínseca para que essa observação não seja feita unicamente num modo de catalogação (sim/não/sim) mas consciente dos modos em que se dá!

A abordagem pluralista das categorias contrasta com as abordagens tradicionais, que tentam identificar uma única categoria, muitas vezes chamado de cinemático - em que todos os filmes supostamente estão e, de acordo com o qual todos os filmes podem ser avaliados. A abordagem pluralista categoria, em vez disso, aceita que existem muitas categorias de imagens em movimento - desde comédias, filmes de viagem, a vídeos de instrução sobre como instalar o software ou usar preservativos - e que, na medida em que essas diferentes categorias são idealizadas para responder a funções diferentes, recorrem a diferentes critérios de avaliação.¹⁴³

¹⁴³ CARROL, Noel (CARROL, The philosophy of Motion Pictures, 2008)p.5

The pluralistic-category approach contrasts sharply with traditional approaches, which attempt to identify a single category often called the cinematic – into which all movies allegedly fall and in accordance with which all motion pictures can be evaluated. The pluralistic category approach, instead, accepts that there are many categories of motion pictures – from comedies and splatter films to travelogues and onto instructional videos about installing software or wearing condoms – and that, inasmuch as a specimens of these different categories are designed to fulfil different functions, they call forth different criteria of evaluation. p.5

Como vimos através do pensamento sobre as possibilidades do cinema hoje, temos a oportunidade de chegar ao cinema através de outros modelos representativos, por exemplo o desenho, utilizando essas novas ferramentas! Utilizo a palavra cinema como uma forma de desenho, quer pela sua aproximação digital, mas e sobretudo na confluência entre ideia e desenho feita através do cinema e que é o campo de análise deste texto – o Cinema de Animação, mais propriamente a representação do espaço. Como nos indica Frampton nesta passagem.

As artes visuais estão envolvidas num empreendimento comum: a apreensão e contemplação do espaço perceptivo (com seu conteúdo), diretamente e através de seus atributos: massa, volume, cor, gradação, de tom. Para o pintor, o material em si é plástico; mas os procedimentos consistentes do fotógrafo fornecendo eixos sobre os quais mapear e contra o qual medir a plasticidade do próprio espaço, e a plasticidade supremo da nossa percepção humana.p.7¹⁴⁴

Na observação da representação espacial feita pelos elementos do desenho no cinema estamos a entrar dentro da nossa própria percepção do espaço enquanto unidade plástica, utilizando quer os atributos materiais, quer através do universo 'fílmico' que mapeia essa plasticidade perceptiva.

A agregação de modos e matérias feitas no interior do cinema, não é meramente cumulativo. Não se trata da soma das partes distintas, mas do *todo* tornado possível através do cinema. Assim, embora os seus elementos e os modelos enunciativos a que recorre sejam diversos, têm a sua existência apenas nesse universo significativo funcionando aí como um *todo-uno*. A sua caracterização sistémica não permite a sua existência ou distinção, mas apenas a sua totalidade. Estabelece-se assim a confirmação do Cinema e a necessidade da sua observação-análise-legitimação enquanto dispositivo (e no interior desse dispositivo) e na

¹⁴⁴ FRAMPTON, Hollis; On the Camera Arts and Consecutive Matters - The Writing of Hollis Frampton. p.7

The visible arts are engage in a common enterprise: the grasping and holding for contemplation of perceptual space (with its contents), both directly and through its attributes: mass, volume, colour, gradation, tone. For the painter, the material itself is plastic; but the photographer's consistent procedures provide axes upon which to map and against which to measure the plasticity of space itself, and the supreme plasticity of our human perception.p.7

relação criada com o espectador, espelhando-se aos modelos formais e enunciativos que apresenta – Os filmes.

1.2.2 Dispositivo

O sonho e todo crítico é poder definir uma arte através da sua técnica.¹⁴⁵ Roland Barthes

No cinema, o dispositivo é parte da forma artística: quer como ferramenta, quer como produtor de significado, mas também como meio de difusão. Se uma caneta ou um computador não alteram a linguagem do que é escrito desconhecer o dispositivo cinematográfico e com ele a câmara, é passar ao lado do cinema. A ideia subjacente ao dispositivo não é apenas as máquinas a ele associado. O que se entende por dispositivo em cinema é o conjunto: quer dos aparelhos que detêm as possibilidades para a sua existência, mas igualmente as ações que levam à existência desse mesmo filme (através dos atos criativos e técnicos) e da sua projeção, assim como as condições em que essa recepção se dá. Como se atesta e reforça na ideia de Aumont e Marie sobre o dispositivo enquanto organização material, ao referirem-se ao que Baurly chama de *aparelho base*.

O dispositivo é pois uma organização material: os espectadores apercebem-se numa sala obscura de sombras projetadas sobre um ecrã, produzidas por um aparelho colocado a maior parte das vezes atrás de si. Esse “aparelho base” (Baudry), metonímia o conjunto entre a aparelhagem e as operações necessárias à produção de um filme e à sua projeção, e portanto não somente à câmara e ao projetor propriamente dito.¹⁴⁶

¹⁴⁵ BARTHES, Roland – *Sobre o Cinema* – entrevista conduzida por Michael Delahaye e Jaques Rivette, set 1963

¹⁴⁶ AUMONT / MARIE; *Dictionaries Theorique et Critique du Cinema*, 2001 – p 54

Le dispositif est d’abord une organisation matérielle : les spectateurs perçoivent dans une salle obscure des ombres projetées sur un écran, produites par un appareil placé le plus souvent derrière leur tête. C’est “appareil de base” (Baudry), métonymie de l’ensemble de l’appareillage et des opérations nécessaires à la production d’un film à sa projection, et donc pas seulement de la caméra et du projecteur proprement dit.

É essa organização que permite a existência do cinema e não apenas os dispositivos tecnológicos, ou os objetos por eles produzidos – filmes, e é nesse sentido que poderemos falar de acontecimento cinematográfico.

(Cinema) a essência de um maquinismo que institui o cinema como puro efeito do seu próprio funcionamento. E desse maquinismo, lembremo-lo, fazem parte a câmara, o projetor, toda a tecnologia do cinema, mas igualmente o cineasta e, principalmente, o espectador, ambos sincronizados pela pulsação do filme e pela noite experimental que preside a todo o acontecimento cinematográfico.

¹⁴⁷

A relação entre o cineasta e o espectador é estabelecida nesse momento – é aí que o cinema acontece! Poderemos dentro de uma teoria dos média ou numa análise segmentada examinar parceladamente os seus vectores, constatando a relevância de cada um deles, mas sem nunca os enquadrar no interior desse conjunto. Os seus modelos expressivos e discursos moldam-se nos modos de produção que se estabelecem dessas relações dispositivas, como diz André Parente, em que o campo teórico do cinema se desloca do objecto para as relações criadas no interior do acontecimento cinematográfico.

Assistimos claramente ao processo de transformação da teoria cinematográfica, de uma teoria que pensa a imagem não mais como um objecto, mas como acontecimento, campo de forças, sistema de relações que coloca em jogo diferentes instâncias enunciativas, figurativas e perceptivas da imagem.¹⁴⁸

Ao referirmos o dispositivo tecnológico do cinema referimo-nos, tanto ao seu registo, que permite a decomposição do movimento registado, seja em uma, 12, 24, 60 imagens por segundo (ips), como ao débito de projecção imagens no ecrã na sua síntese (24 ou 25, 48 ips), e a relação entre ambos sobre a síntese do movimento criada.¹⁴⁹ Diferenciados entre os dispositivos responsáveis pela produção de

¹⁴⁷ GRILO, João Mário; Lições do Cinema – Manual de filmologia.2007; p.23

¹⁴⁸ PARENTE, André; Cinema em Trânsito: Do Dispositivo do Cinema ao Cinema do Dispositivo; p.3

¹⁴⁹ Normalmente ao débito de registo corresponde o débito de projecção, sendo atualmente o *standard* 24 ips cinema e 25 ips para vídeo. Sendo que o número de imagens por segundo está ligado, quer à gestão do registo

imagens em movimento e dispositivos responsáveis pela sua projeção. Esse dispositivo que estipula formas e relações no interior. Como nos remete Flusser, na sua análise sobre as imagens de origem fotográfica e portanto também à imagem cinematográfica, o aparelho detém em si as condições, as predefinições, sobre as quais as imagens são fabricadas. Ou seja, há um conjunto de possibilidades sobre as quais as imagens podem ser geradas. Imagens que estão em certa medida contidas “programadas” nas capacidades técnicas do aparelho, mas que resultam da vontade, escolha do olhar e da ação de registo determinada pelo seu autor. Seja este desenhador, animador, cineasta ou outro fazedor de mundos...

O *mecanicismo* cinematográfico, pressupõem não só o registo e as características formais de fabricação, mas igualmente a sua transposição na síntese cinematográfica e a gestão, quer do movimento, quer do tempo, através do seu débito, na sua apresentação projetiva. Assim como na relação que emerge entre o espectador e o filme. Sumariamente essa relação estabelece: a transposição de uma realidade tridimensional existente (real ou imaginada), numa superfície bidimensional (o ecrã), tendo uma determinada duração temporal, numa situação preferencialmente de imobilidade por parte do espectador. Uma espécie de ‘aprisionamento perceptivo’ do espectador.

Sejam os dispositivos de produção ou de reprodução, ambos funcionam com características físicas ópticas, mecânicas, químicas e/ou digitais, que se traduzem em estímulos visuais que agem na nossa percepção, fazendo parte de um aparato, de um *maquinismo* relacional (para utilizar um termo já citado) que faz do cinema consequência do seu próprio funcionamento. A condição da sua existência é própria dos contextos onde ocorre, e consequentemente dos dispositivos inerentes à sua existência. O cinema é pré-existente no aparelho e naturalmente este é requisito para que este aconteça.

(quantas imagens são gravadas num segundo) e no seu débito. Ao registar imagem por imagem na animação essa gestão é ‘normalmente’ de 12 imagens sendo cada imagem gravada duas vezes. Ou seja há 12 imagens de informação por segundo (24 frames). Quando há necessidade de acelerar ou retardar a imagem ‘mexe-se’ no registo pois o débito é constante.

Atualmente a projeção digital (por exemplo no *Hobitt*) foi gravado e projetado a 48 imagens por segundo o que faz que haja o dobro da informação contida do que nos acuais 24 ips. Poderemos questionar a nossa capacidade perceptiva para abarcar essa quantidade de informação.

(...) O cinema nasceu, em primeiro lugar, do desejo de registar mecanicamente acontecimentos reais. Só depois do cinema se ter tornado uma arte é que o interesse passou da simples questão de assunto para os aspectos da forma. O que até à altura se resumia no registo de certos acontecimentos reais, transformou-se então na aspiração de representar objetos por meios especiais, característicos do cinema. Estes meios impõem-se por si próprios, mostram-se capazes de fazer mais do que representar o objecto requerido; dão-lhe forma, estilo, evidenciam características especiais, tornam-no vivo e decorativo. A arte começa onde a reprodução mecânica termina.¹⁵⁰

Como reflete Arnheim na citação supracitada, esses meios impõem-se, sobrepõem-se à atitude primeira de registo. Ultrapassam as características meramente reprodutivas dos mesmos, permitindo afirmar que: *‘a arte começa onde a reprodução mecânica termina’*¹⁵¹. O cinema surge da existência de um aparato material, dispositivo e arquitectónico. É sua produção, mas surge quando as suas características dispositivas dão lugar às relacionais (não somente no apagamento dos meios, como no cinema de carácter naturalista, mas igualmente quando as características ilusórias estão expressas), quando se revela enquanto cinema, enquanto forma artística e não como mera reprodução de uma realidade pré-existente.

Mesmo quando os elementos registados ou criados diretamente no dispositivos são planos, eles dispõem-se espacialmente na superfície, criando relações entre si e o quadro que os encerra. Todas as relações que se criam no ecrã são espaciais, quer a dos elementos visuais, quer nos sonoros numa relação de gestão dinâmica com o tempo e o movimento.

¹⁵⁰ ARNHEIM, Rodolf; *A Arte do Cinema* – p.52

¹⁵¹ ARNHEIM, Rodolf; *A Arte do Cinema* – p.52

1.2.2 Local – Lugar das Imagens

Cinema, enquanto atividade artística é igualmente o local – O cinema (*moving theater*) – espaço arquitetural ‘sala’ (sala de cinema), ‘teatro’ (cineteatro) ou ‘palácio’ (cine-palácio) onde o cinema se dá, onde a magia se dá. ‘Vou ao cinema’ significa não só ir ver um filme, como a ida a um local específico com as condições necessárias ao visionamento do filme: condições de obscuridade total, plateia posicionada em anfiteatro paralelamente ao ecrã onde se projeta a imagem em movimento, dispositivos que assegurem essa projeção. Ir ao cinema é também um local de encontro de interação social de partilha de uma mesma experiência, que embora seja feita individualmente é feita simultaneamente por todos. Havendo uma comunhão em torno desse visionamento que faz com que a experiência de ir ao cinema seja um ato de afirmação social aproximando vários estratos de público. É uma experiência democrática, no sentido que permite a fruição por parte de vários públicos, dos mais populares aos mais eruditos, na capacidade de descodificação, comunicação e partilha que faz.

A galeria, ou o museu (nas artes visuais), expõem os elementos artísticos de forma estática e dispositiva e é o público que percorre o espaço. Caminhando num percurso previamente estabelecido ou optando por outro, é ele que determina o ritmo e modo e observação. Um ‘visitante’ ao contrário de um ‘espectador’ não faz parte do local, percorre-o não é seu. Um espectador (dependendo da natureza do espetáculo observado), é muitas das vezes levado a fazer parte do local. As condições perceptivas promovem essa existência do cinema em sala. Por um lado ele é *obrigado* a receber o espetáculo (está sentado e às escuras) não podendo alterá-lo. Por outro, a naturezas mais ou menos imersivas do filme apresentado estabelece o espectador como parte do dispositivo. Assim o local e o espectador fazem parte do ‘espetáculo’, fazem parte do cinema. No cinema-espaço dá-se o cinema-espetáculo.

Há uma relação que acontece apenas no interior desse local que ultrapassa os elementos que o constroem. É ao mesmo tempo um local onde a experiência enquanto espectador é feita em conjunto (a prática social de ir ao cinema) mas

igualmente uma experiência individual, uma vez que a ‘imersão’ da escuridão, imobilidade e dos modelos de narrativa apresentados, levarem a individualizar a experiência de cada um. O *ir ao cinema* que numa determinada época fez florescer as salas, teatros e *palácios* de cinema está irremediavelmente a desaparecer!

Cada vez menos se *vai ao cinema* (local), o cinema (filme) vem até nós através dos dispositivos pessoais: tv, dvd, computador, tablet ou telefone. Deixando de haver um *local* específico onde o cinema magicamente acontece. O desaparecimento do local físico, leva à perda do social, passando-se para a experiência individual e fragmentária, havendo um entrecortar constante quer da superfície de projeção ou emissão, quer dos próprios conteúdos, onde a imersão, alicerçada em experiências perceptivas exacerbadas é feita cada vez mais em ‘mundos virtuais’. A destituição do local, o desaparecimento da sala de cinema, é consequência da evolução dos aparelhos, transformando a relação do espectador com os objetos cinematográficos de um relação social para uma relação individual.

O Filme, propriamente dito, foi sem dúvida a mais importante primordial aplicação da imagem em movimento (a.k.a. filmes), mas a impressão de movimento - incluindo imagens em movimento e histórias de cinema - pode ser realizado em muitos outros meios de comunicação, incluindo kinetoscopes, vídeo, transmissão de TV, CGT, tecnologias e ainda nem sequer imaginado. Claro, as pessoas comuns não regatear se uma fita de vídeo é um filme ou não. E nem, vou argumentar, os filósofos.¹⁵²

O cinema fragmenta-se em múltiplos *não lugares*¹⁵³ dispositivos, que transportam o cinema para o local onde escolhemos estar. Deixando de ter uma referência espacial, um local (cinema-sala), a relação com o cinema-filme altera-se

¹⁵² CARROL, Noel (CARROL, The philosophy of Motion Pictures, 2008)p.3

Film, properly so called, was undoubtedly the most important early implementation of the moving image (a.k.a. movies), but the impression of movement – including moving pictures and movie stories – can be realized in many other media including kinetoscopes, video, broadcast tv, CGT, and technologies not yet even imagined. Of course, ordinary folks do not haggle over whether a videocassette is a movie or not. And neither, I will argue, should philosophers. p.3

¹⁵³ Não Lugar – 1992 – Conceito onde Marc Augé define como não lugares os locais não referenciais, no qual estão alojados um sem número de informações, e que não são vivenciados fisicamente, constituindo uma entidade abstrata de agrupamento ou estabelecimento de ‘redes’ de conexões.

necessariamente. Significando esta deslocalização do cinema uma alteração quer na sua forma (modelos de representação) quer na sua relação social e de recepção.¹⁵⁴ O espectador não só escolhe *onde* mas *como* quer ver. Como um livro, o cinema transporta-se e lê-se na envolvimento e ritmo que se quer ler. De um sopro, ou uma linha de cada vez, relendo (vendo) uma e outra passagem. Porém, num livro a unidade ou estrutura do mesmo não é questionada pelos seus modos de leitura e no cinema sim. Ou seja, num livro o seu contexto receptivo não altera o conteúdo do que é lido. O cinema altera-se no momento que se deslocaliza, sendo a possibilidade e gestão do espectador uma ação cada vez mais próxima a um ato individual em que o espectador constrói o seu próprio filme através do modo como o escolhe ver.

Criando uma analogia entre as ideias de John Cage¹⁵⁵ para a música e a ideia de mais-cinema, ao alargarmos a abrangência do que se chama *cinema* teremos *mais-cinema*, uma vez que este não se encontra somente ancorado a este ou aquele dispositivo.

Ao mesmo tempo que esta deslocalização acontece, a existência e proliferação de festivais de cinema desenvolve um papel importante na difusão e conhecimento das diferentes cinematografias. Os festivais, longe das lógicas de mercado que fazem as exibições comerciais, criam circuitos específicos, muito

¹⁵⁴ A questão dos modos de recepção do filme estabelece questões ao nível da própria identidade do cinema uma vez que estabelece as premissas do discurso. Se se altera o modo como este se recebe, necessariamente terá que se alterar os modos narrativos (ou modelos de representação) assim como valores de espetacularidade. Isto põe em causa a própria existência do cinema e favor das imagens animadas. Porém poderá igualmente apontar a outros modelos de produção, que se adaptem este modo de recepção. Estabelecer o cinema apenas a uma forma específica (e ultrapassada) de recepção é remete-o a um produto de um dispositivo e não a uma forma artística. Nas práticas artísticas os dispositivos, as tecnologias alteram-se evoluem, sendo por vezes difícil encontrar as fronteiras entre essa evolução e o seu desaparecimento e transformação natural. Não me cabe a mim julgar a pertinência, ou de que modo, se estabelece essa separação entre o que é uma coisa ou outra, mas claramente me parece mais progressivo a existência de uma forma artística que se transforma e evolui do que a necessidade de a renomear considerá-la morta. Cada Arte deve ser observada no seu contexto dispositivo, no interior do seu contexto de produção, mas não reduzi-la apenas a isso, se não poderíamos ver as pinturas de Lascaux ou ver o Napoleão do Abel Gance, ou mesmo um filme no computador, uma vez que os modos dispositivos e de produção que os criaram já não existem ou não são adequados à sua recepção! Podemos no entanto estabelecer outros parâmetros de observação, outros modos de leitura.

¹⁵⁵ John Cage (1912-1992) afirmava a existência de mais música se se considerasse todas as fontes sonoras como emissoras de sons. Assim poderíamos ouvir mais música, música numa auto estrada, numa cidade, no barulho do vento. O que vinha contra a ideia de que apenas os sons, por oposição ao ruído poderiam produzir música. Ou seja abre o leque de possibilidades auditivas e receptivas que culminam entre outras na sua peça seminal 4'33”.

disseminadas permitindo não só momentos específicos de encontro de públicos particulares que se criam e desenvolvem à sua volta. Passando estes a ter o dito papel agregador de uma certa comunidade cinéfila. Foram também os festivais, que permitiram a circulação e conseqüente difusão do cinema de animação, assumindo-se como uma linguagem própria, muito diversa junto a um público mais ou menos alargado. A existência de festivais de cinema de animação, ou que incluam uma pluralidade de formatos e géneros cinematográficos, serve igualmente para a dita legitimação do cinema de animação, como cinema por direito próprio. Coisa que de alguma forma se encontrava diluída na programação comercial e no uso da animação através das séries televisivas.

Retirando a observação de uma certa nostalgia ligada a uma determinada arquitetura (as salas de cinema), de uma preferência a um determinado tipo de observação, e até a adequação de determinadas obras (filmes) a esses locais, o cinema não deixa de existir ou de poder ser apreciado fora dos espaços criados para esse fim. Podemos dizer que o local *mítico* desaparece. Deixou de haver o *templo* na relação entre o cinema e o espectador, e isso acarreta necessariamente uma quebra no modo em que essa relação se dá. A magia acabou! Há contudo espaço à existência do cinema, a uma pluralidade de cinemas. O local/espço passa para o indivíduo/dispositivo, escolhendo este, o modo e o sítio como o pretende fruir. Deixando se ser uma recepção acabada, que chega pronta ao receptor, para ser determinada por este. Deixando de ser uma ação estabelecida pelo realizador ou pelo próprio filme, o cinema passa a ser controlado pelo indivíduo.

Aparelho, condições de exposição e discurso, são indissociáveis da existência do cinema. Ou seja, quando se fala em dispositivo, não se trata apenas dos *aparelhos* de registo e débito, mas igualmente as condições dispositivas em que essa representação se dá. Estabelecendo que com isso há uma realidade discursiva que se institui nesse local. Uma não é consequência da outra, como mero ato produtivo de fabricação, uma máquina de fazer *imagens que mexem*, mas surge na relação com espectador através do discurso que faz surgir. Neste sentido o cinema existe associado a um *local* – o cinema – sítio esse onde o cinema acontece. Essa

disposição transposta para um lugar é de certa maneira o que se transforma, como já observamos antes, criando outros objetos, outro cinema, mas ainda assim – cinema.

1.2.4 Mediação – aparelho/ acção /gesto – ‘o lugar das imagens’

Restituir às mediações o lugar que lhes pertence leva a defender uma imagem que é fruto de uma série de ações que só adquire realidade pelos seus atores que se constrói por efeito de aparelhos técnicos institucionais.p.16¹⁵⁶

Há uma *mediação* significativa entre o registo e o que é inscrito, que é feita pela *ação* do autor sobre o dispositivo de produção. Isso é evidente no desenho através do ato próprio do desenho (o desenhar) mas igualmente no cinema, através do registo nas diferentes *escolhas*¹⁵⁷. Se considerarmos o desenho como cinema (no caso específico no cinema de animação) essa mediação traduz não só uma seleção sobre o registado. Seleção essa que é tradução do ponto de vista do autor, mas igualmente as potencialidades materiais dos dispositivos utilizados. Há uma ligação direta no que se mostra presente no desenho e no desenhar. As escolhas e opções determinadas pelo criador na utilização de um dispositivo de registo traduzem o *que e como se dá a ver a imagem*.

No caso das imagens feitas através de um dispositivo por um aparelho, obtemos *imagens técnicas*, como as designa Flusser¹⁵⁸, essa mediação é de alguma forma encoberta sobre um certo *automatismo* ou carácter mecânico da imagem gerada. Como se essa imagem fosse criada espontaneamente pelo dispositivo. No desenho, na *imagem tradicional* (também na designação de Flusser), a mediação está bem assente nas escolhas feitas pelo desenhador. Aqui é evidente uma ação mediada, o gesto feito no papel. O ato de desenhar pressupõe a ação quase sempre

¹⁵⁶ SICARD, Monique, *A Fábrica do Olhar*, p.16

¹⁵⁷ Escolhas essas que são também elas ações. Quer seja no determinar do tipo de lentes, o que fica e o que não fica na imagem, assim como as próprias características da mesma, se a cores ou a preto e branco se contrastado ou não etc...

¹⁵⁸ FLUSER, Vilém – Ensaio sobre a fotografia – p. 33-38

direta do desenhador. Havendo uma distanciação entre o registado e o registo sob o filtro do desenhador. A presença da mediação, ou a mediação como ato criador do desenho, parece menos evidente no uso da máquina, da imagem fotográfica, e consequentemente da imagem cinematográfica que quase se subtraí através do aparente automatismo dos seus aparelhos. Porém, qualquer imagem é uma escolha, uma intervenção entre o observado e o registado. Ou entre o imaginado e o representado, dependendo sempre do gesto (ação) do homem. Seja ela feita com um lápis, uma câmara de filmar, ou através das imagens geradas em computador. Mesmo na realidade virtual a determinação dessa ação, pela natureza mimética ao representado no registo óptico, ou pela forte presença do dispositivo nas imagens de síntese, leva a uma ideia errada da ausência dessa mesma mediação. O determinismo dessa ação, pela natureza mimética do representado feito através do registo óptico ou pelo hiper-realismo da maioria dos universos virtuais, leva a uma ideia errada da ausência de mediação, mas isso acontece pela aproximação dos modelos de representação adoptados mais do que pela própria presença do dispositivo.

A produção de imagens, a criação de uma imagética ou imaginário, pressupõe uma operacionalidade dos ditos dispositivos. Esse pensamento feito através do dispositivo está contido, como se observou em cima, na essência do aparelhos e também (como observa Flusser) nas predefinições dos mesmos¹⁵⁹. Assim como o carácter riscador é o do lápis, a mestria da sua utilização não está apenas no domínio da técnica, mas no carácter distintivo posto na sua utilização. As possibilidades contidas no lápis são diferentes das do pastel, ou da máquina fotográfica mas dependem essencialmente da utilização feita pelo autor/desenhador/fotógrafo e do contexto de produção em que se inserem. Embora haja limitações trazidas pelo dispositivo ou meios utilizados na produção da imagem apenas aparentemente uma é mais determinante que outra na produção de imagens, uma vez que é essa existência de mediação (o autor) que a determina.

Poderão existir imagens espontâneas, naturais: sombras de árvores, sulcos na terra, riscos acidentais ou acasos! Mas a atenção desperta, a escolha e agregação

¹⁵⁹ FLUSER, Vilém – Ensaio sobre a fotografia – p. 43

numa imagem, quer através de instrumentos como habitualmente designamos os materiais do desenho (lápiz, canetas, arados); quer através aparelhos fotográficos (scanners, sonares, câmaras); expressam, registam essencialmente o pensamento. Não havendo limite ao pensamento humano também não o há na criação de imagens! Independente da natureza dos registos ou dos seus instrumentos, é a imagem que convoca o discurso sendo ela própria começo e fim dessa relação com o pensamento.

O fazedor de imagens é ele próprio o receptor e contentor dessas imagens, como se refere José Carlos Abrantes citando Belting, na *Fábrica do Olhar*:

Mas há outro lugar pelo qual passa o fabrico e o consumo das imagens a ocupar progressivamente lugar de destaque nas reflexões sobre a imagem: o nosso corpo, lugar de mediação de fabrico de localização(...) aos olhos do antropólogo, o homem não aparece como dono das suas imagens, mas – o que é completamente diferente – como o “lugar das imagens” que ocupam o corpo; ele é entregue às imagens que produz, ainda que não cessa de as querer dominar.¹⁶⁰

A animação, pela liberdade das suas matérias, pela ação direta na criação de movimento e da imagem, é o lugar do imaginário. Onde essa ligação à imagem é feita diretamente do cérebro, ou da alma, e que conduz o gesto do fazer diretamente desse pensamento (ideia) à imagem.

O que a animação permite é a entrada directa no imaginário do criador de forma não mediada pois a maior parte das vezes trata-se de voltar a partir do zero, de criar com todos os seus elementos um mundo semelhante (imaginação) ou não (fantasia) ao mundo real, mas rejeitando a própria ideia de cópia desse mundo exterior por meios objectivos. (...) A animação constitui a subjectividade mais absoluta no cinema.¹⁶¹

¹⁶⁰ BELTING, H., *Pour une anthropologie des images*, Paris, Gallimard, 2004 (2001); José Carlos Abrantes prefácio da *Fábrica do Olhar* de Monique Sicard

¹⁶¹ DENNIS, Sebastien; *O cinema de Animação* p.55

Porém o lugar/corpo das imagens não o é apenas espacial mas expressa-se através da ação. É um corpo ativo, e não apenas um recipiente! A imagem trás consigo o pensamento e a ação sobre esse pensar. O **gesto** encerrado na imagem é o do pensamento, é a ideia que gera a imagem. Como dizia Picasso ‘não pinto o que vejo mas o que penso...’ Ou seja, há sempre imagem, a transposição formal de um pensamento, uma mediação que transporta o ponto de vista de quem a escolhe, de quem a faz.

Também a gestão das possibilidades oferecidas pelo dispositivo do cinema, ou como refere Flusser as possibilidades contidas no aparelho, ocorrem na ação do seu gesto, do seu desenho. Se isso é entendido na ação direta do desenho, é menos evidente no aparente automatismo fotográfico e cinematográfico. O traço de determinado pintor está ligado também ao material que utiliza. Embora menos evidente a utilização fotográfica também impõe estilos e traços específicos. A sua produção pressupõe a exploração feita através desse dispositivo do discurso artístico, seja ele desenhado pelo lápis ou através da parafernália do cinema. Também na animação cada técnica trás consigo uma expressividade própria. A animação direta em areia ou pintura chama a permanente transformação da metamorfose e na animação de recortes (cut-outs) o andar sincopado dos seus elementos. Na animação o gesto é um gesto continuado, é também um gesto formativo pois faz parte dum fluxo que pressupõem um pensar mais projetivo do movimento contido nesse gesto. O desenho material raramente existe por si só, o movimento do desenho concretiza-se na ação. A ação do pensamento feito desenho em movimento. Há uma desmaterialização do desenho físico e uma passagem quase direta da ideia ao gesto do desenho.

Paul Klee - “A génese como movimento formal constitui o essencial da obra(...) A obra é, em alto grau, génese, e a sua história pode representar-se rapidamente como uma centelha surgida misteriosamente não se sabe donde, que inflama o espírito a mão e, transmitindo-se como movimento à matéria torna-se obra” (Klee, 1964:108)

Um certo fogo aviva-se numa ânsia de devir, transmite-se através da mão, propaga-se à tela e sobre ela salta como uma fâisca, fechando

o círculo de onde veio: regressando ao olho e continuando (regressando a um certo de movimento, da vontade, da ideia).¹⁶²

O reconhecimento, ou não, do gesto da mediação feita pelo criador não depende carácter óptico da imagem mas sim através dos índices de reconhecimento apresentados pelas imagens geradas por estes dispositivos. Ou seja ocultando o *mais possível* a presença do traço, do que é mecânico, das marcas enunciativas da representação. Sobretudo nas imagens de índole mimética e modelos de representação desenvolvidos a partir de uma perspectiva monocular, centrada, veiculada desde o renascimento e em grande escala com o aparecimento e difusão da fotografia feita pela câmara.

Vós que quereis representar por palavras a forma do homem e os aspectos da sua constituição, abandonai esse projeto – porque quando mais minuciosamente o descreveis, mais limitareis o espírito do leitor e mais vos afastareis do conhecimento da coisa descrita. (...) nem a melhor das observações, pode igualar o desenho. Leonardo da Vinci A14v; Biblioteca do instituto de França (códex Leicester)¹⁶³

O tema da representação mimética é aqui desmontado por Leonardo da Vinci. O olhar através do desenho é pois a melhor das observações! Criando uma analogia com o anteriormente citado, a máquina fotográfica na tentativa de exaustiva de *descrever* o que vê impõe-se ao olhar da imaginação e da compreensão do que é exposto. Esse olhar é feito do gesto, vê-se desenhando e esse desenho conduz o olhar, estruturando-o. O que é visto é compreendido através do desenho, resulta nesse desenho. É um acto primeiro e não uma consequência posterior desse olhar. O gesto de desenhar acompanha o pensar - discorre. O cinema (e não o registo cinematográfico), acentua essa analogia entre o desenho e o cinema, pois constrói-se enquanto gesto do pensamento. Podemos assim afirmar, o desenho feito pelo cinema!

¹⁶² DENNIS; p.34-35

¹⁶³ In 'Fábrica do Olhar' – SICARD, Monique; p.23 (SICARD, 2006)

A aproximação a um discurso mais conceptual e menos referencial, assim como uma certa libertação dos materiais cinemáticos dos seus condicionalismos dispositivos, faz aproximá-lo da representação. Da dita imagem tradicional, ou meramente da imagem, uma vez que a tradicional também já não é o que era! Levando-nos à representação em si e para o reconhecimento do imaginário. Também aqui finalmente podemos aproximar o cinema ao desenho, como matéria e pensamento na criação de imagens.

A animação coloca problemas na busca da definição da ilusão e do real, dado que faz regressar o cinema às origens gráficas que o cinematógrafo dos irmãos Lumière desde logo expulsou. Todas as “questões” que ela levanta de um ponto de vista teórico deveriam porém ser limitadas, uma vez que o próprio termo “cinematógrafo” vindo do grego, põe em interação kinêma (movimento) e graphein (escrita), sendo este último termo relativo ao gesto manual e plástico mais que à reprodução fotográfica.¹⁶⁴

É o pensar que leva ao desenho, que fabrica o desenho que molda o espaço representado no cinema, que lhe apresenta as possibilidades de expansão. O corpo como lugar da imagem e o gesto como ação desse pensar, é o ‘estou aqui’ da representação espacial, determinando a escala e as nossas coordenadas nessa representação.

Dentro dos criadores em que o gesto da invenção está presente no desenhar da sua obra. Sobre os quais é pertinente analisar a presença do desenho enquanto gesto e enquanto imagem do corpo estabelecendo-o como relação espacial. William Kentridge, criador sul-africano que utiliza o desenho *animando-o*, como forma de entendimento das realidades do seu país e de si próprio. Criando um universo muito próprio dentro das artes visuais e performativas de um permanente diálogo desenhado.

Gerrit van Dijk, holandês, transporta o princípio do pensamento da imagem em movimento, das meta-referências quer da própria animação, quer do cinema de

¹⁶⁴ DENNIS, Sebastian; O Cinema de Animação, 2010, texto & Grafia, Lisboa; p.54

imagem real, misturando auto referenciando-se e questionando a representação nos seus filmes.

Em ambos os criadores o gesto é construtor e visível no ato do desenho e através do desenho estabelece universos criativos particulares.

- **O gesto como mediação - Kentrige e Gerrit van Dick.**

Há uma mediação significativa entre o registo e o que é inscrito que é feita pela acção do autor sobre o dispositivo de produção. Isso é evidente no desenho através do acto próprio do desenho (o desenhar) mas igualmente no cinema. O gesto transposto em imagem é o pensamento, é a ideia que gera a imagem. Como dizia Picasso *não pinto o que vejo mas o que penso...* ou seja há sempre na imagem a transposição formal de um pensamento, uma mediação que transporta o ponto de vista de quem a escolhe, de quem a faz

Dentro dos criadores em que o gesto e a invenção está presente no desenhar da sua obra William Kentrige e Gerrit Van Dick, são disso exemplo. Ambos os criadores, o gesto é visível e construtor através do desenhar estabelecendo universos criativos particulares.



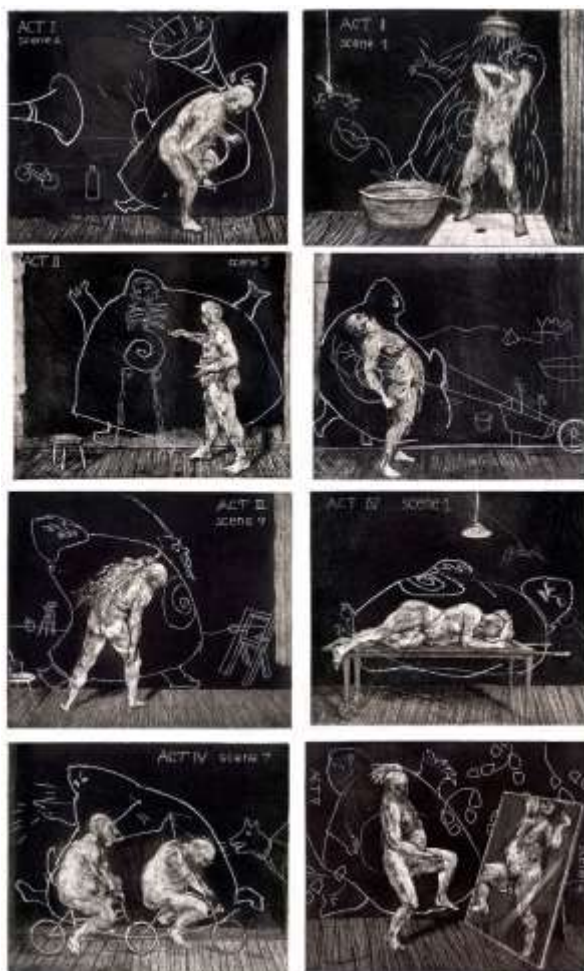
William Kentridge, criador sul-africano utiliza o desenho *animando-o*, como forma de entendimento complexo da realidade do seu país e de si próprio, tendo

um universo muito próprio dentro das artes visuais e performativas de um permanente diálogo desenhado.

Gerrit van Dijk cineasta holandês, transporta o princípio do pensamento da imagem em movimento, das meta-referências quer da própria animação, quer do cinema de imagem real, misturando auto referenciando-se e questionando a representação nos seus filmes.

Não se pretende aqui e analisar exaustivamente o trabalho destes multifacetados artistas, mas apenas sublinhar a presença concreta, quer da superfície de representação, como do desenhado.

O trabalho de Kentridge centra-se no artista e no seu estúdio. Os traços a carvão sucedem-se na folha em branco. O gesto do desenhador está literalmente presente no papel. O estúdio, a parede, o papel é o palco onde acontece o desenho. Contrariamente ao dispositivo da truca tradicional a câmara regista a acção feita à frente da câmara. O actor, o realizador o desenhador, traça e a linha vai-se propagando dividindo espaços atravessando e ligando. O negro do carvão, das ideias, dos pensamentos vai criando as manchas que se vão apagando e desenhando outra vez. O apagar do carvão trás uma luz, o papel, que se volta a desenhado de novo, um permanente palimpsesto, que regista apaga e volta a registar a



acção desenhada. Os temas sociais ligados às vivências da África do sul pré e pós apartheid, mixados com a autorreflexividade de um retrato (auto-retrato) feito e refeito são a base do seu trabalho. Os traços são marcados quais sulcos na pele. Mais uma dobra, mais uma ruga, um passo que se dá após outro passo e um azul-cobalto que estabelece as ligações entre o preto e o branco, entre os espaços simétricos mas não semelhantes.

O gesto do apagar e a sucessão a ligação real/ imagem que não vêm da representação óptica (fotográfica) mas sim do ‘observado’.

Como nos diz Sicard a propósito de Leonardo da Vinci: Os gestos do pintor, os do escritor, não são segundos mas sim primeiros. É por desenhar, por pintar, por escrever que Leonardo é um excelente observador¹⁶⁵. O próprio Leonardo no código Leicester sugere que: nem a melhor das observações pode igualar o desenho. Quem desenha sabe que o desenho trás consigo uma forma de pensar que se vai moldando à medida que o desenho se faz! Essa presença do gesto não é mais o pensamento expresso em acção. A observação é activa. O gesto impõe um tempo – o tempo de fazer – a dedicação à imagem, às horas dispendidas na sua execução. O gesto transportado para a expressão dada pelo material utilizado.

Na trajectória do pássaro desenhado no céu não há uma substituição mas um apagar, deixando vestígios. É um confirmar da trajectória e não uma substituição de um desenho por outro. O desenho vai-se gerando. Em Sterescope as linhas *atravessam* o desenho dividindo os dois espaços esses espaços simétricos que se entrecruzam, duplicado desfasado na acção. O espelho que se autonomiza. Os planos não existem como *desenhos* em separado que são mostrados à vez, mas como um contínuo percorrido com a câmara num único desenho que se transforma e se desdobra.

A presença do desenho surge como expressão do pensamento desenhado. Ele é correspondência directa do pensar ao desenho. O gesto é acção logo o desenho é uma acção visível. Penso logo existo, desenho logo sou!

¹⁶⁵ SICARD, Monique; A fábrica do olhar; p.28



É esse também o pressuposto do filme de Gerrit van Dick *I move so ... (i am)*

A presença da folha branca, embora não seja a folha/parede de Kendrige e a seu aparato performativo, é igualmente aqui que o autor acontece. Ambos estabelecem a autocriação, como forma de representação e o desenho surge como o seu construtor. Não é uma representação, é criação! - Existo! Através do desenho através do movimento, criado pelo desenho.

No caso de Van Dick há uma consciente utilização do traço e da cor e da pintura, assim como a coabitação com a história: da pintura, do cinema, do cinema de animação. É de facto a consciência de que somos feitos das nossas referências, o corpo feito de imagens, como auto-reflexão. Aqui o som estabelece outros níveis de leitura, num diálogo audiovisual que não se limita apenas a reforçar ou ilustrar o visto.

Os materiais do desenho traduzem a liberdade de formação e formal/narrativa. É o pensar que leva ao desenho, que fabrica o desenho que molda o espaço representado no cinema, que lhe apresenta as possibilidades de expansão. O corpo como lugar da imagem e o gesto como ação desse pensar, é o *estou aqui* da representação espacial, determinando a escala e as nossas coordenadas nessa representação.

1.2.5 Dispositivo Material

No *dispositivo de produção* temos: a câmara cinematográfica (câmara, óptica, superfície de registo, scanner, computador)¹⁶⁶ que determinam a imagem registada. Na imagem resultante não é indiferente a escolha feita sobre o dispositivo de produção, são essas mesmas escolhas que determinam quer as relações formais, expressivas, quer as implicações enunciativas feitas através desses dispositivos. Filmarmos em *wide screen* (16:9) ou num formato mais quadrado (4:3) aproximando ou afastando os elementos no quadro; filmarmos a 120 ips (imagens por segundo) ou a 2 ips arrastando ou acelerando o movimento; com uma objectiva *olho de peixe* ou uma teleobjectiva, alterando a sua relação com o fundo ou arredondando as linhas, em película ou em digital, ou se optarmos pelo preto e branco ou pelas cores. As alterações do representado e do percebido são alteradas não só formalmente mas conceptualmente também, através das condicionantes do dispositivo. As escolhas contidas nas *possibilidades* do dispositivo moldam o objecto expressivo criando uma marca específica no seu modo de operação, mas também na forma do mesmo. Esse dispositivo é pois formativo, mas está longe de ser determinado por este, ou ser fruto de um automatismo aparente. É a escolha no interior dessas possibilidades, assim como o pensamento expresso através das suas matérias que é determinante. Também no desenho o lápis contém em si a possibilidade total do desenho, desde que desenhada pela ação do traço guiado pelo pensamento.

Até agora no cinema o *dispositivo de registo*, assim como o de *projeção* traduzem, pela sua construção (câmara escura e objectiva) um ponto de vista monocular central, rectangular, horizontal. Tendo em conta que a nossa visão espacial é binocular, só este facto já é uma forma de seleção sobre o que se está a ver. Numa câmara obscura a formação da imagem dá-se a partir de um único ponto de vista, o da objectiva, que assumindo a trajetória linear da luz reflectida pelos objetos, forma a imagem num plano focal, local de convergência dos raios

¹⁶⁶ Ficou já determinada no capítulo anterior as questões referentes ao registo ótico e a sua possível observação enquanto representação pictórica.

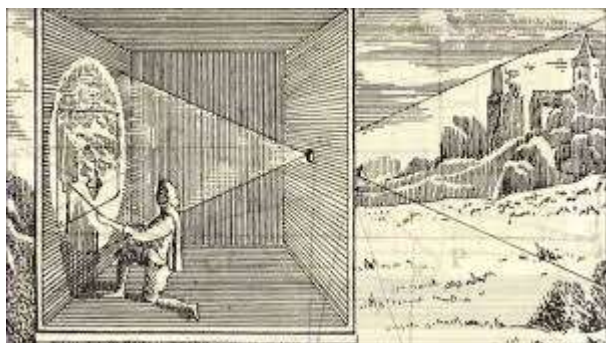
luminosos. No *dispositivo de projeção* acontece o inverso, assemelhando-se ao que ocorre numa lanterna Mágica. Dentro de um projetor com uma objectiva temos uma fonte de luz e uma superfície translúcida, ou uma informação digital codificada, transposta em feixes de luz transmitindo-os fazendo convergir numa superfície de projeção onde a imagem se reflete ou materializa – o ecrã, pressupondo um ponto de vista e condições de recepção específicos. O lugar do espectador, de frente imóvel, e condições de obscuridade.

Esse mesmo dispositivo de produção de captação está presente na Animação, mesmo que o carácter de registo de algo existente posto em frente à câmara seja menos evidente, podemos considerar a existência de um mecanismo de registo das imagens, sejam elas desenhos, filmados ou não (quando os mesmos são gerados diretamente no computador).

Nesse registo feito pela câmara, o aparelho, é colocado em frente a uma situação pré existente (como por exemplo no documental) ou numa situação pré-existente previamente determinada (no caso da ficção). Na Animação a disposição dos elementos, o registo desses mesmos elementos surge de um domínio total do dispositivo de registo. Não só no registo em si, mas igualmente na agregação e composição (de montagem). Uma vez que aqui (na animação) eles se encontram ‘fundidos’, não propriamente nos aparelhos em si (câmara, computador), mas porque o seu pensamento formativo, o seu *modos operandi* e a sua lógica conceptual, funciona numa mesma plataforma operativa. Aqui a disposição dos elementos ‘em frente ao dispositivo’ e o registo são-no da fabricação total dos elementos filmicos! Os graus de conceptualismo da imagem são completos e a mediação em relação aos dispositivos também. Isso acontece não somente quando a natureza do que é filmado passa por imagens previamente existentes (desenhos, fotografias), mas pelo próprio ato criativo que gera as imagens e é constitutivo dessas mesmas imagens. Existe sempre um aparato tecnológico que intervém e determina a imagem. Esse aparato, é o palco onde se dá a junção dos elementos. Basta, por exemplo, pensarmos que muitas vezes a imagem por si não existe enquanto referente único (um único desenho a ser filmado), mas é constituída por vários “layers”. É fabricada existindo como todo, apenas virtualmente no dispositivo

e através do dispositivo! Mesmo sem pensar em situações de fabricação de universos totalmente artificiais ou virtuais, como no 3D ou animação assistida por computador, onde as imagens são geradas pelo computador o modo de produção de imagens passa atualmente quase sempre pela união de elementos nesses dispositivos. Ou seja, quase sempre a sua existência dá-se nesses dispositivos, dispensando a sua existência material, a sua pré existência.

Em Animação a presença do dispositivo e a sua mediação, afasta-se da obrigação de referentes pré existentes, sendo a sua matéria gerada e manipulada através da conjugação dos dispositivos de produção. Talvez também por esta característica de domínio do material e do dispositivo, a não sujeição natural a uma pré existência que a confunde com a realidade, remetendo-nos ao domínio da representação, e a uma representação apenas possível com esta condição dispositiva do cinema. Talvez por isso, Eisentein tenha afirmado que Walt Disney era o verdadeiro cineasta, certamente não pelo conteúdo dos seus filmes mas por deter pela sua condição de animador controlo total sobre os materiais do cinema.



Este dispositivo (câmara) recria e continua, uma forma de representação tornada dominante com a *perspectiva artificialis*¹⁶⁷, monocular e central formada sobre um ponto de vista único. É pois um dispositivo que se adapta à nossa

herança (de mais de 5 séculos) de representação espacial. A *câmara obscura* e *câmara clara* assim como e os mecanismos de projeção de imagem, foram durante séculos auxiliares preciosos nas representações espaciais e visuais. Leonardo da Vinci, Durer, Vermeer e outros que utilizaram estes instrumentos de ‘desenho’ e outros auxiliares na transposição do espaço tridimensional em modelos de representação em superfície. Como tão bem verificou David Hockney no seu

¹⁶⁷ *Perspectiva artificialis* — Pressupõe um ponto de vista único imóvel a partir do qual se traça uma pirâmide visual onde se encaixa o objecto (ponto de vista.). O prolongar das linhas do objecto vai dar a um ponto de fuga.

documentário e no livro *Secret Knowledge*.¹⁶⁸ De tal maneira que as próprias representações assim feitas se confundem com a nossa própria percepção ao representado, assumindo como *natural* a apropriação espacial feita pelas representações mono-ópticas.

Do olhar nu de Leonardo até ao olhar altamente especializado da pathfinder; do abecedário ilustrado do renascimento, que coligia inúmeros objetos para um público restrito, até à globalização do olhar por difusão maciça de uma imagem única nas redes, os aparelhos de visão governam os saberes e os nossos olhares. Só temos acesso àquilo que eles nos dão a ver.¹⁶⁹

A existência de aparelhos (dispositivos) de visão aguçam esse olhar, moldando quer a sua execução quer a sua observação. Mediados pelos aparelhos, a imagem remete-nos à sua observação e compreensão do mundo que nos rodeia. Mas é a mediação, a ação traduzida no ‘gesto do pintor’, a sua escolha do que dá a ver do que omite, do que enfatiza e esbate que nos que o posiciona a imagem no contexto de observação. Como reconhece Sicard, ‘os gestos do pintor, os do escritor, não são segundos, mas sim primeiros’ pois é o conhecimento do seu *dispositivo* que determina o seu olhar. ‘É por desenhar, por escrever que Leonardo é um excelente observador’¹⁷⁰. É através do domínio do dispositivo que o desenho é possível, seja ele claramente na folha de papel, ou no domínio do aparato dispositivo do cinema. É a mediação, o gesto, a ação sobre esse dispositivo – o autor, pintor, desenhador, fotógrafo, cineasta – que conduz essa dança. Não há uma distanciação da ação, gesto, criativo, o próprio gesto é moldado ao dispositivo uma vez que se encontra como elemento primordial da observação. Não há uma secundarização do dispositivo à ideia, ao desenho. Há o desenho, a ideia a imagem surgida *através* do dispositivo.

¹⁶⁸ HOCKNEY, David, *Secret Knowledge: Rediscovering the Lost Techniques of the Old Masters*, Thames & Houston, 2001 p.19

¹⁶⁹ SICARD, Monique, *A Fabrica do Olhar*, p.16

¹⁷⁰ SICARD, Monique – *A Fabrica do Olhar*, p.28

No entanto, esta narrativa do fim do espaço perspetivo, de códigos miméticos, e o referencial geralmente tem coexistido a criticamente com outra periodização muito diferente da história da cultura visual europeia que também precisa ser abandonado. Este segundo modelo refere-se à invenção e difusão da fotografia e outras formas conexas de "realismo" no século XIX. A esmagadora maioria, estes desenvolvimentos têm sido apresentados como parte do desdobramento contínuo de um modo baseado num modo de visão Renascentista em que a fotografia e, eventualmente o cinema, são simplesmente instâncias tardias de um desenvolvimento contínuo do espaço perspectivado e da percepção.¹⁷¹

Independentemente da evolução tecnológica que o dispositivo de registo assumiu desde o seu surgimento até agora, temos um dispositivo que não só regista mas faz a gestão da informação ao nível das imagens em movimento que ocorrem num determinado tempo, atuando para isso através da persistência retiniana na decomposição e posterior síntese do movimento registado. A sua existência determina a forma de representação e após uma primeira ‘colagem’ a outros meios de representação desenvolve mecanismos próprios de significação – a linguagem cinematográfica.

Dentro dos dispositivos de produção de imagem, um outro momento posterior ao registo, surge na fabricação de sentido, a *montagem*. Partindo da ideia que tudo é associação, tudo se altera com o que vem antes e o que está depois, é local onde o aparato está mais presente onde a mediação é a manipulação das matérias. Em posse das ‘matérias brutas’ surgidas de um registo mais ou menos

¹⁷¹ CRARY, Jonathan, *Techniques of the Observer*, p.4 (CRARY, 1992)

Yet this narrative of the end of perspectival space, of mimetic codes, and the referential has usually coexisted uncritically with another very different periodization of the history of European visual culture that equally needs to be abandoned. This second model concerns the invention and dissemination of photography and other related forms of “realism” in the nineteenth century. Overwhelmingly, these developments have been presented as part of the continuous unfolding of a Renaissance-based mode of vision in which photography, and eventually cinema, are simply later instances of an ongoing deployment of perspectival space and perception.

ativo, mais ou menos operativo, (mas que traduz a captação de algo), a montagem é momento de significação por excelência do todo filmico. O local que organiza a matéria-prima e lhe dá forma, estabelecendo relações entre as imagens, entre o som e a imagem, relações de espaço e de tempo. A este ponto o ‘gesto’ é catalisador dos materiais visuais, sonoros, temporais, rítmicos e narrativos desenvolvendo modos de enunciação dentro das linguagens próprias, que o meio propicia e o que o criador determina.

Seja no apagamento da presença do dispositivo, seja evidenciando a sua ação, a ação de registo apenas se concretiza aqui. A mediação guiada resulta na imagem, a observação propiciada pelo dispositivo. A ideia e a imagem são geradas. O desenho surge.

Na tradução possível, a presença do dispositivo de produção é ainda mais determinante no cinema de Animação. Poderei sem muito arriscar dizer que o cinema de Animação traduz, sobretudo no que não tem o registo de objectos (animação de volumes) esse domínio total sobre o dispositivo de fabricação do Cinema. Uma vez que todos os elementos constituintes são trabalhados imagem-por-imagem, a mediação ou a ação sobre os materiais de registo é a fabricação dos mesmos, o desenho. A ação é direta, não no registo do movimento, ou da imagem óptica, mas na fabricação da imagem (gesto / desenho) mas na utilização do dispositivo como ‘canvas’ (folha/écran) onde esse movimento, essa síntese, acontece. A natureza do registado equivale-se na total manipulação feita pelo dispositivo de registo e composição, produção. Aqui a montagem surge associada à preparação, pois envolve no seu processo uma maior pré-visualização (*storyboard-animatic*) dos resultados finais. O seu modo de produção raramente permite várias opções de um plano que não tenham sido acauteladas na preparação, visto que o ‘domínio’ total das condições de produção dos materiais dá menos espaço a que haja diferenças de *take* para *take*. Em Animação a planificação e preparação aproximam-se da ideia final do filme. Em todo o caso é importante referir na lógica da criação autoral, uma maior liberdade de experimentação. O confronto com os materiais e resultados, as associações feitas com *as lógicas* expressas pelas matérias-primas é essencial, uma vez que se tratam de *obras* de índole artística mais pessoais

e não produtos sujeitos a uma linha de produção massificada. Aqui as escolhas dependem apenas dos materiais e do ponto de vista a expressar pelo criador.

O dispositivo, na ideia de cinema e de desenho, em que no primeiro há presença acentuada do aparato, e que no segundo é a mediação do homem que determina a observação, na criação de imagens. Enquanto no cinema (de imagem real) o carácter do indexativo feito pelo dispositivo de registo aproxima de uma ideia de imagem feita sem ação do homem (automática) no cinema de animação essa mediação expressa-se na fabricação dessa mesma imagem. É uma representação, é uma ação, um gesto, sobre uma imagem produto da ação do homem. Engraçado será notar no entanto, que se indexatóriamente isso se possa processar desta forma, a imagem gerada pelo dispositivo num e noutro caso é, pode ser, uma imagem mais ou menos mediada e que a utilização do dispositivo de registo, que nos afasta desse gesto, dessa mediação humana, acaba por ser mais presente no Cinema de Animação que no registo de imagem real – podendo-se dizer à laia de provocação que o Cinema de Animação é *mais* cinema, aqui sim podemos falar de cinema total. A utilização do dispositivo, e a ação distintiva, que separa as imagens geradas através desse dispositivo podem de algum modo equivaler-se e até mesmo afirmar a presença desse gesto distintivo do desenho na mediação feita no cinema de Animação.

O dispositivo de projecção estabelece uma relação de imobilidade por parte do espectador em frente à superfície de projecção. Esse dispositivo lança sobre um ecrã as imagens obturadas a uma cadência constante de 24 ou 25 por segundo, recriando junto do espectador a síntese do movimento. Convém referir que se trata de uma projecção luminosa, ou seja que as imagens projetadas têm a sua materialidade na película, ou são digitais, e são transformadas em luz que se materializa outra vez na superfície de projecção, refletindo-se até ao espectador. O espectador encontra-se imóvel, normalmente sentado em frente ao ecrã e assiste em continuidade à projecção, levando-o a desenvolver relativamente a esta, mecanismos de imersão na representação. Esse dispositivo de projecção coloca o espectador num aparente estado de *prisão* perceptiva. No livro *O mundo é feito de vidro* de Morris West

encontra-se a seguinte passagem que nos remete à ideia de prisão perceptiva associando-a, comparando-a com um viajante no seu meio de transporte.

Um viajante é móvel, sem raízes. Não tem nada a prendê-lo no tempo nem no espaço. Está isolado no seu próprio meio de transporte, de onde vê o mundo, embora não possa estabelecer contacto.¹⁷²

No Cinema de Animação dá-se a compreensão do dispositivo, é até em algumas definições, o que traduz a sua diferença em relação ao cinema de imagem real. Diz-se do cinema de animação que é cinema ‘imagem por imagem’, que reflete essa consciência da existência de um dispositivo. A maioria do cinema dito de ‘imagem real’ tenta de alguma forma apagar essa consciência dos mecanismos de fabricação, através de transparência e continuidade. No cinema animação a gestão do débito de informação é própria matéria diferenciadora do cinema dito de imagem real. A ‘técnica’ (areia, rodóscopia, recortes...) é também a essencial na forma e modo do cinema de animação enquanto processo, embora possa ser uma aceção um tanto limitada no que se refere à definição de Cinema de Animação, como já observamos no ponto anterior.

É nesta particular forma de fazer cinema em que o domínio do fotograma se apresenta como *modos operandi* é no dissecar do valor e da importância do *frame* que se *joga* ao limite as capacidades expressivas da imagem animada (não apenas na sua subjugação ao registo como sugerem os essencialistas) Não quer isso dizer que o *frame* tenha por si a importância de unidade básica sobre a qual se constrói o cinema. Cada fotograma não vale por si só. Aliás é um contrassenso retirar o fotograma, analisa-lo separadamente do contexto, voltando à analogia encontrada com a música de que nos serve analisar um dó. Teríamos imagens soltas e não imagens animadas, uma espécie de lixo visual, a importância do *frame* é a análise do seu valor no interior da *ação animada*, ou seja é ele repetido, o inverso do que se lhe precede se os elementos mantêm ou divergem e essa *gestão* dão a expressão e o domínio do meio em que decorre – o Cinema.

¹⁷² WEST, Mórís, *O Mundo é feito de Vidro*, Lisboa, Pub. Europa America, p. 7

É atrativo, para quem como eu trabalha nesta área, enaltecer assim os modos de produção e expressão. Porém seríamos somente *técnicos habilidosos*, das tecnologias do cinema e do desenho, se desprezásemos a representação como algo inerente a vontade humana de se expressar artisticamente. Não é só necessário conhecer o instrumento, não é apenas interpretá-lo, há toda a expressão da imagem animada enquanto *linguagem*, sistemas de significação, e aí a definição de cinema e desenho claramente volta a poder verificar que a intercepção dos mesmos é possível e particularmente conseguida no cinema de animação. Ao limite, aqui eles são o mesmo.

No entanto dentro do universo amplo da representação, circunscrevemo-nos a nossa análise à *imagem em movimento*, mais concretamente ao cinema de animação. O que nos interessa desenvolver nesta investigação são as ligações que a *imagem em movimento* trás ao entendimento espacial e como o desenho está implicado nesse entendimento. É necessário voltar a sublinhar, que a representação espacial no cinema ocorre não só através da organização expressa na superfície de projeção mas, na ação ativa que esta tem com o som, o movimento e o tempo. Concentrar-nos-emos na organização dos elementos que o constituem e nos modelos que produzem o processo de significação. *Cinema e Desenho*, utilizam sistemas similares dentro da representação na criação de imagem. São signo e significante, matéria e terreno da representação da imagem e avaliar o que tem em comum e o que os diferencia.

Acção animada

Sendo que o *impulso*, relativamente à tecnologia associada ao meio, levou a que a sua aceitação enquanto forma artística fosse dificultada. De simples registo Rodolf Arheim surge com uma enumeração de divergências e *'limitações que afastavam o registo mecânico'* de uma suposta realidade preexistente e a legitimavam enquanto forma *imperfeita* de expressão artística. Dissocia a questão de proxémico do cinema, e dos seus objetos, uma vez que eles não são simplesmente *extensões* dos nossos sentidos (como por exemplo o telescópio ou o microscópio)

mas a sua utilização altera a nossa percepção do visto (através das limitações) introduzindo capacidades estilísticas por parte de quem os utiliza.

Segundo Kuleshov e outros formalistas Russos, é através da manipulação ocorrida com a montagem, reorganização dos planos, que se obtêm algo que não existe a princípio no momento do registo. Ou seja no sentido que os formalistas e Rodof Arheim expõem, os elementos surgidos através do médium (tecnologia/físico) e sobretudo através da sua reorganização, devolvem ou fazem surgir a verdadeira essência do cinema. Esta perspectiva que põem ênfase no médium físico do dispositivo do cinema assim como a manipulação do mesmo sendo a sua génese expressiva pode e aproxima-se de facto à ideia de desenho/cinema uma vez que os elementos surgidos através do registo e apresentados

Para Rodolf Arheim a essência do cinema o seu ponto fulcral está na ideia de *acção animada*¹⁷³, o que a diferencia da literatura que será a ação per si e da pintura/artes pictóricas que é o objecto. Aceitando esta divisão na sua génese, embora a mesma possa ser rebatida com igual pertinência, mas assumindo para este propósito que sim, que o cinema a sua essência é a *ação animada*. Não apenas a ação causal, sendo que o teatro, a dança e outras formas de representação espacial dessas mesmas ações, ou a poesia como refere X, alguém que de movimenta de um ponto a outro mas o acento tónico está no *animado* na questão levantada através do movimento/vida que a expressão sugere.

Acrescente-se que a essa *acção animada*, retornando à questão do médium enquanto *tecnologia*, refere-se não apenas a uma ação natural dos objetos, mas uma ação mediada através dos dispositivos e materiais próprios ao cinema. Sejam eles quais forem (câmara, computador, objectivas ou não) a. A utilização por parte do autor das *especificidades e limitações* próprias do médium revelam a sua natureza artística orientando a noção de *ação animada*. É indiferente ser uma chaleira ou uma pessoa ou um rectângulo, se a ação que toma (porque assume sempre uma, mesmo que opte por ficar parada) é animada (consciencializada da sua ação/vida)

¹⁷³ 'animation action', in Carrol 'Questioning média' The philosophy of Motion Pictures, 2008 p.4

no filme. Qual a trajectória (desenho) que percorre, com que cadência inflexão e expressão são *animados* através dos mecanismos postos à disposição pelo médium.

Quando Arheim assim o afirmou, não tinha poderes advinhatórios que estabelecessem as evoluções que o meio fílmico tomou. Acredito que a sobrevivência das suas teorias, em relação às existencialistas do cinema, advém do facto de se distanciar do representado (situação que os existencialistas fizeram, nomeadamente Bazin) na sua análise do cinema enquanto forma de arte. Se equivalermos as formas e a suas diversas expressões, não num sentido de as uniformizar, mas vemos o potencial de *anima* (acção animada) quer na pessoa, na chávena, ou na linha, por exemplo. Sendo assim, todos os elementos postos em jogo no cinema são no seu âmago animados, sendo isso a dita essência do cinema. Mais uma vez podemos chegar a uma ideia de cinema abrangente e onde o dito e injustamente minimizado cinema de Animação, surge enquanto local privilegiado onde essa manipulação do *animado* (essência do cinema) se dá.

2. DESENHO / Cinema

Se partirmos da ideia que o desenho é o meio pelo qual se cria a imagem, será necessário definir igualmente qual é o meio do desenho, e com isso determinar a sua *essência*. Quer a sua aceção seja, a da técnica utilizada, a dos meios tecnológicos, ou o suporte no qual se inscreve, também o desenho tende para uma pluralidade de respostas e suportes, que a um primeiro olhar a distância da sua justeza enquanto campo artístico o remete como agente subsidiário de outras artes. Se transportando a ideia de que o meio é a matéria, o *desenho* animado (uma vez que apenas adquire a sua concretização através da cadência produzida pelas imagens em movimento) é desenho (re)construído pelo meio! O desenho animado é uma outra forma de desenho e não *a soma das partes*, mas o resultado específico do seu meio de reprodução, o cinema. O *anima* proposto na imagem em movimento.

O *desenho* surge igualmente como o processo ou o próprio acto de desenhar. O desenho tradicionalmente (ou menos tradicionalmente) na sua característica de imagem produzida através da *marca* em superfície¹⁷⁴ é também o seu processo. As suas qualidades formais e espaciais só são de facto criadas na sua reprodução.

Em meu entender o filme é em si um desenho (nas suas diferentes dimensões, inclusive a formal). As relações que se criam quer a nível projectual, quer a nível dos meios que utiliza, assim como os suportes e a sua gestão (escolhas criativas) estão mais próximo do desenho que por exemplo a palavra. (embora na sua quase totalidade os filmes sejam gerados pelo texto – o guião). A sua matéria é mais próxima do desenho – quer visual, quer sonoro. O cinema de animação, o *desenho animado*, é naturalmente a extensão ou a confirmação deste pensamento

¹⁷⁴ DESENHO - (def. Dicionário Houaiss da língua Portuguesa) – 1. Representação de seres, objetos, ideias, sensações, feita sobre uma superfície, por meios gráficos, com instrumentos apropriados. 2. Conjunto de procedimentos relativos a essa arte. 3. Arte que ensina essa técnica de representação. 4. Qualquer obra de arte executada por meios gráficos. 5. Configuração de, contorno, delineamento, recorte.

uma vez que os meios, e técnicas e suportes são muitas das vezes os do desenho tradicional. Embora também afaste esta ideia dos seus *meios* tecnológicos e instrumentais que criaram a imagem (lápiz, aguarela, digital, fotograficamente) e o envolvimento mediação do desenhador.

O material, o meio, a tecnologia, definem quer o modo de produção utilizado, e claro o resultado, o desenho em si. Pode-se transpor a ideia para o cinema de animação e a utilização de técnicas diferentes (ex: areia, óleo é diferente arame) – ideia – técnica – modo de pensar (voltar à ideia do que precede o gesto como consequência do pensamento, o pensamento condicionado pelo gesto. Alguém que tenha hábitos de desenho sabe que o desenho organiza pensamento e que à medida que se desenha esse pensamento fica expresso, clarifica, materializa-se e existe.

Desenho e Imagem são conceitos que não podem andar separados muitas vezes confundindo-se - desenho como imagem. Se por um lado na definição de imagem o desenho surja como técnica. Por outro lado na definição de desenho – na ideia de desenho torna-se mais abrangente uma vez que expressa o seu vocação *ideal*- de ideia representada – e que mais que a própria representação (essa sim confundida com a imagem).

2.1 Desenho(s) ou Desenho – para uma definição de desenho

A *ideia de desenho* transcende a questão da representação visual, sendo igualmente forma de pensamento. Assume-se como tal na sua capacidade projetiva, de estratégia e estruturação visual, de desenvolvimento de pensamento (visualização) e na sua capacidade expressiva (artística). Cinema e desenho misturam-se enquanto sistemas de representação, matéria da representação e universos de significação. Assim, pretende-se chegar a uma definição em que cinema pode se considerado desenho e desenho cinema. Une-os a capacidade de produzir e desenvolver pensamento através de um sistema de representação audiovisual. É nesta duplicidade que se encontra o cinema de animação. Cinema de animação esse que devemos considerar como universo de representação e significação do desenho em movimento.

O desenho tem um carácter iminente (mas não exclusivamente) visual, caracterizando-se numa primeira ideia, quer no acto de desenhar, como no próprio objecto do desenho. Mas é igualmente pensamento e terreno de significação. Desenho é fundamentalmente representar, tornar visível, dar forma a algo, ideia ou objecto que se torna fisicamente presente através da sua representação. Numa primeira abordagem, o desenho surge como *visual*. Isso acontece através dos elementos do desenho, ponto, linha, mancha, etc, da sua disposição em superfície bidimensional, havendo sempre uma ação realizada por um instrumento sobre a superfície. Poderia então surgir uma definição de desenho como: sistema de representação visual em superfície feita através de instrumento. Ou seja, o seu elemento distintivo seria o *instrumento*. Isso remeteria o desenho apenas a uma técnica de representação, independentemente do instrumento que o executa: lápis, caneta, pincel, goiva, ou luz. Por exemplo, a palavra fotografia quer dizer *desenhar com luz* (foto-luz; grafia-desenho). Ela é a imagem registada através da luz e fixa em superfície sensível. As variações lumínicas de determinada cena são transformadas em: formas, linhas, texturas, volumes, através do *desenho da luz*. No caso da projeção cinematográfica a projeção é ela própria, desenho feito de luz. Tal

como no tradicional papel, quando criamos a imagem de um filme está igualmente a lidar o com o *desenho de luz*, na medida que dispomos os elementos visuais na superfície de projeção. A luz é o instrumento do desenho na imagem projetada. Determinamos a *expressão* desse desenho através das escolhas que fazemos, dos materiais que usamos. Sendo assim, com esta definição, temos o desenho independentemente dos instrumentos, ou técnicas que utiliza. Assim sendo, consideramos a superfície onde o desenho acontece, onde este se materializa, pode igualmente ser diversa: um papel, um monitor de computador, ou um ecrã. Desta forma não limitaríamos o desenho, nem aos instrumentos que utiliza, nem aos tipos de superfícies. O desenho na sua base seria o modo visual de organização de elementos em superfície.

Será então a *expressão* do desenho o seu elemento distintivo? Poderemos distinguir o desenho através das suas características expressivas? Na distinção entre *artes plásticas* e *artes visuais*, o desenho surge como disciplina, fazendo parte das *artes visuais* e como atividade subsidiária nas *artes plásticas*, pelo menos nos conceitos tradicionalmente assumidos como artes visuais e como artes plásticas. Diz-se *desenho gráfico*, ou *desenho ilustrativo*, *desenho tipográfico* ou *desenho projectual*, nas artes visuais, *design* e na arquitetura. É *esboço* e *esquisso* na pintura. Através desta distinção entre tipos de desenhos, há uma destituição do carácter expressivo e autónomo do desenho uma vez que este é elemento e não fundação da expressão artística. Temos dificuldade em traçar fronteiras entre *disciplinas* e técnica *de representação*. Desenho mais pictórico, mais gráfico ou até mesmo fotográfico, o que sobressai de todos eles, o que interessa realçar na *ideia de desenho*, é que ele surge como expressão de uma acção representativa do visual. Seja qual for a abordagem e o limite, o desenho impõem-se como O sistema de representação visual.

Neste sentido conseguiríamos encaixar a maior parte das áreas de representação visual da imagem. E relativamente ao cinema? Sendo um universo de representação não o é exclusivamente visual. É um universo de representação que funciona como um *organismo*, onde confluem vários sistemas de representação: visual, sonora, representação de atores, dança, etc. Embora tenha uma

predominância do visual dos elementos em superfície de projeção, eles assumem a sua existência efectiva, como já verificámos, através da sua organização sistémica e significativa, com o tempo, o movimento e o som. Uma definição de desenho que englobe o cinema, deve considerar igualmente a existência variada dos seus elementos constituintes cinemáticos: visuais, sonoros, cinéticos e temporais. Assim como falámos de *desenho de luz* como forma de tradução visual na fotografia e no cinema, o *desenho de som* na sua relação dialéctica com a imagem, redimensiona essa mesma representação. Por exemplo na construção espacial, a introdução do fora de campo, as relações diegéticas e não diegéticas com o som, atuam na imagem construindo toda uma outra percepção sobre esse espaço. Quando toca uma campainha em *off* (fora de campo), quando ouvimos vozes com reverberação, quando o narrador nos conta a história daquele lugar, traduzem maneiras de vermos para além do espaço visível. Mesmo nas experiências mais extremas não existe cinema apenas visual, ou apenas sonoro, ou de imagens fixas, sendo também aqui difícil estabelecer os limites entre o que é ou não é cinema. O cinema mudo, não é um cinema sem som, pois ele pressupõe a existência de som! Se virmos um filme *sem som*, em que retiramos as bandas de som, não vimos um filme *vemos imagens que mexem*, uma vez que as mesmas significam-se na sua totalidade com a existência do som. Interessa, no entanto realçar, a diversidade dos elementos que compõem o universo de representação do cinema. Esses elementos comportam-se, uns em relação aos outros, não de forma hierárquica, mas como organismo, no sentido que só adquirem o seu valor a sua significação quando apreendidos em conjunto

Como sistema de representação do universo de representação do cinema, o desenho passaria a ser o modo de organização audiovisual dos elementos visuais e sonoros, temporalmente, num dispositivo de projeção.

O desenho, ou melhor a *ideia de desenho*, transcende a questão da representação visual, sendo forma de pensamento. Assume-se como tal na sua capacidade projetiva, de estratégia e estruturação visual de desenvolvimento de pensamento (visualização) e na sua capacidade expressiva (artística). Ele é, na representação, ao mesmo tempo matéria e ideia. É estratégia e modo de expressão.

Na sua capacidade projetiva o desenho organiza visualmente o pensamento dando forma à ideia, criando estratégias visuais para a sua materialização e transformando-a num referente visual cognitivo por si só. No âmbito da imagem em movimento, planifica e precede estratégias para o seu desenvolvimento. Enquanto projeto o desenho é ideia de futuro, pois pressupõem através da sua prática, a estruturação visual do pensamento, a estratégia a assumir. Agiliza o pensamento, através da visualização, permitindo a construção de conceitos a partir dela. Desenho é pois um modo de pensar!

Mas, não se trata apenas de um auxiliar do pensamento, ou de uma materialização do mesmo. O seu modo de expressão é também acção sobre esse mesmo pensar! A forma de enunciação do pensamento surge através das expressões do desenho. Sendo assim o desenho acrescenta ao seu carácter visível o invisível. É igualmente expressão não apenas do visível, representado o espaço que nos circunda, mas igualmente o invisível, o espaço sentido, projetado, imaginado. Funciona como expressão visível das nossas imagens e espaços mentais, construindo um *imaginário* próprio. Há uma série de linhas invisíveis que traçam o nosso espaço, marcando o horizonte ou contornando figuras, expressando a *raiva* ou texturando um sentir. Há cromatismos e matizes nessa representação feita pelo desenho que vão para além do visível, são expressão nesse visível do (in)visível, do sensível.

Enquanto representação e invenção, forma e ideia, enquanto pensamento visível do visível e do (in)visível, desenho e cinema equivalem-se, enquanto sistema de representação e enquanto forma de pensamento.

A imagem animada, tanto no modo como se pensa a si mesmo, como enquanto dá a pensar.¹⁷⁵

¹⁷⁵ AUMONT, Jaques, *l'oeil Interminable*, p.8

L'image animée autant qu'elle se pense et surtout en tant qu'elle produit de la pensée.

2.2 Cinema / DESENHO - para uma definição de Cinema de Animação

Cinema e Desenho misturam-se enquanto sistemas de representação, matéria da representação e universos de significação. Assim sendo, Cinema pode ser considerado desenho e desenho, cinema. Une-os a capacidade de produzir e desenvolvem pensamento através de um sistema de representação audiovisual. É nesta duplicidade que se encontra como paradigma o cinema de animação.

Representação nas artes visuais, como o cinema - e, em especial, animação - contém um grau de ambivalência porque reconstruir a continuidade do movimento como o resultado de um truque visual, na verdade, o termo "imagens em movimento" contém uma contradição, ligando quietude e movimento em a mesma sequência. Enquanto esse paradoxo permanece dormente na maioria dos filmes de ação ao vivo e animação adquire o que eu chamo neste trabalho, um "duplo sentido", a duplicação de uma imagem virtual.¹⁷⁶

O duplo sentido da imagem animada é um movimento conceptual, que chama a atenção para a superfície da representação, ao invés de seu conteúdo real. Desde a mais tenra idade de desenhos animados, seu alto grau de autorreflexividade reforçou o estatuto de animação como um ambiente inventado, construindo o que tem sido rotulada como uma linguagem de animação. Além disso, as evidências dessas imagens como uma ilusão de ótica tem acelerado a busca formalista para os processos narrativos, questionando as convenções do cinema, como pode ser a observação em um corpus heterogêneo, mas característica do trabalho: os curtas de animação independentes, que linhas excedem as rotinas regulares de roteiros.¹⁷⁷

¹⁷⁶ HERNÁNDEZ, The double sense of animated Images - a view on the paradoxes of Animation as a Visual Languages, 2007

¹⁷⁷ HERNÁNDEZ, The double sense of animated Images - a view on the paradoxes of Animation as a Visual Languages, 2007

Representation in the visual arts, such as cinematography – and in particular animation – contains a degree of ambivalence because they reconstruct the continuity of movement as the result of a visual trick, indeed the term “moving pictures” contains a contradiction, linking stillness and motion in the same sequence. While this paradox remains dormant in most live action films, in animation it acquires what I term in this paper, a “double sense, the duplication of a virtual image.

Uma primeira definição de cinema de animação prende-se com as suas características de registo da imagem e diz que a animação é cinema *imagem por imagem*, referindo-se à captação da mesma que ocorre com controlo do número de fotogramas de registo. Ou seja remete para a técnica envolvida no processo de captação. É interessante notar que não se diz cinema *desenho por desenho* mas sim *imagem por imagem* fazendo valer o registo (a imagem) e não o que lhe dá origem (o referente do desenho). Algumas técnicas de efeitos especiais usam o controlo do sistema de arrastamento da película, logo utilizam a *técnica* de registo *imagem por imagem* não sendo no entanto um universo de representação por si só. Logo esta definição, ao destacar apenas o carácter técnico é parcial.

Os *desenhos animados*, surgem historicamente do facto de serem mesmo *desenhos*, personagens e cenários desenhados um por um, que surgiram paralelamente ao aparecimento do cinema de imagem real. Era portanto uma designação que servia para distinguir um tipo de cinema do outro. Essa designação porém perdura até hoje, sendo comum utilizada como sinónimo de cinema de animação, mesmo que se trate de animação de objetos, recortes, plasticina ou areia. É normalmente tradução da palavra *Cartoons*, desenhos animados de série americanos, da Warner Brothers, Disney, UPA e outros. Ou seja essa designação, generalizou-se para toda a animação de maior difusão comercial. É uma designação corrente, que vêm de determinada herança e difusão de um determinado tipo de cinema de Animação. No entanto é também uma designação não abrangente uma vez que não inclui toda uma outra área de expressão cinematográfica do Cinema de animação.

The double sense of animated image is a conceptual movement that calls attention to the surface of representation, instead of its actual contents. From the earliest age of cartoons, their high degree of self-reflexivity has reinforced the status of animation as an invented environment, building what has been labelled as a language of animation. In addition, the evidence of these images as an optical illusion has accelerated a formalist search for the narrative processes, questioning the conventions of filmmaking as can be notice on a heterogeneous but characteristic corpus of work: the independent short animated films, which lines exceed the regular routines of screenwriting.

A designação de **desenhos animados**, coloca-nos uma questão semelhante à que abordamos relativamente à *imagem em movimento*. Será *desenhos animados* ou *desenho animado* ?

Desenho animado e não desenhos animados faz apelo à compreensão da síntese do movimento feita pela persistência retiniana. Quando projetados *desenhos* fixos ligeiramente diferentes numa superfície de projeção, cria-se a ilusão de movimento aparente e o desenho parece animado. O entendimento do *desenho animado* que se dá numa superfície de projeção não é a soma das partes (desenhos animados), mas o resultado perceptivo resultante do seu meio de reprodução. Consciente desse processo McLaren¹⁷⁸ refere que ‘no Cinema de Animação o que é importante é o que está entre as imagens e não as imagens em si’. Ou seja, o que é importante é a ilusão feita através dessa síntese.

O que acontece pela primeira vez em uma série de imagens diferentemente articuladas, é simplesmente o efeito da diferença: um efeito cognitivo, quase consciente, que consiste na reconstrução, para o espectador, o que "falta" entre as imagens. Essas ideias de "diferença", "falta" e "reconstrução" vai assinar, na verdade, uma e a mesma coisa: que a atividade mental frequentemente postulada em abordagens cognitivas, como o próprio fundamento de toda a percepção.¹⁷⁹

O que está *entre* as imagens é um fenómeno perceptivo feito por parte do espectador através da persistência retiniana. Logo, dizendo que o que é importante no cinema de animação é o que se encontra entre as imagens, está a dar-se o *papel principal* ao espectador, uma vez que é ele que faz a síntese. Uma nova formulação sobre o fenómeno produzido através do cinema de animação volta a por acento

178 Norman Mc Laren (1914 -1987) Realizador e animador que realizou no NFB (National Film Board of Canadá) durante 40 anos filmes de animação experimentais em múltiplas técnicas, e com total liberdade criativa.

179 Aumont, Jaques, L'Oeil Ideterminable, p.89

Ce qui se produit d'abord dans une série d'images différentiellement articulées, c'est tout bonnement, l'effet de différence : un effet cognitif, presque conscient, consistant dans la reconstruction, par le spectateur, de ce qui "manque" entre les images. Ces idées de "différence", de "manque" e de "reconstruction", ne signent en fait qu'une seule et même chose : cette activité mentale souvent postulée, dans les approches cognitivistes, comme fondement même de toute perception.

tónico na *intenção criadora*. Não é o que está *entre*, mas sim a *diferença* entre cada imagem é que é o mais importante. Essa *diferença* é pois responsabilidade de quem faz a imagem. A diferença entre as imagens é pois responsabilidade do animador, é a sua matéria de expressão.

Para o animador, a diferença entre cada *frame* sucessivo é mais importante que a imagem em cada *frame*. É a alma da animação. O grafismo, embora também muito importante, é secundário na sua importância. Sendo assim a Animação é a arte de manipular as diferenças entre *frames* sucessivos, ou a imagem em cada *frame* (e não deve ser confundido com a excelência do grafismo em si).¹⁸⁰

Nesta *outra* definição de animação há uma desvalorização dos desenhos *per si* e a valorização da ideia de desenho que surge da síntese do movimento. Assim o desenho existe, não na matéria visual expressa nos desenhos, mas revela-se na síntese feita pelo Cinema. Existe aqui uma negação dos elementos que constituem o desenho animado – as imagens. Claro está, que a simples decomposição do movimento por exemplo feita com o registo pela câmara – 24 imagens fixas de um movimento – apenas traduz a decomposição do movimento, não lhe *acrescentam* a análise do mesmo, nem a expressão feita através dessa análise. Há apenas uma representação-decomposição do movimento. Quando é que passa a ser animação? Quando há uma *manipulação* dessas características de registo. Por exemplo através da Pixilação¹⁸¹ ou uma ação sobre o registado – como na rodóscopia¹⁸²? Alexeieff¹⁸³,

¹⁸⁰MC LAREN, Norman, in SIFIANOS, George, Langage et Esthétique du Cinéma d'Animations s/pág.

For the animator, the difference between each successive frame is more important than the image on each single frame. It is the heart & soul of animation. The graphism though very important too is of secondary importance. Animation therefore is the art of manipulating the differences between successive frames, or the image on each frame (and should not be confused with the excellence of the graphism in itself.

¹⁸¹ Pixilação - Técnica de animação de objetos ou pessoas que constitui em fazer um registo de 1, 2 ou mais *frames* de um objecto, fazer desloca-lo e voltar a registar, dando a ilusão de os objetos deslizarem ou voarem.

¹⁸² Rodóscopia - Técnica de animação que parte á ação, (pintura, colagem, redesenho, etc.) sobre imagem real.

¹⁸³ Alexandre ALEXEIEFF (1902-1982) – Realizador e animador. Responsável, juntamente com Claire Parker pelo desenvolvimento do ‘écran de agulhas’.

no seguinte excerto, alerta para a importância do entendimento do movimento estar expresso nos próprios elementos que fazem essa a sua síntese.

A vida deve estar em cada desenho. Não deve existir um só desenho em que um personagem apenas se desloque de um ponto ao próximo. Noutras palavras a vida e vitalidade não vem apenas pelo movimento ou o *timing* (...) mas através da capacidade de dar vida a cada desenho por si.¹⁸⁴

Se não houvesse *desenhos* ou *imagens* não haveria o *entre* os desenhos e consequentemente não haveria a síntese dos mesmos. Não haveria o desenho em movimento. Para haver diferença entre os desenhos e essa diferença ser significativa para a síntese do movimento, tem de se partir dos elementos que a constituem, as próprias imagens. O movimento, assim como o desenho em movimento, a imagem em movimento, tem a sua existência porque existem *imagens* e *desenhos*. Não podemos desvalorizar a questão *dos desenhos* e dos elementos que o compõem uma vez que são eles que estruturam a imagem e com ela o espaço e o movimento representado na síntese cinematográfica. Os *desenhos* e as *imagens* deverão ser em si expressão de movimento, da gestão espacial que pretendem assumir e que acontece na síntese do movimento.

Uma outra definição parte da palavra animação, que significa *dar vida* a algo que não tem. Mais uma vez se refere a capacidade de produzir a síntese do movimento, mas realçando a seu carácter animista, quase divino, de dar vida a algo inanimado. Devido às suas características de representação e de manipulação da imagem, que se distanciam da realidade mimética do Cinema de imagem real. O que é outro contra senso uma vez que uma imagem nunca é real, ou pelo menos natural, é sempre representação de algo que não está lá. Assim, a ideia de *cinema de animação* é redundante uma vez que o cinema já pressupõe a *vida* das imagens e

¹⁸⁴ ALEXEIEFF, Alexander in SIFIANOS, George, *Langage et Esthétique du Cinema d'Animation*, s/ p.

Life must be in every drawing. There should be no drawing that merely moves the character from one spot to the next. In other words the life and vitality comes not from movement or timing alone (...) but from the ability to make the single drawings come alive.

animação á sua frente rediz essa vida. Aqui, mais uma vez, fica reforçada a sua característica ilusória. De facto, se voltarmos ao primeiro ponto deste capítulo, a *imagem em movimento* ocorre através da ilusão perceptiva provocada pela síntese cinematográfica do movimento. Sendo que o Cinema de Animação não tenta (ou tenta menos) ocultar esses mecanismos de ilusão, de manipulação da imagem. O reforço é feito igualmente porque estamos claramente no domínio da representação – do desenho.

Como se faz a passagem de desenho *animado* a *Cinema de Animação*? Através da sua enunciação, da sua capacidade de gerar pensamento. Na sua ideia de linguagem e de todo significante. Do desenho animado passa-se pois para o Cinema de Animação como universo de representação e significação do desenho em movimento.

2.3 Cinema / Cinema de Animação – Para uma definição de Cinema

Embora a origem do cinema e do cinema dito de animação seja a mesma, com o designado pré-cinema dos *brinquedos ópticos*, o cinema dividiu-se entre os que buscaram uma aproximação mais naturalista a uma realidade registada e outros que utilizaram o dispositivo como fonte de *ilusão* e imaginação. Lembremo-nos de Lumière e Méliès como primeiros expoentes dessas abordagens. Lumière registou a vida em movimento: a saída da fábrica, a chegada do comboio, os primeiros passos do bebé, procurando captar a própria essência da vida. Em Méliès havia maior presença do dispositivo, havendo a ilusão não naturalista, e ilusionista dos *truques*. Os efeitos que utilizava podem de alguma forma considerar-se animação, mas raramente isso é feito! Ambos os ímpetus fazem nascer as bases de uma linguagem comum, a do Cinema. Em que diferem *Viagem á Lua* (1902) de Méliès e *Neighbours* (1952) de McLaren. Coincidem na utilização de *pixilação*, efeitos, presença de cenários pintados, ilusão, e uma imaginação prodigiosa e inventiva. Um é cinema e o outro cinema de animação? À parte e um maior domínio da *técnica cinematográfica* e da sua linguagem o que interfere nesta classificação é a distância temporal de ambos os filmes, que neste caso se transforma em diferença de *géneros cinematográficos*.¹⁸⁵

O afirmação do cinema enquanto linguagem, com o cinema clássico a estabelecer um padrão narrativo e visual, a questão da manipulação do dispositivo foi arredada para o cinema dito experimental ou *avant garde*. Também aqui volta a ser difícil a separação entre cinema e cinema de animação. Hans Richter, Óscar Fishinger, Len Ley, Moholy Nagy, mas também Dziga Vertov, Walter Ruttmann, distinguem-se pelo carácter formal e de índole mais artística da corrente narrativa dominante sem que estejam sempre do lado do cinema. O cinema de animação assume igualmente a vertente manipuladora e experimental da imagem próxima do

¹⁸⁵ Em alguns autores a Animação é considerada um ‘género’ cinematográfico, como o documentário, o filme ‘Noir’ e o musical, noutros é uma disciplina do cinema e ainda em utros uma técnica.

filme de arte. Não se sabendo a bem onde está a separação entre cinema e cinema de animação no cinema dito experimental ou formalista.

No cinema mais *clássico* e que impõe o seu modelo através do sistema de estúdios, voltamos a ter uma tendência mais naturalista, que visa a narração contínua coesa e linear. Sendo o expoente máximo no cinema de animação dessa tendência a *Disney* ou de forma mais desconstruída e mesclada na *Warner* e *UPA*.

Hoje em dia o cinema digital vem colocar de novo questões sobre essa distinção entre cinema e cinema de animação. É exemplo disso a trilogia *Matrix* (1999-2005) que contém cenas inteiras feitas através do recurso ao 3D, recriando um universo naturalista, hiper-realista. Creio que, como expressa Lev Manovich no seu texto sobre o cinema digital, nos encontramos num ponto em que o cinema se volta a aproximar à prática do cinema de animação.

O material em bruto de imagem real é hoje em dia apenas material a ser manipulado à mão: animadas, combinadas com cenas 3D geradas por computadores e pinturas. As imagens finais são construídas manualmente através da junção de diferentes elementos; e todos os elementos ou são todos construídos de raiz ou modificados manualmente. Agora podemos responder à questão 'O que é o cinema digital? O cinema digital é um caso particular de animação, que usa material de imagem real como um dos seus múltiplos elementos.'¹⁸⁶

Ou como antes *profetizou* Arheim:

Atrevo-me a profetizar que o cinema só atingirá o elevado nível das outras artes quando se libertar das limitações da fotografia, para se tornar um trabalho puramente humano a exemplo do desenho animado e da pintura¹⁸⁷.

¹⁸⁶ MANOVICH, Lev, *What is Digital Cinema?* (MANOVICH, Language and New Média, 2001) p. 41

Live action footage is now only raw material to be manipulated by hand: animated, combined with 3D computer-generated scenes and painted over. The final images are constructed manually from different elements; and all the elements are either created entirely from scratch or modified by hand. Now we can finally answer the question 'What is digital cinema?' Digital cinema is a particular case of animation, which uses live action footage as one of its many elements.

¹⁸⁷ ARNHEIM, Rodolf; *A Arte do Cinema* p.169

Assim o cinema e a sua capacidade de representação não se cinge as suas características técnicas e formais mas ampliam sempre que podem a sua expressão. É um sistema em aberto, em permanente renovação, e inclusão dos modos e técnicas de expressão ligados á imagem em movimento. Ou como diria George Sifianos:

O cinema de animação é também e primeiro que tudo cinema. Isso não quer dizer que a sua qualidade não dependa de vários parâmetros como a imagem e o movimento em particular. Os elementos como a narração, a intriga, o texto, o som, a música, etc, que pela sua qualidade, presença, ou mesmo pela sua ausência decidem pela obra em causa.¹⁸⁸

Na representação feita pela imagem em movimento - Cinema e Desenho – fundem-se na capacidade de reinterpretar o visível e dar a ver o invisível. O cinema de Animação é o terreno dessa fusão, Na invenção criação de imaginários, em dar a pensar a imagem em movimento, através do desenho e do cinema. As imagens finais são construídas manualmente através da junção de diferentes elementos; e todos os elementos, ou são todos construídos de raiz, ou modificados manualmente.

¹⁸⁸ SIFIANOS, George, Language Esthetique du Cinema d'Animation, p. 238

Le cinéma d'animation est aussi et avant tout du cinéma tout court.

Ceci veut dire que sa qualité on non dépend toujours de plusieurs paramètres à part l'image et le mouvement en particulier. Des éléments comme la narration, l'intrigue, le texte, le son, la musique, etc par leur qualité, leur présence ou même par leur absence décident pour l'ouvre.

O desenho como construtor do espaço no cinema de animação – Isabel Aboim Inglez

El dibujo como constructor de espácio en el cine de animación - Isabel Aboim Inglez

O desenho como construtor do espaço no cinema de animação – Isabel Aboim Inglez

El dibujo como constructor de espacio en el cine de animación - Isabel Aboim Inglez

Parte – II

ESPAÇOS ANIMADOS

O espaço desenhado pelo cinema

O desenho como construtor do espaço no cinema de animação – Isabel Aboim Inglez

El dibujo como constructor de espácio en el cine de animación - Isabel Aboim Inglez

3. Espaço

3.1 Espaço (para uma definição de espaço)

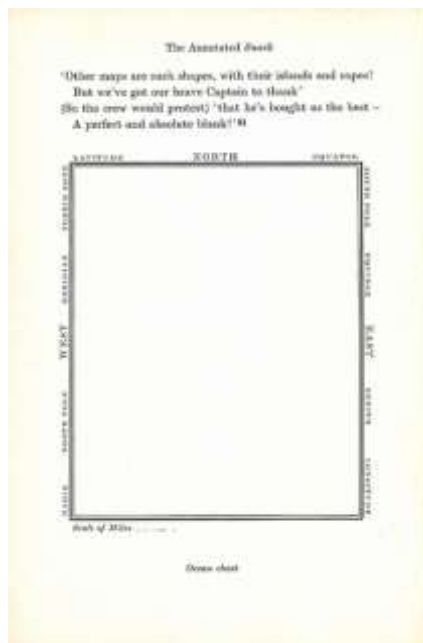


Fig. 8 – Mapa dos Oceanos/ Caça ao Snark – Lewis Carrol

¡Otros mapas tienen formas, con las islas y los cabos,
Pero nosotros debemos agradecer a nuestro valiente capitán
(así hablaba la tripulación) que nos haya comprado el Mejor...
Un prefecto y absoluto mapa blanco!¹⁸⁹

¹⁸⁹ Lewis Carrol A Caça ao Snark,

Other maps are such shapes, with their islands and capes!
But we've got our brave Captain to thank" (So the crew would protest)
"That he's brought us the best--A perfect and absolute blank!"

As traduções disponíveis, em português, fazem-o mantendo o sentido mas alterando a forma (e as palavras utilizadas) pelo que optei por colocar a tradução em espanhol pois a em português não fazia sequer referência ao mapa em branco.

Blanck em inglês tanto pode ser traduzido como 'em branco', como 'vazio'. Intressa-me mais a ideia de 'vazio' pois adquire um sentido mais rico quando em contraponto com cheio, (de *ilhas e cabos*). Pressupõe a falta!

Na *Caça ao Snark*, poema *non-sense* de Lewis Carroll, encontramos a representação de um *mapa dos oceanos* (fig. 8) onde apenas estão apontadas as coordenadas cardeais (Norte, Sul, Este, Oeste) na sua borda, sendo que no interior da sua moldura nada está representado – é o vazio! É uma incongruência? Uma liberdade poética? Ou um documento rigoroso essencial para nos orientarmos? Será este o espaço, o espaço referenciável, concreto, aquele que permite gritar ‘ – *Terra à vista!*?’ Sem as *linhas meridionais, equador, trópicos e pólos* que (segundo o poema) são apenas *sinais convencionais*, torna-se assim um mapa que *todos* têm capacidade de entender. O mapa absoluto é a página em branco, o espaço de projecção, o espaço da descoberta, que nos permite encetar todas as viagens, colocando potencialmente: todos os pontos de referência, linhas imaginárias, geografias próprias ou tratados políticos, contornos de países sonhados, formas triangulares onde os aviões desaparecem, elementos e sistemas de representação entendíveis apenas por quem tem *um coração puro* e imaginação desperta à aventura¹⁹⁰. Se não houver essa disponibilidade de descoberta nunca se encontram *novos mundos*! A segurança de um espaço mapeado documenta, certifica-nos, não só a nossa posição, como as relações que estabelecemos. Assim, ‘*O espaço é a coisa mais concreta para cada um de nós, mas ninguém pode vê-lo*’¹⁹¹. O que faz das suas representações o que de mais concreto temos da sua existência. Daí termos começado com este *mapa absoluto*, pois mesmo transporta-nos a esta dualidade espacial que é a sua existência física e ao mesmo tempo a sua imaterialidade projectiva! A página em branco, o mapa vazio é o *mapa extremo* de todas as viagens da imaginação e da criação!

¹⁹⁰ Referências às terras imaginárias como a Terra do Nunca do Peter Pan, ou o triângulo das Bermudas, O Mapa ‘Cor-de-rosa’ com tratado de Tordesilhas a dividir o mundo em dois ...etc, etc, e que requerem que haja a disponibilidade inventiva à sua aceitação

¹⁹¹ BETHAN, Huws, VOIDS – a retrospective, Ed. Centre George Pompidou, s/p
Space is the most concrete thing for each of us, yet no one can see it

Data deste mês¹⁹², Julho de 2015, a *descoberta* por parte da NASA (numa galáxia da via Láctea) de um planeta com a mesmas características que a terra. A possibilidade da existência de vida, de *não estarmos sós*, é afirmada como uma possibilidade concreta (porque cientificamente documentada) e não apenas um desejo alienígena próprio dos universos imaginados da ficção científica. A concretização desse vontade que transportamos *desde que o mundo é mundo* para figuras míticas de um olho só, verdes, de mil braços e com a capacidade de nos fazer em mil pedaços através dos seus poderes extras sensoriais e superior inteligência. A possibilidade *real* de chegarmos a esse provável planeta irmão (Terra 2) e a existência de *vida*, é ao mesmo tempo: um sinal de *esperança* (compreendendo este planeta talvez consigamos evitar alguns erros feitos no nosso), mas igualmente de *medo* desse duplicado desconhecido (há sempre uma mitificação do desconhecido uma vez que não o controlamos). É uma espécie de impulso em relação ao desconhecido, entre o *medo* e a *curiosidade*! A fascinação que nos faz olhar para as estrelas é a mesma que estabelece universos igualmente incomensuráveis num simples tabuleiro de xadrez, num mapa do século XIV ou num *ecrã* de cinema. As representações são reflexo dessa necessidade de *captura* do espaço, estabelecendo na sua imaterialidade, as formas diversas de todos os espaços possíveis e impossíveis! O espaço detém essa capacidade projectiva, estabelece relações, trajectos e viagens que ligam a nossa experiência do mundo!

Se as representações são o que de mais concreto temos do espaço, elas agem igualmente sobre este estabelecendo ordens, disposições diversas, orientações. As mesmas estão ancoradas em modelos, mais ou menos aceites, conforme o contexto da sua utilização, sejam culturais ou científicos ou nos universos projectivos da arte. Ao mesmo tempo que a sua leitura se afasta de uma simples leitura de dados, aproxima-se (ou faz aproximar, conforme os meios utilizados) a representação do espaço à nossa volta, próprio à experiência de espaço, uma vez que a mesma se

¹⁹² A N.A.S.A. lançou uma sonda espacial (telescópio) Kepler 452b, para o espaço com o intuito de encontrar planetas que possam corresponder às condições da Terra e que por tal deter em si a possibilidade de vida extraterrestre. A 23 de Julho de 2015 anunciou a descoberta de um planeta (Terra 2) com um diâmetro mais ou menos semelhante ao da terra e com uma órbita de 382 dias à volta da sua estrela, reacendendo a possibilidade não só de descoberta de vida como de compreensão das condições do nosso próprio planeta.

mimetiza à nossa maneira de sentir. *Sentir e compreender* aproximam-se no que à noção espacial diz respeito.

3.1.1 A experiência espacial como experiência artística - Dimensão mensurável e Dimensão sensível do espaço

Quando referimos ou pretendemos referir *o espaço*, temos presente não só a sua *caraterística mensurável* e cartográfica, aquela que podemos de algum modo representar (topograficamente e/ou cartograficamente), mas igualmente a sua *qualidade sensível*, ligada à experiência sensorial ou artística que temos desse espaço.

Se por um lado temos o espaço físico, natural, que existe para além da nossa interpretação, sujeito às leis físicas e matemáticas e que pode, através de modelos mais ou menos miméticos ser representado. Por outro temos uma ideia de *espaço* (seja ele existente ou não, representável ou não) com o qual estabelecemos uma relação *sensível*. Utilizando uma metáfora espacial *percorremos* o espaço através da nossa experiência sensorial. Vemos, andamos, ouvimos, sentimos frio ou calor através do percorrer, do habitar de determinado espaço, o qual provoca em nós evocações sensoriais semelhantes às que temos ou que conhecemos por via do nosso conhecimento prévio. É esse percorrer, essa acção de conhecimento, que nos permite ter uma noção espacial. É a própria *experiência do espaço* que nos fornece as leituras para o mesmo, para a sua concepção, elaboração e mesmo para a sua existência! A nossa experiência de espaço forma-se seja do nosso próprio *modo operandi* sensorial inato ou já fruto de um processamento perceptual, seja o que permanentemente vamos moldando através da aprendizagem e a memória, mas também através do nosso estado de alma. Um mesmo espaço poderá ser persentido (e conseqüentemente perceptivado) diferentemente se a curiosidade e os estado de alerta dos nossos sentidos estejam convocados para essa viagem ou meramente operativos. A deslocação não é sinónimo de viagem por si só, implica uma atitude activa e desperta que permita construir os valores desse próprio espaço. A viagem, é ela também a conjugação entre uma ideia de espaço e o espaço em si,

naturalmente as imagens que correspondem a essas ideias trazem com elas o espaço que pretendem convocar.

O *sentido de espaço*, sejam ele fruto das sensações (próprias, naturais ou experienciadas), sejam o induzido pelas representações espaciais, formam-se a partir de dados concretos, critérios objectivos: comprimento, altura largura, quilómetros, nanómetros ou anos-luz, vermelho, azul, desfocado, focado... assim como sensoriais e cognitivos: quente, frio, prazeroso, complexo, e embora possam ser identificado no âmbito da neurociência activando zonas do cérebro diferenciadas, se encontram mais no domínio da estética e da actividade e fruição artística.

O espaço é raramente uma dimensão estanque presa exclusivamente a uma definição meramente corpórea e quantificável. Mesmo com sistemas de navegação sofisticados, é o nosso próprio e idiossincrático sentido de orientação que nos guia nessa existência espacial!

Algo está existe ou posiciona-se em relação a algo, essa relação é de carácter espacial e são essas relações que fazem, constroem o espaço. O que está *entre* (objectos, pessoas, paisagens, letras ou linhas) é o espaço, é aquilo que construímos.

Ao dito - *ver o que queremos ver, acrescenta-se- o que podemos ver*. Se uma faz referência a uma capacidade de percepção dirigida, a outra refere-se ao carácter fisiológico do nosso sistema sensorial. A visão é feita através das nossas próprias especificações fisiológicas, determinando (no interior das suas possibilidades) os estímulos, o que conseguimos ver. É nessas *possibilidades*, próprias à nossa percepção, que estabelecemos as nossas imagens, as nossas referências, o nosso *mundo*. Não vemos a radiação ultra violeta, nem ouvimos sons acima de 20 Hz (frequência mais grave) e os 20000 Hz (frequência mais aguda), nem conseguimos distinguir como *eventos* distintos quando os mesmos nos são apresentados a uma determinada velocidade (mais de 10 por segundo). São essas *limitações* perceptuais que nos permitem, por exemplo *ver cinema*, mas também estabelecem as *paletas* em que construímos essas representações. Sendo assim, todas as noções espaciais estão contidas, ou traduzidas em valores por nós perceptíveis. Se isso é a realidade? A realidade total? Não! É a nossa! Claro está que os estímulos sensoriais ligados ao

espaço não se limitam à sua característica visual, mas igualmente tátil, auditiva, de movimento (por exemplo na nossa deslocação ou habitar desse espaço) e até mesmo em sentidos menos evidentes como o olfativo ou o do paladar. Um pinhal, ou os cheiros da casa da nossa avó, são indissociáveis da nossa noção desse mesmo espaço. *Vemos o que podemos ver*, a noção de espaço é multissensorial e encaixa-se numa experiência total, dentro do que são as nossas capacidades fisiológicas. Mas igualmente estão enraizadas numa constante aprendizagem, memória e confronto de experiências que nos levam igualmente a estabelecer que vemos o que *queremos* ver, uma vez que é essa gestão cognitiva dos dados sensoriais que constroem a nossa noção espacial. É através dessa biblioteca sensorial que admitimos a substituição feita pela representação, e com esta evocamos de novo essa experiência. Quanto mais completa (e diversa) for essa referência mais a representação cumpre a sua função estética, evocando esse mesmo espaço.

Interessa-nos abordar sobretudo a perspectiva do espectador nesta ideia de espaço e a leitura espacial que faz da imagem, sem no entanto perder de vista que são as estratégias adotadas pelo criador que determinam a percepção de determinado espaço representado. Não é tanto o acto de criação mas a interpretação desta e o que desperta a sua formulação de uma representação espacial, e de como ela se desenvolve na relação dialéctica entre representação e representado. Sumarizando, de que modo a representação nos leva ao representado? Como as representações do espaço (mapas, imagens, filmes e demais desenhos) nos remetem a esse mesmo espaço. Nomeadamente, como é que o *desenho* (claramente adoptado como estratégia de representação) no universo do *cinema* (a mais das vezes confundido com o próprio espaço que representa) age sobre essa nossa noção espacial. A própria *imagem* (o valor da mesma) na sua construção remete para o valor espacial presente na sua estrutura. Assim o espaço, surge na e das representações que assume, o território ajustar-se aos mapas que apresenta.

Interessam-nos particularmente a mapeação sensível do espaço, feita através de cartografias próprias da arte, traçadas pelas representações ligadas às artes de predominância visual (por oposição às cénicas, ou à música). Quer sejam

traduzidas em universos próprios das imagens fixas mas, mais especificamente na representação espacial feita pelos mapas multidimensionais do audiovisual. São esses mapas expressivos os lugares de inspiração, respiração e criação, estabelecendo a nossa localização no mapa – declarando *you are here!*

Orientamos-mos mais com *mapas emocionais*, enquanto representações dessa experiência, que com outro tipo de mapas, mais rigorosos nos *dados* que processam. Demos a volta ao mundo apoiado em estrelas. Construimos mapas *rigorosos* com serpentes no lugar de rios, divisões traçadas *à régua*, e rosas-dos-ventos e nem por isso deixamos de nos pôr a caminho – de partir! Representamos esse espaço à nossa volta povoando-o de *nova* imagética. Conhecemos, dia a dia, hora a hora, o mundo, que é esquadrinhado por: satélites, câmaras, *drones*, telemóveis, todos os segundos, em todo o lado. Ao mesmo tempo essas imagens espelham um aproximar e um afastar de realidades dimensionais particulares ou infinitas, ou até as duas coisas! Desde os mistérios de Plutão, aos primeiros passos de uma criança na sua casa. A manta de retalhos das imagens de hoje torna-nos sempre presentes, sempre localizáveis, sempre coordenáveis. A única salvação possível são as representações – a ficção.

É através das representações, irrealidades expressivas de uma viagem feita de *espaços* e *desenhos* que nos transportamos para real. Como nos diz José António Marina:

Assim de irrealidade em irrealidade chegamos à realidade, depois de percorrer um extenso itinerário de ideias, e espaços, desenhos, medidas, planos, projectos, maldições e aplausos. E no fim a acção insere-nos irremissivelmente no real.¹⁹³

Nas *viagens* o importante é o caminho que fazemos. É através desse caminho, das formas que essa viagem assume, das pessoas com que nos cruzamos, que a representação se dá, que o desenho acontece. Desenho esse feito com mais ou menos força, com mais ou menos detalhe, evidenciando expressivamente a nossa

¹⁹³ MARINA, José António; Teoria da Inteligência Criadora, p.23

mediação em relação ao espaço – o nosso olhar sobre o mesmo. Todas as *viagens* são diferentes e é essa diferença, que torna a experiência espacial tão completa. A viagem como um desenho, a viagem como a vida, não se conforma com as generalidades de uma ideia abstrata e absoluta de espaço, está presente no traçar constante que cada um de nós faz!

Construção e mundo são uma e a mesma coisa. (...)

As versões são sistemas de símbolos que ordenam, classificam e categorizam os objectos do seu domínio, isto é os seus referentes.

As versões constroem a realidade que lhes corresponde.¹⁹⁴

O modo de enunciação do espaço nas suas diferentes representações, transmite-nos *uma visão* (versão, no dizer de Goodman) do mesmo, próprio da experiência desse mesmo espaço. A experiência espacial e com ela a própria noção de espaço, encontra-se próxima da representação artística. Na criação artística são esses *mapas* que nos (des)orientam. O desenho (não um desenho estritamente visual, mas como estratégia de pensamento e de organização espacial) é o nosso instrumento de navegação. Instrumento que nos permite construir *mundos*, o espaço à nossa volta!

Muitas das vezes estes campos de representação são universos de análise bem delimitados, onde a observação das suas leis se faz apenas dentro dos seus territórios. Porém em arte a contaminação existe, não apenas na subserviência de alguns meios sobre outros, mas na própria construção do discurso artístico. A pertinência de algumas questões levantadas nestas áreas de criação é igualmente (ou de diferente modo, mas de forma igual) pertinentes, quando transpostas de umas áreas para outras, levando-nos a acreditar que não há áreas, mas sim uma enorme área artística comum e que expressa o anseio artístico do Homem e o que diferencia enquanto Homem na sua acção no mundo. Ou como nos diz Bachelard: *A imagem, obra pura da imaginação absoluta, é um fenómeno do ser, um dos fenómenos específicos do ser falante.*¹⁹⁵

¹⁹⁴GOODMAN, Nelson; *Modos de Fazer Mundos*; p.5

¹⁹⁵ BACHELARD, Gaston; *A poética do Espaço*; p.88

O espaço existe da experiência sensorial: das relações visuais, sonoras, táteis, olfativas criadas com o ambiente que nos rodeia. Não é apenas o *entre*, o contexto, mas igualmente todas as acções e elementos que estão contidos nessa circunstância. Representar, localizar, delimitar, fixar, algo que nos chega através da nossa experiência, mas que também difere conforme educação, época histórica, ambiente e condições pessoais, é tão *(i)material* como o tempo. Compartilha com este a sua capacidade moldável. Talvez a sua manifestação tangível seja: uma pedra, um grão de areia, a torre Eiffel, o carro que passa ... como objectos materiais de um espaço fixo e controlável. Mas se ampliarmos, para além da *visão*, a noção espacial, então essas referências fixas, deixam de ser estanques e imutáveis, estando ao invés disso em ‘perpétuo movimento’¹⁹⁶.

A continuidade da experiência estética é colorida por todas as outras experiências e por todo o saber de quem faz a experiência; sem dúvida, ela confirma-se e corrige-se só no confronto com o fenómeno.¹⁹⁷

Por outro lado temos o espaço físico natural e que existe para além da nossa interpretação e que pode através de modelos mais ou menos miméticos ser representado. Esse espaço natural existe, para além, mas também da nossa experiência de espaço, do nosso conhecimento prévio, da memória espacial, da capacidade de aprendizagem desse mesmo espaço sensorial, do nosso estado de alma. O espaço de um jardim pode ser uma prisão se estivermos psicologicamente confinados a diversos constrangimentos; O nosso quarto de infância tem a dimensão enorme da nossa recordação. Como nos volta a dizer Bachelard, na sua reflexão sobre o espaço: *o espaço habitado transcende o espaço geométrico*.¹⁹⁸ O seu habitar é uma acção, mais que uma mera contemplação, é essa acção que torna o

¹⁹⁶ *Movimento perpétuo* designa o movimento criado através de distribuição de forças e massa que ocorre em determinados dispositivos científicos. É também utilizado como título de um livro de poesia de António Gedeão, pseudónimo de Rómulo de Carvalho que era simultaneamente cientista e escritor.

¹⁹⁷ ADORNO, Theodor W.; *Experiência e Criação Artística – paralipómenos á Teoria Estética*; p.20

¹⁹⁸ BACHELARD, Gaston; *A Poética do Espaço*; p.64

espaço nosso ao apropriamo-nos das relações espaciais. Na acepção de Hall: *A sua percepção do espaço é dinâmica porque se encontra ligada à acção – ao que pode ser realizado num dado espaço -, mais do que aquilo que pode ser visto por contemplação passiva.*¹⁹⁹

Somos, estamos, em relação a algo, não há nada isolado. Relacionamo-nos com o espaço à nossa volta e dessas relações estabelecemos as dimensões do que somos. Imaginamos o mundo e partimos à sua descoberta, olhamos para as estrelas para nos orientarmos em terra. *A imaginação, a invenção, o anseio*, sempre foram motores de expressão do que somos e por isso definem-nos enquanto seres humanos. *O ir mais além* de que fala o poeta²⁰⁰, faz parte de nós como criadores, como Homens. As representações do espaço que nos rodeia, são a expressão dessa nossa humanidade, conseqüentemente do nosso modo de nos relacionarmos com o mundo. As representações espaciais, sejam estas uma paisagem desenhada, um mapa de uma cidade, ou um filme, estabelecem-nos essas coordenadas. Essa noção de espaço, é algo presente na nossa dimensão do mundo, quer na infinita interioridade do pequeno mundo que habitamos, ao vasto espaço sideral que nos sobrevêm. Uma casa pode *ter o tamanho do mundo*, como nos mostrou Bachelard na sua *Poética do Espaço*, ou através do que se chama de *globalização* o mundo *ser uma aldeia*, de imagens partilhadas, idênticas, aqui mas também do outro lado do mundo. Uma só cultura. O tamanho do nosso mundo não é mensurável com uma vulgar fita métrica, necessita um outro instrumento de medida, mais elástico, adaptando as escalas ao tamanho e diversidade do Homem. Esse instrumento, que serve a imaginação e a criatividade (motores da nossa noção e criação espacial) é o *desenho*. A vastidão do nosso espaço não se mede apenas em quilómetros ou nanómetros, mas sim através da acção, da experiência e relação que criamos no seu interior e nos permite determinar o nosso local nesse mundo. Somos o mapa que desenhamos, os cartógrafos da nossa vida daí seja possível falar em geografias emocionais.

¹⁹⁹ HALL, Edward T.; *A Dimensão Oculta*; p.134

²⁰⁰ SÁ CARNEIRO, Mário; *Poesia*; Um pouco mais de azul; p.52

3.1.2 Espaço ou espaços? Universo Sideral ou universo Particular?

O espaço à nossa volta, o nosso estar no mundo, relaciona-se com essa nossa conexão com o que nos rodeia, com o espaço envolvente. O qual, fazendo traçados e cosmogonias, tentando domestica-lo, transpondo-o em telas, ecrãs e papéis como *mapas sensíveis* da nossa relação espacial.

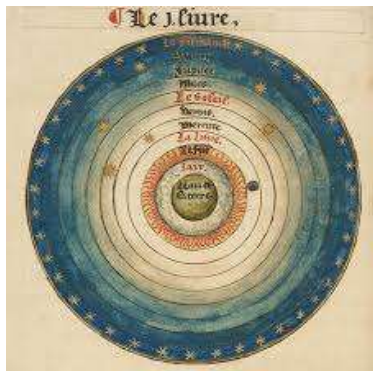


Fig.10 Pale Blue Dot



Fig.11 Pale Blue Dot

Dois pontos de vista traduzem essa relação espacial, dimensionando-nos no mundo: o da imensidade do universo (fig. 10) e a que no diz somos o centro do mundo (o homem como medida de todas as coisas- fig. 9). Ou, somos apenas *um pontinho deste vasto universo*, onde o espaço cósmico e os seus elementos dominam, multiplicado incomensuravelmente sistemas e galáxias num infinito des-hierarquizado. Onde somos apenas uma partícula (mais uma), no interior de um infinito sistema. Não mais, não menos, apenas mais um! Ou então somos o *centro do mundo* e tudo gira à nossa volta. Aí somos a medida das relações que estabelecemos com o mundo, centrais e protagonistas! O modelo ptolemaico, a terra como centro do universo e nela o Homem como medida padrão, como modelo. O *eu* como centro é base, não só de toda a cultura clássica como no renascimento, mas também em teorias como o existencialismo, o absolutismo autocentrado, autoritário.

Estas duas perspectivas espaciais foram-se revelando ao longo da história das representações, espelhando a compreensão espacial de locais épocas e culturas.

Esta dicotomia reflete-se nas representações e narrações difundidas, e que de alguma forma sempre coabitaram, perlongando-se ao longo dos tempos, sendo hoje apreendidas em simultâneo nos vários palcos mediáticos. São ao mesmo tempo consciencialização e expressão da nossa localização e consequentemente de nós próprios. Talvez, também por isso sejam, uma vez mais, as palavras dos poetas as mais justas e possamos adoptar a máxima de Caetano: *Porque sou do tamanho do que vejo e não do tamanho da minha altura.*²⁰¹ Assim pode haver *infinitos possíveis* uma vez, pois cada *possível* traduz esse mundo com que nos relacionamos e que fica no interior da representação. Mais uma vez é a poesia que melhor espelha essa relação.

Gosto do céu porque não creio que ele seja infinito.
Que pode ter comigo o que não começa nem acaba?
Não creio no infinito, não creio na eternidade.
Creio que o espaço começa numa parte e numa parte acaba
E que antes d'isso ha absolutamente nada.
Creio que o tempo tem um princípio e tem um fim,
E que antes e depois d'isso não havia tempo.
Porque há de ser isso falso? Falso é fallar de infinitos
Como se soubéssemos o que são de os podermos entender.
Não: tudo é uma quantidade de cousas.
Tudo é definido, tudo é limitado, tudo é cousas.²⁰²

Ou então, como nos diz Beckett, um lugar de difícil definição, ao mesmo tempo de partida e de chegada:

Um lugar. Onde nenhum lugar. Um tempo para tentar ver. Tentar dizer. Quão pequeno. Quão vasto. Se não ilimitado com que limites. Donde o obscuro. Agora não. Agora que se sabe mais. Agora que não se sabe mais. Sabe-se somente que saída não há. Somente entrada. E daí um outro. Um outro lugar onde nenhuma. Donde outrora dali regresso nenhum. Não. Lugar nenhum a não ser só um. Nenhum lugar a não ser só um onde lugar nenhum. Donde nunca outrora uma entrada. Dalgum modo uma entrada. Sem um só além. Dali donde

²⁰¹ CAEIRO, Alberto; Guardador de Rebanhos. Hetrónimo de Fernando Pessoa.

²⁰² CAEIRO, Alberto (Fernando Pessoa), Inédito, s.f., publicado no Jornal Público no âmbito dos 120 Anos de Pessoa, Transcrito por Jerónimo Pizarro.

não há ali. Por lá onde por lá não há. Ali sem de lá nem dali nem sequer por onde.²⁰³

Enquanto construtores de mundo, fazedores de espaço não há mundo há mundos! Como nos deram conta Goodman e Bachelard entre outros. Cada versão do mundo é em si uma verdade materializada na sua representação. Mas o discurso (e nele as representações) espacial não é assim tão maniqueísta havendo entre elas um número infinito de matizes. Tantas quanto a invenção humana permite!

3.1.3 Dimensão – As duas, três e mais dimensões

Intrinsecamente ligado à noção de *espaço* está o conceito de *dimensão*, sendo comum a sua classificação (uma, duas, três... dimensões) no estabelecimento da relação dos objectos no espaço. Ora ligado a conceitos quantificáveis, aos quais somos tentados a designar como reais ou, quando transposta para a esfera do dia-a-dia (do senso comum) a designação de *dimensão* assume alguns contornos que carecem de explicação de modo a que a possamos enquadrar no âmbito deste trabalho. Assim a utilização do termo *dimensão* no interior do que chamamos *realidade* e *ficção* apresenta-se como paradoxal. Enquanto no domínio da física e da matemática a utilização do termo *dimensão* é mais estável, uma vez que nestes campos lida com fórmulas, equações (*dados e prova*), sendo por isso menos sujeita à elaboração *fantasista* da ficção. Porém, historicamente a noção de *dimensão* evolui para um pensamento abstracto em que a realidade ultrapassa em grande medida todo o *delírio* possível da ficção. Quem ousa idealizar ficções tão inimagináveis como um espaço-tempo curvo? A teoria da relatividade? Ou mesmo a teoria das cordas que nos remete para uma série de realidades possíveis ligadas a um determinado tempo? A própria realidade provada e comprovada, propõem noções de espaço e dimensões, que temos dificuldade em aceitar como possíveis no universo da ficção! Por sua vez a *ficção*²⁰⁴, através das suas representações, pode sujeitar-se às regras de organização (modelos de representação) no campo da

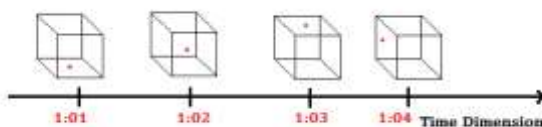
²⁰³ BECKETT, Samuel, *Pioravante marche (Worstward)* trd.pt. Miguel Esteves Cardoso p.11

²⁰⁴ Ficção – fruto da construção e ou da representação – diferenciando-se do natural-real

criação. Neste caso temos mais dificuldade em aceitar os parâmetros, ou das dimensões, que nos são *intelectualmente* menos concebíveis. O *como-desenhar-correctamente*, o modelo de narrativa em *três actos*, ... etc, etc. A mais das vezes, a ciência é mais vanguardista no seu *sonho* (no que às dimensões diz respeito) do que um certo convencionalismo (conservadorismo) dimensional da maioria dos *formatos* representacionais. Como se houvesse uma necessidade de reconhecimento, estável e constante nas representações e que há muito foi estravazada pela inventiva realidade. Mas é também na arte que a sua capacidade inventiva se materializa e é aceite enquanto projecção imagética de uma ideia.

No que a este trabalho diz respeito, em termos da organização dos elementos da representação (composição), assim como dispositivo que a gera (dispositivo filmico) e linguagem cinematográfica, se utilizará o termo *dimensão* enquanto representação de objectos (personagens figuras) num espaço (filmico).

Fig.11 Dimensões Espacio-temporais



A dimensão espacial está associada à terceira dimensão. Neste momento (anos 10 do sec.XXI) a profusão do 3D ajuda a reforçar essa ideia, uma vez que os mesmos tendem a mimetizar um mundo volumétrico e monocular (ou estereoscópico) que visa criar uma realidade virtual de tal maneira ilusória que interfere na nossa noção de realidade. É uma realidade/ficcionalizada tornada demasiadamente real – como se dizia num profético filme de ficção científica – *more human than Human*²⁰⁵. Os *bonecos* que insistem sair do ecrã, estabelecem uma relação espacial directa com o espectador! Ou seja, a sensação do volume, que através de um dispositivo-representativo próprio (de registo/projecção e recepção)

²⁰⁵ 'More Human than Human' – Logo publicitário da Tyrell Corporation, no filme *Blade Runner* (1982) de Ridley Scott, que retrata uma sociedade futura em que os humanos se desumanizam, estando cada vez arredados da vida e os *replicants* (homens –maquina) vão-se tornando cada vez mais humanos, desenvolvendo sentimentos e memórias

nos dá a ilusão de volume em movimento. A noção espacial já se estabelecia quando vemos o filme projectado no ecrã, indiciando profundidades e volumetrias diferentes através da gestão dos elementos visuais e sonoros, juntamente com a capacidade narrativa de nos agarrar à representação proposta e não tanto através de incrementos de espetacularidade.

Chegando à questão do *tempo*, estabelece-se uma dimensão diferenciada das dimensões espaciais - a *quarta*, em que o tempo se institui através de *eventos* (acontecimentos), no sentido da sua alteração, da diferença entre eles e em sucessão. Porém, esse tempo dimensionável, ocorre apenas numa direção denominada como *continuum*. Não tentarei aqui explicar as teorias multidimensionais espaço-temporais, pois as mesmas requerem uma demonstração científica rigorosa que extravasam o propósito do que aqui tentamos expor. No entanto a referência à dimensão *espácio-temporal* tem de ser feita, uma vez que é a que melhor se adequa ao universo das imagens em movimento, onde pretendemos estabelecer o campo de observação das representações espaciais. Assim as dimensões espaciais (1^a,2^a,3^a) são consideradas em relação a um determinado tempo (4^a), sendo abordadas como uma única dimensão espácio-temporal. Ou seja, as disposições espaciais devem ser consideradas num determinado momento (tempo) e consideradas como *eventos*, sendo que a *diferença* entre esses eventos apenas pode ser estabelecida no momento desse acontecimento. A analogia entre o cinema ao que ocorre no estabelecimento do cinema como a sucessão de imagens (eventos) ligeiramente diferentes umas das outras que, em sucessão, sugerem o movimento, tornando essa dimensão espácio-temporal evidente e adequada. Também aqui (no cinema) o *fotograma* não pode (deve) ser separado do *todo*, uma vez que só neste assume a plenitude da sua dimensão espácio-temporal. Quando sozinho, o *fotograma*, é uma imagem, no interior do filme, um *acontecimento* espácio-temporal. Numa terminologia mais cinematográfica é um acontecimento cinemático! Mais uma vez, sublinha-se a necessidade de observar as *relações espaciais* no interior do cinema e no estabelecimento deste como seu universo de observação.

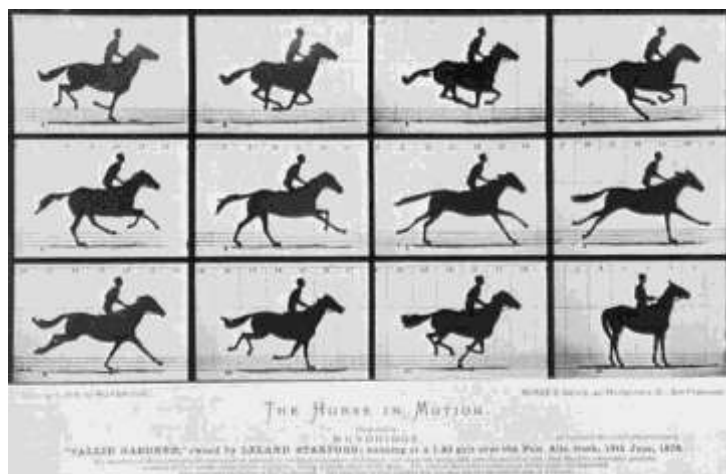


Fig.12 – Edward Muybridge, 1878

As imagens, embora tenham a sua existência em superfície (2D) podendo ser consideradas exclusivamente como bidimensionais, possuem em si espelhadas todas as outras dimensões. Transpostas através de *índices de representação* que nos permitem reconhecer por exemplo a *profundidade* (através da perspectiva, e do claro escuro), mas também a *temporalidade* (através da gestão do débito de registo e projecção) ou o *movimento* (através da velocidade de obturação, escala aparente e deslocação dos elementos). Sendo assim podemos considerá-la a imagem-desenho-cinema como multidimensional. A *multidimensão* surge como característica das representações, especialmente das imagens em movimento, podendo-se parar o tempo, transformar bidimensionalidade em profundidade, mudar o ponto de vista entre outras formas de manipulação. O desenhar é o agente dessa fabricação, o desenho é o acto criativo que permite fabricar essas dimensões na folha de papel, no ecrã, no cinema. Essa capacidade dimensional comutativa é particularmente explorada através da animação, do desenho em movimento, onde os limites da representação e capacidade ilusória são explorados na utilização múltipla dos elementos do desenho. Como se observou no início deste capítulo através do *mapa dos oceanos* de Bellman, basta a superfície e uma relação estabelecida (as coordenadas) para que se tenha uma relação de espaço – a identificação de um território (que naquele caso feita através do título). Sendo que a organização dos

elementos no seu interior segundo determinadas estratégias de representação, a maneira como o espaço se dá a conhecer, e será isso que observaremos nos capítulos seguintes. A animação enquanto esfera de representação e pela sua proximidade narrativa à representação e não tanto ao referente mimético real, faz com que esse *salto* dimensional seja maior.

Aproximamo-nos pois à ideia de *dimensão fraccionária* exposta por David Bohm e F. Peat quando se tenta reduzir um simples ponto a uma dimensão.

Mas como pode uma figura geométrica ter uma dimensão fraccionária? Consideremos então um plano, o desta página por exemplo. Se um ponto A for marcado nesse plano, então qualquer ponto vizinho, B, C, D ou E, independentemente da sua posição na página, pertence também a esse plano.

Isso, no entanto já não é totalmente verdadeiro para uma linha simples XY, porque embora o ponto A pertença à linha, e também os pontos vizinhos D, E e F situados fora da linha. Por conseguinte uma das propriedades das linhas, que têm só uma dimensão, é a de haver pontos na sua vizinhança imediata que não lhe pertencem (...) No limite a linha fractural preenche todo o plano, de modo que nenhum ponto deste está fora dela, a sua dimensão tornou-se dois. Deste modo, as dimensões de uma linha fractural situam-se entre um e dois. (Na realidade, os fracturais desenhados numa página têm dimensões entre zero e dois, por ser possível geral fracturais com dimensão inferior à da linha) Passando ao espaço tridimensional, podemos construir fracturais gerais cujas dimensões se situam entre zero e três. (...)²⁰⁶

Observa-se pela citação exposta, que tanto o ponto como a linha (acrescentando as demais dimensões geométricas) fazem em si uma *dimensão fraccionária*, uma vez que não se podem entender (nas representações, sobretudo as de carácter artístico) como unidimensionais. Os elementos são *fracturantes* ao quebrarem a barreira da dimensão correspondente. Mas são igualmente *aglutinadores* dessas dimensões na sua permanente revolução

²⁰⁶ BOHM, David; PEAT, F; *Ciencia, Ordem e Criatividade*, p.206/207

(mudança/transformação – desenho). No capítulo 4 retomaremos os elementos da representação, que aqui apenas estão mencionados no seu carácter dimensional.

Porém cingir as dimensões espaciais temporais às mensuráveis leva-nos a um universo de *registos*, de dados, e estes são sempre *registos*, *descrições* ou *memórias* de acontecimentos (como nos diz Bergson ²⁰⁷) e nunca os mesmos (o que mais reforça a ideia já expressa que as representações são o que mais próximo temos do espaço). As demais dimensões, que a este momento vão até às 10 ou 11 com a teoria das cordas, transportam para as explicações mais complexas do mundo à escala atómica. Contudo o que habitualmente a 5ª e 6ª dimensões, ligadas ao *desconhecido*, à percepção não consciente (se é que isso é possível), do que intuímos exotérica, religiosas e que tem a sua materialização nas representações artísticas. Essas dimensões, em muitos casos extremamente codificadas (como na religião) junta-se à fantasia criando regras próprias para o seu estabelecimento, regras essas que funcionam estritamente no interior dos universos que geram.

‘Um simples ponto’

Um simples ponto, quando colocado numa superfície, determina uma relação espacial e de orientação. Um ponto de referência a partir do qual estabelecemos relações e criando noções espaciais – na folha, ou com os limites do plano e com o espectador, que se posiciona em relação a esse plano declarando uma orientação – cima, baixo, esquerda, direita. Esse ponto pode igualmente criar um equilíbrio, ou desequilíbrio, em relação ao espaço em volta, se o mesmo estiver *centrado* ou junto a um dos lados, criando com isso *dinamismo*. Se esse mesmo ponto se alterar em dimensão ou movimento desenha um espaço que passa a ter as outras dimensões e todas elas têm um carácter espacial. A distância, peso, volume (conforme o detalhe da textura ou a dimensão do contorno); ou traçando uma trajectória implícita ou explícita, retardando ou acelerando o movimento. Se tivermos vários pontos com a mesma trajectória mas em posições diferentes na

²⁰⁷ BERGSON; Introduction 1.4 p.

superfície estabelecemos vários planos; se houver diferenças de velocidades há a sugestão do peso do próprio ponto; se houver alteração de tamanho teremos garantida a noção de deslocação em profundidade; se houver um movimento complexo (por exemplo em espiral) a volumetria e profundidade são igualmente sugeridas.

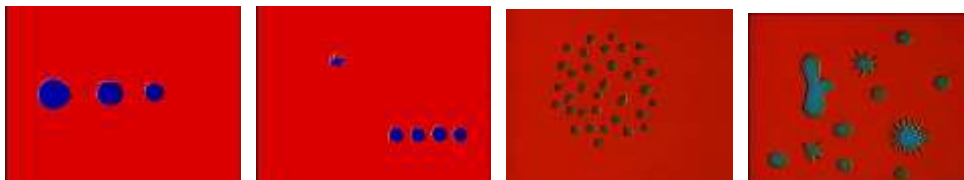
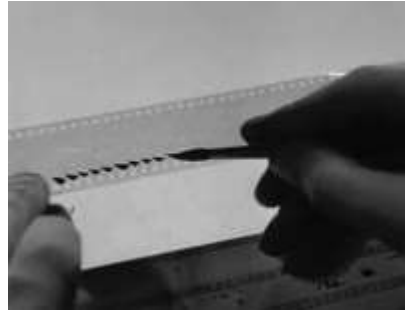


Fig. 13 - *Dots* (1940)- Norman McLaren

Estes e outros exemplos estão exaustivamente e magnificamente demonstrados nos filmes *Dots*, 1940, *Loop* 1940 e *Bogey Doodle* (entre outros) de Norman McLaren. Este foi um dos mais práticos animadores no *ONF – Office National du Film* (Canadá), explorando sistematicamente os elementos do desenho e do cinema, produzindo uma enorme e diversificada obra, onde praticamente todas as questões formais, plásticas e sonoras são controladas, e manipuladas pelo animador, transformadas em efusões de cor e som. Emoções em estado puro e terreno total do cinematográfico.

O ponto, o simples ponto, adquire aqui, através do cinema desenhado, todas as relações espaciais e emocionais possíveis. É a súpula da transposição de simples signos para a sua caracterização enquanto personagens, dotando de carácter e personalidade, dando-lhe um espectro alargado de representação e emoções próprias a um personagem principal – um protagonista.

Neste filme, como em outros de McLaren, o som (óptico) é desenhado na película, ou seja é também ele fruto de um elemento visual (ponto) e a sua modulação produz sons mais agudos ou graves, mais longos ou curtos, conforme a forma e dimensão que assume (*pen point sound*).



A exploração visual e sonora, ou talvez a palavra indicada seja a explosão visual e sonora, do desenho e do som como elementos cinematográficos por excelência, foi predicado de todos os seus filmes, seja os que provêm apenas de um ponto ou uma linha, às *jazzísticas* e abstratas intervenções pintando directamente na película, assim como aos filmes mais representativos que utilizam *personagens* (como por exemplo, *Neighbours*-1953 e *Opening Speech*- 1960) ou canções mais narrativas (como por exemplo *La poulette grise*-1947 e *The Blackbird*-1959). Todos são tratados com o mesmo grau de *assombro*, palavra que é recorrente neste texto e que espelha a postura criativa perante as representações. Norman McLaren sem qualquer tipo de dúvida é um (se não o) mais profícuo exemplo do cinema desenhado.

O desenho como construtor do espaço no cinema de animação – Isabel Aboim Inglez

El dibujo como constructor de espacio en el cine de animación - Isabel Aboim Inglez

3.2 A Representação Espacial

A informação que nos chega é apreendida pela mente e, por sua vez, produz em sentido contrário uma actividade na qual têm lugar novas explorações e a acumulação de informação com o fim de confirmar, investigar e reforçar o que foi visto. Esta actividade produz informação adicional, que é apreendida pela mente e que conduz a novas actividades (...) o conhecimento da realidade não se apoia, portanto, no sujeito, nem no objecto, mas no fluxo dinâmico entre ambos. (...) No entanto, dado que a própria realidade é inesgotável e nunca completamente abarcada pelo conhecimento, pode também dizer-se *jaz fora do sujeito*, ao mesmo tempo que inclui toda esta actividade cíclica. (p.93)²⁰⁸

O *espaço do real* e o *espaço da ficção*, retirando todas as questões de *valor*, detêm nesta tese relações igualitárias, na nossa própria construção e posicionamento no mundo. Seja esse posicionamento *cartográfico* sobre o espaço que nos rodeia, seja através da nosso estar ético/estético sobre as representações que escolhemos para tratar e habitar o nosso mundo. Agrada-nos pensar que o espaço é diferente ao observarmos uma e outra vez um quadro e que isso desperta em nós uma relação espacial tão ou mais activa que o acto físico de nos deslocarmos.

O carácter de *veracidade*, *verossimilhança* e *imersão* dependem de questões físicas, psíquicas e culturais independentemente da relação/acção entre a representação e o representado. Ao referir-se ao verosímil Metz afirma: O *verosímil actua como uma redução do 'possível', representa uma redução cultural e arbitrária dos possíveis reais*.²⁰⁹ Ora o possível é infinito, quando se trata da capacidade criativa na construção de espaço. Todas as nossas noções espaciais são convocadas na ideia de espaço, independentemente da natureza do estímulo ou da *redução cultural e arbitrária* a que estamos sujeitos! Percorrer com o olhar, numa situação clássica de recepção da imagem em movimento, convoca-nos à leitura (e não há leituras passivas). Esse percorrer, essa experiência seja ela física (mas e também cognitiva) faz que as *leituras* espaciais propostas pelas representações, e neste caso

²⁰⁸ BOHM, David; PEAT, F. David; *Ciência, Ordem e Criatividade*; Ed. Gradiva, Lisboa, 1989

²⁰⁹ METZ, Cristian; 1973

pelas representações do cinema de animação sejam igualmente *físicas e estéticas*. Uma *completação* activa e ligadas não apenas aos elementos mas à experiência de cada um.

O espaço é um estado de alma – Ingmar Bergman

Esta afirmação de Ingmar Bergman vai de encontro ao espírito bivalente presente a este estudo, na leitura dos elementos do desenho concretos (linhas pontos, cores, etc) com estruturas e situações determinadas, na criação de um *estado de alma*. Se pensarmos nos filmes de Ingmar Bergman entendemos claramente a sua afirmação, seja ela uma *luz de inverno* ou uma família!²¹⁰

Tal como observarmos a representação espacial pode assentar em dois referenciais distintos, que relacionam sujeito – imagem – objecto (espaço) e que têm o ser humano como modelo. O primeiro estipula o sujeito (corpo) ou personagem como centro a partir do qual se estabelecem todas as relações. De projecção sobre o que se vê, sendo ele a ‘medida’ (ponto de vista) sobre o espaço que observa, ou se relaciona, como referente na criação da representação. Enquanto ‘personagem’ representada quer como autor dessa representação. Quer como espectador em que este retoma o lugar do autor. Este referencial é onde assenta a maioria das representações visuais, com a perspectiva artificial como modelo exemplar, mas igualmente a câmara obscura e conseqüentemente, a fotografia e o cinema retomam esse modelo.

O segundo referencial é *extra* corporal, não relaciona o espaço directamente com o observador, e permite as relações entre elementos autonomamente.

A *representação espacial* surge necessariamente como espaço onde se inscreve o representado mas igualmente como, *mundo*, local de encontro e inscrição onde se estabelecem as relações entre as coisas. Como nos afirma Nelson Goodman no seu livro *Modos de fazer Mundos*, não existe um mundo, mas sim

²¹⁰ Referência a dois dos filmes de Ingmar Berman, *Luz de Inverno* e *Fanny e Alexander*, em que a criação de ambientes (espaços), seja ambientes naturais (paisagens) ou relacionais (uma família) são representados / recriados / inventados, através do cinema.

várias versões do mundo. O mundo não se apresenta numa visão única à nossa realidade óptica, mas sobrevêm através das versões que nos chegam dele.

O filme pode ser compreendido como criando o seu próprio mundo, livre para nos trazer a cena ou o objecto que deseje. O filme torna-se menos uma reprodução da realidade mas antes uma nova realidade que só às vezes se assemelha vagamente com a nossa realidade (pode ser diferente como o filme 'Noir' ou diferente como o outro mundo de Star Wars: Episódio 1 – A ameaça fantasma.)²¹¹

Ao representarmos o espaço visualmente, sempre nos guiou a ideia da nossa própria posição do mundo, estabelecendo desde logo relações entre o corpo e o espaço que ele habita. Essas relações espelham o nosso acção política, contextual e histórica que ao longo dos milénios. Desde das gravações em pedra da pré-história, à representação hierárquica dos egípcios ou a multiseular criação de mapas, essas representações orientaram-nos e estabeleceram a forma de *poder e descoberta*, às representações do homem. A expressão da sua humanidade! Do homem como centro do mundo, à actual fragmentação de modos e imagens (que nos transportam num ápice, entre pontos tão distantes) são apenas dois dos exemplos possíveis.

No que à representação se refere, interessa-nos abordar as representações que ocorrem em superfície (ecrã) e que relacionam elementos eminentemente visuais na sua construção, designadas comumente como *imagens* e cujas questões de definição abordamos na primeira parte desta tese. Mais especificamente as imagens que ocorrem através da projecção (ou reflexão) luminosa num *ecrã* e que usualmente se designam por *cinema*. A utilização de dispositivos óticos nessa projecção condiciona a sua recepção. Porém os materiais da sua construção (registo) não são apenas óticos (luz), mas igualmente plásticos (concretos). Na realidade todas as matérias imagéticas independentemente da sua natureza primeira apenas acontecem na imaterialidade do ecrã, sendo a esse ponto equivalentes.

²¹¹ FRAMPTON, Daniel ; *Filosofy*, Wallflower Press, London; 2006; p.5

Film might be understood as creating its own world, free to bring us any scene or object it wishes. Film becomes less a reproduction of reality that merely sometimes looks like our reality (can be different like film 'noir', or different like the other world os Star Wars: Episode 1 – The Phantom Menace.

Existem sempre relações espaciais no interior imagem. A ligação dos elementos na superfície cria conexões espaciais de dois tipos: uma criada na própria superfície de representação e composição, através do quadro, equilíbrio, peso, densidade, onde a disposição e colocação dos elementos visuais traduz relações de espacialidade nesse plano; outra, através da utilização de modelos de representação (estratégias), que transpõe a realidade espacial percebida da terceira dimensão para a superfície bidimensional de representação. Tendo a perspectiva ou a visão monocular da fotografia, e do cinema, como modelo dominante, mas também os pontos de vista múltiplos do *cubismo*, a presença autónoma da cor no *Fauvismo*, ou nas relações de hierárquicas na pintura do antigo Egito.

Essas *relações espaciais*, expressas pela imagem, revelam-se igualmente como já observamos, através da nossa leitura das mesmas e dependem do enquadramento cultural, aprendizagem, convenções e do contexto em que estão inseridas. Esses modelos, estão arreigados ao olhar/condições históricas próprias de determinados contextos sociais, épocas e regiões do globo. Porém, é a sua condição estética (exterior à histórica) que lhe permite que haja espaço para a sua observação (e utilização) sempre que a sua objectivação formal seja pertinente na construção do discurso artístico. Contemporaneamente, num vago e efémero presente, há espaço à multiplicidade de expressões espaciais. Apesar de a visão monocular se ter imposto ao nosso redor. Essa des-historização das formas artísticas, cria uma *igualdade* de estados no interior dos modelos de representação que deixam de ser evolutivos mas sim presentes em épocas e locais históricos diversos. A habituação à leitura (do espectador), sujeito à permanência de um ponto de vista monocular torna essas referências iguais, colocando-as num mesmo pano de fundo mediático, relativizando-as. Observamos com bastante facilidade a organização do nosso referencial visual na dimensão de um *ecrã*. Deixando assim de haver um entendimento dos modelos artísticos adoptados, ficando-se à mercê de uma unificação massificada dos mesmos. A consciência formal desses modelos libertar-nos-á dessa subjugação monocular e permitirá o espectador observar essas diversidades!

3.2.1. Duplo poder da Imagem – Representação e Espaço representado

Nas representações, sobretudo nas que procuram um modelo mimético da realidade, tendemos a olhar o representado e não a representação. Valorizamos o representado ao mesmo tempo que apagamos a representação. Quanto mais próxima está essa representação do modelo representado, através de índices de reconhecimento, maior é a colagem do representado ao referente. É o que se chama *duplo poder da imagem*, isto é a capacidade de se assumir como representação ao mesmo tempo que nega essa condição aproximando-se do representado.

Nessa colagem, representação e representado tendem a equivaler-se, a substituir-se, a *tomar o lugar de*. A imagem assume o seu valor icónico de substituição. Concordamos jogar o seu *jogo!*²¹² Aceitamos a substituição proposta, considerando-a pelo que representa e não como substituição. Ao reconhecermos esse jogo estamos a aceitar a *ilusão*, a ideia de substituição de uma coisa por outra. Neste jogo temos dois campos, a representação e o representado, quanto maior for a sua sobreposição maior é a *ilusão*.

Isso surge de uma proximidade ao *real* (seja lá o que isso for). Quanto maior é a aproximação à percepção *natural* feita pelo olho e que se expressa nos modelos que se aproximam mais dessa realidade. Ou seja, a *perspectiva artificialis*, a figuração e a utilização aparentemente automática feita pelos dispositivos ópticos da fotografia e do cinema, colaboram para *uma* manifesta aproximação do espaço representado com o espaço real. Pelo menos se se adotar um *ponto de vista privilegiado* sobre a imagem, tornando essa construção credível. No cinema o ponto de vista fixo do espectador é mantido durante toda a duração do filme, mantendo-se a posição relativas com o registado. Ou seja o que nos é apresentado é o mesmo ponto de vista expresso pela câmara. O espectador perante a relação espacial expressa pela imagem não a altera (mas completa), sendo que no seu interior a mesma pode ser alterada, expressando sempre o valor proposto pela câmara (ponto de vista monocular) que de alguma forma se cola ao do espectador (que embora

seja binocular se molda a essa construção, através do reconhecimento dos índices de espacialidade expressos pela imagem projectada no ecrã.

Numa *imagem fixa*, em que o espectador se desloca ao seu redor (por exemplo num museu), ou onde pode manuseá-la, a imobilidade dos elementos presentes na imagem difere da relação que o nosso olhar teria se olhássemos o espaço real, onde os índices de profundidade, escalas e posições relativas se alterariam. Sendo assim, alterando esse *local privilegiado* de visionamento e semelhança ao espaço natural a noção de estarmos perante uma representação torna-se mais evidente.

No cinema a existência desse ponto de vista imóvel, o próprio movimento no interior da imagem reforça a ideia perceptiva de deslocação e de mutação dos elementos aproximando-a de uma experiência sensorial natural. Permitindo uma colagem do olho à câmara e uma imersão no representado (mais ou menos conseguido), dependendo dos modelos de representação propostos.

A ilusão ocorre através da construção da representação, havendo ocultação ou não dos mecanismos de fabricação. Quanto mais ocultados eles se encontram maior é a colagem ao representado, quando mais presentes estão, reforçam a sua condição de representação. No Cinema ao utilizarmos a montagem, os *raccords* para construir um espaço *homogéneo* e *contínuo*, tentamos de alguma forma retirar o aspecto fragmentário próprio ao meio. Porém ao utilizar outro tipo de transições como o *jump cut* ou *cortinas*, assume-se claramente o carácter de representação.

Ao *apagarmos* (ou *adoptarmos*) as fronteiras entre representação e representado permitimos que se processe uma identificação pautada por processos de reconhecimento *objectivos* e *subjectivos*. Os *critérios objectivos* estão na base do reconhecimento comum, que nos permite *enumerar* e *identificar* os elementos constantes na imagem. Os *critérios subjectivos* dependem de um conjunto de modelos mais complexos que os associam às *emoções*, à *memória*, à aprendizagem. O mesmo espaço descrito por uma fotografia e por uma aguarela, embora tenha o mesmo ponto de partida (referente), pela sua natureza técnica, detêm índices de reconhecimento diferentes. Reconhecemos o espaço mas colocamos a primeira no lado da representado (uma aproximação a uma ideia de real) e a segunda,

claramente ao representado. Ansel Adams, reconhecido fotógrafo americano, refere aliás nessa capacidade de acreditar numa fotografia, quando afirma: *nem toda a gente confia nas pinturas, mas toda a gente acredita nas fotografias.*²¹³

Sendo as condições de representação similares (podem ter sido feitas ao mesmo tempo, com as mesmas condições lumínicas e presenciais), a *técnica de representação* introduz uma ligação mais próxima ao modelo na fotografia do que na aguarela, pois a fotografia pressupõem uma aparente automatização em que a presença da mediação do autor é menos evidente. Talvez seja por isso, pela sua fiabilidade em relação ao modelo se usem fotografias e não aguarelas nos documentos de identificação. Se, do mesmo espaço, tivermos uma fotografia a preto e branco e outra a cores, reconhecemos nas duas o espaço representado. Podemos até afirmar que é o mesmo, independentemente de o vermos a p/b ou a cores, uma vez que há uma série de disposições formais que se equivalem. A fotografia a cores acrescenta valores de reconhecimento fornecendo mais informação sobre o referente (a cor). Em termos formais a supressão da cor pode trazer valores de contrastes tonais mais evidenciados, trazendo-a para o lado da representação e até mesmo apenas para esse quando a escala adoptada não nos permite associar um referente à primeira vista. Talvez seja também por isso que o carácter artístico, atribuído, a muitas fotografias a preto e branco ocorra. Mas isto são meras deduções, que estabelecem uma miríade de possibilidades de comutação entre o representado e a representação, através dos diferentes níveis de reconhecimento, técnicas e naturezas, quer do sujeito quer da representação.

Na relação entre a *representação* e o *representado* podemos observar duas posturas distintas que nos remetem mais a um ou a outro campo. Ou a *imersão* no representado, quando o modelo se aproxima ao seu referente onde há uma ocultação dos mecanismos de construção da representação, ou na consciência dos seus mecanismos e elementos constituintes. Essa comutação depende da compreensão dos códigos assim como do contexto em que ela se dá. Sendo

²¹³ Not everybody trust paintings but people believe in phothographys. Ansel Adams

necessária a *compreensão* da sua existência sistémica, na conjugação dos seus elementos e circunstâncias.

Dupla realidade pois o olho percebe ao mesmo tempo o espaço, plano da superfície da tela e a ‘vista’ parcial sobre um fragmento de espaço. Dupla realidade pois ambos os espaços são entendidos como reais.²¹⁴

Neste jogo temos dois campos, a representação e o representado, quanto maior for a sua sobreposição maior é a ilusão. Isso surge de uma aproximação quanto maior é a aproximação à percepção ‘natural’ feita pelo olho e que se expressa nos modelos que se aproximam mais dessa realidade. Ou seja, a perspectiva *artificialis*, a figuração e a utilização aparente automática feita pelos dispositivos óticos da fotografia e do cinema, colaboram para uma manifesta aproximação do espaço representado com o espaço real. Pelo menos se se adotar um ‘ponto de vista privilegiado’ sobre a imagem essa construção será credível. No cinema o ponto de vista fixo do espectador que o mantém durante a duração do filme preso ao seu lugar permite-nos menos desligar dessa construção.

²¹⁴ AUMONT, Jaques A Imagem; p. 86

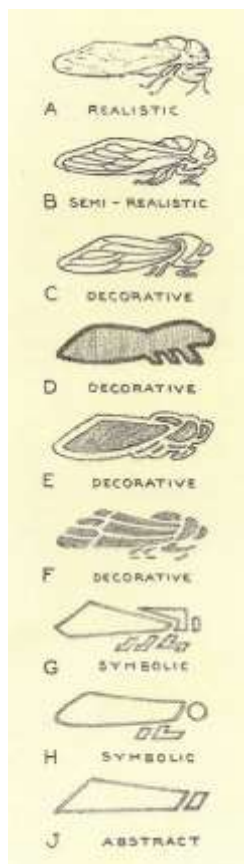


Fig.15 Stages of conventionalization, Hugo Froelich, Ceramic Studio Magazine, 1905

Numa imagem fixa, em que o espectador se desloca ao seu redor ou pode manuseá-la, a imobilidade dos elementos presentes na imagem difere da relação que o nosso olhar teria se olhassemos o espaço real, onde os índices de profundidade, escalas e posições relativas se alterariam. Sendo assim, alterando esse local privilegiado de semelhança ao espaço natural, a percepção de estarmos perante uma representação torna-se mais evidenciada. No cinema a existência desse ponto de vista imóvel, o próprio movimento no interior da imagem nos reforça a ideia perceptiva de deslocação e de mutação dos elementos aproximando-a de uma experiência sensorial natural. Permitindo-nos uma colagem ao olho da câmara e uma imersão no representado mais ou menos conseguido, dependendo dos modelos de representação propostos.

Os índices de reconhecimento existem dentro dos seus próprios modelos representação e expressão de modo que uma vez identificados e compreendidos os códigos que permitem a sua leitura, permitem igualmente a ilusão feita pela representação proposta, a compreensão do espaço representado.

A identificação e leitura dependem não só da comparação entre tipos de representação, mais ou menos miméticos, como do reconhecimento no interior do modelo que apresentam. Reconhecemos tanto a paisagem desenhada numa aguarela como a da fotografia embora colemos o representado à representação mais na fotografia. É a compreensão dos códigos de representação em cada um dos modelos de representação que permite o reconhecimento do representado.

Na construção de modelos de representação, o domínio da linguagem não pode ser pertença unicamente do criador uma vez que o espectador cria

necessariamente leituras. Embora cada criador e cada receptor tenham referentes representativos próprios deveram ter uma base de entendimento cultural que permita a leitura correcta das mesmas. Quanto maior e mais diversa for a base de dados, mais liberdade de reconhecimento dos modelos representativos tem o espectador. Quero dizer com isto que quanto mais modelos de representação conhecemos, mais possibilidade de comutação entre eles poderemos considerar, mais coabitação representativa poderá existir.

Ver o representado é *uma escolha*, que se impõe no caso de uma representação espacial. Vemos o espaço representado e não a superfície de representação.

No entanto se observarmos a imagem, ou seja a representação. Se cingirmos a nossa observação e análise, da distribuição e organização dos elementos na superfície, que vemos nós. Apenas manchas, linhas, cores e texturas? O contexto, onde está inserida a representação dá-nos leituras diferentes das imagens que à partida têm índices de representação idênticos. Se observarmos numa superfície pontos distribuídos aleatoriamente, até onde vemos pontos e a partir de quando observamos estrelas no céu? O contexto em que são observadas as imagens, assim como o que lhe está adjacente ou associado determina a relação que temos com elas. O que vem antes, o que vêm depois e onde se dá essa recepção. A ligação à representação e ao representado vai depender do contexto de observação da representação, assim como do contexto onde se dá a própria representação. Voltando ao exemplo apresentado, se as imagens a ela associadas sugerirem o espaço sideral, serão estrelas e não pontos através da cintilação, da relação cromática, ou colocação num tecto, tendemos a dar essa significação à leitura.



Fig. 16 . Pleíades - Galileo, 1610

Mesmo na experiência mais abstracta de todas, mais próxima da experiência sensorial, mais próxima ao estímulo puro, como por exemplo algumas experiências de Len Ley ou Móholy Nagy, a associação sonora, o título ou a cadência de ritmos, remetemo-nos para uma compreensão, uma ligação, um sentido, mais ou menos narrativo, mas nunca ‘apenas’ sensorial. Observamos no ponto anterior o modo como McLaren organiza (realiza) o seu filme *dots*, para que o mesmo adquira significado artístico promovendo com isso o engajamento do espectador. Tendemos a dar um sentido as imagens que nos são dadas, criando unidades mais ou menos narrativas, mas sempre significantes. Nem o formalismo purista da observação analítica da forma a destitui do seu todo significativo. Não podemos pois estar totalmente junto à representação nem totalmente no representado.

3.2.2 Mapa e território

(...) A representação é um processo pelo qual se institui um representante que, num certo contexto limitado, tomará o lugar do que representa.²¹⁵

Existe sempre uma relação intrínseca entre a representação e o representado. O ponto de partida da representação. As formas como essa apropriação se expressa, o afastamento ou aproximação da representação a um referente pré-existente ou inventado, varia conforme os modelos e enquadramento onde esta se insere. Manifesta, no entanto, a expressão sobre um determinado referente, intelectualizado e separado dele. O afastamento ou aproximação da representação a um referente varia conforme os modelos e enquadramentos onde esta se insere, assumindo enquanto forma dessa estratégia.

A representação é sempre uma *substituição*, uma transposição de uma ideia ou modelo para uma superfície de representação. Para que essa substituição seja aceite como tal, o observador deverá reconhecer os códigos presentes na representação. Analisando os elementos formais que constituem a representação: pontos, linhas, formas, manchas, cores estrutura, etc. Ou centrando-se, de uma forma mais imediata no referente possível, concreto ou abstrato, proposto por essa representação: *cadeira, paisagem, pessoa*, na objectivação dos elementos, ou *raiva, alegria, vermelho*, quando as expressões são mais subjectivas. A análise de imagem normalmente separa estas duas abordagens, de um lado a identificação dos objectos (elementos constituintes) e por outro, o seu reconhecimento como fazendo parte de um determinado modelo de representação, assumindo o seu carácter classificativo.

Bateson, no seu *Form, Substance and Difference –from setps to a Ecology of Mind* (1972), refere a impossibilidade de conhecer o que é um *território* sem ter por base alguma representação e que o nosso *mundo mental* é apenas uma agregação de mapas *ad infinitum*. Já Bergson aponta o facto que *dados* e não são *acontecimentos* ou *objectos* e que os mapas processam *descrições* ou *memórias*,

²¹⁵ AUMONT, Jaques ; A Imagem - Olhar , Matéria, Presença; p.201

havendo sempre uma *transformação* no registo. Há sempre uma selecção pois ‘o universo total, passado e presente, não pode ser visto pelo observador de nenhuma posição possível’.²¹⁶ Assim, nenhuma informação (observação) é total sendo transformada quer pelo observador quer pelos instrumentos de registo. Sendo assim o espaço conhecido será sempre diferente do espaço existente, sendo este impossível de estabelecer, apenas as versões dadas nos permitem, a vários níveis, o seu conhecimento.

As imagens são mediações entre o homem e o mundo. O homem “existe”, isto é, o mundo não lhe é acessível imediatamente. As imagens têm o propósito de lhe representar o mundo. Mas ao fazê-lo, entropõem-se entre mundo e homem. O seu propósito é serem mapas do mundo, mas passam a ser biombos. O homem, ao invés de se servir das imagens em função do mundo, passa a viver o mundo em função de imagens.²¹⁷

As imagens espaciais com que construímos o mundo deixam de ser uma mediação entre o mundo e o homem, para passar a funcionar como referentes desse próprio mundo. *Dificultando* (*ocultando*, no dizer de Fluser) a capacidade de experienciar, ou distinguir, entre *estas* e o próprio mundo! Isso reforça a ideia da des-historização das imagens na sua utilização *mass media*, Há um acesso às imagens do mundo de forma global e globalizadora. Ao invés de as estabelecermos como um perigo à identidade espacial ou mesmo imagética, teremos claramente de desenvolver novos modelos de formulação e representação. Novas *redes* e imagens (modelos de representação) para esta nova realidade. O *biombo* de que fala Fluser é antes uma *névoa*, um estado ainda não bem definido. A linguagem artística (mais liberta de constrangimentos) assim com o desenvolvimento de novos públicos irá criar tratará de criar. Se considerarmos a *imagem* como dialética entre a representação e o representado, esta poderá ultrapassar as questões espaciais e temporais na actual noção do mundo, do homem e da sua pertença no mesmo!

²¹⁶ BERGSON 1.4 p.

²¹⁷ FLUSER, Vilen ; *Ensaio sobre a Fotografia - Para uma filosofia da técnica*; p.29

Nesse sentido, a linguagem artística através das suas representações tem um papel aglutinador. Como refere Bourriaud, ‘a Arte mantém juntos momentos de subjectividade associados a experiências singulares’²¹⁸. Hall corrobora afirmando que: *A tarefa do artista consiste em suprimir os obstáculos que se interpõem entre os acontecimentos que descreve e o seu público.*²¹⁹ Sendo assim a obra de arte (a representação artística) inscreve-se no interior do que já verificamos ser uma *dimensão fraccionária* e dinâmica uma vez que *é apenas um ponto numa linha de acontecimentos e relações mais vasta!*

As obras de arte contemporânea estão a assumir a sua forma material: são um elemento de ligação, um princípio de aglutinação dinâmica. Uma obra de arte é um ponto numa linha.

²²⁰

Afirma-se pois que o mapa não é o território, que o mapa é a representação desse território. Uma vez que o território se pode alterar (por exemplo através de catástrofes naturais ou com o estabelecimento de novas fronteiras) assim como a representação desse território (um mesmo território pode ter várias representações adoptando não só pontos de vista distintos, assim com seleccionando sobre o quê como representa), a ligação entre ambos é dinâmica. Podemos assim assimilar a existência de um território criado pelas representações e que é por assim dizer o que nos é dado a conhecer, uma vez que o território material depende de uma condição omniespacial e temporal que jamais teremos. Apenas teremos, como diz Bateson *mapas ad infinito*.

Nessa construção de representações espaciais estabelecem-se universos multidimensionais e multissensoriais, sendo o terreno artístico aquele que mais denota (em oposição a conotação) estabelecendo através dos modelos que assume

²¹⁸ BOURRIAUD, Nicolas; *Relational Aesthetics*; 2002; p.20

Art keeps together moments of subjectivity associated with singular experiences (...)p.20

²¹⁹ HALL, Edward T.; *A Dimensão Oculata*; p.95

²²⁰ BOURRIAUD, Nicolas; *Relational Aesthetics*; 2002; p.21

The contemporary artworks form is spreading its material form: it is a linking element, a principle of dynamic agglutination. An artwork is a dot on a line. p.21

ligações entre esses universos. Podemos pois estabelecer então que o que há são diferentes modos, estratégias que nos ligam na criação de mapas, ao território a mapear, sabendo sempre que esse mapa é parcial e (i)rreal.

Cada uma dessas estratégias (modelos de representação trabalha de uma forma o de outra com uma aproximação ao que consideramos a representação ou o representado, sem que no entanto uma ou outra se substitua ao objecto. O desenho como elemento espacial multidimensional e o cinema.

Demonstraremos essas estratégias no capítulo 4 e 5 em que analisamos os modelos de representação usados no cinema de animação.

3.2.3 Plano e Volumetria, na representação espacial

As questões da tridimensionalidade, noção ligada inerentemente ao espaço, distinguem-se duas noções: a referente à *volumetria* (ao objecto/figura) e outra *plana* (ligada à orientação, às distâncias e proximidades) mais centrada nas relações entre os objectos no interior da superfície, planos ou em profundidade, considerando igualmente as dimensões do movimento e do tempo quando nos referimos aos universos da imagem em movimento. Uma mais objectual e outra mais relacional. Não é raro confundir-se a tridimensionalidade com espaço, o 3D como a dimensão espacial (x,y,z). Porém a tridimensionalidade associa uma questão volumétrica e esta não é por si só atributo do espaço. Também não é exclusiva das representações que ocorrem recorrendo a recursos objectuais como a *escultura*, *cenografia* ou *arquitectura*. A relação de espaço existe igualmente na bidimensionalidade (2D), nas imagens fixas e em movimento, uma vez que essas relações estão igualmente estabelecidas nas relações criadas através dos elementos bidimensionais. Quer nas representações que recorrem a figuras planas, mais esquemática e codificada, quer nas que optam por uma representação mais mimética ou naturalista, ou ainda... nas que optam por sistemas mistos de (des)construção espacial. Em todos os casos há uma relação espacial, uma comutação feita através dos códigos e referentes de leitura por parte do espectador. Não há a ilusão espacial, há sim elementos de uma construção espacial. As

representações espaciais que pretendemos analisar, essencialmente criadas para ou em superfície, sendo que a representação volumétrica é feita através dos elementos picturais aí representados. O desenho (meio, modo, linguagem, constituinte das representações) o seu uso e expressão traduz-nos e transporta-nos para esse universo de leituras espaciais. O facto da *incubadora* do desenho, seja para este trabalho o cinema, ainda exacerbada esta assunção com o desenvolvimento da ideia do '3D', como desenvolvimento espacial do cinema quando o mesmo sempre foi espacial e volumétrico. O 3D apenas vem utilizar outras ferramentas e condições perceptivas na apreensão do espaço no cinema.

Plano e volume não são noções antagónicas ou uma desprovida de noção espacial e outra não..... As observações feitas nesta tese centrar-se-ão não tanto nos objectos em si e nas suas características volumétricas, mas antes nas relações e reacções entre si e no universo em que são geradas sendo neste trabalho a ideia de espaço que se pretendem explorar. Os objectos, personagens, figuras e elementos, não traduzem espacialmente a sua materialidade através da sua expressão, como resultado e motor na criação de espaços desenhados pelo cinema. Em última análise trata-se de *formas*, de mais ou menos luz projectadas e reflectidas por uma tela!

O desenho como construtor do espaço no cinema de animação – Isabel Aboim Inglez

El dibujo como constructor de espácio en el cine de animación - Isabel Aboim Inglez

4. Espaço Desenhado - Elementos e Organização espacial

A ideia presente neste capítulo traduz a duplicidade encontrada entre *ideia* e *imagem*, em particular através da construção espacial, feita através no cinema de animação. O desenho enquanto ideia primeira formadora de imagem, o desenho como modo de pensar e dar a ver, o cinema enquanto estratégia espacial e terreno onde o desenho acontece. Para tal pretende-se observar o desenho como forma de representação, através dos seus elementos, e enquanto sistema. Como ferramenta de análise. Formulando uma série de questões sobre as quais, em casos de estudo específicos (autores e filmes) se estabelecem estratégias distintas de criação de universos espaciais desenvolvidos através do desenho no cinema de animação. Ao irmos buscar para elemento de análise o espaço e a sua representação, aproximamos comumente de *expressões* mais ligadas às manifestações (por oposição à linguagem) sociais da arquitectura e ou das artes ditas plásticas ou do espaço.²²¹ Porém como propõem Alain Renier este (o espaço), deverá ser pertença quer do processo *comunicacional* e seus sistemas, como do âmbito das *manifestações*, uma vez que concorre como sistema onde os modos operacionais se dão, ou neste caso para utilizar a terminologia por ele proposta se manifesta. Ou seja, há um carácter que não é meramente de comunicação, situação inerente a todas as linguagens e formas de expressão, mas que a representação espacial convoca. O espaço convoca à acção, a existência de um *palco* e de uma relação objectal onde essa comunicação se dá.

Assim creio que, afastando-nos um pouco das questões semiológicas que as relações simbólicas e icónicas da representação espacial, interessa o seu carácter de manifestação, como expressão desse mesmo espaço. O desenho não só considerado na sua vertente icónica mas desenrolando-se num *palco* de representação onde a acção, relação e movimento se *manifestam* e significam, sendo que o cinema pela

²²¹ RENIER, Alain – Espace & Représentation – p.8

Em que diferencia o termo linguagem utilizando-o para sistemas de utilização simbólica em sistemas de comunicação (fala, escrita, gestual), enquanto o termo ‘manifestação’ se situa em sistemas de objectos quer de uso simbólico como de uso técnico.

sua utilização, narrativa e formal, mas e sobretudo temporal local onde essa *manifestação* espacial se traduz. É tanto mais curioso o facto de esta *manifestação* espacial e objectal não ter materialidade prática, uma vez que este desenho em movimento é luz projectada em superfície e a sua materialidade é apenas observada e *imaginada* através dessa manifestação

4.1 Desenho enquanto sistema de representação - Superfície e Profundidade

A construção espacial feita através da animação utiliza o *desenho* como sistema de representação e por conseguinte os elementos próprios à linguagem visual: ponto, linha, cor, textura, etc., organiza-os numa superfície de representação determinada – o plano, a folha, a tela, o ecrã. A tradução da profundidade nessa superfície pode fazer uso de vários modelos de representação, tais como, por exemplo, a *perspectiva* ou a *profundidade de campo*, anulando a sua condição de plano e afirmando a sua espacialidade tridimensional.

A *superfície* e a *profundidade* surgem como conceitos que sintetizam as relações espaciais que ocorrem no ecrã e que expressam a *ilusão* espacial. Através da utilização dos modelos de representação, quer da imagem fixa, quer da imagem em movimento, mas sobretudo pela utilização diversificada dos seus elementos visuais e plásticos e a *manipulação* plena do dispositivo filmico, no cinema de animação.

Chegados aqui surge como necessário começar por clarificar algumas noções próprias à representação cinematográfica como: quadro, campo, fora de campo e enquadramento, sendo os lugares onde o espaço entra em acção nas suas diferentes vertentes.

Superfície

O estabelecimento de uma ideia de *plano da imagem*²²² enquanto lugar onde esta se manifesta, fazendo emergir o *inconsciente da imagem* onde se organiza. Sendo pois o ecrã, o local do plano da imagem. O sítio, palco, lugar (todos eles sinónimos de um mesmo local) onde o espaço acontece.

Se considerarmos a superfície de representação como o primeiro elemento da transposição espacial, ela afigura-se como espaço de representação, criando a primeira das relações entre o espaço que pretendemos apresentar e a representação. Como refere Jaques Aumont, a superfície de representação afigura-se como *superfície de contacto imaginária* entre esses dois espaços. Afirma igualmente que o *quadro* é o lugar onde a ficção acontece, remetendo-nos para a sua dupla condição de lugar da representação e de significação. Uma vez que é igualmente o local (ecrã) onde essa representação se fabrica e se significa.

A semiologia topológica, não pode reter o conceito de superfície derivada da geometria euclidiana, que faria das regiões plásticas de películas finas, através do seu maior emagrecimento a maioria possível para evocar a hipótese de uma realidade material que teria dimensão apenas de dois²²³

André Bazin, não refere apenas ao carácter de moldura da imagem, mas que o mesmo funciona como forma de ocultação (cache) de uma parte determinada parte da acção. Não serve apenas para destacar mas também para ocultar, criar barreiras, separar o visto do não visto.

O ecrã não é quadro como a pintura, mas uma *moldura* que deixa ver apenas uma parcela do evento.²²⁴ Andre Bazin

²²² PINTO de ALMEIDA, Bernardo – O PLANO DE IMAGEM

²²³ SAINT-MARTIN ; Sémiologie du Langage Visual ; p.15

La sémiologie topologique ne peut donc retenir la notion de surface dérivée de la géométrie euclidienne, qui ferait des régions plastiques de fines pellicules, tendant à travers la plus grande minceur possible, à évoquer l'hypothèse d'une réalité matérielle qui n'aurait que deux dimension.

²²⁴ VILLAN, Dominique ; *L'œil et la camera*, p.121

L'écran n'est pas un cadre comme celui du tableau, mais un cache qui ne laisse percevoir qu'une partie de l'événement.

A construção espacial que é proposta através da animação utiliza o *desenho* como sistema de representação e por conseguinte os *elementos* da linguagem visual que lhe são próprios para a sua construção: *ponto, linha, cor, textura*, etc., e organiza-os em uma superfície de representação determinada – o ecrã. As relações entre esses elementos projectam uma determinada *organização*, profundidade e/ou volumetria, nessa superfície, podendo fazer uso de várias estratégias de representação tais como a perspectiva ou a profundidade de campo, por exemplo, anulando a sua condição de plano e afirmando a sua espacialidade simulada e enunciada.

A janela - Moldura / Quadro/ Enquadramento

A *moldura*, o delimitar de um espaço, como ponto de divisão espacial entre espaços assumindo o seu carácter formal divisório entre o dentro e o fora, mas coloca igualmente a questão do domínio espacial, a colocação de determinado espaço sobre uma fronteira visual, assim como e a ideia mais vasta ligada ao cinema de que este é uma *janela para o mundo* numa alusão a uma participação *voyeurismo* por parte do espectador que se mistura com a visão proposta pelo autor. Neste momento a janela abre-se sobre outras janelas! Ou seja. Ao encararmos o limite espacial proposto pelo quadro estamos a seleccionar uma parte do campo... e empiricamente esse campo visual natural é algo que subsiste a esse enquadramento, porem essa janela sobre o mundo é agora um potencial de virtualidade que nos expõe não para um campo ‘natural’ abrangente, mas para uma outra construção virtual.

A passagem a transposição entre espaços, a escolha entre prosseguir ou ficar, o desconhecido *para além de...* é uma das imagens ligadas à construção espacial mais fortes uma vez que catalisa em si : transposição, ritos de passagem e desconhecido, tendo um potencial de mistério, de suspense e de curiosidade, bastante difícil de controlar no que são os nossos desejos de conhecer o que está *por detrás de*. Sofremos por antecipação.

Enquadrar, é escolher. Seleccionar, destacar os elementos significativos, aqueles que o espectador deve identificar.²²⁵

O quadro é pois o nosso espaço de projecção. A superfície de representação. O local em definimos o que, e como o mostrar, através de *modelos* de representação que adequam o visível e o (in)visível, à representação. Como nos diz Villan na citação supra citada *enquadrar é uma escolha*. Escolha feita sobre uma intenção representativa (e não meramente reprodutiva). É dar a ver, identificar, aos espectadores o que queremos que ele saiba. É na superfície de representação que tornamos visível, intenções e pontos de vista sobre os *mundos* que queremos construir, representar. Como também refere Daniel Frampton no seu livro *Filmosophy*, '*enquadrar é uma forma de pensar*'.²²⁶ De materializar um pensamento. Escolher uma árvore para simbolizar a floresta inteira (sinédoque), ou o caminho percorrido no seu interior, ou um ponto de vista aéreo, as sombras projectadas pelas árvores, ou uma floresta à noite, são sempre representações de um mesmo espaço – a floresta, mas indiciam opções distintas sobre a *ideia de floresta*. Espelham imagens diferentes e ideias diferentes sobre uma mesma realidade.

Ao rectângulo que limita a superfície de representação chama-se *moldura* e o seu interior *quadro*, ou a expressão inglesa *frame*, e determina o enquadramento visível sobre o espaço de representação. Esse espaço onde a acção (ou eventos) se dá é designado por *campo*. O quadro é a parte visível do campo, e determina o modo como a acção-ponto de vista sobre o espaço é expressa. É através dessa delimitação que são estabelecidas as relações espaciais visuais expressas no plano fílmico.

A delimitação da imagem é um instrumento tão formativo como a perspectiva, pois permite realçar certos pormenores, dando-lhes um significado especial; e, por outro lado, permite também omitir coisas sem importância, ou introduzir de repente surpresas ou

²²⁵ VILLAN, Dominique ; *L'œil et la camera*, p.129

Cadrer, c'est choisir. Sélectionner, mettre en évidence les éléments signifiants, ceux que le spectateur doit repérer.

²²⁶ FRAMPTON, David; *Filmosophy*,

ainda incluir no filme reflexos de coisas que se estão a passar 'fora'.²²⁷

Esse *fora*, costuma-se designar como *fora de campo*, mas na realidade é *fora de quadro*, pois encontra-se num enorme *campo* onde se dá a acção só não é abrangido por aquele enquadramento.



Fig. 17 – XVIII Joalharia



Fig. 18. – Trompe d'oeil – Ig. de Santo Ignácio

Esse enquadramento e quadro definem igualmente a escala e as relações no interior da imagem, sendo o que vulgarmente se determina como *uma janela para o mundo*, o modo como olhamos para a representação. O *formato* (forma e relação de proporção) dessa janela, é a primeira intenção a ser expressa. Enquadrar através de um óculo, em que não há cantos, torna bastante difícil a arrumação dos elementos, sendo difícil alinhar ou determinar uma orientação! Sendo possivelmente por isso que a *janela* rectangular se estabelece.²²⁸ Ao enquadrar os elementos verticais como: árvores, prédios, retratos de corpo inteiro, o enquadramento *vertical* demonstra ser o mais adequado. Já as paisagens, com a linha do horizonte marcado, estabelecem a horizontalidade como modelo. Isso,

²²⁷ ARNHEIM, Rodolph, A Arte do Cinema, p.64

²²⁸ A imagem formada na câmara obscura através do buraco e/ou da lente é circular (poder de cobertura da lente). Porém a *janela* de impressão através da qual se faz o registo estabelece a forma e a proporção inscrita no poder de cobertura.

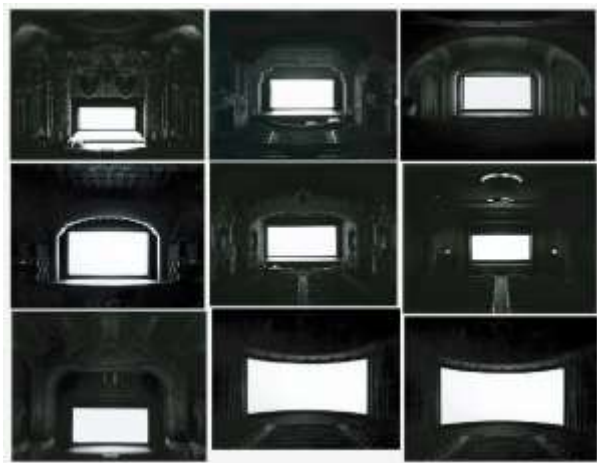
para além do facto de, os nossos olhos se encontrarem posicionados horizontalmente na nossa cara (estereoscopia). Dependendo da utilização da representação criada *os seus limites* e tipo de molduras adaptaram-se à sua função e características formais dos elementos. Como por exemplo o retrato oval (fig. 1) do pretendente que se trás preso numa corrente (criando uma relação de escala e intimidade próprias) ou o tecto num *trompe L'oeil* (fig.2) a romper o céu (onde o ponto de vista estabelece o ponto onde a ilusão se dá).

Chegados à *era da reprodutibilidade técnica* torna-se necessária uma standardização dos formatos para que se possa produzir em grande escala. As representações pictográficas e fotogravura passaram a ser produzidas difundidas levando a *imagem* a um número cada vez maior de pessoas. Esse encaixar da representação cria pressões de composição. Levando a uma adaptação de enquadramentos e imagens aos suportes de reprodução, mais que à representação em si, alterando escalas e editando sobre determinado propósito. O enquadramento democratizou-se mas também deixou de ter o seu carácter estatutário e próprio, presente no trabalho por exemplo de talha dourada da moldura.

No registo cinematográfico o estabelecimento de um formato de registo e um formato de projecção, acompanha e determina as relações de mise-en-scène da imagem assim como a evolução tecnológicas dos dispositivos, como expusemos no capítulo 2. Assim um primeiro formato mais quadrado 1:1.33 apelava à aproximação aos personagens, centrando a composição e limitando o espaço ao seu redor. Porém nesta altura o estabelecimento do cinema aproximava-se às tradições teatrais, pelo que o ecrã de projecção simulava a boca de cena de um teatro acompanhando os filmes com orquestra que se ocultava no fosso de orquestra, e as escalas apresentadas eram gerais como no teatro. Os limites, a forma e moldura eram as do teatro. Sendo com formato retangular horizontal que perdurou, sendo o desenvolvimento para o sonoro fez com que se redimensiona-se as proporções do retângulo, ficando progressivamente mais horizontal (1:66;1:85; 2:35), estabelecendo-se a norma de 4x3 (formato televisivo) E 16x9 para o cinema. Hoje o formato televisivo tornou-se mais horizontal, havendo no cinema (sobretudo no independente) o recurso a outro tipo de formatos.

É interessante no entanto entender, como se reflectiu na primeira parte sobre a evolução do cinema e o desaparecimento dos referentes físicos, caminha-se cada vez mais difundido outros ecrãs, outros formatos. Mais uma vez o desenho pode também modelar esse romper do retângulo pela sua plasticidade adapta-se a essa transformação.

Fig. H. Sugimoto, *Movie Theaters*



Ao princípio os limites do quadro não detinham um papel activo sendo que a partir do momento em que as escalas de plano se estabelecem e a linguagem cinematográfica se estabelece essa relação com os seus limites passa a ser determinante na relação com a mesma. Os processos de completação e a noção de campo e fora de campo, como espaço existente para além do visível (quadro) tiveram que sofrer um processo de aprendizagem e abstração a este novo tipo de imagem.²²⁹

Plano - espaço

O *plano*, enquanto unidade básica do cinema, não deve ser confundido com *quadro*, embora muitas das vezes ao se falar em ‘escalas de plano’ na realidade está

²²⁹ Por exemplo, um grande plano de uma cara requer a capacidade de fechamento/completação desenvolvida na sua leitura para não ser lida como uma cabeça falante ou que lhe falta um pedaço. É necessária uma aprendizagem da imagem em movimento para que uma ideia de espaço contínuo se possa formar a partir de uma sucessão de planos.

a referir-se a sua dimensão espacial e proporção de escala no seu interior . O plano é uma unidade espaço-temporal com uma determinada duração e continuidade, podendo apresentar no seu interior elementos diversas escalas e relações entre os seus elementos. Voltaremos ao plano no capítulo seguinte onde observaremos as suas dinâmicas em relação ao movimento/tempo/espaço e estratégias narrativas – através dos recursos ópticos que se utilizam (profundidade de campo), continuidade (*full animation*, metamorfose, etc.).

Quanto à sua designação os planos cinematográficos (quadros), estabelecem-se, relativamente à sua relação espacial com a figura humana. É portanto um modelo que tem por relação/medida o homem, estabelecendo a relação do mesmo (uma figura humana principal) em relação ao quadro. Essa relação pode ser mais *espacial*, quando o que é importante é o espaço onde a acção decorre (Plano Geral - PG e ou Plano Conjunto -PC), ou mais centrada no personagem (Plano Aproximado de Tronco - PAT, Plano Aproximado de peito-PAP, Grande plano- GP) ou mais *abstrato* (plano pormenor -PP ou o Muito Grande Plano - MGP). Torna-se mais difícil *nomear* este ou aquele plano quando o que enquadrámos não é *uma pessoa...* Claro que é ainda mais quando a materialidade da representação está em permanente mutação como no desenho. Digamos que essas denominações são estritamente para indicação na planificação, ou para análise dos filmes, na realidade diferem de país para país e até de realizado. O que se tenta encontrar é uma linguagem comum a várias pessoas sobre um determinado filme ou proposta de filme, no caso da planificação (storyboard). Desde que se mantenha essas designações entre todos os intervenientes e processo, esse entendimento é possível.

As relações de escala são determinadas pela distância ao objecto fotografado (no caso da imagem real, em volumes ou em multiplano), juntamente com a focal utilizada implica com as relações de espaço. Sendo que uma mesma escala com uma *grande angular*²³⁰ ou com uma *longa focal* produz relações de espaço diferentes.

²³⁰ A angular de determinada objectiva determina-se através da relação do diâmetro do poder de cobertura com o formato utilizado. Estando vulgarizado os termos grande angular / Teleobjectiva e normal em relação ao formato de 35mm (full frame)

Uma (grande angular) *afasta* os elementos podendo produzir deformações nos objectos mais próximos, e outra (longa focal) aproxima os objectos, criando um efeito bidimensional. Embora se possa pensar que em relação ao cinema que utiliza o desenho isso não se põe, a nossa constante utilização dos dispositivos fotográficos, e a sua reprodução quer com a difusão massiva de imagens faz que o recuso a sua transportação para o desenho ocorra igualmente como referente e estratégia. Aliás o *sfumato*²³¹ (técnica de representação em que há um apagamento do contorno separando planos no interior da representação) traduz uma relação de espaço presente através da perspectiva atmosférica ou da profundidade de campo. Para além da escala, dimensão aparente dos objectos no plano, temos igualmente o ângulo sobre o que se observa, superior ou inferior, que confere um grau de importância ao apresentado ângulo picado de inferioridade, contrapicado de superioridade.

O enquadramento fílmico estabelece assim as relações espaciais no seu interior tendo igualmente que se ter em conta que esse mesmo enquadramento pode apresentar movimento e tem uma determinada duração, e que estes factores são igualmente determinantes na compreensão e organização espacial.²³²

Pascal Bonitzer, no seu livro *Décadrages*²³³, afirma que o cinema pôs em relevância uma série de enquadramentos que não se encontravam nem na pintura nem fotografia tais como: a parcelação extrema feita pela *decoupáge* e a montagem; a importância do detalhe através da utilização do recurso ao macro e do micro; o desenquadramento, com a presença do fora de campo e o movimento de câmara; e a importância do vazio. Creio que parte destes ‘quadros’ existem também em outras

²³¹ **Sfumato** (substantivo) - do latim (via italiano) fumare ("fumar"), utilizada para designar uma técnica de pintura. *Sfumato* significa que não existem contornos agressivos presentes (como num livro de colorir). Áreas de misturar-se uns aos outros através de pinceladas minúsculas, o que torna para um bastante nebuloso, embora mais realista, representação de luz e cor. Um, maravilhoso exemplo precoce do *sfumato* pode ser visto na Mona Lisa de Leonardo. (def. dicionário)

²³² Este tópico será desenvolvido no próximo capítulo (cap.5)

²³³ BONITZER, Pascal ; *Décadrages* ; Peiture et Cinema ;1995

artes mas a popularização da fotográfica e o cinema veio *contaminar* ainda mais as outras artes com a habituação que nos trás dos seus recursos e práticas (Cap 2).

Mais que apenas uma moldura, o enquadramento, o quadro expressa o ponto de vista na representação de determinado espaço, dá-nos a sua intenção espacial. Pode ser meramente descritiva, parcial ou múltipla, conforme for a intenção do criador. Coloca-nos no interior ou exterior da representação. Leva-nos a uma construção espacial que acontece. O enquadramento surge pois como a referência elementar da estrutura espacial do *campo*.

Campo/ Fora de Campo

Liberdade/prisão, exterior/interior, recipiente/conteúdo, vazio/cheio, finito/infinito. Desde tempos imemoriais, os filósofos e artistas, no Ocidente e diferentemente, no Oriente, meditaram sobre o conceito de limite, operando a partir de quadro e estrutura fora de campo.²³⁴

A dicotomia expressa nesta preposição de Villan transmite-nos a base da relação dinâmica existente entre o campo e o fora de campo, quer nas possíveis relações de espaço e volumetria, quer nas emoções associadas à ideia de prisão e liberdade quando se fala em limites e enquadramentos.

Campo é o espaço onde a acção se inscreve, é maior (ou não) do que o que é apresentado pelo enquadramento. Tem uma acção dinâmica com o que é mostrado e com o que não é mostrado mas indiciado pela acção, movimento ou som. Pode ser explícito ou implícito mas determina o nosso sentido espacial. A compreensão de que há um espaço no qual a representação se inscreve, introduz, outra relação significativa que é a noção de *fora de campo*. Ou seja que há um espaço visível e um espaço que não é visível mas que se presume existir, absolutamente determinante na relação espacial que construímos sendo determinante na construção de um espaço maior, ou como modo de dar coerência e unidade ao

²³⁴ VILLAN, Dominique ; *L'œil et la camera*, p.12

plano. Nessa extensão espacial existe um fora de campo concreto e um fora de campo imaginário. Ambos são essenciais na gestão narrativa. O fora de campo *concreto* é aquele que prolonga o quadro dentro do campo e que é feito através do nosso conhecimento real ou apreendido de leitura das imagens. O exemplo mais comum é de quando vemos um plano aproximado de tronco de uma pessoa sabemos, ou porque já vimos anteriormente, ou porque é norma que assim seja, que a pessoa tem pernas. Automaticamente prolongamos o visível num espaço não visível, o fora de campo. Assim também se virmos meio edifício em campo, construímos o restante. Porém o *fora de campo* pode assumir uma dimensão *imaginária*. Se nunca vimos determinado espaço e ele nos é apenas sugerido pelas reacções que provoca no campo visível (reflexos, sombras) ou através do som, torna-se um espaço imaginário onde tudo é possível. O que está atrás de uma porta fechada? O que corresponde a um grunhido lancinante? O fora de campo construído pelo imaginário, assume-se como espaço virtual fortíssimo de sugestão espacial e da acção. Nesta relação, o som assume um papel determinante, quer de indício quer de sugestão da presença do fora de campo no visível.

No interior dos *modelos representativos* permitidos pelo fora de campo, a estratégia narrativa universalmente aceite a do *campo contra campo*, em que alternadamente nos é dado a ver, um e outro personagem, que estarão num mesmo espaço estabelecendo uma conexão espacial entre eles. Podemos, primeiramente, ter observado um plano em que as relações espaciais (*stablishing shot*) nos são apresentadas e estabelecendo o eixo de acção, mas a partir daí somos nós que mentalmente estabelecemos essa relação. Ou seja é uma noção de significação espacial que é feita pelo espectador, uma vez que a representação apenas o indicia, sendo particularmente sensíveis quando há uma quebra o erro de *raccord* entre os planos.

Algumas das regras de composição espacial que utilizamos, como por exemplo as que nos dizem que os objectos mais próximos são maiores, a sua textura é mais definida, os contornos mais nítidos e as cores mais saturadas, que os mais afastados, baseiam-se em aproximações à percepção visual e à formulação de

constantes perceptivas, sobre as quais se foram desenvolveram os modelos de representação.

A representação espacial passa pela fabricação de *modelos representativos*, próximos a uma realidade espacial perceptiva ou que obedecem lógicas próprias da representação. Esses modelos de construção espacial, organizam, de modos distintos o espaço filmico na superfície de representação ao mesmo tempo que dimensionam a gestão temporal. Só assim é possível criar *composições* e associações significantes.

Ponto de vista – o lugar do olhar

Na representação espacial, a *perspectiva artificial* impõem-se como método por excelência de representação de uma realidade 3D (tridimensional) sobre superfície bidimensional. Dependendo, claro está, da aprendizagem e enquadramento cultural, os seus códigos de compreensão e leitura. A aproximação reconhecível à nossa *visão natural* torna-a um modelo adoptado.

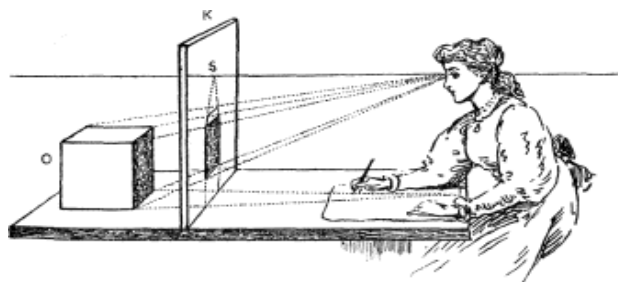


Fig.20 – Perspectiva de um cubo

Assente num ponto de vista monocular, traduz todas as relações espaciais tridimensionais em elementos bidimensionais referenciáveis a esse olho ciclópico e central. A câmara fotográfica e cinematográfica (fig.4) faz exactamente a mesma coisa, com a sua objectiva única. Logo este modelo de representação tem o seu prolongamento natural no interior da representação espacial cinematográfica.



Fig.21 – 2001 Odisseia no Espaço – Stanley Kubrick - Perspectiva mónica

Este domínio de um ponto de vista externo monocular e homogêneo, é determinante sobre a ideia e posicionamento do homem no mundo. Onde este se assume como referencial sobre o mundo que o rodeia. É pois reflexo de uma *ideia* que se transporta para um sistema de representação (desenho) espelhando um modo de pensar. Sendo essencial à compreensão espacial a dissecação destes modelos de representação, a sua evolução histórica e ligação à percepção espacial, uma vez que são eles a base da nossa apreensão espacial. No entanto o que nos interessa enfatizar é o modo como o cinema de animação, apesar da herança desses modelos, é capaz de expressar visualmente entendimentos aparentemente contraditórios na flexibilidade com que os utiliza.

O ponto de vista pode ser traduzido como um observador externo (a dita janela aberta para o mundo) mas igualmente pode ter uma função diegética ao apresentar-se como o ponto de vista de um personagem ou narrador que conduz o olhar no interior do filme. Essa posição traduz igualmente a perspectiva do realizador sobre determinada cena. O movimento da câmara, solidário ou não com esse olhar apresenta-se como uma das possibilidades mais completas do desenho no cinema – a *full animation*- que abordaremos no capítulo seguinte.

Profundidade

Criamos a *ilusão de profundidade* ao determinarmos um número de planos distintos no interior do quadro pressupondo uma distância entre eles. Fotograficamente isso é feito através da utilização da *profundidade de campo*²³⁵ permitindo destacar, um ou outro plano da imagem, em profundidade através do foco. (fig.6) É uma acção ao mesmo tempo perceptiva e interpretativa de integração e distinção no interior do espaço tridimensional.



Fig. 22– Profundidade de campo

Na animação o *multiplano* (fig.23) é a técnica de registo que se aproxima à utilização da profundidade de campo, uma vez que dispõe vários níveis de imagem a distâncias diferentes, permitindo quer a manipulação individual em cada nível como diferenças na profundidade de campo. Era uma técnica muito utilizada na inserção de personagens em ambientes, dando-lhe uma integração em profundidade nesses cenários. Hoje em dia isso faz-se maioritariamente recorrendo à tecnologia digital.

²³⁵ Profundidade de campo – É uma fotográfica que relaciona a distancia focal, a distancia ao objecto e a exposição - sendo a distancia entre o elemento mais próximo e mais afastado focados pela objectiva.

O desenho como construtor do espaço no cinema de animação – Isabel Aboim Inglez
El dibujo como constructor de espacio en el cine de animación - Isabel Aboim Inglez

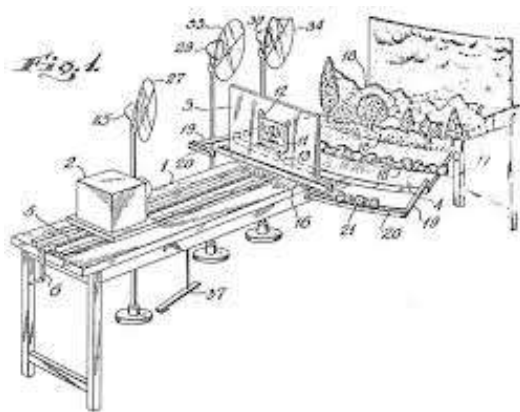


Fig.23 Multiplanos

4.1.2 Caso de estudo – Gestão espacial do quadro enquanto estratégia narrativa – Paul Driessen

Os filmes de Paul Driessen são exemplares no modo como lidam com o quadro e o enquadramento, como gerem o espaço de representação enquanto espaço narrativo. Dir-se-ia que nos seus filmes o modo de mostrar é o modo de narrar. Os seus filmes lidam sempre com delimitações espaciais próprias, elaboradas em torno de determinados propósitos narrativos. A divisão dos espaços do ecrã, a moldura, a localização das acções, as interligações entre elas, funciona no que respeita á gestão espacial do quadro enquanto superfície. Porém a ligação feita entre as diferentes partes permanece num estado intermédio indeterminado, por um momento é superfície, para no seguinte ganhar profundidade.

A superfície joga na compreensão da representação enquanto tal, obedecendo apenas a lógicas próprias à representação em causa. Trata-se de desenho num ecrã com determinadas proporções rectangulares, logo essa superfície ‘plana’ de representação é afirmada por exemplo, através da não coincidência entre os limites da acção e os do ecrã. (fig.24 e 25)

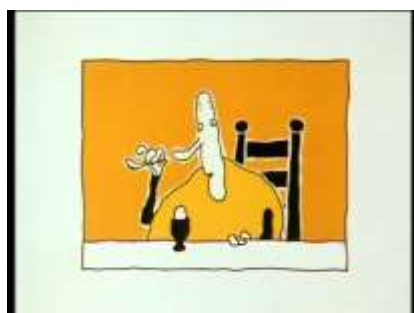


Fig. 24
Killing of an Egg - P. Driessen



Fig. 25
Old Box - P. Driessen

A *profundidade* do plano, a sua terceira dimensão é também feita pela utilização plena dos elementos do desenho, nomeadamente a *linha* e a *cor*, na

caracterização espacial. As lógicas de profundidade são criadas pelo desenho em si nas sobretudo suas capacidades de utilização da linha.

Essa caracterização espacial pelo desenho enquanto sistema de representação e é a essência dos filmes de Driessen, não só da gestão espacial como sua da enunciação narrativa. Tentemos identificar algumas dessas estratégias nos seus filmes: a *linha*, o *desenho*, é a base de toda a animação de Driessen. Utiliza a linha quer na delimitação de espaços e enquadramentos (ou na ausência dos mesmos). (fig. 2) Como igualmente no contorno de personagens, sendo fixa, estabelecendo a forma das personagens e cenários, ou móvel na transformação dos mesmos. Em mutação de estados permanente, a linha é sempre linha, não alterando a sua espessura, o que altera um pouco as noções perceptivas naturais, e estabelecendo-se claramente enquanto desenho. Uma linha estruturante do espaço de superfície, modelando-o, compondo-o em profundidade, mas sempre linear.



Fig. 26 - *Air*, P Driessen

A continuidade da linha e dos espaços – *Air*, (1972); *On Land, at sea and in the air*,(1980). No primeiro filme, *Air*, a linha divide o ecrã nas suas metades horizontais. Essas metades são expressão de espaços diferentes (céu e terra) para logo a seguir serem de um mesmo espaço (céu) e o pássaro que vinha a voar em profundidade, da linha de horizonte, pousar em primeiro plano nessa mesma linha, agora transformada em fio. A materialidade da linha assim como a sua função e escala muda, permanecendo a sua expressão. Uma linha rígida e imaginária, o

horizonte, uma linha inexistente mas de forte implicação na divisão de espaços, passa a ter outra existência ao vergar-se com o pousar do pássaro. (fig. 26)

O mesmo acontece em, *On Land, at sea and in the air*, as linhas verticais

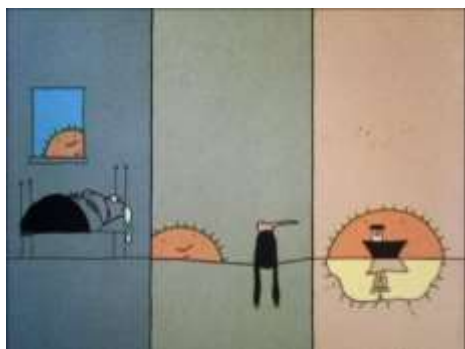


Fig.27 – *On land at sea and in the air*

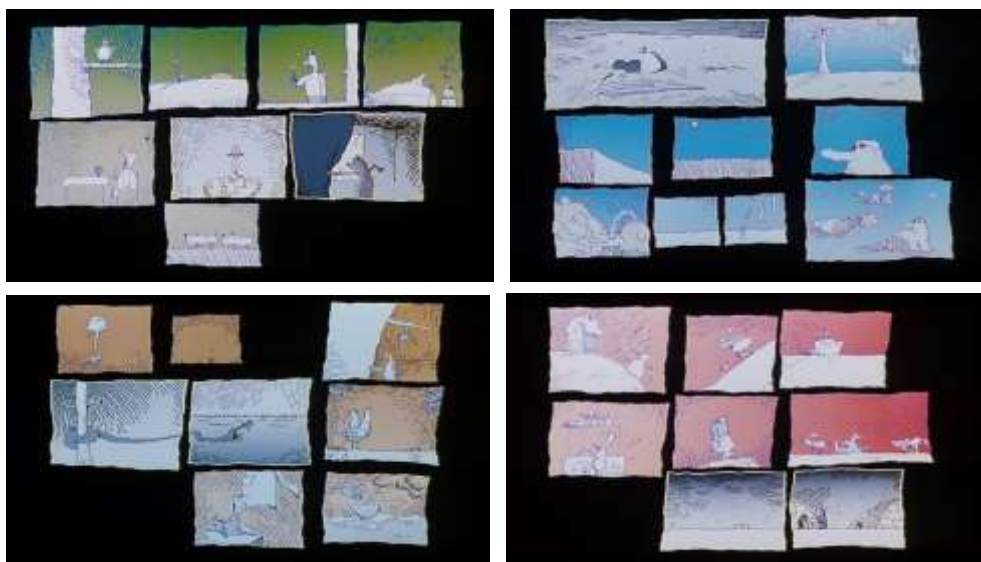
divisórias, são fronteiras visíveis, entre os três espaços de acção: a terra, o ar, e o mar. Mas a linha contínua horizontal que percorre os três espaços é terra no primeiro, um fio no segundo e uma linha de água no terceiro. (fig.27) O delimitar do espaço através de linhas estruturantes que interagem com os espaços representados. Actuam em cada um dos espaços ao mesmo tempo que estabelecem relações entre eles: ora através da comparação, ora pela continuidade ou pelo eco que a acção de um provoca no outro espaço. Por exemplo o nível de água que sobe sob a acção da chuva, revela-se nos três espaços, na janela do primeiro, na acção do segundo e na ondulação do mar do terceiro.

Outra das estratégias assumidas pela linha é o não fechamento das figuras e do espaço onde tem lugar a acção. *An Old box* (1975) (fig.25). A existência da representação dentro do

espaço vazio do ecrã. A imagem existe, tem os seus limites no interior do enquadramento e não é delimitada pelo próprio enquadramento. Há uma colocação e deslocação da representação-desenho no interior da superfície. Havendo um vazio representativo entre o campo e o fora de campo. Aqui o fora de campo

(enquadramento desenhado no écran) não é um espaço invisível que prolonga o campo onde decorre a acção. O campo contém um espaço intermédio, um espaço de vazio, que funciona como espaço representativo e de recolocação espacial na própria representação. Como em *The killing of an egg* (1977), uma espécie de *passe-partout*²³⁶ significativa da imagem. (fig.24) Ou quando esse enquadramento deixa de ser obrigatoriamente rectangular, passando a ter a forma e dinamismo necessários à narração. Como acontece em *2D or nor 2D* (2003) (fig.30) onde a nossa atenção é dirigida no interior do ecrã criando relações espaciais de superfície com este. O enquadramento deixa de estar sujeito aos limites impostos pelo ecrã e à forma rectangular. É a gestão da superfície, enquanto superfície de representação e não como janela sobre o mundo. Espaço de narração e espaço fílmico moldam-se um ao outro através do domínio feito pelo desenho dessa mesma representação.

A ideia de um enquadramento dentro do enquadramento evolui para a ideia de múltiplos quadros no interior do enquadramento, *The End of the World in Four Seasons* (1995), ou através da divisão do quadro em zonas distintas (splitscreen) em *On Land, at Sea and in the Air* (1980) ou *The boy who saw the Iceberg* (2000).



²³⁶ *Passe-par-tout* – É um enquadramento de cartão/cartolina que enquadra a imagem acrescentando um espaço de respiração entre a imagem e a moldura.

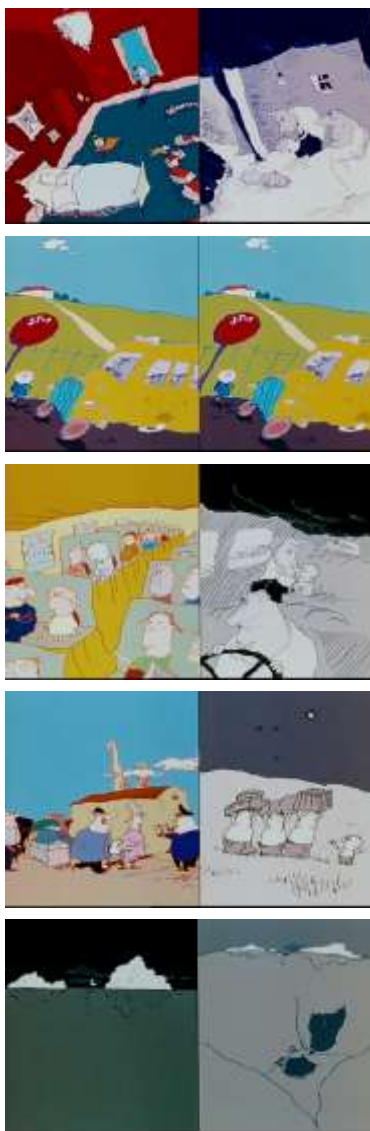


Fig. 29 *The Boy who saw the iceberg*,
P. Driessen

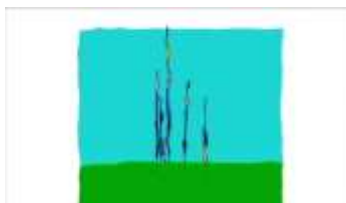
No filme, *The End of the World in Four Seasons* (1995), existe a multiplicação de quadros no seu interior - oito. São todos rectangulares, ao baixo, têm dimensões e posicionamentos diferentes no desenrolar do filme. Cada estação do ano corresponde a um destes quadros múltiplos. Há uma fragmentação do espaço fílmico e cada um dos seus fragmentos é uma unidade por direito próprio. (fig. 28) Encerram em si micro unidades narrativas que são geridas temporalmente e espacialmente umas com as outras. O seu conjunto porém não traduz a fragmentação do espaço e conseqüente soma de partes. Não é como se houvesse um só espaço e esse se tivesse estilhaçado. Corresponde, sim a uma desmultiplicação de acções e pontos de vista.

Em, *The boy who saw the Iceberg* (2000) há igualmente uma divisão do enquadramento desta vez total, em dois espaços. Esta divisão do ecrã em dois campos distintos, juntando dois espaços de narração num mesmo espaço de acção fílmica é o que normalmente se chama de *split screen*. É uma forma de *montagem paralela*²³⁷ que ocorre simultaneamente. Põe necessariamente em diálogo as duas realidades

apresentadas. Neste caso o espaço narrativo apresentado de um lado e de outro assemelham-se. São imagens espelho que traduzem um mesmo espaço narrativo

²³⁷ Montagem Paralela – Duas acções (cenas) que ocorrem num mesmo tempo em espaços diferentes, alternando a sua ordem de visionamento.

onde decorre a acção. No entanto não é um espaço de repetição, ou invertido. O espaço apresentado divide-se entre espaço de acção e espaço de projecção. De um lado vemos a sucessão de acções e no outro a projecção do espaço projectado pela imaginação do rapazinho. Há claramente uma intenção narrativa da acção de um e outro espaço, que se acentua pela simultaneidade das imagens. A repetição num e



noutro campo reforça a ligação entre os espaços e reforça igualmente a projecção fantástica feita num dos lados (fig.29) . A inter-relação das acções e dos espaços mostrados em simultâneo é uma eficaz estratégia de composição dramaturgia que se verifica igualmente em, *On Land, at Sea and in the Air* (1980).

No filme *2D or not 2D* (2003) o tema, sua tradução em acções e estratégias formais, são a relação entre o plano e a profundidade. A divisão do ecrã não se dá de forma explícita, como no *split screen*, mas de forma implícita uma vez que existem dois personagens que habitam um mesmo tridimensional, volumétrico e texturado espaço, os Alpes montanhosos, mas em lados distintos! O homem do lado direito e a mulher do lado esquerdo. Correm um para o outro mas existe, literalmente um plano entre eles. Um muro plano, sem espessura, que impede que eles se encontrem. O homem tenta ultrapassar a linha divisória e aí abre-se uma porta para a *segunda dimensão*. A partir daqui há claramente a distinção entre um espaço feito tridimensional e um espaço plano. No espaço bidimensional há a presença de um limite de acção dinâmico no

Fig. 30 *2D or 3D*, P. Driessen

interior do enquadramento. Funciona como uma mancha em superfície. As cores deixam de ser texturadas para serem elas também planas. Havendo um reforço da representação bidimensional. Os movimentos no interior deste plano *plano* de acção, onde as personagens têm também apenas duas dimensões, faz com apenas sejam reconhecíveis formalmente num determinado ponto de vista frontal, quando curvam ou se viram entendemos a sua falta de espessura, falta de volume.

4.2. Elementos na construção da representação espacial (Objecto, Personagens, Espaços)

Os elementos formais de representação gráfica são: pontos e energias lineares, de superfície e de espaço. Um elemento de superfície e de espaço. Um elemento de superfície, não composto de unidades subordinadas, é, por exemplo, a energia com ou sem modulação, resultante de um lápis de ponta larga. Um elemento de espaço é, por exemplo, uma mancha nebulosa semelhante a uma nuvem feita com toda a crina de um pincel, muitas vezes, com diferentes intensidades.²³⁸

Klee refere-se deste modo aos elementos formais enquadrando-os na representação visual gráfica. Já Villan, no seu livro sobre o olhar feito pela camera descreve:

Os elementos que o enquadramento cinematográfico compõe, decompõem e recompõem são por exemplo, como na pintura: a luz, a cor, os diferentes locais das diferentes figuras (no campo), a sua proximidade, presença, nitidez, ou o seu afastamento, borrão, o jogo dos primeiros planos e dos planos de fundo (no plano), os cenários (a decoração) e de superfície (do écran), os pontos de fuga e os pontos de vista, das direcções de olhar, a ligação do espectador, etc.²³⁹

Poderíamos fazer uma descrição, ou enumeração dos tipos elementos visuais: *pontos, linhas, forma, cor*. Como já se falou do ponto, observemos as *linhas*: explícitas ou implícitas, a sua forma (recta ou curva, orgânica), a sua direcção (horizontal, vertical), se são contínuas ou descontínuas, se na sua função delimitam a forma, ou se funcionam como estrutura visual. Estaríamos deste modo a estabelecer uma *classificação* para a linha, estabelecendo padrões de observação da mesma nas representações. Porém não nos adiantaria para este texto, uma vez que

²³⁸ KLEE, Paul; Escritos sobre Arte; Ed,Cotovia;2001;p.38

²³⁹ VILLAN, Dominique ; *L'œil a la Camera*, p.123

Les éléments que le cadrage cinéma compose, décompose et recompose sont par exemple comme en peinture : la lumière, la couleur, les différentes places des différentes figures (dans le champ), leur proximité, présence, netteté, ou leur éloignement, leur flou, le jeu des avant-plans et des arrière-plans (dans le plan), des fonds (le décor) et de la surface (l'écran), des points de fuite et des points de vue, des directions de regard, du rapport au spectateur, etc.

a ideia é a compreensão da linha enquanto elemento expressivo da representação do espaço no desenho em movimento. Mas a *linha*, pode não só estabelecer-se enquanto elemento do espaço, estruturando e texturando, mas igualmente traçar percursos, estabelecer trajetórias do movimento, estabelecendo as bases do nosso entendimento espacial. Essa capacidade de transportação da *linha* para o universo do cinema desenhado, mais uma vez reforça a ideia que o quesito classificativo é de somenos importância, e que a observação dos mesmos só pode (deve) acontecer no interior da representação. Assim a sua capacidade transformativa acontece por exemplo em autores como Paul Driessen (como observamos no ponto anterior), como igualmente na capacidade *mágica* da linha, contida na ponta de um lápis ou de uma caneta e que é, desde do início do cinema, convocada para o território do cinema. (Fig. 31,32,33,34)

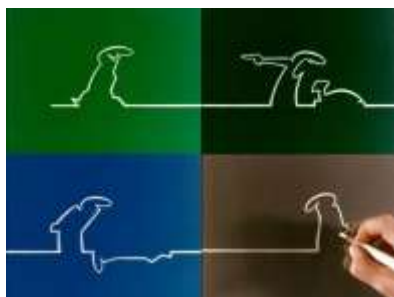


Fig. – La Linea ,Oswaldo Cavandoli



Fig. – Lapis Magico Alina Kotowska



Fig. -Out of the Inkwell ; Fleischer Bros



Fig .Gertie; Winston McKay

Assim vamos pegar na linha como o elemento e estabelecer através dela algumas questões sobre os elementos da representação espacial do cinema desenhado. A capacidade de *devaneio* da *linha*, para retomar um termo grato a

Bachelard,²⁴⁰ torna a sua existência uma parte importante da construção espacial. Sendo que as *linhas imaginárias* são uma parte essencial dessa formulação, presente quer na construção de mapas, quer nas representações espaciais com funções menos evidentes como as artísticas. O desfolhar do espaço faz aparecer nelas os contornos dos seus territórios, a demarcação da sua província, as formas de uma pangeia evolutiva. Voltando ao mapa de Bellmans²⁴¹, o que são os meridianos, as linhas do equador, as fronteiras, senão linhas imaginadas, dispostas de modo a estabelecer uma ideia, um país, um trajecto. Tem de haver um processo de transposição uma codificação e um processo de transposição (mais ou menos esquemático conforme a natureza dos mapas) para que essas linhas, quase sempre divisórias, estabeleçam a forma.

O contorno apresenta-se como uma *linha imaginária* que delimita a separação entre a forma e o fundo, ou entre uma forma e outra forma, funciona como uma fronteira entre um espaço (contido no interior da forma). Qual a espessura do contorno, infinitamente fino como numa bola de sabão? ou construído com muros bem guardados? Nos *Metadiálogos* de Bateson existe um diálogo, supostamente com a sua filha, em que a linha de contorno é abordada expondo o questionar quase infantil de ‘porque é que as coisas têm contornos?’

Pai: Têm Não sei. A que tipo de coisas te referes?

Filha Quero dizer, quando desenho coisas, porque é que elas têm linhas que as delimitam?

Pai: Bem, e se fossem outras coisas – um rebanho ou uma conversa...Essas coisas também têm contornos?

Filha: Não sejas assim pai. Não posso desenhar uma conversa. Quero dizer coisas;²⁴²

Isso leva a definição de *coisa* e concreta (um rebanho) ou abstrata (conversa), sendo a formulação de que damos contornos às coisas quando desenhamos ou há contornos nas coisas independentemente de as desenharmos.

²⁴⁰ A *Poética do devaneio*(1960) é juntamente com a *Poética do espaço*, trabalhos seminais de Gaston Bachelard

²⁴¹ Referente ao *Mapa dos Oceanos* na *Caça ao Snark* de Lewis Carrol que incluímos no início do Cap.3

²⁴² BATESON, Gregory; *Meta diálogos*; Lisboa, Gradiva, 1996 (1972), depósito legal nº103,865/96; p.47-4

Pai: Está bem. Eu estava só a tentar saber o que tu querias dizer. Isto é, se “damos contornos às coisas quando as desenhamos”, ou se “as coisas têm contornos quer as desenhemos ou não.”

Filha: Não sei pai. Diga lá o pai. Qual delas é a que quero dizer?²⁴³

No capítulo anterior referente ao *espaço* (capítulo 3) chegou-se à conclusão que *mundo*, ou melhor *mundos*, e a representação do mundo se equivalem, pois as representações são o que de mais concreto que temos destes. Assim à pergunta se há, ou somos nós que os desenhamos, parece evidente que o acto de o desenharmos coloca a existência dos mesmos na representação logo passamos a existir.

Pai: Não sei minha querida. Houve um artista inconformado que desenhou toda a espécie de coisas e depois de ter morrido folhearam os seus livros e viram que em determinado sítio ele escreveu: “Homens sensatos vêem contornos e portanto desenham-nos”. Mas noutra sítio ele escreveu: “Homens loucos vêem contornos e portanto desenham-nos”.²⁴⁴

As afirmações do *artista inconformado* (como o são todos os artistas) demonstram a capacidade do autor/artista representarem, sendo que isso tanto é uma capacidade lúcida, como o *grão de loucura* que faz o artista agir na realidade! No cinema, para além das características fotográficas de nitidez e de luz, resultantes dos dispositivos ópticos, existe igualmente a acção que ocorre do desaparecimento da separação entre fotogramas – a obturação. É a obturação, o espaço negro entre as imagens que permite a ilusão. Diz-nos Aumont que *No cinema dá-se a mascaração do contorno quando no efeito phi o preto assume-se entre dois fotogramas*²⁴⁵. Ou seja aqui não se trata da colocação de uma *linha* onde esta não existe, como nos suportes físicos do desenho, mas a o facto de essa separação se desvanecer no acto da projecção fílmica. Quando a imagem acontece. Havendo com isso um novo espaço, o espaço que nos surge na representação do cinema. No cinema as linhas são todas imaginadas, uma vez que elas são, ao limite, luz!

²⁴³ BATESON, Gregory; *ibidem*

²⁴⁴ BATESON, Gregory; *ibidem*

²⁴⁵ AUMONT, Jaques ; *A Imagem* ;p.27

Na sugestão espacial feita pela demarcação entre *figura e fundo*, tem um papel fundamental na definição de planos e da profundidade no quadro. Mesmo quando não há a linha a demarcação feita pela mudança de cor, luz (contraluz) ou textura (perspectiva atmosférica), criam uma linha implícita, que sugere o seu contorno.

O aparecimento da *forma* como elemento distinto junta-se a noção de contorno, e de nitidez, sendo que normalmente estas são as que se destacam em relação ao fundo, dirigindo a nossa atenção a elas. As noções, ou leis *Gestalticas*, alertam-nos para a pregnância, completação e simplicidade que claramente combinam com a liberdade formal e animismo que as formas assumem na animação. Essa liberdade formal que permite às formas serem protagonistas da e na animação. Não é raro um quadrado ou uma bola assumirem determinadas características de personagem, assim como a fabricação de *layouts* em que as personagens são reduzidas na sua estrutura volumétrica e formal básica, sendo que quanto mais pregantes forem mais eficazes se tornam. No meus filmes à muito que assumo uma postura diferente, sendo que o não recurso ao layout assume a sua maior expressão no filme, *Selo ou não sê-lo* (2006) (fig.35), que parte do pressuposto que a forma deve acompanhar o estado, logo se há essa alteração feita através da montagem porque devemos manter a forma ao longo do filme? Assim Ana (a personagem principal) altera a sua forma em cada sequência/cena do filme, assim como níveis de detalhe e simplificação. Isto vai contra à ideia de continuidade, e de permanência e de ... linearidade, que confortavelmente nos acompanha na fruição de imagens ... uma certa naturalidade perceptiva. Será?

Essas *regras* e arrumações formais acabam por formatar e cristalizar as representações e as noções, espaciais, temporais, emocionais e cognitivas que a Arte produz e isso é completamente antinatural! A transformação formal que a Arte permite e que deve, a meu ver, assumir-se pelo desenho é a sua liberdade e capacidade subversiva. O desenho rompe o espaço, o cinema transforma-o. Já Jonh Cage dizia que se considerarmos música, todos os sons que se encontram à nossa volta (independentemente da fonte sonora), então teremos muito mais música. Se a organização e utilização formal dos elementos não esteja confinada a um *layout*

determinado então teremos muito mais desenho, muito mais espaço e muito mais cinema.

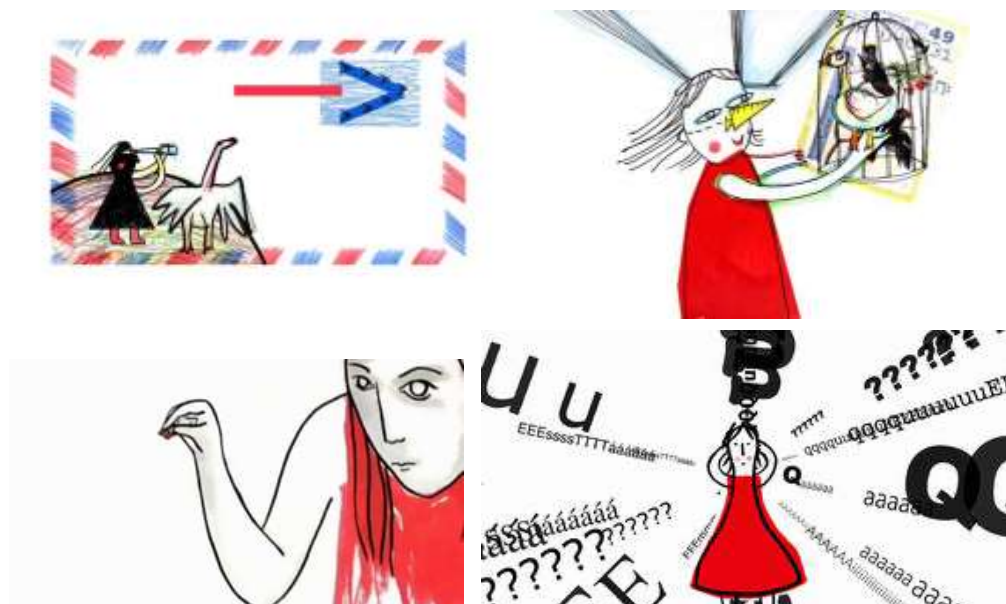


Fig.36 – Selo ou não sê-lo – Isabel Aboim

Claro que isso se deve pôr na balança da expressão e criativa até que ponto se deve estabelecer os ditos códigos, e que o limite experimentalista acabei por manter a cor do vestido, o género (feminino) e o cabelo escuro, de modo a poder haver uma continuidade mínima que permitisse a identificação e interpretação da mesma. Ou seja, não se deve confundir liberdade formal ou criatividade toda a erupção visual do *visual jamming* ou uma agregação aleatória de sons e imagens. Mas deverá tender para uma democratização de modelos de representação e, a existência de muito mais (e melhor) animação.

Mas a separação que ocorre através da demarcação da forma não é por si só garante de bi ou tridimensionalidade. Opticamente a nitidez pode estabelecer um primeiro plano. Porém se todas as formas têm contornos podem todos encontrar-

se num mesmo plano, provocando ou acentuando essa noção de plano e bidimensionalidade. Assim terá de se observar outros índices de representação de profundidade se pretender tais como a escala e a sobreposição das bordas visuais (*overlapping*). A completação da forma é uma característica perceptiva que naturalmente fazemos quando uma *forma* está à frente de outra. Quando essa forma deixa de ser tão definida a *mancha* assume o comando e naturalmente preenche, ou tem uma função de preenchimento, ou fundo (cenário), podendo igualmente através do movimento assumir-se como textura. Na animação, sobretudo a animação que usa técnicas directas como a pintura a óleo, ou a areia, há um desenvolvimento e transformação da mancha que é comanda o acto e o ritmo da representação proposta. Por exemplo no trabalho de Caroline Leaf (fig.36), François Mialhe, entre outros, essa evolução da mancha é desenvolvida e potenciada pelo uso da cor, que fazem surgir e a apagar espaços, ruas, quartos, e jardins. Sendo também aqui *apagado*, ou *mascarado*, para utilizar a palavra de Aumont, a pincelada, ou a técnica. Sendo que a mancha acontece, transforma-se, evolui através do cinema desenhado. Aqui o desenho assumindo o seu carácter de mancha e cor e que usualmente associamos mais a designação de *pintura* mas como já tivemos oportunidade de explanar não se remete erradamente a uma técnica, processo ou acção.

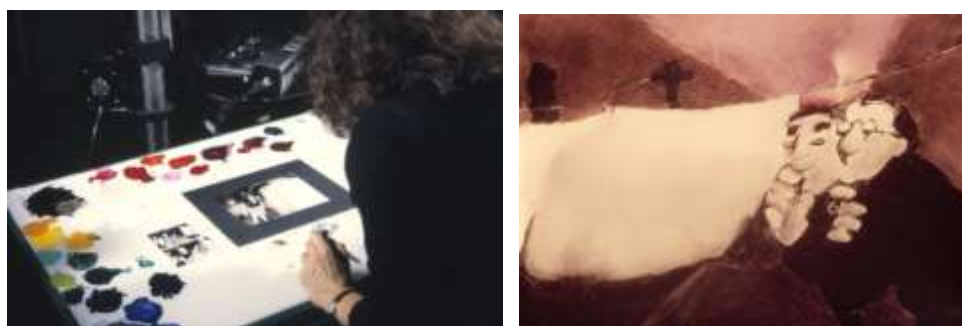


Fig. 36 - *The Street* – Caroline Leaf

4.2.1 Caso de Estudo – Elementos da representação –*Repete* – Michaela Pavlatóva

Para uma melhor compreensão do papel dos elementos (visuais) de representação, uma vez que os mesmos devem ser observados, analisaremos os mecanismos estilísticos utilizados na construção dramática e espacial. Este filme, na sua clareza e engenho e que utilizando os recursos estilísticos próprios utiliza a animação de forma plena. O filme *Repete* de Michaela Pavlatóva, funciona em estrutura circular sendo o seu final semelhante ao início. Essa estrutura *cíclica*, funciona na estrutura geral do filme, bem como na repetição de trajectos e acções dos personagens, em cada uma das cenas/espacos em particular. Por exemplo, as cenas de apresentação dos casais são em si unidades cíclicas, começam como acabam, permitindo a sua infinita ligação, pondo a dúvida de onde começa e onde acaba. Utilizando uma metáfora musical, essa repetição de acções funciona mais em *fuga* e não tanto em *cânon*. As repetições não são *iguais* em forma, acontecendo em sucessão desfasada, mas a cada repetição é acrescentado ou mudado algo (escala de plano, ponto de vista, expressão ou acção dos personagens) como musicalmente nas *fugas*. Não se trata de um mero repetir dos desenhos em *décalage* mas sim um *novo* repetir de acções, sempre diferente.

Neste filme os elementos plásticos são indissociáveis dos elementos dramáticos. São estes que clarificam espaços de actuação e expressam dramaturgicamente a tensão e os campos de actuação. Não são meramente ilustrativos/decorativos, mas tem papel estrutural na enunciação fílmica uma vez.

A *cor* funciona assim como um factor de identidade para cada casal. Traduz também valores de integração por exemplo através da ocupação total do ecrã, ou valores de tensão, com o carregar da intensidade cromática das linhas e texturas, como valores expressivos de sonho ou esperança, quando a linha se desprende dos seus limites de contorno e sai da personagem assumindo outra cor e ou ocupando todo o ecrã. (fig. 37)

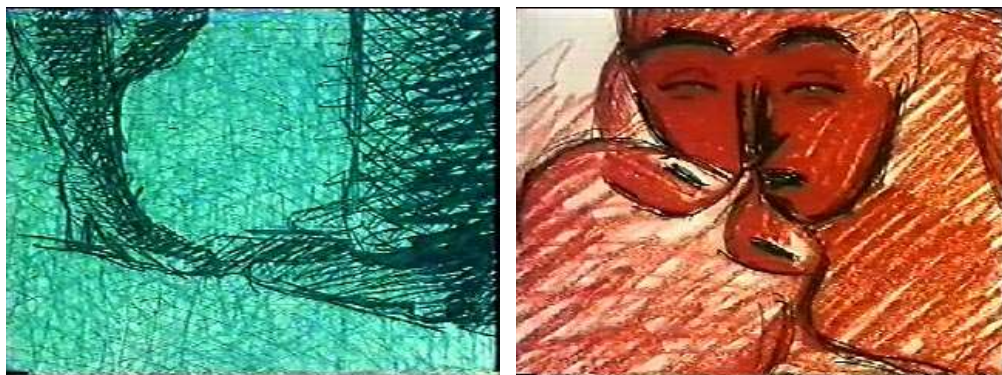


Fig.37 Repete. M Pavlatova

As cores identificam não só da *situação* em causa e dos seus intervenientes mas espelham, através do grafismo que assumem a tensão entre os núcleos de personagens.



Fig. 38 Repete M. Pavlatóva

Especialmente cada zona do filme está perfeitamente delimitada cromaticamente, o do grafismo colabora na sua imediata identificação, como se de um código de cores se tratasse (fig.38). Arranjando uma analogia entre cor e narrativa, a cor cumpre a sua função narrativa sendo tanto ‘descritiva’ como ‘activa’. É utilizada como forma e como fundo, ou colorindo os próprios personagens ou como moldura que os cercam.

Mais do que o recurso a diferentes planos (escalas) há neste filme uma permanente transformação do campo através da deslocação das personagens que cruzam o enquadramento definindo trajectórias precisas, as quais nunca colidem entre si na sua permanente engrenagem. Quando essas trajectórias são quebradas, através da acção do Cão, um “novo” caminho é percorrido pelos personagens, levando-os a “novas” situações.

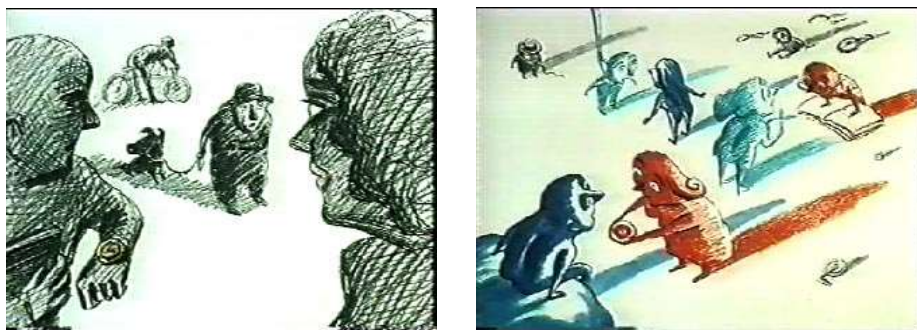


Fig . 39 *Repete* – M Pavlatova

Os campos estão igualmente bem delimitados nas zonas de actuação dos personagens. As mulheres, ocupam a parte esquerda do ecrã e os homens, a da direita. (Fig.40) Apenas quando ‘sonham’ a diferença, o fazem virando a cara para o lado oposto (dir-esq). Neste caso encontram-se sozinhas no quadro. Ou nas cenas de transformação (jardim e mudança de pares).

Os espaços estão bem delimitados, não só pela separação dos sexos, como entre os diversos acontecimentos (cenas). Embora seja perceptível um espaço comum, uno, de representação, onde se encontram os personagens. Porém esses espaços, como já referi atrás, não são trespassados, pois as personagens fazem o seu caminho repetidamente sem alterações. É quando há o trespassar dos espaços pelo Cão que se dá um novo reordenamento espacial e, por momentos os espaços se confundem. (fig. 39) Mas trata-se mais de uma troca de posições do que um usurpar ou ganhar de uma nova ordem espacial. Tudo se mantém com a mesma ordem de valores, tudo é *REPETE*.

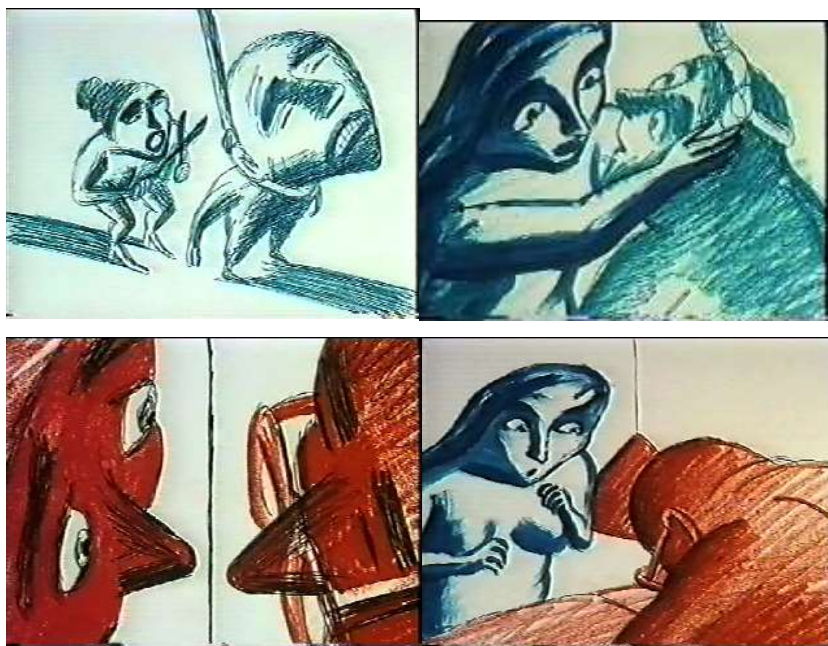


Fig . 40 *Repete* – M Pavlatova

O ponto de vista relativamente ao apresentado, é inicialmente um plano geral paralelo a cena. Começa, inclusive, por haver um enquadramento moldura no interior do quadro. Mas ao estabelecer-se o tédio da rotina, vai havendo progressivamente uma aproximação á cena, ao ponto de, quando se agudiza a tensão deixarmos de ter a dimensão dos personagens para passarmos a estar ao nível apenas da acção executada e repetida. (fig. 41)



Fig . 41 - *Repete* – M Pavlatova

O quadro pode igualmente ser totalmente dominado pela cor, pontuando passagens de registos e acções concretas. Por exemplo na cena de começo, imaginar de algo diferente, a integração/interacção dos novos pares. (fig. 42)



Fig . 42 *Repete* – M Pavlatova

A ideia subjacente ao filme é aqui transposta através de um dispositivo fílmico, o da organização espacial do quadro numa dramaturgia própria dos recursos fílmicos do cinema de animação. Esta adequação plástica á dramaturgia é sumariada através de uma montagem elástica e orgânica onde há uma utilização do desenho, e sobretudo deste como Animação. Não estamos a ver um teatro ou a ouvir uma música, ou um filme de imagem real, mas antes um filme de animação que utiliza o desenho como forma de expressão mas também de significação!

5. ‘Estado’²⁴⁶ - Movimento, Tempo e Narrativa na construção do Espaço

O movimento, ocupação de lugares diferentes em instantes diferentes, é inconcebível sem o tempo; igualmente o é a imobilidade, ocupação de um mesmo lugar em diferentes pontos do tempo.²⁴⁷

Borges, esse labiríntico pensador do tempo e do espaço, expressa da seguinte maneira ser inconcebível *ser* e *estar* num mesmo tempo ou num mesmo espaço sem conceber os dois o espaço e o tempo de cada um deles, sendo o movimento a ligação entre ambos.

(...) O movimento não é, em si, um elemento: o movimento, a mobilidade é um estado, uma maneira de ser. Tratar-se-ia de examinar quais os elementos das nossas artes que se seriam capazes de abandonar a imobilidade que lhes é própria, que é do seu carácter.²⁴⁸

Esta ideia de Tarkovski pode ser ampliada dizendo: O tempo, o espaço e o movimento, não são elementos mas sim *estados*, que se encontram desenvolvem e definem através das representações artísticas e que têm eco na nossa ‘alma’²⁴⁹. Tarkovski diz: ‘o tempo é um estado, a chama que vive a salamandra da alma humana’²⁵⁰. Ingmar Bergman por sua vez afirma: ‘o espaço é um estado de alma’. Ambos convergem para uma mesma ideia, a que a impossibilidade de desagregação

²⁴⁶ Estado – 1. Conjunto de qualidades ou características com que as coisas se apresentam ou o conjunto de condições em que se encontram em determinado momento. 2. Condição física. 2.1. Condição emocional, psicológica ou moral. 10. Fis. Condição em que se encontra um sistema, caracterizado por todas as suas capacidades físicas.

²⁴⁷ BORGES, Jorge Luís; História da Eternidade; Tradução José Colaço Barreiros; Quetzal; 2012; ISBN 978 972 564 992 3; p.9

²⁴⁸ TARKOVSKY, Andrei ; *Esculpir o Tempo*; Martins Fontes; p.64

²⁴⁹ Alma – 2. Fil. Conjunto formado por todas as actividades características da vida (pensamento, afectividade, sensibilidade, etc.) compreendidas como manifestações de uma substância autónoma ou parcialmente autónoma em relação à materialidade do corpo. 10. Parte essencial animadora; princípio que anima alguma coisa.

²⁵⁰ TARKOVSKY, Andrei ; *Esculpir do Tempo*; Martins fontes; p.64

e ou classificação isolada do tempo do espaço e do movimento, uma vez que enquanto *estados* só encontram eco (a sua melhor classificação) no sentir da ‘alma’ humana. Esse local inconsciente que o nosso consciente transforma em arte e que se redirecciona para o nosso *sentir*, consciente ou inconsciente. É na arte, que o tempo e o espaço e o movimento se encontram e materializam.

O tempo o espaço e os movimentos são elásticos moldáveis em pedaços, lineares, envolventes, passageiros, instalam-se e rodopiam... enfim uma miríade de adjectivos que assusta a ciência quantificável e unívoca, mas que se enquadra nos seus modelos visionários e ‘naturais’, assim como na sua tradução artística.

O *tempo* e as suas medições, dependem tanto da nossa noção psicológica do mesmo, como dos ciclos naturais ou convenções horárias e de calendário; o *espaço* define-se através do *movimento*. O *movimento* existe no *tempo* e no *espaço*. Assim como o *não-movimento* (a imobilidade, ou pausa, num determinado *tempo-movimento*), que é também movimento e que tem uma posição em relação ao *espaço* num determinado *tempo*. É impossível separar estes vectores sobre os quais fazemos deslocar os elementos formais sonoros, visuais e materiais assim como nós próprios. O desenho, os elementos formais que observamos no capítulo anterior significam-se e organizam-se sob os propósitos do espaço-tempo-movimento, naquilo que se chama – cinema.

Se por um lado o espaço leva, ou resulta, de uma acção que o determina enquanto lugar (só é um *lugar* porque aí ocorrem acções pois que se não seria um *local*, como nos diz Bachelard) essa acção é precedida pela projecção das possibilidades da mesma, essa capacidade contida do espaço antecipa a acção e determina a formação do mesmo. A isso se chama imaginação (espacialização), onde se abarcam todas as potencialidades de movimento e ritmos (tempos) num determinado espaço, definindo-o. *O espaço convida à acção e antes da acção a imaginação trabalha.*²⁵¹ Sem imaginarmos o espaço este não acontece.

Temos pois, que no ponto de encontro das artes da *representação* aqui encaradas como artes dramáticas a concepção de *tempo* e de *espaço* e de *movimento*

²⁵¹ BACHELARD, Gaston; *A poética do espaço*; São Paulo, Martins Fontes, 2008; p.31

convergem para um *estado* não quantificável, moldável e indefinível, relacionando-os. Sejam elas as artes de palco, ou as cinematográficas, esta tríade é a substância da arte em si, insondável eco da alma humana. In temporal, supra espacial e *em perpétuo movimento!*

Paul Klee assume o *tempo* como sendo o *espaço onde a acção se dá*. Acção essa que não tem que ser uma *acção*, uma vez que não pode haver uma *não-acção*, visto que a colocação de um elemento no espaço é já em si um movimento no tempo. A paragem, o *fixo*, é uma ilusão (mais uma) na existência temporal, porque mesmo suspenso no tempo a *natureza* é movimento. Ao limite nada é estático. Quando imóveis no interior de um carro, não deixamos de estar em movimento em relação à paisagem que corre na *janela*. Mesmo parados a terra move-se em torno do sol. Tudo é movimento! No espaço e no tempo, mesmo a paragem. Sendo a própria passagem do tempo é movimento, um movimento de passagem e alteração dos elementos. Um desenho que amarelece, uma escultura que vai oxidando, uma fotografia que debota as suas cores... Na própria génese do cinema, o movimento do dispositivo (24 ips) elabora ou traduz o movimento no interior do quadro. Ele não é móvel é feito de 24 eventos por que se sucedem num segundo. É o movimento, e em movimento é registado. Não *fixa* a imagem tornando-a imóvel. Ou melhor não fica enquanto *imagem fixa*, apenas enquanto movimento, o movimento pelo movimento nem que seja de uma mesa cheia de maçãs.

En las primeras películas producidas en los estudios de los hermanos Lumière, las temáticas elegidas representaban el movimiento por el movimiento: hubiera sido absurdo elegir una imagen en movimiento de una mesa llena de manzanas, aunque lo cierto es que habría sido la primera vez en que la quietud era una característica objetiva de la obra, ya que sólo ahora era verdaderamente posible que un objeto se moviera.²⁵²

Será então que a nossa vontade de capturar o tempo o espaço (e o movimento) através da sua representação nos trás (ou nos faz) separar espaço – tempo (e movimento) em artes do tempo e artes do espaço? Sendo que as artes do

²⁵² DANTO, Arthur; "El final del arte" El Paseante. p. 42

espaço, são todas as artes plásticas e a fotografia – toda a imagem fixa e que as artes do tempo são aquelas que gerem o espaço cénico dramaturgicamente no tempo e no espaço, através do movimento gerado no (e pelo) seu interior (seja ele um ecrã ou um palco)?

E quando (sobretudo no audiovisual e ainda mais na animação) há uma transposição dos elementos plásticos fixos para um domínio temporal? Em que ficamos? Arte do tempo ou arte do espaço? O espaço da arte, como já se afirmou e que focalizarei na animação é uma *zona nublosa*, não no sentido de indefinição incapacitante, mas de mistério revelador, de mapas em que não há fronteiras, nem cortes entre estes diferentes vectores. O lugar por eles definido naquele momento. Não se trata de verdades mas daquela verdade. Daquela localização determinada, que apenas existe enquanto *representação* interpretação e não como cópia de uma qualquer outra. Surge-nos filtrada e artisticamente ampliada.

No espaço, a duração exprimir-se-á por uma sucessão de palavras e sons, quer dizer, por durações diversas que ditam a vastidão do movimento. O movimento, a mobilidade, eis o princípio director e conciliador que regulará a união das nossas diferentes formas de arte para as fazer convergir, simultaneamente, sobre um dado ponto, sobre a arte dramática; e, como ele se anuncia único e indispensável, ordenará hierarquicamente essas formas de arte, subordinando-as umas às outras, para os fins da harmonia que elas só por si teriam procurado em vão. ²⁵³

Assim, e iniciando este capítulo podemos adoptar a ideia exposta por Appia que liga espaço, tempo e movimento num mesmo propósito dentro da actividade artística.

(...) O tempo e o espaço possuiriam eles um termo conciliante, - um termo que lhes seja comum? A forma no espaço pode ela tornar a sua parte nas durações sucessivas do tempo? E estas durações encontrariam elas ocasião de se expandir no espaço?

²⁵³ Ibidem

Porque apenas isto se reduz o problema, se queremos reunir as artes do tempo e as artes do espaço num mesmo objecto.²⁵⁴

A palavra que une tempo e espaço num mesmo objecto, que surge com mais pertinência é *cinema*, e a forma expansiva desse espaço é a animação.

²⁵⁴ APPIA ; A obra de arte viva (1921) (p.429-436) in Estética Teatral – Textos de Platão a Brecht; de Monique Bore, Matine de Rougemont, Jaques Scherer; Tradução do francês Helena Barbas 1996, Lisboa; Ed. Fundação Caloute Gulbenkian – Serviço de Educação; ISBN: 972-31-0685x

5.1 Movimento

*No princípio era o verbo*²⁵⁵... e se no princípio era o verbo que dizer que o princípio é a acção e acção é antes de mais movimento. A primeira frase do livro mais lido no ocidente e que independentemente do seu carácter *religioso* afirma a acção como a primeira prerrogativa para a existência. É assim que se estabelece a existência do espaço do mundo, através da acção e dos sentidos, do movimento e da dança. Na dança não podemos dançar apenas com uma parte do corpo, o corpo todo tem de dançar, a parte física e a sensorial. (Fig.43)

Hoje noção de espaço encontra-se mais ligada à de movimento, e para além do espaço visual, tende a orientar-se para um espaço mais profundamente ligado aos sentidos.²⁵⁶ P.110

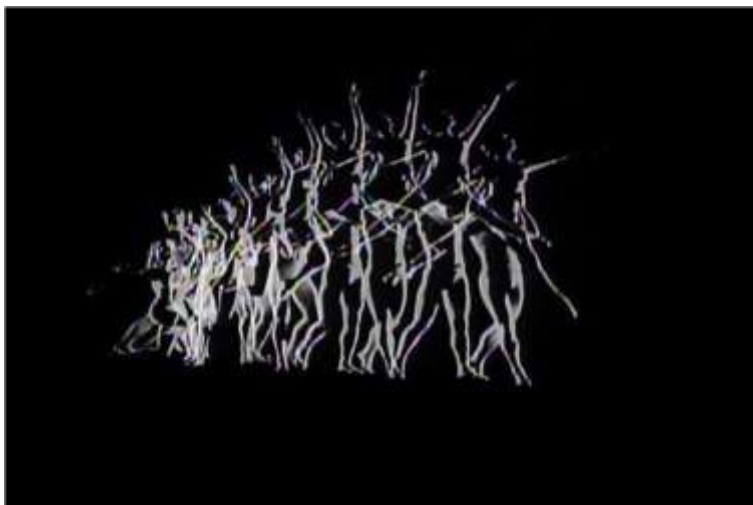


Fig.43 *Pas de Deux* – Norman McLaren

²⁵⁵ Bíblia. Novo testamento- João 1 –

²⁵⁶ HALL, Edward T; *A Dimensão Oculta*; p.110

Essa é também a razão por que o movimento deve ser considerado como um todo sistémico em que as partes se significam no todo. Também como nos diz Deleuze, pode estabelecer-se o movimento em duas faces, como o que fica *entre* os objectos e as partes, o que traduz a sua capacidade espacial e se aproxima-se da definição de animação proposta por Norman McLaren em que a animação é o que fica entre as imagens; e a impressão expressa, o seu todo, através da duração, que aqui aparece do lado do movimento e não do tempo.

O movimento tem de certa maneira, duas faces. Por um lado, é o que se passa entre os objectos ou partes, por outro lado exprime a *duração* e o *todo*. Faz com que a duração, ao mudar a natureza, se divida em objectos, e que os objectos, ao aprofundar-se, ao perder os seus contornos, se reúnam na duração. Dir-se-ia que o movimento relaciona os objectos de um sistema fechado à duração aberta, e a duração aos objectos do sistema que ela força a abrir-se.²⁵⁷

Agrada-nos de sobre maneira esta acepção pois de facto, não podemos conceber o cinema de uma outra forma. A ideia de desenho-cinema como forma de existência do todo passar por esta ideia global espaço que encontra a sua existência de movimento e tempo. Assim também indo ao encontro de uma outra ideia de Deleuze: O componente final do evento é o movimento. Extensões e intenções são infinitamente deslocadas e supérfluas.²⁵⁸ Era bastante interessante que houvesse por parte dos criadores essa consciência, afastando-se do *supérfluo*, e colocando o acento tónico no movimento!

Os objectos ou partes de um conjunto, podemos considera-los como cortes imóveis; mas o movimento estabelece-se entre esses cortes, e relaciona os objectos ou partes à duração de um todo que muda, exprime, pois, a mudança do todo que muda, exprime, pois, a mudança do todo em relação aos objectos, é ele próprio um corte móvel da duração.

²⁵⁷ DELEUZE, Gilles; Imagem-Movimento.p.21

²⁵⁸ DELEUZE; Gilles in The Brain is the Screen – Tim Conley – p.309

The final component of the event is movement. Extensions and intentions are endlessly displaced and alternates.

- 1 – Não há apenas imagens instantâneas, isto é cortes móveis na duração.
- 2- Há imagens-movimento que são cortes móveis da duração.
- 3 - Por fim há imagens-tempo, isto é imagens-duração, imagens mudança, imagens-relação, imagens volume, além do próprio movimento. Hoje noção de espaço encontra-se mais ligada à de movimento, e para além do espaço visual, tende a orientar-se para um espaço mais profundamente ligado aos sentidos.²⁵⁹

Imagem-tempo, Imagem-duração, imagem-mudança, concentram-se no cinema, são o cinema por excelência! E mais uma vez se afirma da animação em particular!

O movimento aparente é a *essência* do cinema. Este só acontece na existência de uma projecção com a determinada alteração entre os seus eventos sugerindo, ou estimulando a ligação entre eles dando a aparências de os mesmos se moverem. Esse movimento aparente depende não só da mudança como da duração, pois alterando o tempo de recepção dos dois eventos deixamos de conseguir estabelecer esse movimento.

Um intervalo de tempo mais pequeno, à mesma distância, vemos as duas manchas projectadas simultaneamente; com um conjunto mais longo, vemos as duas manchas projectadas sucessivamente; mas dentro do intervalo de tempo especificado vemos manchas mover-se da sua primeira posição para a segunda.²⁶⁰ P.120

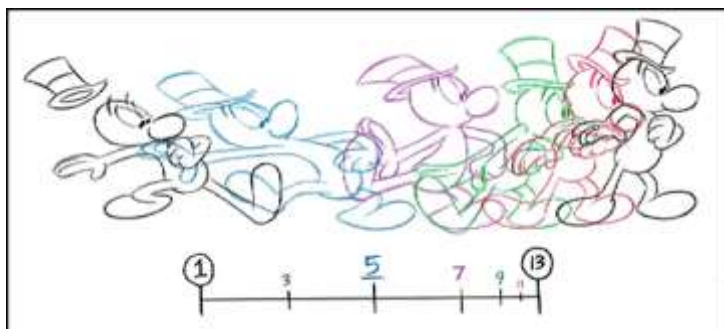


Fig.44 Desenhos chave

²⁵⁹DELEUZE; Gilles – Imagem Tempo Imagem Movimento; p.110

²⁶⁰ GOODMAN, Nelson; Modos de fazer mundos; p. 120

Segundo Goodman, há igualmente um *movimento intermédio*, que é feito retrospectivamente no tempo²⁶¹ e que nos estabelece a ligação entre esse mesmo movimento aparente. Em animação a fabricação do movimento não se limita ao simples registo (automático) do movimento que ocorre em frente à câmara, mas esse movimento é desenhado (aqui assumindo o seu carácter projectivo) entre dois desenhos chave. A distribuição temporal de desenhos intermédios preenche, e define, a tipologia do movimento sugerido. Pensar o movimento e fabricá-lo através da animação (desenho), demonstra essa capacidade de inscrição no espaço e no tempo, quer através do estabelecimento dos seus desenhos chave, quer na fabricação e gestão do movimento intermédio que separa esses dois momentos. É a gestão do movimento que nos surge através do desenho.

O *enquadramento*, relacionando elementos numa superfície, transmite noções espaciais sobretudo em relação à *localização* (esquerda / Direita; Cima / Baixo) dos elementos, no entanto é o movimento que estabelece a real noção do espaço contido nesse enquadramento. Sendo que esse movimento pode estar contido no interior do enquadramento assim como através da *deslocação* dos elementos em causa (provocando trajectórias distintas) quer através do movimento da câmara. Essa deslocação surge como um olhar subjectivo, um ponto de vista de um narrador onisciente, ou significar o ponto de vista do próprio espectador que desta forma percorre o ecrã, sem sair do seu lugar, transportando-se para o espaço do ecrã e atrás do ecrã (espaço virtual). Claro está, à excepção da utilização da truca e da mesa de multiplano, os movimentos de captação da câmara podem ser mecânicos, ou simulados através de técnicas informáticas havendo toda uma panóplia de movimentos possíveis --- horizontais, verticais, no eixo --- ou movimentos combinados. Porém na animação, a liberdade da câmara é-a a do próprio desenho, podendo rodopiar, inverter-se, serpentear-se ou...talvez não. Como por no exemplo extremo de *Jumping* de Osama Tesuka onde calçamos com

²⁶¹ GOODMAN, Nelson; Modos de fazer mundos; p. 120

ele as *botas de sete léguas* e saltamos de sítio em sítio literalmente, assumindo o ponto de vista da câmara.

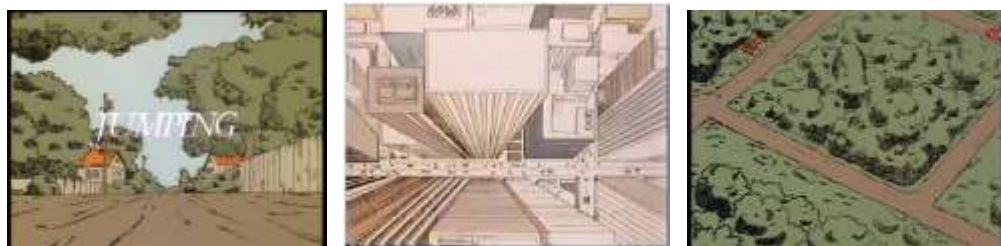


Fig. 45 – *Jumping* - Osama Tesuka

É através das lógicas próprias expostas na utilização dos seus elementos que o espaço está em permanente construção e transformação. É através da sua capacidade mutável e a sua expressão que localização, movimentos e acções relaciona-nos com o espaço representado no ecrã. A sua capacidade de transformação faz que uma simples linha possa adquirir, quer valores de personagem, quer transformação faz que uma simples linhas possa adquirir, quer valores de personagem, quer transformar-se em referente espacial múltiplo. A mesma linha pode ser leve e serpentear, ou imobilizar-se como parede gelada, para definir um personagem e ser vento de novo.



Fig. 46 – *Omanotopeia* - BD



Fig. 47 – *Bip Bip*

A representação gráfica do movimento é estabelecida, não apenas pelo efeito do movimento aparente na imagem, mas igualmente com a inclusão de índices visuais de movimentos, que tanto podem ter estabelecidos pela inclusão gráfica de elementos que o sugerem (normalmente agregados a omanotopias) (fig46), ou processos fotográficos como o arrastamento provocado pela longa exposição. O *cartoon* trás para si as recorrências gráficas, já utilizadas pela banda desenhada como forma de dar a ilusão de movimento: como os traços de arrastamento, desmultiplicação de membros, alteração da forma tais como o arrastamento (herdados dos processos fotográficos como a longa exposição) ou os traços de estilo mais utilizado pela BD e transpostos para os filmes de animação que de alguma forma estão mais próximos dessa linguagem. (fig.47) assim como a deformação das formas que resulta do movimento.



Fig. 48 – Gianluigi Toccafondo



Fig. 49 – *When the Day Breaks*; A. Forbis e W. Tilby

O desenho é elemento unificador dominante na relação entre o espaço e o movimento no cinema de animação, assim é irrelevante a questão da sua questão óptica ou plástica. O cinema que utiliza o desenho (e já constatamos que o conceito de desenho se alargou e que é difícil hoje não ter na imagem todas as potencialidades contidas no desenho) a utilização do arrastamento, enquanto índice gráfico de movimento, encontram-se bastante misturadas. Não se sabendo se uma provém da outra ou se é apenas uma invenção que surge do próprio desenho. No trabalho de Gianluigi Toccafondo (fig. 48)ou no filme *When the day*

Breaks, 1999 (fig. 49), a utilização de rodóscopia²⁶² é intuída, mas os elementos plásticos assumem o comando da sua utilização, assumindo uma distorsão e um arrastamento muito particular em *Toccafondo*. É o contrário do que acontece em filmes como a *Vida de Pi*²⁶³, em que mais de 65% do que vemos é construído virtualmente e a ocultação do carácter plástico é o objectivo das técnicas virtuais de *imaging*.

Todo o mundo é composto de mudança, tudo é movimento! A relação do desenho no cinema parte dessa concepção de acção, de mudança e de transformação. Enquanto construtor do espaço *o desenho toma na sua acção sempre novas qualidades*.²⁶⁴

²⁶²

²⁶³ *Vida de Pi*; 2012; Ang Lee

²⁶⁴ Luís Vaz de Camões, in "Sonetos"
(...) *Todo o mundo é composto de mudança,*
Tomando sempre novas qualidades.

5. 2 Tempo

Heraclito – Não nos banhamos duas vezes no mesmo rio.

Há em Lisboa, no cais do Sodré, um relógio que marca com exatidão desde 1914 a hora legal. O relógio estabelece a hora oficial portuguesa pela qual todos os outros relógios se devem reger, a hora absoluta, a hora padrão, que nos permite acertar temporalmente. No tempo em que não havia relógios, eram os sinos das igrejas com as suas badaladas marcavam as horas, meias horas, quartos de horas, ora chamavam para a missa, ora tocavam a repique quando um acontecimento extraordinário se dava (casamento, morte, incendio ou natal). Nem sempre os sinos tocavam em unísono. Não estavam todos sintonizados na hora legal. Mas aí o tempo absoluto, aquele dos 60 segundos de um minuto, ou os sessenta minutos da hora, ou as vinte e quatro horas do dia, adaptavam-se ao ciclo do sol, das estações, ao ritmo das pessoas. Assim, as horas de verão e de inverno, eram naturalmente diferentes e não *legalmente* diferentes. Não eram determinadas por determinantes geográficas de meridianos, ou directivas económicas globalizantes, mas sim através de ciclos circadianos. Hoje em dia, em que o mundo se tornou mais pequeno, onde estamos, por questões laborais a distâncias muito mais pequenas, onde o imediato e o instante temporal é o mesmo e é distinta nas diferentes zonas do globo, faz com que a questão horária, os fusos horários, passem a ser simultâneos e cria incongruências temporais como seja partir de avião e chegar mais cedo a outro continente, ou a comemorar a chegada do ano novo em várias partes do globo sucessivamente. Estamos pois num regime horário paradoxal em que a simultaneidade do tempo absoluto tenta por todos os meios ser atingida, mas que por outro lado estabelece, através do seu fuso a diferença horária.

...se o tempo é um processo mental, como podem compartilhá-lo milhares de homens ou mesmo dois homens diferentes? ²⁶⁵

É isso que nos faz estar em dimensões diferentes. Há um tempo que partilhamos e que é comum. Uma certa duração, mas essa duração é experienciada, vivenciada de forma diferente. Na realidade o tempo não pode ser o mesmo. Talvez o seja em termos dos minutos que passam, mas não em vida vivida. Como se mede a intensidade do tempo ou a sua condensação num único momento de felicidade? A verdadeira extensão do tempo só pode ser timidamente aflorada através da arte. São as representações desse tempo que nos são propostas pelo filme, como um rio que passa, o tempo atravessa igual e indiferente às acções que nele estão contidas, à sua própria história. O tempo ao limite não existe, ou é tudo o que existe. Essa relatividade do tempo absoluto é expressa por Borges de forma iluminada na sua obra, da qual retiramos este trecho:

... É impossível que em oitocentos anos de tempo decorra um prazo de catorze minutos, porque antes é obrigatório que tenham passado sete, e antes de sete, três minutos e meio, e antes de três e meio, um minuto e três e quattros, e assim infinitamente, de maneira que catorze minutos nunca se cumprem. ²⁶⁶

Este preâmbulo será meramente uma curiosidade temporal mas que estabelece igualmente a *relatividade* que o conceito temporal assume, dependendo do sistema e/ou espaço em que está inserido. Como se estabelece o tempo artisticamente falando? Será relevante se estabelecemos problemas como o *do directo* das transmissões televisivas, ou dos dispositivos mediáticos, como o *chat* ou o *Skype*. Mas vamos assumir que se trata de transmissões em *diferido*, como no cinema, onde o momento da sua produção não é do da sua exibição. Interessa-nos o tempo contido nessas representações seja ele do carácter *absoluto*

²⁶⁵ BORGES, Jorge Luís; História da Eternidade; Ed.Quetzal;2001;p.13

²⁶⁶ Ibidem

da sua duração temporal, como o representado no filme, como aquele percebido pelo espectador desse mesmo filme. O modo e os elementos apresentados, assim como as estratégias (dramaturgia) da sua apresentação, são determinantes na apreensão temporal e espacial. Mais uma vez reafirmando que *o meio é a matéria*.

Existe também um tempo filmico – absoluto – aquele que corresponde à duração do filme (por exemplo 7'33"), um tempo a que se refere o *narrado* (tempo da história, que pode ser um dia, uma hora ou vários séculos) e um tempo psicológico, que corresponde ao tempo por nós assimilado. Existem igualmente, dentro dos processos cinemáticos de construção do cinema, *mecanismos* de passagem, ou de gestão temporal, das quais as mais estudadas são as transições de planos: a elipse, o dissolve, mas igualmente a capacidade de gestão de débito de imagens que pode, expandir, encurtar ou parar o tempo, quer filmico, quer narrativo. O tempo absoluto, aquele da duração do filme assim como da hora dos relógios, essa contínua implacável a sua corrida.

Talvez para sumarizar esta introdução ao tempo, expõe-se o que se afigura como a função primordial do cinema. Para tal poder-se-á citar François Laplantine, embora o seu trabalho não se encontre nos estudos cinematográficos, nos demonstra o modo como os materiais do cinema em todas as suas características: plásticas, sonoras, temporais e espaciais, lidam com a nossa realidade espaço-temporal e a qual subscrevo na integra.

Cinema tanto modela como modula o sensível. Não cria estritamente ficção, mas faz a sua plasticidade, a reversibilidade, a continuidade ou descontinuidade, a velocidade ou lentidão, aparecer da sua realidade temporal. Ela ensina-nos a pensar sobre o tempo não em termos espaciais, mas o contrário. Tentando mostrar o caráter temporal do sensível - vibrações cromáticas, a maior ou menor intensidade da potencial sobreposição do fluxo de sonoro, os impulsos, frustrações, decepções, pequenas inflexões e curvas de sentimentos, a circulação dos afetos, a tensão ou a flexibilização

da energia vital, e da turbulência, oscilações e hesitações que antecedem a passagem de um estado para outro, as rupturas de tonalidade, os hiatos que nos fazem rugir ou calar- é de modo algum uma questão de filosofia abstrata.²⁶⁷

É através da representação que chegamos ao representado, ao real e à vida e a nós próprios. É através das representações que conseguimos e agimos, podendo de alguma forma desenhar a linha (linhas) da nossa vida – desenhar o nosso lugar no Mundo. Temos a capacidade imaginativa de capacidade de viajar no tempo, de desenhar o tempo acertando-o ao nosso relógio.

Podemos medir com precisão o tempo concreto de um segundo, em filme. São exatamente...24 fotogramas (se for em filme), 25 ou 30 fotogramas (se for em vídeo/digital). Porém este exato, apenas o é no débito de projecção, uma vez que o registo pode conter em si um intervalo bastante longo de fotogramas em camadas (profundidade), e para cada qual pode haver uma gestão diferente desse mesmo débito. Por exemplo uma linha pode ter uma existência contínua e a cor que a envolve existir a um outro débito. Um fotograma repetido num segundo (pausa),ou um segundo pode condensar um dia, um ano (*time lapse*).

No registo, o tempo de obturação está directamente ligado ao tempo de exposição de cada imagem. Podemos alterar o tempo de exposição (quantidade de tempo que deixamos a luz atingir a superfície sensível) conforme as condições luminosas e a sensibilidade da superfície sensível. Na animação como há um

²⁶⁷ LAPLANTINE, François; *The life of the senses*; p.88

Cinema both models and modulates the sensible. It does not strictly speaking create fiction, but causes the reality of time's plasticity, reversibility, continuity or discontinuity, speed or slowness, to appear. It teaches us to think about time not in spatial terms, but the other way around. Trying to show the temporal character of the sensible – chromatic vibrations, the great or lesser intensity of potentially overlapping sound flow, the impulses, frustrations, disappointments, small inflections and tiny curves of sentiments, the circulation of affects, the tension or easing of vital energy, and the turbulence, oscillations and hesitations that precede the passage from one state to another, the ruptures of tonality, the hiatuses that make us roar or shutter – is in no way a question of abstract philosophy.

controlo total (e prévio) do *objecto* a registar, não faz sentido falar em tempo de exposição nos mesmos moldes da imagem real. O *objecto* a registar é em si uma imagem *fixa*, ou pode mesmo não existir enquanto imagem em suporte físico, quando apenas detém o seu carácter definitivo através de meios digitais. O contraste e o nível de exposição, ligado à luminosidade da imagem é conseguido com o controlo, mas através da sua correspondência pictórica (traço, pintura, textura) e digital (filtros, níveis e curvas).

A gestão do número de fotogramas de registo em relação às 24 que correspondem ao débito de projecção é que traduz essa relação temporal em animação. Normalmente fotografa-se uma imagem em dois fotogramas, o que perfaz 12 imagens x2 por segundo (24ips). Tendo em consideração a persistência retiniana e o efeito *phy* é a relação necessária para que entendamos as imagens em movimento. A natureza do movimento pode igualmente determinar a quantidade imagens por segundo. Disney, em movimentos complexos dos seus animais e vegetação utilizava as 24 imagens por segundo para que os movimentos fossem mais naturais (normalmente duplica-se o registo de cada imagem havendo 12 *desenhos* para 24 imagens por segundo cada um fotografado 2 vezes. O débito de registo e 24 de projecção em relação às 12 ips por 24 ips da projecção, corresponde ao dobro de informação visual por segundo, mas também ao dobro do trabalho! Como a duração da imagem que nos permite a ilusão do movimento se situa à volta das 10 imagens por segundo, para a maioria dos movimentos a duplicação da imagem anterior é suficiente para dar a noção de movimento. Assim é necessário uma análise do tipo, qualidade, complexidade do movimento para definir o número necessário de desenhos que se adequa à sua reprodução ou expressão. Nem sempre são correspondentes. Um autor pode intencionalmente *sacudir* a compreensão do movimento, o retardar, acelerar, etc., procurando com isso ir de encontro à ideia que quer expressar com o desenho desse movimento.

No início do cinema o registo era feito a 16/18 ips o que nos actuais tempos de projecção 24 ips faz com que achemos nos filmes antigos do *Charlot* ou do

Buster Keaton que estão todos a andar muito depressa, reforçando o seu efeito cómico. Para a audiência da altura era perfeitamente normal. Acrescente-se também que o movimento de registo feito através da manivela fazia variar a ‘quantidade’ de fotogramas registados conforme a acção, o que alterava a qualidade desse mesmo movimento. Numa cena em que havia um registo constante da imagem, o operador tinha tendência para manter o seu movimento sempre à mesma cadência, mas numa perseguição acção mais agitava, naturalmente rodava a manivela a ritmos diferentes (talvez movido também ele pela adrenalina causada pela acção) o que em projecção (essa dependendo apenas de um dispositivo mecânico e não manual) fazia com que essas cenas se apresentassem mais lentas, enfatizando os seus movimentos, havendo uma mudança *qualitativa* relativamente ao movimento. Serve este exemplo para, mais uma vez, referirmos a questão da consciência dos dispositivos como determinante na relação da ‘imagem’ que queremos projectar sobretudo ao que refere o seu carácter temporal e de movimento, através da gestão e conhecimento sobre os mecanismos de registo e débito de imagem. O meio é a matéria de significação (sendo ainda mais enfatizado no *domínio* total que temos na animação dos seus diversos elementos). Aqui a análise do movimento e da sua duração deve ser calibrada através da utilização dos *testes de linha* e da gestão dos desenhos chave e dos intermédios, como já referenciamos atrás na compreensão do movimento.

Temos pois que o *tempo* em animação está intimamente ligado à gestão das imagens relativamente ao número de fotogramas num segundo de projecção assim como com o movimento (deslocação e não só) que aparece na imagem transportando consigo a quantidade de informação de um movimento, e sua velocidade. Como diz Jiménez no livro *Narrativa audiovisual*: ‘Hay espacios temporalizados y tempos espacializados’.²⁶⁸ É a gestão temporal que determina o modo como apreendemos o espaço.

²⁶⁸ JIMÉNEZ, Jesús García; *Narrativa Audiovisual*. p.203



Fig. 50 . Paixão de cristo . Autor flamengo anónimo - séc. XVI

A representação da temporalidade feita através do cinema de animação introduz que já estava feito pelas referências pictóricas (fig.50), como a simultaneidade quer espacial quer temporal, o *instante*. Simultaneidade uma vez que num mesmo quadro podemos ter várias acções a decorrer e essas acções podem ter tempos distintos ou acontecer num mesmo momento em sítios diferentes representados numa mesma superfície de representação, o *quando* essa apresentação temporal apela igualmente a um instante único, aquele que se encontra fixado pelo quadro. Uma única ‘fotografia’ temporal gerida por essa superfície pictórica.

Se nos aproximamos do carácter superficial (de superfície) do ecrã podemos também aí encontrar essas estratégias de temporalidade, juntas a uma gestão da duração e do débito de informação que podem de alguma forma reforçar ou subverter essa noção dialéctica do tempo. Como nos refere Molina

La percepción del tiempo en un dibujo, una fotografía, una inforgrafía es otro de los factores que faz variar o nosso olhar. ‘En unas el tiempo se interpreta en otras se detiene o conserva y en otras se construye.’²⁶⁹

²⁶⁹ MOLINA, Juan José Gómez (coord.) -*Máquinas y Herramientas de Dibujo* ; p.375

Assentando na ideia de que a animação se inscreve preferencialmente na representação de um espaço/tempo interior ou psicológico, não será pois demais voltar a afirmar não há diferença entre a representação concreta e materializável e a do que a do nosso pensamento. E essa não se inscreve apenas nos ‘nossos’ sonhos mas na nossa ‘realidade’. Verificamos no capítulo sobre a percepção e representação do espaço, que a percepção se dá em múltiplos níveis e que fruto de uma experiência multissensorial total desse mesmo espaço e que não se esgota em um ponto de vista único e linear, ao contrário do que uma herança de representações tem legitimado como *próximas* ou *simulacros* da realidade. A representação material dessa nossa relação espaço temporal pode variar, dependendo do grau e *elasticidade* metafórica em que se inscreve no meio de representação. É aqui que a animação, na sua lógica própria do desenho móvel posto não só em superfície mas numa superfície temporal (que acontece no tempo), estabelece e organiza os seus elementos de forma extremamente *próxima* a que fazemos, percebemos cognitivamente ²⁷⁰ fragmentária e agregadora ao mesmo tempo. Ou seja, desmultiplica e transforma essa experiência de espaço através do desenho e da sua utilização, feita pelos recursos do discurso fílmico, que ao mesmo tempo unifica os seus elementos dando-lhes ligação.

A noção do tempo e dos espaços, já a desenvolvemos no início do capítulo 5, não é uma relação *dúplice* mas sim *tríplice* espaço-tempo-movimento. Poderíamos lembrar as teorias de progressão temporal Newtonianas²⁷¹ em que o tempo existe por si só e em progressão, ou a já centenária teoria da relatividade²⁷²

²⁷¹ Newton (164-1726)- Para N. O tempo era um conceito absoluto, existindo por si só, e a sua progressão era linear.

²⁷² Teoria da Relatividade – Teoria enunciada por Einstein (1905) em que a relação espaço-tempo não era linear mas sim que podia ser alterada mediante a velocidade de deslocação.

que de uma forma ou de outra todos aceitamos como verdadeira mas que temos igualmente uma enorme resiliência em encontra-la aplicada na forma de representação artística, sobretudo as de índole narrativa (cinema/teatro). Nesse pressuposto prevalecemos ainda agarrados, na progressão ordeira dos acontecimentos temporais e mesmo alterando-lhe a ordem não se quebra essa linearidade entre passado-presente-futuro. Não há saltos no tempo, não há velocidades diferentes... Somos tradicionalistas na aceitação da relatividade, na quebra da nossa coerência, e muito mais quando esta mexe com os nossos próprios cânones espaciais e temporais.

Lugares da memória

La, memoria tiene su raíz en lo concreto, en el espacio, el gesto, la imagen y a las relaciones entre las cosas. La memoria, es un absoluto y la historia sólo conoce lo relativo.²⁷³

Um lugar de memória é parar o tempo, bloquear o trabalho do esquecimento, fixar o estado de coisas, imortalizar a morte, materializar o imaterial. (P.Nora)²⁷⁴

Referindo-me ao espaço enquanto *lugar*,²⁷⁵ enquanto espaço temporal, não poderia deixar de trazer dois casos exemplares de gestão e de transposição em animação dos espaços da memória. Ou como diria Pierre Nora²⁷⁶ *lugares da memória*, o ainda Marc Augé os *não-lugares*, onde fazemos confluírem as acções (acções=movimento) do tempo. Espaços de encontro e de reencontro--- espaços da memória, que não tem necessariamente que ser referente a um passado mas

²⁷³ Ibidem

²⁷⁴ Ibidem

²⁷⁵ AUGÉ, Marc – Lugares e não lugares

²⁷⁶ NORA Pierre – Lugares da Memória

que claramente faz a ponte com o futuro uma vez que permite conectar num mesmo lugar (a representação) vários *tempos*.

Lugares de memoria nascen y viven del sentimiento de que no hay memoria espontánea, que hay que crear archivos, que hay que mantener los aniversarios, organizar celebraciones, presunciones, elogios fúnebres, levantar actas porque estas operaciones no son naturales.²⁷⁷

Enchemos e construirmos a história com os nossos próprios registos o nosso *stock* de memórias como lhe chama Pierre Nora. É igualmente isto que acontece quando se diz que vemos o que lá buscamos. O seja *apenas* vemos o que projectamos do que sabemos no que vemos. É um processo activo de recepção e que de facto molda-se através da nossa observação como já observámos no dispositivo criado entre o filme o autor e o espectador. O Que são os filmes se não esse gigantesco arquivo feito dos *espaços da memória* transpostos para uma *ficção* dessa memoria. Uma espécie de lembranças *ordenadas e implicadas* num tempo e num espaço fílmico tendo por base a conservação dessas lembranças que de outra forma se tornariam mais fragmentárias, escassas e mesmo inexistentes. Nessa ligação nessa construção do espaço da memória, essa enorme reconstituição, faz-nos preencher os saltos temporais, normalmente ligados à evocação de um lugar.

Father and Daughter de Dudok de Wit (fig.51) traduz com mestria essa noção de lugar da memória, um local onde se volta sempre, transposto pelo percurso feito de bicicleta pela menina, mulher... o encontro, a despedida e o reencontro com o pai. O tempo cruzando o natural seguimento do ciclo da vida e um retrocesso a esse 'momento-lugar' em que permanente voltamos e somos sempre a criança e a lembrança do pai. Eu sou aqui! Eu sou aqui contigo! Na recordação que tenho de ti. Um ponto de partida e de chegada, onde convergem as ideias sobre o cinema de Ingmar Bergman e Tarkovski, quando o primeiro

²⁷⁷ NORA, Pierre ; Entre Memoria e História: La problemática dos lugares (www.cholonautas.edu.pe)

afirma que o espaço é um estado de alma e o segundo afirma que o tempo é um estado: a chama em que vive a salamandra da alma humana²⁷⁸.

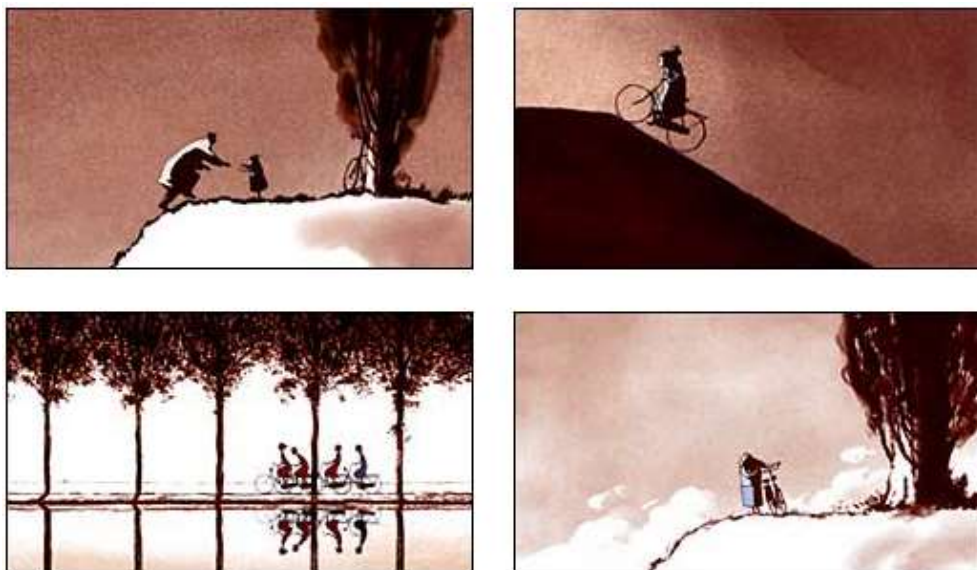


Fig. 51 *Father and Daughter*- M. Dudok de Wit

O lugar, transposto pelo cinema, reflecte não tanto uma localização geográfica ou um tempo cronológico, mas sim o tempo e o espaço de um *estado de alma*.

Neste aspecto a maleabilidade do médio proporcionado, não só com a liberdade trazida pelo desenho, mas pela proximidade deste tipo de linguagem narrativa audiovisual ao que de mais intimamente nos toca. Neste sentido numa perspectiva intemporal e deslocalizada. Deslocalizada, pois não é desespacializada, o seu espaço, o espaço que constrói, é um espaço assente na memória, e este ao invés de ser globalizado ou topográfico, é-o agregador de

²⁷⁸ TARKOVSKY, Andrei; *Esculpir o Tempo*; Martins Fontes; São Paulo; p.64

lembranças e pormenores específicos que se sobrevêm aos lugares e as sequencias temporais específicas.

Em *Golem* de Jiri Barta, há um revisitar de lugares que trás consigo o despertar da memória, de um povo – os judeus, uma lembrança terrivelmente marcada, e que parece surgir das incautas ruas que são percorridas.



Fig.52 – *Golem* – Jiri Barta

Em *'Father and Daughter'* os lugares da memória surgem do revisitar de um lugar do trajecto percorrido até ele. O modo como o tempo passa é estabelecido, não só pelas mudanças formais naturais ao crescimento da criança, mas o *tempo que passa* é observável através da sua acção sazonal nas árvores do caminho, e com o *tempo* meteorológico reforçando dramaturgicamente essa travessia.

Nesse aspecto Simone Massi no seu filme *'La memoria dei cani'* (2006) q não vai directamente a metáfora mas que de alguma forma sugere e é dado a damos a *ver* fragmentos insondáveis desse espaço sem fronteiras que é o da nossa memoria. Valorizando o papel de sugestão, a articulação visual do desenho neste filme, leva-nos para um terreno diferenciado do da 'leitura'. Não lemos as imagens, estas fluem, existem. Ao contrário da imagem fixa em que essa abstracção do pensamento é mais difícil de acontecer. Ao observarmos um quadro somos

compelidos à imposição de uma leitura. Num filme as imagens sucedem-se e essa liberdade trazida ao desenho pelo movimento, pela não fixidez, faz com que este se aproxime 'de mansinho' aos nossos próprios lugares de memória --- pois procuramos em tudo semelhanças, como espelhos àquilo que possamos identificar, ou conectar de alguma forma. Vemos o que queremos ver e o que conseguimos ver.

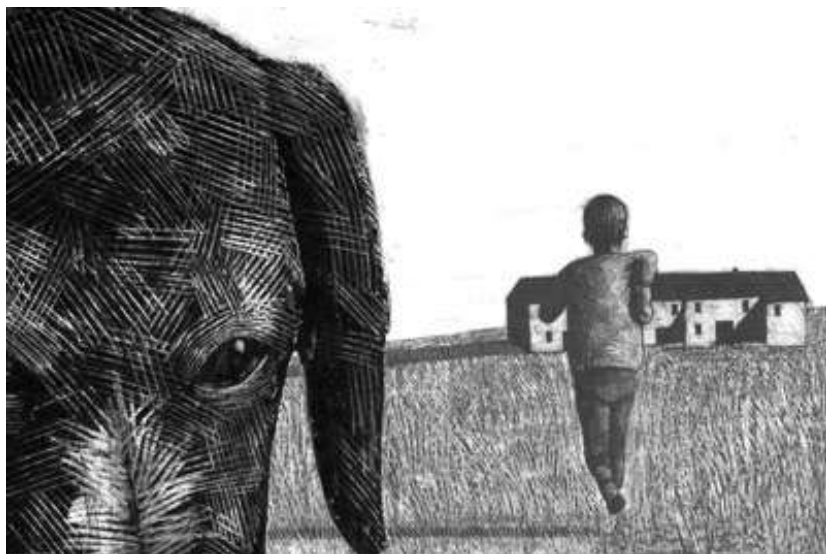


Fig.53 *La memoria dei cani*, (2006) Simone Massi

Só se pode pensar em animação em forma cinematográfica este jogo de analogias e continuidade, este costurar de fragmentos significantes vão desenhando e são desenhados, não na lógica da razão ou da 'nomenclatura' (dar-nomes) mas na nosso desenhando de um espaço-temporal independentemente da sua localização quer espacial, quer real, quer temporal. O universo possível do desenho, estende-se para além da compreensão racional dos espaços. Citando Borges: 'a eternidade é uma imagem feita com substância de tempo', sendo que

nestes como em tantos outros filmes a eternidade é desenhada. Este surge com uma estratégia e matéria narrativa do tempo, o que nos leva para o ponto seguinte.

Lemos no Timeu de Platão que o tempo é uma imagem móvel da eternidade; e isso é apenas um registo que a ninguém distrai da convicção de que a eternidade é uma imagem feita com substância de tempo. ²⁷⁹

²⁷⁹ BORGES, Jorge Luís; História da Eternidade; Ed.Quetzal;2001;p.II

5.3 Espaço Narrativo - Modos de contar o Espaço

Narrar, contar uma sequência de acontecimentos que se desenrolam num determinado espaço e num determinado tempo – quer através da linguagem verbal, quer através da representação iconográfica ou simbólica onde qualquer outra forma de expressão artística – é um impulso original no homem, fruto, não só do seu desejo de conhecimento e de comunicação, mas também da sua intrínseca necessidade de ordem e significado e da constatação, mais ou menos consciente, da contingência da experiência terrena da vida humana.²⁸⁰ p.43

el sentido más específico propio y restringido que recibe la Narrativa Audiovisual es el de narratología: ordenación metódica y sistemática de los conocimientos, que permiten descubrir, describir y explicar el sistema, el proceso y los mecanismos de la narrativa de la imagen visual y acústica fundamentalmente, considerada esta (la narrativa), tanto en su forma como en su funcionamiento.²⁸¹ p.14

O termo *narração* está ligado ao *texto narrativo* e aos modelos por ele apresentados e classificados. Porém essa categorização dos modelos narrativos estende-se a outros modelos de representação, estabelecendo entre estes uma equivalência mais ou menos evidente conforme o grau de aproximação ao discurso escrito, mas não só. Assim poder-se-á primeiramente considerar a narração enquanto modo de organização e agregação dos elementos (de natureza diversa) criando com isso um sentido determinado que não se encontra nos elementos por si só. Como refere M^a Rosário Bello, citando Gerald Prince, no seu livro *Narrativa Literária e Narrativa Filmica* diz: *(a narrativa) não apenas relata mudanças de estado, mas antes forma-as e interpreta-as enquanto partes significantes de*

²⁸⁰ BELLO, Maria do Rosário L. ; *Narrativa Literária e Narrativa Filmica – o Caso de Amor de Perdição*; 2008; Fundação Calouste Gulbenkian; p.21

²⁸¹ JIMÉNEZ; Jesús García ; *Narrativa Audiovisual*; ed. Catedra;Madrid;2003; p.14

totalidades significantes.²⁸² Há uma dupla função não só de *formação e agregação* dos elementos, como igualmente a sua *interpretação* e *significação*, sendo que o que nos interessa é sobretudo o entendimento narrativo que é feito do espaço. O modo como o espaço se desenrola, se mostra e é formativa do mesmo, contribuindo para a nossa capacidade (mapas mentais) de perceber o espaço apresentado.

Na *narração* o todo é maior do que a soma das partes. Até aqui temos vindo a observar que a experiência artística, e os universos de representação ligados ao desenho no cinema, também eles devem considerar os seus elementos no interior do todo. A *narração* é um organismo que pode encontrar diversos suportes de representação, mas que dá um significado determinado às propostas que apresenta. Assim podemos ir mais além no conceito narrativa audiovisual, na formulação de significados resultantes das estruturas e organizações formais que o desenho (e o som) assume no espaço e no tempo do cinema. Dito de outra forma na narrativa audiovisual o desenho é ele próprio a *estrutura* e a *matéria* de expressão do espaço (tempo), sendo que os seus elementos apenas adquirem significação quando em contacto uns com os outros e na sua realização plástica concreta. As estratégias do desenho são elas também estratégias narrativas, do como *mostrar*.

*O cinema não descreve, mostra*²⁸³ – é muitas vezes apontado como o *modo enunciativo* do cinema e a valoração do visual e sonoro (demonstração) à palavra. Não se diz ‘- o sol está a pôr-se’, ou ‘amo-te’ mas tenta-se encontrar o melhor modo de transpor esta descrição e acção, em actos, ou imagens e sons. A narrativa é estabelecida com os elementos da representação, pela própria acção e pela forma como essa acontece.

Se assim é a *narração* passa pelo *mise-en-scène* e pelo *mise-en-place*, a colocação dos elementos em cena e modo como os mesmos se comportam fazendo a encenação cinematográfica. Ou seja, a *narração* passa pelo modo como o autor mostra o acontecimento, a cena, os elementos e pelo maneira como estes se

²⁸² BELLO Maria do Rosário L. ; *Narrativa Literária e Narrativa Fílmica – o Caso de Amor de Perdição*; 2008; Fundação Calouste Gulbenkian; p.37

²⁸³ Telling is showing – Dizer é mostrar é uma constante das análises feitas à capacidade demonstrativa do cinema, presente em quase todos os textos sobre o tema, pelo que não se pode referenciar um único autor

relacionam. Assim a narração é a voz (não num sentido meramente discursivo e textual) *implícita* ou *explícita* do narrador autor, e que se traduz na realização, no modo e forma de contar a história. Como se disse esta está exposta, quer através dessa disposição dos elementos feita no acto de registo (planificação), como na montagem, através da agregação e disposição e transições entre os elementos existentes, na construção do *todo* filmico.

Roland Barthes – A narrativa está presente em todos os tempos, em todos os lugares, em todas as sociedades, começa com a própria história da humanidade (...) é tanto do génio do narrador ou possui em comum com outras narrativas uma estrutura acessível e analisável

A mais das vezes, a narração é igualmente transportada para a ideia de história, de *sequencialidade* de *continuidade* e *causalidade*. Assim como na imagem prevalece o *olhar monocular* como paradigma das representações visuais ocidentais, nos discursos narrativos o modelo próximo da linearidade temporal (cronológica) é amplamente difundida sendo o paradigma por excelência do próprio conceito de história e de narração.

Narrativa enquanto estrutura que organiza a experiência humana da temporalidade. (...) ela manifesta a percepção do fluxo temporal como fenómeno de transformação permanente, através do registo sucessivo dos acontecimentos. ²⁸⁴

Se a narrativa é uma tentativa de organizar a experiência da temporalidade (num determinado espaço) pressupõe a sucessão de acontecimentos (eventos ou acções, como lhe quisermos falar) agrupados numa determinada ordem que será sempre linear (a duração do filme) mas que poderá apresentar arrumações diferentes normalmente instituídas sobre razões de *causalidade*. Num determinado espaço existe uma determinada ordem. Uma acção (natural ou intencional) perturba essa ordem. Essa acção desencadeia uma reacção, e assim sucessivamente até haver o desenlace em que há o restabelecimento de uma nova ordem. Existe

²⁸⁴ BELLO Maria do Rosário L. ; Narrativa Literária e Narrativa Filmica – o Caso de Amor de Perdição; 2008; Fundação Calouste Gulbenkian; p.21

sempre uma relação de causalidade que faz avançar a história e uma estrutura em três actos na estrutura clássica (introdução, desenvolvimento e conclusão). Porém a sequencialidade dos eventos pode jogar com outras formas de organização, sendo que independentemente dos eventos, a ordem e disposição com que são mostradas podem ser diferenciadas. Por exemplo, duas ou mais acções paralelas ou alternadas, ou encaixadas, de modo a potenciar expressivamente uma intensão narrativa específica. Não é nosso propósito enumerar essas estratégias na sua vertente discursiva, mas acentuar que elas são determinantes no modo como percebemos o espaço. Se toda a *história* (no sentido alargado do termo) for contada em *flashback*, por exemplo, partindo de planos muito próximos para no final percebermos que estávamos no interior de uma gota de água, a expressão e sobretudo a intensão dramática conseguida é naturalmente diferente se a tivéssemos apresentado linearmente do princípio para o fim, sabendo de antemão que estávamos a observar o ciclo da água. O factor surpresa, assim como a possibilidade da utilização plástica para além do aspecto reconhecível (mimético) desenvolve a plasticidade da acção apresentada potenciando o seu valor expressivo. No dizer de Jiménez: *a função narrativa do espaço consiste em assumir a função de prolongamento psicológico dos personagens*²⁸⁵.

A organização da sequencialidade está igualmente ligada a noção de *continuidade*, permitindo associar dois planos, ter leituras de completção ou associação de formas e cores, estabelecendo um campo de acção superior ao que nos é apresentado no interior do quadro.

A narrativa não espelha simplesmente o que acontece; explora e imagina o que pode acontecer. ²⁸⁶

A essa aptidão expositiva sobre uma acção acresce a capacidade imaginativa e projectiva conseguida pelo desenho, alcançada aqui através superfície de representação do cinema. As relações expressivas entre os seus elementos são

²⁸⁵ JIMÉNEZ, Jesús García ; *Narrativa Audiovisual*; ed. Catedra;Madrid;2003 P.350

²⁸⁶ BELLO, Maria do Rosário L. ; *Narrativa Literária e Narrativa Filmica – o Caso de Amor de Perdição*; 2008; Fundação Calouste Gulbenkian; p.37

amplamente (para não dizer que são naturalmente) exploradas pela animação criando um *palco* de características narrativas únicas em que o chamado pictórico é parte constitutiva, mas igualmente formadora, do mesmo.

Essas conexões entre os elementos do cinema e do desenho, a sua organização, determina os modelos de representação e as estratégias do desenho no cinema de animação é o que nos interessa abordar neste capítulo tentando com isso demonstrar a expansão espaço-temporal feita pelo desenho no cinema e que é a hipótese levada por esta tese.

5.3.1. Continuidade e Contiguidade - Desenho enquanto significante da construção espacial e narrativa

É preciso uma imagem se transformar no contacto com outras imagens como uma cor no contacto com outras cores. Um azul não é o mesmo azul ao lado de um verde, de um amarelo, de um vermelho. Não há arte sem transformação.²⁸⁷

A existência dos elementos visuais, sonoros, de espaço e de tempo estabelecem entre si *relações de vizinhança*, que determinam o modo como os mesmos nos chegam, alterando a sua gênese que se transforma em *algo mais*. Uma vez que, como estabelecemos antes, as representações são *o que de mais concreto temos do mundo*, a maneira como estas se nos apresentam determina essa mesma realidade! Esses elementos, os modos como se relacionam, essas ditas *relações de vizinhança*, traduzem a perspectiva a *mise-en-scène* do realizador/autor sobre essa mesma realidade. Na construção espacial feita pelo cinema e pelo cinema de animação, a associação criada no interior das suas unidades significantes ou entre elas pressupõe uma ordem uma linearidade sequencial que pode, ou não, coincidir com uma linearidade quer espacial quer temporal. O filme tem sempre uma duração, um começo um desenvolvimento e um momento em que termina. Godard

²⁸⁷ BRESSION, Robert, Notas sobre o cinematógrafo, p.21

dizia a propósito, que *uma história tem sempre principio meio e fim, mas não necessariamente por esta ordem*, indo contra ao *status quo* instituído do *tempo real*. Esta linearidade pode ou não corresponder a uma ordem cronológica dos acontecimentos filmicos. Podemos ir alternando acções simultâneas, que ocorrem num mesmo tempo mas em espaços diferentes. A ordem de acções depende da estratégia narrativa, do modo como escolhemos contar a história. Existe um *tempo da história*, que pode ser o império romano ou um dia no campo, e um tempo do filme que a conta - a duração do filme *A linearidade temporal*, pressupõe no entanto uma *continuidade* sendo ela mais ou menos *homogénea*, que nos reassegura nas suas ligações um percurso narrativo específico e compreensivo e que é base de aproximadamente 98% dos modelos narrativos vigentes, no mundo e cultura ocidental. Mas não são os únicos! Entre a dispersão aleatória e a continuidade linear as estratégias e os modos de narrar e apresentar com essa narração uma proposta de mundo são (quase) infinitas. Existe sempre um só espaço narrativo, um espaço referencial, independente da ordem ou estratégia desenvolvida no interior da narrativa. Pode ou não ser um espaço físico reconhecível, mas é sempre um espaço construído pelo espectador através dos elementos expressos pelo filme.

A criação de um universo determinado na organização espaço e do tempo que o desenho assume animação. Poderá ser traduzida entre relações de *continuidade* e de *contiguidade* expressando através dele (do desenho) a relação espacial – a criação de mapas emocionais capazes de traduzir qual a nossa posição no mundo!

Continuidade não quer (mas também pode querer) dizer um único espaço filmico, mas a existência em continuidade filmica do espaço (espaços). Destacam-se três maneiras paradigmáticas na construção da continuidade espacial utilizadas pela animação. Os seus elementos plásticos propiciam a continuidade espacial. São elas a utilização do *plano sequência* com a *full animation*, a *metamorse* e a utilização do *ciclo*.

A *continuidade* pode acontecer como estratégia narrativa no interior do plano através da *mise-en-scène*, da disposição e movimentação no interior do plano.

Ou através de mecanismos de *montagem*, de associação de imagem, que procuram a ocultação dessa fragmentação – como os eixos ópticos, *raccords* de movimento de olhar, etc. A acção filmica, narrativa, é constituída por um número variável de sequências (cada uma delas uma unidade narrativa por si – com principio meio e fim). Sequências que podem variar no *modo* e como se *ligam* podendo ser: lineares (de forma cronológica), alternar acções ou mesmo criar outro tipo de estruturas; a maior parte das vezes fechadas, mas que podem conter igualmente escolhas múltiplas, e outro tipo de disposições estruturais.

O *plano sequência* pela sua duração e desenvolvimento narrativo encerra um momento ou acontecimento no interior do filme que é em si uma unidade de significação alargada. É um plano que pode ser *fixo* (*plano sequência fixo*) mantendo sempre a mesma relação de escala em relação ao espaço apresentando diferindo, ou não, na posição relativa dos seus elementos. Na animação este tipo de plano pode igualmente desenvolver havendo uma transformação plástica ou cromática dos seus elementos (por exemplo um *time lapse* de um dia que passa). Ou em *movimento* (*plano sequência = full animation*) em que os elementos, escalas e relações, podem-se alterar no decurso da duração de plano. Neste tipo de plano e animação as transições são incorporadas e a passagem de espaço é feita em continuidade desenhada. Aqui a animação como elemento transformador pode assumir toda a suas capacidades plásticas aplicando todo o tipo de estratégias, como a simplificação, a separação linha e da cor, a metamorfose, para dar apenas alguns exemplos. A *metamorfose* é um tipo específico de *animação total*, mas relativamente à forma. O processo em que uma forma (ou fundo) se transforma gradualmente em outra: um quadrado num círculo, uma personagem em outra, um cenário no seguinte... É um processo específico de transformação espacial e que é base de um determinado tipo de animação. O *ciclo* é igualmente uma estratégia que promove a continuidade uma vez que os seus elementos se sucedem circularmente, num ciclo de movimento, ou de transformação, onde ao último desenho se sucede o primeiro, podendo prolongar-se de forma infinita. O ciclo do passo, o voo, permitem estabelecer estratégias na caracterização quer dos

O desenho como construtor do espaço no cinema de animação – Isabel Aboim Inglês

El dibujo como constructor de espacio en el cine de animación - Isabel Aboim Inglês

personagens dando-lhes personalidade, que na compreensão do espaço, como veremos com o exemplo a apresentar.



Fig 54 - Movimentos Cíclicos - Zoetrope

- **Pl. Sequência – Plano Fixo**

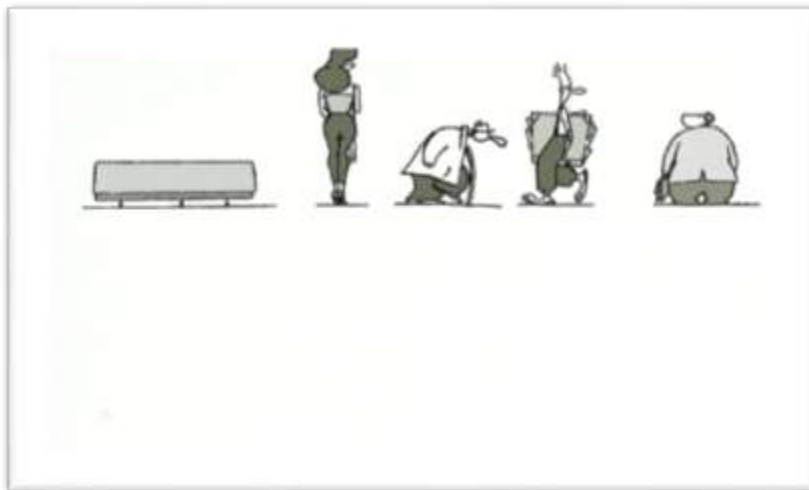


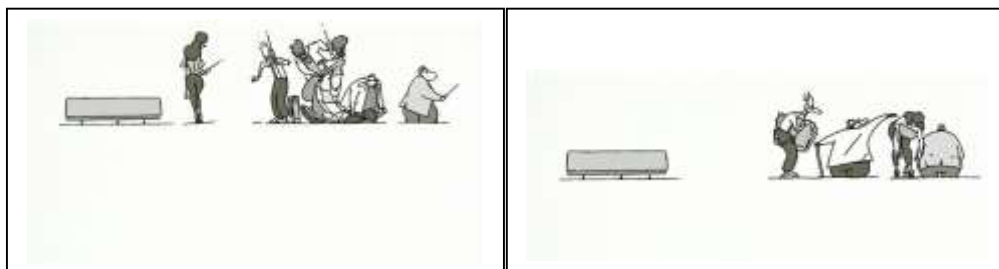
Fig.55. - *Cof, Cof* - Zepe

O filme *Cof Cof* (2000) de Zepe é um único plano fixo de 7'30", em que a gestão do espaço é feita pelo deslocamento das personagens na parte superior do ecrã.(fig.) A câmara não mexe, e o espaço não se altera. Sendo que as relações espaciais que se criam, a dos elementos que constituem o quadro, e a acção movimento que gere a distância entre os personagens, a proximidade. É a gestão dessa distância que cria a *tensão* narrativa do filme, é ela a própria *história*. As relações interpessoais num determinado espaço público.

O *plano sequência* dá a *unidade, continuidade e neutralidade* quer temporal, quer espacial uma vez que o tempo e o espaço não são quebrados. A imobilidade do plano, mantém uma relação estável com o espaço apresentado. Uma espécie de neutralidade em relação ao espaço de narração que é igualmente reforçada pela ausência cromática, e pela localização, escala e expressão do desenho. A *folha branca* é o terreno de toda a narração a superfície onde tudo se passa. O desenho passa-se na folha branca, no vazio da folha branca. A folha é o espaço neutro onde

a linha se desenha e não a superfície que preenche as formas desenhadas. Se a *folha* tivesse cor(es) tornar-se-ia superfície. Passaria a haver planos espaciais onde se inscreviam os personagens, assim é apenas superfície de representação.

A *ausência de cor*, apenas algumas tonalidades de cinzento, reforça a neutralidade do espaço também na relação figura fundo, não destacando nenhum dos personagens em particular, mantendo-os todos a um mesmo nível de importância.



A *escala* utilizada, a localização dos elementos no quadro e o ponto de vista adoptado, reforçam a tensão espacial. Trata-se de um plano conjunto, uma linha horizontal, no terço superior do quadro e um banco. Os personagens paralelos ao plano de representação, vão chegando e colocam-se de costas para o público, contrariamente ao que é habitual. Este ponto de vista externo, afastado da situação, com os personagens de costas, coloca-nos na posição de espectadores de uma minimal peça teatral, globais e neutros, mais atentos às movimentações e às distâncias interpessoais. O movimento de cada personagem, embora *estereotipado*, é-o contido, e não expressivo. É um filme de pormenor, feito de movimentos pequenos e localizados. A alternância de relação, ritmo, entre os movimentos, e as distâncias vai dirigindo a nossa atenção durante o filme. A colocação da acção na parte superior do enquadramento reforça igualmente a tensão espacial. A imparcialidade da acção é assim quebrada através da *falta de ar* (espaço) em cima, que a colocação dos elementos no enquadramento pressupõe. Há um aparente desequilíbrio entre a proporção de chão e a proporção de ar na ocupação do quadro, os personagens parecem empurrados contra um tecto demasiado baixo, assim o

dizem as regras de composição. Assim as distâncias, o espaço que ocupam no ecrã é consideravelmente limitada. O espaço de acção deixa de ter respiração reforçando a tensão criada.

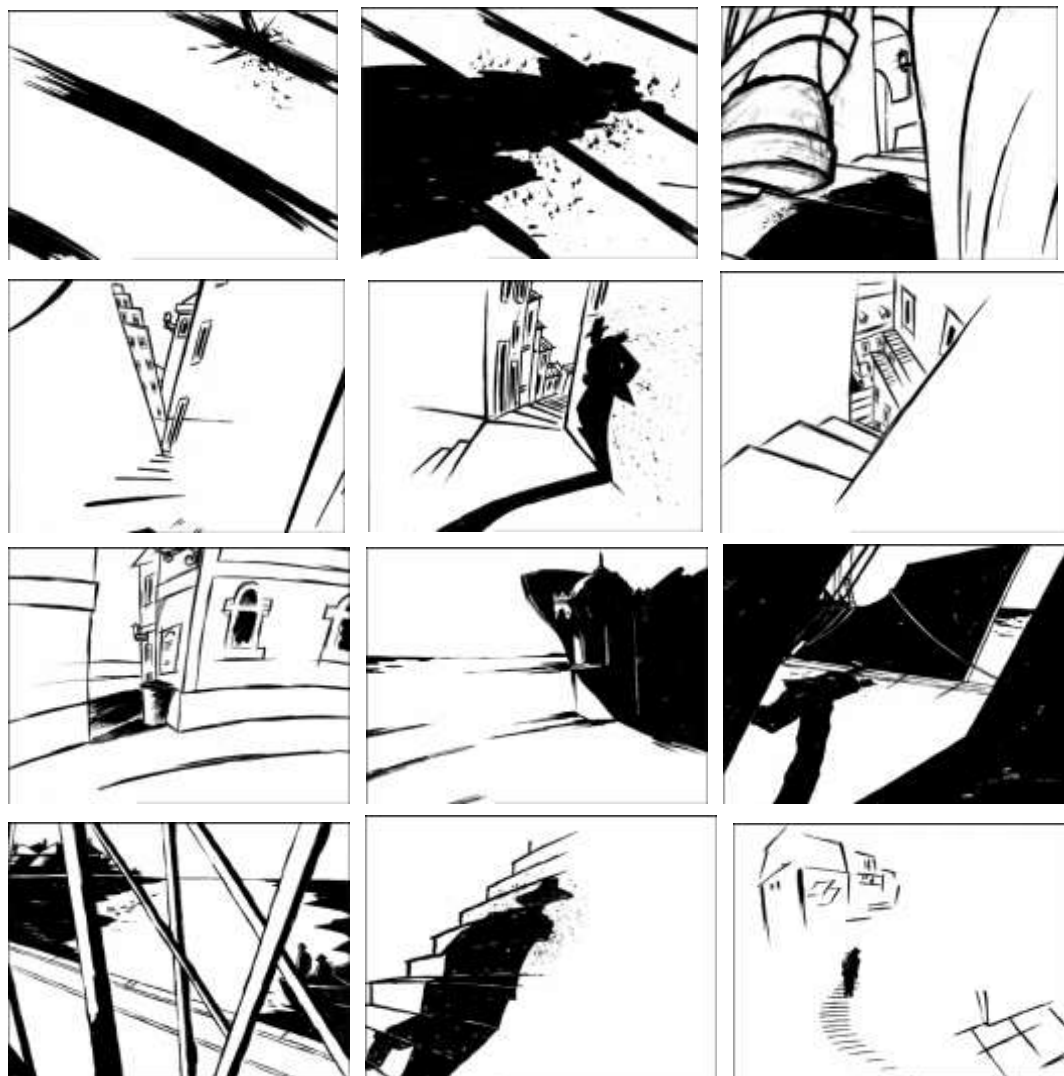


Fig. 57 – Stuart - Zepe

Seguindo com o trabalho do mesmo realizador, apresenta-se um segundo filme onde voltamos a encontrar o plano sequência como recurso quer estilístico quer narrativo para nos inserir na obra do artista gráfico Stuart de Carvalhais.²⁸⁸ O modo mais usual da utilização do plano sequência é através da *full animation*. Do movimento no interior do plano e entre planos, criando um plano contínuo normalmente de duração elevada onde há mudanças estruturais da própria construção do plano, podendo inclusive haver mudanças de expressão plástica, escalas, relações entre elementos, movimento dos elementos e onde as transições são realizadas através do desenho. Essa capacidade libertária do desenho é plenamente assumida na animação, sendo um recurso fundamental da sua capacidade plástica de uma eficácia narrativa impar, fazendo deste recurso uma marca de estilo própria à própria expressão da animação que aqui se realiza em plenitude. Qual o interesse da animação em recriar numa espécie de hiper-realismo do real e mimetizar em tudo, personagens, tramas, planos, e transições os filmes do cinema de imagem real? Para por em causa esse mesmo realismo, como o faz também a pintura? À parte disso tem pouco interesse, uma vez que não aproveita as possibilidades do material plástico no interior do cinema. Torna-se menos desenho, e menos cinema, não se assume sendo um simulacro de um outro médium e de uma outra linguagem, que embora partilhada não o é exclusiva, nem determinante.



Fig. 58 *Ryan*- Chris Landreth

²⁸⁸ Stuart de Carvalhais (1887 – 1961) Desenhado, ilustrador e caricaturista, fez ilustrações para muitos jornais diários, criando várias personagens do imaginário gráfico da época..

Claro está que para tudo isto há exceções e haverá sempre quem utilize de uma forma pertinente, quer plasticamente e narrativamente esses atributos, como por exemplo o *mokumentário*²⁸⁹ animado *Ryan* (fig.58)²⁹⁰ em que a evolução narrativa acompanha a utilização plástica da imagem real e virtual.

A mestria de uma determinada técnica espelha-se nas obras que de alguma maneira subvertem e ou utilizam de forma persistente e inovadora, as potencialidades do meio artístico que propõem e pelos modelos formais e agilidade narrativa que apresentam. Há muitas imagens em movimento que fazem perdurar modelos de representação (narrativos e formais) que se apresentam obsoletos, quer no seu carácter tecnológico quer como modelo narrativo uma vez que a sociedade em si também mudou. A capacidade de utilização da animação na extensão das suas propostas é o único modo de o desenho se assumir como cinema, de outra forma são apenas *desenhos que mexem*. Uma dessas estratégias do desenho na animação é o *full animation*, e que pese embora seja comum a utilização do termo em inglês passaremos a designar como *animação total*. Pode comportar-se como: a câmara desvendando o espaço, assumindo-se como ponto de vista diegético de quem vê.

A *animação total* pode assumir-se como ponto de vista da câmara, mas serve sobretudo o propósito de autotransformação na transposição de formas e ou cenas, levando ao seu aparecimento, desaparecimento, alteração. A *metamorfose*, processo em que uma forma se transforma, pressupõe o movimento, na transformação da forma, mas igualmente o movimento feito na passagem de espaços distintos, podendo desmaterializar-se para depois voltar a materializar mais à frente. A forma assumida perde as suas características concretas transformando - uma cadeira, o mundo, um rio - em desenho, enquanto forma plástica (linha/forma/mancha ou cor) que se pode desenhar até assumir a sua *nova* forma de - barco, homem ou vaso.

²⁸⁹ Mokumentário – Documentário fictício que utiliza as técnicas e forma do documentário mas apresenta factos não verídicos. (ex:*Zélig* (1983)- Woody Allen; *Blair Witch Project* (1999) Daniel Myrick e Eduardo Sanches

²⁹⁰ *Ryan* – Chris Landreth, 2004- Office National do Film, 13'57" – Ganhou o óscar para melhor curta de animação desse ano.



Fig. 59 – Mesa de areia -Ferenc Cákó



Fig. 62 – Óleo sobre vidro – A. Petrov

A animação, sobretudo na utilização de determinadas de técnicas mais directas e plásticas (óleo, areia)²⁹¹, Propiciam a utilização de *animação total* que muitas vezes age em conjunto com a metamorfose. São elas, por exemplo, a animação pintada directamente sobre vidro, a em areia ou *ecrã* de agulhas. A natureza dos seus materiais faz com que a transformação gradual das manchas e das linhas em novos planos aconteça permanentemente. São exemplo disso os trabalhos de Caroline Leaf, Ferenc Cakó, Alexandre Alexeieff, Aleksandr Petrov, etc e muitos outros. A transformação que ocorre nestes médiums ou técnicas é permanente, não se podendo falar de um só plano um só espaço (como no exemplo dado do filme *Cof Cof*), mas num enorme plano contínuo e sequencial. As formas encadeiam-se e as passagens entre planos são justificadas por um movimento, uma forma ou uma mudança de ponto de vista que ocorre em continuidade. A técnica utilizada ajuda a criar uma espécie de noção de espaço elástico em que as manchas de cores, os movimentos dos personagens se ligam. A animação total e a elasticidade espacial que esta animação produz, leva-nos a percorrer o espaço juntamente com o filme, o que é no entanto substancialmente diferente do ponto de vista externo do filme de Zepe (*Cof Cof*). A plasticidade das técnicas permite a continuidade, em permanente transformação através da *animação total*. São as formas, as manchas e as linhas que se encadeiam e desvendam o espaço. A

²⁹¹ Técnicas directas de animação, são as técnicas (óleo, areia, écran de agulha) que se caracterizam pela acção directa num determinado ecrã e o seu registo alterando seguida a forma registando de seguida e assim sucessivamente.

animação total pressupõe que tudo está em movimento. Que um mesmo espaço é revelado através do seu percurso, assumindo de diversos pontos de vista ou ligando os espaços. A *animação total* é o desenho em movimento e em transformação. O desenho assume em contínuo o ponto de vista da câmara dos personagens que o habitam, uma câmara livre de constrangimentos físicos e em permanente mutação.

- **Metamorfose – Forma em transformação**

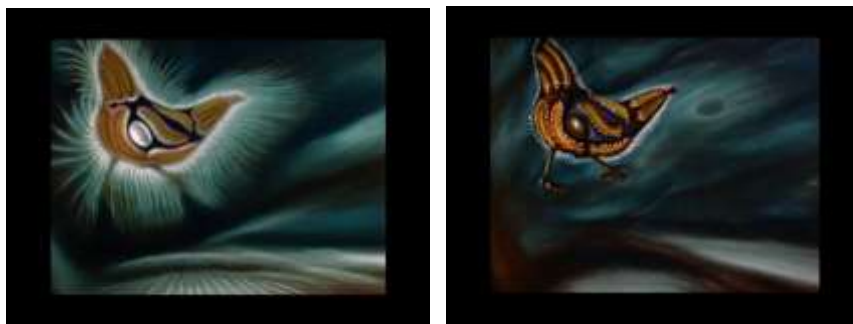


Fig.61 - *La Poulette Grise* – N. McLaren

A *metamorfose* é também outra estratégia de continuidade, uma vez que uma forma dá lugar a outra forma substancialmente diferente, através da modificação das suas características iniciais. A *metamorfose* pode igualmente existir através de dissolvências sucessivas de uma determinada imagem. Como por exemplo no filme *La poulette Grise* de Norman McLaren (fig.63). Difere da *animação total*, uma vez que se trata da transformação, não somente por alteração dos desenhos, mas sobretudo pela transformação de parte das formas apresentadas num determinado espaço e não tanto na transformação do espaço em outro (efeito esse que é chamado de dissolvência).

Na Animação, o plano sequência, animação total e metamorfose são exemplo de continuidade entre o *espaço mensurável* e o *incomensurável*. Espaço esse que é construído de uma forma dinâmica através dessas estratégias expressivas que o desenho encena na animação, enquanto ideia de desenho em movimento

assim como na diversidade de soluções e maleabilidade dos materiais com que constrói eficazmente a relação entre espaço e narrativa.

Este tipo de utilização feito pela animação torna adequado igualmente o recurso ao *sinedoque*, em que a parte é tomada pelo todo. Basta um apontamento para que possamos estabelecer o espaço total, índices para construir o espaço em falta. Uma linha pode vir a ser uma parede, ou sugerir o horizonte, ou a curva um corpo de gato, um rio, ou a corda de uma guitarra.

Aliás, a prática da parte pelo todo, torna-se um reforço da atenção, uma vez que apenas se mostra o essencial destacando-o, para que se tente adivinhar e se identifique de seguida. Esse *pedaço* através do movimento animado do desenho transforma-se em charneira para o espaço seguinte, o filme de Driessen *2D or 3D* faz exatamente da linha enquanto eixo dimensional entre um mundo plano e volumétrico.(fig.64)



Fig. 62 - *2D or 3D* ;
Paul Driessen

Na natureza (e também na Arte) as partes e o todo não se relacionam segundo o modelo “estrutural”, mas antes segundo um paradigma morfológico que persupõe uma noção de forma como formação (*bildung*) ou transformação (*verwandlung*), e não mera figuração estática (*gestalt*). Implícita está ainda a

crença mais filosófica que científica, de que o visível remete para o invisível (...) p. 10²⁹²

Assim como o *sinedoque*, a prática da *metamorfose* e do *full animation* é muitas vezes associado a uma *simplificação*. A simplificação, ou a redução às formas mais elementares, funciona igualmente enquanto reforço de uma noção perceptiva em que a forma prestante se destaca na imagem. Tudo se tu pode reduzir às formas geométricas simples. É também prática do desenho essa estruturação através dos *layouts*(.) Mas a simplificação não é mera substituição ou estruturação da imagem ou do personagem, é-o igualmente síntese! A síntese feita pela simplificação traduz nos seus elementos mínimos a totalidade, o que sobressai, não a estrutura, mas as formas dessas estruturas, de cada elemento, personagem ou espaço. O recurso imaginativo, quase mágico, de transformar uma forma em algo com personalidade – em personagem, próximo a uma quase total abstração. Quanto mais aproximado, ou detalhado, for a representação ligando-a ao referente, mais condicionado se torna o nosso olhar. Um esquisso, um apontamento, uma forma, uma linha, uma cor, torna-se através do desenho em movimento, em algo *com vida* (anima) com personalidade, capaz de sugerir na sua utilização cinemática para além da sua forma. A *sugestão*, provocada pela simplificação, é elemento *inventor* e *imaginativo* e são estas duas palavras a sublinhar quando se fala de animação, no desenho e no desenho em movimento.

- **Ponto de vista - A câmara, o desenho e o autor**

Sem um ponto de vista não existe uma história.p.54

O ponto de vista diz respeito ao modo de apresentar os factos, quer dizer, ao ângulo segundo o qual é revelado cada um dos acontecimentos que constituem o enredo (...) A composição de uma obra narrativa depende do equilíbrio variável entre os modos

²⁹²BARRENTO, João; prefácio In: *O Jogo das Nuvens*; Johann Wolfgang GOETHE, Edições Assírio e Alvim, Lisboa, Março 2003, ISBN 972-37-0785-3

de apresentar (pontos de vista) e as coisas apresentadas (enredo)²⁹³

Ao vermos um filme estamos de algum modo a assumir um determinado *ponto de vista* sobre o apresentado, o de observador ciclópico, imóvel para o qual é *construído* a representação. Esta noção de *ponto de vista* pode no entanto ser entendida como: a posição assumida perante o que se vê. A relação tida com o que nos é apresentado. O ponto de vista que nos é apresentado pode assumir na representação e na narração, à vez ou alternadamente, uma posição *externa* ou *interno* ao universo da representação. O espectador pode assumir o ponto de vista: da câmara, externo à acção, enquanto lugar de onde se observa (e regista) a acção, e o da câmara enquanto o ponto de vista de um personagem interno à acção.

Chama-se *ponto de vista* igualmente à *visão* do autor, uma vez que é a sua escolha que vemos espelhada no ecrã. Porém ao falarmos de autor estamos implicitamente a referir-nos à teoria do autor desenvolvida por Bazin²⁹⁴ em que um autor se define através de uma constância de temas e recursos estilísticos ao longo da sua obra, que se tornam marcas enunciativas de um autor. Sob este pressuposto, George Schwizgebel, Paul Driessen, Phil Molloy, Bill Pyntom e claro na multiplicidade da sua obra Norman McLaren, entre muitos outros, são autores, uma vez que há uma unidade estilística e temática identificável na sua obra. Também em termos de estúdio podemos identificar ‘estilos’ próprios. O inconfundível estilo da *Disney*, ou a escola de *Zagreb*, ou *Follimage* para mencionar apenas os mais evidentes. Mas o ponto de vista do autor, ao que a teoria do autor se refere, está associado à ideia de autor solitário, ao realizador omnipresente e centralizador da autoria. Se isso se verifica, por exemplo em autores como Norstein, Leaf ou Schwizgebel, que trabalham sozinhos durante longos períodos de tempo Porém sendo uma actividade em que é necessário a desmultiplicação de funções para a tornar mais célere e eficaz, trás uma crescente especialização de processos, sobretudo os infográficos, que muitas das vezes tem especialistas associados.

²⁹³ BELLO, M^a do Rosário Leitão Lupi ; Narrativa Literária e Narrativa Fílmica; FCG; 2008

²⁹⁴ Anré Bazin – 19 – 19 – Chaiers du Cinema – ‘Qu’és que ce ele Cinema’ – ‘Politique de L’auteur’

Poderemos questionar a presença de um autor *único* e centralizador do trabalho no sentido tradicional do termo autor. No entanto a organização, a dramaturgia, a planificação e unidade estilística são por ele asseguradas. No universo da animação de autor, ou artística, é essa visão autoral que prevalece. O realizador que afirma um estilo e uma expressão, que detém um ponto de vista artístico expressivo quer dos modos como dos materiais de enunciação. É este tipo de animação que procuramos analisar nesta dissertação, e não animação sujeitas sobretudo a estratégias de mercado de programação em série, não podendo no entanto fazer ressalva que também nestas se podem identificar traços narrativos e estilísticos, como por exemplo na *Rua Sésamo*. Centremo-nos no entanto em filmes, ou como se costuma dizer em *cinema de autor*, ao fazer referencia ao ponto de vista de um autor determinado, pois de uma forma ou outra são o território da pesquisa e do desenvolvimento de paradigmas expressivos e narrativos filmicos no desenvolvimento do desenho em movimento da animação.

O ponto de vista no interior da narrativa fílmica pode muitas das vezes confundir-se com o *narrador omnisciente*, que sabe tudo sobre a narrativa contada, podendo a sua narração coincidir ou não com o visível. Em termos espaço-temporais essa *narração*, esse ponto de vista pode-se reflectir na tradução ilustrativa do que é dito sendo uma extensão visual do discurso, mas também pode evocar imagens de um espaço e um tempo não coincidente (por exemplo em *Deadsy*²⁹⁵ de David Andersen). O próprio narrador pode estar presente na narração fílmica, nesse sentido deixamos de ver o que ele sabe, para este estar integrado no espaço de representação, sendo ou não protagonista dessa narração. Em de *The Street* de Caroline Leaf, um rapazito (narrador) conta a sua versão dos acontecimentos após da morte da avó. Umás vezes substituímo-nos ao seu olhar, outras vemo-lo na imagem, outra vez é uma duplicação desfasada do espaço e do tempo entre o que vemos e o que é narrado. Ele está na acção ao mesmo tempo que a narra, é o espaço psicológico do personagem que é aqui retratado

²⁹⁵ *Deadsy* (1990) 5' - David Andersen

A narração sempre teve uma função primordial na transmissão oral e na difusão de histórias, funcionando enquanto fio condutor e ligação narrativa dos diversos eventos, espaços e tempos apresentados. Dentro da narrativa cinematográfica para além dos eventos e da sua sucessão, os elementos cinemáticos do som da imagem, das suas várias camadas e débitos, transformam a narração numa linguagem própria do meio que a produz. Porém o hábito cultural, que parte igualmente de uma tradição literária, leva a que o *ponto de vista* trazido pela narração, seja um tradutor privilegiado do filmico. Uma âncora narrativa, uma pista para a leitura. Também aqui animação, enquanto género, mas igualmente enquanto linguagem privilegiada na transmissão de ideias através de imagens desenhadas, recorre ao *universal* ao retirar o recurso à palavra (e com ela a narração discursiva) e substituindo-a por música ou pela imagem. Aqui a ligação, também ela contínua quando melódica, estabelece à vez um ponto de vista e um mote à animação. Se repararmos no contexto filmico os filmes *sem som* eram acompanhados por música e por banda de sons, que ajudavam a pontuar e ritmar o exposto no ecrã, tendo uma ligação fortíssima com o espectador. Se verificarmos uma criança que não entende determinada língua pode seguir uma narrativa que não seja assente na palavra. Verifiquemos igualmente a quantidade de filmes de animação que foram feitos tendo por base uma partitura sonora.

- **FLY – Ferenc Rófusz (1980) 3'**



Fig.63 – Fly (1980) Ferenc Rófusz

No desenvolvimento do plano sequência em que a câmara se assume enquanto ponto de vista, sendo a alteração dos elementos do plano e o desenho a

desbravar o espaço. O filme *Fly* (1980),²⁹⁶ assumimos o ponto de vista improvável da mosca, percorrendo com ela o espaço por onde esta se desloca. Voamos numa floresta luxuriante, desviando-nos das folhas, subindo e descendo com bastante rapidez sempre avante. Pousamos, é neste pousar que entrevemos a *sombra* (como na caverna de Platão), o único elemento projectado que nos faz pressentir que somos – uma mosca. Voltamos a voar, uma luz, um reflexo (mais uma vez o elemento mais próximo da imagem) chama-nos e entramos em casa. As linhas deformadas, o ritmo do movimento (e as pausas), o som (o zunir da mosca), o monocromático, remete-nos fazendo-nos aceitar o ponto de vista sugerido como sendo o de uma mosca. Também a velocidade crescente do voo permite uma habituação ao dispositivo (POV) utilizado. A velocidade aumenta, e a percepção do espaço vai sendo menos definida, borrada, dirigindo-se aos brilhos, que vem de uma janela. Essa velocidade não é constante, é feita de desvios, de interesses que despertam a curiosidade da mosca e que a fazem poisar momentaneamente, para depois recomeçar num voo irregular mas determinado. Os índices visuais e sonoros, os ritmos, as pausas contribuem para a contextualização espacial do que estamos a ver. Quando é morta passamos à visão do homem, visão tubular, existindo assim um transportar para outro pontos de vista que resulta mais do que apenas uma mudança de perspectiva sobre o observado. É sempre uma visão feita *através de* e não externa sobre a cena observada. Ou seja nunca vemos a mosca a voar no interior da sala, mas sim o jardim e a sala em permanente transformação, linhas e enquadramento em constante mudança, através de um ponto de vista móvel. O espaço é definido através desse ponto de vista no abraçar do espaço.

Embora haja a possibilidade de filmagem e mecanismos os quais acompanham e simulam a vida *macroscópica* dos insectos, como facilmente observamos em filmes como o *Microcosmos*²⁹⁷ ou canais como o *Nacional Geographic*, o facto de o *meio* – modo de apresentação ser o da animação, em que o grau de abstracção a não definição é maior, assume a *expressão a impressão* dessa

²⁹⁶ *The Fly* (A légy) – Ferenc Rófusz; 1980 3'00; Hungria

²⁹⁷ *Microcosmos- Le peuple de l'herbe* – 1996 - Claude Nuridsany and Marie Pérennou

deslocação. Enquanto os meios fotográficos nos surgem como hiper-realistas a representação desenhada, aproxima-se mais da *realidade que experimentamos*, do uso sempre constante do movimento e da percepção periférica (visual e proprioceptiva²⁹⁸), assim como um adicional expressivo individual. Este filme tem decerto uma expressão diferente de todos os outros, autoral, enquanto os filmes *ópticos* possuem constantes fotográficas igualitárias. Poderemos argumentar que também aí há pontos de vista diferentes, porém é na expressão impressa que a diferença reside. A expressão do desenho, que aqui é claramente assumindo aqui como construtor de espaço.

- **Ciclo – Espaços dentro de espaço**

O ciclo leva igualmente a uma ideia de continuidade e de repetição. Sendo construída na decomposição do movimento e podendo repetir-se alterando ou acrescentando algum elemento, a primeira imagem corresponde a à imagem que se sucede à última apresentada, permitindo a sua repetição infinita. No desenvolvimento da animação a criação de ciclos torna eficaz a construção de uma estrutura para o movimento das formas. É normal estabelecer a cada personagem, a quando do seu estudo animado, características de movimento que são fixadas no ciclo do passo, da corrida, do salto ... ou seja ciclos que se estabelecem como *layouts* comportamentais de cada personagem.

É também o ciclo que primeiramente traduz a decomposição do movimento, com a utilização dos estudos de Muybridge e Marey sobre a locomoção animal assim como anteriormente os brinquedos ópticos (fenatiquiscópio, zootrópio, praxinoscópio)

²⁹⁸ **Propriocepção** também denominada como **cinestesia**, é o termo utilizado para nomear a capacidade em reconhecer a localização espacial do corpo, sua posição e orientação, a força exercida pelos músculos e a posição de cada parte do corpo em relação às demais, sem utilizar a visão. (def. dicionário)



Fig 64 - Fenatisquiscópio

Ao referirmos o ponto de vista mencionou-se as características que estabelecem um autor e as suas marcas enunciativas, George Schwizgebel nos seus filmes (e são em cerca de duas dezenas e meia) estabelece essas marcas na construção de um espaço muito próprio, sempre em movimento e em constante desdobramento. O espaço, dentro do espaço, em contínuo - o ciclo, torna-se no recurso estilístico, associado à música, que constrói a realidade espacial no interior da sua animação.

Os personagens movem-se coreografando uma dança parceiros entre os personagens a câmara e o espaço. Ou como um *cânon*, em que os elementos se repetem de forma desfasada numa mesma direcção ou em e uma *fuga* em que há repetição mas sempre com uma alteração. Uma pauta, uma estrutura quase matemática de movimento. *Zoom outs* que revelam e repetem uma situação. (fig.64) É o movimento cíclico, em *loop* dos elementos dos personagens estabelecendo o *tempo*. Esse desenvolvimento do espaço transporta os personagens através do seu movimento estabelecem essa dança. E também interessante de notar que não só isso faz evoluir a narrativa como é esse desfolhar de planos e volumes que nos desenvolve narrativamente a história.



Fig. 65 -78 Tours (1996)

A maioria dos seus filmes são figurativos mas os personagens são indistintos (sem as feições ou traços distintivos marcados). Não tem contornos o que reforça a ideia de pintura animada e de inclusão no espaço. Tem poucos cortes ou transições (entre planos) dando a impressão mesmo quando não o são que estamos perante um enorme plano sequência cíclico. A utilização da metamorfose acontece, mas é sobretudo mais na sequência do movimento que na transformação da forma que faz evoluir o espaço apresentado, transitando entre referentes bidimensionais e volumes numa espécie de jogo (*Jeu*, é o nome de um dos seus filmes – Fig.66)

Na criação do espaço, a animação desenvolve uma continuidade baseada nas suas capacidades plásticas e sobretudo pelo seu carácter enquanto representação. O espaço sonhado, toma forma nas diferentes representações propostas, como se observou através dos exemplos apresentados. O plano sequência, e o controlo dos elementos da representação permite com a metamorfose, os ciclos e uma estrutura de transformação criar um espaço, coeso contínuo mas ao mesmo tempo diversificado nas suas propostas.

É no plano sequência, na animação total que o desenho assume o seu papel de construção espacial. Aproximando-se do representado, a representação – a animação – transforma o espaço que nos apresenta!



Fig. 66 - JEU

- **Contiguidade – A Fragmentação do espaço**

Fragmentação como o primeiro passo para a despotencialização do espaço²⁹⁹

Embora o espaço narrativo fílmico seja uno, pode não deter uma continuidade e apresentar isso sim uma *contiguidade* espacial. Uma espécie de continuidade na descontinuidade, feita de planos de espaços distintos que resulta

²⁹⁹ The Brain is the screen - Tim Conley -p.309

da fragmentação do espaço narrativo, mas que pela sua disposição sequencial formam um contínuo espaço fílmico. Num plano temos os pombos numa praça em Lisboa, no seguinte o deserto de Marrocos, no a seguir acompanhamos uma bicicleta em Pequim. Embora estes espaços distem entre si, milhares de quilómetros, encontram-se próximos sequencialmente num mesmo espaço representativo. Essa *contiguidade espacial* é um trunfo essencial na elaboração dos mapas espaciais construídos através do cinema. A montagem funciona claramente desse pressuposto de associação entre dois planos distintos.

Podemos falar de contiguidade, realizada pela montagem, quando fazemos aproximar dois espaços que à partida estão separados espacial e/ou temporalmente, através da sua colocação em sucessão. Essa sucessão pode ser feita por junção de dois planos distintos, o chamado corte, ou utilizando um efeito de transição, tais como as dissolvências, cortinas, íris, etc.

A *fragmentação* espacial resultante dessa contiguidade pode ocorrer: num mesmo espaço ou em espaços distintos. Num mesmo espaço através de pontos de vista diferentes, planos diferentes. Por exemplo através do mecanismo do campo contra campo, em que duas pessoas num mesmo espaço são postas a dialogar com recurso a planos distintos estabelecendo-se uma relação espacial, de orientação e intenção, com o plano seguinte. Uma pessoa, colocada á direita do enquadramento, fala olhando para a esquerda de enquadramento. Pressupomos a existência nesse mesmo espaço de alguém (A) colocado do lado esquerdo. No plano seguinte temos outra pessoa (B) colocada á esquerda do quadro, virada para a direita e que responde a (A). Embora sejam dois planos distintos pressupomos, que há um espaço comum estabelecendo a relação entre os dois planos. Pode igualmente haver num mesmo espaço, pontos de vista diferentes que desmultiplicam e fragmentam o espaço. Quer seja através de personagens diferentes ou sob o ponto de vista do narrador.



Fig. 67 - Story Board - John Canemaker - 2ª sequencia dos 101 Dalmatas - Disney

A fragmentação ou contiguidade, espacial tem igualmente no tempo uma correspondência, capaz de o distender, desmultiplicar ou encurtar. Podemos através da descontinuidade e fragmentação reduzir o espaço sideral a apenas um plano, ou multiplicar uma pequena sala em infinitos pontos de vista . Essa gestão é recriadora do espaço na nossa compreensão do espaço representado.

O espaço não é apenas um local de histórias, na verdade gera tanto narrativa tanto em prosa como em filmes, assumindo o *status* de um personagem e no tecido da própria narrativa. (...) No entanto, o espaço pode ser visto contribuir para a dinâmica da narrativa e pode desempenhar um papel importante no desenrolar de uma variedade de considerações tanto ideológicas e artísticas. O espaço não só é registrado como um cenário - a sua própria organização implica uma manipulação do espaço, revelando a ideologia do tempo. Além disso, como nos mapas, o cinema adquire um poder de controlo, colocação de ideias conflitantes sobre a constituição do espaço social³⁰⁰ P.1

³⁰⁰ KONSTANTARAKOS, Myrto; Spaces in European Cinema; Edition Illustrated, Intellect 2000; Universidad de Michigan; ISBN 184 15 000 46;p.1

Space is not merely the setting of stories but actually generates the narrative both in prose and films, assuming the status of a character and becoming the fabric of the narrative itself. (...) However, space

can be seen to contribute to the dynamics of the narrative and can be shown to play an important part in the development of a variety of considerations both ideological and artistic. Space is not only recorded as a background stage – its very organization implies a handling of space, revealing the ideology of the time. Moreover, as with maps, cinemas acquires a power of control by fixing in place conflicting ideas about the constitution of social space.

O desenho como construtor do espaço no cinema de animação – Isabel Aboim Inglez
El dibujo como constructor de espacio en el cine de animación – Isabel Aboim Inglez

6. Viagem – Do desenho e do Espaço - Conclusões

A viagem (essa da qual o etnólogo desconfia a ponto de a “odiar”) constrói uma relação fictícia entre o olhar e a paisagem. E, se chamamos “ESPAÇO” à prática dos lugares que define especificamente a viagem, devemos ainda acrescentar que há espaços em que o indivíduo experimenta como espectador sem que a natureza do espectáculo para ele conte realmente.³⁰¹

A viagem que se fez com esta tese permitiu-nos estabelecer que o desenho é o construtor da *viagem* que fazemos através da animação, e que nesse caminho a representação estabelece como construtora do espaço vivido através do cinema. A animação ajuda-nos a desenhar o nosso espaço abrindo horizontes no mundo que escolhemos desenhar!

No decorrer deste texto demonstrou-se que ao contrário do estabelecido como formulação distintiva das artes, o *cinema* e o *desenho* aproximam-se mais do que divergem, na sua capacidade enunciativa e expressiva na ligação entre ideia-imagem.

Para tal identifica-se os elementos constantes nesta preposição. O saber: o **autor**, os **modelos de representação**, o **espectador**, a relação entre representação e o **espectador**, e por fim a própria **representação** como agente construtor do espaço.

A sua existência enquanto matéria do cinema é exposta na sua enunciação através da tríade **espaço-tempo e movimento**, criando um espaço único de representação. Essa representação, se estiver desassociada da imposição referencial óptica, que se traduzem na sua aparente transferência (automática) para a representação na sua duplicação, transformará o espaço representado num *mapa*, menos referenciável mas aproximando-se do próprio espaço, uma vez que

³⁰¹ AUGÉ, Marc ; Não Lugares (o lugar Antropológico) ;p.73

traduzem a própria experiência e interpretação do espaço. A experiência artística traduz a experiência sensorial, tornando as diferentes interpretações do mesmo como expressões ‘emanações’ desse mesmo espaço. Porém essa representação nunca é apenas e só referenciável. A comutação entre representação e representado estabelece uma dupla espacialidade particularmente ilusionista no caso do cinema. O desenho, enquanto sistema e enquanto forma de organização espacial é particularmente livre e essa liberdade potencia-se se adotarmos essa interpretação no caso específico do cinema. A animação é esse universo de liberdade, fantasia e subversão da criação espacial, pois estabelece-se claramente como representação mas age intimamente com a experiência. O cinema e o desenho libertam-se neste território projectando o desenho no espaço-tempo movimento. O desenho torna-se por excelência construtor do espaço, como o título desta tese expressa. Esse desenho é animação. Esse desenho é cinema. Esse cinema-desenhado cria o espaço.

O **primeiro capítulo - Cinema / Desenho**, propõe uma observação do Cinema enquanto *médium* apontando a dificuldade em estabelecer o Cinema enquanto Arte, caracterizando-o numa determinada cronologia histórica e legitimado por um discurso teórico associado.

A necessidade de afirmação do cinema enquanto *universo artístico* surge da necessidade de clarificar as áreas de estudo referentes não só, ao carácter artístico (teorias da arte), mas igualmente ao seu desenvolvimento enquanto linguagem no âmbito da semiologia afirmando-se igualmente enquanto discurso massificado (comunicação).

As questões referentes ao *médium* podem servir uma definição de cinema através da sua caracterização e especificação, uma vez que existe o pressuposto junto dos diferentes teóricos que o *médium* onde se enquadra a forma artística reflete a essência, o fim (telos), dessa mesma forma artística. Podendo estabelecer-se o meio enquanto a natureza ou essência do que é o cinema.

A sua caracterização dispositiva e material questiona este mesmo *média existencialismo* observando a evolução histórica deste e as relações que se estabelecem procurando com isso chegar à essência do Cinema. A perspectiva *média-existencialista* caracteriza uma *arte*, através da sua especificidade (puro) e

singularidade (uno) do meio que utiliza. Bazin, remete a proximidade com o *real* e apagamento imersivo da representação, como a principal característica da fotografia e do cinema. Historicamente a evolução dos dispositivos materiais e da relação-fruição do cinema foi-se alterando substancialmente. O cinema é feito de várias tecnologias e artes, o que levanta questões sobre o seu carácter *puro*. A utilização de suportes específicos (o filme), a sua existência audiovisual, a construção imagem-por imagem, a registo óptico das mesmas e a sua aproximação ao referente registado, a relação unívoca e imersiva com o espectador, tornam evidentes as dificuldades em estabelece-lo como *uno* ou *puro*. Sendo a sua miscigenação e carácter plural dos elementos e linguagens que utiliza a sua força e o seu carácter quer expressivo quer enunciativo! As tecnologias alteram-se, o filme deixa de ser filme (passa a ser vídeo e hoje em dia é digital), as câmaras transformam-se deixando até de ser necessárias, a relação de fruição com espectador é pulverizada, e embora se advogue uma *morte do cinema*³⁰² este tendencialmente evolui, evoluindo com ele necessariamente os modelos de representação e modos do cinema. Digamos que a Pintura não deixou de ser pintura quando se passou a usar acrílicos, ou quando o espaço de observação da mesma se desmultiplicou! Se retirarmos o carácter estanque e imutável ao cinema, afastando a sua reflexão dos materiais do seu registo e/ou às suas condições de recepção e canalizarmos o mesmo para a representação em si (filmes e imagens) enquanto linguagem específica, chegamos a uma proximidade ao desenho. Também o desenho não pode ser circunscrito a uma técnica, um material ou um suporte. A *obsolescência do médium* (como observa Rosalind Krauss) o cinema liberta-se do seu estigma histórico podendo assumir-se enquanto objecto teórico e como tal, ele é plural e miscigenado. É sobre esse prisma, centrado de novo na representação que se irá observar a representação espacial, na ideia de que (enquanto desenho) o cinema assume estratégias e expressões particulares. O cinema de animação estando mais próximo dessa abordagem é particularmente

fantasioso/imaginativo no modo faz a representação espacial. Será nesta ideia de cinema observação do desenho se estabelece! A capacidade formativa e expressiva do cinema e do desenho (na aproximação da ideia à imagem), é base da hipótese formulada por esta tese em que o desenho encontra no cinema, em particular no cinema de animação, terreno preferencial para a representação espacial. (Hip.1)

O **segundo capítulo** (Desenho/Cinema), através do questionar feito pelo capítulo anterior, propõe uma definição de desenho que seja condizente à análise proposta. Numa primeira analogia assume-se o desenho como uma forma material de produzir pensamento, ligando *ideia* e *imagem*.

O *cinema* e o *desenho* misturam-se enquanto sistema de representação, matéria da representação e universo de significação. O cinema de animação é o universo de representação e significação do desenho em movimento. Insistindo no carácter não apenas visual do desenho surge como modo de organização audiovisual do tempo, espaço e movimento. O *desenho* estabelece não só o *visível* mas igualmente o *invisível*, no sentido da materialização de conceitos em imagens. É nessas vertentes de ideia e imagem, enquanto sistema de representação e capacidade de representação, que o cinema e o desenho se podem equivaler. (Hip.1)

O cinema de animação estabelece-se nesse pressuposto, não apenas como uma técnica ou um género, mas através da compreensão e domínio dos elementos do cinema como tal. Não se trata tanto de *dar vida aos desenhos*³⁰³, nem o carácter material da imagem em si (os desenhos, ou imagens), ou enfoliar o que se situa *entre* duas imagem como espaço projectivo, mas antes entender que entre os *vários* cinemas e os *vários* desenhos que pode haver, o desenho que acontece no cinema - é cinema.

Estabelecidos os propósitos entre o *cinema* e o *desenho* como campos de análise e modos de representação que se podem corresponder, a segunda parte desta tese, procura estabelece a relação espacial e os modos como a mesma se concretiza através dos elementos e estratégias de enunciação do desenho no cinema.

³⁰³ Síntese cinematográfica

No capítulo três, enquadram-se as dimensões espaciais tentando primeiramente estabelecer a proximidade entre a *experiência artística* e a *espacial*, uma vez que o espaço habitado e percorrido através das suas representações traduz e apela a uma experiência sensível. A *viagem* torna-se a metáfora para a experiência que acontece ao aceitarmos a representação artística proposta. O mapa traz-nos a viagem percorrida e imaginada do viajante e é através dele que conhecemos o espaço apresentado. As escolhas feitas, desenhadas, transportam-nos para uma ideia de espaço. É o espaço desenhado, a representação proposta, o mapa apresentado que nos ‘oferece’ a viagem.

Estabelece-se igualmente a relação entre o espaço nas suas diferentes abordagens perante o sujeito. O seu posicionamento (aquele que se estabelece como referência) e a partir do qual se define o espaço, mas igualmente como espectador (o que observa o espaço) estabelecendo através dela a nossa relação espacial. É através do *ponto de vista*, sugerido ou percebido, que nos relacionamos com o espaço que nos rodeia.

As diferentes *dimensões* do espaço nomeadamente a sua transposição para as representações (fixas e em movimento) podem refletir transposição de uma, duas, três, quatro ou mais dimensões. Sendo que matematicamente a dimensão espacial começa com o próprio estabelecimento da superfície (2D) e a sua disposição dos elementos, assumindo-se volumetricamente (3D) e temporalmente (4D) através das representações do cinema. A dimensão artística assumida pela representação espacial ultrapassa a sua componente matemática de transposição para uma superfície as características de um espaço ‘concreto’. O estabelecimento de *universos particulares*, concretos ou imaginados, que de alguma forma nos caracterizam ou como centro do universo ou meros pontos de um *universo infinito* e em expansão.

As *estratégias de representação* do espaço podem: traduzir uma ideia mimética, de apropriação do próprio espaço, onde essa semelhança é reforçada como sendo um *espelho* do próprio *território* que tentam duplicar; ou através do

recurso a uma codificação mais ou menos inteligível, mais ou menos fantasiosa, projectam de forma esquemáticas declarações planificadas sobre o espaço representado.

O simulacro na representação age perante o espaço no cinema dando ênfase e a relação criada com o espectador na fabricação de um mundo próprio no interior do filme e do qual somos agentes da sua fabricação, quebrando por momentos a fronteira entre ficção e realidade. Esse simulacro é reforçado pelas técnicas digitais de composição que formulam uma realidade virtual em que as representações se substituem à existência de uma realidade. Essa constatação não deixa de ser paradoxal pois dispensa a existência material de um referente físico (aproximando-se da representação feita por outros modelos) mas por outro tenta corresponder a um real pré-existente inexistente quase fotográfico, de texturas, volumes e modelações.

A criação de *mapas* como dispositivos de navegação traduzindo posicionamentos perante o mundo torna-nos a todos aprendizes de cartógrafos, descobridores potenciais de mundos, através das propostas espaciais que nos apresentam. Nestas a organização, divisões e representações do mundo a disposição topográfica das coordenadas espaciais, permitem estabelecer uma disposição esquemática das condições espaciais do espaço em si e que estão presentes na imagem.

A *dupla espacialidade* que ocorre entre a representação do espaço e o espaço representado, é a base do ‘jogo’ feito pelas imagens. O qual vai depender da relação criada entre os modelos de representação e o espectador, diferenciando as representações fixas das em movimento, as ópticas (as que recorrem a aparelhos) das mediadas (em que o gesto é mais presente).

De todas as *representações*, as ópticas e em movimento particularizadas pela fotografia e pelo cinema, pela sua aparente aproximação perceptual aos referentes representados, muitas das vezes são confundidas com o *real*. Como se definiu na primeira parte do texto na qual, em que os elementos que constituem a imagem tem a mesma natureza, tanto para o cinema como no desenho, estes detém

a mesma *realidade* (ou irrealidade) embora em graus diferentes de aproximação com um referente pré existente. (Hip.2)

A comutação referencial e a capacidade evocativa do desenho estabelecem uma relação privilegiada nas representações espaciais feitas através do cinema de animação. O desenho enquanto sistema de representação desenvolve-se através da sua *organização espacial*, dos *elementos* dessa representação e das *estratégias* envolvidas à sua disposição.

As relações criadas na superfície de representação essa *organização espacial* criam analogias espaciais de superfície e *planificação* ou *profundidade*. Duas ideias imanentes à representação espacial. *Superfície*, através da distribuição, orientação, planificação e esquematização no plano de representação. *Profundidade* através da aprendizagem da perspectiva, dos índices de profundidade oferecidos pelos elementos presentes na imagem, que constroem relações de escala, distância no interior da superfície de representação.

A *superfície* estabelece as relações com o *quadro* (enquadramento). Os seus limites e distribuição horizontal (écran), estabelecendo *o que ver* criando seleções e dimensões (escalas) distintas.

Como é que esse espaço contido do retângulo (quadro) se transforma no cinema desenhado, num espaço em permanente transformação. O *campo* (espaço onde a história se desenvolve) e a sua relação com o *fora de campo* estabelecem por si só ficções projectivas de continuidade, mas que existem *apenas* no interior da ficção estabelecida pela representação. A lógica das linhas, formas e cores encontra-se no interior da representação. Através dessa constatação o desenho surge como construtor espacial, inventivo, imaterial e transformador, como se observou através dos casos de estudos (Paul Drissen)

Os elementos a representação do desenho estabelecem as bases da linguagem plástica. O ponto, a linha, a forma, o claro-escuro, a cor, a textura e a estrutura, apresentam-se como indicadores espaciais. Os elementos de representação do desenho são a base do reconhecimento e leitura dos universos perceptivos visuais e audiovisuais. É também através deles que observamos essas

mesmas representações independentemente da natureza dos seus meios. Podemos ir busca-los para uma compreensão espacial através da sua utilização e gestão da superfície de representação (a representação em si) independentemente do grau de reconhecimento ou aproximação ao representado. Isso reflete um ponto de vista activo, quer do autor que escolhe as estratégias dispositivas e expressivas utilizadas, como por parte do espectador que desta forma alarga o campo representativo descodificando o espaço apresentado. A descoberta de *novos espaços* através da animação é feita desta aceitação da representação como expressão de um espaço. Sítios onde chegamos, ou que conhecemos, apenas através dos instrumentos do *cinema desenhado*.

A relação entre *movimento*, *tempo* e *espaço* é intrínseca ao cinema, sendo a gestão dos elementos visuais e sonoros a sua estratégia enunciativa.

Tarkovski afirma que o *movimento* é um *estado* e não apenas um elemento. O movimento está intrinsecamente ligado ao tempo e ao espaço, uma vez que é construtor desse desenhado. ‘O caminho faz-se caminhando’, já dizia o poeta. O cinema faz-se desenhando tento afirmar neste texto. Assim, talvez possa afirmar que este *trio* em si é um *estado*, no sentido que é a afirmação das suas capacidades materiais e psicológicas que se estabelece a noção espacial no cinema.

O tempo e as suas medições dependem tanto da nossa noção psicológica do mesmo, como dos ciclos naturais ou convenções horárias e de calendário. O movimento existe no tempo e no espaço, é construtor desse desenhado espacial. O ponto de encontro das artes da *representação* aqui encaradas como cinema e desenho, a concepção de *tempo* e de *espaço* e de *movimento* convergem para um *estado* não quantificável, moldável e indefinível. Esta tríade é a substancia da arte em si, insondável eco da alma humana. Intemporal, supra espacial e em perpétuo movimento!

O movimento não é exclusivo das *imagens em movimento* existe indiciado nas imagens fixas, quer através dos elementos representados que evocam a sugestão de um movimento eminente, quer no estabelecer de um percurso, de uma dança, de uma troca de forças. Pressupõe uma existência de matéria que se move em relação a um espaço e a um ponto de observação, pressupõem uma espacialidade e

uma temporalidade. A representação do movimento é expressa, nas representações fixas categorizando a existência de tipos de movimento e impressões de movimento que permitem captar espaços temporais.

É o desenho do movimento que estrutura a noção de profundidade e a existências de vários planos onde esse movimento se dá. O movimento poderá ser o da câmara (fisicamente ou através do assumir de um ponto de vista diegético), a dos objectos na superfície de representação (no estabelecimento de trajectórias) ou com tempos diferentes na relação dos planos entre si., ou ainda na relação do ponto de vista dos objectos e do fundo. Cada um destes vectores: ponto de vista, objecto e fundo, pode introduzir o movimento na imagem. Esses elementos aliados à expressão fazem do movimento a base do espaço-tempo representado pelo cinema.

A consciência destes vectores e a gestão do débito da imagem transportam para a animação a sua capacidade manipulativa, uma vez que orchestra numa só pauta estes elementos. É também na animação que ocorre uma maior ilusão, uma vez que todos esses elementos são de facto manipulados. É o desenho que traça esse movimento adquirindo no interior da representação o seu verdadeiro valor. No interior da Animação é a ‘lógica das linhas’ que impera. Que trás consigo um sopro, ou que faz avançar qual botas de sete léguas. Das estratégias narrativas que daí se desenvolvem destacamos a ‘metamorfose’ ou a ‘animação total”. *Jump* de Tesuka é apresentado como exemplo de ‘ponto de vista’ como formador do espaço e do movimento, pois o filme é baseado em saltos sucessivos do ponto de vista do personagem que salta colando a nossa relação com o espaço (e a sua alteração) no movimento do salto. Não se trata aqui de dissecar o movimento em si mas sublinhar a sua ligação na criação do espaço.

Da tentativa de um *tempo absoluto* estabelecido pelo *agora* e pela certeza dos segundos e das horas expressas pelo sincronismo da telepresença, ao *tempo relativo* dos pelos fusos horários e do tempo psicológico, o tempo é onde o espaço se estabelece. Aliás o conceito espaço-tempo está tão ligado que se torna impossível separa-la!

O Cinema desenrola-se num tempo, uma duração (o tempo do filme). No entanto poderá conter toda a existência do universo, um período histórico, uma

hora ou um minuto. O espaço (ou espaços) existe, perpetua-se nesse tempo, ora condensado num único lugar ora disseminado pelo universo. A capacidade da manipulação do tempo no cinema consegue de algum modo espelhar todas as ligações espaço temporais no seu interior. As condicionantes do registo imagem por imagem, ou x imagens por segundo, estabelecem-se em relação as condicionantes de projecção. O débito de registo e de projecção estabelece os modos como os ritmos/associados ao tempo e à compreensão do movimento ocorre. Naturalmente a apreensão e apresentação do espaço passa pelo seu estabelecimento no tempo.

A continuidade ou fragmentação temporal pode o não corresponder à espacial, reforçando-a ou quebrando-a mas claramente estabelecendo-se enquanto relação dialética. Acontecemos com ela.

O espaço-tempo do cinema junta-se à maleabilidade do desenho, essa manipulação, imagem por imagem e no interior de cada imagem estabelece a animação um lugar para a materialização do sonho, da memória e da imaginação. Estabelece-se através dos elementos que utiliza na vivência do tempo e do espaço, sendo o passado e o futuro projectados no presente do filme.

A narração que é feita pelo desenho estabelece-se da gestão dos elementos, quer visuais, quer sonoros, no interior da realidade (ou imaterialidade) conseguida pelo filme. As estratégias expressivas enunciadas dependem e transportam consigo os modos de enunciação. O modo como o desenho acontece, não é só expressão de um determinismo de acção existente num guião ou acontecimento. O modo de enunciação é a própria natureza do filme.

Aos tipos de modelos narrativos de organização espacial a continuidade simultaneidade, a fragmentação, a descontinuidade encontram através do desenho a sua forma. É essa a sua verdadeira capacidade construtora.

Esse modo enunciativo/expressivo estabelece-se através da escolha da *técnica* utilizada, mas é igualmente a técnica que se adapta ao que se pretende dizer. Escolher animação de recortes e esperar deles uma animação fluida. Utilizar a *animação areia* tentando com ela estabelecer diferenças de planos, será como

escolher um contraste, uma luz, um tom ou um determinado actor. Por si só não constrói o filme mas estes apenas se significam no interior do filme. É este o desígnio do desenho no cinema, o espaço que se constrói é-o no interior do filme e é isso que demonstrou através deste texto.

Este modo de pensar é também acção sobre esse mesmo pensar. O desenho acrescenta ao seu carácter visível o invisível. É expressão do visível ao representar o espaço que nos circunda mas igualmente o invisível através do espaço sentido, imaginado, projectado. Funciona como expressão visível das nossas imagens e espaços mentais, construindo um imaginário próprio. Há uma série de linhas invisíveis que traçam o nosso espaço, marcado o horizonte ou contornando figuras, expressando a raiva ou texturando um sentir.

Essa tem sido a minha prática, o modo como desenho o cinema nos meus filmes. Todos eles passam por uma demanda, a procura de algo, associada a uma *viagem*. Seja de ‘uma cabeça’, no interior de um táxi, eu própria, ou o amor. Ou então a própria conquista da terra. O espaço nunca é o fundo que acompanha a forma, ele é a própria matéria que se transforma com a nossa viagem. Não há uma forma única, estanque, um *layout* definido, os mundos são desenhados e apresentam-se fundidos nas técnicas nos modos em que a filme se dá. É o filme que constrói o desenho, as suas necessidades, e os seus modos. O desenho molda-se ao que vai representar. Como já se afirmou, o desenho faz-se desenhando. O espaço conquista-se e habita-se nesse desenhar.

‘Afinal, a melhor maneira de viajar é sentir’, como no afirma o poeta. Desenhar é sentir, é expressar um sentir. Não há registos inócuos no desenho. E, uma vez que ao longo deste texto o desenho é também cinema, essa expressão está irremediavelmente contida nos filmes. O desenho é ‘habitado’ por cores, texturas e modos, é o próprio filme. O espaço-tempo do filme transforma-se nessa viagem. Não somos os mesmos após tê-lo percorrido. Afinal o desenho é um *estado!*

Afinal o desenho não é uma demonstração. Desenhar é um estado, e um estado não se expõe. Como se exporia algo que se encontra em permanente exposição? (...) ‘Expô-lo retirá-lo-ia à discreta fluidez da sua continuidade. Seria

como retirar céu ao voo. Seria como retirar um passo a um passeio ou a uma onda do mar. Seria, enfim fazer demais'.³⁰⁴

O desenho é antes um *lugar* de encontro. É nesse encontro que o desenho inventa o cinema, num local de representação próprio, numa sobreposição de anseios e estados, na relação homem com o mundo. A consideração da representação como imagem torna-a analisável enquanto desenho, quer na utilização dos seus elementos, quer no sentido mais amplo de desenhar – uma ideia de espaço. Como *tirar o passo ao passeio*, ou *uma onda ao mar*, isso seria passar ao lado da viagem, seria em suma fazer demais!

O desenho como construtor do espaço no cinema de animação – Isabel Aboim Inglez

El dibujo como constructor de espacio en el cine de animación - Isabel Aboim Inglez

O desenho como construtor do espaço no cinema de animação – Isabel Aboim Inglez

El dibujo como constructor de espacio en el cine de animación - Isabel Aboim Inglez

Bibliografia / Filmografia

AUTOR	REFERÊNCIAS	DR / TEMAS/PAG.
ABOIM-INGLEZ, Isabel 2005	<i>Selo ou não sê-lo</i> , Lisboa, Animais, Betacam SP, cor, 9', dibujo animado	
ADORNO, Theodor W; 2003	<i>Experiência e Criação Artística – paralipómenos à Teoria Estética</i> ; Aesthetische theorie. Paralipomena. Frühe Einleitung. trad. de Artur Morão ; Lisboa; Edições 70, págs. 160 ISBN 972-44-1153-2.	P. 162
ALLEN, Richard 1993	“Representation, Illusion, and the Cinema”, em <i>Cinema Journal</i> , Vol.32, nº2 (winter 1993) págs. 21-48, University of Texas Press on behalf of the Society for Cinema & Media Studies (http://www.jstor.org/stable/1225608 (acesso 16/10/2012))	II DR 3 Espaço – ILUSÃO + dupla espacialidade
ALVES COSTA, Henrique 1986	<i>Da lanterna Mágica ao Cinematógrafo</i> , Lisboa, Edição da Cinemateca Portuguesa, págs.153, Depósito legal nº 12466/86	IDr 2.2 desenho –cinema
ALVES COSTA, Henrique 1988	<i>A longa Caminhada para a invenção do Cinematógrafo</i> ; Porto, Ed. Cineclube do porto;s/ pág.; S/ISBN	IDr 2.2 desenho –cinema . (tx afirmação hist.)
ANDERSON; David 1990	<i>Deadsy</i> , Inglaterra, cor, 35mm, 5', Cor; Mix média	
APPIA, 1921 1996	“A obra de arte viva”,págs.429-436, en BORE, Monique; ROUGEMONT Martine; SCHERER, Jaques (ed.); <i>Estética Teatral-Textos de Platão a Brecht</i> ; Trd do francês Helena Barbas, Lisboa; Ed Fundação Calouste Gulbenkian – Serviço de Educação : ISBN 972-31-0685x	p.232

O desenho como construtor do espaço no cinema de animação – Isabel Aboim Inglez
El dibujo como constructor de espacio en el cine de animación - Isabel Aboim Inglez

- | | | |
|--|---|--|
| ARNHEIM, Rodolf
1957 | <i>Film as Art</i> , Regents of the University of California, (tr. port. Maria da Conceição Lopes da Silva, <i>A Arte do Cinema</i> , Lisboa, Col. Arte e comunicação, Edições 70, 1989, págs.183, ISBN 26214/89) | Estado da
questão
IDr 2.2 desenho
-cinema |
| ARNHEIM, Rodolf
1969 (1ª ed) | <i>Visual Thinking</i> , Regents University of California (tr. Claude Noel et Marc Le Cannu, <i>La Pensée Visuel</i> , Paris, Flammarion, 1997, 350 págs., ISBN 2-08-081374-9) | |
| ARNHEIM, Rodolf
1954
1991(6ª edição) | <i>Art an Visual Perception. The new version</i> , The Regents of the University of California, (tr bras. Ivonne Terezinha de Faria, <i>Arte & Percepção Visual – uma psicologia da visão criadora</i> , São Paulo, Livraria Pioneira Editora, 6ª ed. , 1991, págs.503, s.ISBN) | |
| AUGÉ, Marc
(1992)
2007 | <i>Não-Lugares Introdução a uma Antropologia da Sobremodernidade</i> ; Lisboa; 90 graus Editora, Trad. Fr. Miguel Serras Pereira; págs.101, ISBN 972-8964-02-1 | |
| AUMONT, Jacques
1990
AUMONT, Jacques
1990 (1ª ed)
2014 | <i>L'Image</i> , Paris, Arts - Nathan Universite, Éditions Nathan, 252 págs., ISBN 2.09.190706.5
<i>A Imagem – Olhar, Matéria, Presença</i> ; Ed. Texto & Grafia ; Trd., pt. Marcelo Félix; págs.237; ISBN 978-989-8285-93-5 | |
| AUMONT, Jacques
1987 (1ª ed)
1995 | <i>L'Oeil Interminable – Cinema et Peiture</i> , Paris, Collection Noire, Nouvelles Éditions Séguier, págs.281, ISBN 2-84049-058-7 | |
| AUMONT, Jacques;
MARIE Michel
(2001)
2009 | <i>Dicionário Teórico e crítico do Cinema; Texto & Grafia; Lisboa; págs.287, ISBN 9789899588448</i> | |
| BARTA, JIRI
1996 | <i>Golen</i> , República Checa , cor, 6'50, Imagem real mix média. | |

- BACHELARD, Gaston (1957) 2008 2ªed *La poétique du espace*, Presses Universitaires de France;(A poética do espaço , Td.Br. António de Pádua Danesi ; São Paulo ; Martins Fontes ; ISBN 978-85-336-2419-1 ; págs. 242)
- BARRENTO, João 2003 *O Jogo da Núvens (prefácio)* en GOTHE, W., Lisboa, Edições Assirio e Alvim; págs. 9-24,ISBN 972-37-0785-3
- BATESON, Gregory 1972, 1987 *Steps to and ecology of mind - Collected essays in anthropology, psychiatry, evolution, and epistemology*, New Jersey, Jason Aronson Inc, 361 págs., ISBN 0-87668-950-0 (6.4 – Form, Substance, and Difference – p.318 -328)
- BARTHES, Roland 1977 *Leçon nº 1 Pouvoir e Contre Pouvoir; Leçon nº1, Leçon inaugurale de la chaine de sémiologie littéraire du collège de France; 1977 ; <http://egophelia.free.fr>* *Questão prévia*
- BATESON, Gregory 1972 1996 (3ª ed.) *Metalogues*, Chandler Publishing Company, (tr. Pt. Carlos Henriques de Jesús, *Metadiálogos*, Lisboa, Gradiva, col. Trajectos, 3ª ed. , 1996, págs.100, Depósito legal nº103.865/96) *Contorno Dr. II 3,2*
- BAUDRY, Jean Louis 1978 *L'Effet-Cinéma*; Paris, Albatros; s/ISBN *Dispositivo*
- BAZIN, André (1958) 1985 *Qu'est ce le cinema? – Les Éditions du Cerf, Paris (tr.pt. Ana Moura, O que é o cinema? , Lisboa; Livros Horizonte; págs. 392; ISBN 9789722408264)*
- BECKETT, Samuel 1996 *Worstward, (Pioravante Marche*, tr. pt. Miguel Esteves Cardoso; Lisboa, Ed. Público, s/f,s/ISBN) *p.166*
- BELLO, Maria do Rosário L. 2005 2008 2ªed *Narrativa Literária e Narrativa Filmica – O caso do amor de predição*, Lisboa, Fundação Calouste Gulbenkian, Págs.496, ISBN 972-31-1099-7.
- BENDAZZI, Giannalberto *Le film d'animation Vol.I*; Genoble ; La pensee Sauvage/JICA; Trd.fr. Geneviève Vidal ; págs.190; ISBN:2-85919-050-3.

1995

BETHAN, Huws VOIDS – a retrospective, Ed. Centre George Pompidou.

BENJAMIN, Walter “A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica” (p.75 – *Estado da*
1955 p.113), *Sobre Arte, Técnica, Linguagem e Política*, Lisboa, *questão*
1992 Relógio de Água, Tr. Port. Maria Luz Moita, col Antropos, *IDR*
Uno e Cópia
págs.235, Depósito legal nº 53 514/92.

BOHM, David, *Science, Order and Creativity*, Routledge, tr.pt. Jorge da Silva *Págs. 170;175*
PEAT,F; Branco, *Ciencia Ordem e Criatividade*, Lisboa; ed. Gradiva;;
1989 págs:365; ISBN 972-662-134-8.

BONITZER, Pascal *Decadrages- Peinture et Cinema*, Paris, Col. Essais, Cahiers du
1995 Cinema/Editions de l'Etoile, págs.109, ISBN 2-86642-028-4.

BORDWELL, David; *Film Art – An Introduction*, New York, McGraw-Hill, págs.464,
THOMPSON, Kistin ISBN 0-07-006634-5.
1997

BORGES, Jorge Luís *História de la Eternidade*, Maria Kodama, *História da* *Tempo p.9*
(1995) *Eternidade*, Lisboa, Quetzal Ed., série Jorge Luís Borges, tr. pt, *(3.1.2)*
2012 José Colaço Barreiros, págs.9 - 40, ISBN 978-972-564-992-3

BORGES, Jorge Luís *A new refutation of time (tx. internet*
http://thefloatinglibrary.com/2009/02/13/a-new-refutation-of-
time-selections-j-l-borges/)

BORRIAUD, *Estética Relacional*, São Paulo, Martins Fontes; Tr.Br. Denise
Nicolas Bottmann ; págs. 151, ISBN 8533605455.
1998 (FR)
2002

BUCI- *L'oeil cartographique de l'art*, Paris, Éditions Galilée, Collection
GLUCKSMANN, *Débats dirig. Michel Delorme*, págs.179, ISBN 2-7186-0467-0,
Christine ISSN 0152-3678
1996

O desenho como construtor do espaço no cinema de animação – Isabel Aboim Inglez
 El dibujo como constructor de espacio en el cine de animación - Isabel Aboim Inglez

- BURNET, Ron
2005 *How Images Think*, Cambridge Massachusetts, MIT Press, págs.253, ISBN 0-262-52441-4 (pb)
- CAEIRO, Alberto
(hetrónimo de Fernando Pessoa)
1994 *Poemas Completos de Alberto Caeiro*; Lisboa; Editorial Presença; págs. 350; depósito legal 63 423/93
- CAEIRO, Alberto
(hetrónimo de Fernando Pessoa) *Inédito*; s/f; Publicado no jornal Público, no âmbito dos 120 Anos de Fernando pessoa. Transcrito por Jerónimo Pizarro.
- CAMÕES, Luís Vaz de
2003 *Sonetos*, Lisboa, Betrand Editora, págs. 232 , ISBN 9789722526289
- CARROLL, Lewis
(1874-76)
2003 *A caça ao Snark*, Lisboa, Assirio & Alvim, págs.72, td. pt. Manuel Resende; ISBN978-972-37-0787-8. IIDR Cap 3 - Espaço
- CARROL, Noel
1996 *Theorizing The moving Image*, Wisconsin, Cambridge University Press, págs.426 , ISBN 0-521-46607-5 Paperback IDr. CAP 1 Média
- CAVALHEIRO, José Pedro (Zepe)
2000 *Cof Cof*, Lisboa, Animais, Betacam SP, cor, 7'30", dibujo animado IIDR – CAP4
- CAVALHEIRO, José Pedro (Zepe)
2006 *Stuart*, Lisboa, Animais, Betacam SP, p/b, 11'26", dibujo animado IIDR – CAP4
- CAVELL, Stanley
1979 (3ªed.) *The world viewed*; Cambridge; Havard University Press, págs. 251, ISBN 0-674-96196-X
- CHION, Michel
1990 *L'Audio-Vision*, Paris, Nathan, (tr. ingl.Claudia Gorbman, *Áudio- Vision*, New York,Columbia University Press,1994, págs.239, ISBN 0-231-07899-4)

O desenho como construtor do espaço no cinema de animação – Isabel Aboim Inglês

El dibujo como constructor de espacio en el cine de animación - Isabel Aboim Inglês

- CHUNG, Wendy
2006 *New Media/Old Media – A History a theory Reader*; Ed. Keenan, Thomas; New, York, Routledge , págs. 420, ISBN 0-415-94223-3
- COTTE, Olivier
2001 *... il étáis une fois le dessin animé*, Paris, Dreamland éditeur, págs.343, ISBN 2-910027-77-5
- CRARY, Jonathan
1992 *Techniques of the Observer – On vision and Modernity in 19th Century*, Cambridge, An October Book, MIT Press, págs.171, ISBN 0-262-53107-0.
- CRARY, Jonathan
1999 *Suspensions of Perceptions – Attention, Spectacle and Modern Culture*, Cambridge, An October Book, MIT Press, págs.385, ISBN 0-262-03265-1.
- CUBBIT, Sean
2004 *The Cinema Effect*, London, The Mit Press, 456 págs., ISBN: 0-262-03312-7 . *Efeito cinema*
- CURRY, Michael R.
1998 *Digital Place – Living with Geographic Information Technologies*, London, Routledge ,191 págs., ISBN 0-415-13014-8
Part I- The world Acording to geographic information Systems (p.9-39)
- DAMÁSIO, António
2010 Set *O Livro da Consciência – A Construção do cérebro Consciente*, Lisboa, Temas e Debates – Circulo de Leitores; Tradução Luís Oliveira Santos, págs. 435, ISBN 978-989-644-120-3
- DANTO, Arthur
1986 “*El final del Arte*” (p.28 – p.55), in *El Paseante – numero triple: El arte en el Fin de Siglo*, nº23-25, 1995, Madrid, Ediciones siruela, ISBN 1130-0388
- DECARTES, René
(1649)
1982 *Les Passions de l’âme*, tr.pt Newton de Macedo , *As paixões da Alma*, Art.53 pág.98, , Lisboa Livraria Sá da Costa, 1982, págs.197, ISBN 9789725623466

DENIS, Sébastien 2007 dez 2010 port	<i>O Cinema de Animação</i> ; Edições Texto & Grafia; Coleção mi.mé.sis (<i>Le cinema d'animation</i> ; Paris, Armand Colin; 2007) trd. Português: Marcelo Felix; nºpag.223	<i>Animação</i>
DELEUZE, Gilles 1983	<i>Image-Mouvement</i> , Éditions Minuit, (tr.Rafael Godinho, <i>A Imagem-Movimento Cinema 1</i> , Assírio e Alvim, 2004,págs.292, ISBN 972-37-0958-9)	
DIIJK, Gerrit von 2006	<i>I move so...(I am)</i> , Holanda,Cor ,8', dibujo animado	
DRIESSEN, Paul 1972	<i>Air!</i> , Holanda,Cor ,2', dibujo animado	
DRIESSEN, Paul 1975	<i>An Old Box</i> , , Holanda, Cor ,10', dibujo animado	
DRIESSEN, Paul 1977	<i>The Killing of an Egg</i> , produce by Nico Crama, Holanda, Cor, 2' 50", dibujo animado	
DRIESSEN, Paul 1980	<i>On Land, at Sea and in the Air</i> , Holanda, 9' 46", dibujo animado	
DRIESSEN, Paul 1996	<i>The end of the world in four seasons</i> , Canada, ONF, Cor, 13', dibujo animado	
DRIESSEN, Paul 2004	<i>2D or not 2D</i> , Canada, ONF, Cor, 11' 36", dibujo animado	
DRIESSEN, Paul 2000	<i>The Boy how saw the Iceberg</i> , ONF, Cor, 9', dibujo animado	
ELSAESSER, Thomas 2006	<i>Early Film History and Multi-Media – An Archaeology of Possible Futures?</i> (p.13-25) in <i>New Media/Old Media –A History a theory Reader</i> ; CHUNG, Wendy ; Ed. Keenan, Thomas; New, York, Routledge ; ISBN 0-415-94223-3	I DR – História

- FARIA, Nuno;
ZIMBRO, Manuel *Desenho*, Lisboa, Fundação Carmona e Costa/Assírio e Alvim, 247 págs., ISBN 972-37-0790-X *Resumo e conclusões*
- FORBIS, A; TILBY, W
1999 *When the day breaks, Canadá, ONF, 10', Cor, desenho e rodoscopia*
- FRAMPTON, Daniel
2006 *Filmosophy*, London , Wallflowers press, 254 págs., ISBN 1-904764-84-3 *IDR p.177*
- FRAMPTON, Hollis
2009 *On Camera and consecutive Matters – The Writings of Hollis Frampton*, Cambridge London , Mits press, Editor Bruce Jenkins; 232 págs., ISBN 978-0-262-06276-3
- FILHO, António
Carlos Queiroz *Geografias de Cinema Estudos Geográficos, Rio Claro, 5 (2):73.91,2007 (ISSN 1678-698x)*
<http://cecemca.rc.unesp.br/ojs/Index.php/estgeo>
- GARDIES, André
1993 *L'Espace au Cinéma*, Paris , Méridiens Klincksiek, 222 págs., ISBN 2-86563-311-x
- GOMBRICH, E.H.
1960 (1ª ed)
1996 (18ª ed) *Art & Illusion – A study in the psychology of pictorial representation*, London, Phaidon, 386 págs., ISBN 7148 1756 2
- GOMBRICH, E.H.
1960 (1ª ed)
1996 (18ª ed) “Introduction” (p.2 – p.25), *Art & Illusion – A study in the psychology of pictorial representation*, London, Phaidon, 386 págs., ISBN 7148 1756 2
- GOMBRICH, E.H.
1960 (1ª ed)
1996 (18ª ed) “Conditions of Illusion” (p.170 – p.203), *Art & Illusion – A study in the psychology of pictorial representation*, London, Phaidon, 386 págs., ISBN 7148 1756 2

- GOMBRICH, E.H. “Ambiguities of the Third Dimension” (p.204 – p.244), *Art & Illusion – A study in the psychology of pictorial representation*, London, Phaidon, 386 págs., ISBN 7148 1756 2
1960 (1ª ed)
1996 (18ª ed)
- GOMBRICH, E.H. “The Visual Image: Its Place in Communication”, (p.137 – p.161), *The Image and the Eye – Futher studies in the psychology of pictorial representation*, London, Phaidon, ISBN. o 7148 3243X
1982 (1ª ed)
1999
- GOMBRICH, E.H. “Mirror and Map: Theories of pictural representation” (p.172 – p.214), *The Image and the Eye – Futher studies in the psychology of pictorial representation*, London, Phaidon, ISBN. o 7148 3243X
1982 (1ª ed)
1999 Estado da questão
- GOMBRICH, E.H. “Image and Code”, (p. 279- p. 297), *The Image and the Eye – Futher studies in the psychology of pictorial representation*, London, Phaidon, ISBN. o 7148 3243X
1982 (1ª ed)
1999 Estado da questão
- GOODMAN, Nelson *Ways of Worldmaking* s.ed., s.l., (tr. port. António Duarte, *Modos de Fazer Mundos*, Lisboa, col. Argumentos, Edições Asa, 1995, 207 págs., ISBN 972-41-1560-7)
1978
- GOODMAN, Nelson *Languages of Art* (tr. port. Vítor Moura – Univ. Do Minho e Desidério Murcho – King’s College de Londres) *Linguagens da Arte – uma abordagem a uma teoria dos símbolos*, Lisboa, Edições -Gradiva, 1ª ed , 2006, 287 págs., Depósito legal nº 240 041/2006)
1976
- GOODMAN, Nelson *Modos de Fazer Mundos ;* Porto; Edições ASA, trd.pt. António Duarte; ISBN 972-41-1560-7; págs.207
(1976)
1995
- GREENBERG, Clement *18 – Modernist Painting , The collected Essais and Criticism;* págs 85-95; Chicago ; *The university of Chicago Press* medium
(1960)
1995
- GREENWAY, Peter *O cinema está morto, vida longa ao cinema – Conferencia Utrecht*
1998

O desenho como construtor do espaço no cinema de animação – Isabel Aboim Inglez
 El dibujo como constructor de espacio en el cine de animación - Isabel Aboim Inglez

<p>GRILLO, João Mário Abr 2007</p>	<p><i>As lições do Cinema – Manual de Filmologia</i>, Lisboa, Edições Colibri, Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa, p. , ISBN 978-972-772-705-</p>	
<p>HALL, Edward T.</p>	<p><i>A Dimensão Oculta</i>, Lisboa, Relógio de Água, p.230 ISBN 9789727081233 (The hidden dimension) Trd.port: Miguel Serras Pereira</p>	<p>IIDR Cap3 - Espaço</p>
<p>HALL, Stuart (Ed.) 1997</p>	<p>“The work of Representation”, (p. 13- p. 74), <i>Representation – Cultural Representations and Signifying Practices</i>, London, Sage Publications / The Open University, 400 págs., ISBN 0 76195432 5</p>	
<p>HARRISON, Charles 1991 2001 redMit</p>	<p><i>Essays on Art & Language</i>, Cambridge, Massachusetts, MIT Press Edition, págs:302, ISBN 0-262-08300-0</p>	
<p>HEBERT, Pierre 2009</p>	<p><i>L’idée de l’animation et Expression Instrumentale</i>; http://pierrehebert.com/index.php/2009</p>	<p>Cap II Animação Cinema Medium Dispositivo</p>
<p>HEBERT, Pierre 2008</p>	<p><i>Un cineaste d’animation de la fin du Cinema</i>; http://pierrehebert.com/index.php/2008/02/11/41-un-cineaste-d-animation-de-la-fin-du-cinema</p>	<p>Cap II Animação Cinema Medium Dispositivo</p>
<p>HEBERT, Pierre 2008</p>	<p><i>Cinema et Cinéma d’animation à l’âge du numérique – mutations technologiques, histoire et effets culturels</i>; http://pierrehebert.com/index.php/2008/06/14/74-colloque-mutations-technologiques-histoire-et-effets-culturels</p>	<p><u>Cap II</u> Animação Cinema Medium Dispositivo</p>
<p>HERNÁNDEZ, 2007</p>	<p><i>The double sense of animated Images – a view on the paradoxes of Animation as a Visual Languages</i></p>	
<p>HOCKNEY, David 2001</p>	<p><i>Secret Knowledge:Rediscovering the Lost Techniques of the Old Masters</i>, London, Thames& Huston, s.ISBN</p>	
<p>JIMÉNEZ, Jesus García</p>	<p><i>Narrativa Audiovisual</i>, Madrid , Ediciones Cátedra, 423 págs., ISBN 84-376-1222-5</p>	<p>p.251</p>

1994 (1ªed)
2003 (3ª ed)

KENTDRIGE, William
1999
Stereoscope, Africa do Sul, 35mm, 5'10", carvão e pastel em papel

KEMP, Martim
2006
Seen/Unseen: art, science, and intuition from Leonardo to the Hubble telescope, Suffolk, Oxford University Press, págs.352, ISBN 0-19-9-29-572-7

KLEE, Paul
2001
Escritos sobre Arte, (trd.pt. Catarina Pires e Marta Manuel); Lisboa , Ed. Cotovia, págs.237, ISBN978-972-795-025-6

LANDRETH, Chris
2004
Ryan, Canada, ONF, cor, 14', Imagem de síntese e Imagem real

LAPLANTINE, François
2015
The life of senses: Introduction to a modal Anthropology; trd. Jamie Furniss; Ed. Bloomsbury; págs.176; ISBN 1472524845 p.250

LAVAUD, Laurent
(tx. escolhidos)
1999
L'Image, Paris, Corpus, GF Flammarion, 247 págs., ISBN 2-08-073036-3

LEAF, Caroline
1976
The Street, Canada, ONF, cor, 10'04", pintura animada

LEY, Len
1935
Color Box, s.p., 35mm, Cor, 4'

KESSLER, Frank
2003
“ *La cinematographie comme dispositif (du) spectaculaire*”, *Cinemas*, vol.14, nº1 ; *Cinemas Revue d'études cinématographiques*, vol.14, nº1, 2003, p.21-34

KONSTANTARAKO S, Myrnos
Spaces in European Cinema ; Edition Illustrated, Intellect 2000, Universidad de Michigan ; ISBN 184 15 000 46

O desenho como construtor do espaço no cinema de animação – Isabel Aboim Inglez
El dibujo como constructor de espacio en el cine de animación - Isabel Aboim Inglez

2000

KRAUSS,
ROSALIND *Reiventing the Medium*, Chicago; The university of Chicago Press, Critical Inquiry, vol.25, nº2, « Angelus Novus » : Perspective on Walter Benjamin (Winter 1999) págs 289 -309

MANOVICH, Lev
2001 *The Language of new Média*, Cambridge-Massachusetts, Leonardo, The MIT Press, s.ISBN

MANOVICH, Lev
(s.f.) “What is Digital Cinema?”, (p.405 – 416), en MIRZOEFF, Nicholas, *The visual Culture Reader*, 2º ed., London, Routledge, 2005, ISBN 0-415-25222-9 marcha

MANOVICH, Lev
2001 *Language of New Média*, Cambridge Massachusetts, The MIT Press, 307 págs., ISBN 0-262-13374-1

MARINA, José
António
(s.f.) *Teoria de la Inteligência Creadora*, Anagrama (s.f.), (tr.port. Fernando Moutinho, *Teoria da Inteligência Criadora*, Lisboa, Ed. Caminho, 1995, págs. 412, ISBN 972-21-1018-7

MASSI, Simone
2006 *La memoria dei cani* , Itália, p/b, 8'18", lápis sobre papel

MASSIRONI,
Manfredo
1982 *Vedere con il Disegno*, Franco Muzzio & c. editore, (tr. Cidália de Brito, *Ver pelo Desenho- aspectos técnicos, cognitivos, comunicativos*, Lisboa, Edições 70, 1996, págs. 201, ISBN 972-44-0716-0

MÉLIÈS, George
1920 *Viagem á Lua* , França, 35mm, p/b, tintado, min, Imagem real

McKAY, Wiston
1914 *Gertie the Dinosaur*, EUA, 35m, p/b, 12', Imagem real e animação tradicional IDR
Questão prévia –
Desenhos
animados

McLAREN, Norman
1940 *Dots*, Canada, ONF, 35mm, cor, 1' 37", directo na película

O desenho como construtor do espaço no cinema de animação – Isabel Aboim Inglez

El dibujo como constructor de espacio en el cine de animación - Isabel Aboim Inglez

- McLAREN, Norman 1947 *La Poulette Grise*, Canada, ONF, 35mm, cor, 5' 32", pintura animada
- McLAREN, Norman 1952 *Neighbours*, Canada, ONF, 35mm, Cor, 8'06", Pixilação
- McLAREN, Norman 1968 *Pas de deux*, Canada, ONF, 35mm; pb; imagem real
- METZ; Cristian (1977) 1980 *O significante Imaginário - Psicanálise e Cinema; (Le signifiant Imaginaire; Trd. António Durão:)Ed. Livros Horizonte; págs.311; s/ISBN* p.175
- MIRANDA, José A. Bragança; COELHO, Eduardo Prado (org.) 2005 *Espaços – Revista de Comunicação e Linguagens, Publicação do centro de estudos de comunicação e Linguagens, Lisboa, Relógio d'Água Editores, págs. 321, Depósito Legal nº:14711/00*

MIRANDA, José Bragança de *Introdução: Geografias-Imaginário e controlo da Terra -p.11-42*

JIMÉNEZ, José *Pensar o espaço – p.45-70*
- MOLINA, Juan José Gómez (coord.) 2002 (1ªed.) *Máquinas y Herramientas de Dibujo*, Anagrama Madrid, Ediciones Cátedra, págs. 657, ISBN 84-376-2020-1
- NELMES, Jill (ed.) 1996 (1ªed.) 1999(2ª ed.) *An Introduction to Film Studies*, London, Routledge, págs.522, ISBN 0-415-17310-8
- NEGROPONTE, Nicholas 1995 *Ser digital; Lisboa; Ed. Caminho; Págs. 175; ISBN 972-21-1056-x* IDR Cap1
- NOLD, Christian (edited.) 2002 (1ªed.) *Emotional Cartography – Technologies of the self* Essays by: Raqs Media Collective –

Marcel VAN der DRIFT
Dr. Stephan Boyd Davis
Rob Van Krenenburg
Sophie Hope
Dr. Tom Stafford –

NORA, Pierre
1989

Between Memory and History: Les lieux de Memoire; Representations, nº26, special Issue: Memory and Counter-Memory; spring 1989; pp.7-24

OLIVEIRA Jr,
Wenceslao
Machado
S/f
19 (?)

o que seriam as geografias do cinema?
www.letras.ufmg.br/atalaeotexto/revistatx2wenceslao.html

OWENS, Craig
1996

“Toward a theory of postmodernism”, (p. 1- p. 139), *Beyond Recognition – Representation, Power, and Culture*, Berkeley, University of California Press, ISBN

PARENTE, André

Cinema em Transito: Do dispositivo do cinema ao cinema do dispositivo

PAVLÁTOVA,
Micaela
1995

Repete, Praga, Dagmar Juráková, 35mm, color, 9'10", dibujo animado

PAVLÁTOVA,
Micaela
1991

Reci, Reci, Reci, Praga, Checoslovaquia, 35mm, cor 7' 48", dibujo animado

Questão Prévia

PINTO de
ALMEIDA,
Bernardo
1996

O plano da Imagem; Col. Arte e produção; Ed. Assirio& Alvim; págs.256; ISBN 978-972-37-0407-5

- PLATÃO
1993
- A Republica, Lisboa, Fundação Calouste Gulbenkian; págs. 513; ISBN 972-31-0509-8
(livro 1 págs 1-53 – Alegoria da caverna)
- iii *Estado da questão*
- LIVINGSTON,
Paisley;
PLANTINGA Carl
(edited by
2009
- The Routledge Companion to Philosophy and Film* (editado por:); New York, Routledge; págs. 660, ISBN10: 0-415-77166-8 (hbk) ISBN13: 978-0-415-77166-5 (hbk)
- PONECH, Trevor 5- *Definition of “Cinema* (p.52 -63)
- HOPKINS, Robert 6 – *Depiction* (p.64- 74)
- GAUT, Berys 7- *Digital Cinema* (p.75 -85)
- STECKER, Robert 11 – *Film as Art* (p.121-130)
- SWEENEY, Kevin, W 16 – *Medium* (p.173-183)
- RENIER, Renier
(sous la direction
1982 (1ªEd)
1989 (2ªed)
- Espace & representation*, Paris, Les Editions de la Villette, s/ISBN
- IDR - *Estado da questão*
IIDr. Cap4
p.192
- RODOWICK, David
Norman
2001
- Reading the Figural, or philosophy after the new media*, London, Duke University Press, págs. 276, ISBN 0-8223-2711-2
- IDR cap 1
- ROFUZ, Ferec
1980
- The Fly*, Hungria, pannónia Filmstúdió, 35mm, cor, 3'10, pintura animada
- p.163
- SÁ-CARNEIRO;
Mário
- Poesias ; Lisboa; Circulo dos Leitores; págs.175 ;S/ ISBN*
- SAINT-MARTIN,
Fernande
- Sémiologie du Langage Visuel*, Québec, Presses d'Université du Québec, 307, págs. ISBN (n tem)
- II DR – Cap 4

O desenho como construtor do espaço no cinema de animação – Isabel Aboim Inglez
 El dibujo como constructor de espacio en el cine de animación - Isabel Aboim Inglez

1987 1 ére

1994

SCHWIZGEBEL, George 1985 *78 Tours*, Switzerland, Studio GDS, 35mm, cor, 4', pintura animada *ESPAÇO*
Ciclo
Pintura animada
Metamorfose

SCHWIZGEBEL, George 2006 *JEU*, Switzerland, Studio GDS, 35mm, cor, 4', pintura animada *ESPAÇO*

SCHWIZGEBEL, George 2011 *Romance*, Switzerland, Studio GDS, 35mm, cor, 6' 58", pintura animada *Música*
Movimento
Personagem

SCHWIZGEBEL, George 2011 *Un tour a l'abime*

SICARD, Monique 1998 (ed francesa) 2006 *A Fabrica do Olhar- Imagens de Ciência e aparelhos de visão*, Edições 70,Ltd, Lisboa (trd.francês Pedro Éloi Duarte, *La fabrique du regard*, Paris, Editions Odile Jacob, 1998), págs. 305, ISBN 10: 972-44-1304-7, ISBN 13>: 978-972-44-1304-4

SIFIANOS, George 1988 *Langage et Esthetique du Cinema d'Animation*, Paris, U. Sorbonne, dirigida por Oliver Revault, ejemplar cedido por el autor, 383 págs.

STAM, Robert; MILLER, Toby (ed.) 2000 (1ªed.) *Film and Theory – An anthology*, Blackwell Publishers, , New York ,862 págs, ISBN 0-631-20626-4

CARROL, Noel 4 – *The Specificity of Media in Arts* ; p.39-53

p. 39
media exp

CHION, Michel 8 – *Projections of sound on Image*; p.111- 124

P.111
Tempo+som
Valor
acrescentado

O desenho como construtor do espaço no cinema de animação – Isabel Aboim Inglez
 El dibujo como constructor de espacio en el cine de animación - Isabel Aboim Inglez

GUNNING, Tom	14 – <i>The Cinema of Attraction: Early Film, Its Spectator, and the Avant-Garde</i> ; p. 229-235	<i>Cinema das Atracções p.230</i>
METZ, Christian	23 – <i>The Imaginary Signifier</i> ; p.408 - 436	
TARKOVSKI, Andrei (S.F)	<i>Die Versiegelte Zeit</i> , Verlag Ullstein GmbH (tr. do Inglês, CAMARGO, Jefferson, <i>Esculpir o Tempo</i> , São Paulo, Martins Fontes, 1990, 306 págs., s.ISBN)	
TESUKA, Osamu 1985	<i>Broken down Film</i> , Japan, Tezuka Production Company Ltd; 35mm, p/b e cor, 6', Animação tradicional	<i>Representação – Dispositivos e meios</i>
TESUKA, Osamu 1984	<i>Jumping</i> , Japan, ACC Production Tezuka Production Company Ltd; 35mm, cor, 7', Animação tradicional	<i>IHDR Cap 5 Ponto de vista</i>
TOCCAFONDO, Gianluigi 1989	<i>La coda</i> , Italia, ; 35mm, cor, 1'52, Animação tradicional, pintura	<i>Cam Movimento</i>
VILLAIN, Dominique 1996	<i>L'Oeil à la Caméra</i> , Paris, Chaeirs du Cinema/Editions de l'Etoile, págs. 166 , ISBN 2-86642-017-9	
VIRILIO, Paul 1995	<i>La vitesse de Liberation</i> , Éditions Galillé ,(tr.port. Edmundo Cordeiro, <i>A Velocidade de Libertação</i> , Lisboa, Relógio de Água Editores, Col. Mediações – Comunicação e cultura nº5, Out 2000, págs. 188, Depósito legal n.º: 114112/97	
VIRILIO, Paul 1980	<i>Esthétique de la disparition</i> , Éditions Ballard, Paris (tr.inglês. Philip Beitchman, <i>The Aesthetics of Disappearance</i> , Los Angels, Semiotext(e), 2009, págs. 126, ISBN 978-1-58435-074-3	
VILETA, Áurea Ortiz (ed) 1980	<i>Del cuadro al encuadre: la pintura en el cine – ciclo de cine</i> , Col.lecció Quaders del MuVIM –serie minor- nº5, Vallencià, 2007 págs. 122, ISBN 978-84-7795-463-7	

O desenho como construtor do espaço no cinema de animação – Isabel Aboim Inglez

El dibujo como constructor de espacio en el cine de animación - Isabel Aboim Inglez

- WELLS, Paul “Animation: forms and Meanings”, en NELMES, Jill (ed.), *An Introduction to Film Studies*, London, Routledge, págs. 237-263, ISBN 0-415-17310-8
- 1996(1ª ed.)
- 2001 (2ª ed)
- WELLS, Paul *Understanding Animation*, London, Routledge, págs. 265, ISBN 0-415-11597-3
- 1998(1ª ed.)
- WEST, Morris *O Mundo é feito de Vidro*, Lisboa, Publicações Europa América; págs.270; s/ISBN
- 1987
- WIT, Michael *Father and Daughter*, UK+Belgica+Holanda, cinéTéFilmproductie BV, Cloudrunner ltd, cor, 8', Animação tradicional
- Dudok de
- 2000
- ZETTL, Herbert *Applied Média Esthetics, Belmont*, Wadsworth, págs. 408, ISBN 0-534 07952
- 1973 (1ª ed.)
- 1990(2ª ed.)
- Cap 3 -
Represetação
Espaço

O desenho como construtor do espaço no cinema de animação – Isabel Aboim Inglez

El dibujo como constructor de espacio en el cine de animación - Isabel Aboim Inglez

O desenho como construtor do espaço no cinema de animação – Isabel Aboim Inglez
El dibujo como constructor de espácio en el cine de animación - Isabel Aboim Inglez

Índice de Figuras

1	Cartaz da primeira apresentação do cinematografo Lumière (28 de Dezembro de 1895).....	42
2	Cinematografo Lumière (1890's).....	42
3	Emile Reynaud – Pantomimas animadas	52
4	<i>Stereoscope – (1999) Kentridge</i>	122
	Fotograma retirado do filme	
5	<i>Kentridge</i>	125
6	<i>I move so...(I am) – (2006) Gerrit von Dick</i>	128
	Fotograma retirado do filme	
7	<i>Câmara obscura</i>	128
8	Mapa dos oceanos – <i>A caça ao Snarck</i> – Lewis Carroll (1876)	154
9	<i>Sistema ptolomaico</i>	164
	Fotograma retirado do filme	
10	<i>Pale Blue Dot</i>	164
11	<i>Dimensões espacio-temporais</i>	167
12	<i>The horse in Motion</i> – Edward Muybridge – 1905	169
13	<i>Dots (1940) – 1’37” Norman McLaren</i>	172
	Fotograma retirado do filme	
14	<i>Pen point Sound</i>	173
15	<i>Stages of conventionalization, Hugo Froelich, Keramic Studio magazine, 1905</i>	183
16	<i>Pleiades – (1610) Galileu</i>	185
17	<i>XVIII Joalheria</i>	197
18	<i>Trompe d’oeil</i> – Ig. De Stº Ignácio	197
19	<i>Movie theathers series</i> – Hirogi Sugimoto	199
20	Prespectiva do cubo	205
21	<i>2001 Odisseia no espaço – Stanley Kubrick – Prespectiva Mónicaular</i> .	205
	Fotograma retirado do filme	
22	Profundidade de campo	206
23	Multiplanos	207
24	<i>Killing of an Egg (1977) 3’ – Paul Drissen</i>	208
	Fotograma retirado do filme	

25	<i>An Old Box</i> (1975) 9' – Paul Driessen	208
	Fotograma retirado do filme	
26	<i>Air</i> (1972) 2' – Paul Driessen.....	209
	Fotograma retirado do filme	
27	<i>On land at sea and in the air</i> (1980) 10' – Paul Driessen	210
	Fotograma retirado do filme	
28	<i>The end of the world in four seasons</i> (1996) 13' - Paul Driessen	212
	Fotograma retirado do filme	
29	<i>The boy who saw the Iceberg</i> (2000) 9' - Paul Driessen	213
	Fotograma retirado do filme	
30	<i>2D or 3D</i> (2003) 17' - Paul Driessen	214
31	<i>La linea</i> – Osvaldo Cavandoli	216
	Fotograma retirado do filme	
32	<i>Lápis Mágico</i> – Alina Kotowska	216
33	<i>Out of the Inkwell</i> – Fleischer Bros.	216
34	<i>Gertie</i> – Winston McKay	216
	Fotograma retirado do filme	
35	<i>Selo ou não sê-lo</i> (2005) 9'- Isabel Aboim Inglez	220
	Fotograma retirado do filme	
36	<i>The street</i> (1976) 10'– Caroline Leaf	222
	Fotograma retirado do filme	
37	<i>Repete</i> (1995) 8' – Michaela Pavlatova	224
	Fotograma retirado do filme	
38	<i>Repete</i> (1995) 8' – Michaela Pavlatova	224
	Fotograma retirado do filme	
39	<i>Repete</i> (1995) 8' – Michaela Pavlatova	225
	Fotograma retirado do filme	
40	<i>Repete</i> (1995) 8' – Michaela Pavlatova	226
	Fotograma retirado do filme	
41	<i>Repete</i> (1995) 8' – Michaela Pavlatova	226
	Fotograma retirado do filme	
42	<i>Repete</i> (1995) 8' – Michaela Pavlatova	227
	Fotograma retirado do filme	
43	<i>Pas De Deux</i> (1968) 13' -Norman McLaren	233
	Fotograma retirado do filme	
44	Desenhos Chave	235
45	<i>Jumping</i> (1984) 8'20" – Osama Tesuka	237
	Fotograma retirado do filme	
46	Omanotopia BD	237

47	<i>Bip Bip</i> – Chuck Jones	237
48	<i>La Coda</i> (1989) 1'52" – Gianluigi Toccafondo	238
	Fotograma retirado do filme	
49	<i>When the day Breaks</i> (1999) 10' – A. Forbis e W. Tilby	238
	Fotograma retirado do filme	
50	Paixão de Cristo – Autor flamengo anónimo – Séc XVI	252
51	<i>Father and Daugther</i> (2000) 8' – Michael Dudok de Wit	256
	Fotograma retirado do filme	
52	<i>Golen</i> (1996) 6'50" – Jiri Barta	257
	Fotograma retirado do filme	
53	<i>La memoria dei canni</i> (2006) 8'18" - Simone Massi	258
	Fotograma retirado do filme	
54	Movimentos ciclicos – Zoetrope	267
55	<i>Cof Cof</i> (1999)8'- Zepe	268
	Fotograma retirado do filme	
56	<i>Cof Cof</i> (1999)8'- Zepe	269
	Fotograma retirado do filme	
57	<i>Stuart</i> (1999) 11'- Zepe	270
	Fotograma retirado do filme	
58	<i>Ryan</i> (2004) 14' - Chris Landreth	271
	Fotograma retirado do filme	
59	Mesa de Areia – Ferenc Cákó	273
60	Óleo sobre Vidro – A. Petrov	273
61	<i>La poulette grise</i> (1947)6' – Norman McLaren	274
	Fotograma retirado do filme	
62	<i>2D or 3D</i> (2003) 17' – Paul Driessen	275
	Fotograma retirado do filme	
63	<i>Fly</i> (1980) 3'10– Ferenc Rofuz	280
	Fotograma retirado do filme	
64	<i>Fenatiquiscópio</i>	282
	Fotograma retirado do filme	
65	<i>78 Tours</i> (1996) 4' – Georges Schwizgebel	283
	Fotograma retirado do filme	
66	<i>JEU</i> (2006) 4' - Georges Schwizgebel	284
	Fotograma retirado do filme	
67	Storyboard – Jonh Canemakers – 2ª seq. dos 101 Dalmatas	286

O desenho como construtor do espaço no cinema de animação – Isabel Aboim Inglez
El dibujo como constructor de espáicio en el cine de animación - Isabel Aboim Inglez

O desenho como construtor do espaço no cinema de animação – Isabel Aboim Inglez

El dibujo como constructor de espacio en el cine de animación - Isabel Aboim Inglez

Anexos

O desenho como construtor do espaço no cinema de animação – Isabel Aboim Inglez
El dibujo como constructor de espacio en el cine de animación - Isabel Aboim Inglez

i Resumen extenso de la tesis en Castellano (e portugués)

o.1 El porqué de la selección del tema

La selección del tema de esta investigación surgió naturalmente de mi práctica del dibujo como forma de pensamiento, en la organización espacial de formas, ideas y modos y su confluencia temporal y sonora en el cine. ¡Las películas son lugar donde los hago confluír! Es esta multitud de imágenes, el desarrollar de las formas y de las historias, el espacio-tiempo del cine. ¡son mi forma de dibujar! Son al mismo tiempo mi *mapa* y mi *territorio*. Pienso al dibujar y el dibujo modela mi pensar. Es así que las imágenes son el hacer y el pensar, o el pensar haciendo, pues en la mayoría de las veces el orden se cambia. Tanto en el dibujo como simple esbozo hecho en una servilleta, como en los innumerables *dibujos de reunión* (propios de mi actividad académica), a los dibujos preparatorios, o expositivos; pero también a través de los universos fotográficos en los que intento profundizar, de los recortes y de las collages, de los pequeños ensayos de vídeo que se desarrollan como medio de expresión y difusión, de agregación de ideas y de modos. Las múltiples prácticas de la imagen son mi terreno de elección, sin selecciones o jerarquías, todas forman parte de un único modo de dibujar y de hacer cine. Esa pluralidad de la imagen se desarrolló no solamente en mi orientación académica, a través de un estudio vocacional por las artes y el audiovisual, en el bachillerato, durante la adolescencia, tuvo relevancia el descubrimiento del *cine de animación* a través de los cursos de la Fundación Gulbenkian³⁰⁵, que hizo que, desde entonces, me acompañase; esta confluencia cine/dibujo! El Cine (en la Escuela Superior de Cinema) en *Imagen y Dirección* y en seguida profesionalmente en el área de la

305 Fundação Calouste Gulbenkian, Lisboa. En los años oitenta a CAM (centro de arte moderna) da FCG, após um curso ministrado pelo Royal College, desenvolveram-se cursos de cinema animação para jovens/adolescentes.

Más tarde con la creación de CITEN (Centro de Imagem e Técnicas Narrativas) estos cursos tienen ahora un carácter de formación complementaria y especializada en la ilustración, el cine de animación, los volúmenes tradicionales, dirigida a los estudiantes en las áreas de artes plásticas.

Dirección de Fotografía y dibujo de luz (Teatro) acompañada de la práctica regular de la expresión plástica y de la fotografía. ¡Realizo películas desde entonces! Dibujo a través del Cine.

El cine de animación es el conductor de esta curiosidad formal, que es igualmente una inquietud relativamente a las materias del mundo que me rodea y que ponen norte a mi actividad creativa. Paralelamente estas prácticas de la imagen, que se manifiestan en mi trabajo en filmes, teatro, fotografía e ilustración, surge la actividad académica. Empecé temprano a enseñar materias ligadas al cine de animación (en el CAM Gulbenkian), fotografía, historia del audiovisual, cultura audiovisual, iluminación (en la Escuela António Arroio³⁰⁶ y en la ESAD.CR³⁰⁷). Actividad que, poco a poco, se tornó en mi actividad profesional, ayudando a sedimentar conocimientos en investigación permanente y confrontación con los alumnos, e igualmente (hasta ahora) un proceso de permanente aprendizaje. Es esa perspectiva plural que tengo, es la que pretendo no solamente transmitir, sino fomentar, en las clases que enseño. Es también de esa confrontación y curiosidad que se genera el desarrollo/investigación sobre estos temas. O sea, no es solamente bajo la perspectiva de la creación - que necesariamente tengo - sino igualmente como formadora que se hace efectivo el permanente cuestionar sobre las materias del dibujo y del cine.

Análogamente a la imagen, el *espacio*, con la necesaria fascinación que conlleva, sitúa estrategias y expresiones propias a ese asombro esa fantasía a través de su representación. La representación espacial revela una reflexión del espacio que pasa por su interpretación, sea ella una mera transposición de lo que vemos o la mayoría de las veces, de lo que es proyectado (idea-dibujo) o fantaseado. Tal vez esta idea de espacio está igualmente arraigado al deseo de descubrimiento, a la necesidad de viaje, y en la idea subyacente de que el recorrido es la parte más provechosa de la misma. En una época en que estamos diseminados por todos lados

306 Escola Secundária Artística António Arroio, escola artística especializada.

307 Escola Superior de Arte e Design das Caldas da Rainha. Instituto Politécnico de Leiria. Portugal

y los ‘viajes’ son una metáfora impuesta por la tele-presencia, este dibujar, este discurrir, sobre estos temas en este esto permite disfrutar de las opciones, de los caminos que escogimos recorrer. El camino se hace caminando. El dibujo se hace dibujando. El espacio que nace del dibujo en el universo del cine construye un discurso tan elocuente como polisémico. Este texto expresa uno de los caminos posibles en este abordaje – mi mapa.

Esta asociación entre idea y expresión en la información espacial es donde el tiempo (del recorrido o transcurso por ejemplo) o la invención de ese viaje, así como el habitar de un determinado espacio, ayudan a nuestro posicionamiento en el mundo. No solamente proyectando nuestra acción en lo mismo, así como estableciendo una postura no solamente contemplativa sino activa y reactiva. Tal vez se pueda desde aquí empezar por afirmar que el dibujo que se hace del mundo es la acción que proyectamos en él o de él Como lo dice el título de esta tesis, en la medida que es trazado *inventa* el espacio y se apropia de él. Las imágenes construidas y constructoras del espacio establecen un Atlas personal que hace del espacio el local y el tema donde el dibujo/cinema tiene lugar. La lógica del dibujo en el interior del dibujo, el discurrir del mismo y sus lógicas internas, es lo que ponemos en cuestión e intentamos presentar en este texto.

0.2 Hipótesis

Se pretende, a través de este texto, reflexionar sobre el modo en que la representación espacial surge, en cuanto formulación no solamente definidora sino también creadora del espacio. De qué modo el *dibujo* tiene un papel no solamente estructurante sino igualmente transformador del espacio de representación en el cine y en particular, como paradigma, en el cine de animación.

En el cruce realizado entre dibujo y cine, en el cine de animación, el dibujo es materia, pero también idea, en la construcción espacial. Espacio, idea y representación se materializan a través del cine de animación. Aproximando la representación, no a un espacio concreto sino, en la simbiosis que ocurre entre idea e imagen, en el espacio de proyección y expresión. Por su especificidad y mestizaje

como representación, se acerca a la experiencia sensible, pero también cognitiva, que hacemos del espacio.

Siendo así se pretende evaluar a través del desarrollo de esta investigación los objetivos siguientes:

1.

Establecer una idea amplia, pero una de *dibujo* y de *cine*. Consecuente con la hipótesis levantada del dibujo como constructor de espacio en el cine de animación. (Cap.1 e 2)

2.

La pertinencia de las cuestiones suscitadas por la representación **y** de qué forma traduce el espacio a través de la representación espacial. (Cap.3)

3.

De qué modo la *organización* de la representación y de sus elementos afecta la comprensión espacial: a través de la observación y de la organización de los elementos que componen la misma representación, y como forma de pensamiento. (Cap.4)

4.

Verificar la noción espacial en la conjugación espacio/tiempo del Audiovisual. (Cap.5)

5.

Observar y verificar la construcción espacial hecha por el dibujo, en el terreno de confluencia entre el *dibujo* y el *cine*, el cine de animación. (Todos os capítulos y Cap.6)

La hipótesis levantada por esta tesis es que el cine de animación, siendo territorio común de las artes visuales y filmicas, se asume como paradigma en la (re)invención hecha por las representaciones espaciales, siendo el dibujo hecho por y en el cinema el motor de este hallazgo. En el cruce hecho entre *dibujo* y *cine* surge el cine de animación, donde el dibujo es materia pero también idea de la

construcción espacial. Espacio, idea y representación se materializan a través del cine de animación aproximando la representación, no a un espacio concreto sino a un espacio de proyección y expresión. Por su especificidad, pero sobre todo por su multiplicidad y elasticidad expresiva. El cine de animación se aproxima a la experiencia que tenemos del espacio y a las varias dimensiones que el espacio encierra.

0.2 Estado de la Cuestión

La imagen está íntimamente conectada a todas las áreas de acción del hombre. Sobre el mundo, ella refleja la capacidad de representar-lo y de imaginar. Fundida la idea en la imagen.

Antes incluso de la escritura, que se establece como inicio de la historia, la representación del espacio, situadas en proto-mapas gravados en la piedra, o representaciones, dichas mágicas, de cacerías en las paredes de las cavernas, trazan o gravan la idea de mundo. Marcan las estrellas guías, tan necesarias tanto para su desplazamiento como para la sobrevivencia, y a través de ellas se crían historias de la creación del mundo. Explicaciones más o menos observables, creadoras de mitos, pero que ayudan a establecer el lugar del hombre.³⁰⁸

Ya Platón, en su sobradamente conocida *Alegoría de la Caverna*³⁰⁹ y en el *Sofista*, a través del concepto de *imagen copia* e *imagen Ilusión* en la producción de imagen presente, se da la fascinación por la imagen, en cuanto reflejos y sombras en un mundo sensible, como indicio para el conocimiento, en la relación entre lo que nos es dado a través de las imágenes y el lo real (entendido aquí como la verdad). Abordando, desde luego, una de las cuestiones más abordadas teóricamente cuando se habla de imagen – la conexión con su referente y el poder de la representación, e imagen - formadora de conceptos *per se*. La frontera entre una y otra, representación y representado, alterna a lo largo de la historia

308 Las diversas cosmogonías repartidos por toda la tierra y su gente, establecen una conexión profunda con la tierra y el universo que nos rodea, estando la misma conectada, ya sea en imágenes o en historias que ayudan a establecer esta idea de espacio y de nuestro lugar en el mismo, creando explicaciones (mitos) a los fenómenos y terrores del hombre.

309 En *Alegoría de la Caverna*, Platón establece una analogía del saber el conocimiento / la verdad, la luz, siendo que, los hombres, encadenados en la caverna, son conscientes sólo a través de las sombras (imágenes) proyectadas en las paredes, las apariencias, y la verdad se encuentra en el mundo exterior y la luz (la verdad). Na *Alegoría da Caverna*, Platão, traça uma analogia do saber conhecimento/verdade, com a luz, sendo que os Homens, agrilhoados na caverna, apenas têm conhecimento através das sombras (imagens) projetadas nas paredes, as aparências, sendo que a verdade se encontra no mundo exterior e na luz (verdade).

influenciando mutuamente representaciones y pensamiento. Ese permanente trueque de *status* entre lo representado y el referente, que se repercute igualmente en los modos de representación y reflexión sobre el mundo que nos rodea y sus modelos.

También Gombrich, en su libro *The Image & the Eye*³¹⁰, (Gombrich, 1994) específicamente en el texto *Mirror and Map*, divide las representaciones en *imágenes Espejo* e *imágenes Mapa*. Las representaciones espejo, que congelan la imagen, y sobre las cuales es difícil establecer los límites entre ellas y el mundo dicho óptico. Las imágenes mapa que se establecen en superficie, planificando, las relaciones entre las cosas. Dos puntos de vista independientes, pero no indiferentes a la cuestión de la evolución histórica de las representaciones. Esa distinción, lejos de separar las naturalezas de las imágenes en dominios completamente diferentes, va a crear con el tiempo formulaciones muy diversas y de interpretaciones distintas por parte de quién la ve. No observamos las representaciones de los indios como información divina de poderes casi mágicos, ni establecemos los mapas quinientistas solamente como declaraciones políticas, con sus líneas divisorias bien marcadas y sus monstruos marinos, o el Google Maps como la carretera en sí. La agregación de varios códigos representativos permitió ampliar exponencialmente la formulación de la representación espacial. Así como los marcos geodésicos crean referentes (*datos*) para el procesamiento de las diferentes cartas de territorio, también las representaciones cinematográficas apelan al reconocimiento espacial (naturalmente debido a su continuidad y a los dispositivos ópticos que utiliza), utilizan también los elementos gráficos necesarios y las formulaciones más esquemáticas (tanto a través de la composición de sus elementos como a través del montaje del sonido y de la imagen).

El anhelo por la representación de la realidad óptica en consonancia con la percepción que tenemos del mundo fue formulado a través del análisis e establecimiento de una serie de constantes perceptivas, como observar

³¹⁰ GOMBRICH – *The Image and the Eye* – Further studies in the psychology of pictorial representation. p.56

Gombrich, Aumont, y Arnheim entre otros. Esa *coincidencia con lo real*, como primer objetivo de la representación espacial, se tradujo claramente en cánones de esa misma representación. La perspectiva es su paradigma más emblemático, condicionando desde el Renacimiento las representaciones y nuestra propia mirada sobre el espacio representado y corroborado la altamente difundida visión monocular de la cámara.

El progreso pictórico, por lo tanto, se plantea en función de la decreciente distancia entre las simulaciones ópticas real y pictórica; dicho progreso puede medirse por el grado en que el ojo percibe una diferencia entre ambas simulaciones. (...) La historia de la ciencia podría interpretarse por lo tanto como la progresiva disminución de la distancia entre representación y realidad.³¹¹

Los desarrollos, o *progreso* - como le llama Danto - tecnológicos del final del siglo XIX, en el área de la psicología, de la percepción, de la física/química y mecánica, condujeron a la aparición de la Fotografía y del Cine. Estos funcionan primeramente como dispositivos de registro y captación de los fenómenos físicos provocados por la reflexión de la luz en los objetos. Ese registro mecánico, de un aparente automatismo, traduce un análisis de las representaciones de ahí resultantes como *espejos* del mundo óptico, o sea como dobles del real y no tanto como representaciones expresivas-activas sobre lo real. Absorbiendo rápidamente los modelos de representación dominantes, al mismo tiempo que aprehendían el lenguaje propio del medio. Sin embargo, aparte de la liberación de las representaciones pictóricas de su carácter mimético reflejado a través del desarrollo de las corrientes artísticas del siglo XX, la fotografía y el cine fueron alejados de esa diferenciación artística, una vez que la *semejanza y ausencia de mediación* remetían su práctica a una mera reproducción. El declive del *aura*, establecido por Benjamin, y del carácter único del registro mecánico, es superado por el acercamiento a lo real, “semejante en el mundo”.

311 DANTO, Arthur - *El fin del Arte* - El Paseante 1995, nº 22-23

Retirar el objeto de su involucro, destruir su aura, es la característica de una forma de percepción cuya capacidad de captar " lo semejante en el mundo " es tan aguda, que gracias a la reproducción ella consigue captarlo inclusive en el fenómeno único.³¹²

Rudolf Arnheim, sin embargo, en su *Arte do Cinema*, declara el cine no como un registro mecánico e meramente óptico, y analiza sus disposiciones formales como distintivas y exclusivas, no subsidiarias al referente o a su adherencia a otras formas de representación. Es a través de la diferenciación a lo real y a las otras formas de representación, que el pretende llegar a la esencia del cine. Son ellas: *la proyección de sólidos sobre una superficie plana* (dimensión proyectiva de la pantalla); *la reducción de la profundidad* (dispositivos ópticos); *la luz y la ausencia de color* (las limitaciones materiales del contraste fotográfico); *la delimitación de la imagen y distancia al objeto* (el encuadre y sus relaciones en el interior del campo); *la ausencia de continuidad espacio-tiempo* (montaje) y *la ausencia del mundo invisible de los sentidos*, (los índices sonoros y visuales que son lo que podemos tomar por referente). Este alejamiento de lo real en sus materias dispositivas y constitutivas separan al cine de la mera reproducción de la realidad, automatizada en mimética, pudiendo considerarse como expresión artística de mérito propio.

Se pretende seguir esta vía de análisis en la observación del espacio, en que es valorada la observación de los elementos presentes en la representación en cuanto formas expresivas, ganando su papel en la creación de un universo de *ilusión*³¹³. En este texto el objeto del análisis es la representación espacial expresada por el dibujo en el cine. Eso se verifica no solamente en el sentido distintivo presentado por Arnheim, sino porque a través de la representación de sus elementos y formas de producción, la construcción del espacio gana una *cartografía* particularmente rica y cercana a un entendimiento sensorial del espacio. O sea, a

312 BENJAMIN, Walter; A obra de Arte na Era da reprodutibilidade Técnica; p

313 Ilusión aquí en el sentido utilizado por Platón es una fabricación ilusoria y no una copia de su referente.

través de los elementos formales y condiciones dispositivas de la representación del dibujo en el cinema podemos estar más cerca, no a la realidad espacial en sí (que no tenemos la certeza, siquiera, que apenas exista una), sino más bien evocar la experiencia espacial recorrida (dibujada) en esa representación. A experiencia artística mientras experiencia sensorial y la experiencia espacial (esencial a la propia noción de espacio) tienden a mezclarse.

No obstante, en la reflexión teórica dedicada al cine esas dos vertientes se fueron extremando. Dominando un análisis más cercano a las teorías de comunicación y de la lingüística. Expuestas en los estudios de Metz, Barthes, Delleuze y Bazin, que aunque tengan conceptos diferenciados se acercan en los campos de análisis del cine y de la *realidad* que presenta. Bazin afirma, que el cine es la propia verdad 24 imágenes por segundo, apelando a la *ontología de la imagen fotográfica*.³¹⁴

La originalidad de la fotografía con relación a la pintura reside, pues, en su objetividad esencial. (...) Por primera vez, entre el objeto inicial y su representación nada se interpone, a no ser otro objeto. Por primera vez, una imagen del mundo exterior se forma, automáticamente, sin la intervención creadora del hombre, segundo un riguroso determinismo (...)

Hay sin embargo una cierta paradoja en afirmar objetividad (objetividad esencial) por la presencia de un objeto entre el objeto inicial (realidad) y lo que vemos, quedando por lo tanto más cercanos a ese objeto primero. La acción creadora del hombre es aquí retirada en pro de su existencia natural. Lo que, entendamos, es difícil si cuestionamos la naturaleza instrumental de ese mismo dispositivo dicho objetivo. Bazin continua, retirando la mediación del hombre (la intervención creadora del Hombre) del proceso de creación acercando-lo así mismo a una noción 'natural'. Pero, si hay presencia de la máquina y si esa *creación* sucede de una forma automática (con la presencia de la máquina) ¿de qué modo es natural la misma? *Automatismo, creación, mundo natural y determinismo*, se

314 BAZIN, André; O que é o Cinema; p.52

acercan a una idea de creación divina, de una existencia preexistente a la acción del Hombre. Continuando Bazin afirma:

Todas las artes se funden por la presencia del hombre; únicamente en la fotografía disfrutamos de su ausencia. Ella actúa sobre nosotros como fenómeno natural, como una flor o un cristal de nieve cuya belleza es inseparable de su origen vegetal o telúrica³¹⁵

La ausencia de la *intervención creadora del hombre*, además de ser imposible por su condición dispositiva, significa retirarle su humanidad, su valor cultural y su disposición artística.

Esa vía de entendimiento de la imagen cinematográfica, en que esta acontece frente a la cámara, la remite a un entendimiento exclusivo de semejanza, como si esta captase la inmanencia de las ‘cosas’. Idea que refutamos, una vez que retira la capacidad transformativa e *inventiva* al cine. La representación en cuanto tal, sea a través del cine (óptico o no), es posible a través de la acción creativa del hombre y no solamente por una reproducción o emanación del real.

La reflexión de la *forma* en el cine en cuanto instrumento expresivo es primeramente afianzada y de forma muy firme por la escuela Rusa, con las reflexiones de Pudovkin, Eisenstein y Vertov, con su *Kino-Eye*. Esa reflexión, más que en su carácter narrativo o discursivo, está esencialmente concentrada en el análisis estrictamente formalista o experimentalista del cine. Fuertemente presente en algunos realizadores como: Dreyer, Bergman, Antonioni, Tati, Kieslowsky, para citar solo algunos, pero como alejado o subvalorado en los demás análisis. Incluso en lo *Estudios Filmicos* es el énfasis en la idea que emana de la imagen lo que subsiste y no tanto lo contrario. Temas, géneros y cinematografías son los sujetos del análisis teórico del Cine. El cinema de animación es aún casual en el interior de esa reflexión teórica. Se ha realizado alguna reflexión sobre la comprensión del pre cinema, pero pocas veces en cuanto objeto teórico con legitimación propia en el interior del cinema. Alguna reflexión teórica es sin embargo realizada por algunos creadores

³¹⁵ BAZIN, André; O que é o Cinema; p.53

como Alexeieff o McLaren en el ámbito de su trabajo. Poco a poco, sin embargo, en el ámbito de los estudios académicos de la imagen en movimiento, se viene estableciendo como campo de análisis en el interior del Cine.

En el inicio del siglo XX las representaciones pictóricas disparan hacia la *expresión* divergiendo de la imitación, con el impresionismo, el cubismo, el fauvismo y el futurismo entre otros, donde la abstracción, el dinamismo, el color se autonomizan. Tanto llevando a extremos de simplificación, como es ejemplo Mondrian, como en los múltiples puntos de vista en el cubismo, para citar solamente dos ejemplos. Esa libertad formal se traduce igualmente en la incorporación de medios/materiales diversos en sus obras que dejan de concretarse en un único *médium*, con el collage y la fotografía, así como la utilización de objetos en la pintura, quebrando también aquí la idea de unicidad propia hasta ahí de una caracterización del Arte. Es interesante observar como la fotografía (*médium*) fue utilizada, en este contexto de modernidad, tanto como soporte artístico como también a través de una nueva noción de lo real que consigue captar (de la *congelación* del movimiento, de la superposición y de la estereoscopia para citar solamente algunas de las posibilidades abiertas) de la fotografía.

En el cine, por su vez, se da la adopción de los lenguajes visuales más *realistas*, en que los modelos estaban enraizados en la permanencia de la continuidad, equivalencia y homogeneización plástica. Se puede decir que a partir de entonces hay un clivaje entre paradigmas de la representación, entre Cine y Artes Plásticas, haciendo con que o papel *observador* se altere, como lo observa Jonathan Crary en su libro *Techniques of the Observer*.

El rápido desarrollo en poco más de una década de una vasta gama de técnicas de computación gráfica, forma parte de una amplia reconfiguración de las relaciones entre un sujeto observador y modos de representación, lo que efectivamente anula la mayoría de los significados culturalmente establecidos de observador y la representación.³¹⁶

³¹⁶ CRARY, Jonhathan; *Techniques of the Observer – On vision and Modernity in 19th Century*.

Además, y en referencia a las representaciones surgidas a través de modelos de representación preexistentes y a las que necesariamente se afirmarán, estas tendrán que alterarse necesariamente.

Obviamente, otros más antiguos y más familiares modos de 'ver' van a persistir y coexistir de forma incomoda al lado de esas nuevas formas. Pero cada vez más esas tecnologías emergentes de producción de imagen se están tornando en los modelos dominantes de visualización de los procesos sociales e instituciones.³¹⁷

El Cine de Animación, en cuanto cine y en cuanto dibujo, fue de algún modo puesto de lado en lo que respecta al análisis teórico cinematográfico. Situado tanto en un plano de *género* (como el documental), como en el de una *técnica* (*stop motion*) de registro, e incluso catalogándolo a través de un *público-blanco* (o público infantil), dando énfasis a su carácter gráfico y destacando su vertiente industrial. Ejemplo de este último punto es Disney y otros estudios y su conexión al *cartoon*, explorando toda esa vertiente de *merchandising* asociada. Durante largos años (y hoy mismo, con el resurgimiento de Pixar y del cine de modelaje 3D) la conexión a un público juvenil, de recursos gráficos eficaces y historias universales, lleva a que estas películas sean los *productos* cinematográficos con más difusión y recetas de exhibición. Siendo talvez también por eso, y por su lógica comercial, alejados del análisis e investigación teórica cinematográfica en cuanto forma artística.

La película de animación es la víctima de un error de clasificación - o más bien dos errores. Una de ellas es confundida

The rapid development in little more than a decade of a vast array of computer graphics techniques is part of a sweeping reconfiguration of relations between an observing subject and modes of representation that effectively nullifies most of the culturally established meanings of the term observer and representation.p.1

³¹⁷ CRARY, Jonhathan; Techniques of the Observer – On vision and Modernity in 19th Century.

Obviously, other older and more familiar modes of 'seeing' will persist and coexist uneasily alongside these new forms. But increasingly these emergent technologies of image production are becoming the dominant models of visualization according to which primary social processes and institutions. p.2

con la caricatura (es como confundir a un avión con una cometa) y el segundo - el considerarlo como una especie de "cine", aunque igualmente podría ser pintura, dibujo, grabado o incluso la escultura en movimiento (¿consideramos un retrato al óleo pintado como una especie de fotografía?).³¹⁸

Otro tipo de cine de animación, con valorización artística y autoral, se establece con otra lógica más residual de mercado y a través de circuitos más restringidos. Con el desarrollo de un circuito de festivales especializados. Ese alejamiento del cine de animación de la reflexión del cine es en parte justificada por la separación entre lo real y lo representado, más presente en este tipo de cine, y por su proximidad, muchas veces errónea, a un público meramente infantil. Casi siempre bajo una lógica mercantilista muy poco considerada por los estudiosos del cine, que limitan su reflexión al cine de origen óptico, dicho de *imagen real*.

Las artes visibles participan en una empresa común: la captación y la celebración para la contemplación del espacio perceptual (con su contenido), tanto directamente como a través de sus atributos: masa, volumen, color, gradación, tono. Para el pintor, el propio material es plástica; pero los procedimientos consistentes del fotógrafo proporcionan ejes sobre mapas y con los cuales medir la plasticidad del espacio en sí mismo, y la plasticidad suprema de nuestra percepción humana.³¹⁹

Es dentro de las artes plásticas, de donde provienen la gran mayoría de los intervinientes en el cine de animación, raramente es contemplado con reflexión teórica propia, que se expanda más allá del ciclo interno de algunos estudios

³¹⁸ BENDAZZI, Giannalberto; Le film d'Animation.p.8

Le film d'animation est victime d'une erreur de classification – ou plutôt de deux erreurs. L'une consiste à la confondre avec le dessin animé (comme on confondrait un avion avec un cerf-volant) et la seconde – à la considérer comme une sorte de "cinéma", alors qu'il pourrait s'agir tout aussi bien de peinture, de dessin, de gravure ou même de sculpture en mouvement (considère-t-on un portrait peint à l'huile comme une sorte de photographie?)

³¹⁹ FRAMPTON, Hollis; On the camera Arts and Consecutive Matters. The writing of Hollis Frampton.

The visible arts are engage in a common enterprise: the grasping and holding for contemplation of perceptual space (with its contents), both directly and through its attributes: mass, volume, color, gradation, tone. For the painter, the material itself is plastic; but the photographer's consistent procedures provide axes upon which to map and against which to measure the plasticity of space itself, and the supreme plasticity of our human perception.

universitarios, aunque sea aceptado como terreno de exploración plástica. Así, o se reviste casi siempre de un carácter experimentalista que se agota con facilidad, o se remite para otros dominios como el Vídeo-Arte o las Artes Multimedia, que utilizan elementos animados de forma híbrida y con objetivos expresivos y narrativos diferentes del lenguaje cinematográfico.

En la actualidad, con autores como Daniel Frampton, Lev Manovich, entre otros, y a través de la proliferación de las técnicas digitales, la discusión entre referente y representado, entre formal y comunicacional se mezcla, una vez que la pérdida de referente físico se da también en el cine llamado real. Cada vez más se torna difícil de establecer esa frontera. Pero al revés de liberar al cine del referente real, transforma las representaciones en aproximaciones a una realidad referenciable, que no existe materialmente, pero que es construida en referencia y con las posibilidades de esa realidad. Es la realidad virtual la que invade la creación de universos de fantasía con *gráficos* cada vez más realistas, o las películas rodadas en *blue screen*³²⁰, en que se no se distingue lo que es real y lo que no lo es, existiendo aquel universo en una especie de hiper-realidad no referenciable pero posible. Como dice Lev Manovitch, deja de tener sentido hablar de Cine de imagen real, mundo óptico o virtual, para pasar a hablar únicamente de Cine.

En este estudio el acercamiento al referencial tiene poco interés, siendo sin embargo su objetivo conducir la reflexión hacia las estrategias expresivas del dibujo en la construcción y la representación en sí. O sea, al revés de lo que es presentado, en la representación (teniendo referente o no), lo que nos interesa es cómo se organiza y presenta. ¡En el espacio, es la idea expresa directamente por la representación la que nos permite, o no, conocer el espacio! La referencia, la intención, la información y el diseño están aquí, más que en otro tipo de representación, expresos en la imagen.

320. Actualmente a junção de imagem virtual com actores reais é uma constante nos filmes de imagem real (A vida de Pi, Avatar), sendo difícil a distinção entre os cenários, ambientes e texturas virtuais e os seus referentes.

En lo que respeta a la representación espacial, las capacidades y modos de concepción del espacio reflejan igualmente el modo de habitar los espacios. Tal como lo expresan las diferentes corrientes de pensamiento, artísticas y épocas históricas. La dimensión espacio/temporal del cine, aliada a las capacidades y modos expresivos e transformativos del dibujo, se traduce en un campo de análisis pertinente al estudio de la representación espacial. Consecuentemente a la observancia de la validez y variedad presentes en el universo de análisis expreso, a través de una idea unificada de Cine.

Al objeto no le interesa saber si el espacio y sus modos de representación son lenguajes, metafóricamente o no, sino más bien simplemente los considera “sistemas de manifestación” que se dan a conocer a través de su inmanencia.³²¹

³²¹ RENIER, Alain ; Espace & Représentation ; sous la direction de Alain Renier ; Paris ; Les Editions de la Villette ; 1982/2^e Edition 1989; p.7

L'Object n'est pas ici de savoir si l'espace et ses modes de représentation sont langages, métaphoriquement ou non, mais plus simplement dès les considérer comme «systèmes de manifestation» se donnant à saisir dans leur immanence.

0.3 Estructura y Metodología

0.3.1 Estructura (general) y Metodología

El texto está dividido en dos partes, que en su totalidad se dividen en 6 capítulos. La primera parte, introductoria, tiene dos capítulos: Cap.1 Cinema/Dibujo y Cap.2-Dibujo/Cinema. La segunda parte tiene 4 capítulos. Los dos primeros presentan la cuestión espacial y su representación: El Cap.3- *Espacio – El espacio en nuestro entorno*, en que se pretende circunscribir la noción espacial de modo que se pueda observar su representación. El Cap.4-*Espacio dibujado/Espacio Imaginado*, las cuestiones conectadas a la representación espacial (4.1 *Organización Espacial*) y los elementos que constituyen esa representación (4.2 *Elementos constituyentes en la representación espacial – Objetos, personajes y espacios*).

Se presentan 2 casos de estudio: Paul Driessen en la organización espacial de sus películas y *Repete* de Micaela Pavlatova, en los elementos de la representación espacial, demostrando en los ejemplos citados lo que fue de alguna manera puesto en cuestión en los capítulos precedentes.

El Cap.5 – *Espacio/Tiempo/Movimiento*, plantea los elementos visuales de la representación espacial en perspectiva y el modo en que se establecen en el interior del cine: *Espacio Movimiento* (5.1), *Espacio Tempo* (5.2), *Espacio Narrativo* (5.3), *Espacio Sonido* (5.4), *Espacio Dibujado*.

Por último el Cap. 6-Espacios Animados / Espacios Transformados, nos remite al cine de animación, a las estrategias transformativas y expresivas de la representación espacial, intentando con eso recapitular las hipótesis levantadas por esta tesis, de acercamiento del dibujo al cine en cuanto forma privilegiada y transformativa del espacio. A ese resumen (6.4) le denominamos viaje pues este texto refleja el recorrido trazado a lo largo de este texto, fundado en mi trabajo, y

reflexión sobre el papel transformador del dibujo en la representación espacial, su capacidad expresiva y constructora de fábulas.

La primera parte intenta encuadrar los campos de análisis donde se investigará la representación espacial – el Cine y el Dibujo. Verificando los acercamientos entre los dos campos, ya que existen más proximidades que distancias entre ambos. Del análisis de los dos campos se pretende igualmente acercar las actividades artísticas y modos de representación y, sobre todo, clarificar el carácter de representación del cine, como forma inventiva y expresiva. Despegándose de su observación meramente óptica. La relación formal de organización de los elementos pictóricos, y sonoros, actúan en la formulación del espacio, creando una lógica propia de la representación en sí. De esta forma cine y dibujo son una y la misma cosa.

Eso es tan evidente o más en el cine de animación, ya que éste se sirve del dominio de las dos ‘técnicas’ para crear un mundo expresivo y único de representación cinematográfica. Más que dar forma al dibujo, o ‘mover a los dibujos’, el cine de animación transforma, subvierte y liberta, tanto el universo tradicionalmente conectado al *dibujo*, pero sobre todo revela la profunda comprensión de un médium, el cine, en toda su potencialidad multidisciplinar expresiva y creadora.

En la segunda parte, una vez establecida la representación como objeto de observación de las estrategias enunciativas, se verifica de qué modos se dan las representaciones espaciales. También aquí la distinción entre *artes del tiempo* y *artes del espacio* deja de ser lineal o así mismo pertinente, y una aproximación a un único vector espacio/temporal/visual y sonoro pone en movimiento límites y nociones espaciales contenidas en los modos de enunciación del *cine* (dicho eminentemente temporal) y del *dibujo* (históricamente situado en el lado de la representación fija, palpable y espacial). Una vez que no se hace distinción entre la naturaleza de la imagen (que la Parte I del texto ayudó a establecer) sus elementos pueden ser divisibles e identificables permitiendo, en cuanto elementos formales

(no solamente visuales), la construcción de la representación espacial observable en el cine.

De este modo, esa observación analítica (cap.4) de los elementos constituyentes de la representación (que normalmente son atribuidos a la construcción espacial fija y a las estrategias de composición que encontramos en soportes materiales), el punto, la línea, la forma, el color, la relación luz/sombra, son observables no en fotogramas (imagen fija retirada de su contexto) sino en el interior del cine. O mejor, el dibujo en cuanto cine, o lo que es el título de este texto – El dibujo en cuanto constructor de espacio en el cine de animación.

Conclusiones

Durante este trabajo se demostró que la diferencia de lo establecido como formulación distintiva de las artes, el *cine* y *el diseño*, se aproximan más de lo que divergen en su capacidad enunciativa y expresiva en la vinculación idea-imagen.

Para esto, se identifican los elementos presentes en esta preposición. A saber: el **autor**, los **modelos de representación**, el **espectador**, la relación entre representación y el **espectador**, y finalmente, la propia **representación** como agente constructor del espacio.

Su existencia en cuanto a materia del cine se expone en su enunciación a través de la tríada **espacio-tiempo y movimiento**, creando un espacio único de representación. Esta representación, si se desvincula de la imposición de referencia óptica, que tiene un impacto en la transferencia aparente (automática) para la representación en su duplicación, transformará el espacio representado en un *mapa*, menos referenciable pero que se acerca al propio espacio, ya que traducen la propia experiencia y la interpretación del mismo. La experiencia artística traduce la experiencia sensorial, virando las diferentes interpretaciones de las misma en expresiones, "emanaciones" de este mismo espacio. Pero esta representación nunca es únicamente referenciable. La conmutación entre representación y representado establece una espacialidad doble, particularmente ilusionista sobre todo en el caso del cine. El dibujo, como sistema y como forma de organización espacial es particularmente libre, y esa libertad se potencia si adoptamos esa interpretación en el caso específico del cine. La animación es ese universo de libertad, fantasía y subversión de la creación espacial, pues se establece claramente como representación, pero actúa en estrecha colaboración con la experiencia. El cine y el dibujo se liberan en este territorio proyectando, el dibujo en el espacio-tiempo y movimiento. El dibujo se convierte en el constructor por excelencia del espacio, como expresa el título de esta tesis. Este dibujo es animación. Este dibujo es cine. Este cinema dibujado crea el espacio.

Cap. 1. Cinema /Dibujo

El **primer capítulo - Cine/Dibujo**, propone una observación del cine como *medio* para señalar la dificultad de establecer al mismo como arte, caracterizándolo en una determinada cronología histórica y legitimado por un discurso teórico asociado.

La necesidad de la afirmación del cine en el *universo artístico* surge de la necesidad de aclarar las áreas de estudio relacionadas no sólo con el carácter artístico (teorías del arte), sino también a su desarrollo como lenguaje dentro del ámbito de la semiótica, afirmándose también como discurso masificado (comunicación).

Las cuestiones referentes al *medio* pueden proponer una definición del cine a través de su caracterización y especificación, una vez que existe el supuesto conjunto con las diferentes teorías que el *medio* donde se encuadra la forma artística refleje la esencia, el fin (telos), de esa forma artística. Pudiendo establecerse el *medio* en cuanto a la naturaleza o esencia de lo que es el cine.

Su caracterización operativa y material cuestiona el mismo, medio existencialista observando la evolución histórica de éste y las relaciones que se establecen, buscando así llegar a la esencia del cine. La perspectiva *media-existencialista* caracteriza un *arte*, a través de su especificidad (puro) y la singularidad (una) del medio que se utiliza. Bazin se refiere a la proximidad con lo *real* y a la supresión envolvente de la representación como la característica principal de la fotografía y del cine. Históricamente, la evolución de dispositivos materiales y la relación- disfrute del cine fue cambiando de manera substancial. El cine está hecho con varias tecnologías y artes, lo que plantea dudas sobre su carácter *puro*. El uso de soportes específicos (la película), su existencia audiovisual, la construcción imagen por imagen, la grabación óptica de las mismas y su aproximación al referente grabado, la relación unívoca y profunda con el espectador, hace evidente las dificultades para establecerlo como *uno* o *puro*. Siendo su mestizaje y el carácter plural de los elementos y los lenguajes que utiliza,

¡su fuerza y su carácter tanto expresivo como enunciativo! Las tecnologías se alteran, el filme deja de ser filme (se convierte en vídeo y en la actualidad es digital), las cámaras se transforman dejando incluso de ser necesarias, la relación de disfrute con el espectador se pulveriza, y aunque se abogue una *muerte del cine* éste tendencialmente evoluciona, desarrollando necesariamente con él los modelos de representación y las maneras de hacer cine. ¡Digamos que la pintura no dejó de ser pintura cuando se comenzaron a usar acrílicos, o cuando el espacio de observación de la misma se amplió! Si trasladáramos el carácter hermético e inmutable al cine, moviendo su reflexión de los materiales de su registro y/o sus condiciones de recepción, y canalizáramos el mismo para la representación en sí (películas e imágenes) como un idioma específico, nos acercáramos al dibujo. Además, el dibujo no se puede limitar a una técnica, un material o un soporte. La *obsolescencia del medio* (como señala Rosalind Krauss) en el cine se libera de su estigma histórico pudiendo ser asumido como un tema teórico y, como tal, es plural y mixturado. Es desde este punto de vista, de nuevo centrado en la representación, que se observará la representación espacial, la idea de que (en cuanto al dibujo) el cine asume estrategias y expresiones particulares. El cine de animación, que está más cerca de este enfoque, es particularmente fantasioso/imaginativo en el modo en el que aborda la representación espacial. ¡Será en esta idea de hacer cine en la que la observación del dibujo se establece! La capacidad formativa y expresiva del cine y del dibujo (en la aproximación de la idea a la imagen), es la base de la hipótesis formulada por esta tesis, en la que el dibujo se encuentra en el cine, sobre todo en la película de animación, que es el terreno preferido para la representación espacial. (Hip.1)

Cap. 2. Dibujo/cinema

El **segundo capítulo** (Dibujo/Cine), mediante las cuestiones hechas en el capítulo anterior, propone una definición de dibujo que sea coincidente con el análisis propuesto. En una primera analogía se asume el dibujo como una forma material de producir pensamiento, vinculando *idea* e *imagen*.

El *cine* y *el dibujo* se mezclan como sistema de representación, materia de representación, y universo de significado. El cine de animación es el universo de la representación del dibujo del movimiento. Insistiendo en el carácter no sólo visual del dibujo, surge como modo de organización audiovisual del tiempo, del espacio y del movimiento. El *dibujo* establece no sólo lo *visible* sino también lo *invisible*, en el sentido de la materialización de conceptos en imágenes. Son estos aspectos de idea e imagen, como el sistema de representación y capacidad de representación, en los que el cine y el diseño pueden ser equivalentes. (Hip.1)

El cine de animación se establece sobre esta base, no sólo como una técnica o género, sino a través de la comprensión y el dominio de los elementos del cine como tal. No se trata tanto de *darle vida a los dibujos*³²², ni del carácter material de la imagen en sí (los dibujos o las imágenes), o de ampliar lo que se encuentra *entre* dos imágenes como espacio proyectivo, sino de entender que entre *los varios* cinemas y *los varios* dibujos que puede haber, el dibujo que ocurre en el cine - es el cine.

Establecidos los propósitos entre el *cine* y *el dibujo* como campos de análisis y los modos de representación que se pueden corresponder, la segunda parte de esta tesis pretende establecer la relación espacial y los modos en la que se implementa a través de los elementos y las estrategias de enunciación del dibujo en el cine.

Cap. 3 Espaço

En el capítulo tres, se enmarcan las dimensiones espaciales tratando de establecer primero la cercanía entre la *experiencia artística* y la *espacial*, una vez que el espacio habitado y recorrido a través de sus representaciones traduce y apela a una experiencia sensible. El *viaje* se convierte en una metáfora de la experiencia que sucede al aceptar la propuesta de la representación artística. El mapa nos lleva por el camino recorrido e imaginado del viajero y es a través de él que conocemos

³²² Síntesis cinematográfica

el espacio presentado. Las opciones tomadas y diseñadas nos transportan hacia una idea de espacio. Es el espacio diseñado, la representación propuesta, el mapa presentado, que nos "ofrece" un viaje.

Asimismo, se establece la relación entre el espacio en sus diferentes enfoques hacia el sujeto. Su posición (la que se establece como referencia) es la que a partir de la cual se define el espacio, pero también como espectador (que observa el espacio) estableciendo a través ella nuestra relación espacial. Es a través del punto de vista, sugerido o percibido, que nos relacionamos con el espacio que nos rodea.

Las diferentes *dimensiones del espacio*, incluida su transposición a las representaciones (fijas y móviles), pueden reflejar la transposición de una, dos, tres, cuatro o más dimensiones. Siendo que matemáticamente la dimensión espacial comienza con el propio establecimiento de la superficie (2D) y su disposición de los elementos, asumiéndose de manera volumétrica (3D) y temporal (4D) a través de las representaciones del cine. La dimensión artística que asume la representación espacial supera su componente matemático de transposición por las características de la superficie de un espacio "concreto". El establecimiento de *universos particulares*, concretos o imaginados, que de alguna manera nos caracterizan o como centro del universo o como meros puntos de un *universo infinito* y en expansión.

Las *estrategias de representación* del espacio pueden: traducir una idea mimética de apropiación del propio espacio, donde esta similitud se refuerza como si fuera un *espejo del propio territorio* que tratan de duplicar; o mediante el uso de una codificación más o menos inteligible, más o menos imaginaria, proyectar de forma esquemática declaraciones planificadas sobre el espacio representado.

El simulacro en la representación actúa ante el espacio en el cine haciendo hincapié en la relación que se establece con el espectador en la creación de un mundo propio dentro del filme, y de la que somos agentes de su fabricación, rompiendo por un momento el límite entre la ficción y la realidad. Esta simulación

se ve reforzada por las técnicas de composición digital que formulan una realidad virtual en la que las representaciones sustituyen a la existencia de una realidad. Este hallazgo no deja de ser paradójico, ya que elimina la existencia material de un referente físico (aproximándose a la representación hecha por otros modelos), pero por otro lado trata de coincidir con un real preexistente inexistente casi fotográfico de texturas, volúmenes y modelados.

La creación de *mapas* como dispositivos de navegación traduciendo posiciones ante el mundo nos hace a todos aprendices de cartógrafos, potenciales descubridores de mundos, a través de las propuestas espaciales que nos presentan. Estas organizaciones, divisiones y representaciones del mundo a disposición topográfica de las coordenadas espaciales, permiten un diseño esquemático de las condiciones espaciales del espacio en sí mismo y que están presentes en la imagen.

La *doble espacialidad* que se produce entre la representación del espacio, y el espacio representado, es la base del "juego" hecho por las imágenes. Lo que dependerá de la relación creada entre la representación de modelos y el espectador, diferenciando las representaciones fijas de las que están en movimiento las ópticas (que utilizan los dispositivos) de las mediadoras (en el que el gesto está más presente).

De todas *las representaciones*, los sistemas ópticos en movimiento particularizados por la fotografía y el cine, por su aparente aproximación perceptual a los referentes representados, a menudo se confunde con lo *real*. Tal y como se define en la primera parte del texto, cuando los elementos de la imagen tienen la misma naturaleza, tanto para el cine como en el dibujo, éstos sostienen la misma *realidad* (o irrealidad), aunque en diferentes grados de proximidad a un referente preexistente. (Hip.2)

Cap. 4. Espaço Dibujado

La conmutación de referencia y la capacidad evocadora del dibujo establecen una relación privilegiada en las representaciones espaciales hechas a través del cine de animación. El dibujo en cuanto al sistema de representación, se

desarrolla a través de su *organización espacial*, de los *elementos* de esas representaciones, y de las *estrategias* involucradas a su disposición.

Las relaciones creadas en la superficie de representación de esta *organización espacial* crean analogías espaciales de superficie y *planificación* o *profundidad*. Dos ideas inmanentes a la representación espacial. *Superficie*, a través de la distribución, orientación, planificación y esquematización en el plano de representación. *Profundidad* a través del aprendizaje de la perspectiva, de los índices de profundidad ofrecidos por los elementos presentes en la imagen, que construyen relaciones de escala, distancia en el interior de la superficie de representación.

La *superficie* establece las relaciones con el *cuadro* (encuadramiento). Sus límites y su distribución horizontal (pantalla), establece *lo que ver* creando selecciones y dimensiones (escalas) diferentes.

¿Cómo es que este espacio dentro del rectángulo (cuadro) se convierte en la película dibujada, en un espacio en constante transformación? El *campo* (espacio donde se desarrolla la historia) y su relación con el *fuera del campo* establecen ficciones proyectivas de continuidad, pero ocurren *solamente* dentro de la ficción creada por la representación. La lógica de las líneas, formas y colores se encuentran dentro de la representación. A través de esta constatación, el dibujo surge como constructor del espacio, inventivo, inmaterial y transformador, como se observa a través de los casos de estudio (Paul Drissen)

Los elementos de la representación del dibujo establecen las bases del lenguaje plástico. El punto, la línea, la forma, el claro-oscuro, el color, la textura y la estructura, se muestran como indicadores espaciales. La representación de los elementos de dibujo son la base para el reconocimiento y la lectura de los universos de percepción visual y audiovisuales. Es también a través de ellos que observamos estas mismas representaciones, independientemente de la naturaleza de sus medios. Podemos ir a buscarlos para una comprensión espacial a través de su uso y su gestión de la superficie de representación (la representación en sí), independientemente del grado de reconocimiento o aproximación a lo representado. Esto refleja un punto de vista activo, tanto si el autor decide las

estrategias operativas y expresivas utilizadas, como por parte del espectador, que de este modo extiende el campo representativo descodificando o espacio presentado. El descubrimiento de *nuevos espacios* a través de la animación está hecho de esta aceptación de lo representado como expresión de un espacio. Los sitios a donde llegamos, o que conocemos, ocurren solamente a través de los instrumentos del *cine dibujado*.

Cap. 5. Estado – Movimiento, Tiempo, Narrativa

La relación entre *movimiento*, *tiempo*, y *espacio*, es intrínseca al cine, siendo la gestión de los elementos visuales y sonoros su estrategia enunciativa.

Tarkovski afirma que el *movimiento* es un *estado* y no sólo un elemento. El movimiento está intrínsecamente ligado al tiempo y al espacio, ya que es el constructor de ese dibujar. "El camino se hace al andar", decía el poeta. El cine se hace dibujando, intentamos afirmar este texto. Así que se podría decir que este *trío* es en sí mismo un *estado*, en el sentido de que es la afirmación de sus capacidades materiales y psicológicas la que establece el concepto espacial en el cine.

El tiempo y sus mediciones dependen tanto de nuestro sentido psicológico del mismo, como los ciclos naturales o las convenciones horarias del calendario. El movimiento existe en el tiempo y en el espacio, es el constructor de este diseño espacial. El punto de encuentro de las artes de la *representación* aquí propuestas como el cine y el dibujo, la concepción del *tiempo*, del *espacio*, y del *movimiento*, convergen en un *estado* no cuantificable, indefinible y moldeable. Esta tríada es la substancia del arte en sí, eco insondable del alma humana. ¡Atemporal, supra espacial y en perpetuo movimiento!

Movimiento

El movimiento no es exclusivo de *las imágenes animadas*, hay acción en las imágenes fijas, tanto por medio de los elementos representados que evocan la sugerencia de un movimiento eminente, como en el establecimiento de una ruta, de una danza o de un intercambio de fuerzas. Presupone la existencia de materia que se mueve con relación a un espacio y a un punto de observación, presuponen

una espacialidad y una temporalidad. La representación del movimiento se expresa en las representaciones fijas categorizando la existencia de tipos de movimiento y de impresiones de movimiento que permiten captar espacios temporales.

Es el diseño del movimiento el que estructura una sensación de profundidad y la existencia de diversos planos, donde se da este movimiento. El movimiento puede ser de la cámara (ya sea físicamente o por asumir un punto de vista diegético), de los objetos en la superficie de representación de imágenes (en el establecimiento de trayectorias), o de tiempos diferentes en relación a dos planos entre sí, e incluso de la relación desde el punto de vista de los objetos y el fondo. Cada uno de estos vectores: punto de vista, objeto, y fondo, puede introducir movimiento en la imagen. Estos elementos combinados con la expresión hacen del movimiento la base del espacio-tiempo representada por el cine.

El conocimiento de estos vectores y la gestión de la imagen transportan a la animación su capacidad manipuladora, una vez que orquesta en una sola pauta a estos elementos. Y también ocurre una mayor ilusión en la animación, cuando todos estos elementos son de hecho manipulados. Es el dibujo el que traza ese movimiento adquiriendo en el interior de la representación su verdadero valor. En el interior de la Animación es la "lógica de las líneas" lo que prevalece. Que trae consigo un aliento, lo que hace avanzar cual botas de siete leguas. De las estrategias narrativas que de allí se desarrollan, destacamos la "metamorfosis" o "animación total". *Jumping*, de Tesuka, se presenta como un ejemplo de "punto de vista" como formador del espacio y del movimiento, porque la película se basa en saltos sucesivos desde el punto de vista del personaje que salta adhiriendo nuestra relación con el espacio (y su alteración) en el movimiento del salto. No se trata de diseccionar el movimiento en sí, sino de subrayar su vínculo en la creación del espacio.

Tiempo

Del intento de un *tiempo absoluto* establecido por *el ahora* y por la certeza de los segundos y las horas expresadas por el sincronismo de la tele presencia, al

tiempo relativo de los husos horarios y del tiempo psicológico, el tiempo está donde se establece el espacio. De hecho, ¡el concepto de espacio-tiempo está tan ligado que es imposible separarlo!

El cine se desarrolla en un tiempo, con una duración (el tiempo de la película). Sin embargo, puede contener toda la existencia del universo, un período histórico, una hora, o un minuto. El espacio (o espacios) existe, se perpetúa en ese tiempo, ya sea condensado en un único lugar o extendido por el universo. La capacidad de manipulación del tiempo en el cine consigue de algún modo reflejar todas las conexiones del espacio temporales en su interior. Los condicionantes del registro imagen por imagen, o de x imágenes por segundo, se establecen en relación a los condicionantes de la proyección. Las posibilidades del registro y de la proyección establece los modos en los que ocurren los ritmos/asociados al tiempo y la comprensión del movimiento que se produce. Por supuesto, la aprehensión y la presentación del espacio están vinculadas a su establecimiento en el tiempo.

La continuidad o fragmentación temporal puede o no corresponder al espacio, reforzándolo o rompiéndolo, pero estableciéndose claramente como relación dialéctica. Es lo que ocurre con ella.

El espacio-tiempo de la película se une a la flexibilidad del diseño, ésta manipulación, cuadro por cuadro y dentro de cada imagen, establece en la animación un lugar para la materialización del sueño, de la memoria y de la imaginación. Se establece a través de los elementos que utiliza en la experiencia del tiempo y del espacio, siendo el pasado y el futuro proyectados en presente de la película.

Narrativa

La narración hecha por el dibujo se establece de la gestión de los elementos, ya sean visuales o sonoros, en el interior de la realidad (o inmaterialidad) alcanzada por la película. Las estrategias expresivas enunciadas dependen y llevan consigo los modos de enunciación. La manera en cómo el dibujo se desarrolla, no es sólo la expresión de un determinismo de acción existente en un guion o un acontecimiento. El modo de enunciación es la propia naturaleza del filme.

Los tipos de modelos narrativos de organización espacial, la continuidad simultánea, la fragmentación, y la discontinuidad encuentran su forma a través del dibujo. Es esa la verdadera capacidad transformadora.

Este modo enunciativo/expresivo se establece por la elección de la *técnica* utilizada, pero también es la técnica la que se adapta a lo que se pretende decir. Escoger animación de recortes y esperar de ellos una animación fluida. Utilizar *la animación con arena* tratando de establecer diferencias de planos, será la forma de elegir un contraste, una luz, un tono o un actor en particular. Una película no se construye por sí sola, pues esto se significa sólo en el interior de la película. Éste es el diseño del dibujo en el cine, que el espacio que se construye *está* en el interior de la película y eso es lo que se demuestra mediante este texto.

Esta forma de pensar es también una acción sobre ese mismo pensamiento. El dibujo acrecienta su carácter visible lo invisible. Es la expresión de lo visible al representar el espacio que nos rodea, pero a su vez, lo invisible a través del espacio sentido, imaginado y proyectado. Funciona como una expresión visible de nuestras imágenes y espacios mentales, construyendo un imaginario propio. Hay una serie de líneas invisibles que describen nuestro espacio, marcando el horizonte o delineando figuras, expresando la ira o texturizando un sentimiento.



Cap. 6.

Ésta ha sido mi práctica, sobre el modo en el que se utiliza dibujo-o el cine en mis filmes. Todos ellos pasan por una necesidad, la búsqueda de algo, asociada a un *viaje*. Ya sea de "una cabeza" (*De Cabeça Perdida*, 18', 1999), dentro de un taxi (*Táxi*, 7'42", 2002), yo misma (*Selo ou não sê-lo*, 9', 2006), o el amor (*Do céu e da Terra*, 13', 2012). O incluso la propia conquista de la tierra (*Vacas*, 9'40", 2010). El espacio nunca es el fondo que acompaña a la forma, es la materia misma la que se transforma con nuestro viaje. No hay una forma única, estricta, *un diseño* definido. Los mundos son diseñados y se presentan fusionados y se presentan fundidos en las técnicas en las formas en la que se da en el filme. Es la película la que construye el dibujo, sus necesidades y sus modos. El diseño se amolda a lo que se va a representar. Como ya se ha dicho, el dibujo se realiza dibujando. El espacio se conquista y se habita en ese dibujar.

"Después de todo, la mejor manera de viajar es sentir"³²³, como dice el poeta. Dibujar es sentir, es expresar un sentimiento. No hay registros inocuos en el dibujo. Y, puesto que a través de este texto el dibujo también es cine, esta expresión se encuentra inevitablemente en las películas. El dibujo es "habitado" por colores, texturas y formas; es es el propio filme. El espacio-tiempo de la película se transforma en este viaje. No somos los mismos después de haberlo recorrido. ¡Al final el dibujo es un *estado*!

Al final el dibujo no es una demostración. Dibujar es un estado, y un estado no se expone. ¿Cómo se expondría algo que está en permanentemente exposición? (...) Exponerlo eliminaría la discreta fluidez de su continuidad. Sería como quitarle el cielo al avión. Sería como quitar un paso a un paseo o a una ola del mar. Sería, en resumen, hacer demasiado.³²⁴

³²³ CAMPO, Álvaro de ; Homónimo de Fernando Pessoa, p.

³²⁴ FARIA, Nuno; Desenho, Lisboa, Assirio e Alvim, p.1

Afinal o desenho não é uma demonstração. Desenhar é um estado, e um estado não se expõe. Como se exporia algo que se encontra em permanente exposição? (...) Expô-lo retirá-lo-ia à discreta fluidez da sua continuidade. Seria como retirar céu ao voo. Seria como retirar um passo a um passeio ou a uma onda do mar. Seria, enfim fazer demais.

El diseño es más bien un *lugar* de encuentro. Es en ese encuentro en el que el diseño inventa al cine, en un lugar de representación propio, en una superposición de anhelos y estados, en la relación del hombre con el mundo. La consideración de la representación como imagen se convierte en analizable en cuanto al dibujo, ya sea en la utilización de sus elementos, o bien en el sentido más amplio de dibujar - una idea de espacio. Como *quitar el paso al paseo, o una ola al mar*, sería pasar al lado del viaje, sería en resumen.... ¡hacer demasiado!

Resumo extenso em Português

0.1 O Porquê da Escolha.

A escolha do tema desta investigação surge naturalmente da minha prática do desenho como forma de pensamento, na organização espacial de formas, ideias e modos e a sua junção temporal e sonora no cinema. Os filmes são o palco onde os faço confluír! É esta multitude de imagens, o desenrolar das formas e das histórias, o espaço-tempo do cinema, que são o meu desenhar! São ao mesmo tempo o meu mapa e o território. Penso a desenhar e o desenho molda o meu pensar. É assim que as imagens são o fazer e o pensar, ou o pensar fazendo, pois a mais das vezes a ordem é trocada. Quer no desenho como simples rascunho feito num guardanapo, como nos inúmeros *desenhos de reunião* (próprios há minha actividade académica), aos desenhos preparatórios, ou expositivos; aos que acontecem para além da folha de papel no ecrã do computador, mas também através dos universos fotográficos que tento escavar, dos recortes e das colagens, dos pequenos do vídeo que se desenvolve com meio de expressão e difusão, de agregação de ideias e de modos. As múltiplas práticas da imagem são o meu terreno de eleição, sem escolhas ou pódios, fazem todas partes de um único modo de desenho e de cinema. Essa pluralidade imagética, desenvolveu-se não só na minha orientação académica, através de um estudo vocacionado para as artes e para o audiovisual, no liceu, Tendo relevância a descoberta na adolescência do *cinema de animação* através dos cursos da Gulbenkian³²⁵, que fizeram com que esta junção cinema/desenho me acompanhasse desde então! O Cinema (na Escola Superior de Cinema) em *Imagem e Realização* e seguidamente profissionalmente na área da

325 Fundação Calouste Gulbenkian, Lisboa. Nos anos oitenta a CAM (centro de arte moderna) da FCG, após um curso ministrado pelo Royal College, desenvolveram-se cursos de cinema animação para jovens/adolescentes. Posteriormente com a criação do CITEN (Centro de Imagem e Técnicas Narrativas) esses cursos passaram a ter um caracter de formação complementar e especializada, em ilustração, cinema de animação, tradicional e de volumes, direccionada para estudantes das áreas das artes plásticas.

Direcção de Fotografia e desenho de luz (Teatro) acompanha a prática regular da expressão plástica e da fotografia. Desde então faço filmes! Desenho através do Cinema.

O cinema de animação é condutor desta curiosidade formal em que é também uma inquietação relativamente às matérias do mundo que me rodeia e que norteiam a minha actividade criativa. Paralelamente a estas práticas da imagem, que se manifestam no meu trabalho em filmes, teatro, fotografia e ilustração, surge a actividade académica. Desde cedo comecei a leccionar matérias ligadas ao cinema de animação (no CAM Gulbenkian), fotografia, história do audiovisual, cultura audiovisual, iluminação (na António Arroio³²⁶ e na ESAD.CR³²⁷). Actividade essa que, aos poucos, se tornou na minha actividade profissional, ajudando a sedimentar conhecimentos essa investigação permanente e confronto com os alunos, é igualmente (até agora) um processo de permanente aprendizagem. É essa perspectiva plural que tento, não só transmitir, como fomentar, nas aulas que leciono. É também desse confronto e curiosidade, que o desenvolvimento/investigação sobre estes temas se gera. Ou seja, não é apenas sob a perspectiva da criação, que necessariamente tenho, mas igualmente enquanto formadora que o permanente questionar das matérias do desenho e do cinema se efectiva.

Analogamente à imagem, o *espaço* com o necessário fascínio que ele transporta, coloca através da sua representação, estratégias e expressões próprias a esse assombro. A representação espacial revela uma reflexão do espaço que passa pela sua interpretação, seja ela uma mera transposição do que vemos, mas a mais das vezes, do que é projectado (ideia-desenho) ou fantasiado. Talvez esta ideia de espaço esteja igualmente arreigada ao desejo de descoberta, à necessidade de viagem, e na ideia subjacente que é o percurso a parte mais prazerosa da mesma. Numa época em que estamos por todo o lado disseminados, as ‘viagens’ são uma metáfora imposta pela telepresença, este desenhar, este discorrer, permite disfrutar

³²⁶ Escola Secundária Artística António Arroio, escola artística especializada.

³²⁷ Escola Superior de Arte e Design das Caldas da Rainha. Instituto Politécnico de Leiria.

das escolhas, dos caminhos escolhidos a percorrer. O caminho faz-se caminhado. O desenho faz-se desenhando. O espaço que nasce do desenho no universo do cinema constrói um discurso tão eloquente como polissémico. Este texto expressa um dos caminhos possíveis nesta abordagem – o meu mapa.

Esta associação entre ideia e expressão, na informação espacial, é onde o tempo (do percurso por exemplo) ou a invenção dessa viagem, assim como o habitar de um determinado espaço, ajuda ao nosso posicionamento no mundo. Não só perspectivando a nossa acção no mesmo, como estabelecendo através dele uma postura não apenas contemplativa, mas activa e reativa. Talvez já aqui se possa começar por afirmar que ao desenho que se faz do mundo, é a acção que nele projectamos. Como diz o título desta tese, à medida que é traçado *inventa* o espaço apropria-se dele. As imagens construídas e construtoras do espaço estabelecem um Atlas pessoal e que faz do espaço, o local e o tem, onde o desenho/cinema tem lugar. A lógica do desenho no interior do desenho, o discorrer do mesmo e as suas lógicas internas é o que equaciono e tento apresentar neste texto.

0.2 Hipótese e Objectivos

Assim sendo, pretende-se através deste texto reflectir sobre o modo como a representação espacial surge, enquanto formulação não só definidora mas também criadora do espaço. De que modo o *desenho* tem um papel não só estruturante, mas igualmente transformador do espaço de representação no cinema, e em particular, como paradigma, no cinema de animação.

No cruzamento realizado entre desenho e cinema, no cinema de animação, o desenho é matéria, mas também ideia, na construção espacial. Espaço, ideia e representação, materializam-se através do cinema de animação. Aproximando a representação, não a um espaço concreto mas, na simbiose que ocorre entre a ideia e imagem, no espaço de projecção e expressão. Pela sua especificidade e miscigenação como representação, aproxima-se à experiência sensível mas também cognitiva que fazemos do espaço.

Sendo assim pretende-se avaliar através do desenvolvimento desta investigação os seguintes objectivos:

1.

Estabelecer uma ideia alargada mas una de *desenho* e de *cinema*. Que sirva a observação da hipótese levantada do desenho enquanto construtor do espaço no cinema de animação. (Cap.1 e 2)

2.

A pertinência das questões suscitadas pela representação e que de forma traduzem o espaço através da representação espacial. (Cap.3)

3.

De que modo é que a *organização* da representação e dos seus elementos afecta a compreensão espacial: através da observação, e da organização dos elementos que compõem a mesma representação e como forma de pensamento. (Cap.4)

4.

Verificar a no  o espacial na conjugac o  espac o/tempo do Audiovisual.
(Cap.5)

5.

Observar e verificar a construc o espacial feita pelo desenho, no terreno de conflu ncia entre o *desenho* e o *cinema*, o cinema de animac o. (todos os cap tulos e Cap.6)

A hip tese levantada por esta tese   a de que o cinema de animac o, sendo territ rio comum das artes visuais e f micas, assume-se como paradigma na (re) inven o feita pelas representa es espaciais, sendo o desenho feito pelo e no cinema o motor dessa descoberta. Na intersec o feita pelo *desenho* e pelo *cinema* surge o cinema de animac o onde o desenho   mat ria mas tamb m ideia, da construc o espacial. Espac o, ideia e representa o, materializam-se atrav s do cinema de animac o aproximando a representa o, n o a um espac o concreto mas num espac o de projec o e express o. Pela sua especificidade, mas sobretudo pela sua multiplicidade e elasticidade expressiva. O cinema de animac o, aproxima-se   experi ncia que temos do espac o e  s v rias dimens es que o espac o encerra.

0.3 Estado da Questão

A imagem, está intimamente ligada a todas as áreas de acção do homem. Sobre o mundo, ela espelha a capacidade de o representar e imaginar. Fundida ideia em imagem.

Mesmo antes da escrita, que se estabelece como início da história, a representação do espaço, colocada em proto-mapas gravados na pedra, ou representações ditas mágicas de caçadas nas paredes das cavernas, traçam ou gravam a ideia de mundo. Marcam as estrelas guias tão necessárias quer à sua deslocação como a sobrevivência e através deles criam-se histórias da criação do mundo. Explicações mais ou menos observáveis, muito efabulativas mas que ajudam a estabelecer o lugar do homem.³²⁸

Já em Platão, na sua sobejamente conhecida *Alegoria da Caverna*³²⁹ e no *Sofista* através do conceito de *imagem cópia* e *imagem Ilusão* na produção de imagem presente no, se dá o fascínio pela imagem, enquanto reflexos e sombras num mundo sensível, como indícios para o conhecimento, na relação entre o que nos é dado a através das imagens e o real (aqui entendido como verdade). Trazendo desde logo uma das questões mais abordadas teoricamente quando se fala de imagem – a ligação com o seu referente e o poder da representação, e imagem - enquanto formadora de conceitos per si. A fronteira entre uma e outra, representação e representado, alterna ao longo da história influenciando mutuamente representações e pensamento. Essa permanente troca de *status* entre

³²⁸ As cosmogonias diversas espalhadas pela terra e pelos seus povos, estabelecem uma ligação profunda com a terra e com o universo ao nosso redor, estando a mesma alicerçada quer em imagens quer em histórias que ajudam a firmar essa ideia de espaço e do nosso lugar no mesmo criando explicações (mitos) para os fenómenos e espantos do homem.

³²⁹ Na *Alegoria da Caverna*, Platão, traça uma analogia do saber conhecimento/verdade, com a luz, sendo que os Homens, agrilhoados na caverna, apenas têm conhecimento através das sombras (imagens) projetadas nas paredes, as aparências, sendo que a verdade se encontra no mundo exterior e na luz (verdade).

o representado e o referente, que se repercute igualmente nos modos de representação e reflexão sobre o mundo que nos rodeia e os seus modelos.

Também Gombrich, no seu livro *The Image & the Eye*³³⁰, (Gombrich, 1994) nomeadamente no seu texto *Mirror and Map*, divide as representações em *imagens Espelho* e *imagens Mapa*. As representações espelho, que congelam a imagem e sobre as quais é difícil estabelecer os limites entre estas e o mundo dito óptico. As imagens mapa que se estabelecem em superfície, planificando, as relações entre as coisas. Dois pontos de vista independentes, mas não indiferentes, à questão da evolução histórica das representações. Essa distinção longe de separar as naturezas das imagens em domínios completamente diferentes vai criar ao longo dos tempos formulações muito diversas e de interpretações distintas por parte de que as vê. Não observamos as representações dos índios como informação divina de poderes quase mágicos, nem estabelecemos os mapas quinhentistas apenas como declarações políticas, com as suas linhas divisórias bem marcadas e monstros marinhos, ou o Google Maps como a estrada em si. A agregação de vários códigos representativos permitiu exponencialmente formulação da representação espacial. Assim como os marcos geodésicos criam referentes (*data*) para o processamento das diferentes cartas de território também as representações cinematográficas apelam ao reconhecimento espacial (naturalmente devido a sua continuidade e aos dispositivos ópticos que utiliza) também utiliza os elementos gráficos necessários e as formulações mais esquemáticas (quer através da composição dos seus elementos quer através da montagem do som e da imagem).

O anseio pela representação da realidade óptica em consonância com a percepção que temos do mundo, foi formulado através da análise e estabelecimento de uma série e constantes perceptivas, como observaram Gombrich, Aumont, Arnheim entre outros. Essa *coincidência com o real*, como objectivo primeiro da representação espacial, traduziu-se claramente em cânones dessa mesma representação. A perspectiva é o seu mais emblemático paradigma, condicionando

330 GOMBRICH – The Image and the Eye – Further studies in the psychology of pictorial representation. p. a

desde da Renascença as representações e o nosso próprio olhar sobre o espaço representado e, corroborado a altamente difundida pela visão monocular da câmara.

El progreso pictórico, por tanto, se plantea en función de la decreciente distancia entre las simulaciones ópticas real y pictórica; dicho progreso puede medir-se por el grado en que el ojo percibe una diferencia entre ambas simulaciones. (...) La historia de la ciencia podía interpretarse por tanto como la progresiva disminución de la distancia entre representación y realidad.³³¹

Os desenvolvimentos, ou *progresso*, como lhe chama Danto, tecnológicos do final do séc XIX, na área da psicologia, da percepção, da física/química e na mecânica, levaram ao aparecimento da Fotografia e do Cinema. Primeiramente, estes funcionam como dispositivos de registo e captação dos fenómenos físicos provocados pela reflexão da luz nos objetos. Esse registo mecânico, de um aparente automatismo, traduz uma análise das representações daí resultantes como *espelhos* do mundo óptico, ou seja como duplos do real e não tanto como representações expressivas-activas sobre o real. Absorvendo rapidamente os modelos de representação dominantes, ao mesmo tempo que apreendiam a linguagem própria do médium. Porém, à parte da libertação das representações pictóricas do seu carácter mimético espelhado através do desenvolvimento das correntes artísticas do séc. XX, a fotografia e o cinema foram arredados dessa diferenciação artística uma vez que, a *semelhança* e *ausência de mediação* remetiam a sua prática a uma mera reprodução. O declínio da *aura*, estabelecido por Benjamin e do carácter uno do registo mecânico é suplantado pela aproximação ao real, “semelhante no mundo”.

Retirar o objeto do seu invólucro, destruir sua aura, é a característica de uma forma de percepção cuja capacidade de

331 DANTO, Arthur - *El fin del Arte* - El Paseante 1995, nº 22-23

captar "o semelhante no mundo" é tão aguda, que graças à reprodução ela consegue captá-lo até no fenómeno único.³³²

Porém Rodolf Arnheim, já em 1930, que declara, no seu *Arte do Cinema*³³³, o cinema não como um registo mecânico e meramente óptico, mas analisa as suas disposições formais como distintivas e exclusivas, não subsidiárias ao referente ou a sua colagem a outras formas de representação. É através da diferenciação ao real e às outras formas de representação, que ele pretende chegar à essência do cinema. São elas: *a projecção de sólidos sobre uma superfície plana* (dimensão projectiva do ecrã); *a redução da profundidade* (dispositivos ópticos); *a luz e a ausência de cor* (as limitações materiais do contraste fotográfico); *a delimitação da imagem e distância ao objecto* (o enquadramento e as suas relações no interior do campo); *ausência de continuidade espaço-tempo* (montagem) e *a ausência do mundo invisível dos sentidos*, os índices sonoros e visuais é o que podemos tomar por referente). Esta distanciação ao real nas suas matérias dispositivas e constitutivas, retiram o cinema da mera reprodução da realidade, automatizada em mimética, podendo assumir-se enquanto expressão artística de mérito próprio.

Pretende-se seguir esta via de análise na observação do espaço, em que é valorizada a observação dos elementos presentes na representação enquanto formas expressivas, ganhando o seu papel na criação de um universo de *ilusão*³³⁴. Neste texto a representação espacial expressa pelo desenho no cinema é o objecto de análise. Isso verifica-se, não só no sentido distintivo apresentada Arnheim, mas porque através da representação, dos seus elementos e formas de produção, a construção do espaço ganha uma *cartografia* particularmente rica e próxima a um entendimento sensorial do espaço. Ou seja, através dos elementos formais e condições dispositivas da representação do desenho no cinema, podemos estar

332 BENJAMIN, Walter; A obra de Arte na Era da reprodutibilidade Técnica

333 ARNHEIM, Rodolf; *A Arte do Cinema*; p.

334 *Ilusão* aqui no sentido utilizado por Platão em que é uma fabricação ilusória e não uma cópia do seu referente.

mais próximos, não à realidade espacial em si (que não temos a certeza sequer que exista apenas uma), mas evocar a experiência espacial percorrida (desenhada) nessa representação. A experiência artística enquanto experiência sensorial e a experiência espacial (essencial à própria noção de espaço) tendem a mesclar-se.

Não obstante, na reflexão teórica feita dedicado ao cinema essas duas vertentes foram-se extremando. Dominando uma análise mais próxima às teorias da comunicação e da linguística. Expostas nos estudos de Metz, Barthes, Delluze e Bazin, que embora tenham concepções diferenciadas se aproximam nos campos de análise do cinema e da ‘realidade’ que apresenta. Bazin, afirma mesmo, que o cinema é a própria verdade 24 imagens por segundo, apelando à *ontologia da imagem fotográfica*.³³⁵

A originalidade da fotografia em relação à pintura reside, pois, na sua objectividade essencial. (...) Pela primeira vez, entre o objecto inicial e a sua representação nada se interpõe, a não ser um outro objecto. Pela primeira vez, uma imagem do mundo exterior forma-se, automaticamente, sem a intervenção criadora do homem, segundo um rigoroso determinismo (...) p.

Há no entanto um certo paradoxo em afirmar objectividade (objectividade essencial) pela presença de um objecto entre o objecto inicial (realidade) e o que vemos, ficando portanto mais próximos desse objecto primeiro. A acção criadora do homem é aqui retirada em prol da sua existência natural. O que entendamos é difícil se questionarmos a natureza instrumental desse mesmo dispositivo dito objectivo. Bazin continua, retirando a mediação do homem (a intervenção criadora do Homem) do processo de criação aproximando-o mesmo a uma noção ‘natural’. Ora, se há a presença da máquina e se essa *criação* acontece de uma forma automática (com a presença da máquina) de que modo a mesma é natural? *Automatismo, criação, mundo natural e determinismo*, aproximam-se de uma ideia

335 BAZIN, André; O que é o Cinema; p.53

de criação divina, uma existência pré existente à acção do Homem. Continuando Bazin afirma:

Todas as artes se fundem pela presença do homem; unicamente na fotografia é que fruímos a sua ausência. Ela age sobre nós como fenómeno natural, como uma flor ou um cristal de neve cuja beleza é inseparável da sua origem vegetal ou telúrica³³⁶

A ausência da *intervenção criadora do homem*, para além de ser pela sua condição dispositiva impossível, é retirar-lhe a sua humanidade, o seu valor cultural a sua disposição artística.

Essa via de entendimento da imagem cinematográfica, em que esta acontece perante a câmara, remete-a para um entendimento exclusivo de semelhança como se esta captasse a imanência das ‘coisas’. Ideia essa que refuto uma vez que retira a capacidade transformativa e ‘inventiva’ ao cinema. A representação enquanto tal, seja através do cinema (óptico ou não), é possível através da acção criativa do homem, e não apenas uma reprodução ou uma emanação do real.

A reflexão da *forma* no cinema enquanto instrumento expressivo, é assegurada primeiramente e de forma muito firme pela escola Russa, com as reflexões de Pudovkin, Eisenstein e Vertov, com o seu *Kino-Eye*. Essa reflexão está essencialmente concentrada na análise estritamente formalista ou experimentalista do cinema, mais que o seu carácter narrativo ou discursivo. Fortemente presente em alguns realizadores como: Dreyer, Bergman, Antonioni, Tati, Kieselowky, para citar apenas alguns, mas como afastado ou subvalorizado nas demais análises. Mesmo nos *Estudos Filmicos* é o ênfase na ideia que emana da imagem que subsiste e não tanto o contrário. Temas, géneros e cinematografias são os sujeitos da análise teórica do Cinema. O cinema de animação no interior dessa reflexão teórica é ainda casual. Sendo feita alguma reflexão na compreensão do pré cinema mas poucas vezes enquanto objecto teórico com legitimação própria no interior do cinema. Alguma reflexão teórica é no entanto feita por alguns criadores no âmbito do seu trabalho como Alexeieff ou McLaren. Aos poucos porém, no âmbito dos estudos

³³⁶ BAZIN, André; O que é o Cinema;

académicos da imagem em movimento, estabelece-se como campo de análise no interior do Cinema.

As representações pictóricas, no início do séc. XX disparam em direcção à expressão divergindo da imitação, com o impressionismo, o cubismo, o fauvismo, o futurismo entre outros, onde a abstracção, o dinamismo, a cor, se autonomizam. Quer, levando a extremos de simplificação, como é exemplo Mondrian, como nos múltiplos pontos de vista no cubismo, apenas par citar dois exemplos. Essa liberdade formal traduz-se igualmente na incorporação de meios/materiais diversos nas suas obras que deixam de se concretizar num único *médium*, com a colagem e a fotografia, assim como e a utilização de objectos na pintura, quebrando também aqui a ideia de unicidade própria até aí de uma caracterização de Arte. É interessante observar como a fotografia (*médium*) foi utilizada, neste contexto de modernidade, quer como suporte artístico e também através de uma nova noção do real que consegue captar (da *congelção* do movimento, da sobreposição e da estereoscopia só para citar apenas algumas das possibilidades) da fotografia.

O cinema, por sua vez, dá-se a adopção, das linguagens visuais mais *realistas*, em que os modelos estavam enraizados na permanência da continuidade, equivalência e homogeneização plástica. Pode dizer-se que a partir de então há uma clivagem entre paradigmas da representação, entre Cinema e Artes Plásticas, fazendo com que o papel *observador* se altere, como observa Jonhatan Crary no seu livro *Techniques of the Observer*.

O rápido desenvolvimento em pouco mais de uma década de uma vasta gama de técnicas de computação gráfica, faz parte de uma ampla reconfiguração das relações entre um sujeito observador e modos de representação, o que efetivamente anula a maioria dos significados culturalmente estabelecidos do observador e a representação.³³⁷

337 CRARY, Jonhatan; *Techniques of the Observer – On vision and Modernity in 19th Century*.

The rapid development in little more than a decade of a vast array of computer graphics techniques is part of a sweeping reconfiguration of relations between an observing subject and modes of

Continuando, e referindo-se às representações surgidas através de modelos de representação pré-existentes e às que necessariamente se afirmarão, estas terão necessariamente que se alterar.

Obviamente, outros mais antigos e mais familiares modos de 'ver' vão persistir e coexistir de forma inquieta ao lado dessas novas formas. Mas cada vez mais essas tecnologias emergentes de produção de imagem estão a tornar-se os modelos dominantes de visualização de acordo com qual dos primários dos processos sociais e instituições.³³⁸

O Cinema de Animação, enquanto cinema e enquanto desenho, foi de algum modo posto de lado no que diz respeito à análise teórica cinematográfica. Colocado ora num plano de *género* (como o documentário), ora como uma *técnica* (*stop motion*) de registo, ou ainda catalogando-o através de um *público-alvo* (o público infantil), dando ênfase ao seu carácter gráfico e destacando a sua vertente de indústria. Exemplo deste último ponto, Disney e outros estúdios e a sua ligação ao *cartoon* explorando toda essa vertente de *merchandising* associada. Durante largos anos (e ainda hoje com o ressurgimento da Pixar e o cinema de modelação 3D) a ligação a um público juvenil, de recursos gráficos eficazes e histórias universais, leva a que estes filmes sejam os *produtos* cinematográficos com mais difusão e receitas de exibição. Talvez também por isso, e pela sua lógica comercial, sendo arredados da análise e investigação teórica cinematográfica enquanto forma artística.

Le film d'animation est victime d'une erreur de classification – ou plutôt de deux erreurs. L'une consiste à la confondre avec le dessin animé (comme on confondrait un avion avec un cerf-volant) et la seconde – à la considérer comme une sorte de "cinéma", alors qu'il pourrait s'agit tout aussi bien de peinture,

representation that effectively nullifies most of the culturally established meanings of the term observer and representation.p.1

³³⁸ CRARY, Jonhathan; Techniques of the Observer – On vision and Modernity in 19th Century. Obviously, other older and more familiar modes of 'seeing' will persist and coexist uneasily alongside these new forms. But increasingly these emergent technologies of image production are becoming the dominant models of visualization according to which primary social processes and institutions. p.2

de dessin, de gravure ou même de sculpture en mouvement (considère-t-on un portrait peint à l'huile comme une sorte de photographie?)³³⁹

Um outro tipo de cinema de animação, com a valorização artística e autoral, estabelece-se com outra lógica de mercado, mais residual, e através de circuitos mais restritos. Com o desenvolvimento de um circuito de festivais especializados. Esse arredar do cinema de animação da reflexão do cinema, é justificada em parte pela separação entre o real e o representado, mais presente neste tipo de cinema e a sua proximidade, muitas vezes errónea, a um público meramente infantil. Quase sempre sob uma lógica me, mercantilista muito pouco tida em consideração pelos estudiosos do cinema, que limitam a sua reflexão ao cinema de origem óptica, dito de *imagem real*.

The visible arts are engage in a common enterprise: the grasping and holding for contemplation of perceptual space (with its contents), both directly and through its attributes: mass, volume, color, gradation, tone. For the painter, the material itself is plastic; but the photographer's consistent procedures provide axes upon which to map and against which to measure the plasticity of space itself, and the supreme plasticity of our human perception.³⁴⁰ (Alexeieff – prefácio)

Dentro das Artes Plásticas, da qual provêm a grande maioria dos intervenientes do cinema de animação, embora este seja aceite como terreno de exploração plástica, é raramente contemplado com reflexão teórica própria, que se expanda para além do ciclo interno de alguns estudos universitários. Assim quase sempre ou se revestem de um carácter experimentalista que se esgota com facilidade, ou se remete para outros domínios como a Vídeo-Arte ou as Artes Multimédia, que utilizam elementos animados de forma híbrida e com objectivos expressivos e narrativos diferentes da linguagem cinematográfica.

339 BENDAZZI, Giannalberto; Le film d'Animation.p.8

340 FRAMPTON, Hollis; On the camera Arts and Consecutive Matters. The writing of Hollis Frampton.p.7

Actualmente com autores como Daniel Frampton, Lev Manovich, entre outros, e através das proliferação das técnicas digitais, a discussão entre referente e representado, entre formal e comunicacional mistura-se, uma vez que a perda de referente físico é-o também no cinema dito real. Mais a mais essa fronteira torna-se difícil de estabelecer. Mas ao invés de libertar o cinema do referente real, transforma as representações em aproximações a um real referenciável, que não existe materialmente, mas que é construído na referência e com as possibilidades desse real. É a *realidade virtual* que invade a criação de universos de fantasia com *gráficos* cada vez mais realistas, ou os filmes rodados em *blue screen*³⁴¹, em que se não se distingue o que é real e o que não é, existindo aquele universo numa espécie de hiper-realidade não referenciável mas possível. Como diz Lev Manovitch, deixa de fazer sentido falar de Cinema de imagem real, mundo óptico ou virtual, para passar a falar unicamente em Cinema.

Neste estudo a aproximação ao referenciável tem pouco interesse, sendo no entanto objectivo levar a reflexão para as estratégias expressivas do desenho na construção e a representação em si. Ou seja, ao invés do que é apresentado, a representação (havendo referente ou não) como se organiza e apresenta. No espaço é a ideia expressa directamente pela representação que me permite ou não conhecer o espaço! Aqui, mais que em outro tipo de representação, a referência, a intenção, a informação e o desígnio estão expressos na imagem.

No que diz respeito à representação espacial, as capacidades e modos de concepção do espaço, reflectem igualmente o modo de habitar os espaços.

Expresso nas diferentes correntes de pensamento, artísticas e épocas históricas. A dimensão espaço/temporal do cinema, aliada às capacidades e modos expressivos e transformativos do desenho, traduz-se num campo de análise pertinente ao

341. Actualmente a junção de imagem virtual com actores reais é uma constante nos filmes de imagem real (A vida de Pi, Avatar), sendo difícil a distinção entre os cenários, ambientes e texturas virtuais e os seus referentes.

estudo da representação espacial. Consequentemente à observância da validade e variedade presentes no universo de análise expresso, através de uma ideia uma de Cinema.

Ao objeto não lhe interessa saber se o espaço e seus modos de representação são linguagens, metaforicamente ou não, mas mais simplesmente considera-os “sistemas de manifestação” que se dão a conhecer através da sua imanência p.7³⁴²

o.4 Estrutura e Metodologia

O texto está dividido em duas partes, que na sua totalidade se dividem em 6 capítulos.

A primeira parte, introdutória, tem dois capítulos: Cap.1-*Cinema /Desenho* e Cap.2-*Desenho/Cinema*.

A segunda parte tem 4 capítulos. Os primeiros dois apresentam a questão espacial e a sua representação: O Cap.3- *Espaço – O espaço à nossa volta*, em que se pretende circunscrever a noção espacial de modo a que se possa observar a sua representação; O Cap.4-*Espaço desenhado/Espaço Imaginado*, as questões ligadas à representação espacial (4.1 *Organização Espacial*) e os elementos que constituem essa representação (4.2 *Elementos constituintes na representação espacial – Objectos, personagens e espaços*). São ainda apresentados 2 casos de estudo da organização espacial dos elementos da representação espacial, demonstrando nos exemplos citados o que foi de alguma forma posto em questão nos capítulos precedentes.

No Cap.5 – *Espaço/Tempo/Movimento*, coloca os elementos visuais da representação espacial em perspectiva e o modo que se estabelecem no interior do

³⁴² RENIER, Alain; *Espace & Représentation* ; sous la direction de Alain Renier; Paris; Les Editions de la Villette; 1982/2^o Edition 1989

L'Object n'est pas ici de savoir si l'espace et ses modes de représentation sont langages, métaphoriquement ou non, mais plus simplement dès les considérer comme «systèmes de manifestation» se donnant à saisir dans leur immanence.

cinema: *Espaço Movimento* (5.1), *Espaço Tempo* (5.2), *Espaço Narrativo* (5.3), *Espaço Som* (5.4), *Espaço Desenhado*.

Por último o Cap. 6-*Espaços Animados / Espaços Transformados*, remetemos ao cinema de animação as estratégias transformativas e expressivas da representação espacial, tentando com isso sumarizar as hipóteses levantadas por esta tese, de aproximação do desenho ao cinema enquanto forma privilegiada e transformativa do espaço. A essa súpula (6.4) chamei-lhe *viagem* pois este texto espelha o percurso traçado ao longo deste texto, alicerçado no meu trabalho, e reflexão sobre o papel transformador do desenho na representação espacial, a sua capacidade efabulativa e expressiva.

A **primeira parte** procura enquadrar os campos de análise onde se irá apurar a representação espacial – o Cinema e o Desenho. Verificar as aproximações entre os dois campos, havendo mais proximidades que diferenças em ambos. Da análise dos dois campos pretende-se igualmente aproximar as actividades artísticas e modos de representação e, sobretudo clarificar o carácter de representação do cinema, como forma inventiva e expressiva. Descolando da sua observação meramente óptica. A relação formal de organização dos elementos **pictóricos**, e sonoros, agem na formulação do espaço, criando uma lógica própria da representação em si. Desta forma cinema e desenho são uma e a mesma coisa.

Isso é tão ou mais evidente no cinema de animação, uma vez que à partida se serve do domínio das suas *técnicas* para criar um mundo expressivo e único de representação cinematográfica. Mais do que dar forma ao desenho, ou por ‘os desenhos a mexer’, o cinema de animação transforma, subverte e liberta, quer o universo tradicionalmente ligado ao *desenho*, mas sobretudo revela a profunda compreensão de um médium, o *cinema*, em toda a sua potencialidade multidisciplinar expressiva e criadora.

Na **segunda parte**, após estar estabelecido a representação como objeto de observação das estratégias enunciativas, verifica-se de que modo se dão as representações espaciais. Também aqui a distinção entre *artes do tempo* e *artes do*

espaço deixa de ser linear ou mesmo pertinente, e uma aproximação a um único vector espaço/temporal/visual e sonoro, põem em movimentos limites e noções espaciais contidas nos modos de enunciação do *cinema* (dito eminentemente temporal) e do *desenho* (historicamente colocado do lado da representação fixa, palpável e temporal). Assim, uma vez que não se faz distinção entre a natureza da imagem (que a Parte I do texto ajudou a estabelecer) os seus elementos podem ser divisíveis e identificáveis permitindo enquanto elementos formais (não só visuais) na construção da representação espacial observável no cinema.

Assim, essa observação analítica (cap.4) dos elementos constituintes da representação (e que normalmente são atribuídos à construção espacial fixa e às estratégias de composição encontradas em suportes materiais), o ponto, a linha, a forma, a cor a relação luz/sombra, são observáveis não em fotogramas (imagem fixa retirada do seu contexto) mas feita no interior do cinema. Ou melhor, o desenho enquanto cinema, ou no que é o título deste texto – O desenho enquanto construtor de espaço no cinema de animação.

0.5 Conclusões Resumo – Capítulos

No decorrer deste texto demonstrou-se que ao contrário do estabelecido como formulação distintiva das artes, o *cinema* e o *desenho* aproximam-se mais do que divergem, na sua capacidade enunciativa e expressiva na ligação entre ideia-imagem.

Para tal identifica-se os elementos constantes nesta preposição. A saber: o **autor**, os **modelos de representação**, o **espectador**, a relação entre representação e o **espectador**, e por fim a própria **representação** como agente construtor do espaço.

A sua existência enquanto matéria do cinema é exposta na sua enunciação através da tríade **espaço-tempo e movimento**, criando um espaço único de representação. Essa representação, se estiver desassociada da imposição referencial óptica, que se traduzem na sua aparente transferência (automática) para a

representação na sua duplicação, transformará o espaço representado num *mapa*, menos referenciável mas aproximando-se do próprio espaço, uma vez que traduzem a própria experiência e interpretação do espaço. A experiência artística traduz a experiência sensorial, tornando as diferentes interpretações do mesmo como expressões ‘emanações’ desse mesmo espaço. Porém essa representação nunca é apenas e só referenciável. A comutação entre representação e representado estabelece uma dupla espacialidade particularmente ilusionista no caso do cinema. O desenho, enquanto sistema e enquanto forma de organização espacial é particularmente livre e essa liberdade potencia-se se adoptarmos essa interpretação no caso específico do cinema. A animação é esse universo de liberdade, fantasia e subversão da criação espacial, pois estabelece-se claramente como representação mas age intimamente com a experiência. O cinema e o desenho libertam-se neste território projectando o desenho no espaço-tempo movimento. O desenho torna-se por excelência construtor do espaço, como o título desta tese expressa. Esse desenho é animação. Esse desenho é cinema. Esse cinema-desenhado cria o espaço.

Cap. 1. Cinema / Desenho

O **primeiro capítulo - Cinema / Desenho**, propõe uma observação do Cinema enquanto *médium* apontando a dificuldade em estabelecer o Cinema enquanto Arte, caracterizando-o numa determinada cronologia histórica e legitimado por um discurso teórico associado.

A necessidade de afirmação do cinema enquanto *universo artístico* surge da necessidade de clarificar as áreas de estudo referentes não só, ao carácter artístico (teorias da arte), mas igualmente ao seu desenvolvimento enquanto linguagem no âmbito da semiologia afirmando-se igualmente enquanto discurso massificado (comunicação).

As questões referentes ao *médium* podem servir uma definição de cinema através da sua caracterização e especificação, uma vez que existe o pressuposto junto dos diferentes teóricos que o *médium* onde se enquadra a forma artística

reflete a essência, o fim (telos), dessa mesma forma artística. Podendo estabelecer-se o meio enquanto a natureza ou essência do que é o cinema.

A sua caracterização dispositiva e material questiona este mesmo *média existencialismo* observando a evolução histórica deste e as relações que se estabelecem procurando com isso chegar à essência do Cinema. A perspectiva *média-existencialista* caracteriza uma *arte*, através da sua especificidade (puro) e singularidade (uno) do meio que utiliza. Bazin, remete a proximidade com o *real* e apagamento imersivo da representação, como a principal característica da fotografia e do cinema. Historicamente a evolução dos dispositivos materiais e da relação-fruição do cinema foi-se alterando substancialmente. O cinema é feito de várias tecnologias e artes, o que levanta questões sobre o seu carácter *puro*. A utilização de suportes específicos (o filme), a sua existência audiovisual, a construção imagem-por imagem, a registo óptico das mesmas e a sua aproximação ao referente registado, a relação unívoca e imersiva com o espectador, tornam evidentes as dificuldades em estabelece-lo como *uno* ou *puro*. Sendo a sua miscigenação e carácter plural dos elementos e linguagens que utiliza a sua força e o seu carácter quer expressivo quer enunciativo! As tecnologias alteram-se, o filme deixa de ser filme (passa a ser vídeo e hoje em dia é digital), as câmaras transformam-se deixando até de ser necessárias, a relação de fruição com espectador é pulverizada, e embora se advogue uma *morte do cinema*³⁴³ este tendencialmente evolui, evoluindo com ele necessariamente os modelos de representação e modos do cinema. Digamos que a Pintura não deixou de ser pintura quando se passou a usar acrílicos, ou quando o espaço de observação da mesma se desmultiplicou! Se retirarmos o carácter estanque e imutável ao cinema, afastando a sua reflexão dos materiais do seu registo e/ou às suas condições de recepção e canalizarmos o mesmo para a representação em si (filmes e imagens) enquanto linguagem específica, chegamos a uma proximidade ao desenho. Também o desenho não pode ser circunscrito a uma técnica, um material ou um suporte. A *obsolescência do médium* (como observa Rosalind Krauss) o cinema liberta-se do seu estigma histórico podendo assumir-se enquanto objecto teórico e

³⁴³ Morte do cinema

como tal, ele é plural e miscigenado. É sobre esse prisma, centrado de novo na representação que se irá observar a representação espacial, na ideia de que (enquanto desenho) o cinema assume estratégias e expressões particulares. O cinema de animação estando mais próximo dessa abordagem é particularmente fantasioso/imaginativo no modo faz a representação espacial. Será nesta ideia de cinema observação do desenho se estabelece! A capacidade formativa e expressiva do cinema e do desenho (na aproximação da ideia à imagem), é base da hipótese formulada por esta tese em que o desenho encontra no cinema, em particular no cinema de animação, terreno preferencial para a representação espacial. (Hip.1)

Cap. 2. Desenho/cinema

O **segundo capítulo** (Desenho/Cinema), através do questionar feito pelo capítulo anterior, propõem uma definição de desenho que seja condizente à análise proposta. Numa primeira analogia assume-se o desenho como uma forma material de produzir pensamento, ligando *ideia e imagem*.

O *cinema* e o *desenho* misturam-se enquanto sistema de representação, matéria da representação e universo de significação. O cinema de animação é o universo de representação e significação do desenho em movimento. Insistindo no carácter não apenas visual do desenho surge como modo de organização audiovisual do tempo, espaço e movimento. O *desenho* estabelece não só o *visível* mas igualmente o *invisível*, no sentido da materialização de conceitos em imagens. É nessas vertentes de ideia e imagem, enquanto sistema de representação e capacidade de representação, que o cinema e o desenho se podem equivaler. (Hip.1)

O cinema de animação estabelece-se nesse pressuposto, não apenas como uma técnica ou um género, mas através da compreensão e domínio dos elementos do cinema como tal. Não se trata tanto de *dar vida aos desenhos*³⁴⁴, nem o carácter material da imagem em si (os desenhos, ou imagens), ou enfoliar o que se situa *entre* duas imagem como espaço projectivo, mas antes entender que entre os *vários*

³⁴⁴ Síntese cinematográfica

cinemas e os *vários* desenhos que pode haver, o desenho que acontece no cinema - é cinema.

Estabelecidos os propósitos entre o *cinema* e o *desenho* como campos de análise e modos de representação que se podem corresponder, a segunda parte desta tese, procura estabelecer a relação espacial e os modos como a mesma se concretiza através dos elementos e estratégias de enunciação do desenho no cinema.

Cap. 3 Espaço

No capítulo três, enquadram-se as dimensões espaciais tentando primeiramente estabelecer a proximidade entre a *experiência artística* e a *espacial*, uma vez que o espaço habitado e percorrido através das suas representações traduz e apela a uma experiência sensível. A *viagem* torna-se a metáfora para a experiência que acontece ao aceitarmos a representação artística proposta. O mapa traz-nos a viagem percorrida e imaginada do viajante e é através dele que conhecemos o espaço apresentado. As escolhas feitas, desenhadas, transportam-nos para uma ideia de espaço. É o espaço desenhado, a representação proposta, o mapa apresentado que nos ‘oferece’ a viagem.

Estabelece-se igualmente a relação entre o espaço nas suas diferentes abordagens perante o sujeito. O seu posicionamento (aquele que se estabelece como referência) e a partir do qual se define o espaço, mas igualmente como espectador (o que observa o espaço) estabelecendo através dela a nossa relação espacial. É através do *ponto de vista*, sugerido ou percebido, que nos relacionamos com o espaço que nos rodeia.

As diferentes *dimensões* do espaço nomeadamente a sua transposição para as representações (fixas e em movimento) podem refletir transposição de uma, duas, três, quatro ou mais dimensões. Sendo que matematicamente a dimensão espacial começa com o próprio estabelecimento da superfície (2D) e a sua disposição dos elementos, assumindo-se volumetricamente (3D) e temporalmente

(4D) através das representações do cinema. A dimensão artística assumida pela representação espacial ultrapassa a sua componente matemática de transposição para uma superfície as características de um espaço ‘concreto’. O estabelecimento de *universos particulares*, concretos ou imaginados, que de alguma forma nos caracterizam ou como centro do universo ou meros pontos de um *universo infinito* e em expansão.

As *estratégias de representação* do espaço podem: traduzir uma ideia mimética, de apropriação do próprio espaço, onde essa semelhança é reforçada como sendo um *espelho* do próprio *território* que tentam duplicar; ou através do recurso a uma codificação mais ou menos inteligível, mais ou menos fantasiosa, projectam de forma esquemáticas declarações planificadas sobre o espaço representado.

O simulacro na representação age perante o espaço no cinema dando ênfase e a relação criada com o espectador na fabricação de um mundo próprio no interior do filme e do qual somos agentes da sua fabricação, quebrando por momentos a fronteira entre ficção e realidade. Esse simulacro é reforçado pelas técnicas digitais de composição que formulam uma realidade virtual em que as representações se substituem à existência de uma realidade. Essa constatação não deixa de ser paradoxal pois dispensa a existência material de um referente físico (aproximando-se da representação feita por outros modelos) mas por outro tenta corresponder a um real pré-existente inexistente quase fotográfico, de texturas, volumes e modelações.

A criação de *mapas* como dispositivos de navegação traduzindo posicionamentos perante o mundo torna-nos a todos aprendizes de cartógrafos, descobridores potenciais de mundos, através das propostas espaciais que nos apresentam. Nestas a organização, divisões e representações do mundo a disposição topográfica das coordenadas espaciais, permitem estabelecer uma disposição esquemática das condições espaciais do espaço em si e que estão presentes na imagem.

A *dupla espacialidade* que ocorre entre a representação do espaço e o espaço representado, é a base do ‘jogo’ feito pelas imagens. O qual vai depender da relação criada entre os modelos de representação e o espectador, diferenciando as representações fixas das em movimento, as ópticas (as que recorrem a aparelhos) das mediadas (em que o gesto é mais presente).

De todas as *representações*, as ópticas e em movimento particularizadas pela fotografia e pelo cinema, pela sua aparente aproximação perceptual aos referentes representados, muitas das vezes são confundidas com o *real*. Como se definiu na primeira parte do texto na qual, em que os elementos que constituem a imagem tem a mesma natureza, tanto para o cinema como no desenho, estes detém a mesma *realidade* (ou irrealidade) embora em graus diferentes de aproximação com um referente pré existente. (Hip.2)

Cap. 4. Espaço Desenhado

A comutação referencial e a capacidade evocativa do desenho estabelecem uma relação privilegiada nas representações espaciais feitas através do cinema de animação. O desenho enquanto sistema de representação desenvolve-se através da sua *organização espacial*, dos *elementos* dessa representação e das *estratégias* envolvidas à sua disposição.

As relações criadas na superfície de representação essa *organização espacial* criam analogias espaciais de superfície e *planificação* ou *profundidade*. Duas ideias imanentes à representação espacial. *Superfície*, através da distribuição, orientação, planificação e esquematização no plano de representação. *Profundidade* através da aprendizagem da perspectiva, dos índices de profundidade oferecidos pelos elementos presentes na imagem, que constroem relações de escala, distância no interior da superfície de representação.

A *superfície* estabelece as relações com o *quadro* (enquadramento). Os seus limites e distribuição horizontal (écran), estabelecendo o *que ver* criando seleções e dimensões (escalas) distintas.

Como é que esse espaço contido do retângulo (quadro) se transforma no cinema desenhado, num espaço em permanente transformação. O *campo* (espaço onde a história se desenvolve) e a sua relação com o *fora de campo* estabelecem por si só ficções projectivas de continuidade, mas que existem *apenas* no interior da ficção estabelecida pela representação. A lógica das linhas, formas e cores encontra-se no interior da representação. Através dessa constatação o desenho surge como construtor espacial, inventivo, imaterial e transformador, como se observou através dos casos de estudos (Paul Drissen)

Os elementos a representação do desenho estabelecem as bases da linguagem plástica. O ponto, a linha, a forma, o claro-escuro, a cor, a textura e a estrutura, apresentam-se como indicadores espaciais. Os elementos de representação do desenho são a base do reconhecimento e leitura dos universos perceptivos visuais e audiovisuais. É também através deles que observamos essas mesmas representações independentemente da natureza dos seus meios. Podemos ir busca-los para uma compreensão espacial através da sua utilização e gestão da superfície de representação (a representação em si) independentemente do grau de reconhecimento ou aproximação ao representado. Isso reflete um ponto de vista activo, quer do autor que escolhe as estratégias dispositivas e expressivas utilizadas, como por parte do espectador que desta forma alarga o campo representativo descodificando o espaço apresentado. A descoberta de *novos espaços* através da animação é feita desta aceitação da representação como expressão de um espaço. Sítios onde chegamos, ou que conhecemos, apenas através dos instrumentos do *cinema desenhado*.

A relação entre *movimento*, *tempo* e *espaço* é intrínseca ao cinema, sendo a gestão dos elementos visuais e sonoros a sua estratégia enunciativa.

Cap. 5. Estado – Movimento, Tempo, Narrativa

Tarkovski afirma que o *movimento* é um *estado* e não apenas um elemento. O movimento está intrinsecamente ligado ao tempo e ao espaço, uma vez que é construtor desse desenhado. ‘O caminho faz-se caminhando’, já dizia o poeta. O

cinema faz-se desenhando tento afirmar neste texto. Assim, talvez possa afirmar que este *trio* em si é um *estado*, no sentido que é a afirmação das suas capacidades materiais e psicológicas que se estabelece a noção espacial no cinema.

O tempo e as suas medições dependem tanto da nossa noção psicológica do mesmo, como dos ciclos naturais ou convenções horárias e de calendário. O movimento existe no tempo e no espaço, é construtor desse desenhado espacial. O ponto de encontro das artes da *representação* aqui encaradas como cinema e desenho, a concepção de *tempo* e de *espaço* e de *movimento* convergem para um *estado* não quantificável, moldável e indefinível. Esta tríade é a substância da arte em si, insondável eco da alma humana. Intemporal, supra espacial e em perpétuo movimento!

Movimento

O movimento não é exclusivo das *imagens em movimento* existe indiciado nas imagens fixas, quer através dos elementos representados que evocam a sugestão de um movimento eminente, quer no estabelecer de um percurso, de uma dança, de uma troca de forças. Pressupõe uma existência de matéria que se move em relação a um espaço e a um ponto de observação, pressupõem uma espacialidade e uma temporalidade. A representação do movimento é expressa, nas representações fixas categorizando a existência de tipos de movimento e impressões de movimento que permitem captar espaços temporais.

É o desenho do movimento que estrutura a noção de profundidade e a existências de vários planos onde esse movimento se dá. O movimento poderá ser o da câmara (fisicamente ou através do assumir de um ponto de vista diegético), a dos objectos na superfície de representação (no estabelecimento de trajectórias) ou com tempos diferentes na relação dos planos entre si., ou ainda na relação do ponto de vista dos objectos e do fundo. Cada um destes vectores: ponto de vista, objecto e fundo, pode introduzir o movimento na imagem. Esses elementos aliados à expressão fazem do movimento a base do espaço-tempo representado pelo cinema.

A consciência destes vectores e a gestão do débito da imagem transportam para a animação a sua capacidade manipulativa, uma vez que orquestra numa só

pauta estes elementos. É também na animação que ocorre uma maior ilusão, uma vez que todos esses elementos são de facto manipulados. É o desenho que traça esse movimento adquirindo no interior da representação o seu verdadeiro valor. No interior da Animação é a 'lógica das linhas' que impera. Que trás consigo um sopro, ou que faz avançar qual botas de sete léguas. Das estratégias narrativas que daí se desenvolvem destacamos a 'metamorfose' ou a 'animação total". *Jump* de Tesuka é apresentado como exemplo de 'ponto de vista' como formador do espaço e do movimento, pois o filme é baseado em saltos sucessivos do ponto de vista do personagem que salta colando a nossa relação com o espaço (e a sua alteração) no movimento do salto. Não se trata aqui de dissecar o movimento em si mas sublinhar a sua ligação na criação do espaço.

Tempo

Da tentativa de um *tempo absoluto* estabelecido pelo *agora* e pela certeza dos segundos e das horas expressas pelo sincronismo da telepresença, ao *tempo relativo* dos pelos fusos horários e do tempo psicológico, o tempo é onde o espaço se estabelece. Aliás o conceito espaço-tempo está tão ligado que se torna impossível separa-la!

O Cinema desenrola-se num tempo, uma duração (o tempo do filme). No entanto poderá conter toda a existência do universo, um período histórico, uma hora ou um minuto. O espaço (ou espaços) existe, perpetua-se nesse tempo, ora condensado num único lugar ora disseminado pelo universo. A capacidade da manipulação do tempo no cinema consegue de algum modo espelhar todas as ligações espácio temporais no seu interior. As condicionantes do registo imagem por imagem, ou x imagens por segundo, estabelecem-se em relação as condicionantes de projecção. O débito de registo e de projecção estabelece os modos como os ritmos/associados ao tempo e à compreensão do movimento ocorre. Naturalmente a apreensão e apresentação do espaço passa pelo seu estabelecimento no tempo.

A continuidade ou fragmentação temporal pode o não corresponder à espacial, reforçando-a ou quebrando-a mas claramente estabelecendo-se enquanto relação dialética. Acontecemos com ela.

O espaço-tempo do cinema junta-se à maleabilidade do desenho, essa manipulação, imagem por imagem e no interior de cada imagem estabelece a animação um lugar para a materialização do sonho, da memória e da imaginação. Estabelece-se através dos elementos que utiliza na vivência do tempo e do espaço, sendo o passado e o futuro projectados no presente do filme.

Narrativa

A narração que é feita pelo desenho estabelece-se da gestão dos elementos, quer visuais, quer sonoros, no interior da realidade (ou imaterialidade) conseguida pelo filme. As estratégias expressivas enunciadas dependem e transportam consigo os modos de enunciação. O modo como o desenho acontece, não é só expressão de um determinismo de acção existente num guião ou acontecimento. O modo de enunciação é a própria natureza do filme.

Aos tipos de modelos narrativos de organização espacial a continuidade simultaneidade, a fragmentação, a descontinuidade encontram no desenho a sua forma. É essa a verdadeira capacidade transformadora.

Cap. 6.

Esse modo enunciativo/expressivo estabelece-se através da escolha da *técnica* utilizada, mas é igualmente a técnica que se adapta ao que se pretende dizer. Escolher animação de recortes e esperar deles uma animação fluida. Utilizar a *animação areia* tentando com ela estabelecer diferenças de planos, será como escolher um contraste, uma luz, um tom ou um determinado actor. Por si só não constrói o filme mas estes apenas se significam no interior do filme. É este o desígnio do desenho no cinema, o espaço que se constrói *é-o* no interior do filme e é isso que demonstrou através deste texto.

Este modo de pensar é também acção sobre esse mesmo pensar. O desenho acrescenta ao seu carácter visível o invisível. É expressão do visível ao representar o espaço que nos circunda mas igualmente o invisível através do espaço sentido, imaginado, projectado. Funciona como expressão visível das nossas imagens e espaços mentais, construindo um imaginário próprio. Há uma série de linhas invisíveis que traçam o nosso espaço, marcando o horizonte ou contornando figuras, expressando a raiva ou texturando um sentir.

Essa tem sido a minha prática, o modo como desenho o cinema nos meus filmes. Todos eles passam por uma demanda, a procura de algo, associada a uma *viagem*. Seja de ‘uma cabeça’ (De Cabeça Perdida, 18’, 1999), no interior de um táxi (Táxi, 7’42”, 2002), eu própria mesma (Selo ou não sê-lo, 9’, 2006), ou o amor (Do céu e da Terra, 13’, 2012). Ou então a própria conquista da terra (Vacas, 9’40”, 2010). O espaço nunca é o fundo que acompanha a forma, ele é a própria matéria que se transforma com a nossa viagem. Não há uma forma única, estanque, um *layout* definido, os mundos são desenhados e apresentam-se fundidos nas técnicas nos modos em que a filme se dá. É o filme que constrói o desenho, as suas necessidades, e os seus modos. O desenho molda-se ao que vai representar. Como já se afirmou, o desenho faz-se desenhando. O espaço conquista-se e habita-se nesse desenhar.

‘Afinal, a melhor maneira de viajar é sentir’³⁴⁵, como no afirma o poeta. Desenhar é sentir, é expressar um sentir. Não há registos inócuos no desenho. E, uma vez que ao longo deste texto o desenho é também cinema, essa expressão está irremediavelmente contida nos filmes. O desenho é ‘habitado’ por cores, texturas e modos, é o próprio filme. O espaço-tempo do filme transforma-se nessa viagem. Não somos os mesmos após tê-lo percorrido. Afinal o desenho é um *estado!*

Afinal o desenho não é uma demonstração. Desenhar é um estado, e um estado não se expõe. Como se exporia algo que se encontra em permanente exposição? (...) Expô-lo retirá-lo-ia à

³⁴⁵ CAMPOS, Álvaro de ; Homónimo de Fernando Pessoa, p.

discreta fluidez da sua continuidade. Seria como retirar céu ao voo. Seria como retirar um passo a um passeio ou a uma onda do mar. Seria, enfim fazer demais.³⁴⁶

O desenho é antes um *lugar* de encontro. É nesse encontro que o desenho inventa o cinema, num local de representação próprio, numa sobreposição de anseios e estados, na relação homem com o mundo. A consideração da representação como imagem torna-a analisável enquanto desenho, quer na utilização dos seus elementos, quer no sentido mais amplo de desenhar – uma ideia de espaço. Como *tirar o passo ao passeio*, ou *uma onda ao mar*, isso seria passar ao lado da viagem, seria em suma fazer demais!

³⁴⁶ FARIA, Nuno; Desenho, Lisboa, Assirio e Alvim, p.1

ii. Sumários da tese

ii.1 Resumem em castellano

Esta tesis pretende acercar el dibujo al cine en su capacidad inventiva y en la intersección de sus elementos, haciendo equivaler los elementos de representación visual (dibujo) a través de la existencia espacio-temporal del cine. Para ello, a través del carácter doble de la representación como una forma de evocar y transformar la realidad, se establece la representación como una forma de llegar a lo representado.

El espacio, la proyección del mundo es lo que queremos y hacemos de él, siendo los modelos de representación adoptados reflejo de sus estrategias y modos distintos de representación. Una, asociada a un reconocimiento de los elementos transpuesta por indicios de espacialidad más naturalistas, asociado a las representaciones miméticas que nos llevan a mirar directamente a la representación. Otras más vinculadas con transportaciones abstractas y selectivas, que nos traducen el espacio en referentes pictóricos, mapas, que nos remiten a lo representado, pero afirmándose a cada momento como representación. Es evidente que el cine, en su carácter: *óptico* y en movimiento, menos mediado por la acción del hombre tiende hacia la primera esfera de imágenes. En cambio el dibujo tiende claramente hacia el segundo.

Se propone colocar la animación como punto de encuentro de estos dos enfoques, y reclamar la lógica de la representación dentro de ésta. La observación del dibujo en el cine toma su capacidad revolucionaria, cuando se refleja con claridad como representación, lo que permite la expansión de la idea de espacio hacia una realidad sensorial y perceptiva, más cercana a lo que es nuestra experiencia espacial. La experiencia espacial se traduce en la experiencia artística y ésta, a su vez, moldea el espacio. De este modo, el dibujo interviene en

la creación del mundo, o de los mundos, dado que, como nos indica Goodman, sólo conseguimos tener una idea concreta del mundo a través de sus representaciones. El dibujo en el cine, como el constructor de espacio en la animación, suma a través de la representación que hace, una superposición de anhelos y estados, la relación hombre con el mundo. La consideración de la representación como imagen hace que sea analizable en cuanto al dibujo, sea en la utilización de sus elementos, sea en el sentido más amplio del dibujo - una idea del espacio. Como quitar un paso al paseo, o una ola al mar, eso sería pasar por alto el viaje, sería en definitiva ¡... hacer demasiado!

Al fin y al cabo el dibujo no es una demostración. Dibujar es un estado, y un estado no se expone. Como se exponería algo que se encuentra en permanente exposición? (...) Exponerlo le quitaría la discreta fluidez de su continuidad. Sería como retirar un paso al paseo o la ola al mar. Sería, en definitiva hacer demasiado.³⁴⁷

³⁴⁷ FARIA, Nuno; Desenho, Lisboa, Assirio e Alvim, p.1

ii.2 Resumo em Português

Pretende-se através desta tese aproximar o *desenho* ao *cinema* na sua capacidade de invenção e no cruzamento dos seus elementos, fazendo equivaler os elementos da representação visual (desenho) na através da existência espaço-temporal no cinema. Para tal, através do carácter duplo da representação, enquanto forma de evocar e transformar a realidade, estabelece-se a *representação* como modo de chegar ao *representado*.

O espaço, a projecção do mundo é o que pretendemos e fazemos dele, sendo os modelos de representação adoptados reflexo das suas estratégias e modos de representação distintos. Uma, ligada a um reconhecimento dos elementos transposta por índices de espacialidade mais *naturalista*, ligado às representações miméticas que nos levam a olhar directamente para a representação. Outras mais ligadas a transportações abstratas e selectivas, que nos traduzem o espaço em referentes pictóricos, mapas, que nos remetem ao representado, mas afirmando-se a cada momento como representação. Claramente o cinema, no seu carácter: *óptico* e em movimento, menos mediado pela acção do homem, coloca-se tendencialmente na primeira esfera de imagens. Já o desenho, claramente no segundo. A proposta feita é colocar a animação como ponto de encontro destas duas aproximações, e afirmando a lógica da representação no interior desta. A observação do desenho no cinema assume a sua capacidade revolucionária, uma vez que se assume com clareza como representação, permitindo a expansão da ideia de espaço para uma realidade sensível e perceptiva, mais próxima do que é a nossa experiência de espaço. A experiência espacial traduz-se na experiência artística e esta por sua vez molda o espaço. Deste modo o desenho intervém na criação do mundo, ou dos mundos, uma vez que – como nos diz Goodman, só conseguimos ter uma ideia concreta do mundo através das suas representações.

O desenho no cinema como construtor de espaço na animação agrega através da representação que faz, uma sobreposição de anseios e estados - a relação

homem com o mundo. A consideração da representação como imagem torna-a analisável enquanto desenho, quer na utilização dos seus elementos, quer no sentido mais amplo de desenhar – uma ideia de espaço. Como *tirar o passo ao passeio*, ou *uma onda ao mar*, isso seria passar ao lado da viagem, seria em suma fazer demais!

Afinal o desenho não é uma demonstração. Desenhar é um estado, e um estado não se expõe. Como se exporia algo que se encontra em permanente exposição? (...) Expô-lo retirá-lo-ia à discreta fluidez da sua continuidade. Seria como retirar céu ao voo. Seria como retirar um passo a um passeio ou a uma onda do mar. Seria, enfim fazer demais.³⁴⁸

³⁴⁸ FARIA, Nuno; Desenho, Lisboa, Assirio e Alvim, p.1

ii.3 Summary in english

The aim of this thesis is to approach *drawing to cinema* in its inventive ability and in the intersection of its elements, generating an equivalence of visual representation elements' (drawing) in their space-time existence in cinema. For this purpose, through the dual character of representation, as a way to evoke and transform reality, *representation* is established as a way to reach the *represented*.

Space, the projection of the world is what we want and what we do of it, the adopted representation models being a reflection of different strategies and ways of representation. One of them connected to a recognition of the elements implemented by indexes of naturalist spatiality, mimetic representations that guide us to look directly at the representation, and others more related to abstract and selective transportations, that translate to us the space in referent pictorials, maps, which take us to the represented, but assert themselves in every moment as representation. Clearly the film in its optical character and movement, less mediated by the action of Man, tendentiously puts itself in the first sphere of pictures. Drawing goes clearly in the second sphere... The proposal made is to place animation as a meeting point of these two approaches, while affirming the logic of representation within it. The observation of animation in the cinema takes on its revolutionary capacity, since it clearly reflects as representation, allowing the expansion of the idea of space for a sensory and perceptual reality, closer than our own space experience is. The Spatial experience is reflected in the artistic experience and this its turn shapes the space. Thus, the design intervenes in the creation of the world, or worlds, since - as Goodman tells us - we only have a concrete idea of the world through its representations. Drawing in film, as the constructor of the animation space, aggregates in the representation an overlap of concerns and moods, the relationship between Man and the World. The consideration of representation as image makes it analyzable as drawing, both in the use of its elements and in the broadest sense of drawing - an idea of space. Like

taking the step out of the walk, or the wave from the sea, that which would be like *missing the point of the journey*, it would be in short.... *doing too much!*

After the drawing is not a demonstration. Draw is to a state, and a state is not exposed. How to expose something that is on permanent display? (...) Expose him remove him to the flow of his discrete continuity. It would be like removing sky the flight. It would be like removing a step a walk or a wave of the sea. It would be finally do too much. ³⁴⁹

³⁴⁹ FARIA, Nuno; Desenho, Lisboa, Assirio e Alvim, p.1

ii.4 Resum en valencià

Aquesta tesi pretén acostar el dibuix al cinema en relació a la capacitat inventiva del dibuix i la intersecció dels elements de les dues disciplines, i fa equivaldre els elements de representació visual (dibuix) a través de l'existència espaciotemporal del cinema. Per a fer-ho, a través del caràcter doble de la representació com una forma d'evocar i transformar la realitat, s'estableix la *representació* com una forma d'arribar a allò representat.

L'espai, la projecció del món, és el que volem i el que en fem, sent els models de representació adoptats reflex de les estratègies i les diverses maneres de representació. L'una, associada a un reconeixement dels elements, composta per indicis d'espacialitat més *naturalistes*, associada a les representacions mimètiques que ens porten a mirar directament a la representació. Unes altres, més vinculades amb solucions abstractes i selectives, que ens tradueixen l'espai en referents pictòrics, mapes, que ens remeten a allò representat, però afirmant-se a cada moment com a representació. És evident que el cinema, en el seu caràcter *òptic* i en moviment, menys intervingut per l'acció de l'home, tendeix cap a la primera esfera d'imatges. En canvi, el dibuix tendeix clarament cap a la segona.

Es proposa situar l'animació com a punt de trobada d'aquests dos enfocaments, i reclamar la lògica de la representació dins d'aquesta. L'observació del dibuix en el cinema pren capacitat revolucionària quan s'assumeix amb claredat com a representació, cosa que permet l'expansió de la idea d'espai cap a una realitat sensible i perceptiva, més propera al que és la nostra experiència de l'espai. L'experiència espacial es tradueix en l'experiència artística i aquesta, al seu torn, modela l'espai. D'aquesta manera, el dibuix intervé en la creació del món, o dels mons, atès que, com ens indica Goodman, només aconseguim tenir una idea concreta del món a través de les representacions. El dibuix en el cinema, com el constructor d'espai en l'animació, suma a través de la representació que fa, una superposició d'anhels i estats, la relació home amb el món. La consideració de la

representació com a imatge fa que siga analitzable quant al dibuix, tant en la utilització dels seus elements, com en el sentit més ampli de dibuixar –una idea de l'espai. Com *llevar un pas a la passejada*, o *una ona al mar*, això seria passar per alt del viatge, seria, en definitiva... fer massa!

Al cap i a la fi el dibuix no és una demostració. Dibuixar és un estat, i un estat no s'exposa. Com s'exposaria alguna cosa que es troba en exposició permanent? (...) Exposar-ho li llevaria la discreta fluïdesa de la seua continuïtat. Seria com retirar un pas a la passejada o una ona al mar. Seria, en definitiva, fer massa.³⁵⁰

³⁵⁰ FARIA, Nuno; Desenho, Lisboa, Assirio i Alvim, p.1

O desenho como construtor do espaço no cinema de animação – Isabel Aboim Inglez

El dibujo como constructor de espacio en el cine de animación - Isabel Aboim Inglez

