







UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



## TESE DE DOUTORAMENTO | TESIS DOCTORAL

Os Recursos da Animação em Desenho: Tendências e Práticas do Filme Autoral  
Los Recursos de la Animación en Dibujo: Tendencias y Prácticas del Filme de Autor

Presentado por: D. José Pedro Cavalheiro

Dirigido por: Dra. Carmen Lloret Ferrándiz

2012



## ÍNDICE

<b>Índice</b> .....	5
Agradecimentos .....	9
<b>Introdução</b> .....	11
I.    Estado da questão .....	17
II.   Hipóteses e metodologia .....	28
<b>Capítulo 1 – A emancipação do Desenho: práticas de síntese e de apropriação da superfície</b> .....	31
1.1    O desenho enquanto traçado .....	33
1.1.1    O desenho acadêmico .....	34
1.1.2    Os impressionistas: uma progressiva libertação .....	44
1.1.3    Fotografia e cronofotografia .....	53
1.2    O desenho e a multiplicação .....	75
1.2.1    Emergência dos processos de síntese no desenho .....	76
1.2.2    O papel da caricatura. A deformação, a simplificação e a codificação do desenho .....	84
1.2.3    O caso Töpffer .....	92
1.3    A emergência da página enquanto espaço de composição e a constituição do desenho como linguagem sintética .....	107
1.3.1    Configuração e reconfigurações da página .....	107
1.3.2    A incorporação da emancipação da página na linguagem do desenho. Cocteau, Grosz, Steinberg e Ungerer: a ilustração como poesia gráfica .....	126
Conclusões parciais .....	139

<b>Capítulo 2 – A animação de desenho e o processo cinematográfico</b>	141
2.1	Dos jogos ópticos até Otto Messmer – análise das práticas e princípios do grafismo em animação desde o chamado “pré cinema” até ao cinema de animação dos anos trinta..... 142
2.1.1	Antes de Cohl e McCay: os jogos e os dispositivos ópticos ..... 142
2.1.2	Ainda antes de Cohl e McCay: o período inaugural dos filmes de animação e os seus pontos definidores ..... 156
2.1.3	Cohl e McCay. O forjar de uma nova linguagem ..... 161
2.1.4	Depois de Cohl e McCay: as primeiras heranças; definição de tendências. Otto Messmer. .... 179
2.2	Análise da construção de uma nova linguagem em cinema a partir da exploração do fotograma. A linguagem da <i>imagem por imagem</i> . Tendências experimentais. A via da instabilidade ..... 187
2.3	A fabricação industrial em animação. A hierarquização industrial da animação. A seriação dos modos de produção e a sua relação com a ideia de um trabalho autoral. A via da estabilidade ..... 205
	Conclusões parciais ..... 219

<b>Capítulo 3 – Tipologias da animação. A análise e estruturação do acto de animar</b>	223
3.1	A construção do movimento ..... 225
3.2	A criação da personagem e do espaço de representação: o contraponto entre a bidimensionalidade e a tridimensionalidade ..... 243
3.3	A expressão do grafismo e da matéria animada ..... 262
3.4	A síntese pelo desenho em animação – a máscara e a caricatura ..... 278

3.5	O ecrã enquanto superfície livre e a hibridação expressiva em animação .....	291
3.6	A fuga à escrita intermédia; o guião cinematográfico em animação .....	302
3.7	O jogo entre fotogramas .....	316
<b>Conclusões Gerais</b> .....		331
<b>Bibliografia</b> .....		339
<b>Fimografia</b> .....		353
<b>Tabela de Ilustrações</b> .....		379

## ANEXOS

i. Sumário da tese .....	389
Português .....	391
Valenciano .....	393
Castellano .....	395
English .....	397
ii. Resumo da tese .....	399
Português .....	401
Castellano .....	431





## **AGRADECIMENTOS**

À Doutora Carmen Lloret Ferrándiz pela sensibilidade, dedicação e conhecimento prestados durante todo o desenvolvimento deste trabalho. À Cátia Salgueiro pelo incentivo e apoio e pela discussão em torno de certas obras literárias, gráficas e cinematográficas. Ao Luís Henriques e ao Nuno Esteves da Silva pelas entrevistas e pistas de investigação sobre o movimento e muito particularmente sobre a atitude impressionista perante o desenho. À Mercedes Peris Medina pela tradução para valenciano.



## Introdução

Muito tem sido dito sobre a palavra “animação” e muitas têm sido as suas supostas aplicações – do vulgarmente denominado desenho ou *cartoon* animado à *trucagem* cinematográfica, do efeito especial à imagem 3D, do grafismo multimédia ao jogo interactivo. Convém, pois, nas breves páginas desta introdução circunscrever o território em que o corpo do texto que nos propomos aqui desenvolver se situará: o que entendemos afinal por animação?

Independentemente desta motivação, a resposta a esta questão, apesar das múltiplas definições ou estudos sobre a matéria, será sempre inconclusiva; isto é, tentar responder de forma definitiva a esta problemática não passará de um campo repleto de contradições, transformações ou derivações que o termo ‘animação’ tem vindo a sofrer ao longo do tempo, resultado de um número infinito de práticas, suportes, ou inovações tecnológicas. E se é certo que a explosão do termo ‘animação’ vem contribuindo para que a sua expressão tenha sofrido um sucessivo empobrecimento e para que as suas potencialidades raramente tenham sido evidenciadas em toda a sua dimensão, também daí resulta que a diversidade e a latitude do termo têm permitido à própria animação uma ampliação do seu espectro, e que se destaca pelo seu crescente carácter híbrido e diversificado. E a verdade é que esta abrangência confere à animação uma boa parte da sua força enquanto linguagem. Poder-se-á até dizer que esta adaptabilidade e diversidade são constitutivas da animação, e é no seu carácter híbrido e diversificado que funda a sua plasticidade própria.

Entretanto, dado este carácter duplo proporcionado pela abrangência e pela indefinição da prática da animação – por um lado, estas características são os seus traços constitutivos e, por outro, elas são o motivo da sua dispersão –, é necessário um cuidado atento para que uma parte não legitime a anulação da outra, isto é, será preciso impedir que da inevitável diversidade e variabilidade da animação não se passe para uma perversão da sua lógica enquanto linguagem.

Por este motivo, a resposta à questão introdutória – *o que se entende por animação?* – implicará um acompanhamento da evolução das práticas em torno da própria animação. Não tanto para que se obtenha uma perspectiva histórica do tema, mas fundamentalmente porque o próprio desenvolvimento semântico e pragmático do termo animação decorre por entre os caminhos traçados pela sua evolução

plástica e técnica. Por outras palavras, não se pretende realizar uma história das práticas de animação, mas encontrar no desenvolvimento dessas mesmas práticas os recursos fundamentais que permitirão um enquadramento consistente do sentido complexo do termo ‘animação’.

Assim, e apesar de esta introdução não pretender ser enumerativa, convém desde já traçar um percurso de certos géneros e tendências, com o simples fito de compreender o alcance do termo e dos seus cruzamentos com os diversos suportes e tecnologias. Durante os dois últimos séculos, a partir de sucessivos processos e dispositivos que foram sendo adaptados ou conjugados, (numa evolução que nos chega desde os primeiros discos estroboscópicos e das primeiras sucessões desenhadas sobre bandas transparentes, às mais recentes técnicas analógicas, numéricas, digitais), houve um grande percurso repleto de mutações e desvios, mas que, no fundo, apesar de diversificar ou encobrir, nunca conseguiu obliterar totalmente o princípio fundamental da prática da animação: identificar, reconhecer e analisar este princípio, ainda que brevemente, assume vital importância para que a questão introdutória se vá desenvolvendo e definindo.

Aquilo que desde os primeiros discos estroboscópicos<sup>1</sup>, datados de 1833, se encontra presente é uma inequívoca preocupação com a questão do movimento gerado a partir de uma livre associação de imagens. Poder-se-á, assim, dizer que o movimento é o *objecto* das práticas de animação. Mas que processo intervém nesta livre associação entre imagens e que gera um tipo diferente de movimento? A que título é que ele surge como preocupação geral ou mesmo como *objecto* da animação? Qual, então, a sua *linguagem*? A vocação da animação para o movimento processa-se ao nível da *síntese*. A prática da animação é, no fundo, um trabalho de síntese do movimento criado *imagem por imagem*. E esta síntese tem, pois, como *objecto*, o movimento animado. Mas de que se trata esta síntese? Em que difere ela da síntese cronofotográfica ou “estritamente” cinematográfica? De que se fala quando se fala em síntese no campo específico da animação? Mais importante ainda: de que modo se obtém esta síntese do movimento? A resposta a estas questões leva a que se entre no domínio do *método* da animação. Qual, então, o seu *método*? Imagine-se uma pluralidade de imagens estáticas. Conceba-se, depois, que, por

---

<sup>1</sup> Esta denominação engloba quer os próprios *discos estroboscópicos* de Stampfer, quer o fenaquistiscópio de Plateau.

acção de um qualquer dispositivo óptico e mediante um qualquer processo, se recriou um movimento a partir dessas mesmas imagens estáticas. Passou-se, aí, da estaticidade das imagens ao seu movimento sintético. Não obstante, o que importa referir é a forma como a animação contribui para toda esta operação sintética. O gesto que marca a essência da animação não é senão o de criar a própria síntese do movimento. E o modo como essa criação é levada a cabo, ou seja, o *método* empregue para que se construa esta síntese do movimento é um processo fundado na articulação *entre* imagens. Dominique Willoughby, no seu livro *Le Cinéma Graphique*, mesmo não desenvolvendo aí uma obra de tese, defende a ideia de uma operacionalidade específica a toda a animação, mesmo nos registos menos envolvidos na construção da síntese do movimento ou mais focados noutros aspectos como a narratividade ou a relação directa com o cinema de imagem real. O *método* constitutivo da animação é, pois, o trabalho atomizado entre imagens contíguas (no caso específico da animação cinematográfica: os fotogramas).

Poder-se-á, assim, ir realizando uma certa delimitação do território da animação ao defini-la como prática que tem como objecto o movimento, cuja linguagem é a síntese do movimento e cujo método é a sua criação sintética *imagem por imagem*. Todavia, parece haver certos protestos em relação a esta possível definição da animação: Pierre Hébert parece rejeitar que se reclame para a animação a exclusividade de um tratamento imagem por imagem que, segundo o próprio, «aparece, hoje, como uma forma de manipulação entre outras» usada em campos diversos para além do da animação (Hébert, 2006: 159). O argumento de Hébert é o seguinte: o trabalho *imagem por imagem* enquanto critério de definição do cinema de animação deverá ser reconsiderado, pois, no limite, ao assumir-se como *critério*, cria um corporativismo inerte e, com isso, um entrave a uma reflexão estética mais englobante e profunda. Aparentemente, Hébert entra em colisão com a proposta que avançávamos e que envolvia uma constitutiva radicação da animação no tratamento imagem por imagem. Contudo, esta consideração de Hébert deverá merecer uma ponderação mais demorada, e que nos levará a distinguir dois pontos de abordagem a toda esta questão: antes de mais, e tal como veremos um pouco mais adiante, Hébert estará mais preocupado com as implicações de uma manobra de definição axiomática do corpo linguístico do cinema de animação; como tal, não lhe interessa tanto se é o movimento *imagem por imagem* ou outro qualquer princípio que é nomeado enquanto elemento distintivo do cinema de animação. Ainda assim, Hébert debruça-se sobre as particularidades do movimento *imagem por imagem*, e critica a

sua apresentação como uma espécie de sinal emblemático do *acto de animar*. Será de todo interessante, num contexto de introdução ao nosso trabalho, encetar um curto diálogo com estas considerações. O ponto firme de Hébert, nesta questão, relaciona-se com uma certa “evidência” que as mais recentes evoluções no campo da tecnologia vieram trazer a público: a saber, a de que tem vindo a surgir «um leque crescente de técnicas de manipulação, de alteração e de sintetização de imagens» (Hébert, 2006: 159), tornando o trabalho imagem por imagem apenas numa *ferramenta* entre outras. O que nos parece separar desta posição de Pierre Hébert é justamente a interpretação daquilo que é o trabalho *imagem por imagem*: se para Hébert ele tem uma componente eminentemente técnica, no contexto da presente tese, *imagem por imagem* é o signo linguístico do cinema de animação. Trabalhar imagem por imagem não é uma forma de animar, mas o *idioma* da animação; talvez não seja a sua essência, talvez não seja o princípio que distingue o cinema de animação de qualquer outra forma expressiva – mas é o seu elemento comunicante, a sua *força de expressão*. Portanto, o ligeiro desfasamento que sentimos face a Pierre Hébert relaciona-se com a forma como entendemos a noção de animação *imagem por imagem*: não uma técnica, não um *meio*, mas uma linguagem; e, enquanto tal, *animar imagem por imagem* assume-se como um gesto *inamovível* no próprio acto de animar e *irreduzível* a qualquer outro.

Talvez alguns avanços recentes na tecnologia da animação possam aduzir certas soluções concernentes a um modo *contínuo* de apresentar imagens. Talvez essa seja mesmo a forma tendencialmente dominante no circuito actual do cinema de animação. E a simples comprovação destas hipóteses parece retirar-nos legitimidade para contradizer a ideia de Pierre Hébert. Devemos frisar que estas hipóteses pertencem ao domínio das questões de facto: é um *facto* que existem novas formas de animar para lá da sintetização inerente ao trabalho *imagem por imagem*; mas a questão verdadeiramente importante a colocar é se esse facto respeita, *de direito*, a raiz constitutiva e singular do acto de animar. Ao enunciar esta questão tocámos no nervo central da problemática que dirige o presente trabalho de tese: fazer uma investigação genealógica que incida nessa mesma *raiz constitutiva e singular*; não no sentido de determinar uma origem para uma linguagem, mas no sentido de examinar a forma como a raiz de uma linguagem se desenvolve pelo próprio corpo linguístico que funda. Falta pois referir qual é essa raiz; qual o elemento que *funda* toda esta actividade: numa palavra, o desenho. É o desenho que dá vida à folha branca, é o desenho que estrutura a *página animada*, é o desenho que destaca a

animação da mera linguagem fotográfica, e é, sobretudo, o desenho que permite instaurar uma instabilidade a cada nova imagem; é, enfim, o desenho que constitui a possibilidade fundamental da animação.

Não negamos, como referido, que novas (ou aparentemente novas) formas de gerar animações existam para lá do movimento imagem por imagem; o que questionamos é se esse extravasar não implica já uma distância face à raiz gráfica da animação. O intuito não é o de criar uma separação entre uma *boa* e uma *má* animação, ou entre uma animação legítima e outra ilegítima; o intuito passa, antes, por potenciar uma linguagem de *diferenciação* a cada imagem, viabilizada pela plasticidade do grafismo. Forjar um movimento sem recurso a técnicas gráficas que envolvam o desenho implica uma *continuidade* no efeito que faz aproximar o cinema de animação de qualquer coisa que já terá muito mais a ver com a linguagem do cinema de imagem real do que, propriamente, com a linguagem da animação. Síntese, imagem por imagem e desenho serão, pois, os vectores em que assenta a prática da animação na qual nos vamos concentrar mais profundamente.

E se se começa a definir os caminhos a trilhar neste trabalho, a verdade é que estamos longe de obter um critério que permita identificar uma obra em animação. Conforme havia sido enunciado um pouco mais acima, não é na procura de um critério desse tipo que este trabalho se desenvolverá; muito mais interessante (e realista) do que procurar uma identidade que permita evitar equívocos na definição do termo ‘animação’ será o trabalho de procurar os recursos da animação no âmago dessa constitutiva equivocidade, sem contudo entrar numa esfera de legitimação total do emprego desse mesmo termo. Neste sentido, parece-nos absolutamente crucial a posição de Pierre Hébert perante a possibilidade de se definir o cinema de animação: quando diz que, mais do que ser uma arte, o cinema de animação *pode ser* uma arte<sup>2</sup>, Hébert refere-se ao *uso* do dispositivo técnico que suporta a linguagem da animação; qualquer tendência para a estabilização de uma qualquer definição avançada peca por defeito, pois negligencia toda a dimensão pragmática que acompanha essa mesma definição. Assim, e em concordância com a ideia de Hébert, o cinema de animação contém em si as potencialidades para se desenvolver enquanto *linguagem artística*; mas a sua actualização enquanto tal

---

<sup>2</sup> «Je dis bien «ce qui peut faire», car «l’art» du cinéma d’animation partage la même ambiguïté que les autres arts technologiques dans son rapport avec le dispositif technique qui le rend possible» (Hébert, 2006: 160).

depende da exploração dos seus recursos. Mas quando Hébert diz que tudo depende do uso que se faz do dispositivo, não se refere a uma rectidão nesse uso; não se trata de seguir um *bom* uso das potencialidades técnicas, uma vez que uma tal qualificação do uso pressuporia já uma atribuição dada antes da própria prática. Ao invés, o apelo a uma definição da animação assente na própria prática significa que é *durante* a operacionalização dos recursos da animação que ela se vai definindo; e cada exploração é singular, essencialmente singular, e torna-se necessário percorrer toda uma prática e toda uma conduta específica da linguagem para que ela *possa*, então definir-se enquanto arte.



## I. Estado da questão

Fazer um levantamento do estado daquela que é a questão que nos propomos trabalhar implica uma fidelidade a um princípio assumido ao longo das páginas de introdução: definir, trabalhar, analisar o que é o *acto de animar* não pode passar ao lado das práticas em que um tal acto se envolve. Não podemos pois, em nenhum momento, colocar em suspenso aquilo a que poderemos denominar por história do cinema de animação; muito menos poderemos fazê-lo agora, no momento em que trataremos de elucidar o estado da questão. Assim sendo, e partindo do princípio que uma história do cinema de animação não é senão o território em que as práticas de animação se tornam reconhecíveis, acompanhemos, pois, a evolução dessas práticas no seu confronto com os dispositivos que se foram tornando disponíveis, e vejamos de que forma se foram desenvolvendo *processos de criação de síntese do movimento imagem por imagem*.

Os dispositivos que suportaram as primeiras experiências de síntese do movimento (o traumatoscópio, o fenaquistiscópio, o zootrópio, o praxinoscópio, as imagens cronofotografadas), em certa medida, tinham algo de comum nos seus processos operativos. O que importa ressaltar no surgimento destes primeiros artefactos que sustentaram a linguagem do pré-cinema é o princípio sintético que não se esgota nas próprias invenções de então; pelo contrário, encontra-se presente na definição progressiva das técnicas e processos que constituirão, no seu desenvolvimento, a criação do cinema e dos meios audiovisuais.

Apesar das primeiras experiências do pré-cinema, o aparelho cinematográfico virá a homogeneizar a captura e reprodução de movimentos – este destina-se somente à captura das imagens já existentes, o que significa que não existe um trabalho construtivo associado a esta forma de síntese. Por essa razão, o trabalho de Émile Reynaud assume um papel de capital interesse. Reynaud, após as suas primeiras incursões no domínio do teatro óptico, trabalha com a câmara numa técnica denominada “foto-cenografia”. Este trabalho consistia na selecção de certos fotogramas, retirados do filme e pintados manualmente, sendo os actores registados sobre fundo neutro, e recolocados num novo fundo trabalhado separadamente. Este método distingue-se da mera captação cronofotográfica de elementos diante da câmara; e a distinção reside no tratamento elaborado sobre as imagens recolhidas: é a selecção das imagens obtidas fotograficamente e o tratamento gráfico que irão

recompor e recriar o próprio movimento. Ou seja, o movimento não é gerado directamente pela câmara; é, antes, reconstruído através da selecção e do tratamento das imagens. Estas passam a ser puramente analíticas. A síntese não está na recolha contínua e não selectiva que o registo da câmara permite, mas na construção e tratamento das imagens seleccionadas; e o movimento encontra-se nessa mesma síntese.

Por essa mesma altura, a questão da fotografia torna-se fonte de polémica. São famosas as considerações de Baudelaire e de Walter Benjamin acerca da fotografia, incluídas numa perspectiva crítica geral em relação à técnica e aos seus avanços “desumanizantes”. A posição de Reynaud é clara e prudente: a fotografia deve encontrar-se ao serviço da arte e não substituí-la. Toda a polémica concentra-se na questão do valor e da legitimidade estéticos da automatização que a fotografia e a cronofotografia disponibilizam. Parece haver um cuidado em preservar o papel da *mão* (enquanto elemento simbólico do secular *dom* do artista) contra os avanços da automatização técnica.

Há sem dúvida em toda a polémica uma questão moral de conservação; uma atitude conservadora que costuma ser mais um entrave à arte do que sua defensora. Mas, independentemente de quaisquer moralizações inerentes a estas reacções, independentemente de haver um instinto conservador associado à *preservação da mão*, existe também uma questão estética a decorrer ao longo do debate, e que coincide precisamente com a questão do movimento e da sua construção. O surgimento da fotografia e da cronofotografia, mais do que colocar em causa a captação mecânica do movimento, coloca em causa o *artístico* desse processo; mais do que questionar o homem, a fotografia questiona o artista. E é esta a questão que importa, pois é nela que se levanta o problema do movimento e da sua criação. O problema é, então, o seguinte: os automatismos fotográficos, graças a todas as vantagens (práticas) que trazem, ameaçam anular a existência de uma outra concepção do movimento, reduzindo o processo sintético a uma captação do estritamente real. Não que haja menoridade neste género documental; o perigo reside na possibilidade de uma forma de criação desaparecer; o perigo é o de uma sistematização que não reside na técnica fotográfica, mas na tentação de totalização que as suas potencialidades permitem. Em suma, é uma questão de salvaguardar a existência de um processo de construção do movimento e de evitar que todo o processo sintético se reduza à recolha de um movimento já existente por intermédio de um artefacto científico.

Apesar de cerca de setenta anos de evoluções e de experimentações e novos artefactos no domínio das imagens em movimento, o dispositivo cinematográfico virá permitir um novo tipo de operacionalidade por intermédio dos seus próprios recursos – essa revolução dá-se pelo trabalho e pela mão de Émile Cohl. *Fantasmagorie* (1908) apresenta-se como a primeira experiência animada *imagem por imagem*, afastando-se das preocupações de carácter ilusionista ou fantástico, e concentrando-se na construção de «jogos de figuras lineares que se traçam progressivamente, que se animam e se metamorfoseiam com uma virtuosidade e uma inventividade inigualáveis» (Willoughby, 2009: 86).

O desenvolvimento de uma técnica de animação corrida, ao fazer corresponder a cada rodar da manivela do operador uma nova unidade de informação, criou o ponto de partida para uma nova forma de animar imagens<sup>3</sup>. Em Cohl assiste-se a um verdadeiro desenrolar de metáforas plásticas, permitidas por este novo processo: o de passar de uma figura a outra, de uma imagem a outra, através de uma ligação impronunciada por transformação de uma forma, por alteração de um traço. O gesto de Cohl tem a capacidade plástica de, como disse Norman McLaren acerca destas experiências pioneiras, *tornar visível o pensamento*.

Poucos anos mais tarde, o norte-americano Winsor McCay fazia as suas explorações no domínio da animação de desenho. McCay começa por realizar um tipo de animação com preocupações aparentemente próximas às de Cohl, desenvolvendo trabalhos com «soberbas transições e metamorfoses gráficas, montando ou dissolvendo as figuras das personagens» (Willoughby, 2009: 94). Os seus ensaios de cariz mais plástico, como a obra *Little Nemo* (1911), não conheceram, todavia, um desenvolvimento nos trabalhos posteriores. McCay acaba por abandonar essa direcção, adoptando ao invés um caminho voltado para um modo mais realista, em última instância fotográfico. E mesmo proporcionando efeitos de fantasia e apelando ao imaginário do público, a referência ao real é cada vez mais central. Esse apelo concernente à *truçagem* ou ao efeito especial acaba por materializar-se na exibição do seu trabalho enquadrado e adaptado aos espectáculos de vaudeville. Em *Gertie the Dinosaur* (1914), o próprio autor entra no espectáculo, criando um diálogo entre o filme que vai sendo exibido e o mundo real. O efeito é

---

<sup>3</sup> Os fundamentos viriam a ser muito diferentes e mais sistematizados, por meio da animação de “chaves”

bastante apelativo, e, no conjunto, o resultado é um crescente apagamento da plasticidade própria da animação e das potencialidades construtivas do grafismo, seja pela estabilidade da personagem, seja pela ligação com o próprio espectador. Essa via de representação voltada para o espectáculo e para a obtenção de reacções de espanto assente no antropomorfismo (ou na humanização das personagens) será o mote da indústria americana do *cartoon animado* que começava a construir-se.

No entanto, ainda que toda esta encenação vá anulando a importância da questão da síntese gráfica do movimento, ou de uma verdadeira experimentação no domínio de uma criação *imagem por imagem*, mesmo com preocupações assentes no burlesco e no espectáculo, são ainda questões de potencialidade técnica e, em simultâneo, de teor gráfico que conduzem estas evoluções. Se há, por um lado, um interesse generalizado que é explorado e transformado em espectáculo, esse interesse é suscitado, ainda, por uma certa liberdade inerente a uma nova linguagem. Mesmo com a criação encenada de um diálogo entre um elemento físico real e o desenho animado, em *Gertie* não há ainda um primado da narrativa, e o desenho ainda não assume a mera função de suporte dessa mesma narrativa. Assim, todo o espectáculo gravita em torno, ainda, do próprio grafismo, em torno de conjuntos de *gags* que se sucedem e da improvisação do traço ou da forma, por via do movimento sintético.

Seja como for, com McCay a linguagem é já diferente das metamorfoses gráficas de Cohl; e nessa nova linguagem de McCay, muito mais figurativa e focada na exploração de um perspectivismo clássico, começa a abrir-se uma via para o surgimento em plena força de uma *animação eminentemente narrativa* – por outras palavras, não uma narrativa do movimento, como ainda se encontra em McCay, mas um movimento animado como suporte material de conteúdos literários.

Estes dois gestos pioneiros na animação abriram caminho a um conjunto de práticas diversas, fruto de uma clivagem assente em explorações múltiplas e em técnicas incontáveis. Poder-se-á dizer, talvez de forma exageradamente generalizada, mas sem dúvida significativamente ilustrativa, que Cohl, por um lado, e McCay, por outro, abriram as fileiras a toda a diversidade e multiplicidade de práticas e explorações que a evolução da animação assistiu a partir do séc. XX. Por um lado, Cohl terá fornecido os caracteres técnicos, estéticos e formais de uma via mais experimentalista, autoral da animação. Por outro lado, McCay terá inspirado uma animação mais narrativa, industrial e realista.

No decorrer da segunda década do séc. XX, surge um conjunto de linguagens experimentais e expressivas que se fundam, tecnicamente, nas experiências e invenções de Cohl no domínio da *imagem por imagem*. Estas experiências consubstanciam-se através de um conjunto de cineastas e de artistas plásticos focados em questões de puras sensações visuais, e de uma ritmicidade cinematográfica fundada numa interpretação abstracta do tempo, do espaço, da forma e da superfície do ecrã – em suma, uma busca de um *cinema total*, ancorada nas potencialidades do suporte fílmico e da tecnologia cinematográfica. Neste registo, destacam-se as preocupações premonitórias de Léopold Survage, as incursões futuristas no domínio do *movimento mecanizado*, e, mais tardiamente, as buscas de Viking Eggeling e de Hans Richter por um formalismo como linguagem plástica universal, ou as incursões pelas sinestésias entre visão e som de Walter Ruttmann.

Talvez mais significativos dentro desta linhagem da animação fundada por Cohl (pelo menos dentro de uma contextualização sumária do tema) serão os contributos dos trabalhos do neo-zelandês Len Lye e do escocês Norman McLaren. Essa maior importância justifica-se pelo compromisso que ambos estabeleceram, durante várias décadas, em criar um trabalho de incessante busca pela exploração profunda da construção gráfica da síntese do movimento. Len Lye considera que «o cinema não pode visualizar senão o movimento» (citado em Willoughby, 2009: 158). A sua inquietação pela questão do movimento levou-o a desenvolver diversas técnicas que lhe permitissem trabalhar o movimento sempre dentro do enquadramento gráfico: ora pintando o filme directamente, abstendo-se de filmar com câmara; ora suprimindo a divisão física entre fotogramas, explorando o tecido pictórico ao longo da banda fílmica; ora evidenciando a técnica da *imagem por imagem* de modo a que o desenho directo sobre a película produzisse maior irregularidade e vibração; ora fundindo e retrabalhando imagens de várias fontes por via laboratorial; ora compondo movimento sintéticos de acordo com uma lógica musical.

Alguns anos mais tarde, Norman McLaren viria a construir uma toda uma obra assente na ideia de que «o cinema não é a arte das *imagens-que-se-movem*, mas a arte dos movimentos que são desenhados» (citado em Willoughby, 2009: 162). Para desenvolver a sua ideia de uma constitutiva marca gráfica no movimento, McLaren dirigiu a sua atenção para o intervalo existente entre as imagens; no que respeita ao movimento, o mais importante encontra-se nesse espaço *entre* imagens e

não em cada imagem. Tal como Len Lye, McLaren trabalha gráfica e directamente no filme, imagem por imagem, com e sem recurso à captação de imagem. E ainda que tendo acesso a uma vasta gama de suportes e de materiais, este princípio estético de abordagem instrumental por via de uma *inserção directa* do movimento é directa ou indirectamente transversal a toda a sua obra.

Paralelamente, foi evoluindo uma outra tradição de práticas e ideias no terreno da animação. Ao mesmo tempo que Cohl e McCay realizavam as suas experiências inaugurais, começa a ser desenvolvida, no interior de alguns estúdios norte-americanos, uma animação com características bem diferentes. Por um lado, rarefaz-se o trabalho do artista singular e isolado passando a haver um trabalho compartimentado de *ateliê*, através de um colectivo de desenhadores enquadrados pelas figuras do produtor, do realizador ou do argumentista. Por outro lado, são usados alguns materiais (recortes, acetatos, cenários fixos) e são apuradas algumas técnicas e procedimentos de economia que permitem subdividir cada personagem em partes distintas (estáticas ou em movimento), uma divisão de cada sujeito por *camadas*. As preocupações são, como se percebe, fundamentalmente mercantis e industriais; o tempo de execução assume um estatuto central. E, em consequência desta crescente importância da variante *tempo* e da avidez de identificação com os públicos, os primeiros trabalhos industriais limitaram-se a uma adaptação directa e rudimentar de personagens e ambientes já existentes (da banda desenhada, do *cartoon*, da ilustração ou da imprensa generalizada) ao desenho animado, sem qualquer tipo de consideração pelas potencialidades da animação enquanto linguagem própria.

Com os desenvolvimentos desta vertente industrial da animação, e tendo em conta a necessidade de chegar a um público cada vez mais alargado, de forma cada vez mais imediata, o foco foi sendo direccionado para a questão do conteúdo. Tal deve-se à progressiva ancoragem ao cinema de imagem real, e, sobretudo, ao rápido esgotamento dos artifícios gráficos ou da sistematização repetitiva de *gags* a que o público começa a reagir negativamente. Massificada, quer nos meios de produção, quer no público identificado como alvo, a animação dirigiu-se naturalmente para conteúdos de tipo mais narrativo. Para satisfazer esta necessidade narrativa, encetou-se uma procura em construir um novo tipo de personagem que, adaptado ao desenho animado, fosse capaz de encarnar com consistência um comportamento estável. Como consequência, o traço gráfico esgota-se, aqui, numa só função: a de suportar a modelagem e a construção de personagens

“coerentemente ilusórias”, ou seja, personagens fictícias, explicitamente fictícias, mas, ao mesmo tempo, modelos de uma cena credível, realística. E mesmo quando se dá uma cena absurda ou irreal, ela é imediatamente reconhecida como tal por referência a um modelo global de credibilidade e proximidade às leis físicas gerais. É justamente aí, na identificação desses momentos de pura ficção como impossíveis, que o cómico habita; o que reforça a ideia de que a base deste tipo de animação é a ligação com o real, como é o caso consumado dos estúdios Fleischer, ou as escolhas assumidas pelos estúdios Disney a partir de 1930. Daí que as personagens criadas em ambos os contextos sejam a um tempo ilusórias e coerentes: são ilusórias sempre por compromisso com uma coerência de tipo mimético face ao *real*.

A animação progride, assim, num misto de referências ao *real* por via de uma reinterpretação dos princípios da física, de uma contiguidade com a realidade óptica, de uma formalização de teor antropomórfico importado da imprensa, e, acima de tudo, de uma consistência estável e identificativa; numa palavra, de colagem ao cinema de imagem real, pela credibilidade, pela identificação com a gramática cinematográfica, pela concepção de personagens por semelhança ao *actor* (do teatro, do cinema). A partir dos anos setenta do séc. XX, uma nova tecnologia irromperá, fazendo inúmeros adeptos ao nível da produção industrial em animação: a imagem numérica.

No caso específico da animação, e apesar desta nova tecnologia se limitar a uma progressiva adaptação dos processos ou tendências já utilizadas anteriormente em contexto industrial, convém, no entanto, dedicar-lhe breves palavras, sobretudo no que respeita ao advento da animação 3D. É certo que é possível ser feita uma espécie de arqueologia das técnicas numéricas e digitais e encontrar um *cinho de imagem por imagem*, apesar dos seus processos e procedimentos<sup>4</sup>. Mas num contexto de introdução e, sobretudo, mediante o percurso tomado até aqui, o que importa sublinhar resume-se a duas ideias simples. A primeira refere-se à questão da motivação. Desde as suas primeiras formulações enquanto técnica específica até hoje, a ambição que percorre de uma forma geral as técnicas computadorizadas é a de uma progressiva automatização dos processos técnicos. A argumentação e o sonho

---

<sup>4</sup> Cf. WILLOUGHBY, Dominique, 2009: 243-275, em especial 270-271, donde: «La généralisation de ces techniques pose des nouvelles questions sur les effets visuels de ces reformulations de la synthèse du mouvement, qui tendent à simplifier le flux d'informations stockées et transmises (...) créant parfois des effets inattendus, baptisés « artéfacts » par les techniciens».

são os de sempre: libertar o humano dos condicionamentos laborais de modo a poder concentrar-se no trabalho mais criativo; o resultado, em animação, é o previsível: perversão da ideia de *criação animada*, cada vez menos do lado da plasticidade do movimento *imagem por imagem* e cada vez mais do lado do enredo, ou seja, a promoção da estabilidade das imagens em proveito de uma continuidade espaço-temporal.

A segunda diz respeito ao cariz específico do 3D enquanto linguagem de animação. O conjunto das experiências de animação em 3D é amplamente marcado por uma atitude representacionista. A tecnologia 3D não traz uma maior ou menor preocupação com aspectos miméticos. Essa ligação quase moral em relação ao real e à sua cópia vimo-la em experiências bem anteriores e em linguagens mais remotas. O que marca constitutivamente a representação através de imagens calculadas em 3D é a sua capacidade de «construir integralmente a cena e o seu conteúdo» (Willoughby, 2009: 259). Talvez de um modo paradoxal ou até irónico, estas experiências acabam por representar de um modo incompleto a realidade e, desse modo, recriar *um* real de consistência e texturas virtuais em desconsideração da síntese em animação, seja pela forma, seja pelo movimento. A animação 3D é, de certa forma, o prolongamento da anterior tendência americana, permitindo, em todos os aspectos, recriar num universo intocável todos os princípios físicos, ópticos, materiais de que o próprio cinema não dispunha. E se a esta imagem 3D somarmos os recentes reequacionamentos do movimento animado por intermédio de sensores ou de actores virtuais, compreenderemos o quanto esta nova aquisição tecnológica vem contribuindo para uma supressão de um trabalho *imagem por imagem*, de recriação do movimento *entre* imagens, ou do papel do animador/autor.

Dado este contexto, torna-se absolutamente necessário realizar uma profunda reconsideração em torno das novas tecnologias no cinema de animação e dos caminhos para onde este poderá estar a ser arrastado. Ao longo do corpo do texto, essa reconsideração não é objecto de nenhuma análise específica; mas não por qualquer tipo de afastamento da questão, não porque se quisesse evitar o tema. Pelo contrário, acreditamos que todas as reflexões em torno deste problema partem de uma série de pressupostos que minam toda a discussão que se possa efectuar. Assim, o intuito passará por um trabalho de base que analise, delimite, esclareça e apresente os dados do problema sem desvios, sem preconceptualizações generalizadas e sem sentidos comuns preestabelecidos. Só depois de um trabalho de fundo poderá ser possível pensar-se num debate produtivo e interessante em torno das questões



relativas às novas tecnologias no campo do cinema de animação. No entanto, no âmbito de um levantamento contextualizante do estado da questão, é-nos legítimo – e quase exigível – que apontemos muito sucintamente algumas posições actuais perante o tema. Apontemos duas posições que se assumem um pouco como contracorrente face à disseminação generalizada e extremamente rápida dos usos das novas tecnologias em animação.

Em primeiro lugar, concentremo-nos nas palavras que nos deixa José-Manuel Xavier acerca de uma hegemonização das novas tecnologias nos processos de produção de animações e de uma proximidade crescente e alarmante entre uma tal hegemonização e o actual ensino em animação. De acordo com Xavier, parecemos estar a atravessar uma época muito particular no que respeita à relação entre a criação artística e os seus meios técnicos:

...os artistas souberam sempre formar instrumentos simples para exprimir ideias complexas através de obras de grande riqueza. Hoje, e pela primeira vez na história da humanidade, usamos instrumentos complexos para criar formas, imagens, figuras de uma grande pobreza de expressão e de sentido, e tudo isto em nome de um emprego tecnológico por vezes insensato (Xavier, 2003: 30).

Por um lado, levanta-se novamente a questão enunciada por Pierre Hébert (e aflorada na introdução deste texto) acerca do uso do dispositivo específico do corpo artístico; mas, por outro lado, Xavier introduz um novo dado: os próprios dispositivos transformam-se, e não apenas o seu uso. E essa transformação parece estar intimamente ligada com a qualidade e com o sentido dos efeitos artísticos gerados. Xavier assume-se como um feroz crítico do uso das novas tecnologias em animação e, em geral, em qualquer processo artístico, chegando mesmo a afirmar que,

até hoje, as novas tecnologias não deram origem, objectivamente, a nenhuma criação digna desse nome, nem a nenhuma nova estética de valor, nem a nenhum movimento artístico significante susceptíveis de modificar de forma radical a arte da representação através de imagens em movimento,

concluindo que

as novas tecnologias engendraram apenas a optimização de certos processos ditos tradicionais cuja ambição é a de simular tudo e o mais rapidamente possível (Xavier, 2003: 15).

Neste contexto, cumprirá aos educadores um papel crucial, uma vez que poderão desalinhar os estudantes de uma tendência ajustada para o trabalho operacional da maquinaria utilizada actualmente numa grande parte de produções animadas. Sobretudo, é a posição do animador que deverá ser sempre central em todo o processo; mas uma tal centralidade não advém natural e simplesmente de uma tomada de consciência; é necessário que o animador esteja *preparado* para assumir essa posição, e, para tal, deverá dominar, segundo Xavier, um *todo* constituído por uma multiplicidade de “disciplinas” que «compõem um conjunto de saberes indispensáveis ao desenvolvimento de conteúdos nos domínios variados de aplicação» da animação (Xavier, 2003: 21). É necessário que haja todo um trabalho *de si* por parte do animador, que é tanto positivo – aprendizagem de uma série de linguagens que concorrerão na formação de um saber transversal ao corpo da animação – quando negativo – despojamento de uma série de noções e tendências que constroem a ligação directa entre animador e animação.

Apesar de levantar pontos extremamente importantes, Xavier parece-nos estabelecer um vínculo demasiadamente apertado entre aquilo que é uma tendência geral de uma prática e as condições de possibilidade dessa mesma prática. Em rigor, Xavier concentra-se num trabalho crítico de constatação histórico-factual de uma prejudicial promiscuidade entre avanço tecnológico e primazia técnica na produção artística: e, na verdade, concordamos em absoluto com toda a prejudicialidade que advém de uma hegemonia dos meios face ao gesto. Mas *teria* de ser assim? *Terá* de haver um vínculo estabelecido entre uma maior complexificação dos meios e um (consequente) empobrecimento das expressões? Será conveniente entrar por questões de *necessidade*; vejamos, pois, o estado da questão de *direito*. E, para tal, socorramo-nos, uma vez mais, do olhar atento e prudente de Pierre Hébert. Em *Un cinéaste d'animation de la fin du cinéma*, Hébert aponta para uma certa característica comum aos meios expressivos, inclusiva e especialmente no que diz respeito ao cinema: ao contrário do que se poderá crer hoje em dia, o cinema não forma um bloco homogéneo ao longo da sua história; existe uma mutação constitutiva à evolução dos meios de expressão, sobretudo quando estabelecem uma relação muito próxima com um dispositivo técnico, como é o caso das práticas cinematográficas. Assim sendo, não faz nem nunca fez grande sentido tentar

estabelecer um conjunto estanque de parâmetros que definissem um corpo linguístico como o cinema, por acção de duas *proximidades* profundas: por um lado, como vimos ao longo da introdução, uma impossibilidade de se poder desligar da prática que o constitui; por outro, uma íntima relação com os meios técnicos que o suportam. E é esta *intimidade* que permite uma acentuada ascensão da importância assumida pelas novas tecnologias dentro do contexto da criação artística, nomeadamente no contexto do cinema de animação, onde uma tal ascensão parece munir-se de uma justificação imediata e inquestionável<sup>5</sup>. No entanto, não podemos confundir a proximidade entre a animação e os seus dispositivos com uma relação de coincidência entre os termos; o *acto de animar* não pode, em circunstância alguma, ser confundido com o complexo de dispositivos que o suportam, e é justamente este *indiscernimento* que vem sendo levado à prática recentemente, legitimando todo o ascendente dos meios tecnológicos que hoje sentimos no domínio do audiovisual, e muito concretamente no campo do cinema de animação.

Assim, e de acordo com a visão de Pierre Hébert, não pretendemos contradizer Xavier na sua crítica feroz às novas tecnologias em animação. Simplesmente, consideramos que no meio de tamanho azedume e contestação perante algo, podemos diluir na torrente das críticas às hegemonizações da tecnologia, perdendo de vista o essencial, que, no caso, passa sem dúvida por uma definição clínica e concreta dos dados do problema - a identificação de uma linguagem, que não se dá na busca de uma pretensa essência irreduzível, nem nas transmutações a que os avanços tecnológicos obrigam, mas antes através dos pensamentos e operacionalidades que a mantêm viva. E é, justamente, na procura de elucidar, analisar e exponenciar os modos de *constituição da identidade da animação enquanto linguagem* que todo o corpo da presente tese se formou.

---

<sup>5</sup> Existe um artigo em que Hébert se dedica a estabelecer uma crítica apurada àquilo a que denomina, aí, por *ideologia hipermediática*, e que se relaciona com a formação de um conjunto de premissas que tomam como inevitável e inquestionável uma tal ascensão da importância das novas tecnologias no domínio dos meios de expressão. (cf. Hébert, 2006: 143-152).

## II. Hipóteses e metodologia

A presente tese parte de uma hipótese que se assume como transversal a todos os pontos que a constituem: a de que o cinema de animação tem uma radicação fundamental na prática do desenho. Associado a esta hipótese central, surge um pequeno grupo de outras hipóteses que derivam daquela: a história do cinema de animação apresenta-nos duas posturas diferentes de encarar a linguagem da animação e, conseqüentemente, dois modos distintos de *animar*; essa distinção tem uma íntima ligação com a forma como a animação se relaciona com o desenho; a animação vai perdendo a sua força de expressividade à medida que o papel do animador se aproxima de tarefas intermediárias e à medida que o vínculo com o desenho se desvanece.

Posto isto, desenvolve-se uma ordem metodológica no corpo da tese que (i) parte de um trabalho acerca do desenho e da forma como este se desenvolveu ao longo do séc. XIX e na passagem para o séc. XX, para que viesse a constituir-se como raiz de uma nova linguagem; (ii) passa por um acompanhamento do modo como se formou o tronco da linguagem do cinema de animação, desde as práticas que o anteciparam até ao momento em que uma ramificação se foi armando sob o signo geral de uma oposição de ideias, métodos e resultados; e (iii) chega a um trabalho que incide concretamente sobre os pontos de expressão que brotam *da linguagem da animação*, e que se constituem como os seus recursos singulares. A cada uma destas três partes corresponde um dos capítulos que compõem a tese; e cada um dos capítulos obedece a modalidades específicas de explanação. O primeiro capítulo segue um *modo analítico* num trabalho de elucidação conceptual em torno dos processos de sintetização gráfica; o segundo capítulo move-se mediante um *modo expositivo* num acompanhamento histórico e evolutivo dos caminhos que constituíram e constituem o corpo do cinema de animação; o terceiro capítulo elabora-se sob um *modo tipológico* numa definição dos vectores concretos nos quais a linguagem da animação alicerça a sua semântica. O intuito global reside numa desejada afectação metodológica entre os capítulos, de modo a que o trabalho analítico-conceptual do primeiro seja já expositivo e tipológico, a exposição histórico-evolutiva do segundo capítulo se distenda pelos caracteres conceptuais e semânticos da animação de desenho e, enfim, as tipologias do terceiro capítulo não descurem uma ordem analítica e expositiva na sua apresentação.

Sempre que necessário, o presente trabalho de tese recorre a exposições imagéticas que ilustram o que se deduz discursivamente; e, fundamentalmente, ao longo do texto nunca se dispensa o convívio directo com as obras artísticas a que as ideias sugeridas digam respeito.



## CAPÍTULO 1 - A EMANCIPAÇÃO DO DESENHO: PRÁTICAS DE SÍNTESE E DE APROPRIAÇÃO DA SUPERFÍCIE

No primeiro capítulo deste trabalho, o foco central das considerações a fazer irá ser o desenho. A razão desta atenção dada em primeiro lugar ao desenho é fundamentalmente estrutural. Uma parte significativa da orientação teórica do presente texto consistirá na defesa de uma radicação do cinema de animação no desenho e na sua prática. Logo, cumpre iniciar a exposição teórica justamente pela sua raiz. Assim, o capítulo que aqui se inicia irá versar sobre alguns aspectos da prática do desenho julgados fulcrais para o desenvolvimento posterior da linguagem do cinema de animação. No entanto, a abordagem ao desenho que se estenderá por todo este primeiro capítulo não o tomará como se fosse algo já definido. Pelo contrário, o desenho vai ser abordado e trabalhado mediante uma contínua *problematização*.

Irá ser colocada em questão, sobretudo, a perspectiva que toma o desenho meramente enquanto suporte de um certo conteúdo visual, e que tenderia a desaparecer no estado final desse mesmo conteúdo visual. Assim, enquanto a academia do séc. XIX difundia princípios que estipulavam, para o desenho, uma função de estudo, apoio e estruturação que deveriam tornar-se imperceptíveis no resultado final da obra, existiam já movimentações no sentido de conceder ao desenho o estatuto de uma linguagem expressiva em si mesma. Essas movimentações distribuem-se por entre espaços de diferentes tipologias e quadrantes: a estética impressionista, a influência gerada pelo surgimento da linguagem fotográfica, a incorporação de princípios de sintetização provenientes do domínio das artes gráficas, a reestruturação do desenho oriunda da evolução das técnicas e difusão de conteúdos de informação. A partir do conjunto desta gama de influências e contaminações, tornou-se efectivo o cenário de um desenho que sobrevive por si mesmo; o desenho deixa de se remeter necessariamente à condição de *apoio* no momento em que traçar contém em si a densidade própria de um signo expressivo.

Desse modo, o presente capítulo será constituído por três pontos distintos. No primeiro ponto, haverá lugar a uma elucidação acerca da forma como o âmbito do desenho enquanto *traçado* implica duas atitudes antagónicas: uma atitude que demonstra a preocupação com uma fidelidade do traço ao real natural enquanto

modelo e uma outra atitude, oposta, concentrada na potencialidade do traço conseguir exprimir, por si mesmo, uma realidade consistente. O segundo ponto do capítulo descreverá a forma como, a partir desta contraposição, o desenho, enquanto prática, percorre todo um caminho de uma progressiva emancipação. Por fim, o terceiro ponto do capítulo apresentará a configuração desse mesmo desenho que, enquanto linguagem, resulta dessa progressiva emancipação.

Enquanto linguagem, e como qualquer outra, o desenho implica uma *codificação* dos seus elementos significantes, uma *forma de definição* das suas condições de comunicação e o *estabelecimento de uma relação* com o mundo. Aquilo que é próprio do desenho, enquanto linguagem, é que todas estas exigências se encontram sintetizadas no mais puro e reduzido elemento expressivo: a linha.



## 1.1. O desenho enquanto traçado

Em primeiro lugar, então, cumpre falar-se do desenho enquanto *traçado*, enquanto conjunto de marcas lineares que, com maior ou menor afirmação, com menor ou maior dispersão, configuram a apresentação de um *sentido*. A abordagem ao desenho enquanto traçado acarreta normalmente a sua invisibilidade na obra finalizada; dito de outra forma, o desenho, nesta acepção, é utilizado como parte integrante de um processo criativo, desaparecendo total ou parcialmente durante a execução da obra. No entanto, este conceito de traçado, ou se quisermos, de *apoio*, insere-se num determinado contexto em directa correspondência com os seus intervenientes e ideias implicadas.

Para uma tal abordagem, julgou-se oportuno mostrar a forma como, no séc. XIX houve duas perspectivas significativamente distintas acerca daquilo que o desenho é ou deve ser. Por um lado, a perspectiva académica do séc. XIX, ao mesmo tempo baluarte dos valores estéticos, técnicos e morais de uma tradição formalmente ligada a padrões clássicos e produtora dos alicerces dessa mesma tradição. Por outro lado, a perspectiva de um conjunto de artistas plásticos – os impressionistas – cuja postura perante o desenho se pretende demonstrar ter sido não só um ponto de ruptura face à tradição académica como, sobretudo, um marco decisivo na constituição do desenho como linguagem artística autónoma. E embora esta tendência já se viesse manifestando em épocas anteriores, é aqui, no séc. XIX, que se irá manifestar de uma forma mais evidente.

Através deste confronto, tentar-se-á, desde logo, ilustrar a amplitude de posições e noções que podem estar em jogo quando se fala em desenho. Todavia, mais do que meramente ilustrativa, esta confrontação assume uma importância muito própria, ao expressar o modo como, no domínio das artes plásticas, o desenho evoluiu por uma via que a animação quase nunca soube seguir nem explorar. Entre acompanhar a tendência das artes modernas em procurar no desenho um tipo de expressão instável, ou aproximar-se das preocupações académicas em torno da estabilidade, a opção tomada pela animação foi sendo, sem grandes variações e com excepções isoladas, a última das hipóteses enunciadas. E se, por um lado, no academismo do séc. XIX, a estabilidade era um valor que expressava uma ordem cultural, sendo, por isso, uma preocupação compreensível e inquestionavelmente

legítima do ponto de vista histórico, a recuperação do valor de estabilidade no desenho dentro das práticas de animação tem muito pouco que ver com padrões culturais ou com o contexto das artes plásticas, no momento em que a animação surge.

Vejamos, então, estes dois pontos contrastantes, começando por uma descrição das características gerais que enformavam a tradição académica do séc. XIX, para depois de abordar com certo cuidado e atenção a ruptura levada a cabo pelos impressionistas.

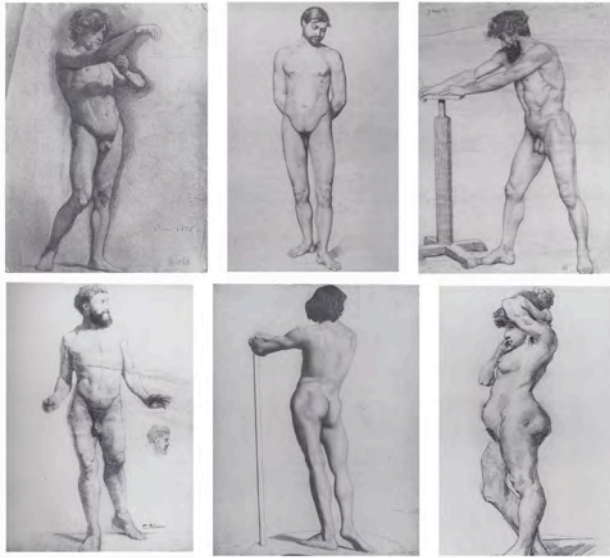
### **1.1.1. O desenho académico**

Tal como chega ao séc. XIX e tal como durante esse séc. é levada a cabo, a tradição académica da prática do desenho é susceptível de ser descrita através de uma série de características e valores cuja listagem e aprofundamento nos propomos fazer. É certo que uma tal listagem poderá ser talvez genérica demais, e, como tal, não será isenta de críticas. É justamente no sentido de evidenciar essa possibilidade que um par de parágrafos será dedicado a expor a necessidade de se passar toda a primeira descrição de academismo por um crivo crítico. Prossigamos, então, com a anunciada descrição dos valores e características do desenho académico no séc. XIX.

A prática do desenho, na academia, era fundamentalmente *conservadora*. Era-o na medida em que assentava num sistema de ensino cujos métodos se caracterizavam, essencialmente, por transmitir ao aluno uma forma geral e perene daquilo que seria o *bom desenho*. Tudo se passa na garantia de existência de uma forma válida e *boa* de desenhar; a partir daí, todo o trabalho de ensino e aprendizagem apenas se voltava para o aperfeiçoamento técnico e estético do aluno rumo à obtenção da *boa forma* de desenhar. Tanto ou mais importante do que abordar a questão formal do conservadorismo da academia será centrar atenções na questão factual do objecto da conservação. Assim, se o desenho académico era formalmente conservador, a sua preocupação era a de conservar, especificamente, o quê?

Nesse sentido, a prática do desenho académico do séc. XIX era, a um tempo, *classicista* e *intemporal*. Na academia, a forma de desenhar, bem como os temas e os interesses, ou mesmo a ideia de beleza eram substancialmente referentes à cultura clássica. Não se pretende afirmar, com isto, que desde o Renascimento até ao séc. XIX a referência e a assimilação da cultura clássica tenha sido sempre igual, nem, tão pouco, que o Neoclassicismo do séc. XIX seja exclusivamente académico. A questão é outra. Quando se diz que ela é classicista, diz-se que a academia do séc. XIX se serve de um modelo de beleza, composição e ordem para o seu exercício, mesmo que o faça a partir de uma realidade cultural com características próprias, diferentes daqueles de outros contextos históricos e culturais que se serviram do mesmo modelo: o modelo clássico. Ao mesmo tempo, este mesmo modelo acaba por ter o peso que tem no contexto da academia porque reforça a ideia de uma *intemporalidade* subjacente ao próprio modelo. Tudo se passa como se uma característica essencial e intemporal atravessasse o Homem e a Natureza de tal forma que não fizesse sentido procurar uma outra norma, um outro padrão, um outro modo de representá-los.

Esta dupla configuração do desenho académico, ligada a uma ordem intemporal e a uma vocação clássica, define-o como essencialmente *representativo*. De acordo com a mundividência académica, existe uma certa ordem de coisas mediante as quais o desenho se exerce representando-as. Assim definido, o desenho *obedece* sempre a uma realidade de outro nível, exterior ao desenho e ao próprio sujeito da representação, e perante a qual, o próprio desenho se limita a representar. Sem dúvida que se deverá prestar total crédito às palavras de Charles Blanc, quando, pensando na tradição académica, adverte que o desenho não se trata de uma reprodução ou imitação exacta; nas suas palavras, «o desenho expressa uma realidade mais elevada, (...) o carácter do objecto desenhado» (Wadley: 1991, 18). Todavia, o que este teórico do séc. XIX afirma não é senão que o desenho é uma actividade de expressão daquilo que, em si mesmo, é de uma outra ordem que não o próprio desenho, mas antes o que é representado pelo desenho. A essencial representatividade da academia, tal como o seu conservadorismo, é, assim, uma característica formal. Torna-se, então, necessário determiná-la com uma outra característica de teor factual. Por outras palavras: o desenho académico é constitutivamente representativo, mas representa o quê?



**FIG. 1** - Desenhos de modelo nu ao vivo: Degas (1956-58), Cézanne (1862), Bazille (1863), Pissarro (1863) Seurat (1877) Van Gogh (1886).

A este respeito, dever-se-á dizer que o desenho académico é *ideal*<sup>6</sup>. Seria fácil e, de certa forma, até mesmo natural associar-se a representatividade do desenho académico a preocupações de ordem mimética, de cópia recreativa do real<sup>7</sup>. Mas uma rápida consulta histórica permite-nos pôr de parte essas associações: as primeiras expressões de rejeição dos princípios académicos, anteriores mesmo aos

---

<sup>6</sup> A este respeito, Nicholas Wadley refere: «The essence of their polemic debate with establishment values was 'nature versus art': upholding an art founded in the forms of the real world, and rejecting what to them appeared the irrelevance of an art couched in the exhausted language of classical idealism» (Wadley: 1991, 30).

<sup>7</sup> Num contexto diferente e dentro de um outro propósito em relação à direcção tomada ao longo deste texto, Juan J. G. Molina realiza esta mesma advertência: «Entender la enseñanza solo como el sistema académico de la visión clara, en proceso continuo hacia la reconstrucción de lo verosímil, puede parecer una explicación plausible que justificaría su desaparición en el momento que los instrumentos generalizados por ella, fotografía y vídeo, han establecido modelos más creíbles de la realidad. Creer que la copia mimética de la realidad es la que justificaría la aparición de la necesidad de los estudios de la anatomía, las proporciones, el estudio del claroscuro, el color y la perspectiva puede parecer razonable si no confrontamos con los datos pertinentes del problema. De lo que nos hablan los primeros escritos no es de la realidad, sino de la naturaleza y la "idea" ejemplar que de ella establecieron los griegos» (Molina: 2006, 176).

protestos impressionistas, vêm de pintores realistas, como Daumier, Millet ou Courbet. E o principal foco das suas críticas ao academismo prendem-se com a sua falta de contacto com a *realidade real*. É certo que o desenho académico é representativo, mas aquilo que é representado situa-se nos antípodas do real. Mais importante do que retractar o exterior visível era o trabalho em torno de conteúdos de teor ideal, como as belas formas ou a beleza moral. Só assim poderia uma representação ambicionar ser intemporal.

A partir daqui, uma questão pode surgir com aparente legitimidade: se o desenho académico é caracterizado por representar o ideal e não o real, o que justifica a sua preocupação com a anatomia e com a geometria? O apreço dado à geometria e à anatomia no ensino do desenho dentro dos padrões académicos devem-se a uma exigência de *conformidade*. Quando se refere que o conteúdo da representação académica é fundamentalmente ideal e não real, não significa, de todo, que, em termos figurativos, os temas e objectos representados fossem da ordem do mitológico ou sobrenatural, como no Barroco, por exemplo. Pelo contrário, os objectos e temas representados eram, sobretudo, figuras humanas. E o modo como tais figuras eram desenhadas obedecia a um critério de *conformidade*. Não porque o seu interesse se voltasse para a fidelidade ao real, mas porque o que importava era captar o espiritual dentro do real<sup>8</sup>. E, de acordo com a concepção intemporal e estável da espiritualidade e do ideal, o objecto real não poderia ser representado senão em máxima conformidade com as suas características físicas. É, pois, num contexto de exigência de conformidade que o ensino académico do desenho privilegia as questões da anatomia e da geometria.

Cumpre ainda abordar o desenho académico enquanto sistema de ensino. A este respeito, salientam-se três características. Em primeiro lugar, a academia organizava-se de tal modo que os *valores defendidos eram passados de mestre para aluno*, no decorrer do próprio ensino. Para permitir o funcionamento desta premissa, «os artistas estabelecidos, não só aderiam às convenções e aos princípios no seu próprio trabalho, como se encontravam numa posição – enquanto júri na selecção

---

<sup>8</sup> Tal torna-se bastante tangível quando se lêem as *palavras sagradas* que Charles Blanc listava, em relação à ordem da arte que (academicamente) idealizava: «He [Charles Blanc] warns repeatedly against the simple transcription of appearances, arguing that within natural truth one may find the typical truth and that this is style. In conclusion, Blanc lists de *mots sacrés* of art in this order: 'the sublime, the beautiful, the ideal, style, nature'.» (Wadley, 1991: 18)

dos Salões e em outros campos de influência – de modo a assegurar que o sucesso dos outros dependesse do cumprimento desses mesmos valores e práticas» (Wadley: 1991, 17). Em segundo lugar, até para que a característica anterior fosse mais facilmente exequível, o estatuto do mestre era baseado numa ideia de *autoridade*. Não tanto como autoridade professoral, mas sobretudo como referência modelar a ser seguida. Uma das práticas mais comuns para um aluno da academia era desenhar obras de referência e aprender a desenhar do mesmo modo que o mestre havia feito<sup>9</sup>. Por fim, havia um completo privilégio do ensino do desenho, na medida em que «o desenho era a disciplina intelectual sobre a qual toda a [restante] arte se fundava» (Wadley: 1991, 17). Ao desenho cabia, pois, o papel primordial dentro de toda a estrutura do ensino académico: era o *fundamento* a partir do qual todas as práticas artísticas se alicerçavam.

O desenho, no contexto da tradição académica que tem vindo a ser caracterizada até aqui, pode ser definido da seguinte forma: é um desenho estrutural; é fundamentalmente um contorno; e é um desenho de profundidade. A função do desenho é a de servir de esqueleto à obra final. O desenho era a primeira fase, antecedendo a pintura e servindo-lhe de suporte. Não se tratava de uma função menor. Pelo contrário, na academia o privilégio do desenho (mais essencial) face à pintura (mais decorativa, secundária) era explícito. A questão não passa por uma maior ou menor valorização; passa pela definição concreta e restrita do desenho como *essencialmente estrutural*. Por extensão, sendo exclusivamente estrutural, o papel *gráfico* do desenho reduz-se a uma função de *contorno*. O relato que Redon<sup>10</sup> faz da sua experiência enquanto aluno de Gérôme<sup>11</sup>, na escola de belas-artes, é ilustrativo: «Ele recomendava que eu aprisionasse através do contorno qualquer forma que eu visse como palpitante» (Wadley: 1991, 19). Por anteceder e antecipar a pintura, ao desenho cumpria demarcar uma forma, estabelecer os seus limites, traçar a linha que enquadra cada forma ou figura. Para que, enfim, o desenho cumprisse a sua função de estrutura e de contorno, a figura estruturada e contornada teria

---

<sup>9</sup> Dentro das figuras tomadas como mestre e modelo do *bom desenho*, o nome de Ingres era possivelmente aquele que mais consenso gerava. É curioso notar, no entanto, que Ingres, de todos os artistas de linhagem académica, é aquele que mais respeito merece, quer no contexto de uma tradição alternativa ao academismo, quer mesmo em alguns dos impressionistas, como Degas, Seurat ou Renoir (cf. Wadley, 1991: 24).

<sup>10</sup> Odilon Redon (1840-1916), pintor de linguagem simbolista, que poderemos enquadrar, genericamente, dentro do contexto pós-impressionista.

<sup>11</sup> Jean-Léon Gérôme (1824-1904), pintor enquadrado no contexto da pintura académica.

obrigatoriamente de se destacar de um plano de fundo. Para isso, simulava-se um espaço de três dimensões através de uma sensação geral de *profundidade*<sup>12</sup>. O exercício de um desenho em profundidade permitia estabelecer uma topologia rígida e bem delimitada para cada um dos objectos representados.

Cada elemento de uma representação encontrava-se, pois, *formado* através de uma *estrutura*, *delimitado* por um traçado de *contorno*, e *situado* em coordenadas espaciais específicas dentro de um enquadramento de imagem em *profundidade*. O tratamento dos corpos a partir de uma concentração na tríplice estrutura-contorno-profundidade resultava assim numa representação da realidade assente no princípio da *volumetria*, cujo efeito mais relevante traduziu-se na construção dos corpos por partes. Assente no princípio volumétrico, o corpo desenhado perdia expressão e era, então, instrumentalmente *maquinizado*.

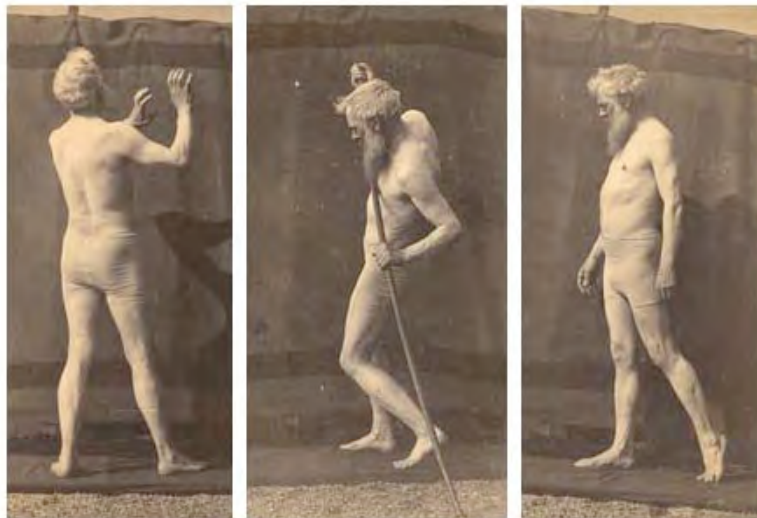


FIG. 2 - Auto-retratos, Eadward Muybridge, 1885.

---

<sup>12</sup> Certamente que esta última característica é a menos específica do desenho propriamente académico. Até ao séc. XIX, em grosso modo e com matizes próprias a cada movimento, a profundidade foi sempre uma marca presente do desenho. Mas ela surge aqui uma vez que, nessa mesma altura, surgem já ecos de uma possibilidade de expressar o visível num outro tipo de apresentação que não obedecia à lógica da profundidade; daí que aquilo que é marcante no academismo é a vocação conservadora do desenho para manter uma forma geral e estável, negligenciando as experiências que se iam fazendo paralelamente.

Poder-se-á, então, dizer que, mediante este conjunto de características enunciadas, foi esboçado um retrato da tradição académica do desenho. Ao longo desta descrição, foi tomado um certo cuidado em explicitar o que é que se entendia por cada uma das características enunciadas. Não obstante, esse cuidado deverá ser redobrado, na medida em que a descrição realizada anteriormente possa conter certas generalizações susceptíveis de serem entendidas como rápidas cedências a lugares comuns, como a conotação genérica da tradição académica com uma atitude conservadora. Aceitemos o exercício de, por hipótese, conceder que existam precipitações e generalizações abusivas na descrição realizada; façamo-lo em conjunto com algumas ideias presentes no livro *Las lecciones del Dibujo*, coordenado por Juan José Gomez Molina, no qual uma das preocupações mais presentes é, justamente, a de alertar para a facilidade com que algumas classificações e julgamentos são feitos, nomeadamente no que respeita às academias de arte do séc. XIX. Ao longo deste livro<sup>13</sup>, são apresentadas algumas ideias que parecem colocar em causa a descrição do academismo realizada acima. Seleccionar-se-ão as mais pertinentes dessas ideias e tentar-se-á esclarecer em que medida a descrição realizada até aqui não é por elas afectada.

Em primeiro lugar, a questão da *representação*. Molina defende que, em última análise, todo o desenho é uma representação, e, como tal, a frequente oposição entre representação e abstracção é um problema sem cabimento. Molina apoia-se na própria morfologia da palavra *representação* para sustentar a sua ideia:

Desenhar é fundamentalmente re-presentar, voltar a tornar presente, visível, aquilo de que fala o desenho. (...) apenas podemos fazer uma abstracção se somos capazes de generalizar uma experiência e extrair conclusões de muitas das suas representações para realizar uma que dê ideia daqueles traços que são comuns a todas elas. (...) A acção de desenhar representa-nos, para nós mesmos, na acção de representar, clarifica os itinerários da nossa consciência (...) (Molina: 2006, 49).

De acordo com esta ideia, a caracterização do desenho académico como sendo essencialmente representativo não teria sentido, uma vez que a representatividade

---

<sup>13</sup> Trata-se de um livro colectivo, cujos capítulos são textos relativamente independentes, realizados por autores diferentes. Todavia, os textos usados aqui resumem-se a três, dois dos quais escritos pelo próprio Juan J. G. Molina e um terceiro, escrito por Lino Cabezas.



seria, assim, uma característica transversal a todas as práticas e tendências do desenho, e não algo específico do desenho académico. De certa maneira, poderá ser aceite que, em última instância, todo o desenho seja uma representação. Para tal, teríamos de considerar o termo representação numa acepção muitíssimo larga, e é duvidoso que haja grande relevância nesse alargamento semântico, sendo até possível que ele motive uma série de equívocos desnecessários. Representar, tal como o próprio autor afirma, é tornar presente algo que já o foi, é voltar a fazer aparecer. Neste preciso momento, está-se a assegurar a existência de algo anterior ao desenho. Existiria sempre uma qualquer dimensão primeira face ao desenho, e a este caberia sempre um papel secundário – o de representá-la. Ainda que essa dimensão não seja exterior ou objectiva (pertencente ao plano do ideal, da consciência do sujeito-desenhador), o desenho é sempre posterior se este esquema de representação se mantiver como dominante.

Em ordem a consubstancializar o seu argumento, Molina abre mão de uma ideia extremamente interessante, baseada no contributo de um teórico do início do séc. XVII, Federico Zuccari, cuja ideia central era a de que *desenhar corresponde a pensar*. O desenho seria mesmo *pensamento*. E este desenho-pensamento dispunha-se numa modalidade dual: desenho interno e desenho externo. Por *desenho interno*, Zuccari entende «o conceito formado na nossa mente para poder conhecer qualquer coisa» (citado em Molina: 2006, 45). Mas, tal como no pensamento, a dimensão interna não é suficiente – o desenho «existe na medida em que tem a obrigação de dar forma, de mostrar e tornar pública a imagem» (Molina: 2006, 45). Por isso, existe o *desenho externo*, que é o que dá corpo e forma visual ao desenho interno.

Esta ideia é, de facto, bastante interessante; talvez mais do que o uso que Molina acabou por fazer dela. É neste esquema de um desenho-pensamento, arquitectado internamente e expresso externamente, que Molina se baseia para argumentar que todo o desenho é representação, porque, no limite, mesmo o traço mais abstracto é representação da ideia presente na consciência, ou seja, é representação do desenho interno<sup>14</sup>. Não existirão grandes problemas em aceitar que desenhar seja pensar; o problema é que a configuração de ‘pensamento’ que Molina emprega não leva em conta o dualismo natural de um autor do séc. XVII, o século

---

<sup>14</sup> Daí que Molina chegue mesmo a falar em *representação de representação*, pois este desenho interno seria já uma representação de um objecto da experiência.

de Descartes; e, por isso, incorre num mesmo tipo de separação entre ideia interna e expressão externa, entre consciência e corpo, entre sujeito e objecto. O problema não reside na configuração de um desenho como pensamento, distribuído entre desenho interno e desenho externo; o problema reside na sua apresentação, quase quatro séculos depois, como se as experiências do desenho não tenham obrigado a reformular essa ideia. Aquando da abordagem ao desenho impressionista, voltaremos a esta questão e perceber-se-á, então, o modo como ela pode ainda ter validade para reflectir a constituição do desenho sem recair numa configuração do desenho-pensamento que reserve para a consciência um lugar privilegiado e separado da experiência e da prática.

Logo na entrada do mesmo texto, Molina diz que todo o desenho é estrutura. A este respeito, afirma que o desenho «está sempre relacionado com movimentos, condutas e comportamentos, que têm em comum o [facto de] ser suporte orientador de uma estrutura», referindo de seguida que «o desenho se estabelece sempre como a fixação de um gesto que concretiza uma estrutura» (Molina: 2006, 17). Todo o desenho é, já estrutural, pelo que, aparentemente, estaria aqui rejeitada a ideia de que o desenho enquanto estrutura seria uma característica específica do desenho académico. No entanto, quando Molina aborda a questão da estrutura, não se está a referir a um mero suporte, mas a um sistema complexo de relações e tramas no qual o alicerce é a própria estrutura<sup>15</sup>. Assim, o cuidado que deve ser tomado depois desta consideração de Molina não implicará que abandonemos a caracterização do desenho académico anteriormente realizada; simplesmente, a caracterização do desenho académico como estrutural deverá ser entendida como uma estrutura-apoio, um suporte<sup>16</sup>.

Por último, a seguinte questão. Não só nos textos de Molina, mas em todo o livro existe uma preocupação constante (umas vezes explícita, outras implícita), em realizar um esforço de distanciamento metódico que nos permitiria compreender que, por vezes, aquilo que vamos classificando como conservador chegou a ser revolucionário na sua época, e aquilo que, mais próximo de nós, aparenta ser revolucionário não deixa de obedecer a padrões e regras culturais; o que acontece é que, quanto mais próximos nos encontramos dos acontecimentos, mais dificuldade

---

<sup>15</sup> A evocação do estruturalismo que Molina efectua, a este respeito, é elucidativa disto mesmo.

<sup>16</sup> Houve, aliás, uma preocupação em explicitar esta mesma ideia no decurso da caracterização em causa.

temos em reconhecer o paradigma que permite o surgimento de um acto, de um gesto, de uma obra ou de uma escola. É nesse sentido que Molina diz que a aprendizagem do desenho

está tutelada pelo medo de não [se] saber entre o que decidir e a segurança de fazê-lo a partir do juízo dominante. O medo à liberdade estabelece-se desde o mesmo modelo de liberdade; cada época marca com dureza os limites da própria transgressão ao sistema (Molina: 2006, 55).

Por isso mesmo, um olhar mais atento permitirá reconhecer que, muitas vezes, o passado recusado e acusado de ultrapassado é fonte de influências silenciosas para obras que se assumem como vanguardistas. É exactamente esta a ideia de Lino Cabezas, quando diz que,

independentemente do muito ou pouco respeito face ao passado, ou da fidelidade às obras de um determinado período histórico, a relação com a tradição, o diálogo estabelecido com a arte de épocas anteriores, tornou possível e determinou a existência de condutas que se repetiram e continuam a repetir-se nos nossos próprios dias (Molina: 2006, 223);

ou a ideia de Molina, quando, apoiando-se em Michael Baxandall, diz que temos de «recorrer a utilizar modelos preexistentes. (...) Falar, desenhar é ir modificando desde a referência aquilo que evocávamos» (Molina: 2006, 43). Querirá isto dizer que teremos de abandonar a ideia de que a *autoridade* é um aspecto próprio da ordem cultural desenvolvida pela academia?

Podemos aceitar que todo o desenho (e não apenas o académico), tal como toda a cultura, seja um sistema de referências e modelos, dentro do qual qualquer nova prática é já uma reutilização de traços preexistentes. Podemos também aceitar que todo o desenho é estrutural (embora não no sentido de suporte ou apoio a outra coisa). Podemos até aceitar que todo o desenho seja, no limite, representação (ainda que, quando se caracterizava o desenho académico como representativo, a acepção de ‘representação’ fosse mais estrita e específica). Mesmo aceitando tudo isto, no final há algo que subsiste irrefutável: a *permanência de um modelo*. Toda a prática do desenho, de acordo com a configuração académica, assenta em alguma coisa que já lá está, algo que é anterior ao desenho e que o configura de antemão. Dentro dos parâmetros da academia, desenhar é uma acção que exprime uma existência anterior ao desenho. Essa existência prefigura-se como *modelo* para toda a prática de traçado

que se lhe seguirá. E será, precisamente, contra esta permanência de um modelo anterior ao desenho que os impressionistas se insurgirão.

### 1.1.2. Os impressionistas: uma progressiva libertação

No último quarto do século XIX, foi-se consolidando um movimento artístico que viria a ter um enorme impacto na história da arte, não obstante a sua parca duração efectiva<sup>17</sup>: o Impressionismo. Sem dúvida que as razões pelas quais o movimento impressionista é mais conhecido prendem-se com o seu uso da cor, com a forma como a pincelada se liberta progressivamente de uma certa ordem que impunha um conjunto de regras à forma e ao processo de pintar. Mas também o desenho encontra no Impressionismo um momento crucial de libertação.

Nicholas Wadley, no seu livro *Impressionist and Post-Impressionist Drawing* trabalha no sentido de reivindicar um estatuto historicamente relevante para o desenho impressionista<sup>18</sup>. Não nos interessará tanto, aqui, focar as atenções para o que de particular tem o desenho impressionista por comparação com a pintura impressionista, mas antes acompanhar as atitudes, as inquietações, as ideias que presidiram às práticas criativas em geral dos impressionistas, de modo a estabelecer uma análise da mudança que ocorreu no desenho e na forma de o abordar.

As palavras do poeta Jules Laforgue (citadas por Sylvie Patin, no seu livro *Impression... impressionisme*, e aqui reproduzidas) são significativamente pertinentes neste contexto de relação entre o academismo e o Impressionismo:

Diante de uma paisagem banhada de luz, [...] onde o académico não vê senão a luz branca, [...] o impressionista vê-a toda banhada, não de uma brancura morta, mas de mil contrastes vibrantes, de ricas decomposições prismáticas. Onde o académico não vê senão o desenho exterior enformando o modelado, ele [o impressionista] vê as linhas vivas reais, sem forma geométrica mas construídas por mil pinceladas irregulares que, ao longe, estabelecem a vida. Onde o académico vê as coisas situadas nos

---

<sup>17</sup> Duração *efectiva* uma vez que o seu âmbito de influência acaba por estender a sua duração a um plano superior à sua existência enquanto “grupo”.

<sup>18</sup> Embora estabeleça permanentemente um diálogo entre o Impressionismo e a tradição académica, a relação que Wadley enfatiza não é a do desenho académico com o desenho impressionista, mas entre o desenho impressionista e a pintura impressionista. Ou seja, a sua preocupação é a de salientar a importância que o desenho tem no contexto do Impressionismo.

seus planos regulares respectivos de acordo com uma estrutura redutível a um desenho teórico puro, ele [o impressionista] vê a perspectiva estabelecida pelos mil tons e pinceladas mínimas, pelas variedades dos estados do ar, segundo o seu plano, não imóvel, mas irrequieto (Laforgue, citado em Patin: 1998, 90).

Nestas palavras, Laforgue levanta três questões vitais acerca do confronto entre as ideias e práticas da academia e as ideias e práticas dos impressionistas: o tratamento da luz; o estatuto do desenho; e a questão do espaço e do movimento. Como veremos já de seguida, estas questões e o seu tratamento permitirão abordar as características do desenho académico que haviam sido listadas no ponto anterior, e confrontá-las com a atitude impressionista que as virá a pôr em causa.

A este respeito, então, a questão do tratamento da luz prende-se com a intemporalidade e o idealismo do desenho académico. A *luz branca sem vida* que Laforgue detecta na forma de trabalhar do artista académico não é senão o resultado de uma transcrição para a tela de um ideal de realidade. Ao académico, não importa a forma como a luz incide num objecto, mas a forma como ela *deve* incidir; o que importa captar é a forma ideal que a luz deve apresentar em ordem a poder iluminar o objecto da maneira idealizada. Paralelamente, não existe uma preocupação pela questão da mudança: a luz incide num objecto de uma certa forma, num certo ângulo, independentemente da hora do dia. Aliás, este gesto tradicional e clássico é a própria supressão do tempo; a imagem não representa uma qualquer altura do dia – representa uma forma ideal e que, para ser ideal, deve ser liberta de precisões temporais e imune à mudança – deve, pois, obedecer a uma essencial intemporalidade. O tratamento impressionista da luz é diametralmente oposto. Se a luz é trabalhada através de “mil contrastes vibrantes” e por “decomposições prismáticas”, é porque no impressionista existe uma preocupação com o tempo, com a mudança, assim como com a apresentação do real exterior no momento em que é captado<sup>19</sup>. Assim, à intemporalidade clássica da academia, o impressionista

---

<sup>19</sup> É bastante pertinente a descrição que Guys de Maupassant faz das práticas de Monet para tentar, justamente, trabalhar o *instante*: «L’an dernier, [...] j’ai souvent suivi Claude Monet à la recherche d’impressions. Ce n’était plus un peintre, en vérité, mais un chasseur. Il allait, suivi d’enfants qui portaient ses toiles, cinq ou six toiles représentant le même sujet à des heures diverses et avec des effets différents» (citado em Patin: 1998, 131). Por outro lado, Wadley relata assim as dificuldades que Boudin sentia em relação à fugacidade temporal do *desenhado*: «[...] Boudin complained repeatedly of an elusive transience in the beauty and poetry that unfolded before his eyes in nature. [...] He despaired of ever acquiring the genius,

contrapõe, não uma temporalidade (que, em si mesmo, seria algo bastante vago e impreciso), mas a mudança e o movimento; em outras palavras, se os trabalhos de teor académico ambicionam captar o que há de intemporal no representado, os impressionistas procuram apresentar a mudança. Por outro lado, ao idealismo académico, o impressionista contrapõe, não um realismo, mas a apresentação fugaz de um momento de realidade. Os impressionistas não são realistas, por definição. É certo que se voltam para o real; e é também certo que são altamente influenciados por Courbet, Millet, Corot e, sobretudo, por Daumier<sup>20</sup>. Mas não é menos certo que a sua relação com o real não tem como objectivo representá-lo, o seu interesse não é o de evidenciar a verdade do real, tal como acontecera no movimento realista. O seu interesse, a sua relação com o real, visa tão-só *apontar a fugacidade do visionado* e captar a instantaneidade de um só momento. Não para elevar o momento captado à condição de verdade transversal a todos os momentos, apagando o próprio ser *daquele* momento, cristalizando-o; antes, para que o instante assuma uma densidade própria, uma identidade definida, que, desde logo, vai fazer proliferar a existência de outros instantes diferentes daquele, o que expressará a ideia de mudança e de movimento. Ao mesmo tempo, a instantaneidade leva a uma mudança nas próprias temáticas, que se vão, progressivamente, afastando dos interesses clássicos – em que cada lugar representado é um lugar ideal, etéreo, não-vivenciado – rumo a uma perspectiva do mundo mais prosaica – em que cada lugar representado passa a ser um local onde o homem *vive*, um local urbano e experienciado a cada dia. É, assim, mediante um tratamento da luz próprio ao Impressionismo, através da decomposição «da luz pelo olho e pelo pincel que [se] permitirá ao pintor ultrapassar a tradução da impressão pressentida no contacto com a natureza rumo à procura do carácter de instantaneidade da paisagem» (Patin: 1998, 88).

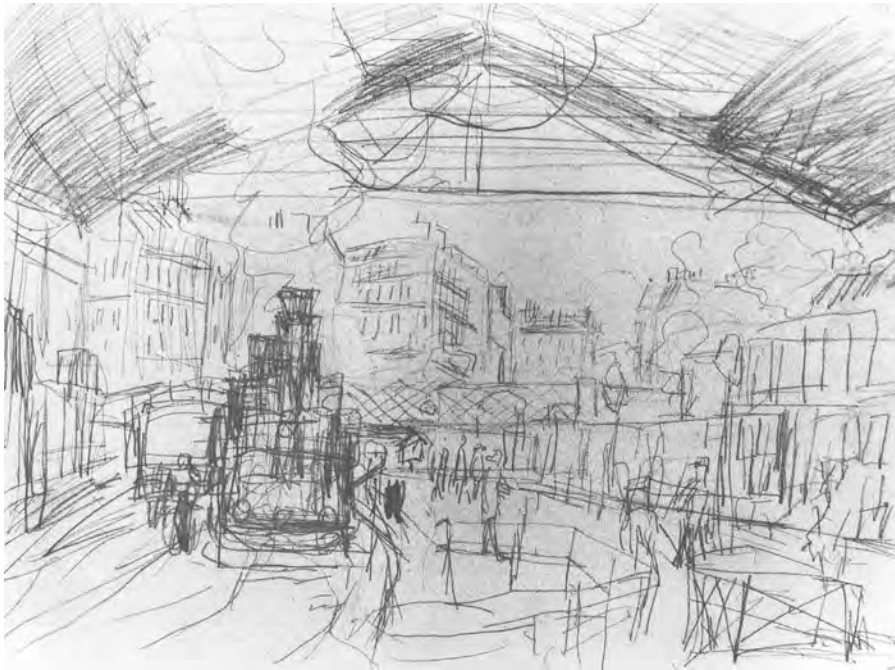
Abordemos agora a questão do *estatuto do desenho*. Quando Laforgue se refere ao desenho académico enquanto algo “exterior que enforma um modelado”, ele não se refere a outra coisa que não à constituição do desenho enquanto contorno estruturante – característica do desenho académico enumerada no ponto anterior. Ao desenho enquanto contorno, enquanto molde, enquanto enquadramento, os

---

speed and daring necessary to capture these qualities in his art. He felt helpless and stupefied. If the vague beginnings of a large painting approximated to his first vision, he found that as soon as he developed it, the dream of what it might be evaporated» (Wadley: 1991, 44).

<sup>20</sup> A este respeito são significativas as palavras de Wadley: «Daumier and Delacroix both acquire the status of heroic, anarchic forebears to the impressionists» (Wadley: 1991, 36).

impressionistas contrapõem um conjunto de “linhas vivas reais”. Do desenho enquanto traçado, passa-se a um conjunto complexo de traços irregulares que, em vez de fechar uma forma, soltam a tensão vibrante de um real que, por ser *instantâneo*, é fugaz, múltiplo e encontra-se «num estado de perpétua vibração, o que faz com que as linhas estremeçam» (Baudelaire, citado em Wadley: 1991, 40). A linha desenhada deixa de ser uma separação entre interior e exterior para passar a ser a própria expressão do visionado; deixa de haver uma tendência global para que o desenho desapareça no resultado final, e passa a dar-se um «princípio geral de marca solta, insubstancial e sem-gravidade» (Baudelaire, citado em Wadley: 1991, 40).



**FIG. 3** – Gare de Saint-Lazare, Claude Monet, 1877.

Por fim, a questão do espaço. As palavras de Laforgue acerca dos “planos regulares” onde a visão do académico “situa as coisas” liga-se directamente com a profundidade e com a *representatividade* que definem os desenhos académicos. O espaço é representado como se tudo fosse enquadrável numa tridimensionalidade assente em coordenadas predefinidas. Tudo muda com o *gesto impressionista*. É o

próprio traçar que vai definindo o espaço; existe uma renúncia às leis da perspectiva, justamente porque o impressionista «vê a perspectiva estabelecida pelos mil tons e pinceladas, pelos estados do ar...» (Laforge, citado em Patin: 1998, 90). É nesse sentido que o plano em que as figuras assentam não é imóvel. Por esta razão, o desenho impressionista, de acordo com Baudelaire<sup>21</sup>, não é *exacto* nem *fisiognómico*: é *imaginativo*, ou seja, é capaz de recriar uma outra natureza, um outro espaço – o espaço do próprio desenho; o espaço que se constrói desenhando.

Entremos num outro texto. Um texto que nos trará três novas questões – ou, pelo menos, três novos questionamentos – que nos auxiliará a desenvolver o nosso trabalho de descrição da libertação e dos rearranjos que o desenho sofreu a partir do Impressionismo. O texto é *La peinture de Manet* e o seu autor é Michel Foucault. Segundo Foucault, Manet significa, para a história da cultura, uma novidade absoluta. Até aí, a pintura evoluía segundo uma premissa: ocultar as limitações físicas e materiais em que ela própria assenta, esconder o facto de ser exposta num quadrado ou num rectângulo de dimensões limitadas<sup>22</sup>. Ora, a novidade de Manet é justamente a de evidenciar o que a pintura até aí tratava de ocultar; fazer da materialidade inerente à pintura o próprio objecto narrativo da obra.

Foucault trabalha este tema a partir de três problemáticas que a obra de Manet veio levantar: o espaço do quadro; a iluminação e o lugar do espectador. Apenas nos interessará, neste momento, desenvolver a questão do espaço do quadro; isto porque, por um lado, a problemática da iluminação já foi trabalhada acima, mesmo que a partir de motivações diferentes; e, por outro, a problemática do lugar do espectador, naquilo que importa para o presente trabalho, prende-se com a própria questão do espaço que cumpre trabalhar de seguida.

---

<sup>21</sup> «... in the long chapter on Delacroix, he [Baudelaire] launched his main attack against 'the tyrannical system of straight lines'. He identified three types of drawing: 'the exact or silly' (which is negative, absurd, and anyway incorrect); 'the physiognomic' (which is naturalistic); and 'the imaginative', which is 'the noblest and strongest and can afford to neglect nature – it realizes *another* nature, analogous to the mind and the temperament of the artist» (Wadley: 1991, 33).

<sup>22</sup> Não podemos julgar, a partir daqui, que haja na pintura anterior a Manet uma tentativa de engano, uma grande ilusão; esconder a sua limitação material é o próprio gesto constitutivo da pintura clássica. Se pensarmos em uma ou duas características do desenho académico que foram enumeradas acima, constataremos facilmente esta ideia. Se uma representação se pretende intemporal e ideal, ela não pode senão ser construída de modo a escamotear a materialidade limitada da tela.





FIG. 4 -*L'Exécution de Maximilien*, Édouard Manet, 1868-69.

A problemática do espaço da obra gravita em torno de duas questões: o *esbatimento da profundidade* e a *reduplicação do enquadramento do quadro*. É frequente notarmos a preocupação de Manet em colocar uma barreira, um muro, uma parede, algo que se encontre logo após o espaço cénico central, diminuindo ou mesmo apagando completamente a profundidade. Em *Bal masqué à l'opéra*, uma parede interior, em *L'exécution de Maximilien*, um muro, em *Dans la serre*, o conjunto de uma abundante vegetação, ou mesmo a escuridão de um vazio, em *Le balcon* – todos eles são golpes na profundidade; são um encurtamento do espaço cénico; uma tendência para a superficialidade global a partir da presença esmagadora de uma superfície de fundo. Por outro lado, e talvez ainda mais frequente na obra de Manet, temos a existência de troncos axiais (verticais e horizontais) que têm um duplo efeito: ao mesmo tempo que, ironicamente, repetem e desdobram as linhas de enquadramento e de limite do quadro – evidenciando a espacialidade limitada e definida da obra –, os eixos repetidos na própria obra

indicam a sua bidimensionalidade – largura e altura. Toda a profundidade é ilusória e não pertence à materialidade própria da obra. Em *Le bal masqué à l'opéra*, os pilares verticais e a barra horizontal do varandim; em *L'exécution de Maximilien*, os próprios corpos dos fuziladores como eixos verticais, em contraponto com a horizontalidade das baionetas e da linha do topo do muro; os mastros de *Le port de Bordeaux*, só para citar alguns, são exemplos do modo como Manet evidencia o espaço como *pura superfície* através das verticais e horizontais.

Temos, então, uma espacialidade definida, por um lado, por uma profundidade mínima, uma profundidade que tende para um *infinitamente pequeno*, e, por outro lado, por uma limitação da largura e da altura que se tornam sensíveis. No interior da obra, as personagens. Elas habitam um espaço ínfimo e, sobretudo, limitado. Esta condição *afecta-as*. Existe uma *afecção* das personagens pelos limites espaciais que se lhe são impostos. Tal como em toda a história da arte, as personagens olham. Só que o seu olhar já não é vago, nem desinteressado, nem impessoal, nem fita o infinito. Se existe um limite do espaço cénico, para onde olham, então, as personagens?

Antes de Manet, apenas havia duas categorias no que respeitava à presença das personagens: o visível e o inexistente. Tudo quanto existia fazia parte da própria pintura; se não se via, então não existia. Com Manet e a partir de Manet, passa a haver uma nova categoria: o invisível. Isto é, algo que não se encontra no campo do quadro, mas que tem uma existência, uma densidade própria; simplesmente, ela não aparece, não se vê. Ora, as personagens olham para *qualquer coisa* que existe no *lado de fora*: existe uma parte de fora a partir do momento em que o quadro já não encerra o universo. Mas esta *qualquer coisa* só é olhada enquanto *coisa qualquer*, enquanto se mantém indeterminada. Não se trata de olhar no vazio ou na vagueza; pelo contrário, olha-se para qualquer coisa, mas qualquer coisa que é indeterminada. A sua indeterminação não é inexistência nem vazio: é invisibilidade.

É certo que Foucault em nenhum momento fala de desenho nem mesmo de Impressionismo. Mas não é isso o que importa. O que importa é acompanhar o desenvolvimento de uma ruptura em curso. O que interessa é obter dados que nos permitam compreender o que está em causa quando se questionam os fundamentos de uma tradição e se lhe opõe uma prática que obedece a uma lógica bem distinta. É certo, então, que não se fala de desenho, mas fala-se de uma mutação que terá

repercussões decisivas na prática do desenho. É certo, também, que não se fala de Impressionismo, na medida em que Manet não é, em rigor, um impressionista<sup>23</sup>. Mas fala-se de um momento crucial na história da arte que abre a via a uma modernidade, a um modo completamente diferente de trabalhar e de ver a realidade. Certamente que o Impressionismo é um desses *modos*, uma parte dessa modernidade; certamente que o Impressionismo é a *via* que mais influências bebeu de Manet – desde logo, na questão da superfície. O Impressionismo herda a *superficialidade* de Manet. Mas já não a trabalha através da limitação da profundidade. A *superfície impressionista* é obtida através do próprio gesto que a desenha. Observemos, por exemplo, o quadro *Impression, soleil levant* de Claude Monet. Neste quadro, tudo se passa como se a materialidade da água, do ar, do barco se desvanecessem num plano liso, como se, mais do que elementos dispersos, eles fossem pura dispersão, como um líquido numa superfície plana. E, na verdade, é-o de forma literal. Não é mais do que um composto de líquidos (tintas) que deslizam e escorrem numa superfície plana (tela). Mesmo aqui, a influência de Manet dá-se a sentir, na medida em que se trabalha e representa a própria materialidade da pintura.



FIG. 5 - *Impression soleil levant*, Claude Monet, 1872.

---

<sup>23</sup> Wadley é peremptório a este respeito: «The prominence given here to Manet's radical and influential drawing in no way condones the simplistic error of the contemporary critics who described him as one of the impressionists» (Wadley: 1991, 10).

Tem-se vindo a tratar, até aqui, daquilo que os impressionistas recusam na tradição académica e da forma como lhe respondem. Mas o que é que é próprio do Impressionismo? O que é que o define positivamente (ou seja, por si mesmo e não como negação de outra coisa qualquer)?

Émile Zola, referindo o grande senão do Impressionismo, diz que «nenhum artista deste grupo chegou a realizar poderosa e definitivamente a nova fórmula que todos eles transportavam [...]. A fórmula está lá, dividida ao infinito; mas em lado algum, em nenhum deles [dos impressionistas], a vimos ser aplicada por um mestre» (Zola, citado em Patin, 67). Mais importante do que reter o relativo desencanto de Zola face aos impressionistas, será acentuar a existência de uma fórmula. Que fórmula é a dos impressionistas?

Não será demasiado abusivo dizer que, a haver uma fórmula, ela terá que ver com a relação entre o desenho e a visão. É comum chamar-se aos impressionistas (ou pelo menos a alguns deles) de paisagistas; é também frequente associá-los aos naturalistas. Existe uma certa legitimidade em fazê-lo, na medida em que a atitude impressionista por excelência é a saída do ateliê rumo ao campo para captar directamente a paisagem, num trabalho ao ar livre. No entanto, a motivação impressionista não se fica por um retrato da natureza; a sua preocupação é outra. Nas palavras de Wadley, o Impressionismo é «uma arte que descreve não tanto a natureza como as sensações da natureza» (Wadley: 1991, 12). É neste sentido que se fala de desenho como *modo de ver*. Wadley elabora a expressão *Drawing as seeing*<sup>24</sup>, que tanto poderá querer dizer “desenhar como ver” ou “desenhar enquanto se vê”. É talvez mais correcto que a atitude a tomar na tradução da expressão seja a de manter a ambiguidade; isto porque o desenho ou o acto de desenhar, no Impressionismo, é contíguo ao próprio acto de ver, quer em termos de simultaneidade – desenha-se enquanto se vê -, quer em termos de correspondência entre os actos – desenha-se da mesma forma que se vê. A relação entre desenhar e ver não remete, portanto, para a ideia de transmissão do visto pelo desenho. Ela remete, ao invés, para uma forma de desenhar que se pretende próxima do acto de ver. A expressão *drawing as seeing* de Wadley não equivale a desenhar igual ao visto, mas igual ao *ver*. Acaba por ser esta atitude o que distingue o Impressionismo

---

<sup>24</sup> Cf. Wadley, 1991, 43-61.

do Realismo e do Naturalismo; mas, mais do que distinguir de uma outra linguagem específica, esta é a sua marca própria, única.

Ora. Se, enfim, se desenha como se vê, se o espaço é construído em superfície e constituído durante o *traçar*, se a luz não vem de um ponto ideal para focar o que deveria ser iluminado, mas de um ponto exterior ao enquadramento da obra, se o desenho não é contorno nem apoio, mas um conjunto complexo de traços que vão definindo a corporalidade do quadro – então, estamos sem dúvida perante uma nova linguagem, estamos perante um novo modo de desenhar que parece ser aquela que melhor reflecte a definição de desenho de Bruce Naumann: a explicação e a formação do desenho faz-se *fazendo-se*<sup>25</sup>.

### 1.1.3. Fotografia e cronofotografia

A mesma época que assiste a todas estas questões de transfiguração, autonomização e expressividade do desenho alberga também um nascimento de importância crucial em toda a questão que neste ponto se vem debatendo: o surgimento das técnicas de captação de imagem. De uma maneira geral, poderíamos falar simplesmente no advento *da fotografia*.

Assim, enquanto se desenrolava, no desenho e, em geral, no domínio das artes plásticas, um certo conflito e problematização em torno das questões de reprodução, tratamento e interpretação da realidade, vinha-se afirmando uma nova linguagem cuja ligação a essas questões, com mais ou menos polémica, é inegável. Se se trata de procurar uma relação com a realidade, se se trata de desenvolver um trabalho figurativo ou imagético em relação ao real, sem dúvida, então, que o surgimento de uma técnica que permita a recolha do real tem de assumir uma importância considerável em todo o processo de convivência *conflituosa* entre a linguagem impressionista e a tradição académica. O surgimento das técnicas de

---

<sup>25</sup> O contexto em que Molina aborda a questão é um contexto de ensino. No entanto, a ideia sai incólume: tal como a aprendizagem do desenho não se deve «reduzir à imitação dos modelos formais predominantes» (Molina: 2006, 35), também o próprio desenho se deve libertar de quaisquer padrões antecedentes na hora de ser realizado; a única lei e lógica resume-se ao momento do acto de desenhar.

captação fotográfica da realidade não foi, no entanto, algo ao qual o debate entre academismo e Impressionismo tivesse sido indiferente. Pelo contrário, existiu um conjunto de entrecruzamentos, uma rede de influências que atravessou o campo da fotografia e o campo das artes plásticas à altura. Ainda sem se considerar a fotografia enquanto linguagem, ainda sem se entrar numa análise daquilo que na época em que aparece é específico à fotografia – numa palavra: apenas levando em conta o simples facto de a fotografia surgir – é possível apontar alguns factores de influência e relação mútua entre os dois campos, o da linguagem impressionista e o da tradição académica. Desde logo, as motivações que levaram às pesquisas impressionistas com vista a uma representação do movimento e do tempo foram em grande parte impulsionadas pela *ideia de instante* que os primeiros trabalhos fotográficos, na sua natureza material e prática, já indiciavam. Por outro lado, o simples aparecimento desta nova forma de mapeamento do real acarreta uma enorme inquietação. Até aí, o artista era aquele que tinha sido soprado pelo *dom divino* de pressentir e expressar o mundo através de uma imagem. Com a fotografia, essa noção vai perdendo o significado que até aí tinha. A continuar a haver a ideia de um dom divino, ele já não passará pela simples capacidade ou talento para perceber o mundo – é a própria essência das artes plásticas que é questionada e obrigada a reconfigurar-se. E é justamente no seguimento desta inquietação que uma boa parte dos intervenientes no mundo ligado às artes plásticas (críticos, pensadores, *marchands*, instituições e mesmo artistas) tem uma primeira reacção de desconfiança ou mesmo rejeição face à fotografia. As razões que levam a estas atitudes de suspeita e rejeição podem ser diversas<sup>26</sup>. Mas tal não se afigura como relevante no decurso deste trabalho; importa antes perceber nestas inquietações a afirmação da fotografia como linguagem que interage com o campo das artes plásticas. Noutras palavras: as inquietações surgem, justamente, porque se revê na fotografia uma capacidade para lidar com o real.

Deste modo, não nos interessa aqui aprofundar uma análise da fotografia enquanto campo específico da expressão *autêntica* ou *fidedigna*. Interessa, antes, realizar uma abordagem aos gestos inaugurais desta linguagem e neles detectar

---

<sup>26</sup> Como constata Giusy Pisano «... les photographies du mouvement réalisées par Eadweard Muybridge et par Étienne-Jules Marey sont encore au centre d'une controverse», recordando, em nota de pé de página, as reacções hostis de pintores como Gérôme ou Meissonier em relação às primeiras imagens em movimentos publicadas na imprensa, nos anos de 1878 a 1882 (Pisano, 2006: 91).

aquilo que de novo trazem para a questão que se vem tratando até aqui, e que se prende com a progressiva libertação do modo de interpretação do movimento, rumo a uma forma mais *plástica* e menos mimética. Esses gestos inaugurais, encontramos nos trabalhos de dois autores, embora de forma vincadamente distinta: o norte-americano Eadweard Muybridge<sup>27</sup> e o francês Étienne-Jules Marey<sup>28</sup>.

Dentro do domínio geral da captação fotográfica de imagens, vamos nos concentrar no campo específico da cronofotografia<sup>29</sup>. A razão é simples: a cronofotografia é a linguagem que melhor nos permite pensar as questões do instante e do movimento que motivaram a atitude impressionista atrás descrita. É-o na medida em que, através do seu processo de decomposição do movimento e pelo facto de possibilitar a obtenção de imagens com distâncias temporais progressivamente mais curtas, não só veio aprofundar o debate sobre o aproveitamento das *tecnologias da visão* no seio dos meios artísticos e científicos, como, sobretudo, veio fornecer uma *janela* pela qual o movimento se torna sensível.

É justamente neste contexto da cronofotografia que os trabalhos de Muybridge e Marey têm elevada pertinência. Na década seguinte, e em consonância com os seus próprios trabalhos cronofotográficos, Marey escreve sobre a utilidade que a precisão na obtenção de instantes muito curtos do movimento pode conter, quer para o campo da ciência, quer para o campo da arte. As duas abordagens contribuem, assim, para o estabelecimento de uma prática que vai edificar um conjunto de relações com o domínio das artes plásticas – seja como objecto de altas desconfianças, seja como fonte de inspiração – até ao ponto de, no limite, penetrar mesmo nesse domínio.

Como referido, existe, todavia, uma grande distância a separar Muybridge de Marey. Num texto em que, curiosamente, trabalha a partir de um ponto no qual a obra de ambos se ligaria<sup>30</sup>, Marta Braun explicita essa mesma distância: «... ainda

---

<sup>27</sup> Eadweard Muybridge (1830-1904), fotógrafo americano, foi autor da primeira decomposição fotográfica do movimento, onde registou o galope de um cavalo por intermédio de uma bateria de câmaras fotográficas.

<sup>28</sup> Étienne-Jules Marey (1830-1904), fisiologista e fotógrafo francês, é um dos pioneiros da cronofotografia, responsável pela invenção da espingarda fotográfica, dispositivo criado em 1882 e que permitiu a prática da cronofotografia fora do ambiente de estúdio.

<sup>29</sup> Cronofotografia é o termo utilizado para designar uma técnica fotográfica criada no século XIX que permitiu a obtenção de sequências de imagens fixas, em intervalos de tempo regulares, de um corpo em movimento.

<sup>30</sup> No entanto, este *ponto* nada tem de estético, não se relaciona em nada com a questão do movimento, simplesmente trata-se de uma temática – no caso, a racialidade e as apertações

que eles [Marey e Muybridge] sejam ambos conhecidos pelas suas contribuições à fotografia da locomoção, elas opõem-se totalmente. As suas personalidades [...]; o contexto no qual cada um trabalhou; e os seus feitos pessoais – tudo os torna completamente diferentes» (Braun, 2006, 69). Mas a grande diferença não é motivada pela personalidade ou pelo contexto em que se inserem. Ela reside na própria linguagem da obra de cada um. Assim, se, por um lado, Muybridge coloca um conjunto de câmaras dispostas em série de modo a obter uma sequência de imagens fotografadas, por outro, em Marey, procura-se obter uma imagem que surja como resultado da sobreposição das várias fases captadas<sup>31</sup>.

Dentro do universo de Muybridge, o que se obtém é um conjunto de atitudes e posturas, senão *desfasadas*, pelo menos *faseadas*. O resultado é, pois, um conjunto de imagens fixas e integrais. Fixas, no sentido em que cada imagem não surge, não implica, não traduz o movimento ou a mudança; integrais, na medida em que cada imagem recupera um dado momento captado, sem distorções e sem sobreposições. Trata-se de trabalhos puramente analíticos. Sem dúvida que Muybridge partilha daquela que, como se verá, era a preocupação central de Marey: realizar um trabalho de decomposição do movimento. Não obstante, Marey exerce o seu trabalho na procura das partículas ínfimas que constituem o movimento, enquanto Muybridge parece apenas preocupado em realizar um *documento* para o movimento. Em Muybridge, parte-se de uma aceitação resignada do real; ao gesto artístico apenas restaria captar esse movimento, decompô-lo e analisá-lo.

As preocupações de Marey tomam rumos bem diferentes. Marey parece muito preocupado com a questão da estética; acabando por fazê-lo de dois modos distintos, ainda que um desses modos apenas se viesse a revelar mais tarde. Por um lado, explicitamente, pela forte convicção de que a cronofotografia poderia fornecer à arte elementos decisivos para o seu desenvolvimento. Por outro lado, a sua pesquisa acaba por ser uma expressão estética nela mesma. Vejamos estes dois aspectos, começando por aquilo que é imediato e explícito nas ideias de Marey.

No ano de 1894, Marey encontrava-se muito concentrado na possível influência que a cronofotografia pode exercer sobre as artes plásticas. Marey dedica todo o décimo capítulo do seu livro *Le mouvement* a explorar essa possibilidade.

---

para o domínio do desporto e da motricidade – que terão sido exploradas em determinados momentos da obra de ambos.

<sup>31</sup> A referência, aqui, é as cronofotografias sobre placa fixa.



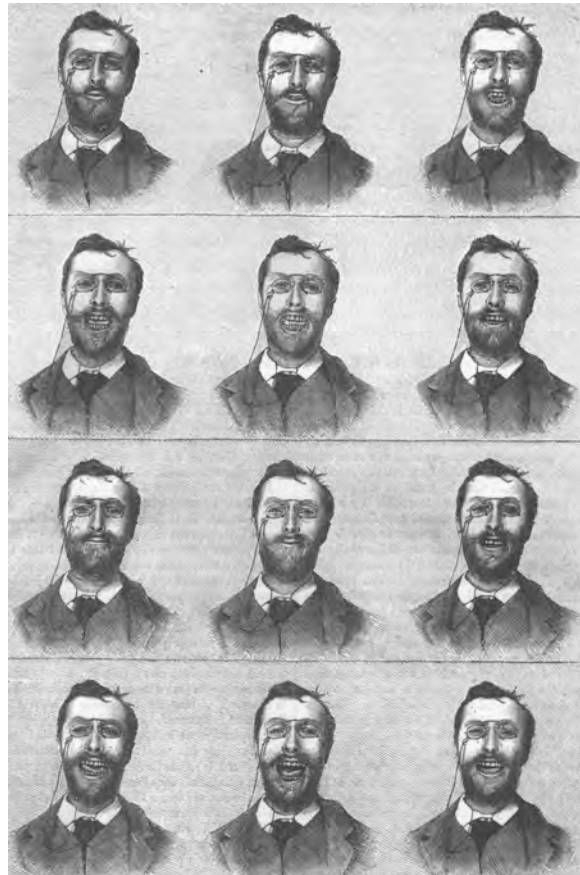
Marey nota, aí, que «na antiguidade, bem como nos nossos dias, os artistas várias vezes representam o movimento, mesmo nas acções mais rápidas» (Marey, 1894: 185) justificando assim a possível influência mencionada. Deste modo, e de acordo com Marey, a fotografia instantânea já «exerceu uma influência sensível sobre as artes, ao permitir fixar, numa imagem autêntica, os fenómenos de pouca duração» (Marey, 1894: 185). É inegável que esta preocupação tem uma motivação ao nível da similitude entre fotografia e realidade. A ideia da fotografia como *imagem autêntica* e a procura por respeitar uma «exigência para com a exactidão fisiológica» (Marey, 1894: 190) revelam bem essa motivação. Mas é necessário notar que esta similitude, Marey não a prescreve para o gesto artístico. Bem pelo contrário; é um pouco para libertar a arte desse papel reprodutor que as técnicas fotográficas viriam em seu auxílio. Segundo Marey, ao artista está reservado o papel de escolher entre as imagens fornecidas pela fotografia<sup>32</sup>.

Assim, dentro do contexto geral das técnicas fotográficas, a cronofotografia destaca-se enquanto frente de aprendizagem para os artistas, na medida em que lhes permite reter o que de verdadeiramente acontece no movimento fisiológico através da revelação de uma série de posições e posturas que não são as que ficam na retina, na altura do visionamento a olho nu. O que o olho capta do movimento é apenas «a fase preparatória e o fim do movimento» (Marey, 1894: 191). Deste modo, são apenas visíveis aquilo a que Marey chama *pontos mortos* do movimento, ou seja, «esses curtos instantes onde o movimento alcança para si um sentido» (Marey, 1894: 191). Mas, enquanto estes *pontos mortos do movimento* são aquilo que é trabalhado cognitivamente a partir do que é retido ocularmente – assumindo, por isso, um carácter eminentemente subjectivo –, a Marey interessa muito mais algo de fundamentalmente objectivo: os próprios momentos do movimento em si mesmo (e não os captados ocularmente). É que, no movimento de um corpo qualquer, existem «posturas mais duráveis do que outras, e às quais poderíamos chamar instantes visíveis» (1894: 191), e é fundamental não confundir estes *instantes visíveis* com os *pontos mortos do movimento*, conquanto uns são eminentemente objectivos e os

---

<sup>32</sup> «Parmi les nombreuses images que nous avons obtenues, quelques-unes nous ont paru particulièrement expressives, il nous semble qu'un artiste les eût choisies entre toutes les autres» (Marey, 1894: 192)

outros, subjectivos.<sup>33</sup> Deste modo, para que aquilo que é *objectivamente* pertença do movimento seja um dado trabalhável *subjectivamente* pela cognição, é necessário o recurso a um dispositivo técnico que execute esse trabalho de *determinação do visível*. É neste aspecto que a cronofotografia assume, para Marey, um papel crucial: em relação aos instantes visíveis, «a cronofotografia sobre placa fixa determina-os com a maior precisão» (1894: 191).



**FIG. 6** - Cronofotografias de Georges Demeny pronunciando as palavras «Vive la France!».

---

<sup>33</sup> Recuperando as próprias definições de Marey: os *pontos mortos* são instantes em que o movimento adquire um sentido; os *instantes visíveis* são as posturas que duram mais tempo do que as outras (cf. 1894: 191)

No decurso do mesmo texto, Marey levanta uma outra questão que, sendo ainda eminentemente estética, já não se prende com a preocupação anterior, ou seja, com o trabalho da cronofotografia como simples documento que fornece material bruto para o tratamento do artista. Esta questão toca as problemáticas da beleza e da verdade; mas, sobretudo, interpela a questão da ordem do juízo – são juízos de beleza e juízos de verdade. Vejamo-la. Ao decompor, cronofotograficamente, um movimento (Marey dá o exemplo da decomposição do movimento da face no acto de falar), vamos obter um conjunto de imagens que se nos apresentam e que julgamos serem estranhas e mesmo *feias* ou desagradáveis. A questão que Marey levanta é a seguinte: não serão a fealdade e a estranheza fruto apenas dos julgamentos que fazemos com base no já conhecido? Não atribuiremos fealdade e estranheza àquilo que vemos pela primeira vez apenas, justamente, por estarmos a vê-lo pela primeira vez? (cf. Marey, 1894: 194) A partir daqui, Marey avança com a possibilidade de a cronofotografia ter um papel decisivo numa educação do olhar no sentido de aproximar a ideia de beleza à noção de verdade.

Passemos agora àquilo que reside implícita, secreta e quase inconscientemente no trabalho de Marey. Marey encontrava-se plenamente convicto das potencialidades da cronofotografia enquanto auxílio no trabalho de criação dos artistas – importância estética indirecta. Mas talvez um pouco fora das previsões e da própria consciência de Marey, as suas cronofotografias acabam por ter um cariz estético em si mesmo e, assim, mais do que fornecerem elementos para o tratamento artístico, a cronofotografia acaba por assumir um papel de objecto artístico – importância estética directa. Então, enquanto objecto *plena e directamente estético*, a cronofotografia de Marey toca duas problemáticas estéticas fundamentais: o movimento e a forma. Abordemo-las separadamente, começando pela questão do movimento.

Referiu-se atrás o quanto a fotografia (e, por extensão, a cronofotografia) motivou uma série de reacções que rejeitavam o seu valor artístico. Vimos que uma dessas reacções proveio do escultor Rodin. Rodin surge sempre criticando com fervor a fotografia, rejeitando sistematicamente qualquer valor artístico que ela

reservasse para si mesma<sup>34</sup>. No entanto, no texto *L'instant choisi et métamorphosé dans la matière et l'instant quelconque photographié*, Giusy Pisano mostra-nos como é possível enquadrar a obra cronofotográfica de Marey em concordância com as próprias preocupações de Rodin acerca do movimento. Em primeiro lugar, a autora mostra como Rodin se encontra perturbado e fascinado pelas cronofotografias de Marey. É certo que Rodin distingue nelas um perigo; mas é através de um fascínio – de uma espécie de obsessão que Rodin sente por essas imagens – que elas despoletam uma sensação de ameaça. A crítica de Rodin reside numa questão precisa: a não-veracidade do movimento representado, isto é, aquilo que faz com que as cronofotografias não sejam uma reprodução directa da natureza. Podemos rever nesta crítica um certo reconhecimento: não sendo uma mera reprodução, a imagem cronofotográfica relaciona-se com o domínio da arte. E é este o motivo pelo qual Pisano pressente que Rodin encontra na cronofotografia uma forma de ameaça no sentido de se afigurar como uma concorrência ao próprio real.

Rodin tem uma absoluta preocupação e dedicação pela questão do movimento; ele próprio, citado por Pisano, afirma o seguinte: «eu procurei sempre fazer alguma indicação de gesto; é bastante raro que eu tenha representado o repouso completo» (Pisano, 2006: 93). E a sua crítica à fotografia insere-se na questão do movimento. A este respeito, Rodin acusa a fotografia de ser “mentirosa”, uma vez que «na realidade, o tempo não pára» (Pisano, 2006: 93). A *mentira* da fotografia reside na sua fragmentação do tempo – ao fixar uma imagem, apresenta algo que não é real, pois em nenhum momento da vida existe aquilo que é apresentado na imagem fotográfica. Não existe senão o movimento completo. Analisar, dividir o movimento, apresentá-lo como fragmentado é uma abstracção. O movimento concreto e real não existe senão no seu todo.

Para Rodin, o movimento é a *transição de uma atitude a outra*, de uma postura a outra – a arte deve mostrar esta passagem, este deslizamento de um antes para um depois. E a fotografia não capta o deslizamento; ao invés, fractura-o,

---

<sup>34</sup> O próprio Rodin tem uma relação equívoca com a fotografia, ora criticando-a, ora deixando-se tocar e influenciar pelas suas potencialidades de reprodutibilidade: «Ce que l'on peut affirmer sans trop extrapoler, c'est que le sculpteur avait intégré les pratiques de l'ère de la reproductibilité, technique de l'art: la répétition, l'usage multiple et polyvalent de la même figure, la copie. Au point que Rosalind Krauss affirme que: «La notion de "bronze authentique" semble avoir eu aussi peu de sensation pour Rodin que celle "d'épreuve authentique" pour des nombreux photographes» (Pisano, 2006: 100)

captando um só instante de cada vez e eternizando-o ao fixá-lo. É neste sentido que Rodin contrapõe à fotografia os trabalhos do pintor romântico Géricault, cuja representação de cavalos em corrida não obedece a uma verosimilhança instantânea, mas à verdade do movimento. Isto porque, em vez de representar os cavalos com as patas dianteiras e traseiras na mesma direção – tal como a fotografia o faz –, na pintura de Géricault as patas dianteiras do cavalo encontram-se estendidas para a frente e as traseiras, para trás; desse modo, mesmo não havendo uma fidelidade fisiológica ao *momento* da corrida, há a transmissão da sensação do movimento. As esculturas do próprio Rodin seguem o mesmo princípio.



FIG. 7 - *L'Homme qui marche*, Auguste Rodin, 1900.

Tomemos como exemplo a escultura *L'homme qui marche*. É bastante evidente que em nenhum momento da marcha, um homem em deslocamento toma a postura que Rodin representa. Mas não é isso que importa ao autor; não lhe importa capturar o momento tal como ele foi, mas o movimento *tal como ele é*. Uma vez que é impossível conhecer o número de hiatos entre uma posição e outra, ao artista não

cabe senão o papel de pensar o movimento como um todo, expressando-o em termos de *metamorfose*. Deste modo, muitas das esculturas de Rodin manifestam-se através do *informe*, através de uma composição formal que numa só figura consubstancia as «perpétuas indiscernibilidades entre o depois e o agora» (Didi-Hubermann, citado em Pisano, 2006: 97).

Utilizando como apoio a argumentação de Didi-Hubermann acerca da não contradição entre as ideias bergsonianas sobre o movimento e a obra de Marey, Giusy Pisano defende não haver também contradição entre Rodin e Marey. Mas que conciliação é possível entre um Rodin que vê na fotografia uma representação mentirosa do movimento por fixar um instante e não conter o movimento, e um Marey que reivindica para a sua cronofotografia a capacidade de representar verdadeiramente o movimento por mostrar os momentos ínfimos de um gesto? Prestemos atenção ao modo como o problema se põe. Aparentemente nenhuma conciliação é possível entre as duas abordagens descritas; mas a verdade é que não há, desde o início, um desfasamento necessário. É que quando Rodin fala na mentira da fotografia por captar um instante (fragmentando desse modo a realidade do movimento), e quando se fala nos *momentos ínfimos de um gesto*, não se fala da mesma coisa. O instante que aprisiona o movimento não é o mesmo que o *instante visível* referido por Marey. O instante visível enquanto momento ínfimo não é o isolamento de uma posição, de uma postura. É um ponto que não é definido, mas *em definição*. A decomposição do movimento que se obtém nas cronofotografias sobre placa fixa de Marey não isola qualquer momento. Ao invés, apresenta vários momentos que, justamente por serem progressivamente ínfimos, não se distinguem do momento seguinte. Como tal, o resultado não é uma imagem fixa; é, antes, uma imagem em deslocamento. Se é verdade que a fotografia instantânea, tal como Rodin acusa, não é capaz de representar o deslizamento do movimento, a cronofotografia de Marey não só capta esse deslizamento, como é, ela mesma, um deslizamento formal.

A resposta à aparente contradição entre Rodin e Marey relaciona-se com a forma como, tal como Pisano expressa, ambos apresentam um trabalho que insiste na ideia de *indivisibilidade do movimento* através de duas formas diferentes e através do uso de materiais distintos: Rodin «reúne decomposição e composição do movimento num só piscar do olho», enquanto Marey «separa os dois momentos pelo

registo, em primeiro lugar, e, de seguida, pela restituição através da síntese»<sup>35</sup> (Pisano, 2006: 98). Conforme Pisano conclui trata-se exactamente da mesma ideia, justamente a de apresentar o movimento enquanto movimento e não enquanto soma de vários instantes sucessivos. Ao mesmo tempo que o sonho de Marey era o de *ver entre os deslizamentos*, o gesto criativo de Rodin está na procura desse mesmo *entre*, está na metamorfose entre o antes e o depois que origina uma figura que não mostra nenhum dos dois, mas a passagem de um a outro (cf. Pisano, 2006: 100).

Vejamos agora o modo como as cronofotografias de Marey contêm importantes aportações para a questão da *forma*. Já vimos algumas vezes, atrás, que o intuito de Marey é somente o de aperfeiçoar um dispositivo que conseguisse criar documentos imagéticos que permitissem uma reconfiguração do modo de ver, quer no domínio da arte, quer no domínio da ciência. Todavia, os resultados obtidos vão mais além do que essa mera documentação. Através da captação de imagens em tempos progressivamente mais curtos, as cronofotografias de Marey realizam uma descontextualização das imagens obtidas. A semelhança entre o objecto que serve de modelo e as imagens obtidas vai-se desvanecendo, e a imagem autonomiza-se face ao modelo. O movimento, mais do que recriado, é reinventado, mais do que reproduzido, é *imaginado*. As decomposições são transpostas para um todo cuja apresentação mostra um movimento ao mesmo tempo descaracterizado e característico. Descaracterizado, no sentido em que *desfigura* o modelo; no sentido em que foge ao conjunto de elementos que *caracterizam* o movimento. Característico, no sentido em que é um movimento muito próprio – próprio à expressão desse movimento; é como se o acto de representar o movimento originasse um novo movimento, completamente independente do movimento representado. É neste sentido que Laurent Mannoni reconhece uma *dualidade perturbante* nas cronofotografias de Marey: elas são capazes de

---

<sup>35</sup> Convém neste momento realizar uma precisão. Esta noção de síntese, tal como é entendida pela autora, não tem a ver com uma operação posterior, num processo sequencial. Isto é, normalmente entendida, a noção de síntese prende-se com uma fase de um processo na qual se juntam, aglutinam, misturam ou condensam duas ou mais partes anteriormente separadas. Aqui, não se trata de uma operação posterior a um momento analítico. A síntese de que Pisano fala deverá ser entendida da mesma forma que, mais adiante, se falará de sintetização a partir do trabalho de Töpffer e da reflexão de Gombrich, ou seja, uma operação que é *simultânea* ao próprio acto de fabricar um elemento visual expressivo.

revelar os movimentos invisíveis a olho nu, de representar o mundo, de desvendar os mistérios da natureza, mas também de revelar um cortejo de imagens pavorosas, dignas de Bosch, fantasmagóricas, grotescas, escatológicas, pornográficas (Mannoni, 2006: 38).

As cronofotografias apresentam o real, no ínfimo detalhe; mas, ao fazê-lo, realizam uma *depravação* das imagens, cujo resultado é uma perturbação do real captado. Em Marey, já não se trata apenas de decompor o movimento, mas de construir uma imagem fantasmagórica, uma imagem que é a deformação da forma original. Na verdade, a descaracterização é tal que a referência ao modelo desaparece; e, ao desaparecer, em vez de falarmos em deformação, devemos já falar de um *puro informe*. Não se trata de pegar num modelo que se assume como primeira instância a ser representada; trata-se, ao invés, de uma criação directa. Não se trata de *deformar* – partir de uma forma primeira e destruir a sua formalidade – mas de *informar* – criar directamente uma figura que insiste em escapar à formalização.

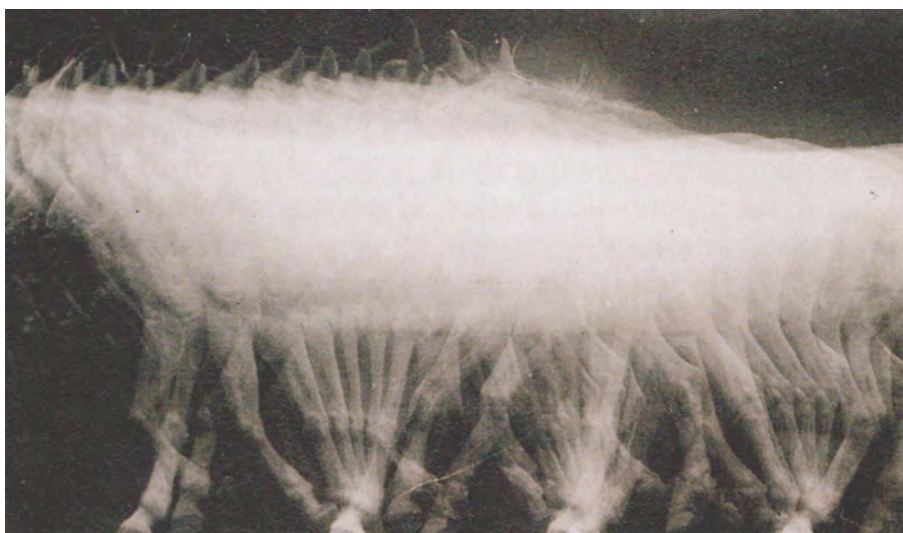


FIG. 8 - Estudo da marcha de um cavalo, cronofotografia de E.-J. Marey, 1886.

Abordou-se a questão do movimento e da forma separadamente. Mas essa separação foi apenas metódica. Na verdade elas não se separam, não se distinguem. O trabalho de Marey é um esforço profundo em tornar visível o invisível; em tornar perceptível o que não se capta *naturalmente*. De tal forma que entre as imagens há «não um corte temporal, nem sequer uma equidistância, mas apenas uma



contiguidade das imagens na duração» (Pisano, 2006: 102). Esta contiguidade não é dada por uma relação de tangência entre as imagens; a contiguidade não é continuidade. Pelo contrário, as fronteiras entre as imagens cronofotografadas são esbatidas; cada uma invade o território das suas vizinhas. A placa fixa das cronofotografias é uma *superfície de sobreposições*. É um campo de ubiquidade total<sup>36</sup>.

Ora, é justamente neste sentido de *campo de ubiquidade, superfície de sobreposições*, indefinição dos limites, deslizamento informe da matéria, é por esta capacidade plástica que a cronofotografia de Marey se encontra intimamente ligada com os trabalhos de libertação e emancipação do traço dos impressionistas. Tal como havíamos visto, a cronofotografia não caminha lado a lado com as experiências plásticas de vanguarda da sua época: existem tão-somente contaminações entre estas linguagens. A este propósito é legítimo afirmar que, por um lado, a cronofotografia se transformou num instrumento de trabalho adicional para os artistas de vanguarda da época, passando a desempenhar um papel importante tanto enquanto *motivo*, como enquanto recurso para a concretização das obras plásticas – através do instante, da fragmentação e alteração temporal, dos momentos das sucessivas poses do movimento promovendo outras formas de representação e um novo olhar compositivo. Por outro lado, ela própria assume-se como expressão plástica, obra de conteúdo estético para lá da mera componente pedagógica. É através desta dupla face que a proliferação progressiva das imagens fotográficas e cronofotográficas (imagens que coincidem e contribuem para o esboço de uma *modernidade*) proporciona uma nova experiência da realidade: a do tempo e do espaço *infinitamente divisíveis*; e, ao fazê-lo, abrem caminho para aquilo que viriam a ser as novas formas de afirmação plástica.

A influência exercida pela linguagem fotográfica – quer como fonte de estudo do movimento, quer como tratamento directo desse mesmo movimento – encontra-se presente em alguns artistas da época, como são os casos de Delacroix, Moreau, Degas, Vuillard, Bonnard e Vallotton. No pintor romântico Eugène Delacroix esse uso é já pressentido, uma vez que, através da aprendizagem e da utilização das técnicas fotográficas, recorreu à fotografia enquanto instrumento de

---

<sup>36</sup> «...si la "traîne visuelle de chronophotographies" de Marey fascine tant l'historien de l'art Georges Didi-Huberman, et trouble encore notre propre esprit (...) c'est que ces images matérialisent le fantasme de l'ubiquité totale» (Pisano, 2006: 102)

apoio às suas obras, notadamente ao nível dos estudos da luz e da pose dos seus modelos. Gustave Moreau, pintor de linhagem clássica e de radicação assumidamente académica, colecionava fervorosamente fotografias e executava alguns trabalhos de pintura a partir dessas fotografias.<sup>37</sup> Moreau usou as fotografias como base de memória para as suas composições, mas, tal como assinala Dorothy Kosinski, Moreau «trabalha ocasionalmente a partir de fotografias corrigidas as suas próprias composições» (Kosinski, 2000: 65). Deste modo, vemos como, mesmo dentro do contexto da pintura de tendência mais classicizante, a fotografia exerceu forte influência, não só como meio de relação com o mundo visível, mas também como instrumento decisivo no processo da própria composição. Em Edgar Degas, a fotografia também assume o papel de meio utilitário para a realização de composições pictóricas posteriores<sup>38</sup>, mas, com Degas, a relação entre fotografia e pintura reveste-se de uma complexidade particular; se, por um lado, a fotografia oferecia a Degas a possibilidade de obter uma nova abordagem visual face ao mundo exterior, permitindo usar essa nova consciência nos seus trabalhos, por outro lado, era por vezes a pintura a fornecer as estruturas formais de representação à fotografia. Podemos, deste modo, constatar uma certa relação de alternância e bivalência entre pintura e fotografia: ambas as linguagens parecem ir revezando-se na função de recolha das estruturas visíveis e formais, e na função de reconstituição dessas estruturas<sup>39</sup>. O que denota, sobretudo, o estatuto nobre concedido por Degas à fotografia: ela não é apenas um mero interlocutor entre a tríade *mundo-pintor-composição* – pelo contrário, a fotografia assume já um certo papel na estrutura compositiva do gesto criativo de Degas. Como nota Childs, Degas foi solidificando um interesse acutilante pela problemática do movimento, e este interesse levou-o a encontrar-se com os trabalhos de Muybridge e de Marey. Este encontro não o levou

---

<sup>37</sup> Cf. Kosinski: «innumerables trabajos de Moreau sobre papel incluyen dibujos minuciosos de fragmentos copiados de fotografías que no eran suyas pero que había tenido oportunidad de estudiar en exposiciones» (2000: 65)

<sup>38</sup> Cf. Childs, 2000: 81-82, nomeadamente «Aunque [Degas] podía seguir usando el pastel o la pintura para transformar una modelo de estudio en una bailarina o una bañista, en 1895 confió en gran medida en la técnica de las copias a la gelatina de plata para reproducir expresivamente los rasgos de sus mejores amigos».

<sup>39</sup> Cf. Childs, 2000: 77: «... las fotografías mantenían una relación sinécdoica con el mundo social y dicha relación aparecía tanto en su pintura como en su fotografía. Si Degas parece a veces haber observado el mundo a través de una cámara, también hizo fotografías que repetían a menudo las estructuras formales de sus pinturas. En el transcurso de su carrera, su utilización de los medios se entrecruza, inspirando la fotografía su trabajo pictórico y viceversa».

a procurar uma recriação nas suas telas das estruturas visuais que lhe foram dadas a ver através de cronofotografias; pelo contrário, estas vieram «libertá-lo e proporcionaram-lhe confiança para distinguir os movimentos essenciais (...) por entre a abundância de detalhes recolhidos pela visão (...)» (Childs, 2000: 79). Deste modo, as cronofotografias de Muybridge e de Marey vão fazer com que Degas se situe num gesto estético indefinido entre *instante* e *movimento*. Por um lado, aquilo que a fotografia de séries de “sucessão rápida” oferece a Degas é uma forma de obter um instante a partir de uma série de movimentos. Mas, por outro lado, esse instante «segue implicando um contínuo tanto temporal quanto espacial» (Childs, 2000: 79). Por outras palavras, Degas recolhe da aprendizagem proveniente das experiências de Muybridge e de Marey a possibilidade de constituir o instante de modo a conter em si a próprio a constituição do movimento.



**FIG. 9** - Amfréville (vista de uma janela), Edouard Vuillard, 1898-99.

Tal como Degas, também Edouard Vuillard tenta captar nas fotografias certos efeitos ensaiados na sua pintura, o que demonstra uma preocupação pela fotografia enquanto fim expressivo e não meramente enquanto instrumento de trabalho documental. A este respeito, Kahng salienta o trabalho *Amfréville: vue d'une fenêtre* que contém os caracteres suficientes para preconizar uma linguagem fotográfica cuja «especialização da técnica a preto e branco não é mais um mero estudo preparatório para uma pintura posterior, mas antes uma expressão artística independente» (Kahng, 2000: 264). Existe no entanto em Vuillard um interesse muito próprio que o distancia de Degas no que respeita a aspectos compositivos. É certo que a questão do instante interessa tanto a Vuillard como a Degas; mas a motivação de ambos é díspar. Se, como vimos, Degas, ao procurar no seio do instante os traços próprios do movimento, tem uma atitude de análise e de compreensão da realidade – a realidade do movimento –, Vuillard inverte completamente a motivação, uma vez que procura registar cenas que haviam sido previamente trabalhadas, manietadas, orquestradas, pelo próprio Vuillard em ordem a obter uma imagem mais ou menos prevista. Nas mãos de Vuillard, a fotografia é muito menos um estudo do real do que um meio de obtenção de uma imagem previamente idealizada. Pierre Bonnard (um outro *nabis*) partilhava a dedicação de Vuillard no uso da câmara instantânea e portátil. Mas, se em Vuillard esse uso era motivado pela facilidade que a sua *Kodak* lhe oferecia para captar as cenas de interiores (que manipulava antes de accionar o aparelho), com Bonnard a maneabilidade da câmara instantânea era usada para mais facilmente captar os movimentos fugazes e instantâneos. E se Bonnard se distancia de Vuillard pelo facto de não preparar as cenas antes do disparo fotográfico, tão pouco existe uma aproximação nesse aspecto às preocupações de Degas. A instantaneidade trabalhada por Bonnard nunca assume um papel de tendência passiva, uma atitude de compreensão do movimento real; antes é um gesto activo de corte no movimento, é uma acção de «congelamento instantâneo dos momentos fugazes» (Kahng, 2000: 260). Às *poses estudadas* de Vuillard e ao estudo do movimento de Degas, Bonnard contrapõe enquanto gesto distintivo no uso da fotografia uma atitude de *apropriação do momento*. É no âmbito desta *apropriação* que se joga toda a criatividade plástica de Bonnard, que parecia encontrar na fotografia o pólo oposto ao seu trabalho em pintura: ao cromatismo puro da pintura, a fotografia contrapõe uma linguagem monocromática; às longas horas de trabalho diante da tela, a fotografia contrapõe a instantaneidade do disparo. Ora, toda esta dicotomia é explorada por Bonnard: de

um lado obtém uma imagem «imobilizada no tempo», do outro, alcança a criação de uma certa «ilusão do momentâneo, de um momento vivido captado no tempo» (Kahng, 2000: 243). Também Félix Vallotton dialogou com a técnica fotográfica no decurso da sua obra. Desde logo, Vallotton fez uso de fotografias como modelos para as suas pinturas<sup>40</sup>. Inicialmente, foram daguerreótipos que Vallotton usou como modelos; mas, tal como os seus *companheiros nabis*, foi com a câmara de fotografia instantânea que Vallotton aprofundou a relação entre (a sua) pintura e fotografia.

Ao contrário de Vuillard, Vallotton não procurou a reconstrução da realidade visual através da preparação e da remodelação do universo visual; ao invés, o seu interesse esteve mais do lado de um certo realismo<sup>41</sup>. Desse modo, Vallotton aproximar-se-ia mais de Bonnard, ou mesmo de Degas, na abordagem à linguagem fotográfica, no entanto, a sua postura distingue-se de ambos. Poderemos afirmar que Vallotton se concentra mais na componente espacial, enquanto Degas e Bonnard se preocupam mais com uma questão temporal. A Vallotton não interessa tanto o movimento mas a textura e a densidade de uma imagem em superfície. Ao passo que em Bonnard a fotografia instantânea permite uma densificação numa espessura temporal mínima – o instante –, em Vallotton, a minimização da espessura é dada no domínio espacial: a fotografia oferece, assim, a Vallotton a possibilidade de realizar uma *planificação* da sua linguagem compositiva. Deste modo, é-nos lícito adiantar que aquilo que Vallotton procura na fotografia é, sobretudo, a possibilidade de concentrar o universo visual numa espessura mínima, sem profundidade material; um puro plano, ou melhor, um puro *acto de planificação*. Ao mesmo tempo, o efeito visual produzido pela câmara foto-sensível permite obter uma imagem em que o contraste entre claros e escuros é levado a um extremo de simplificação pictórica; e Vallotton acolhe e aplica este mesmo efeito na sua pintura<sup>42</sup>.

---

<sup>40</sup> Tal como atesta Kahng, «Vallotton utilizó los daguerrotipos de desnudos existentes como sustitutos fotográficos de carne y hueso» (Kahng, 2000: 234)

<sup>41</sup> O nome do artigo de Kahng, presente na obra colectiva *El artista y la cámara: de Degas a Picasso*, é, a esse respeito, ilustrativo: *El realismo fotográfico de Félix Vallotton*

<sup>42</sup> Cf. Kahng, 2000: 234: «en la pintura se observa no obstante la misma exageración de áreas simplificadas de claros y oscuros que la captada por la cámara fotosensible Kodak. Los pliegues del vestido de Gabrielle y su prominente nariz están muy marcados en la pintura, produciendo así el mismo efecto de simplificación de formas que la fotografía».



**FIG. 10A** - *Gabrielle Vallotton assise devant une cheminée*, Félix Vallotton, 1899.



**FIG. 10B** - *Madame Vallotton et sa nièce Germaine Aghion*, Félix Vallotton, 1899.

Pelo exposto acima, decorre a noção de que a fotografia incorpora o universo de diversos quadrantes da criação pictórica. É possível *confirmar* esta tendência dentro de universos mais próximos da tradição académica: no Romantismo (exemplificado pelo caso de Eugène Delacroix), e, sobretudo, num contexto clássico (exemplificado pelo caso de Gustave Moreau). É certo que tanto nestes autores como em outros provenientes de quadrantes opostos ao da tradição académica houve uma tendência geral para que a utilização da fotografia fosse sendo ocultada. E há uma razão comum (mesmo que com tonalidades diferentes ou graus de intensidade diversificados) para que isto aconteça: o receio de que a divulgação desse uso prejudicasse a imagem pública e a aura que cada artista transportava, de acordo com a imagem tradicionalmente generalizada que detinha: aquele que possui o dom de recriar a natureza. No entanto, é possível verificar um gradual decréscimo desta preocupação em ocultar o uso da fotografia à medida que nos vamos distanciando cronologicamente da linguagem clássica da pintura do início do séc. XIX e dos sécs. anteriores. Assim, pintores como Vallotton ou Bonnard estão menos preocupados em esconder a sua relação com a fotografia do que, por exemplo, Moreau ou, numa primeira fase da sua *carreira*, o escultor Auguste Rodin (cuja relação com a fotografia se estendeu por longos anos, mas em que apenas houve um reconhecimento do valor estético da fotografia numa fase tardia).

Sobretudo, e independentemente da maior ou menor vontade e das respectivas razões, importa reter deste conjunto de exemplos uma realidade que, embora diversificada e multifacetada, é inequívoca: houve, no decurso da segunda metade do séc. XIX e na passagem para o séc. XX, uma progressiva intromissão da fotografia no domínio da construção plástica.

Um conjunto significativo de artistas plásticos parece, assim, atraído pelos efeitos obtidos nas experiências de Muybridge e de Marey. Acaba por resultar numa grande ironia que a fotografia exerça influência na prática de certos pintores, não por força daquilo que parecia prometer desde início – proporcionar uma recolha fidedigna do real natural – mas por algo oposto: segundo as palavras de Dorothy Kosinsky,

o maravilhoso das experiências cronofotográficas de Étienne-Jules Marey e Eadweard Muybridge foi terem revelado um aspecto da realidade normalmente não percebido, uma confirmação irrefutável de que a realidade era algo mais do que o percebido pelo olho humano (Kosinsky, 2000: 21).

Assim, a linguagem fotográfica, longe de repetir a realidade natural, descobre um nível desconhecido e imprevisto da própria realidade. É por isso compreensível que a fotografia acabe por ter uma reverberação maior dentro de artistas situados em coordenadas estéticas mais distantes do naturalismo. O pintor simbolista Fernand Khnopff é um excelente exemplo da forma como a fotografia acabou por gerar um novo *interesse pictórico*, uma nova inspiração para a pintura. A abordagem de Khnopff em relação à fotografia retira-a do espectro geral em que habitualmente se colocara; a fotografia escapa à conotação com a obtenção de objectividade. Em vez de levar o sujeito até ao mundo real objectivo, a fotografia pode inverter a relação, e possibilitar que se retire o objecto captado do seu contexto. Assim, uma vez fora do contexto natural, o objecto é reduzido ao estado puro de símbolo visual<sup>43</sup>. E é justamente esta *possibilidade* que Khnopff explora para fazer da sua pintura uma expressão de um nível extra-sensorial da realidade.



FIG. 11 - *Memories*, Fernand Khnopff, 1889.

---

<sup>43</sup> Cf. Kosinsky, 2000: 21: «es precisamente la fotografía la que simplifica la descripción que Khnopff hace del hecho pero no como un hecho. Es el medio que el artista emplea para purificar el objeto y transfórmalo en símbolo».



Com Khnopff, a fotografia deixa de se prender ao realismo, constituindo-se, ao invés, como uma porta de entrada para um mundo metafísico, supra-sensível. A fotografia *registra*, é certo. Mas, ao registrar, é já uma representação; ao criar a ilusão de realidade, desliga-se imediatamente da realidade, justamente por ser uma ilusão, uma imagem. O trabalho de transformação e de retoque que Khnopff realiza através da sua pintura é um trabalho sobre *uma representação*. Em Khnopff, tudo são representações, porque tudo está reduzido ao estatuto de símbolo. E é justamente aquilo que podemos ver no pastel *Memories*, em que se dá um desajuste entre as figuras femininas e o contexto. Desde logo, várias figuras parecem ocupar estranhamente o mesmo local ao mesmo tempo; as diferenças no vestuário levam a uma nova incoerência; mas é sobretudo a textura esbatida e impessoal que vinca a irrealidade da composição. E este esbatimento formal é, sem dúvida, uma influência que Khnopff obteve da linguagem fotográfica - cada uma das mulheres parece flutuar no prado, parecendo carecer de qualquer gravidade e densidade sensíveis. Cada uma das figuras é uma pura imagem que não remete para a modelo<sup>44</sup>; os longos vestidos parecem estar suspensos e não assentes no corpo das mulheres. Khnopff transporta-nos para um universo fantasmagórico que resulta da qualidade informe de trabalhos como os de Marey. Neste particular, a relação entre as cronofotografias de Marey e os trabalhos de Khnopff não se reduzem ao plano da influência - existe mesmo uma comunidade de características e linguagem. Do mesmo modo que as coexistências naturalmente incoerentes que encontramos nas cronofotografias de Marey, também as *colagens virtuais* de Khnopff recriam um ambiente constituído por puros *informes*, por puras imagens fantasmagóricas. Em ambos os casos, existe uma relação inicial com o real natural; mas apenas para que no decurso do processo compositivo essa ligação se desvaneça e desemboque numa constitutiva *irrealidade informe*. É certo, todavia, que existe uma diferença entre o gesto característico da *descontextualização fotográfica* de Marey e a atitude de *des-montagem compositiva* de Khnopff; a diferença reside no modo como cada um estabelece o jogo de

---

<sup>44</sup> Deverá ser notado, a este respeito, que para todas as figuras deste quadro, Khnopff usa a mesma modelo - a sua irmã Margueritte -, o que realça ainda mais a forma plástica como Khnopff faz reflectir a linguagem fotográfica nas suas pinturas. Replicando a figura da mesma modelo, a composição aqui descrita apresenta-se como uma *colagem virtual*, isto é, não existe, de facto, uma colagem - tudo quanto existe na composição é pintado directamente sobre a tela -, mas cada figuração surge na tela como se ali tivesse sido colocada, provindo de outra *parte* qualquer.

implicações entre espacialidade e temporalidade: enquanto Khnopff, como vimos, através de uma ideia de colagem, replica uma figura desenraizada do seu tempo e, com isso, obtém um conjunto figurativo de pura descontextualização espacial, em Marey a força de descontextualização dá-se no plano da *duração* – através de uma decomposição do movimento, Marey obtém pequenos instantes sucessivos e paralisados; e as suas cronofotografias são uma pura superfície de sobreposição desses instantes; será, finalmente, a partir desta sobreposição que surgirá, em Marey, uma descontextualização espacial.

A cronofotografia e o primeiro modernismo das artes plásticas<sup>45</sup> assumem-se assim como duas linguagens que abriram caminho a um tratamento das imagens, do desenho e do movimento, e cuja riqueza se constituiu como um recurso disponível aos primeiros animadores. E, se é certo que a tendência, como se perceberá, foi para que o cinema de animação não explorasse esta riqueza, o simples facto de ela existir, de estar disponível e (mesmo que de forma reduzida) ter sido aproveitada dentro do terreno da animação faz com que devamos pensar a natureza da animação sempre em relação com estes gestos de libertação do traço e com a sua transposição cinética para o movimento.

---

<sup>45</sup> Entenda-se por “primeiro modernismo” o conjunto de propostas e correntes estéticas que é “aberto” pelo Impressionismo, e que inclui algumas linguagens que se convencionou denominar como “Pós-Impressionismo”, dentro das quais se salientam, no contexto do presente capítulo, os pintores *nabis* Vuillard, Vallotton e Bonnard, e também alguns membros da corrente simbolista, como o belga Fernand Khnopff.

## 1.2. O desenho e a multiplicação

Acompanhámos no ponto anterior o modo como houve, no séc. XIX, uma progressiva libertação no domínio da prática do desenho, a vários títulos. Desde logo, uma libertação no que respeita à importância assumida por modelos e referências académicos aquando da realização de uma nova obra. Mas, sobretudo, uma *libertação gráfica*, um *soltar do traço*. Sem dúvida que esta libertação do traço encontrou íntima relação com a emancipação face aos modelos e referências anteriores. Mas é naquilo que esta libertação teve de próprio, naquilo que, independentemente do que a influenciou, faz com que ela tenha uma consistência e uma importância por si mesma, numa palavra, naquilo que constitui a sua gramática intrínseca que o nosso interesse se centrou no ponto anterior. E é aí que permanecerá no que agora se inicia.

No ponto anterior, abordou-se essa novidade na inscrição do traço a partir do advento de uma técnica com grandes repercussões estéticas – a fotografia (e a cronofotografia) –, e a partir de uma nova linguagem estética com implicações técnicas – o Impressionismo. No ponto que agora se inicia, tratar-se-á de executar uma abordagem diferente. Tomar-se-ão como objecto as *imagens*, ou, mais concretamente, a evolução do processo de multiplicação das imagens. O objectivo será o de tornar perceptível a forma como este processo foi moldando, configurando e reconfigurando a prática da representação através do desenho. De tal forma que o estado do desenho, no séc. XIX, assente numa conquista de um *traço solto* e de uma plasticidade menos vocacionada para a representação de um modelo real não é de todo indiferente ao processo evolutivo de multiplicação que a imagem, em geral, sofrera até então e desde os primeiros processos de impressão e estampagem. Veremos, pois, o modo como as formas de divulgação e difusão das imagens vão motivando algumas reconfigurações na maneira de criar, traçar ou delinear o desenho.

A este respeito, existe um caso que justificará uma abordagem específica e um tratamento mais aprofundado. Será o caso de Rodolphe Töpffer, cujas ideias acerca do exercício do desenho (mas também a sua própria prática no campo da criação gráfica) legitimam esse estudo mais cuidado na medida em que fornecerão meios teóricos cruciais para fundamentar a ideia de uma constitutiva contaminação entre a crescente proliferação das imagens e as mutações na sua *genética* – isto é, na

estrutura interna – do *desenhar*. Todavia, antes mesmo de realizar uma incursão no universo de Rodolphe Töpffer, cumpre acompanhar a *história* dessa contaminação; por outras palavras, será necessário entrar na dinâmica interna do jogo de influências referido (ou seja, as influências entre a multiplicação das imagens e as mudanças na prática e na linguagem do desenho), e analisar os componentes que constituem essa dinâmica.

### 1.2.1. Emergência dos processos de síntese no desenho

Quando falamos de imagem, a partir de um ponto de vista de histórico, ou, pelo menos, com um certo cuidado histórico, estamos a falar de um puro veículo de comunicação. E apesar da nossa ligação natural com a imagem não nos levar a considerá-la um mero veículo de comunicação, parece-nos secundário no contexto do presente estudo entrar em considerações e justificações acerca da aceção da imagem nos nossos dias. Importa aqui, sobretudo, chamar a atenção para o papel que a imagem vem assumindo ao longo dos séculos; e a importância desta consideração, senão para mais, servirá pelo menos para que se torne mais perceptível o peso (social, político, estético, científico, etc.) que o apuramento das técnicas de distribuição e difusão de imagens foi assumindo. Até ao começo da era gutenberguiana, ou seja, até à proliferação das primeiras técnicas de impressão de caracteres móveis, a imagem encontrava-se revestida de um carácter único e irrepitível<sup>46</sup>. Esta relativa irreproduzibilidade e singularidade da imagem conferiram-lhe uma aura mágica<sup>47</sup> e mesmo sagrada. Cada imagem continha em si uma relação com o mundo, uma *leitura* do mundo. E se cada *leitura do mundo* é essencialmente irrepitível, ela não é acessível, e por isso, visível senão para alguns privilegiados. Desse modo, cada acto de visionamento de uma imagem contém sempre algo de

---

<sup>46</sup> «Mientras lo que se afirmaba de una imagen podía llegar a un público virtualmente ilimitado, esa imagen, por su carácter de obra única (copiable sí, pero irrepitible), estaba necesariamente reservada a la contemplación de un insignificante sector poblacional» (Ramírez, 1976: 23).

<sup>47</sup> «Nous cherchions au départ à savoir pourquoi la caricature (...) avait fait, dans l'art occidental, une apparition aussi tardive. (...) Nous avons pensé alors que l'apparition de ce plaisant jeu visuel avait pu être retardée par la crainte du pouvoir magique de l'image, la répugnance à donner une apparence plaisante à ce que l'inconscient envisageait d'une façon fort sérieuse» (Gombrich, 1996: 289-290)

transcendente face às demais experiências comuns; no entanto, este estatuto foi desaparecendo ou, pelo menos, diminuindo. Primeiro, pela crescente mercantilização das sociedades<sup>48</sup>; depois, então, pelo surgimento da própria imprensa – estavam criadas as condições para que, em meados do séc. XV, o estatuto das imagens fosse completamente novo, menos mitificado, mais acessível. Ainda assim, dentro do contexto geral dos meios de comunicação de massa, a imprensa não significa para a evolução das imagens aquilo que significou para a veiculação de conteúdos escritos; se a forma-livro que nasce na *revolução da imprensa* pode ser considerada como o «antecessor de todos os meios de comunicação de massa modernos» (Ramirez, 1976: 24), a imagem, em si mesma, mantinha-se irrepetível – mesmo que copiável –, e, por isso, ainda *única*; razão pela qual se encontrava «necessariamente reservada à contemplação de um sector populacional [numericamente] insignificante» (Ramirez, 1976: 23).

Sendo certo que os procedimentos de gravação de imagens, em madeira, remontam a tempos bem anteriores ao surgimento da era gutenberguiana, e sendo igualmente certo que o surgimento desta técnica não significou, por si só, uma mudança no carácter único da imagem, é dentro da evolução da gravura que essa mudança viria a ocorrer. O facto pelo qual a gravura em madeira, nas suas primeiras formas, não constitui um motivo de mutação no estatuto da imagem deve-se, não só às consequências necessárias a uma fase precoce do desenvolvimento de uma nova técnica reprodutiva, mas sobretudo a razões de ordem circunstancial. A este respeito, Juan Antonio Ramirez explica que

o carácter rudimentar das primeiras xilogravuras justifica-se pela ausência de um mercado amplo para estes produtos, pelo baixo nível de exigência dos compradores (...) e pela falta de experiência técnica e artística dos realizadores (Ramirez, 1976: 26).

Foi assim necessário que ocorressem mudanças estruturais e culturais para que a gravura em madeira se constituísse como uma *catapulta técnica* para que entrássemos numa nova era, na qual falar de imagens deixa de significar falar de

---

<sup>48</sup> Cf. Ramirez, 1976: 19-23. Nomeadamente, «En ciertas regiones europeas (...) un mercado *abierto* de imágenes pintadas termina propiciando una separación entre el artista y el comprador eventual, dándose todas las premisas objetivas para una total desacralización de la imagen» (1976: 23).

algo único, passando a significar falar de algo tecnicamente múltiplo e multiplicável, e de qualidade artística crescente. Essas mudanças são, justamente, a crescente abertura mercantil no seio das sociedades europeias e o advento da imprensa de caracteres móveis, ou seja, a imprensa gutenberguiana. É necessário tornar este ponto bem claro: não é o advento da imprensa que, por si só, reconfigura o estatuto da imagem; em rigor, a influência decisiva da imprensa é de um outro tipo, processando-se de um modo mais complexo. A imprensa veio revolucionar os meios de comunicação, obrigando a criar mais veículos e vias de comunicabilidade, ao mesmo tempo que foi abrindo um espaço cultural para o desejo e mesmo para a necessidade de conteúdos informativos, entre os quais, as imagens. Por isso, a própria xilografia, enquanto técnica, foi obrigada a mudar; e todos aqueles entraves enunciados por Ramirez dissipar-se-iam a pouco e pouco. Os trabalhos passaram a ser mais cuidados e o circuito de transmissão mais extenso, embora ainda para uma elite circunscrita. Num cenário de crescente difusão de informação, a capacidade de resposta, na produção de imagens, que a gravação em madeira garantia assumiu uma importância vital, uma vez que,

com cada tábua gravada podiam imprimir-se cerca de 400 folhas idênticas num prazo muito curto em comparação com o [tempo] que teria sido necessário para executar “à mão” um número equivalente de cópias (Ramirez, 1976: 27);

o significado social, cultural, económico – numa palavra: *histórico* – desta nova capacidade de difusão de imagens foi enorme. As imagens passaram deste modo a poder chegar às classes sociais mais diversas, o que veio permitir que aquelas para as quais as imagens eram uma novidade se tivessem enriquecido culturalmente; e esta nova *riqueza* haveria de desembocar numa nova visão do mundo. O resultado foi um ligeiro mas progressivo encurtamento das distâncias e defasamentos entre as classes sociais. Sobretudo a habituação às imagens, às experiências de visionamento de imagens foi-se tornando cada vez mais factual.

A partir daqui, o desenvolvimento e o crescimento das técnicas de gravação sofrerão o previsível percurso progressivo e evolutivo, ao longo dos séculos seguintes. Primeiro, com o surgimento das gravações sobre superfícies metálicas, nos finais do séc. XV e sobretudo ao longo do séc. XVI, com a afirmação do cobre como superfície metálica predominante. Este novo material, para além de oferecer maior resistência e durabilidade em relação à madeira, permitiu inverter o processo

de gravação – enquanto, nas xilografias até então, as formas desenhadas permaneciam em relevo, e tudo o resto (os vazios) era escavado, no cobre, o que é escavado é a própria forma desenhada. Previsivelmente, o tempo de execução dispendido tornou-se muito mais *curto*, e o domínio técnico do desenho, significativamente maior. Mais tarde, no séc. XVII, o surgimento do *água-forte* (prática do uso de ácidos que corroem a superfície gravada), no séc. XVIII, a gravação a cores, assim como as técnicas de imitação do efeito do lápis sobre superfícies rugosas, e, na viragem para o séc. XIX, o reaparecimento da xilografia consolidariam o desenvolvimento de um conjunto de técnicas que iriam contribuir de modo decisivo para o cultivo das massas e para a massificação da cultura; estas modificações ao nível de uma democratização e diminuição das disparidades, no plano social, e de habituação face ao consumo de imagens, no plano técnico-estético não cessarão de se repercutir. Mas, ao mesmo tempo, este processo evolutivo viria a acarretar outras duas consequências ligeiramente contraditórias que valerá a pena abordar com um pouco mais de cuidado.

Por um lado, devido à existência de um número bastante considerável de imagens em circulação e disponíveis para um consumo cada vez mais indiscriminado, surgem as primeiras reflexões teóricas em torno de questões que decorrem da oposição entre quantidade e qualidade. Se, até ao fenómeno da massificação da informação, a mera posse de uma imagem era suficiente para que o possuidor se visse dotado de um estatuto especial e privilegiado, a partir do momento em que possuir uma imagem começa a ser um fenómeno vulgar, surge uma nova forma de encontrar um *factor de distinção*: separar aquelas que são imagens raras das imagens comuns. Surge, assim, uma verdadeira «paixão pelas imagens raras, pouco abundantes» (Ramirez, 1976: 31). De forma óbvia, as imagens que mais vezes se rotularam como raras ou especiais foram as imagens originais, as fontes das restantes imagens, a fonte das cópias. O importante a reter neste dado, mais do que uma procura para que houvesse uma reafirmação do privilégio social de alguns, é o enquadramento teórico de uma nova questão: surge o conceito de *valor artístico*, que nasce da necessidade de distinguir imagens entre imagens, e visa a valorização de umas em relação a *outras* consoante certos critérios como a originalidade da imagem.

Por outro lado, a tendência da evolução da gravura, enquanto técnica, denotou sempre uma preocupação em estabelecer uma relação de proximidade entre a gravura, de um lado, e o desenho ou a pintura do outro. Ao passo que as primeiras

xilografias serviam, em boa parte, de matriz para trabalhos posteriores, certas técnicas mais tardias procuravam resultados próximos dos da pintura e do desenho<sup>49</sup>. Estas incursões acabaram por amenizar as diferenças entre original e cópia, o que veio contrariar ou, pelo menos, dificultar a aplicação do conceito de *valor artístico*, na medida em que

as distâncias formais entre as obras “únicas” e as “multiplicações” diminuiram (...) graças à introdução industrial da cor e à imitação de técnicas consideradas até então exclusivas das “artes maiores” (Ramírez, 1976: 34).

Tal como a revolução da imprensa e a mercantilização crescente das sociedades haviam influenciado decisivamente a direcção que a evolução das técnicas de gravação tiveram, houve um novo dado histórico que veio *intensificar* os efeitos de massificação produzidos pela difusão das imagens: a revolução industrial. Tal como havíamos visto em relação à imprensa, a revolução industrial não significou, por si só, um aumento na distribuição de imagens. O que aconteceu foi que houve um potenciar dessa distribuição a partir do incremento das técnicas e materiais que a revolução industrial veio permitir. Assim, os verdadeiros efeitos sentidos não surgiram antes do séc. XIX, altura em que se pôde assistir, verdadeiramente, à chegada do *maquinismo* ao domínio da arte. Existem duas grandes novidades decorrentes da revolução industrial que terão grande influência para a difusão de conteúdos iconográficos. Por um lado, a criação de prensas mecânicas, com especial destaque para a prensa a vapor, desenvolvida pelo alemão Friedrich König, nas primeiras décadas do séc. XIX. Com este novo mecanismo, o

---

<sup>49</sup> Como são os casos da gravação a cores, iniciada por Jacques-Christophe Le Blond: «... debemos destacar la actividad de Jean Christophe Leblond [sic] que inició los primeros ensayos de grabado a todo color. (...) La obra de este pionero de la tricromía es sintomática de una preocupación en los grabadores por alcanzar los resultados de la pintura» (Ramírez, 1976: 33); da gravação monocromática cujo efeito se aproxima do obtido pelo traçado a lápis: «Mayor resonancia parecen haber tenido las nuevas técnicas de grabado monocromo: entre 1740 y 1756 Jean Charles François (...) descubrió un procedimiento que imitaba los efectos visuales producidos por el lápiz cuando se utiliza sobre un papel de cierta rugosidad. (...) El sistema (...) fue apreciado más como técnica reproductora que como medio autónomo de expresión. En cualquier caso, la distancia entre el original y la copia masiva pudo aminorarse y el disfrute privado y reducido de ciertos dibujos se extendió más que antes» (Ramírez, 1976: 34); e da técnica da *aguada*: «La preocupación por imitar el dibujo y la pintura domina también en otra técnica de grabado descubierta en el siglo XVIII: la aguada (lavis) que consiste, básicamente, en morder la plancha, una vez grabada, con un ácido rebajado a la temperatura ordinaria (...)» (Ramírez, 1976: 34).



número de impressões subiu a cifras nunca antes atingidas. Por outro lado, e também aproveitando as técnicas de obtenção de energia a partir da combustão, surge a locomotiva. Este novo meio de comunicação veio alterar os hábitos de percepção visual uma vez que o seu movimento, pela velocidade com que operava, apresentava-se como um fenómeno visual para o qual o mecanismo ocular humano não se encontrava preparado. O ajuste do mecanismo ocular ao fenómeno referido foi criando aquilo a que Ramirez denomina «hábito de ver à primeira vista» (Ramirez, 1976: 54)<sup>50</sup>. Sem dúvida que este novo *hábito*, esta nova forma de *ver* tem íntimas relações com o Impressionismo<sup>51</sup>.

Através deste caso exemplificativo, torna-se compreensível a forma como houve um ajuste no modo de ver; toda esta questão deve, pois, ser colocada no domínio da imediatez visual. No entanto, existe ainda uma certa insuficiência neste exemplo. As relações entre o fenómeno visual proporcionado pela locomotiva e a linguagem impressionista passam-se no domínio da *percepção*, ao passo que o nosso intuito, neste preciso ponto, tem vindo a ser o de acompanhar a forma como a evolução das técnicas de difusão de imagens levaram a uma crescente simplificação e codificação do traço dentro do domínio da produção e reprodução de imagens. Assim sendo, torna-se necessário um novo exemplo para que seja feita uma abordagem ao domínio da imediatez visual a partir de uma atitude activa de construção. Ora, foi justamente dentro de um registo de produção de imagens – e não apenas da percepção de imagens – que a obra de Constantin Guys se tornou exemplar no que respeita ao modo como as evoluções técnicas permitidas pelo contexto da revolução industrial influenciaram o processo de configuração do traçado no desenho rumo a uma simplificação e a uma codificação. Aquilo que está em causa no trabalho de Constantin Guys é, justamente, a produção de um traço que é a extensão da *focagem imediata*, ou seja, um traço que é a *corporalização gráfica* de um olhar que é, em si mesmo, *sintético*. A este respeito, ouçamos a palavras de Baudelaire acerca do trabalho de Guys (a quem Baudelaire chama “Sr. G.”).

---

<sup>50</sup> Ou seja, em vez de sabermos que o aparente crescimento daquele fenómeno se deve a um processamento intelectual que desmonta uma ilusão de óptica, passamos a *ver realmente* o movimento, sem mediação intelectual, apenas uma percepção directa.

<sup>51</sup> Ramirez, ele próprio, fala, a este propósito, de um *modo impressionista de olhar* (Ramirez, 1976: 54).

(...) o Sr. G., traduzindo fielmente as suas próprias impressões, marca com uma energia distintiva os pontos culminantes ou luminosos de um objecto (eles podem ser culminantes ou luminosos do ponto de vista dramático), ou as suas principais características, algumas vezes com um exagero útil para a memória humana; e a imaginação do espectador, submetida, por sua vez, a esta mnemónica tão despótica, vê com clareza a impressão produzida pelas coisas sobre o espírito do Sr. G.. O espectador é aqui o tradutor de uma tradução sempre clara e embriagante (...). Estou a pensar no método de desenhar do Sr. G.. Ele desenha de memória e não em face de um modelo (...). Na verdade todos os bons e verdadeiros desenhadores desenhavam segundo a imagem inscrita na sua mente, e não segundo a natureza. (...) Quando um verdadeiro artista chega à execução definitiva da sua obra, o modelo torna-se-lhe um embaraço, mais do que um auxílio. Acontece mesmo que homens como Daumier e o Sr. G, longamente habituados a exercer a sua memória e a enchê-la de imagens, sentem, diante do modelo e da multiplicidade de detalhes que comporta, a sua faculdade principal perturbada e como que paralisada (Baudelaire, 2003: 26).

Quando Baudelaire fala de “desenhar de memória”, está-se muito longe aí de um idealismo, de um desprezo do modelo real por privilégio do domínio da idealidade. Do que se trata é de uma falta de espessura do tempo que vai do olhar à memória. Este tempo é sintetizado num só momento, que é o momento da memória. É neste sentido que Baudelaire, um pouco mais adiante, fala de uma «ebriedade de carvão, de pincel, semelhante quase a um furor», que traduz o «medo de não ser suficientemente rápido, de deixar escapar o fantasma antes de a síntese ter sido extraída e apreendida» (Baudelaire, 2003: 27).



FIG. 12 - *La vie parisienne*, Constantin Guys, s/data.

Sem dúvida que tudo isto é já uma forma impressionista de abordar o desenho – e Baudelaire, desse modo, configura Constantin Guys como um dos primeiros pré-impressionistas -; mas enquanto no Impressionismo, o que importa é a atitude, a superficialização do espaço, etc., em Guys, é o próprio traço que se vai simplificando. No Impressionismo, a simplificação e a sintetização no desenho encarnam-se nos caracteres do espaço e do tempo, quase sempre com vista a um trabalho pictórico posterior; em Guys, é o próprio traço que é a expressão da simplificação e da sintetização, é a codificação da sua linguagem encarnada no traço.

Entretanto, por volta do final do séc. XVIII duas novas técnicas ou linguagens haviam surgido: a litografia e a xilografia de “corte transversal”<sup>52</sup>. Em geral, o que estas duas novas técnicas de reprodução de imagens permitiram foi um maior domínio da gravura. A partir daqui, passa a ser mais fácil criar imagens cada vez mais elaboradas. Pelo que o esforço de simplificação do traço, proveniente da fraca capacidade das técnicas anteriores para a criação de trabalhos mais precisos e cuidados tende a sofrer uma redução significativa.

No seu conjunto, litografia e xilografia de corte transversal juntam-se a um longo processo de evolução das técnicas de reprodução e difusão de imagens que contribuirão para um aprofundamento da relação entre imagem e texto. A partir destes avanços técnicos, as imagens passam a habitar o interior dos livros, começando a criar uma relação especial com o próprio texto. A respeito desta relação, Melot fala na formação de uma *linguagem dupla*; Melot refere que «a imagem aparece assim várias vezes como a boa consciência do texto que não ousa dizer ou que diz demais» (Melot, 1984: 152). Baridon e Guédron, por sua vez, falam na criação de *imagens falantes*, a propósito dos trabalhos caricaturais de Daumier, frequentemente legendados por Philippon:

ao observarmos o conjunto da produção, é fácil de ver que todos os elementos do contexto, lato ou restrito, foram utilizados para formar *imagens falantes* e trocadilhos visuais (Baridon e Guédron, 2006: 151).

---

<sup>52</sup> Ramírez explicita da seguinte forma este método: «em vez de se cortar longitudinalmente, [as madeiras] eram talhadas transversalmente, de um modo perpendicular à direcção de todas as fibras do tronco. A prancha afigurava-se assim mais compacta e resistente (...). E, para além do mais, (...) era [agora] possível trabalhar utilizando o buril, o que permitia que as linhas pudessem aproximar-se, formando tramas de uma grande riqueza e complexidade» (Ramírez, 1976: 41).

Bertrand Tillier, a partir da expressão de Michael Nerlich, fala em *iconotexto* a propósito das imagens caricaturais enquanto objecto complexo:

depois da revolução francesa e até aos nossos dias, a caricatura estabeleceu-se geralmente (...) numa interdependência do traço e do verbo, por vezes contraditórios, mas sempre complementares um do outro (...) para formar um dispositivo “iconotextual”, onde a imagem e o texto participam na elaboração de uma mensagem comum (Tillier, 2005: 204-205).

Todavia, o tema abordado aqui não é, ainda<sup>53</sup>, a relação em si da imagem com o texto. Trata-se, ao invés, da emancipação da imagem, da sua crescente autonomização através da criação de uma sintaxe própria. Nesse sentido, esta convivência do texto e imagem, em que o texto e a figura se fundem e promovem mutuamente, não é mais do que o ponto de chegada de uma gramática que se vinha progressivamente desenvolvendo, e cujos sintomas já eram sentidos no domínio de uma linguagem particular que acompanharemos mais atentamente a partir de agora: a caricatura.

### **1.2.2. O papel da caricatura. A deformação, a simplificação e a codificação do desenho**

A exigência por parte dos novos públicos, no que refere a co-habitação do texto e da imagem na imprensa, é progressivamente crescente durante todo o século XIX - não só pelo que a imagem acrescenta ao texto, mas pelo que a imagem representa *em si*. No domínio das imagens que falam por si, e a par da ilustração puramente documental ou de ficção, destaquemos a caricatura.

De acordo com Baridon e Guédron, não obstante estes autores referirem que o conjunto de diferentes signos usados na caricatura concorre para a construção de imagens falantes (isto é, imagens com um peso discursivo suficiente, apesar da sua natureza não ser exclusivamente a escrita), há imagens que, por serem

---

<sup>53</sup> De notar que esta relação será o tema de todo o terceiro ponto do presente capítulo.

“suficientemente falantes”, dispensam mesmo a presença de texto<sup>54</sup>. No lado do público, a procura por conteúdos icónicos é cada vez maior do que a que se sentia pelos conteúdos escritos. Melot encontra uma justificação no contexto sociopolítico do séc. XIX. Em geral, surge um *novo público* para o mercado dos livros; entre os soldados que voltavam da guerra, iletrados mas com um sentido político aguçado, uma burguesia citadina sem hábitos ou interesses pela leitura (mas ávida de conhecimentos instantâneos e conteúdos entabuláveis num convívio social mundano) e uma pequena aristocracia rural, com vontade de instrução segundo os preceitos da mentalidade moderna, surgia uma nova franja cultural na qual a imagem claramente assume um papel mais importante do que o texto. Para além do mais, a voga de preocupações estéticas de teor realista e o interesse pelo pitoresco recebem da parte das imagens um conjunto de elementos informativos que o texto não pode sequer ambicionar ter (cf. Melot, 1984: 129). Mas, ao mesmo tempo, há algo que decorrendo daí, ultrapassa o mero carácter contextual, e entra no domínio dos princípios estéticos: ao contrário do texto, cuja relação com a verdade é sempre baseada numa *noção de autoridade*, a imagem *vale por si*; por isso mesmo, ela surge aos olhos do público do séc. XIX como estando incomparavelmente mais próxima da verdade do que os conteúdos escritos (cf. Melot, 1984: 129). Todo este *culto pelas imagens* ocasionou uma familiaridade com a linguagem iconográfica a um tal ponto que infligiu várias mutações no campo da estética, e que não se prendem somente com o domínio da percepção dos espectadores: toda esta conjuntura motivou profundas reconfigurações no próprio modo de traçar, criar, construir imagens.

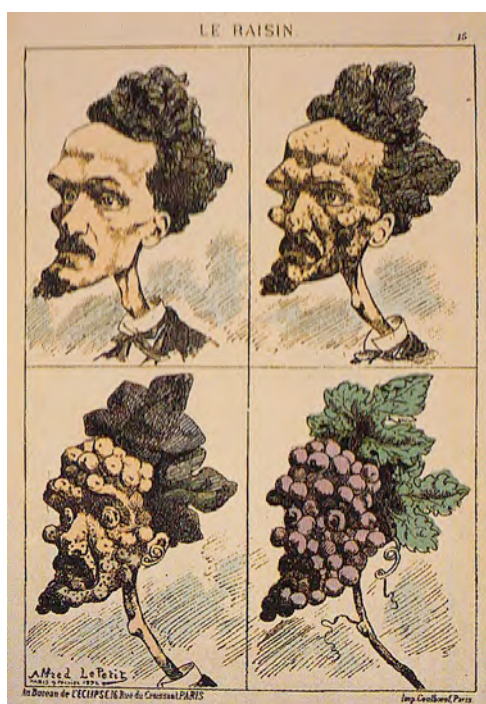
Um tipo de imagem que encarna por completo estas *reconfigurações* (e que, por isso, nos ajudará a tornar perceptível aquele que é o fito predominante deste ponto) é, justamente, a caricatura. É-o, desde logo, porque foi uma das primeiras linguagens iconográficas a ser gravada numa publicação de tiragem considerável, sendo em grande parte responsável pelo crescente culto iconográfico do séc. XIX. Para além disso, a caricatura, tal como já havíamos visto anteriormente, foi um dos primeiros tipos de linguagem que elevou a relação entre texto e imagem à *categoria* de objecto plástico híbrido. Por fim, a caricatura representa na perfeição o resultado de toda a evolução das técnicas de produção e difusão de imagens que vem sendo

---

<sup>54</sup> A este respeito, Baridon e Guéron dão o exemplo das caricaturas de Daumier.

retratada até aqui, não só no sentido de simplificação, mas igualmente no sentido da sua *codificação*. Esse resultado consiste na construção de imagens assente em três vectores centrais: a criação de figuras baseada num *processo de deformação*; a preocupação formal e estética por uma *simplificação do traço*; a construção de uma sintaxe própria assente na *ideia de codificação*. Vejamos em pormenor cada um destes vectores.

Desde o início do seu livro *L'art et l'histoire de la caricature*, Baridon e Guédron assumem a deformação como *princípio da caricatura*. Buscando o sentido da caricatura na etimologia do termo, Baridon e Guédron partem da ideia de uma forma primeira, preexistente, que sofre uma *carga*, um peso que a modifica e que lhe justapõe um conteúdo ou uma significação que, por si só, não teria (cf. Baridon e Guédron, 2006: 6). Esta ideia de conceder peso a uma forma prévia é também comum a Bertrand Tillier, para quem «caricaturar é, por isso, carregar: dar um peso ou um relevo, apoiar ou insistir, exagerar» (Tillier: 2005, 15).



**FIG. 13** - Da série *Fleurs, fruits et légumes du jour*, “Le Raisin”, Alfred Le Petit, 1871.

Mas se se trata de *carregar*, de *dar um peso*, de *exagerar*, a pergunta que se coloca, então é, “carregar o quê?”, “dar um peso a quê?”. Não nos podemos esquecer, então, de que o trabalho do caricaturista parte sempre de um fundo de *semelhança* para com o caricaturado. Falando das *degradações simbólicas*, Tillier aborda a questão da *desumanização* do caricaturado através de metamorfoses que o transformam em outras formas – animais, vegetais ou mesmo objectos inanimados. No entanto, por muito cáustica ou humilhante que seja a associação simbólica, existe sempre uma parte de humanidade algures na representação. Mas não se trata aqui de qualquer pejo moral ou consideração pessoal pelo retratado. Tillier esclarece:

se uma parte de humanidade (...) é mantida nestas cargas regressivas, isso acontece para conservar visível a degradação e assim permitir ao espectador da caricatura que leia e releia o processo de destituição posto em prática pelo desenhador (Tillier, 2005: 181).

Existe, então, uma exigência imposta a toda a prática caricatural: manter sempre um mínimo de legibilidade e de reconhecimento ao longo do processo. Deste modo, uma imagem deformada não surge senão para fazer sobressair um defeito, um erro, uma *má formação*. E, ao realçar esse aspecto negativo, a própria figuração deformada não faz mais do que sedimentar o primado da *figura correcta*; a deformação nasce por referência à normalidade. No seu livro *Monstres* – cujo subtítulo já é bastante elucidativo: *Histoire du corps et de ses défauts* -, Jean-Louis Fischer, quando tenta *definir o monstro*, fala na necessidade de se distinguir dois tipos de monstros:

o monstro enquanto indivíduo pertencente a um grupo – um homem de duas cabeças é um monstro se nós o compararmos com os indivíduos que possuem uma só cabeça – e o monstro enquanto espécie, que corresponde ao indivíduo normal, comum num dado lugar geográfico, mas estranho fora desse lugar (Fischer, 1991: 9).

Contudo, quer um, quer outro enquadram-se na mesma ideia – um monstro define-se sempre por comparação com um padrão de normalidade. E o mesmo se passa com a deformação; encarada sob este ponto de vista, uma deformação é sempre uma *má-formação*. E o caricaturista usa-a não para procurar uma nova forma de construir imagens, mas para denegrir uma imagem social já existente.

No entanto, a deformação, mesmo sendo certo que parte sempre de um modelo prévio, pode dar origem a uma figura em que a deformação não é uma *má-*

*formação*, uma alusão ao que não é normal, mas uma *re-formação*, um apuramento formal. Certamente que *esta* deformação tem ainda uma ligação com o modelo deformado. No entanto, o primado já não se encontra no modelo, mas sim na metamorfose em si mesma. Deste modo, a caricatura, ou qualquer outra expressão deformante, ganha para si uma potencialidade plástica própria que lhe permite requisitar com legitimidade o estatuto de arte plástica, ou habitar o terreno do icónico.

Abordemos o caso das séries dos *duplos morais* do caricaturista Gillray. Estas séries consistiam na apresentação dupla de uma figura caricaturada: em primeiro plano, a sua representação (pretensamente) sem “carga”; em segundo plano, uma figura que ilustrava um defeito de carácter, um traço moral do caricaturado. A riqueza destas produções reside no facto de que, «por um efeito de realidade, os duplos degenerados de segundo plano (...) tornam mais verdadeiros os restos caricaturados do primeiro plano» (Baridon e Guédron, 2006: 131).



**FIG. 14** - *Doublures of Characters ou Ressemblances frappantes de physionomie*, James Gillray, 1798.



As figuras do primeiro plano são já deformações, estão já “carregadas”; mas, por se encontrarem próximos das figuras do segundo plano – explicitamente caricaturadas –, passam por representação fiel. É bem certo que não se trata de uma obra em que a deformação tenha um valor plástico singular; é certo também que não existe um desprendimento em relação ao modelo real. Mas há uma inversão nessa mesma relação com o modelo. A figura que acaba por ser fonte de significação é a que se encontra no segundo plano, isto é, a que é explicitamente deformada. A deformação é, nestas séries de Gillray, o modelo semântico de valorização do resto. Há, pois, um código que não se impõe de fora para dentro; a codificação desta obra, a ordem lógica da relação de signos é feita no próprio interior da obra através de um exercício de seriação em que os elementos se apresentam com um grau crescente de autonomia.

Falemos agora de *simplificação*. E tentemos, antes de tudo mais, elucidar o que se entende ou o que se pode entender por simplificação. E. H. Gombrich refere a simplificação como sendo a última das fases de um processo de descoberta artístico-científica do modo como lidamos mentalmente com certas aparições ou imagens. Posterior à fase de invenção, a simplificação prende-se com uma “sobriedade de meios” associada à eficácia de um método muito mais efectivo e capaz do que a reprodução de um objecto, real ou ideal, numa representação (cf. Gombrich, 1996: 279-280). Eis, pois, o que é a simplificação: um processo de projecção e elaboração de uma imagem cujo objecto não é fielmente representado ao detalhe, mas antes apresentado, enunciado, aludido ou figurado no que ele tem de estrutural. Hipótese: não será a simplificação um modo de generalizar? De facto, é perfeitamente legítimo que a simplificação passe por ser um processo de generalização, ou seja, um processo que parte de uma forma e resume o que nele é essencial, deixando de lado o excesso. Porém, a simplificação não trata de generalizações mas de *impressões*. É por isso que Gombrich parece tão preocupado com a forma como nos relacionamos com as expressões faciais: «nós vemos uma face aparentemente mais alegre, e não certas contracções musculares», justamente porque «nós percebemos simplesmente a impressão global» (Gombrich, 1996: 282). Generalizar é uma acção *mental*, é um processamento intelectual. Ter uma impressão global de um rosto é uma acção *perceptiva*. Contudo, a simplificação não é uma via unívoca. Tanto pode ser um meio para a obtenção de linguagens expressivas absolutamente singulares, como pode ser uma espécie de pretexto para um empobrecimento iconográfico. Vejamos estas duas hipóteses.

A caricatura pode assumir vários géneros. A existir um género predominante, esse será a caricatura de indivíduos identificáveis; os *portrait-charge*. Mas outros géneros existem, como a caricatura de tipos e a caricatura de costumes. A caricatura de tipos, tal como a caricatura de retratos de indivíduos, toma como figura central uma personagem. Mas já não importa a singularidade do carácter do retratado, na medida em que a personagem terá de captar os jeitos e humores de um universo determinado. Tudo quanto é da ordem do singular esvai-se num processo de generalização (cf. Tillier, 2005: 29-31). Algo de muito similar acontece com a caricatura de costumes. É o que acontece habitualmente, é a norma, é o comportamento padrão que é satirizado - uma vez mais, o privilégio da ordem da generalização. A generalização propicia um gesto de simplificação, quer da linguagem e dos temas, quer do próprio traçado. Mas está-se muito longe aqui de fazer equivaler uma simplificação do desenho a uma emancipação do desenho. Sob o signo das generalizações, a simplificação redundará num empobrecimento das formas.

Porém, o caminho da simplificação pode ser o completo oposto de um empobrecimento formal. Abordando um desenhador do séc. XX (Solo<sup>55</sup>) para descrever uma prática que acompanha a caricatura desde a Revolução Francesa até aos dias de hoje, Tillier fala num processo que «deriva de uma forma de abstracção, uma vez que [as suas caricaturas] se encontram fundadas sobre uma desestruturação do referente» (Tillier, 2005: 200). Eis aqui o sentido pleno da simplificação: fazer emagrecer as imagens, despojá-las dos detalhes que apenas se encontram nas imagens para manter uma relação com o objecto. Tillier salienta o cuidado que se deve ter relativamente à elevada possibilidade de a simplificação poder «dar à caricatura a aparência de uma imagem infantil» (Tillier, 2005: 200). Mas esta *infantilização* é uma aparência resultante do processo de simplificação enquanto despojamento do excesso até ao mínimo de legibilidade possível.

A simplificação é, enfim, o recurso tomado pela caricatura e pelo desenho «para convocar o simplismo, a fim de melhor ironizar (...) o gosto conservador dos burgueses tementes pela modernidade e pelo charlatanismo dos artistas» (Tillier, 2005: 223)

---

<sup>55</sup> Caricaturista francês, 1933-2008.

Ora, o desenho vai conhecer uma decisiva emancipação motivada por dois golpes técnico-estéticos: por um lado, uma *deformação* que toma um objecto como modelo para construir uma nova configuração estrutural e formal (em vez de partir de um modelo anterior e inamovível sem sair do seu domínio); por outro lado, um processo de *simplificação* que não visa o empobrecimento da imagem obtida, mas a reconfiguração da gramática iconográfica. O desenho emancipa-se face aos modelos e face à pintura, em relação à qual vai progressivamente deixando de ser um mero molde ou estudo. O desenho, ao emancipar-se, não faz senão criar, para si, um conjunto de códigos. O desenho deixa de estar enquadrado por uma legislação universal e exterior. A este propósito são bastante importantes as palavras de Gombrich acerca da distinção teórica entre semelhança e equivalência. Gombrich aborda esta distinção a propósito de uma questão que se coloca: *qual a razão pela qual a caricatura surgiu tão tarde na história?*. Para esboçar uma resposta, poderíamos simplesmente realçar o facto de haver uma certa repugnância em usar algo de tão sagrado como a imagem para representar algo de cariz pouco sério. No entanto, para Gombrich, essa explicação não é completamente satisfatória. Assim sendo, Gombrich sugere um segundo nível de resposta. Irá fazê-lo associando o aparecimento da caricatura com a descoberta da diferença teórica entre semelhança e equivalência (cf. Gombrich, 1996: 290). Gombrich recupera uma definição de caricatura que remonta ao séc. XVII: segundo essa definição, a caricatura seria

um método que consiste em fazer retratos que procuram uma semelhança com a fisionomia da pessoa representada tão completa quanto possível, sobrelevando certas características e fazendo ressaltar os defeitos no sentido de divertir e por vezes ridicularizar (Filippo Baldinucci, citado em Gombrich, 1996: 290).

Esta alusão serve apenas para um efeito de contraposição. Gombrich recusa a fundamentação da caricatura num princípio de semelhança. Tudo quanto respeite à arte não se prende com a construção de uma imagem semelhante a um objecto; prende-se, ao invés, com a construção de uma imagem que compreenda um conjunto complexo que provoque reacções idênticas que possam suscitar as relações *entre* os elementos representados, em vez de copiá-las. Ou seja, não se trata de recriar o objecto representado, mas de construir uma imagem que suscite um efeito que se equipare ao objecto representado. E isto percebe-se perfeitamente na questão da representação de um rosto: aqui, o movimento é tão importante quanto os contornos

estruturais e estáticos. Por isso, é importante construir uma imagem que capte os movimentos de um rosto para que a sua expressão global seja captada<sup>56</sup>.

*Codificar* é, pois, ter para si próprio o conjunto de regras e relações do seu funcionamento; é deixar de remeter para uma instância exterior a sua fundamentação e a sua legitimação.

### 1.2.3. O caso Töpffer

Foram abordadas até aqui as formas de contaminação entre a evolução das técnicas de reprodução e difusão de imagens, e a reconfiguração da forma de desenhar. A este propósito, aprofundou-se o estudo dos princípios inerentes às técnicas de sintetização ou codificação do desenho, em íntima relação com os processos de simplificação e deformação.

Tal como fora referido<sup>57</sup>, existe um caso *histórico* que nos permitirá acompanhar mais em pormenor a forma como a simplificação da gramática do traço se processa. Esse caso é o de Rodolphe Töpffer, desenhador e caricaturista genovês do século XIX. Até aos dias de hoje, Töpffer permanece como um *ilustre desconhecido* nos campos mais genéricos do saber. As suas obras aparecem sob a forma de álbuns de textos e palavras, num estilo que uma é mistura de popular e de erudito; são histórias que discorrem em tom humorístico sobre as venturas e desventuras de personagens como Docteur Festus (1829), M. Cryptograme (1830), M. Jabot (1833), entre outras. Apesar do seu parco reconhecimento nos domínios genéricos do conhecimento – tem apenas sido citado e redescoberto nos meios específicos do estudo da banda desenhada e da caricatura, que lhe vão concedendo alguma atenção –, as suas obras alcançaram considerável popularidade à época e foram, em várias ocasiões, reeditadas, copiadas ou imitadas. O sucesso destes álbuns será notável durante meio século, nomeadamente no seio do público infantil, e influenciará por essa via escritores e artistas como Alfred Jarry e Jean Cocteau.

Fortemente influenciado por William Hogarth e pelas suas *séries en estampes*, Töpffer desenvolve um tipo de expressão a que viria a denominar

---

<sup>56</sup> Para acompanhar esta argumentação de Gombrich, cf. todo o ponto III do capítulo X (Gombrich, 1996: 289-292)

<sup>57</sup> Cf. pp. 75-76.

*Littérature en estampes*. Para este efeito, Töpffer optou por um procedimento litográfico algo rústico, a *autografia*, que, não obstante possibilitar a obtenção de poucas cópias, permitiu-lhe preservar um estilo *esquissado* e vivaz. Töpffer, aliás, viria a ser um defensor desta prática de reprodução directa que dispensa a interpretação do litógrafo, em desacordo com as tradições da gravura cujas técnicas e cuja estética eram pouco permissivas a uma proposta marcadamente sequencial e livre, que multiplicava traços gráficos, palavras e imagens, nascidas do mesmo ímpeto e registadas sob uma superfície única.

À primeira vista, os seus trabalhos revestem-se de um carácter ingénuo, enquanto primeiras abordagens à sequencialidade, ou ao que viriam a ser tira cómica ou ao recurso à vinheta, cuja pertinência e antecipação só se revelam numa análise mais informada sobre o contexto em que surgem e sobre as consequências teóricas e práticas que subjazem à sua realização. Mais do que ingenuidade, é a informalidade a grande marca das obras e da proposta pedagógica de Töpffer – o que o inscreve numa tradição mais lata que é a do espírito de experimentação e subversão da caricatura, em contraponto a uma tradição de ensinamentos académicos marcados pela gravidade e pela *seriedade* do desenho suportado por um modelo.

Töpffer estava plenamente consciente do carácter fundador do seu trabalho e sabia que forjava uma linguagem. Nesse contexto, o seu *Essai de Physiognomie* é um pequeno tratado sobre esse novo *médium*, a *Littérature en Estampes*. Nesse pequeno livro, Töpffer discorre sobre os benefícios e diferenças da *littérature en estampes* em relação à literatura propriamente dita, ao mesmo tempo que propõe um método de desenho que pretende tornar essa linguagem acessível a todos, baseado num processo gráfico de síntese e independente do estudo da natureza e do modelo. Ao mesmo tempo, o *Essai de Physiognomie* é também um texto que intervém criticamente na discussão de certas teorias, largamente difundidas na época, que pretendiam inferir características morais através de análises e classificações das fisionomias humanas. Lavater<sup>58</sup> e Gall<sup>59</sup> foram os principais e mais notáveis defensores desta linhagem teórica; linhagem de que Töpffer foi um muito lúcido e pertinente crítico, sublinhando o seu carácter determinista e reposicionando a discussão numa pesquisa de procedimentos de representação pictórica das emoções.

---

<sup>58</sup> Johann Kaspar Lavater, 1741-1801

<sup>59</sup> Franz Joseph Gall, 1758-1828

Os seus trabalhos, para além de fornecerem pistas sobre uma certa tradição da caricatura que viria a desenvolver-se nos seus álbuns enquanto prática de um desenho sintético e seriado, capaz de forjar novos modos narrativos ancorados na relação entre texto e imagem, são também documentos de uma nova teoria da representação que rompe com as tradições que influenciavam fortemente a produção artística da época, principalmente ao nível da ilustração impressa. Assim, o estudo de caso que aqui se inicia centra-se muito particularmente neste legado teórico de Rodolphe Töpffer, que resume as suas reflexões e preocupações, salientando as contribuições (eventualmente menos cartografadas) que legou ao desenho propriamente dito.

- A Fisiognomonía: o desenho entre o modelo e a ficção

Uma das ideias centrais do pequeno tratado de Töpffer anda em torno, evidentemente, da fisiognomonía. A fisiognomonía é uma ciência – tal como Töpffer a denomina – ou uma pseudociência – tal como Groensteen a classifica, acentuando o seu carácter duvidoso<sup>60</sup> - cujo impulsionamento decisivo remonta à segunda metade do séc. XVIII, e deve-se ao trabalho do suíço Johan Kasper Lavater. A intenção geral é a de obter dados acerca do carácter moral de um indivíduo (ou mesmo dos seus índices intelectuais) a partir de determinados traços do seu rosto. De acordo com as ideias de Lavater, «o carácter e a moralidade decifram-se aí [nos rostos] como um livro aberto» (Groensteen, 2003: XII). As ambições não são muito diferentes das de uma outra corrente teórica que se afirmou nos inícios do séc. XIX: a frenologia de Franz Joseph Gall. Tal como a fisiognomonía de Lavater, também a frenologia ambicionava a obtenção de traços fundamentais do carácter dos indivíduos através da observação de elementos anatómicos; a particularidade da frenologia, quando comparada com a fisiognomonía, era a de procurar esses traços fundamentais, não no rosto dos indivíduos, mas na distribuição formal das protuberâncias cranianas.

---

<sup>60</sup> Cf. Groensteen, 2003: XI: «Qu'est-ce donc, au juste, que la physiognomonie? Une discipline pseudo ou parascientifique (...)».



**FIG. 15** - *Les quatre tempéraments*, Johann Caspar Lavater, 1781.

Existem, à partida, dois equívocos possíveis que cumpre evitar desde logo. Por um lado, poderíamos ser levados a associar as ideias de Töpffer às de Lavater, não só porque, de um modo explícito, Töpffer trata de discorrer acerca dos princípios e das características da ciência fisiognomónica, mas sobretudo porque ele faz a apologia de *uma* fisiognomonía. Certamente que este equívoco se deveria, nesse caso, a uma precipitação na interpretação do texto de Töpffer, uma vez que se vai tornando clara à medida que o texto discorre a distância que separa as ideias de Töpffer da teoria lavateriana acerca da fisiognomonía. Mas é aqui que surge um segundo potencial equívoco. A partir da crítica de Töpffer ao materialismo teórico desde uma perspectiva que ambiciona traçar o carácter de um indivíduo a partir de

características físicas exteriores<sup>61</sup>, somos levados a colocar Töpffer numa posição diametralmente antagónica face à fisiognomonia. No entanto, da primeira à última página do seu pequeno tratado, Töpffer não faz senão elaborar uma teoria fisiognomónica. Existe, pois, a necessidade de fazer uma distinção entre diferentes usos, acepções e perspectivas da fisiognomonia. E se se sublinha aqui o cuidado para que se faça esta distinção, tal não ocorre apenas por um espírito de rigor, nem apenas para evitar potenciais equívocos: esta distinção, mais do que tudo, servirá para entrar no âmago da teoria propriamente töpfferiana.

Assim, temos, de um lado, a fisiognomonia de Lavater e, de outro lado, a fisiognomonia de Töpffer. O que as distingue, então? O que muda, verdadeiramente, é o *objecto*. Vimos que a pretensão de Lavater é a de extrair características internas dos *indivíduos*; o objecto de estudo da fisiognomonia lavateriana é, pois, o indivíduo real, com um contexto e uma identidade sociais e culturais. Ao contrário, a fisiognomonia de Töpffer, mesmo que trate igualmente do estudo de certos traços do rosto e os relacione com traços de carácter ou de *ânimo*, não trabalha sobre indivíduos reais, mas, antes, sobre personagens ficcionais. E a simples mudança no *objecto* faz com que a própria *atitude científica* se altere também. Ao passo que a fisiognomonia de Lavater é *extractiva* e *intrusiva* – procede de fora para dentro –, uma vez que se constitui como um corpo de classificações que pretende entrar no seio de um indivíduo, a fisiognomonia de Töpffer é, simplesmente, *expressiva* – procede de dentro para fora. A fisiognomonia de Töpffer não é nenhum corpo de conhecimentos e procedimentos exteriores ao rosto analisado. Ela processa-se no próprio domínio do rosto. Daí que, mesmo quando fala na potencialidade expressiva de um nariz ou de um queixo, Töpffer não realize uma *análise* a uma parte circunstancial de um todo; ao contrário, está em curso uma *verdadeira* síntese, pois a potencialidade expressiva está na construção desse mesmo nariz ou queixo, enquanto uma parte de um todo, no próprio momento em que essa *parte-todo* se desenha. A fisiognomonia de Töpffer é, pois, um processo sintético de expressão, *pelo* desenho e *no* desenho. É neste sentido que Groensteen refere que o livro de Töpffer «não trata nunca de rostos reais, mas somente da representação gráfica de

---

<sup>61</sup> Töpffer, num nível explícito, atribui este materialismo apenas à frenologia (cf. Töpffer, 2003: 19), mas é-nos legítimo estendê-la à perspectiva fisiognomónica de Lavater.



figuras ficcionais» (Groensteen, 2003: XII); e imediatamente a seguir, citando Benoît Peeters, ataca o ponto crucial da questão fisiognomónica em Töpffer:

a referência a um modelo real desaparece. O desenho deixa de reenviar à interioridade de um sujeito, e passa a reenviar apenas a uma *identidade de papel*, nascida por necessidades narrativas; ele [Töpffer] deixa triunfar o signo puro, a invenção mais do que a observação (Peeters, citado por Groensteen, 2003: XII).

É no sentido de desenvolver uma fisiognomonía a que poderíamos chamar  *sintética*  ou  *ficcional*  (para a distinguir da fisiognomonía de Lavater), que Töpffer propõe um estudo de determinados princípios fisiognomónicos, e, recorrendo a exemplos gráficos, determina dois tipos de  *sinais de expressão* : os permanentes e os não permanentes.

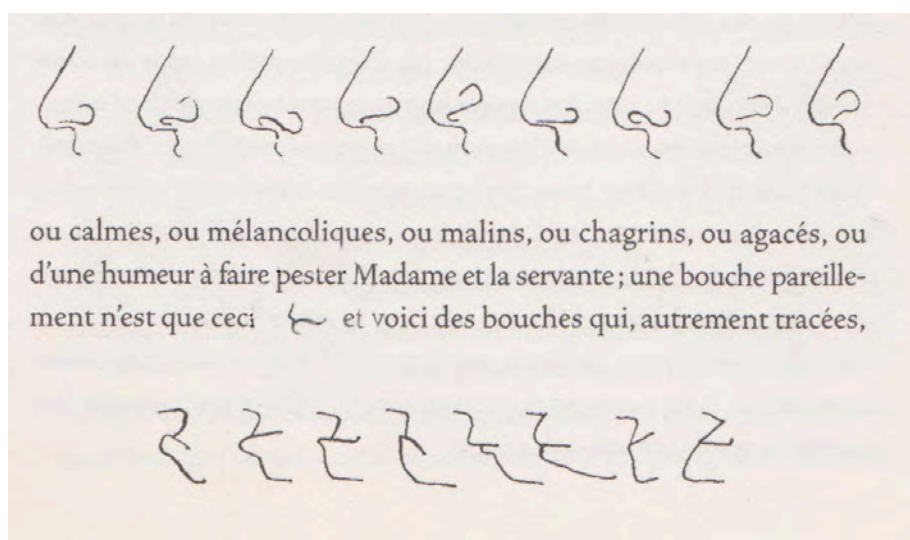


FIG. 16 - Ilustração de Töpffer, 1845.

Segundo Töpffer, não são os sinais permanentes que expressam o carácter, mas o conjunto dos sinais permanentes e não permanentes: os  *sinais permanentes*  são variáveis e falíveis, não permitindo estabelecer conclusões acerca da inteligência ou do carácter do sujeito representado, ao contrário dos  *sinais não-permanentes*  que

dão invariavelmente a expressão do riso e da tristeza, por exemplo<sup>62</sup>. Por outro lado, esses sinais não se mantêm fixos na sua natureza permanente ou não permanente, porque podem variar: em algumas figuras, um franzir de olhos é um signo não permanente, enquanto em outras poderá ser expressão marcada de uma sensação *permanente* de cólera; noutros casos, a relação de certos sinais permanentes com sinais não-permanentes pode desembocar num resultado final completamente diferente dos sinais permanentes e não-permanentes quando tidos em si mesmos, isto é, sem relação uns com os outros.

Importa reter o essencial: em Töpffer, a questão fisiognomónica transforma-se essencialmente num problema que respeita à representação (enquanto *recriação* do real) e não à interpretação (enquanto *observação* do real); dito de outra forma: para Töpffer, a representação respeita apenas à representação e nasce dela.

- A lei de Töpffer ou a fórmula *o desenho nasce do desenho*.

Desconstruindo as relações da fisiognomonia com o real, Töpffer desenvolve a questão da representação das emoções e comportamentos humanos sob o ponto de vista do desenhador e das suas necessidades. Se a fisiognomonia não serve para definir ou antecipar o carácter dos seres humanos, é, no entanto, um instrumento essencial para os desenhadores, em particular para a prática da *littérature en estampes*: por conseguinte, é de invenção de personagens e de ficção narrativa que o trabalho de Töpffer trata. Na visão de Töpffer, não existe relação entre o desenho gráfico e o estudo anatómico dos corpos e das formas. Assim, pela perseverança e pelo exercício da repetição, o resultado pode mesmo ser um “mau desenho”, mas sem dúvida um desenho com uma “expressão inequívoca” e

---

<sup>62</sup> «Combien de fois nous avons trouvé l'intelligence, la portée, la génie même chez des têtes qui d'abord nous avaient pronostiqué presque l'inverse; et combien de fois la sottise, la niaiserie, la stupidité même, chez des visages qui d'abord nous avaient semblé présager du sens, de l'esprit, ou quelque portée? (...) tout comme si en effet l'unité indépendante de l'âme, le moi intime et affranchi, bien loin qu'il se laissât localiser dans aucun trait particulier du visage, les dominât au contraire tous par son unité essentielle; tout comme si, au lieu de se manifester jamais exclusivement dans aucune partie spéciale de ce qui en est pourtant le symbole le plus direct et le plus transparent, à savoir la face humaine, il demeurât au contraire essentiellement insaisissable» (Töpffer, 2003: 23).

“determinada”<sup>63</sup>. É da possibilidade de expressar sem modelo, é da fundamental acessibilidade de um sistema puramente convencional de signos que surge, então, aquilo a que Gombrich denomina por “lei de Töpffer” (cf. Baridon e Guédron, 2006: 164). Tal lei baseia-se em duas premissas fundamentais. A primeira premissa prende-se com a ideia de que qualquer desenho, mesmo “mal feito”, tem sempre “uma expressão determinada”<sup>64</sup>. Durante o próprio *Essai*, surge uma exemplificação: à medida que o texto se vai desenvolvendo, Töpffer apresenta-nos uma cabeça na qual se poderá reconhecer uma expressão – uma expressão que nasce do simples facto de um rosto ou de uma cabeça ter sido traçada. Esta é uma das ideias fundamentais do legado de Töpffer: a de que do próprio desenho nasce a expressão e o sentido, como se o desenho já contivesse uma *existência independente* assim como atributos próprios a partir do momento em que é desenhado, e que, por isso mesmo, obriga desenhador a confrontar-se com o que vai sendo desenhado; por outras palavras, em jeito de *fórmula*: desenha-se desenhando ou o desenho desenha-se a si mesmo<sup>65</sup>.

A segunda premissa do método proposto respeita à potência de combinações e articulações dos vários traços gráficos: de acordo com Töpffer, as expressões de um rosto humano, por mais variadas e complexas que sejam, são obtidas através de um conjunto de signos relativamente pouco numerosos<sup>66</sup>. Tudo se

---

<sup>63</sup> Cf. Töpffer, 2003: 14.

<sup>64</sup> Nas palavras de Töpffer: «Le premier de ces faits, qu'il ne faut jamais perdre de vue dans cette matière, c'est que toute tête humaine, aussi mal, aussi puérilement dessinée qu'on la suppose, a nécessairement et par le seul fait qu'elle a été tracée une expression quelconque parfaitement déterminée. Cela étant, et cela étant indépendamment de tout savoir, de tout art, de toute étude, il en résulte immédiatement pour celui qui y attache son attention ou sa curiosité, la possibilité de reconnaître à quels signes tient que cette tête a cette expression déterminée. Qu'il se borne pourtant à les y rechercher abstraitement, il risquera d'employer bien du temps à les trouver d'une manière imparfaite et douteuse. Mais ce n'est pas là, en effet, la marche naturelle des choses. Au lieu de méditer, on trace une nouvelle figure: tout aussitôt, les analogies demeurent, tandis que les différences se marquent, et l'on est sur la voie de comprendre, à une très grande exactitude près, par quelles inflexions du trait la première tête se trouvait avoir une expression de bêtise, tandis que la seconde se trouve avoir une expression de dureté. Voici un exemple, et pour le rendre plus probant j'emprunte aux petits garçons d'école leur manière.» (Töpffer, 2003: 14)

<sup>65</sup> Um pouco mais adiante (cf. 126-138) esta ideia será desenvolvida dentro de um contexto mais específico, a partir do trabalho de autores como Cocteau, Grosz, Steinberg ou Ungerer.

<sup>66</sup> Cf. Töpffer, 15: «Le second fait, c'est que les signes graphiques au moyen desquels on peut produire toutes les expressions si variées et si complexes de la figure humaine, se trouvent être au fond très peu nombreux, et que par conséquent les procédés d'expression sont puissants, non pas par leur multiplicité, mais par les faciles et innombrables modifications qu'on leur fait subir.»

passa na ordem das *afecções* (cf. Töpffer, 2003: 21) – é na combinação e mutabilidade dos signos, e não na estrutura rígida de cada signo em si mesmo, que reside a potencialidade expressiva de um rosto. Trata-se, pois, de um método de adições e declinações semelhante a um código ou jogo cujas peças se podem formar e deformar para dar expressão a qualquer personagem e multiplicar-se virtualmente até ao infinito.

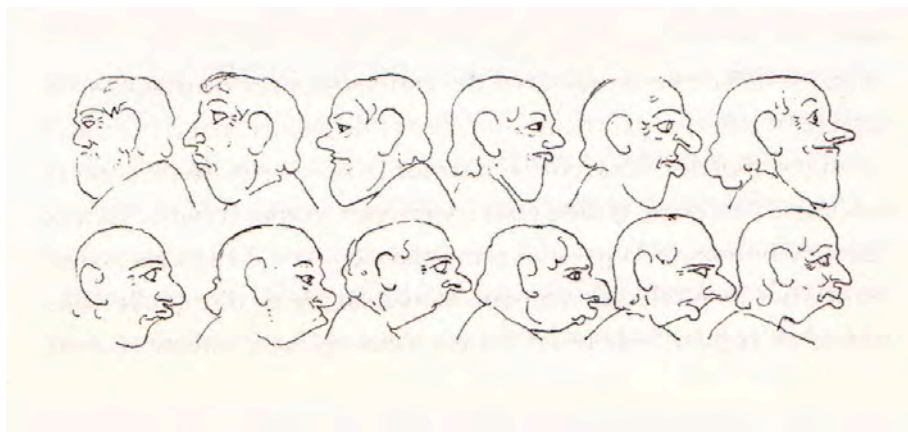


FIG. 17 - Ilustração de Töpffer, 1845.

Por esta razão, a proposta teórica e prática de Töpffer é a de um sistema de criação que funciona por apêndices num crescimento orgânico e espontâneo de cenas e situações a partir da criação e desenvolvimento de personagens. Constrói-se assim uma sintaxe baseada nas potencialidades de junção e metamorfose de traços gráficos para criar uma personagem, cujo desenvolvimento e inter-relação com outras personagens (também elas criadas a partir de junções e metamorfoses) origina uma *cena*<sup>67</sup>.

É sob o signo geral de uma prática enraizada no acaso e no acidente que nasce um *procedimento* que não parte da observação nem de modelos, mas antes de descobertas que se vão obtendo numa actividade gráfica *cursiva*, assente nos

---

<sup>67</sup> Cf. Töpffer, 17: «Presque toujours, aussi, parmi ces partners, l'on en découvre qui, mis en rapport les uns avec les autres, peuvent donner lieu à une scène plaisante; alors on les assemble, on les complète, on trouve la scène qui a précédé celle-là, on invente ce qui doit suivre, et on est sur la voie de composer une histoire en estampes».

princípios de codificação e rapidez do traço, que o torna multiplicável e combinável, permitindo a *geração* de personagens e narrativas cuja ficcionalidade não nasce do processo habitual da literatura imaginada, mas antes do próprio exercício do *traçar*.

Sintéticos e orgânicos, os desenhos de Töpffer apresentam-se muitas vezes nessa *cursividade fluida*, entre a escrita e o desenho, como registos e marcas de gestos breves, memórias de buscas ramificadas de grafismos e associações, através dos quais se revela um aspecto marcadamente transitório. Eventualmente, descobre-se uma forma e reconhece-se-lhe a sua singularidade e autonomia na medida em que se fixa, a si mesma, como unidade expressiva e ficcional.

- *A autografia*

Durante vários séculos, as possibilidades da realização de imagens, mas também da sua distribuição e difusão, estiveram sempre ligadas às limitações e restrições determinadas por conjunturas tanto técnicas quanto económicas. Neste contexto de determinações e constrangimentos, cada imagem encontrava-se dotada de um alto valor, ao mesmo tempo que a morosidade e a dificuldade na criação de imagens era uma realidade inevitável. A produção de imagens em repetição, a criação de espaços brancos ou vazios, a multiplicação de imagens e a espontaneidade na sua concepção eram, pois, realidades pouco prováveis, senão mesmo impossíveis. É a todo este cenário que Smolderen chama de *paradigma alográfico*:

Dire qu'une image possède une haute densité d'information équivaut à dire qu'elle détient un degré très faible de redondance et de répétition. Dans ce paradigme allographique - lié à la reprise du dessin par une "autre" main, celle du graveur - toute forme de répétition dans une image était considérée comme une perte de place et d'argent. Dans le monde de l'estampe, on évitait instinctivement la redondance de l'information visuelle, sauf si on avait une bonne raison pour ça<sup>68</sup>.

Será justamente face a este paradigma alográfico que a proposta *autográfica* surge como uma espécie de resposta. O desenho de Töpffer apresenta-se como uma *grafia*,

---

<sup>68</sup> SMOLDEREN, Thierry, em *A. B. Frost: Les premiers comics et la dimension photographique*, s/data.

cujo modo gestual de apontamento declina os predicados da correcção e da fidelidade da forma em favor da sugestão e da experimentação; cada desenho de Töpffer é um esboço contínuo que vai deixando marcas breves de percursos, de procuras e de associações. E, em cada um desses esboços, Töpffer adopta uma técnica de reprodução que lhe permite o desenho directo sobre a superfície, sem necessidade do concurso de um gravador. Desse modo, ainda que a reprodução seja quantitativamente limitada à partida, as qualidades do traço são garantidas pela imediaticidade de todo o método. Se, por um lado, o método de Töpffer surge como uma alternativa ao contexto determinado por factores económicos, por outro existe uma certa economia intrínseca à sua própria proposta: «nada se compara em celeridade, em comodidade, em economia ao procedimento autográfico, que não exige nem o concurso intermediário de um gravador, nem que se espere mais de uma hora para que o desenho decalcado sobre pedra se torne gravura» (Töpffer, 2003: 8). Töpffer apresenta assim a sua *autografia* como uma linguagem gráfica que, para além de dispensar o trabalho de um outro interveniente que não o do próprio desenhador, se define por entre um punhado de características, como a espontaneidade do traço, a repetição compulsiva das formas, a multiplicação das imagens traçadas, a assumida falta de cuidado e rigor no traçar ou a constitutiva puerilidade da linha. O desenho proposto por Töpffer, assente numa metodologia autográfica, pretende potenciar a descoberta de uma expressividade gráfica pessoal e informal, ao mesmo tempo que, a partir dessa pessoalidade e dessa informalidade, procura o desenvolvimento de narrativas que nasçam do acaso. A própria ideia de um intermediário parece finalmente esvaziar de sentido aquele que é o propósito desta nova linguagem, enquanto meio de expressão livre, individual, aberta ao erro.

A propósito da linguagem que encontramos na obra de Töpffer, Baridon e Guédron sublinham o carácter irónico do esforço teórico e prático de Töpffer:

Passa-se assim nos livros ilustrados de Töpffer, que colocam em cena certos tipos: Monsieur Jabot, Monsieur Crépin, Monsieur Pencil ou Docteur Festus, retomando um processo de classificação irónica, dirigida contra os sábios e os pedantes (...)<sup>69</sup>.

---

<sup>69</sup> «Il en est bien ainsi des livres illustrés de Töpffer, qui mettent en scène des types: Monsieur Jabot, Monsieur Crépin, Monsieur Pencil ou le Docteur Festus, reprenant un procédé de classification ironique dirigé contre les savants et les pédants (...)» (Baridon et Guédron, 2006: 164).

O que vale, no final, é esta *classificação de tipos*. É uma *classificação móvel* que se desenvolve no decorrer da expressão autográfica. Averso à rigidez da classificação e à fixação de valores respeitantes ao carácter dos indivíduos representados, Töpffer engendra um método geral cuja força real nasce do conjunto de pequenos procedimentos: ao rejeitar a relação com o modelo, Töpffer crava a primeira fenda num sistema estanque de classificações; depois, ao fazer do traço um constante frémio expressivo, toda a valorização se vai tornando cursiva e jamais fixa ou fixada; por fim, através da repetição e da multiplicação intrínsecas a uma *literatura por imagens seriadas*, Töpffer garante para a sua obra o carácter singular de uma metamorfose inacabada, na medida em que se encontra em perpétuo *de-curso*.

- Acerca de um possível legado töpfferiano: a ideia de simplificação

E. H. Gombrich, na sua obra *L'art et l'illusion*, defende a ideia de que toda a História de arte se desenvolve numa dupla progressão rítmica, numa progressão a *dois tempos*: o *tempo* da invenção e o *tempo* da simplificação. Sobre a noção de invenção, no domínio da história da criação artística, pouco há a dizer ou a explicitar: é profundamente pacífica a aceitação do gesto inventivo no processo de criação artística. Por isso, o foco sobre a ideia de Gombrich incide na componente 'simplificação'. Por *simplificação*, Gombrich entende um segundo momento (não necessariamente sequencial) que coincide com uma maturação do gesto artístico. Gombrich estabelece mesmo uma relação com um espírito *minimalista* do método gráfico chinês, segundo o qual, recorda Gombrich, «quando a ideia está presente, o pincel não tem necessidade de agir» (Gombrich, 1996: 280-281).

A prática de Töpffer inscrever-se-ia, então, de acordo com este padrão, nessa segunda fase que consiste num apagamento progressivo dos excessos. A este propósito, Gombrich aborda as dificuldades de, em história de arte, se poder dominar a expressão das emoções. E nesta abordagem, é realçado o “método de experimentação” töpfferiano no domínio das considerações acerca da fisionomia:

passando da ideia de observação e de imitação do mundo visível à de exploração das possibilidades da nossa própria faculdade imitativa, Töpffer pesquisa aquilo a que os psicólogos chamariam “os indicativos *minima*” da expressão, que são susceptíveis de nos tocar tanto na realidade como no desenho artístico. Ensaiaando o efeito produzido, não no quadro

do desenho, mas sobre ele próprio, fazendo sistematicamente variar a forma e a disposição desses indicativos, Töpffer utiliza-os como instrumentos de exploração nesse domínio pouco conhecido da percepção fisionómica (Gombrich, 1996: 288).

São justamente estes *indicativos mínimos* que permitem que o homem discirna com facilidade caras em manchas, em tapeçarias ou rochas, transformando uma forma qualquer numa outra, conferindo-lhe um aspecto que a faz assemelhar-se a um ser vivo num mundo habitado por puras imagens. Neste contexto, Gombrich comenta:

ao descobrir-se uma expressão no olho fixo ou nos maxilares escancarados<sup>70</sup> de um objecto inanimado, (...) ver-se-á imediatamente entrar em jogo os mecanismos daquilo a que poderemos chamar 'Lei de Töpffer'. Não nos contentaremos em ver ali a aparência de um rosto, mas atribuir-lhe-emos um carácter e uma expressão bem definidas, ela tomará a aparência da vida, de uma presença (Gombrich, 1996: 289).

Esta “lei de Töpffer” refere-se, como vimos, à ideia abordada anteriormente de que qualquer desenho tem uma expressão determinada. Mas se qualquer forma tem já garantida uma expressividade determinada, pelo simples facto de se encontrar desenhada, então qual será a especificidade da simplificação, enquanto metodologia proposta por Töpffer? A resposta a esta pergunta acarreta em si dois níveis: um nível mais imediato, outro, mais profundo. *Imediatamente*, então, poderemos referir que a simplificação se aproxima do espírito oriental de contenção e despojamento na produção de formas. Uma vez que qualquer forma desenhada tem sempre uma expressão definida, então será possível obter o mesmo efeito através de uma economia de meios e de uma contenção formal. Töpffer defenderia, então, uma estética de certo modo *minimalista*: uma estética em que se procura obter o mesmo *efeito* a partir de uma *causa* mais simples. Embora não fugindo da verdade, este nível de resposta é ainda superficial e, como tal, insatisfatório, uma vez que não ataca o âmago da proposta estética de Töpffer. Será, assim, necessário procurar um nível mais profundo. A simplificação, enquanto processo de sintetização ou codificação, não se prende com a mera simplicidade da linguagem adoptada. Não se trata de procurar o meio mais simples para a obtenção de um mesmo efeito, justamente porque o que está em jogo é uma diferença essencial *no* efeito. A

---

<sup>70</sup> No original, «mâchoire béante».



simplificação, assim entendida, não é um método reducionista; é, antes, o próprio modo de fazer de cada traço um elemento sintáctico do desenho enquanto gramática geral. Tomemos um exemplo: suponhamos o desenho de um rosto sem relevos nem profundidades, cujos elementos constituintes se reduzissem a uma linha curva (circular ou oval) que delimitaria o espaço interno desse mesmo rosto, e traços que sinalizariam as suas componentes elementares (olhos, nariz, boca). Entre a linha de delimitação e os traços de sinalização de um órgão elementar existiria um espaço que, à partida, se encontraria sem determinação alguma – nem relevo, nem cor, nem sombra: nada senão um puro *espaço em branco*. Porém, este espaço em branco não é exactamente um espaço de pura indeterminação. É, ao invés, um espaço a ser preenchido pelo observador. Neste momento, será bastante tentador estabelecer uma relação entre esta hipótese de *preenchibilidade* pelo público e o lugar-comum frequentemente utilizado no campo da estética *onde se refere que é o espectador que completa a obra de arte*. Mas não é essa a força do pensamento de Töpffer. Quando se fala num *espaço em branco preenchível pelo público*, não se está a remeter para o campo da subjectividade. A determinação do espaço branco é uma dimensão interna ao próprio desenho, é uma característica implícita à linguagem objectiva de um rosto enquanto conjunto formal de traços. Não é o espectador que, num esforço privado e subjectivo (logo, variando de pessoa para pessoa) estabelece uma determinação para aquilo que se encontra objectivamente indeterminado, ou seja, em branco; é, antes, a forma desenhada que, no todo das relações internas entre os seus elementos constituintes, promove a possível identificação de uma *unidade formal*<sup>71</sup> no seio de um conjunto de sinais gráficos essencialmente lacunar. A simplificação do desenho, em Töpffer, prende-se, portanto, com esta capacidade de conter, em si mesmo, a genética de preenchimentos e determinações que se dão no seu exterior, o conjunto de regras para relações que se processam numa dimensão externa ao desenho em si mesmo. E uma tal capacidade faz ligar a ideia de simplificação à ideia de sintetização e de codificação.

---

<sup>71</sup> E é também no sentido de sublinhar esta ideia de unidade do desenho que surge, numa outra dimensão, a proposta de um método *autográfico*. A unidade do desenho como complexo total de expressividade é somente possível na condição de ser o próprio artista a desenhar sobre a superfície.

- Síntese e código

O grande contributo de Töpffer, tanto prática quanto teoricamente, reside na construção de uma *forma-desenho* que se constitui e se autonomiza enquanto *código*. A noção de *codificação*, trabalhada no ponto anterior (cf. pp. 84-92, sobretudo 91-92), conhece a partir de agora uma configuração mais clara. Aquilo que se entende por *codificação* é, justamente, aquilo que encontramos em Töpffer: um desenho que, ao libertar-se da referência ao real enquanto modelo, e ao dispensar o concurso de um intermediário, se vai definindo como uma *grafia*, ou seja, como um corpo coerente e simples em que cada traço nasce do próprio *traçar* do desenho. O *código* não será mais do que uma linguagem que se constrói à medida que se exerce, e cujas regras são ditadas no decurso desse mesmo exercício. É, no fundo, uma linguagem verdadeiramente *sintética*. Certamente que não nos podemos esquecer do facto de que Töpffer, nos seus procedimentos, realiza uma separação dos elementos da forma desenhada (boca, olhos, queixo, nariz...). Mas esta *separação* não pode ser confundida com uma essencial analiticidade do desenho. Existe, de facto, um tratamento de cada elemento, em si mesmo, mas o sentido expressivo de uma forma não é obtido enquanto soma destes elementos: cada elemento será um segmento que concorre num todo formal e o valor expressivo reside somente neste todo. Daí que, em Töpffer, a expressão de uma forma é dada, desde logo, pelo seu desenvolvimento sintético. Entra-se *directamente* na síntese, isto é, não se trata de uma síntese *a posteriori*, como se se tratasse da soma e da súmula das partes. A síntese é já a linguagem constitutiva do *traçar*.

Numa espécie de recolha final das ideias contidas na proposta geral de Töpffer, poderemos definir a *síntese* no enquadramento de uma tripla modalidade: a sintetização ligada à supressão dos elementos – *simplificação*; o sintético proveniente do afastamento face ao real natural – *fisiognomia sintética*; a constituição de uma linguagem enquanto invenção sobre si mesma – *codificação*.

### **1.3. A emergência da página enquanto espaço de composição e a constituição do desenho como linguagem sintética**

Conforme havia sido abordado ao longo do ponto anterior, a evolução da transmissão dos conteúdos de informação foi seguindo, ao longo de vários séculos, o ritmo de uma outra evolução – a evolução dos meios e técnicas envolvidas no modo de expressar esses conteúdos. Desde a xilogravura à litografia, passando pela gravação em cobre e retornando à gravação em madeira, a cada avanço e a cada novidade técnica correspondia uma nova inflexão na própria produção dos conteúdos (mesmo que essas inflexões não progredissem sempre numa direcção estável e linear). Cumprirá, neste momento, o tratamento de uma variável que, até aqui, tem sido ocultada; trata-se do próprio espaço que suporta os conteúdos a transmitir. E mesmo que esse espaço possa apresentar aspectos e características diversas, será perfeitamente lícito resumir todas essas apresentações numa única forma geral: a página.

#### **1.3.1. Configuração e reconfigurações da página**

Desde a sua origem, a página tem uma vocação para se constituir a si mesma enquanto elemento que estabelece uma relação com o mundo – é o espaço em que o mundo se torna *legível*. Mas, conforme salienta Emmanuel Souchier, *ler o mundo* «não pode ser feito senão a partir de um espaço comum» (Souchier, 1999: 19). É neste sentido de *espaço comum* que Souchier fala da página como algo que tem, essencialmente, uma *função de ecrã*: «ela esconde tanto quanto mostra» (1999: 19). É, pois, enquanto espaço que acolhe, sempre, uma tensão, uma não-indiferença, uma vivacidade, que cumpre abordar a página. E, desde os seus tempos mais remotos, grande parte da tensão que fez da página um espaço pulsante provém da convivência entre imagem e texto dentro do seu próprio campo.

O jogo entre imagem e texto dentro do espaço da página remonta à Antiguidade<sup>72</sup>, conhecendo um significativo culto durante a Idade Média. Pierre Fresnault-Deruelle reflecte acerca do uso da letra como elemento tão imagético quanto textual nos manuscritos medievais, lembrando que, nessa época,

estes jogos gráficos (...) dão lugar a efeitos de conjunto de tal modo elaborados que a página não parece suficientemente extensa para dar toda a sua latitude à sábia fantasia dos artistas (1999: 139-140).

O jogo tensional entre imagem e texto na época do manuscrito medieval é tão intenso que leva a que Fresnault-Deruelle denomine esta época como uma idade de ouro da página. Segundo este autor, teríamos de esperar até ao séc. XX para que chegasse uma segunda idade de ouro. No entanto, não só já é possível ver no decorrer do séc. XIX uma revitalização da página enquanto campo de jogos tensionais entre letra e imagem, como, sobretudo, é necessário compreender que esta *segunda idade dourada* não significa uma partilha de características ou facetas entre a constituição da página nos sécs. XIX e XX e a sua morfologia na Idade Média. Desde logo, há a diferença evidente entre um documento manuscrito (enquanto produto literário medieval) e uma página tipografada (tal como surge nos séculos mais recentes). Será, no entanto, no contexto da tipografia e no decurso da sua evolução que o jogo entre texto e imagem se irá, por um lado, empobrecendo, mas, paradoxalmente, será também a tipografia que despoletará um novo enriquecimento do campo da página enquanto território de uma tensão essencial entre o domínio do texto e a linguagem da imagem.

Por um lado, então, numa primeira fase, tal como nota Souchier,

o livro impresso viabiliza a separação entre o texto e a imagem (...). Desde o primeiro quarto do séc. XVI, a impressão da ilustração requer uma prensa especial, texto e ilustração são, por conseguinte, impressos separadamente (Souchier, 1999: 42).

---

<sup>72</sup> Como recorda Serge Linares: «(...) la généalogie des jeux sur la matérialité de la graphie remonte très loin dans le temps – pensons à la poésie rophalique de la Grèce antique, avant-courrier du calligramme (...)» (Linares, 2010: 27)

Por outro lado, três séculos volvidos, a partir da evolução das técnicas da litografia e da xilografia, «as implicações da nova sensação de unidade entre texto e ilustração foram completamente compreendidas» (Rosen e Zerner, 1984: 75).

Encontrávamo-nos, então, na primeira metade do séc. XIX. Os princípios do neo-classicismo entravam em declínio e o Romantismo afirmava-se como a estética vigente. Nesta altura, a técnica mais avançada em uso nas artes gráficas era a litografia. Como implicava o uso de diferentes prensas para a composição tipográfica e para a gravação de imagens, não se pode dizer que a litografia tenha contribuído directamente para uma reconfiguração no campo da ilustração de livros. Todavia, há um passo em todo o processo da litografia que viria a tornar-se decisivo para a constituição da página dos sécs. XIX e XX. Como referem Rosen e Zerner, a litografia, ao ser «desenhada na superfície da pedra, não deixa qualquer marca visível ao contrário da gravação em cobre» (1984: 78-79). Esta ausência de uma marca definitiva que enquadrasse a ilustração e definisse uma fronteira entre a imagem e o *rosto* da página acabou por promover a produção de ilustração obtida pela gravação transversal de madeira – a técnica que se seguiria à litografia, e que acabaria por ser a marca distintiva do grafismo do Romantismo. Uma vez inexistentes ou imperceptíveis tanto o contorno como o enquadramento da imagem, o espaço da figuração acaba por ir invadindo o restante território da página. Ao mesmo tempo, pela primeira vez na história da impressão, «texto e imagem são moldados numa mesma matriz» (Melot, 1984: 141). O resultado destes avanços é uma crescente e natural incorporação da imagem no espaço tradicionalmente destinado ao texto. A página deixa de ser assim uma região de contornos definidos e domínios estanques passando a ganhar uma mobilidade intrínseca. Estavam criadas as condições, não para o desvanecimento da página, mas, pelo contrário, para a sua emancipação, na medida em que vai perdendo, a partir daqui, a função de suportar dois tipos de conteúdos e a função de distingui-los; ao mesmo tempo que vai ganhando uma nova morfologia: a página passa a ser constituída pelos próprios elementos que nela se inserem. Deixando de ser um *contentor* de signos que nela se plasmavam para ganharem visibilidade, a página passa a ser um território que se define pelo próprio conteúdo. No fundo, a página vai-se emancipando da função de ecrã de que Souchier fala, ao perder a vocação para *dar a ver*: a página já não é um fragmento que dá a ver qualquer coisa, na medida em que ela passa a ser alguma coisa que é vista. A passagem ao estatuto de *coisa visível* surge no momento em que

a página se torna inseparável dos signos que a habitam e que, ao habitá-la, a constituem.

Despoletada por circunstâncias técnicas, encontrava-se em curso uma verdadeira revolução na morfologia da página. O séc. XIX acaba por ser a confluência de uma série de trajectos que levaram a que houvesse, enfim, uma «consciência da concretude da escrita» que viria a motivar a «exploração dos recursos visuais da língua» (Linares, 2010: 27). Rosen e Zerner falam na criação de um *sistema centrífugo* de composição da ilustração romântica (cf. Rosen e Zerner, 1984: 78-79).



**FIG. 18 - *Mephistopheles flying over Wittenberg*, Eugène Delacroix, 1828.**

Um tal sistema consiste numa ordenação pictórica cuja força tensional reside no centro da imagem e vai disseminando-se em redor, sem uma delimitação definida. A centrifugacidade da imagem no seio da nova morfologia da página é consequência do esbatimento dos contornos. A partir deste *esbatimento*, dá-se uma inversão completa da lógica de formação de uma imagem: na representação clássica, as forças de uma imagem residiam nas suas linhas delimitativas; ao invés, na figuração que habitava a *página em emancipação* do séc. XIX, o foco tensional é o centro. O próprio modo centrífugo da composição concorre nessa emancipação da página: sem contorno definido, a imagem parece ir-se desvanecendo pelo corpo da página, sem que se estabeleça uma fronteira determinada entre o espaço da ilustração e o espaço envolvente. A ideia de *caixa* torna-se obsoleta. E esta indefinição de fronteiras acarreta, vinculativamente, uma inseparabilidade entre a página, enquanto território, e o signo imagético enquanto linguagem: a própria página torna-se *significante* visualmente.

A partir deste momento, houve diversas formas pelas quais a página se pôde metamorfosear num elemento com uma expressividade e uma vivacidade próprias. Um desses exemplos pode ser encontrado nas ilustrações de John Tenniel para a primeira edição de *Alice in Wonderland* de Lewis Carroll; concretamente, na ilustração do «momento da travessia do espelho» (Fresnault-Deruelle, 1999: 143), que é executada sobre a lógica do *recto-verso*: numa imagem surge a pequena Alice de costas voltadas para o leitor no momento em que atravessa o espelho já com uma parte do seu corpo no lado *de lá*; na página seguinte, colocada no espaço rigorosamente inverso à ilustração da página anterior, encontra-se Alice, de frente para o espectador, do lado de lá do espelho (que acaba por ser o *lado de cá* do espectador) (cf. Fresnault-Deruelle, 1999: 143-144).

Ao mesmo tempo que a linguagem das imagens se ia libertando de uma função meramente ilustrativa e que se ia *con-fundindo* com o corpo da própria página, também o texto se ia reconfigurando e contribuindo, com a sua parte, para que a página se remodelasse. Durante o séc. XIX e as primeiras décadas do séc. XX, houve um grupo significativo de escritores que foram especialmente sensíveis a esta *des-caracterização* progressiva do texto, rumo a uma expressão mais visual e concreta, e menos narrativa ou retórica. A seu tempo, acompanharemos brevemente o caso específico de um punhado desses autores; por enquanto, importa reforçar o princípio imanente à reconfiguração da escrita. A este propósito achámos conveniente acompanhar de perto a perspectiva de Moholy-Nagy, na medida em que

este autor apresenta, no seu livro *Vision in Motion*, um lúcido e panorâmico conjunto de ideias acerca da plasticidade dos signos que nos ajudará a concretizar as noções a que este ponto se dedica.

No livro referido, Moholy-Nagy realiza um estudo transversal das várias formas de comunicação artística no que cada uma delas contém de pertinente para a questão da relação entre movimento e visão. Serão as apertações acerca do *médium* ‘literatura’ que nos interessarão aqui, por ser aquele que lida directamente com o espaço da página. E se a ligação entre a literatura e a página se apresenta como evidente, não será tão clara, à partida, a conexão entre a literatura e a forma expressiva cuja libertação no espaço da página se vem tratando, ou seja, o desenho. É no sentido de obter um auxílio na compreensão dessa ligação que nos socorremos do contributo de Moholy-Nagy.

Se ao longo de toda a obra, Moholy-Nagy realiza uma espécie de semiologia dos elementos visuais, quando a literatura é abordada, o procedimento semiológico de *visualização* (ou, por outras palavras, o processo de tornar visível um signo) consistirá naquilo a que Moholy-Nagy chamará de *verbalização*: verbalização da comunicação<sup>73</sup>, verbalização do som<sup>74</sup>, verbalização enquanto domínio do escritor e do poeta<sup>75</sup>, verbalização de imagens<sup>76</sup>. No fundo, Moholy-Nagy ataca a questão da visualização de signos no campo circunscrito de uma página pelo prisma da verbalização de formas significantes.

Para esse efeito, Moholy-Nagy realiza um estudo dos diferentes procedimentos adoptados por alguns escritores e poetas que, «a cada época, tentaram contrariar a tendência» de uma literatura conducente à sentimentalização e à demagogização dos conteúdos (Moholy-Nagy, 1969: 294-295). Neste estudo, Moholy-Nagy aborda autores tão díspares como, entre outros, Gertrude Stein, Walt Whitman, James Joyce, Filippo Marinetti, Lautréamont ou os dadaístas. Aqui, tal como havia sido dito, não importará tanto acompanhar a especificidade do procedimento adoptado em cada um dos casos estudados por Moholy-Nagy, mas apenas reter a perspectiva geral acerca das relações entre escrita, desenho, página e tipografia.

---

<sup>73</sup> Cf. Moholy-Nagy, 1969: 293

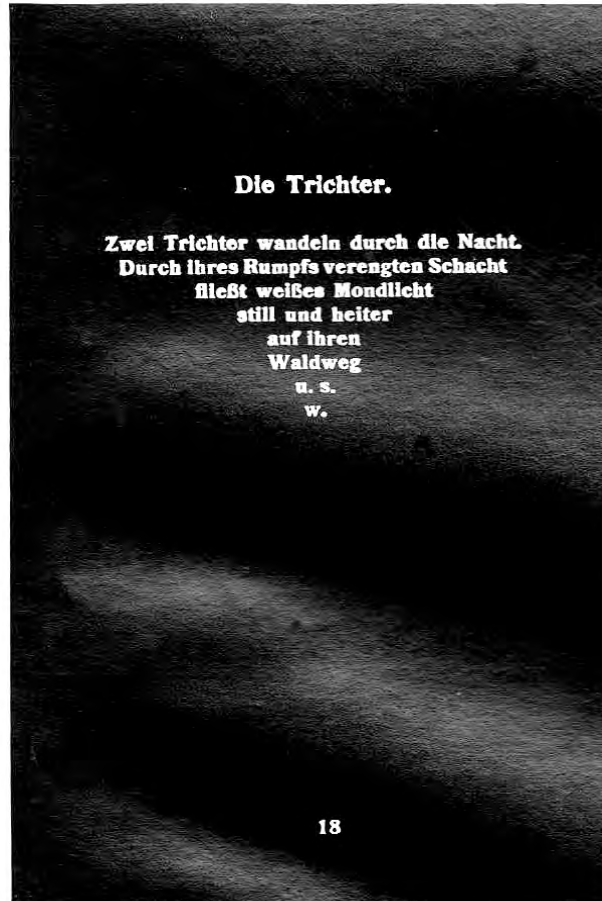
<sup>74</sup> Cf. Moholy-Nagy, 1969: 305

<sup>75</sup> Cf. Moholy-Nagy, 1969: 294

<sup>76</sup> A propósito de Gertrude Stein. Cf. Moholy-Nagy, 1969: 300.



Partamos, para esse efeito, do poema *Die Trichter*<sup>77</sup>, do alemão Christian Morgenstern. Ao longo de oito versos, o autor fala de dois funis que passeiam por um bosque; e a disposição gráfica do conjunto formal dos oito versos encontra-se na forma de funil. Moholy-Nagy fala deste ensaio formal como sendo uma «tentativa de quebrar as convenções de conteúdo e as formas tradicionais da tipografia» (Moholy-Nagy, 1969: 299).



**FIG. 19** - *Die Trichter*, Christian Morgenstern, 1905.

---

<sup>77</sup> Em português, "Os Funis".

De um só golpe, este pequeno poema apresenta dois feitos distintos. Em primeiro lugar, coloca em prática uma tentativa de criar um desenho através do conjunto formal visual obtido pelo poema. Poderíamos falar de um desenho que não é traçado; mas, na verdade, está aí em curso o ensaio de um novo meio de traçar. Mesmo não existindo um contorno efectivamente traçado, existe todavia uma dimensão visual da forma *estrofe-funil*. Em segundo lugar, em *Die Trichter*, a relação do desenho com a tipografia é levada para um nível distinto do registo habitual: a própria reprodução gráfica do texto assume-se como um meio de experiência visual de signos.

Seja como for, um e outro *feito* estão relacionados com a mesma motivação. Existe um *fundo* que permite que seja possível obter uma *estrofe-funil* ao mesmo tempo que faz da tipografia muito mais do que um processo mecânico. Esse *fundo* é a página; ou melhor, é o processo de reconfiguração que a página vai sofrendo em cada esforço como o de Morgenstern. A página vai assim deixando de ser um domínio especial de sectorizações – o sector do texto, o sector da imagem, etc. – para se assumir, ela própria, como um espaço neutro formal. Vemos em *Die Trichter* a forma como a página deixa de ser um campo que suporta o exercício da delimitação através de margens. Não que as margens desapareçam; simplesmente, a margem fragmenta-se e desmultiplica-se, integrando o próprio conteúdo visualizado.

É exactamente o que se passa nos *Caligrammes* de Apollinaire. O procedimento pode variar, mas o sentido geral é o mesmo: a reconfiguração do dispositivo formado pela página enquanto suporte, e pelo texto ou pela imagem enquanto conteúdos significantes. Em Apollinaire, a reconfiguração é dada por outra via em comparação com a adoptada por Morgenstein. Vejamo-la. A vocação tradicional da literatura reside, no limite, na significação auditiva ou sonora da linguagem – especialmente no caso da poesia. Mesmo que haja um primeiro momento de visualização – a leitura, propriamente dita -, este não é senão um meio para que a palavra se reduza a um sentido cuja concretização se dá, finalmente, no plano sonoro. Ora, é no sentido de reconfigurar este dispositivo visual-sonoro que Apollinaire realiza os seus caligramas. Ao variar e alterar as formas aparentes das palavras, o eixo visual desliga-se da sua função de suportar um conteúdo sonoro, e passa a valer por si. É neste sentido que os caligramas de Apollinaire são um

exemplo daquilo a que Moholy-Nagy denomina por “motion pictures”<sup>78</sup>, ou seja, como forma de «gravar uma história em imagens» ((Moholy-Nagy, 1969: 301). Ora, toda esta reconfiguração do modo como o signo gráfico é entendido não pode ser realizada sem que haja, ao mesmo tempo, uma reconfiguração no próprio meio que suporta esses signos. E, tal como para alterar as culturas realizadas num dado solo é necessário alterar algumas características constitutivas desse solo, também a página, enquanto território de signos e significações, deverá sofrer uma alteração na sua constituição.



FIG. 20 - *Caligrammes*, Guillaume Apollinaire, 1916.

---

<sup>78</sup> Numa tradução um tanto livre, poderíamos avançar com a forma *figuras em movimento* como equivalente português para as *motion pictures* de que Moholy-Nagy fala.

O que é particularmente interessante no trabalho de Moholy-Nagy é que nos dá a noção de que essa reconstituição da genética da página não se dá senão em cada procedimento, em cada exemplo, em cada experiência gráfica que vai relatando. Torna-se, pois, importante reter a seguinte ideia: as convenções vão sendo dinamitadas em cada linha traçada, em cada signo construído. Isto é, a página não se vai alterando por convenções ou por ideais exteriores à página<sup>79</sup>; é antes desde o seu interior que uma revolução silenciosa – mas visível – começa.

É certo que, tal como víramos, o uso de ícones textuais para formalizar um corpo figurativo remonta a épocas bem anteriores, mas o seu uso não ultrapassava a dimensão decorativa. É justamente naquilo que distancia o uso *decorativo* de um “ideograma” do uso *funcional* que Apollinaire lhe confere, que Moholy-Nagy distingue a força real do procedimento gráfico de Apollinaire: num só gesto, desconstrói a sintaxe normativa e destrói a axialidade da impressão convencional. A escrita deixa de se dar da esquerda para a direita e de cima para baixo, para passar a dar-se em todas as direcções ao mesmo tempo; a ideia convencional de frase deixa de ter aplicação, no momento em que a morfologia semântica de uma palavra se confunde com a sua morfologia gráfica, e no momento em que a sintaxe é dada por funções vectoriais de movimento tanto quanto por funções nominais ou predicativas. Esta fusão de mundos de significação contém, sem dúvida, o germe daquilo que terá sido talvez a maior contribuição estética de Apollinaire: a poesia da simultaneidade. Mas aquilo que caracteriza essencialmente esta simultaneidade é, tal como refere Moholy-Nagy, a ideia de *sincronização*, enquanto coordenação entre espaço e tempo. No fundo, esta sincronização é a existência de «acontecimentos ao mesmo tempo»; trata-se da expressividade de «relações de um único elemento [dadas] em vários campos» (Moholy-Nagy, 1969: 302). Uma vez mais, é de reestruturação e de reconfiguração da página que se trata. Se Moholy-Nagy fala de vários campos, é a página que se fragmenta em regiões com autonomia relativa; se Moholy-Nagy fala de vários *acontecimentos ao mesmo tempo*, a página é a unidade temporal, porque apresenta um corpo multifacetado de conteúdos, cuja simultaneidade é proporcionada pelo facto de habitem a mesma página. A página torna-se um território de montagens e remontagens; torna-se um *placard* móvel de conteúdos

---

<sup>79</sup> Por exemplo, os manifestos futuristas contribuíram muito mais para a revolução da página através do seu grafismo do que pelas ideias neles contidas.

móveis, recortáveis e coláveis, assumindo-se, pois, como predecessor quer das colagens do cubismo sintético quer das técnicas de fotomontagem ou de montagem de filmes (cf. Moholy-Nagy, 1969: 302).

Será com grande influência da ideia de simultaneidade de Apollinaire (bem como das obsessões pelo dinamismo dos futuristas, de que trataremos um pouco mais adiante) que surgirá a tipologia da página da *Nova Tipografia*. Moholy-Nagy contextualiza o seu aparecimento numa época em que

a nova tecnologia da comunicação visual, que incluiu a tipografia, a ilustração, a fotografia, as imagens em movimento e a televisão, surgiu com uma tal rapidez que o homem não foi capaz de acompanhá-las (Moholy-Nagy, 1969: 306).

A nova configuração da página nos meios de comunicação de massa viria a surgir como tentativa de acompanhar esse avanço tecnológico. Este desfasamento fez com que o tempo invadisse o terreno da página, até aí meramente espacial. Numa só página, vários acontecimentos são notificados, várias entradas são criadas. E não se trata, de todo, de uma questão de economia de meios: é uma simultaneidade, uma equivalência de signos. A página torna-se um espaço de coincidência temporal entre os seus elementos constituintes.

A página acaba, assim, por ser uma *caixa de ressonância* das transfigurações por que passava todo o campo das artes plásticas. Na confluência entre o séc. XIX e o séc. XX, a própria folha de papel da pintura «tinha-se transformado num dispositivo de gravação que recolhia o ruído da cidade moderna» (Hauptmann, 2004: 15). A influência entre pintura e literatura, enquanto meios expressivos, haveria de desembocar numa partilha de destinos que é explicitada na perfeição na seguinte interrogação deixada por Serge Linares:

«quando a pintura toma como centro de gravidade a matéria dos seus [próprios] meios (...), como não haveria a literatura de reconhecer em si uma forma equivalente em relação aos seus próprios atributos – o plano de suporte e o traçado das letras? Como permanecer cego, quando certos artistas (os cubistas, Francis Picabia ou Juan Miró), sensíveis à dimensão plástica da escrita, integram nos seus quadros vocábulos inteiros ou caracteres isolados?» (Linares, 2010: 38).

No fundo, como afirma Jodi Hauptman, aquilo que está em jogo «nestas transformações radicais do papel e dos processos (...) [é] o desafiar das convenções do desenho mais antigas e a invenção de alternativas (...)» (Hauptman, 2004: 17).

- Três pontos originais de intersecção entre escrita e desenho no séc. XIX: Blake, Hugo e Mallarmé

Acompanhemos agora mais de perto alguns casos que, não obstante a sua particularidade, evidenciam o processo de metamorfoses que tem vindo a ser descrito. Assim, trabalhando mediante diferentes procedimentos e segundo motivações diversas, William Blake, Victor Hugo e Stéphane Mallarmé afiguram-se como casos exemplares cuja abordagem neste momento julgamos ter absoluto propósito.

Comecemos pelo britânico William Blake. Desde logo, a ligação entre grafismo e escrita, dentro do universo de Blake, dispensa qualquer consideração acerca do seu trabalho propriamente dito, uma vez que a sua biografia se assume como suficientemente explícita para que essa ligação seja perceptível: como lembra Linares, Blake é um gravador de formação (cf. Linares, 2010: 133), e a memória que o toma como *somente* poeta deve-se a uma posteridade que o publicou em livros impressos, e cujo resultado foi um «corte com as suas raízes icónicas» (Linares, 2010: 133). Ora, sendo originalmente gravador, Blake inicia a sua actividade de escritor pela gravação; de tal modo que nos é permitido dizer, sem metaforizações, que Blake não escreve, mas *grava* os seus textos. E, como nos refere Melot, «não só grava, ele próprio, os seus textos (...), como os grava como imagens» (Melot, 1984: 141). Aquilo que é curioso em Blake é que ele percorre o caminho técnico inverso da história geral da impressão; assim, enquanto o percurso normal das técnicas de impressão seguiram «tentando alinhar a prancha ilustrada sobre a tipografia, Blake, ao contrário, trata o texto como um desenho» (Melot, 1984: 141). Com Blake, cada letra deixa de ser escrita e passa a ser desenhada. E, com isso, o texto passa a ganhar uma aura de imagem; passa a conter uma função icónica. A forma como o compromisso visual da escrita de Blake assume uma dimensão bastante tangível e intensa pode ser encontrada na sua estampa *The Laocoön as Jeovah with Satan and Adam*.



FIG. 21 - *The Laocoön as Jeovah, with Satan and Adam*, William Blake, c. 1820.

Esta obra aparece no contexto de uma polémica com o teórico alemão Gotthold E. Lessing. Serge Linares resume do seguinte modo a tese de Lessing que surge num comentário acerca de um célebre mármore do período helénico chamado *Laocoön*:

a posição da tese de Lessing (...) consistia em atribuir à literatura o tratamento das acções dadas numa duração, e à pintura (ou à escultura) a figuração dos corpos no espaço»; deste modo, Lessing executa uma clara distinção dos modos de representação: o campo do visível, delegado às belas-artes, paralisa um instante do modelo na fixidez da imagem; o campo do legível, reservado às letras, desdobrava uma sequência da cronologia no seio da linearidade da linguagem (Linares, 2010: 24)

Lessing coloca em jogo uma clara distinção entre dois mundos, entre duas linguagens. Texto e imagem, literatura e artes plásticas: eis duas realidades que não deveriam sofrer contaminações. Ora, no contexto das reacções românticas a esta tese *separatista* de Lessing, «Blake foi sem dúvida o mais demonstrativo dos românticos» (Linares, 2010: 24). E deverá ser sublinhada a expressão ‘mais demonstrativo’; o que deveremos realçar não é o facto de Blake ter sido aquele cujas ideias mais se afastaram de Lessing, mas antes o facto de ter sido aquele cuja reacção *prática* foi mais explícita, evidente e incisiva. Blake tomou uma gravura onde se encontrava representada a escultura Laocoön e preencheu todo o espaço branco da folha da gravura em redor do espaço preenchido pela representação da escultura com comentários de teor epigráfico. Aquilo que imediatamente se retira desta obra de Blake é a contradição prática da tese de Lessing. Não só texto e imagem habitam um mesmo espaço, como, sobretudo, a letra ganha uma faceta visual. O menos importante neste registo é a simples coabitação entre imagem e texto: o que realmente conta é a forma como uma e outra ligações entram num diálogo formal: cada rebordo da representação da escultura é contornado com uma linha de texto; cada carácter parece carregar o peso de uma função que não é mais a de significar um conteúdo retórico, mas a de expressar um sentido iconográfico. Para mais, o conteúdo frásico das linhas de texto, mais do que apresentar um conteúdo lírico, como poderíamos expectar, é fundamentalmente dado em máximas estético-políticas. Numa delas, podemos ver uma clara e directa resposta aos princípios academizantes de Lessing: «*All that we see is vision*». Ora, o que Blake genialmente consegue, nesta linha de texto desenhado, é fazer com que a própria significação retórica – ou seja, a ideia de que tudo quanto vemos pertence ao campo de visibilidade – transporta uma ideia que nega a exclusiva retoricidade da frase, transformando-se justamente num conteúdo icónico, quer por via de um procedimento desenhado – o facto de a frase ser traçada – quer por via de um procedimento textual e ideal – a ideia que é expressa na frase. Como remata Linares, com Blake «a linguagem determinava-se a olho nu do lado da imagem» (Linares, 2010: 24), isto é, no campo puro da visibilidade – ler passa a ser uma operação visual tanto quanto o próprio visionamento, precisamente na medida em que a letra ganha o estatuto de ícone visual.

Pensem agora no contributo de Victor Hugo. De alguma forma, a ligação entre desenho e escrita, em Hugo, segue o percurso inverso da ligação que era estabelecida no universo de William Blake: se Blake foi gravador de formação e só



depois se encontrou com a poesia, Hugo é, desde sempre na sua vida, um *homem de letras*, que foi desenvolvendo a actividade do desenho quase sempre a título recreativo. É o próprio Hugo quem esclarece que os seus desenhos não passam de rascunhos e *sarrabiscos*<sup>80</sup>. Todavia, «mesmo que o desenho nunca tenha vindo a colocar-se em primeiro plano no seio do espírito de Victor Hugo, ele encontrou no desenho um interesse crescente» (Linares, 2010: 140). Porém, aquilo que importa notar em Hugo não é, evidentemente, o seu fascínio pelo desenho enquanto actividade paralela à escrita. O que é verdadeiramente relevante é a forma como esse *interesse crescente* pelo desenho foi acolhido na própria forma de escrever. Hugo incorpora um *sistema*<sup>81</sup> em que a «escrita se enraíza no gesto» (Melot, 1984: 145), isto é, a escrita passa a ser uma expressão que decorre do gesto da mão do próprio escritor que, assim, se torna artista plástico enquanto escreve. Victor Hugo, dentro de uma idealização estética puramente romântica, encontra-se concentrado num apuramento da personalização no seio da sua escrita. Para essa *personalização*, concorrem, certamente, os elementos tradicionalmente literários como o estilo ou a originalidade narrativa. Mas também a própria apresentação da escrita tem de ser única. Esta unicidade gráfica da escrita de Hugo encontra-se bem expressa nas enormes assinaturas, que, de acordo com Melot, são «verdadeiros panoramas do seu próprio nome (...). É uma inscrição onde o poeta se significa a si próprio» (Melot, 1984: 145). Cada carácter encontra-se no complexo de hibridação entre a significação de um conteúdo exterior e a inscrição de um signo traçado. A palavra vai perdendo a função exclusiva de transportar uma significação retórica. Linares lembra a constante vinculação da palavra à obrigação de dizer *qualquer coisa*, detectando nessa obrigação o mais sério entrave histórico para que a escrita nunca tenha expressado a sua plasticidade. Victor Hugo insurge-se contra este logocentrismo e «declara a “guerra à retórica”» que consistia em «dissociar (...) a literatura da arte do discurso» (Linares, 2010: 16).

Voltemo-nos neste momento para Mallarmé. E desde logo poderemos encontrar uma distinção importante entre Mallarmé e os outros dois autores

---

<sup>80</sup> «En 1855, il déclara, selon Jules Laurens: “Ah! Vous connaissez mes barbouillages? Qui ne sortent du reste pas trop présomptueusement de mon principal métier car je les fabrique avec les deux bouts de mon même outil c’est-à-dire dessinant avec le bec d’une plume d’oie et peignant avec des poils de barbe” (...)» (Linares, 2010 : 139-140)

<sup>81</sup> Melot fala num *sistema do escritor romântico*, do qual Victor Hugo seria um dos maiores exemplos (cf. Melot, 1984: 145).

abordados nas páginas anteriores. Enquanto Blake – que é um gravador de origem e entra no domínio da criação poética gravando os seus próprios poemas – e Hugo – escritor a tempo inteiro<sup>82</sup>, que vai explorando a pouco e pouco as potencialidades significantes do grafismo e da letra traçada – seguem um procedimento de hibridação de linguagens, Mallarmé percorre uma via distinta. Mallarmé é poeta, *somente poeta*. Não desenha nem grava as suas letras. Na verdade, a dimensão plástica da escrita de Mallarmé decorre da pura composição tipográfica dos seus textos. Assim, ao contrário de Blake e de Hugo que exploram outras vias – a gravação e o desenho, respectivamente – para conferir uma dimensão visual e plástica à sua escrita, Mallarmé coloca os seus textos apenas no domínio da tipografia. E será justamente por conferir materialidade visual e plástica à sua escrita sem ter de recorrer a outro meio para além da página impressa e tipografada que Mallarmé talvez seja o *melhor* exemplo para os nossos propósitos. Mas de que forma Mallarmé confere essa materialidade sem sair do território da página impressa? Qual é o seu procedimento?

Segundo Jodi Hauptman, no poema *Un coup de dés jamais n'abolira le hasard*, Mallarmé cria um poema

cujo título se espalha pelas onze primeiras páginas do livro, atravessando o espaço da calha», sendo constituído por «enunciados individuais dispostos em fontes de tamanhos diversos, parecendo espalhar-se ao longo das páginas (...)» (Hauptman, 2004: 15).

O efeito obtido é aquilo a que Linares denomina por «poema para o olho» (Linares, 2010: 27). Ou seja, a força de *Un coup de dés* reside, justamente, na sua vocação para a visualização. Tal como nota Paul Valéry, o poema de Mallarmé «não obedece à necessidade ingénuo e crua de representar uma palavra. Ele [o poema] não apela a qualquer proferição para assegurar a sua existência» (Valéry, citado em Christin, 1999: 195).

---

<sup>82</sup> Sabemos que Victor Hugo acumulava alguns cargos públicos ao longo da sua vida; quando nos referimos a “ser escritor a tempo inteiro”, fazemo-lo por alusão à sua actividade artística.

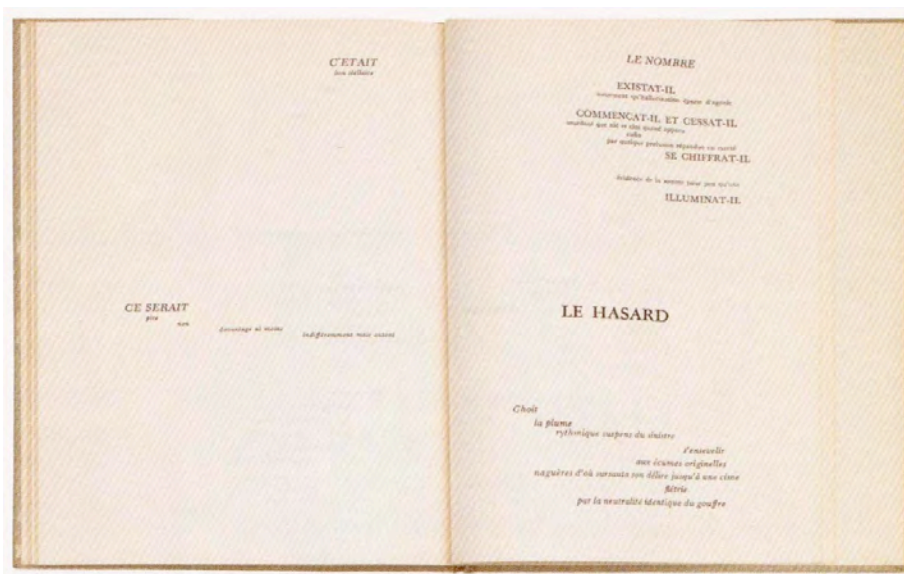


FIG. 22 - *Un coup de dés jamais n'abolira le hasard*, Stéphane Mallarmé, 1897.

Se, como foi dito, Victor Hugo executa um corte entre a escrita e a função de dizer qualquer coisa, Mallarmé desvincula o carácter da função de suportar uma oralização da palavra. O que interessa é a fisicidade da própria grafia; e o valor de significação pode residir apenas na concretude material e visual da palavra escrita. O sonho de criação de um suporte material vivo por si mesmo encontra-se já presente no poema *Éventail de Geneviève Mallarmé*, em que a extensão material do poema – materialidade estática – se dinamiza com o abrir e fechar de um leque sobre o qual Mallarmé escreveu, caligraficamente, um conjunto de estrofes. Mas se, aí, é o próprio material de suporte que recria uma vivacidade para o poema, em *Un coup de dés* o procedimento é outro: a materialidade é dada pelos próprios caracteres tipográficos e pelo jogo destes com os espaços em branco<sup>83</sup>. Se a história poderá confirmar-nos que a tipografia dos textos veio uniformizá-los, retirando a

---

<sup>83</sup> «Avec cet éventail, (...) Mallarmé incarne son rêve d'un support vivant et spiritualisé pour l'écriture de la poésie. Dans *Un coup de dés*, c'est l'imprimé, non plus le manuscrit, qui donne prise à cette espérance. Le déroulement du texte, si « prismatique » soit-il, étant constitué d'une phrase rectrice (le titre) à laquelle s'agrègent par associations plusieurs niveaux de discours, s'effectue en fonction des distributions de blancs et de types de caractères» (Linares, 2010 : 28)

singularidade visual a cada texto, ao mesmo tempo que lhes apagava a expressividade material, Mallarmé parte justamente do carácter tipográfico para inculcar uma expressividade singular no seu texto. É neste sentido que Anne-Marie Christin afirma que «*Coup de dés* é um texto concebido conscientemente (...) como destinado a ser impresso» (Christin, 1999: 198). O génio de Mallarmé reside na proeza de, num só golpe, transformar a figura que vinha sendo o impedimento à potenciação da expressividade plástica da escrita – a impressão – no *lugar* próprio da criação poética<sup>84</sup>. Até Mallarmé, o meio de impressão e todas as suas implicações iam impedindo, em grande medida, a expressividade da escrita enquanto linguagem visual e plástica, obrigando a que os melhores golpes contra esta determinação procedessem de uma hibridação entre a literatura e as linguagens plásticas (golpes de que Blake e Hugo são exemplos). Com Mallarmé, não se torna necessária qualquer hibridação; o que se passa em *Coup de dés* é, ao invés, uma *metamorfose* de uma linguagem: não existem duas linguagens que desembocam numa *linguagem mista*, mas antes uma só linguagem que se transforma à medida que as suas componentes são elevadas à sua máxima potencialidade expressiva. As suas componentes são a página, enquanto sistema de operações, e os respectivos *órgãos de expressão*: os espaços preenchidos – caracteres – e os espaços em branco<sup>85</sup>. É toda uma reconfiguração da página, enquanto corpo expressivo, que se encontra em curso. Ela deixa de desempenhar uma função de apresentação e enquadramento quando as margens implodem, e a sequencialidade do texto é rejeitada, mas, sobretudo, no momento em que a escrita já não a pode dispensar, na medida em que a página é condição de visibilidade da escrita, e a escrita, principalmente a partir de *Un coup de dés*, torna-se «indissociável do seu suporte» (Christin, 1999: 198).

- Futurismo: um exemplo do acolhimento dos princípios experimentados no séc. XIX conducentes a uma reconfiguração absoluta da constituição da página

---

<sup>84</sup> «Le poème ne fait événement qu'au regard du 'lieu' d'impression, dans lequel il rencontre son occasion, sa matière et sa résorption» (Linares, 2010 : 28)

<sup>85</sup> «Or, l'autre aspect de bouleversement introduit dans l'alphabet par l'invention de la typographie consistait précisément à avoir accordé une égale importance dans la transcription du texte à la lettre et à son support, à travers ces signes plats et vides – ces «espaces», ces « blancs » - qui, articulant l'un à l'autre les caractères et équilibrant leurs contrastes, servaient à déterminer, par leur marqueterie invisible, la surface lisible de la page» (Christin, 1999 : 198).

Na sequência das experiências e das evoluções de que Blake, Hugo e Mallarmé, são importantes (mas não exclusivos) representantes, as primeiras décadas do séc. XX viriam a conhecer novas incursões que aprofundariam as tendências já pressentidas no séc. XIX – os cartazistas<sup>86</sup> das primeiras décadas do séc. XX, o movimento Dada<sup>87</sup>, o Construtivismo<sup>88</sup> e certas práticas expressionistas<sup>89</sup> são exemplos suficientemente eloquentes de concretização destas tendências. Mas é talvez no movimento futurista que a contaminação plástica na produção de texto é mais perceptível. O mote lançado pelo *Un coup de dés* de Mallarmé conhece no Futurismo e, em particular, nas pesquisas e anseios de Marinetti, um nível de continuação e aprofundamento muito singular. Muriel Paris refere que «a página dos futuristas é uma página desorganizada onde a sintaxe não existe mais» (Paris, 1999: 201). Por estas palavras não deveremos entender que não existe, de todo, sintaxe. O que se passa é que a sintaxe *explodiu*, fragmentou-se em pequenos pedaços fráscos que, desligados e desorganizados, deixam de funcionar em sintagmas de significação retórica. É no sentido de uma convulsão (e não ‘ausência’) dos signos e das regras literárias que a mesma autora refere que a página dos futuristas apresenta um tipo de texto em que «a linguagem explode, o alfabeto desarticula-se, a leitura torna-se mosaico e os artistas destroem a linearidade da escrita clássica» (Paris, 1999: 201).

---

<sup>86</sup> Os cartazes de teor artístico, mas também de vertente utilitária, conhecem uma difusão sem precedentes, desterritorializando o formato da página, levada agora para as ruas e para as paredes, ao mesmo tempo que o campo delimitado por margens vai perdendo a sua vitalidade: «Durant cette période [Art Nouveaux], l’affiche compte parmi les moyens d’expression les plus importants et les plus répandues. L’affiche utilitaire à fort tirage et placardée partout sur les panneaux d’affichage, les colonnes de Morris et les vitrines, mais aussi l’affichage d’art, objet de collection à tirage limité, connaissent une grande expansion et gagnent en estime» (Friedl, Ott e Stein, 1998 : 56-57)

<sup>87</sup> O movimento Dada, que «desafia todas as regras da composição artesanal» e cuja tipografia «experimenta uma recusa categórica do compromisso» (Friedl, Ott e Stein, 1998: 50), apresenta uma série de procedimentos – «mistura de caracteres, (...) composições na diagonal ou em arco de círculo, [em que] as letras e as palavras dançam sobre a página como que procurando escapar-lhe» (Friedl, Ott e Stein, 1998: 50) – que terão uma influência alargada no decurso das experiências artísticas e literárias das décadas seguintes, a partir da criação de textos que «são fraccionados em proveito de pesquisas visuais» (Friedl, Ott e Stein, 1998: 50);

<sup>88</sup> A linguagem construtivista criou textos «compostos por maiúsculas e justificações à esquerda e à direita (...) utilizando os efeitos do positivo-negativo, barras e listas, mas sem nunca utilizar elementos do alfabeto elementar» (Friedl, Ott e Stein, 1998: 49)

<sup>89</sup> Grupos expressionistas como os *Die Brücke* que, na «tentativa de gerar uma espécie de oposição plástica à uniformização e à assimilação crescente da sociedade» (Friedl, Ott e Stein, 1998: 46) produziam imagens-texto de caracteres vigorosos e traços agressivos, «dispostos de maneira provocante e estranha sobre a página, sem ter em conta quaisquer constrangimentos no que respeitasse à funcionalidade horizontal das letras» (Friedl, Ott e Stein, 1998: 46).

O movimento futurista caracteriza-se acima de tudo pela insistente procura em reflectir nas suas obras o turbilhão da vida moderna. Consequentemente, os temas do dinamismo e do movimento preenchem a sua predilecção. E a aparência mais estranha e pouco convencional da linguagem da literatura futurista não se relaciona com qualquer divagação abstracta nem toca qualquer dimensão esotérica. Os textos de Marinetti e dos futuristas versam, como nos diz Moholy-Nagy, um *super-realismo*. Não se trata de fugir da realidade; trata-se, bem pelo contrário, de fazer uma «exacta descrição dos factos» (Moholy-Nagy, 1969: 304), e para isso o alfabeto e o vocabulário convencionais não são suficientes. É necessário procurar uma escrita que seja «visual, auricular, olfactiva» (Hauptmann, 2004: 14); é necessário trazer todo o movimento real do mundo para a escrita de modo a que ele seja visto e não explicado. Por isso, Moholy-Nagy classifica a escrita futurista como uma «corrente ininterrupta e espontânea de analogias» (Moholy-Nagy, 1969: 305). O Futurismo parte à «conquista espacial da página» (Paris, 1999: 201), para que esta seja o corpo reverberador da realidade, e não um simples campo de explicação e denotação textual do mundo.

### **1.3.2. A incorporação da emancipação da página na linguagem do desenho.**

#### **Cocteau, Grosz, Steinberg e Ungerer: a ilustração como poesia gráfica**

Acompanhámos na primeira parte deste ponto as evoluções e revoluções sofridas pelo corpo da página; esse corpo, como vimos, sofreu mutações significativas na passagem do séc. XIX ao séc. XX; mutações que fizeram dela um corpo de expressividade própria, ao ganhar uma neutralidade física, *con-fundindo-se* com os seus constituintes no momento e no espaço da visibilidade. Na segunda parte deste ponto, cumprirá realizar a tarefa de perceber a contaminação que se exerceu entre estas mutações da página e a produção gráfica de desenhadores como Jean Cocteau<sup>90</sup>, George Grosz<sup>91</sup>, Saul Steinberg<sup>92</sup> ou Tomi Ungerer<sup>93</sup>. Os trabalhos destes

---

<sup>90</sup> Jean Cocteau, multifacetado artista francês (cineasta, escritor, dramaturgo, poeta e desenhador), 1889-1936.

<sup>91</sup> George Grosz, artista plástico alemão integrante de alguns movimentos proeminentes da vanguarda da primeira metade do séc. XX como o Dadaísmo, 1893-1959.

<sup>92</sup> Saul Steinberg, ilustrador e caricaturista estadunidense de origem romena, 1914-1999.

autores constituem-se como pontos notáveis que nos permitirão uma abordagem concreta à noção de simplificação do traço. Cada desenho de Cocteau, Grosz, Steinberg ou Ungerer é um perfeito exemplo de que a simplificação do traço não redundava num traçado simples. Tudo se resume à linha que é traçada; mas não uma linha com uma função de contorno ou de delimitação; antes, é de uma verdadeira estrutura que falamos quando falamos em simplificação do traço a partir destes desenhadores. É todo um movimento de emancipação do desenho, no qual traçar já não se faz à força de definir uma forma, de vincar distinções entre fora e dentro. No mundo *traçado* por estes autores, desenhar é realizar todo o conteúdo visível; é montar uma estrutura concreta e plasticamente expressiva.

Dos quatro autores mencionados, Jean Cocteau talvez se assumia como o caso em que a simplificação do traço se torna mais explícita. Na quase totalidade da sua obra gráfica, não há praticamente cores nem preenchimentos; não há espessuras. Tudo quanto existe existe pela realidade que o traço confere. Atente-se, por exemplo, num dos desenhos da série *Le mauvais lieu* (cf. Cocteau, 1972: 30): existe, sem dúvida, profundidade cénica; mas a novidade inserida por Cocteau é que se trata de uma profundidade sem espessura. O jogo sintético do traço de Cocteau exerce-se mediante uma única regra: indistinção entre superfície e profundidade. De tal modo que podemos dizer, em rigor, que, mais do que simplificação do traço, em Cocteau existe um traço que se exerce *em* simplificação. A simplificação não existe em nenhum momento que não o próprio movimento de traçar.

Cocteau tem claramente uma enorme filiação à linguagem caricatural. E nos seus desenhos, Cocteau coloca a extrema mordacidade que habita o seu espírito. Mas a singularidade do trabalho de Cocteau não reside na sua mordacidade, na sua acutilância caricatural: reside, tal como Serge Linares detecta, na sua capacidade em se «transportar para a simples expressividade, relegando a semelhança exacta da sua arte nas cargas caricaturais, voltando-se para a técnica da linha» (Linares, 2010: 228). É esta *técnica da linha* que marca a actividade de Cocteau enquanto desenhador. Trata-se de uma técnica que faz da economia de meios mais do que um método: a linha sinaliza somente o contraste entre negro e branco, e não há «nada mais para dar corpo ao invisível» (Linares, 2010: 228-229).

---

<sup>93</sup> Tomi Ungerer, ilustrador francês, n. 1931.



**FIG. 23** – Da série *Le Mauvais Lieu*, Jean Cocteau, s/data.

A economia de meios é, pois, uma verdadeira linguagem gráfica em Cocteau; a expressão gráfica é reduzida ao máximo neste traçar simplificado, e a sua redução ao mais estreito traço vem questionar toda a tradição académica de um tipo de desenho mimético, uma vez que «de tanto aprofundar o estado de apagamento, o desenho torna-se capaz de duvidar da realidade do modelo, antecipando [em si mesmo] a sua dissolução» (Linares, 2010: 229). *Esta dúvida da realidade do modelo* incide sobre as noções de solidez e de volumetria da matéria. Que relação com a natureza poderá ter a realidade de uma imagem<sup>94</sup> em que uma só linha bifurcada suporta o peso de

---

<sup>94</sup> Cf. Cocteau, 1972: 31



um corpo sobre si debruçado? A massa volumétrica do balcão é esquecida: no seu lugar, uma linha apenas. Nem sequer surgem três linhas que simulassem a triaxialidade da perspectiva em profundidade: há apenas uma linha que curva e se bifurca nessa mesma curva. A mesma linha *con*-funde-se com a corporalidade do braço do homem, ao mesmo tempo que, o pé de um cálice que se encontra em cima do balcão é completado pela linha que *vem* desde o ombro do homem debruçado.

Tomando em conta aspectos de circunstância biográfica, Linares avança com a seguinte afirmação: «Todos os auto-retratos de Cocteau elaboram o estado de uma personalidade suspensa, sob ameaça de desaparecer (...)» (Linares, 2010: 224). Mesmo que estas palavras se prendam com a relação psicológica de Cocteau consigo mesmo, elas servem bem o propósito de caracterizar o seu traço: é um traço que se apresenta sempre como uma entidade frágil, parecendo poder ruir a qualquer momento. Quando Cocteau desenha um cálice<sup>95</sup> cuja haste do pé se reduz a uma fina linha sem espessura - logo, uma haste sem ponto de suporte -, encontra-se aí em jogo essa *pura ameaça* de quebra: pura, no sentido em que se mantém sempre no estado de ameaça; a ameaça não é latente, é expressiva: numa palavra, é uma ameaça da qual foi abstraída toda a concretude do que é ameaçado.

George Grosz encontra-se na mesma direcção para que apontava já o desenho de Cocteau. De Cocteau a Grosz, assistimos a uma idêntica apetência para fazer do traço a linguagem significativa do desenho. No entanto, com Grosz, o traço deixa de ser delineado num só movimento: é um traço quebrado; existe um movimento angulatório e derivativo que cria uma multitude de possibilidades espaciais cuja *sobreposição* e *coabitação* constituem um grafismo com uma consistência transparente. No desenho *Durchgangsverkehr* (Grosz, 1971: 22), o corpo de um gato passa por detrás de uma coluna sem, por isso, deixarmos de poder ver a parte do corpo do gato que se encontra atrás da coluna. Em *Feste Grundsätze* (Grosz, 1971: 30), o braço do homem central encontra-se sobre o seu casaco, mas nem por isso deixamos de ver a linha desse sobretudo; ao mesmo tempo, a cauda de um dos cães, apesar de se encontrar entre a perspectiva visual do espectador e o corpo de mesmo cão, não impede que seja visível a linha que sinaliza a parte desse corpo que se encontraria por detrás da cauda.

---

<sup>95</sup> Cf. Cocteau, 1972: 31.



**FIG. 24** - *Durchgangsverkehr*, George Grosz, c. 1930.

Na verdade, estes efeitos de transparência não significam senão uma simultaneidade temporal e espacial dos elementos: é verdade que o braço do homem se encontra naquele espaço, naquele momento, mas também a casaca existe nessas mesmas coordenadas; logo, ela tem de entrar na ordem do visível. E é justamente esta ordem do visível que se encontra em mutação: ela deixa de ser regida pelos princípios da lógica da perspectiva, em que *ver* é uma operação sensível natural, e passa à lógica das simultaneidades visuais, em que *ver* é uma operação semântica ideal. Ideal, na medida em que é a invocação de um pensamento pelo traço; semântica, uma vez que a significação do elemento conta mais do que a sua posição natural. No fundo, tudo se resume à predominância do traço. Não importa qualquer relação de verosimilhança com o real natural; o que importa é que o traço se assuma como o elemento que constitui a realidade da expressão gráfica do visível.

Jodi Hauptman, referindo-se à centralidade que a linha sempre assumiu nos trabalhos gráficos dos caricaturistas, salienta que

ao reduzir a forma e o conteúdo à sua essência e sacrificando os métodos representativos como a perspectiva e a cópia de um modelo (...) os trabalhos [satíricos] escapam ao debate e evitam a complexidade, concentrando-se em aspectos circunstanciais (Hauptman, 2004: 38).

E é a linha o meio expressivo que permite este esforço de demarcação face ao modelo, permitindo, ao mesmo tempo, a simplificação da forma final. Grosz tem consciência deste efeito da linha pura e usa-a para dotar as suas figuras de uma *verdade* que nem no modelo existe. Em *Fit for active service*, podemos ver em todos os corpos uma postura dotada de uma falsidade expressiva, estejam eles sentados ou de pé; em *Hingabe von 5-7* (Grosz, 1971: 6), as linhas curvam ligeiramente, não no sentido de emular o movimento real, mas para evitar a necessidade de criar mais sinalizações gráficas que completassem a figuração de um corpo.



**FIG. 25** – *Hingabe von 5-7*, George Grosz, c. 1930.

Se em Grosz e Cocteau o traço se simplifica porque assume uma competência de significação (perdendo então a vocação para recriar um modelo), o que está em jogo é a contaminação silenciosa entre escrita e desenho. Em Cocteau, o traço é delineado como se fosse uma escrita sem formatação; em Grosz, traçar torna-se num gesto de sinalizar elementos formais. Enquanto Cocteau reverbera a contaminação entre escrita e desenho através do exercício de um *desenho escrito*, Grosz, embora continue a fazer do traço um meio de *escrever* uma forma, introduz já uma dimensão semântica nesta relação entre escrita e desenho. Porém, o verdadeiro aprofundamento deste *pensamento gráfico* surgirá apenas no trabalho de Saul Steinberg. Será Steinberg quem irá transportar a semantização do traço para um nível mais extremo. Enquanto, como vimos, Grosz e Cocteau se inserem no âmbito de uma actividade em que o traço comporta em si o gesto da escrita – uma execução literária do desenho –, Steinberg estabelece a relação entre escrita e desenho através de outra via: a via do sentido.

Steinberg faz uso da escrita como objecto nas suas composições gráficas. Se considerarmos que a obra de Steinberg surge já bem dentro do séc. XX, este dado, por si só, não constitui novidade nem parece ter relevância de maior. A particularidade de Steinberg é que, neste exercício, a escrita destaca-se da palavra. Diz Roland Barthes, a este propósito, que «a escrita não pode passar sem transportar um sentido», e, enquanto a palavra pode apenas «nada mais fazer do que exprimir» algo exterior a si, a escrita «é um objecto imperativamente significante» (Barthes, 1995: 400). O que realmente importa reter nestas palavras de Barthes não é a constituição da escrita como *imperativamente significante*, mas como sendo um *objecto*. A palavra, mal é realizada (oralmente ou por escrito), já se encontra num processo de apagamento, ao encontrar um referente para o sentido; a escrita, por seu lado, assume-se como um corpo que transporta o sentido de um ponto a outro. Nesta qualidade, a escrita assume a sua objectualidade. É neste sentido que Steinberg, quando coloca porções de texto nas suas composições, não se encontra verdadeiramente a escrever palavras, mas antes *corpos de escrita*<sup>96</sup>; corpos cujo fluxo sanguíneo é o sentido.

---

<sup>96</sup> Daí se depreende que a componente texto nas composições não seja para ser lida, mas, tal como nos diz Barthes, para ser *interpelada*. É verdade que Philippe Dagen refere que «o desenho de Steinberg deve ser literalmente lido como o deve ser um texto» (Dagen, 2009: 30). Mas esta leitura a que Dagen se refere leva-nos para uma questão diferente daquela a que



FIG. 26 - *Steinberg (Autoportrait)*, Saul Steinberg, c. 1966.

Na ordem do sentido, o que importa é *circular*; o que importa são os fluxos. Por isso, essa ordem necessita de mecanismos que impeçam o sentido de parar de circular. Enquanto a palavra faz apenas um envio – envio *para* o objecto denotado –, a escrita é uma máquina de reenvios contínuos. E Steinberg percebe isso como ninguém. Para que o sentido não se plasme num corpo que o petrifique, é preciso que haja frustrações, decepções; e Steinberg é uma fonte inesgotável de frustrações de sentido. Em *Autoportrait*, as letras S-T-E-I-N-B-E-R-G não perfazem uma palavra porque não remetem para um objecto final. Pelo contrário, o que fazem é encetar toda uma cadeia tortuosa de significações múltiplas. Em primeiro lugar,

---

fomos levados por Barthes. Dagen tem em mente, simplesmente, as componentes temporal e ideal do desenho de Steinberg: existe um tempo que percorre os signos colocados no espaço da página ou da tela; e essa temporalidade faz com que o plano do visível seja invadido pelo plano do legível, ou seja, faz com que o plano do sensível seja contaminado pelo domínio das ideias. É, aliás, neste sentido que o próprio Steinberg diz que «Desenhar é uma possibilidade de pensar sobre o papel» (Steinberg citado em Willer, 2009: 57).

surge o jogo complexo entre a assinatura e a figuração principal; uma remete para a outra numa relação cíclica sem termo definido. Mas Steinberg não ficaria satisfeito com um círculo tão pouco vicioso. Há sempre mais pontos para que o fluxo de sentido corra e, ao correr, acentue a objectualidade gráfica da escrita. Nesta composição, a figura central é o nome do seu próprio autor; e o nome da obra é, pois, *Auto-retrato*: a escrita surge substituindo a representação corporal do autor. Nas palavras de Barthes, «aquilo que [Steinberg] mostra não são os objectos, é a própria mostragem desses objectos» (Barthes, 1995: 398). Existe a pessoa ‘Saul Steinberg’, que é o autor; existe a composição, a obra; existe a noção, dada pelo nome da composição, de que a obra é um auto-retrato; existe um conjunto de letras que perfazem o nome do autor; existe um jogo metafórico entre a ausência da figura do autor e a materialidade do seu nome; existe a relação virtual entre a dimensão denotativa de uma palavra e a sua dimensão proposicional (isto é, quando uma palavra é mencionada, sem se referir a nada mais)<sup>97</sup>. Ora, todas estas *existências* são pontos pelos quais o fluxo do sentido<sup>98</sup> passa; são elos necessários para que o *desenho-escrita* de Steinberg se constitua como uma verdadeira *máquina de sentido*. E o território onde o fluxo-sentido passa a repousar é a página. A página não é imune a toda esta turbulência. Na verdade, ela é o sistema de circulação do sentido. Ao tornar-se possível a relação íntima entre texto e imagem, a página proporcionou os dados genéticos para tornar possível o exercício de linguagem e de sentido como os de Steinberg. E Steinberg parece ter plena consciência da concretude da página enquanto corpo-território. Em *Parade*, Steinberg parece celebrar essa consistência da página. Aí, uma série de figuras humanas construídas apenas por um traçado linear simples, surgem em desfile. Aquilo que lhes é comum é o facto de transportarem *objectos gráficos* ou *pictóricos*: borrões de tinta, conjuntos de riscos coloridos a lápis, barras tipografadas – uma série de figurações que dão uma existência objectual aos elementos gráficos e pictóricos que, habitualmente, servem

---

<sup>97</sup> Cf. Barthes, 1995: 407-408: «Lorsqu'ils réfléchissent sur ce qu'est un « mot », les logiciens distinguent soigneusement (...) entre l'*usage* de ce mot et sa *mention*. Exemple classique : lorsque je dis : « Le rat mange le fromage », je ne retiens du mot « rat » que son référent, l'animal concret auquel il renvoie ; c'est comme si le mot était entièrement transparent (...). Mais lorsque je dis : « *Rat* est un mot d'une syllabe », c'est une tout autre affaire ; car, ici, le mot « Rat » ne renvoie à rien d'autre qu'à lui-même, le sens dont je le charge revient autonome : la *mention* que j'en fais épuise son usage» (Barthes, 1995 : 407-408)

<sup>98</sup> No contexto do universo de Steinberg, bastaria dizer 'sentido', na medida em que o sentido, em Steinberg, é sempre um *fluxo*.



figuração<sup>99</sup>, um corpo humano, mais do que desenhado, é *escrito*. A relação entre escrita e desenho não pode conhecer um exemplo mais explícito e inequívoco do que este: a linha caligrafada que constitui a *cabeça-assinatura* continua a ser delineada, vindo a constituir o resto do corpo, inclusivamente a mão que se encontra a *escrever-desenhar a cabeça-assinatura*. Tudo no mundo de Steinberg se resume ao delineamento de um sentido. Trata-se de uma reconfiguração do desenho tanto quanto se tratava em Cocteau ou em Grosz. Apenas mudam os procedimentos.

E em Ungerer? O que se passa no seu modo de traçar? O que muda e o que se mantém, por relação à linhagem adoptada até aqui? Seria fácil colocá-lo simplesmente como seguidor das pisadas de Steinberg. Thérèse Willer refere-o mesmo como o exemplo mais significativo da herança de Steinberg; e a análise que executa, tomando como base aspectos de circunstâncias históricas e biográficas, ajudam bastante a uma tal catalogação. No entanto, e tal como a própria autora nota, analisando uma parte significativa da obra de Ungerer, torna-se difícil encontrar pontos de comunidade com Steinberg<sup>100</sup>. Por outro lado, é inegável a influência exercida pelos trabalhos de Steinberg, desde logo a nível temático (cf. Willer, 2009: 55-58), mas também no domínio gráfico. O próprio Ungerer confessa a sua radicação nos princípios de Steinberg: «Steinberg ensinou-me verdadeiramente a racionalizar completamente, a destilar uma ideia, para chegar a exprimir-lhe a sua quintessência, graças a uma máxima economia do traço» (Ungerer, citado em Willer, 2009: 52). Mas, ao nível do traço, talvez seja possível encontrar em Ungerer mais proximidades com Cocteau ou com Grosz do que propriamente com Steinberg. Com Ungerer, *voltamos* a um registo de figuras sem preenchimento; (re)entramos no mundo puro da linha. Uma vez mais, tal como sucedera com Grosz e Cocteau, é o próprio traço que assume o controlo nas construções formais. Porém, ao passo que o desenho de Grosz e Cocteau servia para *sustentar* a significação de um certo conteúdo – satírico, poético ou onírico –, em Ungerer o traço não suporta, sustenta ou alberga: o traço de Ungerer é uma força de destruição. Neste sentido, Ungerer dá um passo mais profundo na semantização do traço. Explicitemos. Em Grosz e, de certa forma, em Cocteau também, o traço recria uma estrutura que suporta uma

---

<sup>99</sup> Cf. Willer, 2009: 53

<sup>100</sup> Cf. Willer, 2009: 57-58: «Mais même si une influence est évidente au niveau graphique dans ses dessins notamment satiriques de la fin des années cinquante et des années soixante, Ungerer s'en est ensuite affranchi. Il est effectivement difficile de déceler dans ses œuvres ultérieures des traces d'une quelconque parenté avec le fameux dessinateur du *New Yorker*».



atitude com um determinado conteúdo. A grande novidade destes autores é que essa atitude se *indistingue* progressivamente do próprio conteúdo gráfico. Mas, em Ungerer, a incorporação do conteúdo no próprio traço é mais intensa e mais eficaz; o traço já não é a estrutura complexa de um desenho simplificado como encontrávamos em Grosz ou em Cocteau: em Ungerer o traço é pura *desestruturação* gráfica.



**FIG. 28** - Ilustração, Tomy Ungerer, s/data.

Cada linha é uma inflexão violenta, repleta de poder destrutivo. Ungerer atinge o ponto mais extremo da codificação gráfica. Sem equívocos, percebamos que aquilo que nos importa não é a sátira em si mesma, mas o facto de a força de significação coincidir absolutamente com o significante: a significação pretendida é a sátira; o significante é o traço – traço e sátira são, em Ungerer, indiscerníveis<sup>101</sup>.

Cada um destes quatro desenhadores desenvolve, *à sua maneira*, aquilo a que poderíamos designar como uma nova atitude perante o desenho, uma nova consciência gráfica. Por um lado, o traço contém, em si próprio, *tudo* quanto é necessário para que se apresente como signo expressivo auto-suficiente. Por outro lado, e em ordem a que seja auto-suficiente, o traço deve despojar-se de todo o adorno, todo o detalhe, todo o excesso; o traço deve assumir-se *apenas* como traço. A complexidade de uma estrutura auto-suficiente, autónoma e autonímica deverá ser realizada pela via da simplificação. Assim, desse modo, Cocteau, Grosz, Steinberg e Ungerer parecem ter compreendido que o exercício de simplificação do traço não implica um traçar simples. É necessário que haja uma *densidade* própria ao traço para que este se assuma como entidade expressiva sem necessidade do concurso de outra qualquer entidade. É certo que, tal como foi mencionado amiúde, cada um apresenta aspectos distintos, procedimentos singulares que os distinguem uns dos outros; mas há, pelo menos, um *ponto* em que se pode formar uma certa comunidade de princípio entre eles: todos assumem no seu traço a sinalização de um *limiar de saturação* formal; um limite a partir do qual qualquer presença acarretará um *excesso* de forma. Por outras palavras, e em jeito de conclusão, o conjunto destes quatro *autores* evocados encarna na perfeição, por um lado, a sintetização do traço e, por outro, a assimilação do gesto de traçar como um acto de escrita de formas de significação.

---

<sup>101</sup> Algo diferente do que acontece, por exemplo, em Grosz, em que a sátira é uma qualidade do traço, enquanto, em Ungerer, o traço confunde-se com a sátira em si mesma. Em Grosz pode pois falar-se de *linha satírica* (tal a expressão de Hauptman trabalhada anteriormente); em Ungerer, aprofunda-se esta relação rumo a uma *linha-sátira*. Em vez de uma qualificação da linha, a sátira é já a própria linha.

## CONCLUSÕES PARCIAIS

O percurso tomado ao longo deste capítulo resultou de uma escolha. Sem dúvida que muitos outros autores poderiam ser evocados, muitos outros casos poderiam ser notados. Tivesse este primeiro capítulo ambicionado elaborar uma História do desenho, muitas *histórias* haveriam ficado por contar. Mas desde do início do capítulo que havia sido declarado que essa não iria ser a atitude escolhida. Iria, na sua vez, ser realizada uma *problematização* do estatuto do desenho. E esta problematização acarreta, necessariamente, uma *selecção*. Assim, e em primeiro lugar, foi seleccionado um debate concreto: o debate entre uma tradição académica do desenho, cujos fundamentos se prendiam com a ligação inevitável entre o traçado e o modelo natural, e uma progressiva libertação à obrigação de plasmar o mundo real exterior. Paralelamente ao desenvolvimento do domínio das belas-artes, foi também seleccionado o caminho tomado por um ramo específico no contexto das chamadas artes aplicadas<sup>102</sup>; em ordem a realizar uma abordagem mais alargada do desenvolvimento do desenho enquanto linguagem própria, realizou-se ainda um acompanhamento da evolução sofrida pela linguagem das artes gráficas. Mas, sobretudo, houve uma selecção respeitante às vias divergentes percorridas pelas práticas do desenho. No entanto, esta escolha não implica que haja, em todo o processo, uma contingência fundamental. Se houve uma selecção, não foi no sentido de salientar uma via entre várias, um caminho entre outros possíveis. A *selecção* realizada significa, antes, a existência de uma constitutiva expressividade no desenho, enquanto linguagem com um estatuto próprio.

Ora, será esta demarcada constituição do desenho que se afigurará como a raiz estrutural da linguagem do cinema de animação. Deste modo, a *arqueologia seleccionada* que foi elaborada no decurso deste capítulo permitir-nos-á, a partir de agora, identificar nas várias abordagens ao cinema de animação a fidelidade de cada proposta à plasticidade expressiva assumida pela linguagem do desenho em contraponto com a radicação numa vertente mais académica que outras propostas

---

<sup>102</sup> A própria distinção entre *belas-artes* e *artes aplicadas* é uma distinção propriamente académica e tende a ir-se esbatendo à medida que a própria ideia de expressão artística vai sendo reformulada no decurso dos movimentos de emancipação de que todo o presente capítulo foi tratando e ilustrando.

possam assumir<sup>103</sup>. Será, por conseguinte, a partir deste prisma que se elaborará de seguida um estudo de duas vias possíveis, duas lógicas distintas, dois caminhos tomados pelo cinema de animação: uma via analítica que redonda numa actividade que se concentra numa preocupação de fidelidade ao modelo, e uma via sintética que gravita em torno de práticas mais experimentais e que se desenvolve segundo uma atenção dada aos processos de construção em si mesma.

---

<sup>103</sup> Uma vertente que negligenciará os trajectos tomados nos últimos 150 anos pelo desenho e pelas expressões plásticas ligadas ao grafismo

## CAPÍTULO 2 – A ANIMAÇÃO DE DESENHO E O PROCESSO CINEMATOGRAFICO

Se todo o primeiro capítulo foi realizado não foi com outro fito que não o de evidenciar uma genealogia da animação que vai mais além da linguagem cinemática. Assumimos o desenho como modo de expressão fundamental da animação, e é a partir deste *mote* que, desde já, todo o nosso restante trabalho irá ser desenvolvido. E, se o terceiro capítulo se ocupará de um acompanhamento mais próximo das obras em si mesmas, o segundo capítulo tratará de trabalhar uma questão que poucas vezes vemos ser enunciada, e cuja abordagem será já um bom ponto de partida para uma compreensão mais lúcida da realidade constituinte do cinema de animação. Assim, será de todo interessante levantar a hipótese de que os caminhos percorridos pela animação mais conhecida e comercializada não coincidem com uma evolução necessária, tendo havido, ao invés, a meio do percurso, um qualquer equívoco, uma qualquer deturpação que silenciosamente se terá perdido e afastado das considerações vulgarmente levadas em conta acerca do cinema de animação.

O próprio trabalho arqueológico em torno desta questão – que nos conduzirá até às mais arcaicas formas de criar algo aparentado ao que chamamos de animação - levar-nos-á ao encontro de uma cisão fundamental que dividirá tendências, práticas e orientações estéticas. É com base nessa cisão que a grande parte do segundo capítulo será elaborada em volta de duas formas de entender a animação.

## **2.1. Dos jogos ópticos até Otto Messmer – análise das práticas e princípios do grafismo em animação desde o chamado “pré-cinema” até ao cinema de animação dos anos trinta**

### **2.1.1. Antes de Cohl e McCay: os jogos e os dispositivos ópticos**

Ao nascimento do cinema, estritamente dito, precedeu um período preenchido por um conjunto significativamente diverso de práticas e dispositivos a que, muito a propósito, se convencionou denominar por *pré-cinema*. No entanto, deveremos tomar esta denominação em conta apenas no sentido cronológico. Como veremos com mais detalhe, certos autores reivindicam para este *pré-cinema* uma importância que não se pode ficar pela mera posição de antecipação ou raiz da arte cinematográfica; defendem, pelo contrário, uma especificidade desta linguagem enquanto meio expressivo (e não, apenas, como elemento embrionário de uma arte a vir). Será justamente essa a linhagem que assumiremos no decurso das próximas páginas: falar-se de pré-cinema não é, de todo, fazer uma pré-história do cinema, uma vez que se tratará, aí, de apurar no seio do pré-cinema uma série de tendências, técnicas, ideias que não necessitam de ser confirmadas pelas práticas do cinema propriamente dito.

Seja como for, uma generalização dada numa denominação como *pré-cinema* transmite uma ideia de que esse conjunto de técnicas e práticas que assim é denominado é uniforme e homogéneo. Mas, na verdade, trata-se de uma impressão enganosa. Por cada invento e por cada autor associado ao desenvolvimento da linguagem do pré-cinema, existe uma diferente ordem de motivações, de ideias, de contextos e até mesmo de aplicações: como veremos um pouco mais em pormenor, alguns melhoramentos no corpo da lanterna mágica tiveram aplicações tão díspares como o entretenimento e o auxílio à investigação científica. Por isso mesmo, talvez seja demasiado imprudente falar-se de *um* pré-cinema, quando, na verdade, o que há são várias práticas, várias orientações, vários objectivos – *vários pré-cinemas*.

Existem, no entanto, dois pontos que são transversais a toda a diversidade de expressões que constituem o pré-cinema. Em primeiro lugar, todas estas expressões lidam, de alguma forma, com a criação de uma ilusão. Assim sendo, e de

certa maneira, todo o pré-cinema, mesmo que de diversos modos, é uma *arte de enganar* (cf. Mannoni e Campagnoni, 2009, por exemplo, pp. 41 e ss.: referência à lanterna mágica como sendo *l'art trompeur*). Existe, então, pelo menos uma função comum: provocar uma ilusão.

E, ao entrarmos no domínio da ilusão, encontramos-nos já próximos do segundo ponto em que coincidem todas as expressões do pré-cinema: esta ilusão não equivale a uma falsidade material ou objectiva; a ilusão passa-se no plano do sujeito. Nada no objecto é, em si, errado ou falso; o que se passa é que os objectos são dispostos e conjugados de forma a provocar uma percepção subjectiva desfasada em relação à realidade objectiva<sup>104</sup>. Tudo se passa no domínio da visão; a ilusão é, de facto, um efeito *óptico* que se obtém através de um *jogo* entre dois ou mais elementos objectivos. Daí que o termo geral que denomina todas estas práticas seja, justamente, *jogos ópticos*. E cada jogo óptico funciona num apelo à construção do movimento feita no interior de uma consciência perceptiva.

A partir das experiências de Stampfer e de Plateau, as ilusões criadas baseavam-se num certo fenómeno óptico a que, durante algum tempo, se explicou pela ideia de persistência retiniana<sup>105</sup>. Mas, ao longo do séc. XX, vários estudos em ‘psicologia da visão’ expõem o grau de misticidade da ideia de persistência retiniana; ao invés daquilo que esta ideia sugeria, o movimento aparente é aí explicado por um processo mais construtivista, que não separa a retina ocular do processo mental dos dados visuais<sup>106</sup>. Seja como for, o que importa reter, aqui, é que o movimento é sempre aparente; ele é *construído* na esfera subjectiva da percepção. O movimento aparente é, pois, uma certa irrealidade: na verdade, o movimento não existe; o que existe é o *fenómeno* do movimento. A criação deste fenómeno é o

---

<sup>104</sup> A dimensão subjectiva da ilusão não é dada, ainda, nas primeiras lanternas mágicas, em que o movimento é sugerido através de uma deslocação que acontece no plano da própria figura. Ainda assim, existe uma ilusão óptica, potenciada por um jogo de espelhos, cortinas, lamelas, filtros que engendram uma imagem deslocada em relação à imagem de referência.

<sup>105</sup> Persistência retiniana designa a teoria explicativa do fenómeno visual no qual duas imagens distintas percebidas pelo olho humano a uma determinada velocidade aparentam fundir-se uma na outra. Segundo esta posição, esta ilusão resultaria da resposta neurológica do cérebro à recepção (captação) e registo (retransmissão aos nervos ópticos) dos estímulos luminosos sobre a retina (imagens) – reacção que, sendo muito mais lenta do que a transmissão da luz, geraria uma continuidade aparente das várias imagens recepcionadas.

<sup>106</sup> Cf. Anderson, Joseph e Anderson, Barbara em *The Myth of Persistence of Vision Revisited*, 1993.

objectivo dos jogos ópticos do pré-cinema; e o seu meio, o motor de criação do movimento aparente enquanto fenómeno puro (isto é, sem correspondente efectivo) é a ilusão.

A vocação para iludir acompanha, assim, todas as práticas e todas as intenções que preenchem aquilo a que se foi chamando de pré-cinema. Nas páginas que se seguem, iremos fazer uma breve abordagem a três linguagens que concretizam a descrição dos jogos ópticos que se vem fazendo até aqui: a lanterna mágica, as fantasmagorias e o praxinoscópio (e as suas variantes). Certamente que outros aparelhos (o zootrópio, o fenaquistoscópio, etc.) têm também a sua importância neste processo e justificariam uma menção. Mas cremos que, ao abordar aquelas três modalidades, tocamos nos vectores axiais da linguagem do pré-cinema e, senão de forma directa, pelo menos implicitamente, estaremos a *tocar* nos princípios gerais que regem mesmo as modalidades que ficarão por mencionar ou aprofundar.

- A lanterna mágica

De alguma forma, poderemos dizer sem grandes polémicas, que a lanterna mágica se constitui como a forma ancestral da linguagem cinematográfica. A projecção de uma imagem na superfície de uma tela; a exigência de uma sala para o efeito; o ambiente escuro em que a projecção se processa; a aparição de uma imagem aumentada (em relação ao objecto a que a imagem projectada se refere) para poder ser visionada por um público: todas estas premissas básicas do cinema que chega aos dias de hoje encontram-se já na lanterna mágica. Mas mais importante é o facto de a lanterna mágica conter em si o princípio geral e transversal a todas as formas de expressão do pré-cinema: através de um jogo de lentes é recriada uma imagem que se forma por um processo de deslocação. Trata-se, desde logo, de uma deslocação física: de um certo conteúdo objectual colocado no interior do corpo da lanterna é projectada a sua imagem; é como se a lanterna elaborasse um veículo que permitisse transportar uma imagem de um ponto físico a outro. Mas também é uma deslocação conceptual: aquilo que se encontra no interior da lanterna mágica a título de objecto físico real sofre uma metamorfose, uma alteração qualitativa na projecção – é como se a lanterna mágica sublimasse uma essência etérea e imaterial de um



objecto que nela se encontrava, e projectasse esse elemento etéreo num plano exterior.

Assim sendo, «não deveremos reduzir a lanterna mágica ao simples papel de ideia mãe que terá dado origem ao nascimento do cinema» (Mannoni e Campagnoni, 2009: 21). Pelo contrário, a lanterna mágica contém em si mesma a capacidade de se constituir como um meio de experiência próprio. Mas em que consiste, verdadeiramente, uma lanterna mágica? Porquê ‘lanterna’? Porquê ‘mágica’? Vejamos a definição (ou, pelo menos, a explicação) que Mannoni e Campagnoni dão:

É uma caixa em madeira, em placa de metal, em cobre ou em cartão, de forma cúbica, cilíndrica, ou redonda, com uma chaminé no topo, constituída por um jogo de lentes e por uma lâmpada a petróleo ou azeite. Ela serve para projectar sobre um ecrã branco [...], numa sala escura, imagens pintadas sobre uma placa de vidro normalmente de forma rectangular. [...] A imagem é “fixa” ou “animada” no caso de a placa de vidro possuir um sistema mecânico com um outro vidro pintado (sobreposto ou justaposto) que permite que o objecto representado se mova (Mannoni e Campagnoni, 2009: 20).

Como se vê, com a lanterna mágica existe a possibilidade de projectar não apenas imagens fixas mas também imagens animadas. E é justamente esta possibilidade que nos interessa explorar um pouco mais, uma vez que é na possibilidade de animar imagens que reside, evidentemente, a afirmação da importância da lanterna mágica enquanto instrumento predecessor dos jogos ópticos.

Uma imagem fixa poderá conter em si algo de ilusório, mas sempre através de uma deslocação ou de uma distorção; mas quando, por uma deslocação ou distorção, uma imagem fixa *ilude*, ela passa a estar mais próxima do campo das imagens animadas do que de qualquer fixidez. Animar imagens é, pois, a vocação da lanterna mágica que a insere no contexto do pré-cinema. Ao mesmo tempo, é a capacidade de animar que fez merecer à lanterna mágica o epíteto de *arte de enganar*, a já referida *art trompeur*. Em que consiste então esta arte de enganar; o que é esta *art trompeur*? Ela consiste na *complexidade paradoxal* da própria lanterna mágica: «por um lado, é a arte de duplicar artificialmente a realidade», mas, por outro, «é um meio de dar forma à irrealidade mais assustadora» (Mannoni e Campagnoni, 2009: 45). Por um lado, então, a capacidade de *documentar* um pedaço de realidade; por outro lado, a vocação para *fabular* uma situação ficcional. No fundo, esta é a «velha dicotomia entre documentário e ficção» (Mannoni e

Campagnoni, 2009: 45) de que vive o cinema, desde os seus primeiros filmes até aos dias de hoje.

A partir de meados do séc. XVIII, a história dos meios de comunicação visual passa a contar com este valioso novo elemento: uma lanterna – na medida em que ilumina uma porção de uma superfície, ao mesmo tempo que oferece um foco de visibilidade que demarca o espaço intermédio (entre o aparelho e a superfície), dando a ver uma imagem – que é mágica - «devido aos seus efeitos prodigiosos e aos espectros e monstros terríveis que ela dá a ver, e porque as pessoas que não conhecem o [seu] segredo a atribuem à magia» (Pierre Le Lorrain, citado em Mannoni e Campagnoni, 2009: 21).

- Fantasmagoria

Durante o resto do séc. XVII e sobretudo ao longo do séc. XVIII, a lanterna mágica conheceria uma divulgação a nível mundial. Ao longo dessa *viagem*, a lanterna mágica foi sofrendo pequenos ajustes, foi ganhando e foi ampliando o seu campo de aplicação – deixou de ser vista apenas como instrumento lúdico, passando também a ser usado em pesquisas científicas.

Entretanto, foram surgindo novos instrumentos (como o microscópio<sup>107</sup>, o microscópio solar<sup>108</sup> ou o megascópio<sup>109</sup>) que provocariam uma certa sensação disseminada de que os dias da lanterna mágica haveriam chegado ao seu final. Esta sensação é justificada pelo ascendente que a componente prática e a vocação científica da lanterna mágica assumiam. Mas foi, uma vez mais, a vertente lúdica ou

---

<sup>107</sup> A combinação da lanterna mágica com o microscópio (a lanterna mágica começou a projectar preparados microscópicos) fez com que a lanterna mágica ultrapassasse a mera vocação lúdica para ter um serviço científico.

<sup>108</sup> «Le microscope solaire est une lanterne magique perfectionnée, dont la lampe est le soleil (...). La séance est donc entièrement dépendante du ciel et des saisons. En outre, c'est en bien fini des traditionnelles séances du soir» (Mannoni, 1994: 125)

<sup>109</sup> «... un troisième perfectionnement très important achève de rendre à la lanterne magique ses lettres de noblesse: la découverte du mégascope, due à l'Allemand Léonard Euler (1707-1783). (...) La lanterne magique-mégascope peut projeter un tableau, une statuette ou un bas-relief, toutes sortes d'objets opaques de petite dimension. (...) Le mégascope d'Euler se compose d'une grande et large boîte en bois ou en tôle, dont l'arrière comporte une ouverture: c'est là que l'on glisse des gravures ou peintures sur papier, ou que l'on dispose sur une petite plate-forme adéquate des petits objets opaques. De l'autre côté et vis-à-vis, un tube optique coulissant contient un verre convexe. L'objet opaque doit être très éclairé: alors son image sera renvoyée au foyer de la lentille, qui la projettera sur l'écran blanc (Mannoni, 1994: 130)

artística da lanterna mágica que a manteve viva. Assim, e apesar de ter havido quem tivesse «considerado que a lanterna mágica havia esgotado todas as suas possibilidades [...], ela veio a ser retomada, modificada e transfigurada através da “fantasmagoria”, um espectáculo de imagens, animadas e diabólicas [...]» (Mannoni, 1994: 133).



**FIG. 29** - Cabeça de Medusa (placa animada para fantasmagoria) por volta de 1800.

Ao anunciar, com tais palavras, o advento da fantasmagoria, Mannoni ressalta desde logo um ponto que não deve ser esquecido: a fantasmagoria não pode ser separada da lanterna mágica, justamente porque faz uso dela nas suas exibições. O *princípio* e a própria *linguagem* da lanterna mágica continuam presentes na fantasmagoria. Mas, por outro lado, a fantasmagoria nem sequer se encontra na mesma categorização da lanterna mágica ou de outros instrumentos que se lhe seguiriam, como o fenaquistiscópio, o zootrópio ou o praxinoscópio. A diferença de categorização reside no facto de a fantasmagoria não ser a denominação de um objecto, de um instrumento, de um aparelho. Ao invés, a fantasmagoria é um complexo localizado que é constituído pela inter-relação de vários elementos. Se nos fosse permitido um certo anacronismo, poderíamos enquadrar a fantasmagoria na

classe das *instalações*. A fantasmagoria consiste, em rigor, numa sala escura em que são projectadas imagens para serem visionadas por um público que se encontra nesse mesmo recinto. Até aqui, nada parece distinguir a fantasmagoria de uma exibição trivial da lanterna mágica. Mas existe um detalhe que definirá a marca específica da fantasmagoria. Enquanto nas exibições habituais da lanterna mágica, o próprio aparelho encontra-se visível para o observador, coabitando com este na mesma sala, na fantasmagoria o aparelho projector encontra-se oculto. Esta simples mudança vai acarretar uma sucessão de implicações que legitimarão a configuração da fantasmagoria como um meio expressivo de importância crucial no contexto do pré-cinema.

Desde logo, o efeito de ilusão é exponenciado significativamente. É, aliás, esse o propósito da ocultação do aparelho projector: sem a presença da lanterna mágica no campo sensorial do público, o efeito óptico torna-se ainda mais surpreendente. Deste modo, a projecção deixa de ter um ponto de partida. Mas mais importante é que, como resultado, deixa de haver um ponto de chegada desde o ponto de vista do observador. Ao passo que, numa exibição normal da lanterna mágica, a imagem era projectada num fundo (parede, tela, etc.) reconhecido como sendo o plano de recepção da imagem, na fantasmagoria esse fundo deixa de existir enquanto tal, ou seja, a consciência de um ponto de recepção da imagem desvanece-se.

O princípio fundamental da fantasmagoria, e o aspecto que acaba por distingui-la definitivamente das tradicionais projecções da lanterna mágica, é aquilo a que se chama de *retroprojecção móvel*, e que resulta da «reunião entre a lanterna mágica e a placa animada» (Mannoni, 1994: 139). Já não se trata da *simples* projecção de imagens; trata-se de um complexo jogo entre múltiplas lentes e múltiplas placas desenhadas que, na sua inter-relação, engendram animações. No caso específico da fantasmagoria, as animações centravam-se no crescimento e diminuição contínuos das imagens, que, assim, *pareciam* ir ao encontro do observador para depois lhe fugir, perpetuamente, ciclicamente. O abandono do «desfile tradicional das imagens» acaba por marcar a distinção definitiva entre a simples lanterna mágica e o espectáculo da fantasmagoria, em que «as personagens luminosas e animadas atravessam o ecrã em todos os sentidos, surgindo do fundo da tela para chegar até nós com uma velocidade espantosa, e subitamente desaparecer» (Mannoni, 1994: 139).

Ora, todo este efeito é exponenciado pela falta de percepção do elemento projector e do ponto de projecção de que havíamos falado. Se o observador não tiver conhecimento nem percepção de um plano que suporta as projecções, muito mais facilmente será iludido pelas aparentes aproximações e afastamentos das imagens que percebe. Mas mais do que uma questão de *grau* de ilusão, na passagem da lanterna mágica à fantasmagoria está em causa uma questão de *tipo* de ilusão; mais do que haver um aumento da ilusão, o que há é uma transfiguração da ilusão. Enquanto com a lanterna mágica havia uma concentração no deslumbramento que a projecção de imagens provocava, na ausência física da lanterna mágica dentro do campo visual, tudo se torna mais místico; já não é apenas uma visualização de imagens, mas uma experiência física a vários níveis. Da *magia* das lanternas, passamos ao *fantasmagórico*.

Ao mesmo tempo, uma outra transfiguração surge implicada na linguagem da fantasmagoria. O estatuto do público passa de *observador* a *espectador*. Numa exibição trivial da lanterna mágica, a acção do público reduz-se à simples visualização de imagens projectadas. Tudo se concentra nos efeitos ópticos de uma imagem projectada, e ao elemento do público *compete* simplesmente *observar* esses efeitos. Na fantasmagoria existe uma série de pontos que implicarão uma mudança na constituição do observador: desde logo, o projector e a tela imperceptíveis fornecem uma sensação de espacialidade mais preenchida; a aproximação e afastamento aparentes das imagens pressupõem um elemento subjectivo em relação ao qual esses movimentos aparentes se dão; no fundo, há uma cuidada encenação que faz com a fantasmagoria extrapole a simples dimensão da tela, e se torne um espectáculo no sentido mais rigoroso do termo.

Associa-se frequentemente a fantasmagoria a um homem em particular: Étienne-Gaspard Robertson. Esta associação não é desajustada ou injusta de todo. Mas isso não legitima que façamos de Robertson o criador da fantasmagoria. Antes de Robertson ter dado fama à fantasmagoria no decorrer do séc. XIX, nas últimas décadas do século anterior já vários indivíduos foram implementando certos ajustes e melhoramentos à lanterna mágica que viriam a possibilitar o surgimento da fantasmagoria enquanto linguagem própria. E mesmo quando ela surgiu, não foi pela mão de Robertson, mas por intermédio de uma personagem que nos permanece misteriosa; pouco mais se sabe dela para além de duas informações: usava o pseudónimo Paul Philidor e terá sido o primeiro a usar a retro projecção móvel e a falar, propriamente, em fantasmagoria. Nos brevetes em que Philidor anunciava o

seu espectáculo, é possível perceber que a sua intenção é a de contribuir para a redução dos índices de crença generalizada em fenómenos de teor oculto e paranormal. Nos seus espectáculos de fantasmagoria, mostrava imagens que poderiam apelar à credulidade popular nas matérias referidas, mas apenas para demonstrar que essas imagens não seriam mais do que *efeitos ópticos*. No entanto, a verdade é que a fama e fortuna dos seus espectáculos acabariam por provir mais pela componentes misteriosa e mística do que pela vertente racional. E o que é facto é que Philidor não revelava o segredo das *aparições* que mostrava – isto é, não desvelava a lanterna mágica enquanto fonte das imagens que o público percepcionava –, pelo que, bem vistas as coisas, havia um certo interesse em manter a aura misteriosa em torno das suas fantasmagorias.

Tal como se passara com a fantasmagoria de Philidor, também a adesão às exhibições de Robertson se deveram à atracção pelos temas de bruxaria, espiritismo e similares. Robertson, cedo se apercebendo deste dado, pareceu não se importar com a exploração que fazia, trabalhando em melhoramentos e ajustes que proporcionavam o aumento do apelo à ordem do fantástico (na mesma proporção que iam retirando a clarividência racional ou científica a todo o espectáculo da fantasmagoria).

Evidentemente, Robertson não se destacou por ter sido simplesmente alguém que tenha descoberto o segredo da fantasmagoria de Philidor. Mesmo sem ter inventado a fantasmagoria, Robertson terá feito mais por ela do que qualquer outro. O seu grande rasgo de génio residiu na sua capacidade para «retirar todas as possibilidades [da fantasmagoria enquanto] processo de projecção que se encontrava “na moda”» (Mannoni, 1994: 168). Não tendo, em rigor, criado a fantasmagoria, Robertson soube reinventá-la, sucessivamente. Há relatos que falam da presença de elementos *em relevo*, para além da imagem projectada – Mannoni assegura que «Robertson, com efeito, empregou assistentes passeando-se através de filas, no meio da escuridão» (Mannoni, 1994: 157) –; Robertson transformou as simples projecções em espectáculos visuais com um certo tema, com encenações que superariam em duração e em esmero as próprias encenações das primeiras sessões propriamente cinematográficas; numa dessas cenas (ou *encenações*) - *Nonne Sanglante* –, Robertson usa não uma mas duas lanternas mágicas, procurando obter um jogo mais rico e complexo entre as imagens projectadas. Enfim, uma série considerável de novidades implementadas por Robertson que dariam à

fantasmagoria o estatuto de linguagem visual expressiva autónoma, ao mesmo tempo que lhe garantiam o seu lugar na história do pré-cinema.

- Reynaud e o praxinoscópio

Ao longo do séc. XIX, foram surgindo novos aparelhos, novas técnicas, novos princípios que permitiram que os jogos ópticos evoluíssem mais e mais na direcção de uma construção sintética do movimento. Por volta de 1833, Joseph Plateau e Simon Stampfer, separada mas simultaneamente, constroem aparelhos muito idênticos que consistem em discos contendo desenhos sucessivos (e descontínuos) de uma acção cujo movimento (em rotação) criava a percepção (visual) de um movimento contínuo e cíclico. Cada um dos referidos inventores nomeou o seu aparelho de maneira diferente – Plateau baptizou o seu invento de fenaquistiscópio, e Stampfer de disco estroboscópico –, mas os aparelhos, o funcionamento e, sobretudo, o princípio inerente eram, fundamentalmente, os mesmos.

Um ano mais tarde, e, de alguma forma, derivado do fenaquistiscópio (mantém-se o princípio da rotação e da acção cíclica), surge o zootrópio, inventado por William Horner. Diferentemente dos anteriores, o zootrópio não é um disco; trata-se, ao invés, de um tambor rotativo em que se coloca uma banda que contém, tal como nos anteriores discos, desenhos de uma acção sucessiva. Duas diferenças significativas, no entanto: por um lado, o zootrópio permite o visionamento das imagens por mais do que uma só pessoa ao mesmo tempo; mas, por outro lado, perde-se «a desmultiplicação e a interacção de fases» que eram possíveis nos discos (Willoughby, 2009: 63). Em suma, existe, pois, uma menor exploração da superfície de representação.

Seja como for, existe um detalhe comum aos discos e ao zootrópio: ambos pressupunham a existência de pequenas fendas pelas quais os desenhos eram visualizados. Será este detalhe que levará Reynaud a propor um novo dispositivo, tal como veremos um pouco mais adiante. Mas, entretanto, em meados do séc. VXIII, começa a surgir uma outra linguagem, uma outra fonte de imagens: a fotografia. E, com ela, a partir dos esforços engenhosos de Muybridge e Marey, uma nova forma de animar imagens e de construir movimentos: a cronofotografia. No primeiro capítulo do presente texto, foi feita uma abordagem ao tema da cronofotografia, pelo que, neste momento, não cumprirá senão fazer uma referência específica: durante as

três últimas décadas do séc. XIX (sobretudo na década de 80), a cronofotografia havia concentrado grande parte das atenções, retirando o foco que até então ia incidindo sobre os dispositivos de ilusões e jogos de óptica. Seria justamente neste contexto de predominância da cronofotografia que surgiria Reynaud e a sua proposta no domínio da diversidade linguística do pré-cinema. Reynaud não sentia grande apelo pelo mundo da fotografia; revia nesta linguagem um interesse elevado a título científico, mas apenas isso; do ponto de vista estético, a fotografia não lhe suscitava interesse. Ao invés, sentia-se atraído pelo desenho colorido. E será esta motivação que irá preencher tematicamente os *enredos* dos seus teatros ópticos sob a forma de ilustrações de teor cinemático.

Paralelamente, uma outra motivação leva-o a entrar na via que acabaria por conduzi-lo à invenção do praxinoscópio. Reynaud interessa-se pelos discos estroboscópicos (e pelo fenaquistiscópio, evidentemente), bem como pelo zootrópio; mas vê neles uma *falha*. Como havia sido dito, tanto os discos como o tambor zootrópico funcionavam com base em pequenas ranhuras ou fendas através das quais as imagens em movimento aparente eram visualizadas. Essas fendas são várias ao longo do circuito, e apenas uma serve de *janela de visualização*. No momento em que o olhar penetra por uma das fendas, as restantes permitem a passagem de luz, recriando pequenos focos que perturbam o visionamento (das imagens) e acabam por ficar no plano de visão, continuamente. É com o objectivo de superar esta dificuldade que Reynaud fabrica o praxinoscópio<sup>110</sup>. O propósito deste novo aparelho não é diferente dos seus antecessores; nas próprias palavras de Reynaud, o objectivo é «produzir a ilusão do movimento através de desenhos que prefiguram as fases sucessivas de uma acção» (Reynaud, citado em Mannoni, 1994: 342), ou seja, é justamente o mesmo objectivo do fenaquistiscópio e do zootrópio. O que muda é o princípio e os procedimentos: a transição de uma imagem a outra não é dada pelo jogo entre a rotação das fendas e a respectiva imagem de fundo; ela é feita através de espelhos prismáticos. De alguma forma, o praxinoscópio recupera o jogo de mediações especulares da lanterna mágica. O fenómeno visual obtido volta a ser uma imagem de segundo grau, ou seja, *uma imagem da imagem desenhada*.

---

<sup>110</sup> O termo é formado pela junção dos étimos do grego antigo *praxis* – acção – com *scopio* – visão ou visionamento.



A partir da invenção do praxinoscópio, Reynaud propôs uma série de novos inventos: um *praxinoscópio-teatro*, em que ao praxinoscópio original era adicionado um cenário; um *praxinoscópio de projecção*, em que se juntava uma lanterna mágica ao praxinoscópio-teatro, permitindo projectar as imagens e, desse modo, torná-las visíveis para um público plural; um teatro óptico, em que o uso de uma banda de imagens permitia a obtenção de ilusão de movimento a partir de uma quantidade indefinida de cenas de duração ilimitada (ao contrário do que sucedia com as formas anteriores do praxinoscópio, em que o movimento era obtido pela repetição de um ciclo limitado de fases). No fundo, todas estas inovações técnicas de Reynaud não são senão versões do praxinoscópio original. E todas assentam num mesmo princípio: a animação é realizada a partir de um jogo de espelhos prismáticos. Tal como nota Mannoni, «com uma imaginação e um engenho notáveis, ele [Reynaud] explorou de todas as formas possíveis este sistema catóptrico» (Mannoni, 1994: 346).

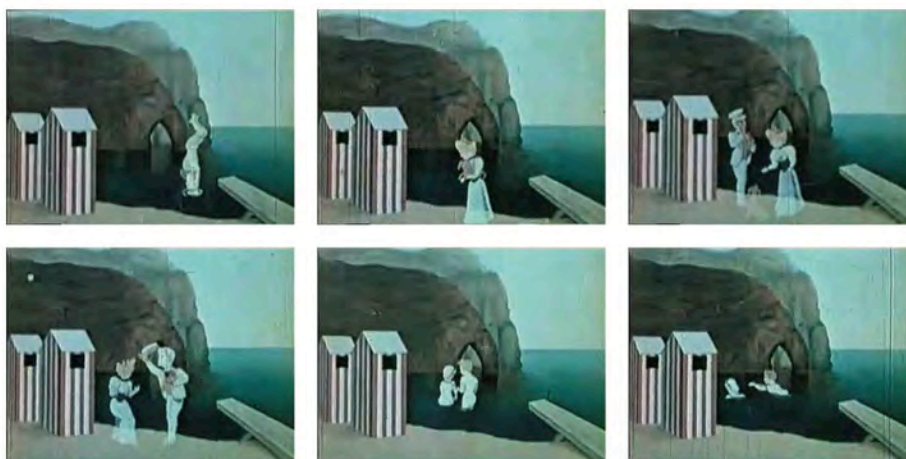


FIG. 30 - Extractos da banda de praxinoscópio *Autour d'une Cabine*, Émile Reynaud, 1893-4.

O que acaba por ser tão ou mais importante quanto os seus inventos é a forma como Reynaud fornece um *motivo*, um elemento para ser visto *catoptricamente*. Embora chegue a equacionar e mesmo a concretizar<sup>111</sup> a hipótese

---

<sup>111</sup> Reynaud propõe perante a Sociedade Francesa de Fotografia a possibilidade de o seu invento servir para projectar imagens reais (e não apenas imagens desenhadas): «... M.

de os seus inventos servirem para projectar imagens reais – ou seja, fotografias –, na sua essência, para Reynaud, homem da ilustração cinemática, a sua actividade não se resume, pois, à produção de mecanismos de animação ou de ilusão de movimento: ele próprio envolve-se na concepção de *imagens animadas*. Sobretudo a partir do teatro óptico, Reynaud cria curiosas obras gráficas de um enorme encanto narrativo e de um irresistível apelo sensorial<sup>112</sup>. Ficarão eternizadas na história do pré-cinema certas peças como as *Pantomimes Lumineuses*, ou obras como *Autour d'une Cabine* e *Un Rêve au Coin du Feu*. Neste sentido, torna-se necessário notar, tal como insiste Mannoni, que a obra de Reynaud (e, de alguma forma, também as fantasmagorias de Robertson e, em geral, as demais formas de jogos ópticos) não se limita a anteceder ou preparar a linguagem cinematográfica: Reynaud é alguém que apresenta uma proposta estética e tem uma linguagem própria. Se entendermos a linguagem cinematográfica como, rigorosamente, uma *escrita do movimento*, poderemos dizer, pois, que «Reynaud não é um precursor: ele faz cinema» (Mannoni, 1994: 358). Mas é necessário compreender a relação peculiar de Reynaud com o cinema e, sobretudo, a forma como essa relação acaba por confirmar a existência de duas modalidades cinematográficas já presentes no pré-cinema: o *cinema de síntese* e o *cinema de análise*. Reynaud, de facto, chegou mesmo a *filmar*, isto é, chegou a fazer recolha de imagens reais através de séries de fotografias. Mas todo o gesto criativo de Reynaud apenas se desenvolveu a partir desse momento: depois de obtidas as fotografias, Reynaud realizava uma cuidada selecção. Não lhe interessava obter um movimento contínuo através do *desfile* sucessivo das fotografias obtidas serialmente. Após a referida *selecção*, Reynaud procedia a um trabalho de apuro e retoque pelo desenho e, sobretudo, pela pintura. Assim, em vez de uma *reconstituição analítica* do movimento obtida pela série total das fotografias obtidas, Reynaud criava um movimento *pessoal, artificial, sintético*; um movimento que não era tanto uma reprodução ou um documento, mas antes uma expressão assumidamente estética. E o golpe final de todo o *procedimento reynaudiano*, que rejeita o *cinema-documento*,

---

Reynaud fait remarquer que les effets seraient bien plus beaux encore si, au lieu de dessins à la main représentant les différentes phases d'un mouvement, il était possible de les obtenir au moyen de la photographie. On aurait là une perfection de dessin, une exactitude de mouvement qu'il est difficile d'obtenir par le dessin manuel» (passagem no *Bulletin de la Société française de photographie* citada Mannoni, 1994: 347)

<sup>112</sup> «Le cinéma devra connaître de nombreuses années d'apprentissage pour parvenir à une telle qualité esthétique et narrative» (Mannoni, 1994 : 356)

reside na forma como este composto de movimento era projectado: Reynaud não o fazia por via do cinematógrafo, mas por via do *seu* praxinoscópio.



**FIG. 31** - Fotografias pintadas (*clichés* de foto-cenografia) para a obra *Guillaume Tell*, *Émile Reynaud*, 1896.

Neste momento, existe uma questão que nos interpela: a linguagem do pré-cinema assume-se como uma procura de um grau de alucinação? é a busca de um nível de infra-realidade? Ou será, pelo contrário, uma forma alegórica de insistir sobre uma realidade estável e modelar?

A hipótese que gostaríamos de avançar é a de que o pré-cinema (enquadrado apenas nas suas balizas temporais e sem ser entendido como uma forma embrionária de algo a vir) não define o caminho numa direcção concreta. Dentro do pré-cinema, em si mesmo, tanto poderemos encontrar tendências alegóricas quanto alucinantes, tanto vemos representações de um real já definido como vemos criações de um nível de realidade ficcional: uma lanterna mágica pode ser vista como um instrumento que dá a ver um índice de realidade; mas uma fantasmagoria pode ser entendida como uma recriação de um mundo de características próprias. Uma ilusão de óptica provocada por um dos vários jogos descritos até aqui tanto pode ser entendida como uma forma de reafirmar uma realidade estável da qual se tem uma percepção distorcida (ilusão representativa), como pode ser compreendida enquanto construção de um regime de realidade que é estritamente visual ou perceptivo (ilusão construtiva). Por esta altura, os caminhos não se encontram ainda bifurcados; ambas as vias coabitam em possibilidade, neste ponto. Apenas mais tarde, com o aprofundamento dado nos primeiros passos do cinema de animação, é que estas vias haveriam de se polarizar. E serão esses primeiros passos e a definição de um primeiro momento de divisão que cumpre trabalhar a seguir.

### 2.1.2. Ainda antes de Cohl e McCay: o período inaugural dos filmes de animação e os seus pontos definidores

Na viragem do séc. XIX para séc. XX, começaram a surgir aquelas que são, em rigor, as primeiras obras de animação em filme. Este primeiro período de realização de obras de animação deverá ser entendido como aquele que vai desde os últimos anos do séc. XIX até 1908, altura em que obras como *Fantasmagorie*, de Émile Cohl, marcariam uma nova fase no panorama da animação. Por razões que ao longo das próximas páginas se tornarão progressivamente mais claras, denominaremos esta primeira fase por *proto-cinema de animação*.

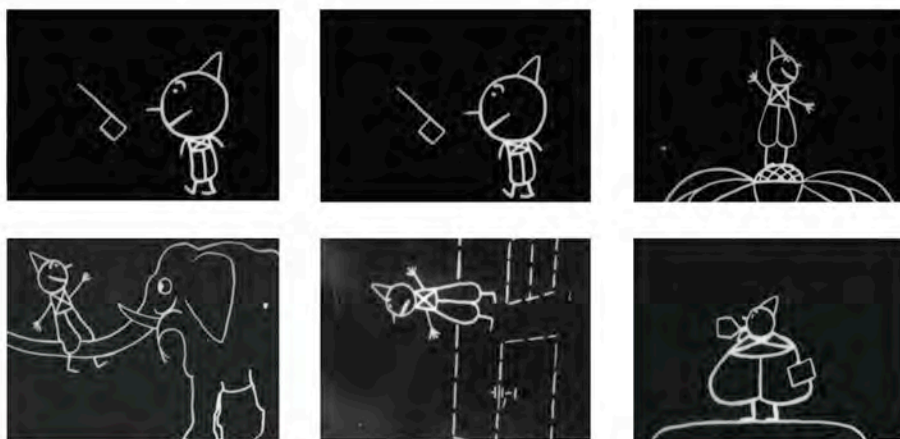


FIG. 32 - Fotogramas do filme *Fantasmagorie*, Émile Cohl, 1908.

Existem duas marcas decisivas que pontuam o percurso deste proto-cinema de animação, e ambas são já sinal da definição de uma *escolha* por uma das vias possíveis deixadas em aberto pela linguagem do pré-cinema; a saber, a via de uma vinculação da animação ao real.

A primeira dessas *marcas* prende-se com o papel assumido pela fotografia nas práticas que construíram este proto-cinema de animação. De facto, e salvo raras excepções, os primeiros filmes de animação ficaram marcados pela influência directa da fotografia. E esta influência foi sendo progressivamente mais explícita ao longo das duas primeiras décadas do séc. XX. Em crescendo, a integração da fotografia nas obras animadas foi sendo realizada como forma de simulação do

espaço óptico; e a fotografia foi sendo um recurso para recriar um cenário de cariz marcadamente natural, uma vez que o uso da fotografia, enquanto material cénico, foi sempre assumindo uma faceta documental.

Por outro lado, uma outra marca definiu, também, estes primeiros passos do cinema de animação. Nas palavras de Donald Crafton, enquanto «entre 1908 e a Primeira Grande Guerra Mundial a animação foi gradualmente definida como um género cinematográfico por Émile Cohl e Winsor McCay [...], antes foi um “efeito especial”» que a foi definindo (Crafton, 1993: 9). Não se pode ainda falar, pois, de um género artístico ou de um meio expressivo em todo o seu sentido; o que há é um apelo gerado pelo efeito visual do *truque*. É este apelo que permite que se diga que a ideia de que foi o *cartoon* ou, em geral, a banda desenhada a maior inspiração dos momentos inaugurais da animação é um preconceito bastante disseminado; ao invés, tal como sugere Crafton, foi «um outro divertimento popular – o espectáculo de vaudeville – que se notabilizou como importante influência inicial»<sup>113</sup>. Assim, no início do século XX, os filmes de animação são um misto de espectáculo de teatro e magia que recorre de forma ingénua à figura de um «apresentador» filmado que contracena com situações animadas.



FIG. 33 - Fotogramas do filme *The Enchanted Drawing*, Stuart Blackton, 1900.

<sup>113</sup> «There is a widespread misconception that comic strips were somehow intimately related to the inception of animation. I will begin by examining that possibility in detail, then will suggest that another popular amusement – the vaudeville stage – was an important early influence» (Crafton, 1993: 36).

Esta mediação entre a obra e o espectador tem como função explicar que o que ele vê não é senão um simulacro, um acto de prestidigitação – ao contextualizar a animação na superfície da folha branca do papel, o apresentador faz actuar uma característica mágica (ou de truque) e, ao mesmo tempo, forja uma dependência do filme a um pressuposto espectáculo de sala mais abrangente, contexto sem o qual a animação projectada ficaria «incompleta». É exemplo deste tipo de «apresentações» uma das primeiras produções de Edison<sup>114</sup>, *The Enchanted Drawing* de 1900, em que James Stuart Blackton<sup>115</sup> realiza uma animação a carvão por fases sucessivas: recorrendo a um artifício semelhante ao utilizado por George Méliès<sup>116</sup>, retira os elementos do suporte desenhado para os substituir por objectos reais. O resultado pretendido é cristalizado no título do filme: um espectáculo de «encantamento» e de magia pelo desenho. O mesmo artifício é usado, também, seis anos mais tarde, em *Humorous Phases of Funny Faces*, e um ano depois, em *Lightning Sketches*.

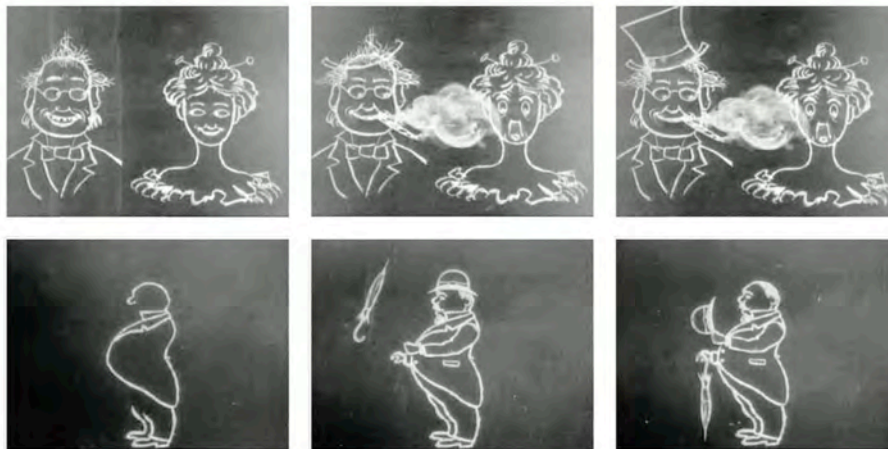


FIG. 34 - Fotogramas do filme *Humorous Phases of Funny Faces*, Stuart Blackton, 1906.

Ora, não são, pois, as tiras de banda desenhada nem tão-pouco os efeitos ópticos do pré-cinema que servem de inspiração ao nível do conteúdo dos primeiros filmes de

<sup>114</sup> Thomas Edison, 1847-1931, célebre e multifacetado inventor, desempenhou um papel determinante durante os primeiros anos da indústria do cinema.

<sup>115</sup> James Stuart Blackton, 1875-1941.

<sup>116</sup> Georges Méliès, 1861-1938.

animação; são, antes, os espectáculos vaudevillianos<sup>117</sup>. Mas isso não legitima que desliguemos todos os avanços técnicos (e também estéticos) do pré-cinema daquilo a que vimos chamando de proto-cinema de animação. É necessário fazer uma distinção entre aquilo que é da ordem dos conteúdos daquilo que é da ordem da linguagem. Assim, e conforme vimos, quanto ao conteúdo usado nos primeiros filmes, de facto a influência dos espectáculos de teor vaudevilliano é esmagadoramente maioritária. Mas a gramática das primeiras obras de animação e as suas motivações têm sem dúvida um elevado grau de filiação face ao que se praticara nos séculos anteriores ao nível dos jogos de óptica. Ainda assim, Donald Crafton parece recusar este vínculo. Eis o seu argumento:

Pelo facto de os seus aparelhos utilizarem muitos dos princípios gerais do cinema, e também porque projectou “imagens em movimento” para um público, Reynaud pode ser legitimamente considerado um precursor do cinema. Mas a sua contribuição efectiva para a história do filme animado é mais romântica do que o real [...] e não há sinais de que o seu encantador Pierrot tenha tido qualquer influência sobre os primeiros animadores. [...] tal como muitos dos pioneiros da animação mais tarde recordaram, não foi nenhum destes aparelhos ópticos [do pré-cinema] que os inspiraram. Ao invés, foram os *flipbooks* – desenhos sequenciais que produziam uma ilusão do movimento quando desfolhados – que lhes cativaram a atenção em primeiro lugar. [Ao mesmo tempo], as fotografias de estudo do movimento vastamente publicadas de Muybridge e Marey forneceram todo o conteúdo informativo necessário para a análise e para a reconstrução do movimento imagem por imagem (Crafton, 1993: 7).

No entanto, e um pouco contra esta ideia algo insistente em Crafton, convém sublinhar o seguinte: não nos interessa tanto saber quem ou o que influenciou, efectivamente, os indivíduos que levaram a cabo as primeiras obras do cinema de animação. No limite, essa é uma questão de foro biográfico que muito pouco dirá acerca da animação enquanto corpo linguístico com normas próprias, e independente de qualquer disposição biográfica ou motivação pessoal. Pelo contrário, o que nos

---

<sup>117</sup> Uma extensa e interessante descrição destes espectáculos transpostos para filmes pode ser encontrado em Crafton, 1993: 48-57. Retenha-se o essencial; em primeiro lugar, a listagem das componentes que constituem esse espectáculo: «Inerente ao acto dos 'lightning sketches' está uma fórmula arquetípica para uma diversidade de filmes, de entre os quais os primeiros desenhos animados emergiram. Existem três componentes fundamentais: um artista, ostensivamente o protagonista do filme e invariavelmente desempenhado pelo próprio realizador; uma superfície de desenho (bloco de esquissos, quadro preto, ou telas), sempre inicialmente vazias; e os desenhos, apresentados em execução pelo artista [...]» (Crafton, 1993: 48-50)

interessa é a carga semântica que foi sendo transportada ao longo do pré-cinema e que foi *reactivada* na linguagem dos filmes de animação. Essa *carga semântica* diz respeito a uma única e simples motivação: *iludir*. É toda uma linguagem da ilusão que se encontra em recuperação nas obras do proto-cinema de animação.

Há algumas páginas atrás colocávamos a questão acerca do caminho que a linguagem do pré-cinema tomaria, entre prender-se a uma acção de narrar o real ou forjar uma semântica própria no seu corpo; as conclusões a que se chegaram foram provisórias e remetiam, justamente, para os primeiros passos da animação. Ora, neste momento, estamos em condições de nos aperceber de que ao período do proto-cinema de animação correspondeu uma certa deriva por uma das vias. Assim, quer a *influência directa da fotografia* quer a *essência espectacular e ilusionista* das primeiras obras de animação estabeleceram um compromisso inegável com o real enquanto raiz gramatical da animação. Por um lado, a faceta ilusionista e vaudevilliana do proto-cinema de animação levou a que estas primeiras obras não levassem em conta a diferença de meios (ou seja, entre o cinema e o espectáculo ao vivo), e fizessem da animação uma transposição directa dos truques utilizados nestes espectáculos para a tela<sup>118</sup>. Por outro lado (e, talvez, mais importante do que todo o resto), o uso da fotografia permitiu criar essa ponte entre a imagem real e a animação que haveria de fundar uma forte tendência de toda a história do cinema animado. Ao longo do primeiro capítulo do presente texto, vimos como a cronofotografia teve um contributo importante para a criação de uma linguagem estética de características muito próprias que reinventava o modo de percepção do real, reinventando, ao mesmo tempo, a própria realidade. Vimos também como a fotografia, apesar de ter sido o centro de uma acesa polémica, foi objecto de alguns usos que em tudo se demarcavam de uma estética da estabilidade e de um vínculo ao real enquanto modelo. Ainda assim, é justamente para reafirmar esse vínculo que a fotografia surge no contexto das primeiras animações.

O mais importante a reter, neste momento, é que, mais do que ser a fotografia a marcar a constituição dos primeiros filmes de animação, são estes primeiros filmes que vão marcar o uso que se irá fazer da fotografia a partir daí. Se é

---

<sup>118</sup> Nomeadamente, o uso da técnica de *stop-action* (designação dada por Crafton à técnica que se designa, actualmente, por registo *imagem por imagem* que consistia na paragem da filmagem no meio de uma acção para que algo na cena fosse mudado; depois a filmagem continuava e o efeito visual gerado era o de um aparente movimento contínuo).



certo, então, que, enquanto período de relativa importância na história da animação, o *proto-cinema de animação* é marcado pelo uso da fotografia, mais importante ainda é notar o quanto o inverso acaba por ser decisivo: estes primeiros passos vão criar os fundamentos de toda uma corrente estética e de toda uma forma específica de animar – o resultado da crescente integração da fotografia no acto de animar é uma progressiva aproximação da animação ao cinema de imagem real; esta aproximação corresponde a uma espécie de submissão das ficções animadas ao domínio da *realidade óptica*.

É este, pois, o cenário do contexto da animação no período anterior a 1908: uma longa série de inovações técnicas e rasgos inventivos que abriram uma possibilidade expressiva bifurcada e indecisa; e uma curta dezena de anos que cravariam com alguma preponderância uma das vias que a animação haveria de tomar. No entanto, o período que se seguiria viria a estabelecer, de modo assertivo e definitivo, as duas possibilidades gerais para se trabalhar em animação: assumir a animação como uma forma artística com um léxico próprio *ou* defini-la como um meio de simular e aludir a um real do qual permanece, ainda e sempre, refém e referente.

### **2.1.3. Cohl e McCay. O forjar de uma nova linguagem**

- Émile Cohl

A razão pela qual balizámos o período do proto-cinema de animação até 1908 relaciona-se com o aparecimento de um filme que haveria de mudar o paradigma da animação. O filme em questão é *Fantasmagorie*; o autor, Émile Cohl. É este nome que irá marcar uma viragem e uma definição cruciais no cinema de animação. E por duas razões: em primeiro lugar, Cohl demarca-se do filme de animação enquanto essencialmente conjunto de trucagens; em segundo lugar, e como consequência dessa demarcação, Cohl viria a fundar um novo meio de expressão artístico, uma nova linguagem com os seus caracteres estéticos específicos.

Não devemos, no entanto, desprezar certos detalhes de teor biográfico, na medida em que nos ajudarão a compreender melhor este momento de viragem.

Atentemos, pois, ao percurso de Cohl até abraçar o cinema em 1908. Nessa altura, Cohl não se tratava de um jovem a dar os primeiros passos no mundo profissional e artístico (ao contrário do que sucedia com a maior parte dos nomes que haviam marcado o período do proto-cinema de animação). Pelo contrário, na altura em que Cohl descobre e abraça o cinema, ele gozava já de um amplo reconhecimento artístico na pintura, ou na escrita (quer poética quer satírica), mas também enquanto fotógrafo (de retratos) e enquanto figurinista em teatros<sup>119</sup>. E é possível descortinar já dois aspectos importantes nesta vocação múltipla de Cohl: por um lado, o seu carácter multifacetado, desenhado e empreendedor, que haveria de se fazer sentir quando, mais tarde – como veremos –, Cohl foi impelido por determinadas circunstâncias a forjar sucessivas novas formas de animar; por outro lado, a sua apetência para o cáustico e para o satírico acabou por ir construindo uma estética que foi fervilhando até ao momento em que Cohl encontrou no cinema o modo de a formalizar. Foi, aliás, essa veia satírica que acabou por marcar a parte provavelmente mais significativa da carreira de Cohl até 1908: a sua adesão ao grupo dos Incoerentes.

Não será necessário elaborar um estudo aprofundado acerca do grupo dos Incoerentes; será suficiente – e necessário – fazer notar dois ou três pontos que clarifiquem a ligação deste movimento ao cinema de animação de Cohl.

A ideia inicial que viria a ocasionar o nascimento do grupo dos Incoerentes era, simplesmente, realizar um encontro, um único encontro entre indivíduos com uma mesma motivação: «fazer uma exposição de desenho executados por pessoas que não sabem desenhar» (Charpin, 1990: 15). Não estava em causa, evidentemente, a realização de uma exposição de não-artistas, de não-desenhadores. *Não saber desenhar*, naquela afirmação-manifesto, referia-se a um não-alinhamento com as regras instituídas do *bom desenho*. Estava, pois, em causa uma atitude de rejeição e afastamento face ao gosto e à técnica instituídos. Como se percebe, a atitude é um pouco similar àquela dos Impressionistas face à Academia. No entanto, quanto à estética interiorizada e quanto à própria forma de trabalhar o desenho, as comunidades entre Impressionismo e Incoerentes diluem-se. Para sumariar as diferenças entre uma a outra correntes em poucas palavras, bastará dizer que, como

---

<sup>119</sup> «Painting, poetry, and two comedies written for the popular stage are evidence of Cohl's wide-ranging interests. He worked as a theatrical costume designer and even enjoyed a brief stint as a professional portrait photographer» (Crafton, 1993: 64).

vimos no primeiro capítulo, o Impressionismo procurava uma nova ordem estética; ao invés, os Incoerentes buscavam uma *desordem*, uma fuga à ordem e às ordenações.

Ora, é neste contexto de irascibilidade, de crítica, de sátira, de iconoclastia que cada artista era convidado a dar «a sua contribuição sob a forma de obra sem pretensão» (Charpin, 1990: 15). Um desses artistas foi, justamente, Émile Cohl. Desde o início da década de 80 do séc. XIX até meados da década seguinte, Cohl trabalhou intensamente com os Incoerentes na produção de conteúdos satíricos e de formas irracionais. E mesmo depois de abandonar o grupo, Cohl continuou a diversificar o seu trabalho por entre ramos de expressão artística<sup>120</sup>.

Este histórico de Cohl anterior à sua produção cinematográfica serve-nos para que sejam compreendidas duas coisas completamente distintas. Em primeiro lugar, Cohl já tem um nome relativamente firmado no campo da produção cultural; tal como afirma Crafton, «mesmo que Cohl nunca tivesse descoberto o cinema, ele continuaria a ter direito a algum grau de fama. Ao virar do século, o seu nome era muito mais conhecido do que o de Méliès». Como consequência, continua Crafton, «Cohl foi o primeiro artista com uma reputação estabelecida a tornar-se realizador cinematográfico a tempo inteiro» (Crafton, 1993: 65). Em certa medida, a maturidade de Cohl acabaria por ajudar a que o seu percurso na animação se demarcasse do percurso efectuado por colegas mais novos, mais propensos ao deslumbramento perante as possibilidades de uma nova linguagem.

Em segundo lugar, toda esta actividade precedente haveria de marcar muitas das opções, obsessões, objectivos de Cohl enquanto cineasta. Esta influência haveria de se sentir em dois aspectos estéticos muito concretos: as *metamorfozes gráficas* e a *incoerência* na sua linguagem cinematográfica. Tal como veremos um pouco mais adiante, muito do cinema de animação de Cohl anda em torno daquilo a que chamaremos de *metamorfozes gráficas*, isto é, figuras que, repetidamente, se transformam em outras figuras diferentes, fazendo da própria passagem o sujeito

---

<sup>120</sup> «Cohl was no longer active with the Incoherents in the 1890s, preferring to spend his time pursuing a variety of activities, including philately and the new fad of bicycling. He also illustrated the important biographical magazine *Les Hommes d'Aujourd'hui*, assorted books, songsheets, and anti-Dreyfus papers, and he even travelled briefly to London in 1895-96 to work for British humour magazines. By 1900, he had abandoned the outdated Gill-style facial caricatures and was working almost exclusively in the more popular comic-strip-format» (Crafton, 1993: 64-65).

principal da obra de Cohl, em torno do qual as figuras que se metamorfoseiam são somente secundárias. Podemos encontrar no trabalho de Cohl enquanto desenhador e caricaturista os pilares germinais desta linguagem: tiras como *Distant lens enchantement to the view* (publicada no *The London Serio-comic journal*), em que um elefante gradualmente se transforma num fotógrafo diante de uma câmara com tripé, dão o mote para os circuitos febris de metamorfoses que Cohl viria a levar a cabo numa parte importante dos seus filmes.

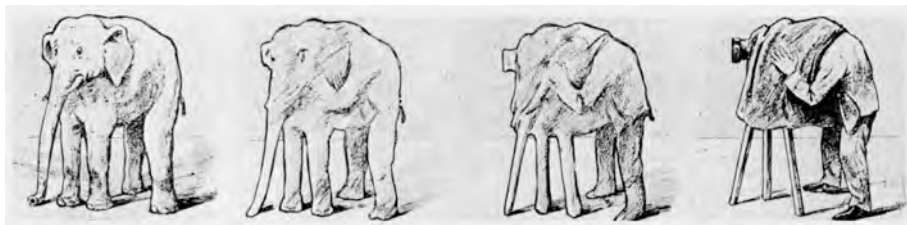
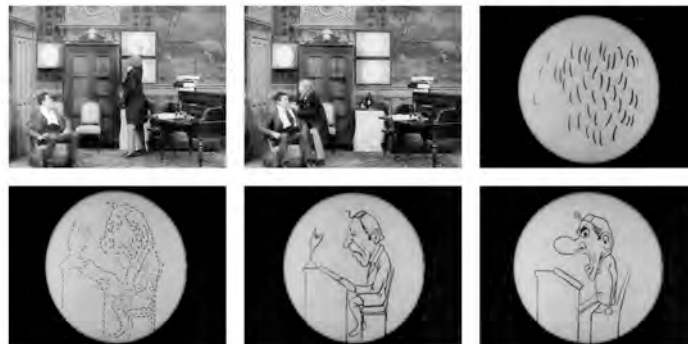


FIG. 35 - *Distant lens enchantement to the view*, Émile Cohl, 1896.

Aliás, não eram só princípios que Cohl transportava do seu passado; tal como refere Crafton, «a reciclagem de ideias antigas era recorrente no trabalho de Cohl», referindo, a título de exemplo, a recuperação do desenho de 1896, *A diagnosis; or Looking for Bacillus*, no filme de 1909 *Les Joyeux Microbes* (Crafton, 1993: 70). Ao mesmo tempo, Cohl também transporta para os seus filmes os princípios de *incoerência* que praticava nos anos oitenta do século dezanove junto dos seus *companheiros incoerentes*. Significará isto que cada uma das animações de Cohl é um desfile de *sem-sentidos*? Pelo contrário, a *incoerência* de Cohl é um factor de coesão e de sentido nos filmes. Mas para que compreendamos de que modo se conjuga aquilo que aparentemente é contraditório – isto é, fazer obras com sentido a partir da *incoerência* enquanto motor estético – será forçoso que acompanhemos, primeiro, a carreira de Cohl enquanto homem do cinema de animação.



**FIG. 36A** - Ilustração *A diagnosis; or Looking for Bacillus*, Émile Cohl, 1896.



**FIG. 36B** - Fotogramas do filme *Les Joyeux Microbes*, Émile Cohl, 1909.

Cohl passou por três companhias de produção diferentes ao longo do seu percurso: de 1908 até 1910, realizou os seus filmes sob a tutela da companhia do francês Leon E. Gaumont; no início de 1910, trocou de produtor, assinando pela companhia de Charles Pathé (o grande rival de Gaumont), mas apenas aí permaneceu durante meio ano. Mais tarde, em Setembro de 1912, Cohl seria contratado pela Éclair, já nos E.U.A., e aí permaneceu durante cerca de quatro anos, marcados sobretudo pelos seus trabalhos na série de filmes de animação *The newlyweds* (1912-1913), uma adaptação da banda desenhada da autoria de George McManus.

Concentremo-nos precisamente na época em que Cohl trabalhou na empresa de Gaumont - em menos de dois anos aí, o seu trabalho haveria de marcar decisivamente toda a futura linguagem da animação.

No seu livro sobre Cohl, Donald Crafton avança com uma ordem metodológica para estruturar este período da obra de Cohl. A sua proposta assenta em princípios maioritariamente técnicos. Assim, os filmes surgem agrupados mediante o tipo de entidade animada: animação de desenhos, animação de objectos, animação de bonecos (*puppet animation*), animação de recortes (*cutout animation*) ou, finalmente, animação mista<sup>121</sup>. Nos parágrafos que se seguem, e numa certa fidelidade a esta *tipologia* traçada por Crafton, proceder-se-á a um acompanhamento de certos trechos da obra de Cohl deste período, em ordem a obter um perfil fidedigno do autor e da sua obra de animação.

A primeira fase de toda a obra cinematográfica de Cohl é constituída por três filmes que formam aquilo a que se vem convencionalmente chamar de filmes *fantoches*<sup>122</sup>. O conjunto destes filmes apresenta-se como uma das primeiras experiências animadas *imagem por imagem*<sup>123</sup>, afastando-se das preocupações de carácter ilusionista ou fantástico, e concentrando-se na construção de «jogos de figuras lineares que se traçam progressivamente, que se animam e se metamorfoseiam com uma virtuosidade e uma inventividade inigualáveis» (Willoughby, 2009: 86). O desenvolvimento desta técnica de animação *corrida*, ao fazer corresponder a cada rodar da manivela do *animador-operador* uma nova

---

<sup>121</sup> Cf. Crafton, 1990: 140-148.

<sup>122</sup> «These three works may be conveniently called the “fantoche” films because they were all done exclusively in the white-on-black style and featured similar stick figures that were intended to represent puppets (*fantoches*)» (Crafton, 1990: 140).

<sup>123</sup> Sendo certo que *Fantasmagorie* é a primeira obra de cinema de animação.

unidade de informação, criou o ponto de partida para uma nova forma de construir o movimento<sup>124</sup>. Em Cohl assiste-se a um verdadeiro desenrolar de *metáforas plásticas*, permitidas por este novo processo: o de passar de uma figura a outra, de uma imagem a outra, através de uma substituição formal; e todo o processo é desenvolvido numa linguagem plástica que segue o princípio geral da metáfora: uma ligação impronunciada entre duas figuras, por transformação de uma forma ou por alteração de um traço. O gesto de Cohl tem a capacidade plástica de (como disse Norman McLaren acerca destas experiências pioneiras) *tornar visível o pensamento*. Nestes três filmes – *Fantasmagorie*, *Le Cauchemar du Fantoche* e *Un Drame Chez les Fantoches* –, um único sistema de animação é usado: a animação de desenhos. Aqui, é notória a informação que Cohl dispõe dos filmes do período do proto-cinema de animação, nomeadamente os filmes de Stuart Blackton, sobretudo no que respeita a dois pontos muito concretos; a saber: o aparecimento de uma mão humana, natural, física nos filmes de Cohl, através da qual se estabelece um ligação com o aparecimento das personagens de *carne e osso* nos filmes de animação de teor vaudevilliano; e o grafismo aparentemente obtido por um desenho a giz branco sobre um quadro preto. Todavia, se estes são dois pontos que põem em relação os filmes de Cohl com os filmes de autores como Blackton, eles são também pontos pelos quais podemos separá-los drasticamente. Assim, quanto à questão do traçado a giz, convém esclarecer que Cohl não realiza os seus filmes desenhando com giz num quadro preto. Antes, o filme é realizado através de «desenhos individuais para cada segmento animado que foram feitos em tinta-da-china sobre papel de arroz branco, tendo Cohl pedido ao laboratório [dos estúdios Gaumont] que imprimisse<sup>125</sup> os desenhos a negativo para preservar o efeito de branco-no-preto obtido pela linha de giz» (Crafton, 1993: 61). Isto denota que Cohl não só tinha conhecimento de obras como *Humorous Phases of Funny Faces* de Blackton, como, sobretudo, demonstra uma preocupação em estabelecer um tipo de relação com essa mesma gama de obras. No entanto, o tipo de relação que é criado visa justamente realçar uma diferença radical de usos e linguagens; Cohl parece-nos dizer que reconhece e aceita a filiação mas recusa uma continuidade.

---

<sup>124</sup> Mais tarde os fundamentos viriam a ser muito diferentes e mais sistematizados, por meio da animação de *chaves*.

<sup>125</sup> Crafton fala em 'imprimir', razão pela qual mantivemos esse termo; mas em rigor, não existe impressão a negativo (dos desenhos); o que Cohl deverá ter feito terá sido pedir ao laboratório que fosse feita uma *inversão*.

Quanto à questão da presença de um elemento físico e humano nos filmes de Cohl e Blackton, deverá ser notada e sublinhada uma diferença que aí se inscreve: ao contrário de toda a essência dos filmes de radicação vaudevilliana não existe em Cohl um sentido de performance de palco. A presença de Cohl não é física nem, de todo, *pessoal* – a mão que surge nos seus filmes é uma mão *impessoal*, ou melhor, é uma mão do autor, mas este autor é impessoal; ele *despessoaliza-se* ao integrar o filme: passa a ser um signo da própria animação, ao contrário da presença física que pontuava o proto-cinema de animação. A presença do autor nos *trickfilms* faz constituir uma tipologia assente na filmagem de uma cena real, na qual se dão a ver determinados truques e ilusões. Nos filmes de Cohl, bem pelo contrário, não se procura o truque, não se persegue um efeito que provoque o deslumbramento no público; procura-se antes adicionar uma nova fonte significativa. *Fantasmagorie*, por exemplo, começa com uma mão desenhando uma personagem que irá assumir a centralidade do decurso do filme. A mão em causa, sendo reconhecidamente humana, é detectada como sendo uma natureza intrusa no contexto global da obra. O efeito gerado não é a remissão para o mundo real, no qual as personagens animadas são o elemento estranho; é, antes, o reforço das características próprias da animação: aquele mundo que nos é dado a ver é um mundo animado; e a mão que ali surge sofre uma metamorfose automática: ela própria passa a conter um certo *teor de animação*. De resto, é justamente toda uma linguagem de metamorfoses que veremos na obra de Cohl, e que se inicia de forma vigorosa e assumidamente central logo em *Fantasmagorie*. De uma figuração a outra, cada uma das formas desenhadas encontra-se já em trânsito e o importante é mesmo a metamorfose que se repete em ritmo frenético. Tal como nota Crafton, nestes filmes de Cohl, «a acção é tão irracional e os acontecimentos desenrolam-se tão rapidamente que o enredo é difícil de ser decifrado ao primeiro visionamento» (Crafton, 1993: 66). À primeira vista, poderíamos ser levados a entender os filmes de *fantoches* de Cohl como uma série de imagens sem sentido; e poderíamos, conseqüentemente, detectar aí os traços de incoerência que Cohl detinha. No entanto, tudo se passa de forma inversa: é justamente o teor incoerente que confere um sentido à animação de Cohl. A incoerência é como um motor que faz o filme desenrolar-se sem que tenha de contar uma história no sentido mais convencional, mas sem tão-pouco relegar o filme a um exercício árido e sem sentido. Se existe ligação entre uma imagem e a imagem seguinte, isto é, se as metamorfoses se dão sem que o filme perca consistência, isso deve-se à fluidez conferida pelos golpes da *incoerência gráfica*.



Este curto conjunto de três filmes valeram um considerável reconhecimento a Cohl, e sem dúvida que haviam marcado, desde logo, o seu gesto estético. Mas havia um grande custo para que isso tivesse sido obtido: os três filmes foram a única produção de Cohl ao cabo de sete meses de trabalho<sup>126</sup>. O trabalho de Cohl, na *série* dos *fantoches*, era muito minucioso: os movimentos eram animados, testados, recompostos até a um registo final ou definitivo, num processo repetido de tentativa e erro. Cohl foi obrigado a encontrar formas alternativas para que a sua produção pudesse ser mais prolífica.

É certo que estas exigências acarretaram o fim dos filmes de Cohl; é verdade que, tal como o próprio Cohl acabaria por admitir, houve um certo sacrifício de uma subtilidade que marcava esses filmes. Por outro lado, foram estas exigências que obrigaram Cohl a executar trabalhos que acabariam por mostrar novas potencialidades na animação. E a própria animação de desenhos, realizada a partir das metamorfoses gráficas já referidas, não desapareceu. É certo que já não haveria nenhum filme na obra de Cohl que, de início ao fim, fosse composto pelas transformações lineares do *fantoches* de Cohl; mas elas continuaram a marcar presença num significativo número de obras posteriores do autor. Obras como *Transfigurations* (1909), *Générations Comiques* (1909) e *Le Binetoscope* (1910) são disso exemplo.

Em *Transfigurations*, um homem apresenta uma máquina que permite aos seus clientes ter acesso visual a realidades ocultadas (prever o futuro, visualizar o passado...). Estas cenas são dadas a partir da captura de imagens reais, com actores reais, de *carne e osso*. Mas assim que as personagens iniciam o visionamento das imagens fornecidas pela máquina, as cenas passam a ser constituídas quase exclusivamente por figurações fornecidas pelo sistema da animação de desenhos – diversas figuras vão-se assim sucedendo e a passagem é dada por metamorfoses.

---

<sup>126</sup> Para que se coloque em perspectiva, a quantidade de fita fílmica gerada nesses meses foi a mesma que, numa produção normal da Gaumont demoraria menos de uma semana a ser realizada.

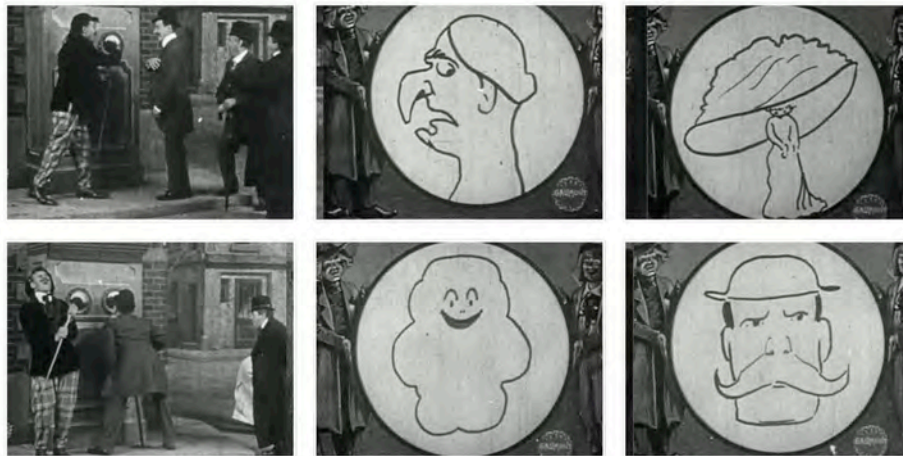


FIG. 37 - Fotogramas do filme *Transfigurations*, Émile Cohl, 1909.

Paralelamente, outras investidas foram sendo ensaiadas. Filmes como *Les Chaussures Matrimoniales* ou *Le Mobilier Fidèle* contêm animação de objectos (pixilação); no primeiro, dois pares de sapatos e, no segundo, peças de mobiliário assumem-se como personagens centrais. *Le Tout Petit Faust*, *Monsieur Clown Chez les Lilliputiens* ou *Soyons donc Sportifs* são constituídos pela acção protagonizada por bonecos animados (*puppet animation*). *En route*, *Les Douze Travaux d'Hercule* ou *Le Peintre Néo-impressioniste*, por seu lado, são filmes que envolvem a animação de recortes articulados. Tanto na animação de bonecos quanto na animação de recortes articulados, o movimento é muito pouco fluido. Mas Cohl soube tirar partido da rigidez obtida e transformá-la numa gramática nova para as suas animações, um género de movimento simplificado com uma expressão espaço-temporal própria. Os recortes eram meros pedaços de papel ou cartão delineados nas formas pretendidas e justapostas entre si por ligação de um pino que funcionava enquanto eixo. Cada elemento não se movia de forma independente; a movimentação de uma peça deslocada provocava assim a movimentação das peças adjacentes. Ora, Cohl não tentou disfarçar este artifício; os pinos são bastante perceptíveis e o movimento é assumidamente rígido. Em *Les douze travaux d'Hercule* vemos membros a explodirem com uma facilidade marcadamente artificial; ou em movimentos de rotação absolutamente impossíveis de observar na vida real. Está em jogo uma afirmação da artificialidade enquanto código do meio expressivo que Cohl ia reinventando a cada filme. Muito longe dos filmes do proto-

cinema de animação, o movimento de Cohl é afirmativamente um afastamento do real. E mesmo em filmes com a participação de actores em diálogo com animações diversas (objectos, bonecos, recortes, desenhos) como *Clair de Lune Espagnole* ou *Les Locataires d'à Côté*, esse afastamento continua a ser vincado: não é a animação que vai ao encontro da ordem natural da realidade, como que mimando-a; é, ao contrário, o real que se artificializa por via da animação.

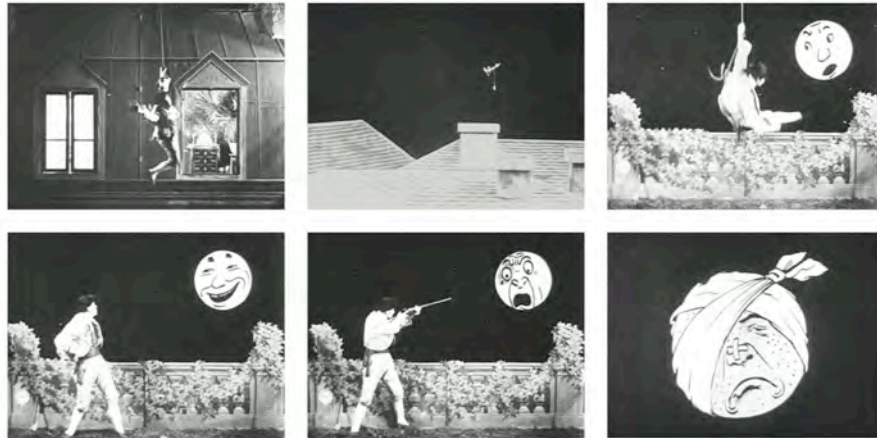


FIG. 38 - Fotogramas do filme *Clair de Lune Espagnole*, Émile Cohl, 1909.



FIG. 39 - Fotogramas do filme *Les Locataires d'à Côté*, Émile Cohl, 1909.

De certa forma em sintonia com esta artificialização e sintetização presentes na sua obra, surge o tratamento que Cohl dá à questão da profundidade. Em Cohl, sobretudo nos seus filmes de animação em desenho, não existem preocupações de perspectiva nem de volumetria. Cada traço desenhado assume-se como um eixo da própria superfície em que se insere. Cohl faz do ecrã uma página, uma pura página. Uma página que é construída pela bidimensionalidade explícita, assumida e expressiva de cada traço desenhado, de cada recorte construído. Longe de construir uma bidimensionalidade por defeito (isto é, por ausência de uma terceira dimensão), Cohl forja uma bidimensionalidade a partir dos próprios elementos plásticos com que trabalha. O traço cria, para si, as regras da sua significação, constituindo-se, então, o conjunto de *vigas mestras* do bloco superficial do ecrã enquanto página: numa palavra, a superfície de Cohl é construída pela singularidade bidimensional da sua linguagem gráfica. Torna-se inevitável encontrar aqui reflexos (mesmo que fossem inconscientes e imperceptíveis para o próprio Cohl) da estética e dos princípios preconizados por Töpffer. Também em Cohl podemos, pois, falar de uma *semiologia* auto-determinativa do traço, de uma forma de codificação das regras no interior da própria prática gráfica.

Cohl será sempre um marco nas inovações técnicas que acabariam por formar a linguagem do cinema de animação. Mas o seu mérito vai para lá da técnica. Ele criou uma estética; criou uma linguagem para lá do efeito especial. Não se deverá, contudo, confundir esta característica com a inclusão de conteúdos narrativos na animação. Crafton fala-nos na presença de um guião. Mas não podemos confundir este guião com uma mera narrativa. Quando Crafton insiste na existência de um guião desde *Fantasmagorie*, refere-se à existência de um *sentido* que percorre todo o filme; um sentido e não uma significação; não se trata de *querer dizer alguma coisa* à partida, trata-se da criação de uma sequência serial de imagens, uma metáfora em movimento através da qual se constroem as bases de uma linguagem: a linguagem da animação. O “guião” de que Crafton fala é afinal o elemento que resgata a animação de uma função de mediação; o seu estatuto deixa de ser o de um meio – um meio de transmissão, tal como era com Blackton. Aí, a animação era apenas uma forma de aprofundar um desígnio específico: iludir. Com Cohl, a animação constituiu-se como uma verdadeira linguagem, *por si e em si*. Daí que tenhamos chamado ao período anterior a 1908 o período do proto-cinema de animação: apesar de aparecer como uma formalidade pura, sem intenções narrativas – por outras palavras, apesar de o proto-cinema de animação versar sobre si próprio

ao acentuar o efeito óptico e ilusório –, na verdade, o proto-cinema de animação foi a assunção da animação como instrumento para outra coisa qualquer que já não a animação em si mesma. Pelo contrário, ao inculcar um sentido, uma sequência, um encadeamento específico *no* filme de animação, Cohl esvazia todo o possível direcionamento para essa *outra coisa*, e preenche a animação com todas as virtualidades de uma linguagem expressiva autónoma.

- Winsor McCay

Num ponto relativamente oposto ao de Cohl, encontramos Winsor McCay. Não deixa de ser bastante revelador e significativo que os dois fundadores do cinema de animação sejam díspares, tão opostos em determinados aspectos. De facto, quer pessoalmente, quer ao nível dos interesses que acabou por incorporar na sua obra, McCay é praticamente o oposto de Émile Cohl. Enquanto o cineasta Cohl era já um homem de meia-idade que reservada e pacatamente trabalhava no isolamento do seu estúdio, McCay tinha pouco mais de trinta anos e era um homem extrovertido e algo exibicionista quando começa a realizar os seus primeiros filmes; McCay gostava do contacto próximo com os públicos, sentindo-se à vontade para exhibir os seus talentos e as suas descobertas. McCay era um *entertainer*, um homem do espectáculo; produzia frequentemente espectáculos de vaudeville, e manteve esta carreira mesmo quando trabalhava, paralelamente, nas suas tiras de banda desenhada, primeiro, e nos seus filmes de animação, depois.

Mas não foi apenas na personalidade; foi também, e sobretudo, no método de trabalho e nas características da sua obra que McCay haveria de contrastar abissalmente com Cohl. Desde logo, ao passo que Cohl se reinventava enquanto desenhador na sua obra cinematográfica (abandonando, pois, as suas *idiossincrasias gráficas* anteriores), McCay, por seu lado, apoiava todo o seu trabalho «na capacidade de traduzir as bandas desenhadas que o haviam tornado famoso para o ecrã com um mínimo de modificações» (Crafton, 1993: 90).

McCay, que se encontrava do outro lado do Atlântico, deverá, por certo, ter tomado contacto com alguns filmes de Cohl. Nomeadamente *Fantasmagorie*, que atingiu um pico de sucesso nos E.U.A. justamente na altura em que McCay começava a interessar-se pelo cinema de animação. John Canemaker, biógrafo de McCay, refere que o americano terá sofrido influência de Cohl, especialmente no «uso de metáforas abstractas e livres de linhas gráficas que se tornavam personagens

reconhecíveis» (Canemaker, 1987: 131-132). Poderemos assim aceitar que essa influência se tenha exercido num plano de motivação, de inspiração. No entanto, será no mínimo abusivo referir qualquer índice de incorporação dessas *transformações alucinantes* de Cohl na obra de McCay. Falar-se, pois, num *uso* das metáforas (*metamorfoses gráficas*) na obra de McCay já será uma certa extrapolação dos elos existentes entre a obra de Cohl e a influência que esta haveria de ter na obra de McCay. Na verdade, então, ser-nos-á extremamente difícil (senão mesmo impossível) detectar o mínimo momento em que possamos dizer que, na obra fílmica de McCay, existe uma diluição formal que permitisse a passagem de uma figura a outra. Afinal, quando Canemaker, logo a seguir, aborda os pontos pelos quais McCay se distingue de Cohl, podemos constatar algo que poderá *provar* a nossa argumentação anterior: «aquilo que distinguia McCay dos seus predecessores<sup>127</sup> era a sua habilidade para animar os seus desenhos sem sacrificar o detalhe linear; o movimento fluído, o ritmo naturalista, a sensação de massa e gravidade, e, eventualmente, as tentativas para incutir traços de personalidade individualizados nas suas personagens são qualidades que McCay trouxe para o cinema de animação» (Canemaker, 1987: 132). Não existe nada mais distante do que estes *traços de personalidade* e as *metamorfoses* de Cohl. E é justamente aqui que se funda o fosso que existe entre McCay e Cohl. Conforme será perceptível mais adiante, o aspecto fundamental da obra de McCay é a sua *obsessão* pela *estabilidade* – nomeadamente, a estabilidade criada a partir da construção de personagens de características fixas ou permanentes. A estabilidade, enquanto marca da animação de McCay, é inconciliável com a centralidade do movimento no desenrolar das metamorfoses gráficas do cinema de animação de Cohl.

Ora, depois de confirmadas as distâncias entre Cohl e McCay, é legítimo equacionar a hipótese de McCay ter uma afinidade com a linguagem do proto-cinema de animação. De facto, tal como nota Canemaker, McCay comunga com Blackton a tendência para adaptar um motivo iconográfico de um artista de carne e osso a desenhar personagens que se tornavam vivas» (Canemaker, 1987: 131). Podemos facilmente encontrar muito da ideografia do proto-cinema de animação nos filmes de McCay, nomeadamente as marcas dos espectáculos de *lightning sketches*.

---

<sup>127</sup> O uso do plural deve-se, no contexto, à referência a Blackton a par da já mencionada referência a Cohl.

Afinal, McCay era, ele próprio, um homem do espectáculo de vaudeville. No entanto, existem razões que justificam uma distinção de Winsor McCay face ao conjunto de autores do proto-cinema de animação. Desde logo, a obra cinematográfica de McCay surge numa altura em que Cohl já havia encetado a fundação de uma linguagem própria da animação em sentido estrito. Mas são sobretudo razões intrínsecas ao gesto artístico de McCay (e não razões de contexto histórico) que legitimam essa demarcação. Apontemos duas dessas razões que nos parecem não só demonstrativas como fundamentais.

Ao contrário do que se passava no proto-cinema de animação (e, de algum modo, também na obra de Émile Cohl), em que os truques que sustentavam as animações eram ocultados (o que valia aos seus autores uma certa aura de magia), McCay tem uma abordagem *secular*, desmistificada da animação. McCay preocupava-se em transmitir os princípios que estão na origem das suas animações<sup>128</sup>. Essa revelação faz parte integrante da sua linguagem fílmica. Assim, McCay não está menos preocupado com a componente ‘espectáculo’ nos seus filmes do que Blackton estava. Simplesmente, McCay não tem interesse em passar uma imagem de si próprio enquanto mágico; ele revelava os truques e faz da própria revelação um elemento essencial da sua obra.

Em segundo lugar, McCay distingue-se do proto-cinema de animação pelo grafismo em si mesmo. Enquanto nos filmes do proto-cinema de animação havia uma tendência generalizada para que as figurações fossem realizadas sob o signo de uma alegorização ingénua – os elementos humanos era representados por figurações híbridas entre o assumidamente natural e o boneco – nos filmes de McCay, assistimos a uma preocupação pelo detalhe, uma tendência para a convergência dos

---

<sup>128</sup> Esta frontalidade acabaria por custar-lhe caro, fazendo fé na autenticidade de um episódio relatado por Canemaker: «McCay's carefree attitude toward protecting himself and his filmmaking methods backfire on him. Fitzsimmons recalled that during the production of *Gertie*, McCay was visited by a young man supposedly writing a magazine article about animation. McCay welcomed the man into his home and wishing to aid the writer in every way possible, McCay showed the young man every detail of the process he had developed, including a complete explanation of the purpose and workings of his testing machine. Time passed, and McCay was shocked one day to be served with a citation of infringement by an entirely new studio entering the animation field. McCay, along with every other artist and business concern engaged in production animated motion pictures, was notified that henceforth all would be required to pay royalties on all future productions of animated cartoons to the holder of the patent rights, who as it turned out was the young gentleman to whom McCay had so graciously described his art. Fitzsimmons identified the young man as John Randolph Bray (1879-1978) (...)» (Canemaker, 1987: 142).

elementos desenhados com o seu correspondente na realidade. Características como o cuidado com a proporção e a perspectiva, as noções de peso e de gravidade, a coordenação rítmica e temporal das acções, a busca da similitude são marcas decisivas na animação de McCay. E todas estas preocupações são crescentes à medida que McCay progride na sua obra. No seu primeiro filme – *Little Nemo* –, o mote para a animação é dado por uma aposta: o próprio McCay aposta com um grupo de amigos seus como conseguiria fazer com que uma série de desenhos se movesse. Esta parte da *aposta* é filmada em imagem real, e acabaria por ser uma marca recorrente nos filmes de McCay: em *Gertie*, há uma introdução muito similar, e em *The Sinking of the Lusitania*, a aposta dá lugar a uma investigação de McCay sobre os acontecimentos que haveriam de desembocar no trágico naufrágio que este filme acabaria por *documentar*.



FIG. 40 - Fotogramas do filme *Little Nemo*, Stuart Blackton e Winsor McCay, 1911.

Em geral, as partes (relativamente extensas) de filme em imagem real propiciavam um diálogo com as partes animadas; o resultado acabava por ser uma justificação do surgimento da animação<sup>129</sup>. Parece, pois, haver em McCay um certo pudor em

---

<sup>129</sup> Para lá desta referência à necessidade de McCay em contextualizar o aparecimento da animação, será conveniente fazer a seguinte nota, que respeita mais especificamente ao filme *The Sinking of the Lusitania*. Esta obra trata-se de uma reconstituição histórica de um evento real; neste sentido, o filme apresenta-se como um documentário. Mas na realidade é, sobretudo, uma simulação. Não existem imagens reais obtidas do acontecimento em si. É,



apresentar a animação por si mesma; os trechos de filme em imagem real surgem sempre contextualizando, explicando e justificando a animação. Sem dúvida, era o espetáculo de vaudeville transposto para filme – a animação não tem uma autonomia que legitime o seu aparecimento isolado; McCay não lhe confere, em geral, o estatuto de linguagem expressiva independente. A animação surge invariavelmente como expressão da própria capacidade de animar; isto é, McCay *anima* para demonstrar a possibilidade de se poder animar.

Neste momento, é necessário compreender aquilo que McCay entende por animação. A animação de McCay coincide em pleno com a etimologia da palavra: para McCay, animar é *dar vida*. Dar vida a personagens, mais concretamente. Era esse já o seu desígnio quando realizava as suas tiras de banda desenhada<sup>130</sup>. Mas foi quando *encontrou* a arte da animação que pôde levar a fundo o seu desejo. Quando *Little Nemo* passa das tiras para a tela, dá-se uma plena transformação: *Nemo*, *Impy* e *Flip* (as personagens centrais tanto do filme quanto da banda desenhada), quando enquadrados nas tiras de banda desenhada não conseguiam superar a sua condição de signo representativo; no momento em que passam a ser *cinematograficamente* animadas, estas personagens transportam uma vida em si. Aquilo que lhes confere esta vivacidade é o movimento. Por conseguinte, podemos dizer que o *nervo* que captou o interesse de McCay para a animação foi o movimento; foi a possibilidade de conceder movimento às suas personagens e, desse modo, providenciar-lhes vida. A preocupação de McCay com o movimento não é, pois, idêntica à preocupação que Cohl concedeu ao mesmo tema. Em McCay, não se procura trabalhar a linguagem do movimento, ou o movimento enquanto linguagem; a sua obra não confirma o potencial dinâmico do desenho, inclinando-se decisivamente para a estabilidade da forma; nada há de inovador no seu grafismo, no seu contexto histórico. McCay *serve-se* do movimento para animar. O movimento não é o elemento central, mas a chave para se obter o elemento central; e esse elemento é a animação de personagens, o *dar vida*. De certa maneira, em McCay, o movimento é trabalhado

---

assim, na falta de documentação “verdadeira” que surge a animação. A animação não surge enquanto animação; a animação surge como simulação do real.

<sup>130</sup> Convém, no entanto, frisar que o trabalho de McCay em banda desenhada acaba por ser muito mais liberto do que o seu trabalho em cinema. A sua banda desenhada é mais alegórica, é mais fluida, ao passo que o seu cinema é marcado por uma prisão inevitável ao real. McCay consegue efeitos de oniricidade nas tiras de banda desenhada que se distanciam bastante do pendor naturalista dos seus filmes.

para que, no final, se consiga uma certa estabilidade na linguagem formal da sua animação. O grande interesse de McCay – poderíamos mesmo falar da sua obsessão – é a de construir personagens. E a sua *ideia* de personagem animada é a de uma figura tanto mais semelhante ao natural quanto possível. Assim, poderemos afirmar que o acto de animar, em McCay, é o gesto de dar vida a personagens fictícias por semelhança aos elementos reais<sup>131</sup>.

É justamente neste sentido que falamos em proporção, semelhança e verosimilhança como traços distintivos da obra de McCay. Por um lado, McCay partilha com Cohl o interesse pelo movimento e pela possibilidade de trabalhá-lo por via da animação. Mas essa comunidade aparta-os mais do que os aproxima. Ambos têm abordagens diametralmente opostas quanto à questão do movimento. E é essa oposição que demarca a animação que cada um produz. Enquanto Cohl procura trabalhar o movimento para explorá-lo como linguagem autónoma, ou como elemento constitutivo de uma estética definida, McCay, por seu lado, faz do movimento um meio para alcançar outra coisa. Deste modo, as animações de um e de outro autor seguem vias absolutamente opostas. Para McCay, *animar* é sempre animar *alguma coisa*; a necessidade em dotar os seus filmes de um contexto narrativo bem definido demonstra a tónica colocada nessa *alguma coisa*, nesse outro elemento que é animado, mas que não é, já, a animação ela própria. Para Cohl, animar é trabalhar formas e a sua animação é *animação pura*; não é animação *de* alguma coisa – é, simplesmente, *animação*.

Seja como for, McCay acabou por instaurar um certo matiz linguístico na animação. Mesmo que involuntariamente, McCay contribuiu para a formação de uma *cine-pintura*: ao haver coloração posterior das imagens que compunham o seu filme, fotograma a fotograma, acaba por conceder à cor uma semântica própria, atribuindo-lhe o valor de *textura em movimento*<sup>132</sup>. Se é certo que McCay pretendia, com a coloração das imagens, dotar os seus filmes de uma similitude crescente face ao real (ou, pelo menos, uma similitude próxima à das suas bandas desenhadas), não é

---

<sup>131</sup> Esta é uma tendência crescente ao longo da obra de McCay, cujas últimas obras abandonam por completo os «efeitos puramente gráficos dos seus primeiros filmes, concentrando-se num modo realista, ao apresentar as cenas animadas como uma imagem desenhada, fosse ela da ordem do fantástico ou [simplesmente] fantasista» (Willoughby, 2009: 98).

<sup>132</sup> Fala-se aqui de *Little Nemo*.

menos certo que o resultado subverteu em larga medida a sua motivação narrativa: o próprio suporte fílmico emancipa-se enquanto elemento plástico e linguístico.

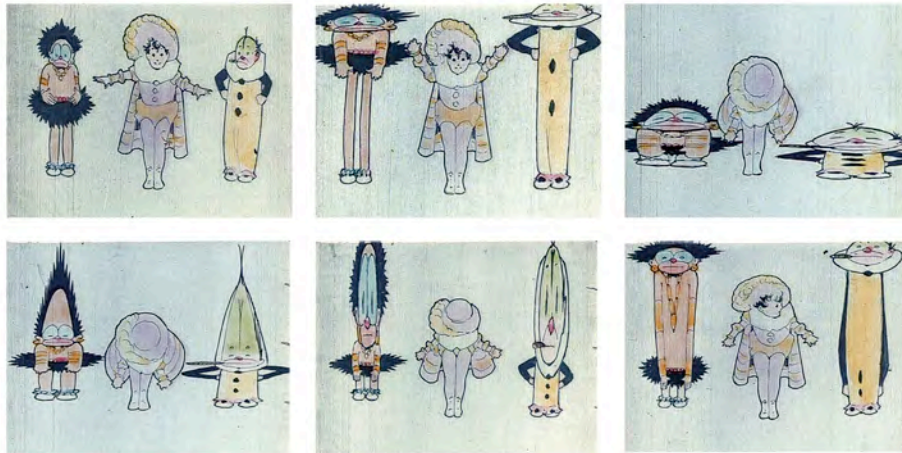


FIG. 41 - Fotogramas do filme *Little Nemo*, Stuart Blackton e Winsor McCay, 1911.

#### 2.1.4. Depois de Cohl e McCay: as primeiras heranças; definição de tendências. Otto Messmer.

Como vimos, então, Winsor McCay criou uma tendência no mundo da animação; um caminho paralelo e muito distante da tendência aberta por Émile Cohl. Nos anos posteriores, a influência de McCay iria fazer-se sentir em muitos animadores; todavia, esta influência estará longe de ser enquadrável numa linguagem que busca pela estabilidade – é o caso de Otto Messmer, cujas animações não procuram colar-se à realidade do cinema de imagem real, mas antes ensaiam a obtenção de uma instabilidade proporcionada pelo desenho. Sem dúvida, existe uma característica em Messmer (mesmo que indirecta ou inconsciente) herdada de McCay: uma vontade inequívoca na construção de personagens animados com personalidade própria.

No ano de 1919, Messmer, em conjunto com o seu produtor Pat Sullivan<sup>133</sup>, criou *Felline Folies*. A personagem principal não se chama ainda *Felix the Cat*; o seu nome é *Master Tom*. John Canemaker refere-se a *Master Tom* como sendo o *protótipo de Felix the Cat*<sup>134</sup>, mas, em rigor, nem sequer de um protótipo se trata – é já *Felix the Cat* que ali se encontra, simplesmente com um outro nome.



FIG. 42 - Fotogramas do filme *Felline Folies*, Otto Messmer, 1919.

Desde esta primeira aparição do *gato*, os seus traços estão bem definidos, enquanto personagem animada. Em primeiro lugar, torna-se evidente a preocupação em fazer do *gato* uma verdadeira personagem cinematográfica: não estamos, pois, no terreno

<sup>133</sup> Durante muitos anos, as animações de *Felix the Cat* foram atribuídas a Pat Sullivan. O público pouco ou nada soube de Otto Messmer durante longo tempo. Hoje não restam dúvidas que a animação de *Felix* foi da inteira responsabilidade de Messmer. Mas o mesmo não se poderá dizer do *produto Felix*. O sucesso desta animação, se, em boa parte, se deveu ao talento inculcido nas animações de Messmer, deveu-se também à capacidade empreendedora de Pat Sullivan, cujos esforços de distribuição e divulgação acabaram por ser tão importantes para o seu sucesso quanto à animação em si mesma. Canemaker faz notar isso mesmo, ao dizer que «a ascensão de *Felix the Cat* resulta de uma relação profissional simbiótica entre um artista tímido e um empresário agressivo. Otto Messmer, homem de uma doçura excepcional e um desenhador extremamente criativo, concebeu e realizou os filmes. (...) O produtor e patrão do estúdio, Pat Sullivan, era um animador medíocre mas um experiente homem de negócios. Ele lutou e obteve a distribuição internacional dos filmes e excelentes contratos para diversos produtos. O sucesso da série foi então o fruto de um conjunto de circunstâncias: sem o contributo destes dois homens, *Felix* jamais teria feito todo este caminho (Canemaker, 1991: 14).

<sup>134</sup> «Ainsi, c'est dès la première scène qu'on utilise la métamorphose: lorsque Tom, le prototype de Felix, entend une femelle miauler...» (Canemaker, 1991: 63).

da animação cohliana, em que cada figura que surgia no filme era um complexo formal de linhas muito mais do que uma unidade personificada ou personificável. Desta preocupação segue-se, quase necessariamente, uma humanização do *gato* – quer morfológica, quer psicológica. Deste modo, o gato Tom vai variando entre a posição bípede e a condição quadrúpede<sup>135</sup> alternando entre um ser de contornos ora mais ora menos humanizados. Ao mesmo tempo, a personagem vai ganhando, logo desde este primeiro filme, características psicológicas específicas.

O importante de notar, aqui, é a forma como esta humanização é realizada graficamente. Messmer começa neste filme a usar aquilo que haveria de se tornar uma marca definitiva da sua animação: o emprego de balões de expressão e a utilização daquilo a que chamaremos *pontuação gráfica*. Concentremo-nos, por enquanto, nesta última. Messmer assenta muito da sua animação, em *Felix*, na capacidade de gerar sinais que expressam uma qualquer sensação, uma qualquer ideia. Existem duas notas importantes que se elaboram a partir daqui: por um lado estes sinais remetem-nos para a existência de um mundo interior da personagem. *Felix* (ou a sua primeira versão) tem uma interioridade que, por si só, lhe confere personalidade. Enquanto em McCay a *criação de identidades* para as personagens se baseava maioritariamente numa atitude inerente à acção da própria personagem, em Messmer é recriado um mundo interior para *Felix*. E a forma como Messmer consegue recriar esse mundo reside na própria expressão da interioridade: o mundo individual e pessoal da personagem tem meios de expressão. E, na ausência de som, esse *meio* é essencialmente gráfico. Por outro lado, é importante notar a origem desses sinais. Constantemente, Messmer transforma a cauda da personagem principal num desses sinais de *pontuação gráfica* que expressam as admirações e interrogações do gato - tudo se passa como se fosse uma parte do corpo de *Felix* que se metamorfoseia em modo de expressão. Vemos, pois, como há neste ponto uma certa comunidade com a linguagem forjada pela animação de Cohl. Também em Messmer há qualquer coisa que poderíamos denominar por *metamorfose gráfica*: a cauda que se torna sinal de pontuação expressivo, o corpo do gato que se torna mala de viagem do seu dono (*Felix the Cat in Hollywood*, 1923), pontos de interrogação

---

<sup>135</sup> É curioso notar que Tom é quadrúpede quando se move, e em situações em que assume a sua animalidade bruta – fugindo dos humanos, cortejando numa primeira fase a gata Kitty; mas, mal se levanta, assume assumindo a posição erecta quando trata de cortejar Kitty de forma mais humana.

que se tornam ferramentas – Messmer faz destes jogos gráficos uma constante na sua animação.

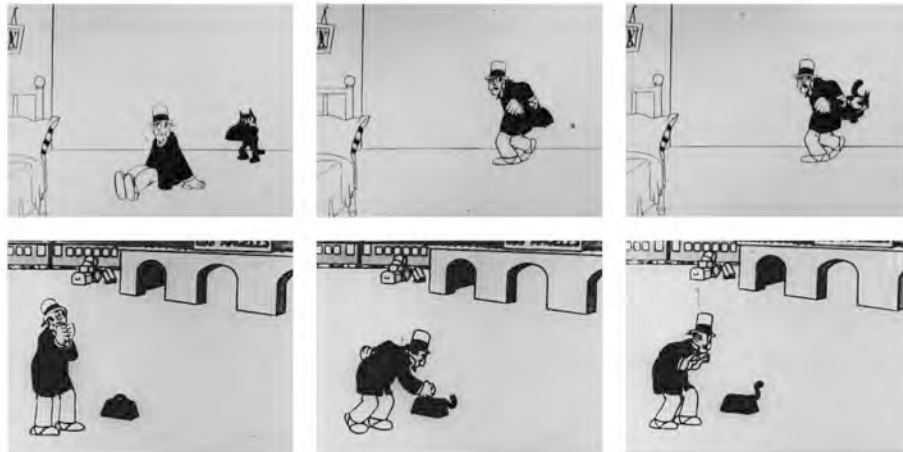


FIG. 43 - Fotogramas do filme *Felix the Cat in Hollywood*, Otto Messmer, 1923.

No entanto, existe uma diferença decisiva entre um e outro tipo de metamorfoses gráficas. Em Cohl, o que se encontra em contínua metamorfose é o traço; quando se fala em *metamorfoses gráficas* em Cohl fala-se de mutações *nas* linhas, enquanto elemento gráfico puro. Tudo se passa como se a linha carregasse uma vivacidade própria que a forçasse a ir-se transformando em sucessivas formas. Pelo contrário, em Messmer o que se metamorfoseia são já as formas acabadas, são já compostos gráficos susceptíveis de serem identificados. Numa palavra: se em Messmer podemos reconhecer a cauda que se transforma em ponto de interrogação e se, sobretudo, a cauda e o ponto de interrogação são os elementos fundamentais da metamorfose, em Cohl era a própria mutação que se assumia como elemento fundamental desta operação gráfica.

Ainda assim, é-nos legítimo ver na animação de Messmer certas reminiscências do trabalho de Cohl, tanto quanto havíamos constatado existir uma certa continuidade com alguns aspectos levantados na animação de McCay. Otto Messmer surge assim num ponto em que se procede a uma síntese entre as vias forjadas por McCay e Cohl. Por um lado, Messmer aprofunda a tendência pela procura de atribuição de uma personalidade própria às figuras animadas de modo a que fosse possível inculcar ao espectador traços inequívocos do carácter da personagem animada. Por outro lado, nota-se a preocupação de Messmer em fazer

com que o grafismo seja, ainda, um reduto no qual a sua animação se apoia. Isto é, existe nos filmes de *Felix the Cat* uma clara intenção em fazer dos meios gráficos não apenas um apoio para uma animação centrada na criação e exploração de traços de personalidade, mas uma fonte elementar do próprio exercício de animar.

É justamente desta posição singular de Messmer – na encruzilhada entre as vias herdadas de Cohl e McCay – que surge a especificidade da sua animação. Vejamos em concreto em que consiste esta especificidade. É-nos legítimo falar de três aspectos fundamentais que definem a animação de Messmer: a simplicidade do traço, a plasticidade do seu grafismo e a planificação da imagem.

Nas palavras de Pierre Tchernia, «aquilo que é magnífico em Felix é o traço, um traço limpo, negro sobre branco, eficaz, reduzido ao essencial. E no seio deste belo universo gráfico, tomam lugar gags puramente gráficos» (Tchernia, no prefácio de Canemaker, 1991: 6). Vemos, pois, que Messmer não só reflecte as ideias preconizadas por McCay e por Cohl, como também faz reverberar na sua obra os princípios já formulados num sector do desenho que foi abordado ao longo do primeiro capítulo, e que vai de Töpffer aos ilustradores do séc. XX. Existe, então, em Messmer, a preocupação em fazer do traço o elemento atómico de significação e expressão.

Ao mesmo tempo, e em consequência desta *concentração gráfica*, a animação de Messmer é elaborada através de um *ganho de plasticidade* proveniente, justamente, do traço simplificado. Aquilo a que chamamos *plasticidade* é um pouco o fruto da combinação entre a *simplicidade do traço* e a ênfase dada às *metamorfozes gráficas*. Mas compreendamos melhor em que consiste, verdadeiramente, esta *plasticidade*. Socorramo-nos, neste momento, de um texto cuja menção poderá parecer desajustada, uma vez que trata de um realizador que não Messmer. Num surpreendente ensaio escrito por Sergueï Eisenstein dedicado a Walt Disney e à sua obra, o autor estabelece uma série de considerações elogiosas ao cineasta americano. Nessa série, Eisenstein salienta aspectos como uma essencial liberdade associada ao mundo criado por Disney, e refere o facto de toda a linguagem *disneyana* não poder aparecer noutro lugar que não os E.U.A., mesmo que, por outro lado, Eisenstein sublinhe que Disney representa, em parte, uma recusa de alguns princípios que fundam toda a nação americana. Todavia, o que nos interessa abordar neste ensaio resume-se a uma questão circunscrita: Eisenstein conota a obra de Disney com qualidades como a fluidez, a plasticidade da linha, um alogicismo estrutural, etc. No fundo, Eisenstein vê em Disney o oposto da

estaticidade que revia em autores do cinema de imagem real; Eisenstein considerava que Disney detinha a capacidade de gerar contínuas metamorfoses no seu desenho. Ao geral destas qualidades, Eisenstein denomina por *plasmaticidade*, e a sua definição, para além de sagaz, é bastante rica para os nossos propósitos:

a recusa da forma fixada de uma vez por todas – a liberdade por oposição à rotina, a faculdade de tomar não importa que forma. Uma faculdade que nomearei por “plasmaticidade”, uma vez que, aqui, o ser reproduzido no desenho, o ser de uma forma determinada, o ter alcançado uma certa aparência comporta-se tal como o protoplasma original que não havia tido ainda uma forma “estabilizada” mas estaria apto a tomar uma qualquer (Eisenstein, 1991: 28).

As palavras de Eisenstein encaixam perfeitamente no raciocínio desenvolvido até aqui e parecem definir na perfeição uma certa via tomada pela animação. No entanto, há um aspecto que não pode senão deixar-nos perplexos: estas características são atribuídas por Eisenstein à animação de Disney. Aqui não cumpre ainda abordar os aspectos relativos à obra de Walt Disney: cumprirá apenas fazer notar que o mundo de Disney não pode ser descrito por palavras como aquelas de Eisenstein<sup>136</sup>. Existe nas animações de Disney uma tendência progressiva para a estabilidade do desenho, para a aproximação ao real em cada filme animado. Parece, pois, haver um certo deslumbramento de Eisenstein que ignorara, em geral, a existência dos animadores contemporâneos e sobretudo anteriores a Disney. O deslumbramento de Eisenstein terá sido, em rigor, pelas potencialidades da animação, em geral, e não tanto perante Disney em si mesmo. Talvez fosse curioso observar o que Eisenstein haveria de escrever acerca de animadores como Cohl ou Messmer. Manteria o discurso elogioso e, sobretudo, a caracterização plasmática acerca da obra de Disney? Ou faria deslocar essa mesma argumentação para aqueles animadores que, verdadeiramente, promoveram um mundo da instabilidade, pré-lógico, *plasmático*? Talvez dissesse como Phillipe-Alain Michaud, que «o gato de Messmer foi a soma instável das suas componentes gráficas: o encadeamento de desenhos dá a ver as metamorfoses inesgotáveis de uma figura provocadora, nas suas próprias deformações, explorando as capacidades expressivas da linha em

---

<sup>136</sup> Inclusivamente na própria altura em que Eisenstein escreve estas considerações, já Otto Messmer propõe uma plasmaticidade mais profunda e mais livre na sua personagem *Felix the Cat* do que a proposta disneyana.



movimento» (Michaud, 2006: 214). Ou então, talvez exaltasse, como Tchernia: «Maravilhoso! Neste universo sem palavras, sem relevo, o desenho anima-se mas enseja permanecer desenho» (Tchernia, no prefácio de Canemaker, 1991: 7).

Estas últimas palavras de Tchernia remetem-nos para o terceiro e último aspecto que havíamos mencionado como estruturante na obra de Messmer: a planificação da imagem. Encontramos nas animações de *Felix the Cat* um esforço pela obtenção de uma *imagem-superfície*. É certo que não se trata, propriamente, de uma novidade radical. Vimos como a *superficialização* é, no desenho, um terreno de combates constantes. E mesmo dentro do mundo da animação, facilmente constatamos que já em Cohl havia uma linguagem imagética composta em superfícies. Mas, uma vez mais, há uma diferença fundamental entre Cohl e Messmer no uso e na construção de superfícies. Para Cohl, a superfície é como se fosse *um dado*; a superfície dá-se na animação de Cohl num estado bruto. Existem poucos resquícios de uma terceira dimensão que conferisse profundidade ao campo da imagem animada de Cohl, sobretudo nos seus filmes com *fantoches*. Em Messmer, ao invés, tudo se passa como se houvesse um esforço para se obter superficialidade. A superfície no mundo de *Felix* é um *ganho*, é algo que se conquista. Notamos isto por duas razões de ordem distinta. Em primeiro lugar, notam-se na obra de Messmer algumas hesitações entre as duas e três dimensões. Não há nunca uma preocupação em mimar a realidade tridimensional; há, no entanto, uma espécie de consciência geométrica que leva Messmer a essas hesitações momentâneas, um oscilar entre a segunda e terceira dimensão. Em segundo lugar, a obra de Otto Messmer compete já, em termos históricos, com os primeiros avanços de uma animação industrial<sup>137</sup>. E estes avanços obedeciam a uma exigência generalizada de procura por obter efeitos realistas nas imagens animadas.

É no contexto desta ambição que alguns animadores foram levados a experimentar o uso de fotografias e filmagens de imagem real em combinação com as suas animações. Messmer não foi exceção. Em *Felix Saves the Day* (1922), por exemplo, vemos essa combinação de linguagens<sup>138</sup>. Curiosamente o uso da

---

<sup>137</sup> Aliás, em rigor, *Felix the Cat* é o fruto de um trabalho de animação industrial. Simplesmente, o resultado obtido revela mais um traço constitutivo da estética de um autor do que, propriamente, um produto de um trabalho estruturado e massificado industrialmente.

<sup>138</sup> Canemaker refere que «*Felix saves the day* mistura a fotografia, o cinema de imagem real e várias cenas de animação. É possível que Sullivan tenha utilizado este processo para economizar na animação de forma a ampliar o filme. Posteriormente, ele pôs mãos à obra

fotografia, em Messmer, veio provocar um efeito inverso ao de uma aproximação realista ou mimética. O edifício que é escalado pelo jovem jogador de basebol e pelo polícia que o persegue fornece uma *sensação de planitude*. Não assistimos ao forjar de uma terceira dimensão; pelo contrário, a planificação da imagem é redobrada. A fotografia não é usada para elevar os índices de credibilidade e aproximar a animação das características da imagem real; ao invés, a fotografia surge como um elemento corpóreo planificado: a fotografia não dá uma imagem; é, antes, um objecto. E, como é evidente, um objecto absolutamente bidimensional. Um pouco à imagem dos trabalhos do Cubismo Sintético, também em Messmer esta acumulação de elementos de linguagens diferentes contribui para uma reconfiguração do espaço enquanto superfície: uma superfície conquistada, enfim.

---

sobre este projecto. Mas foi Messmer quem se encarregou de tirar as fotografias, devendo alinhar a sua animação sobre as fotografias. (...) Para Messmer, esta mistura de técnicas foi “aborrecida” e representou “muito trabalho”» (Canemaker, 1991: 72).

## 2.2. Análise da construção de uma nova linguagem em cinema a partir da exploração do fotograma. A linguagem da *imagem por imagem*. Tendências experimentais. A via da instabilidade

A via que a animação começava a tomar, nesta fase posterior a Cohl e McCay, era a de uma crescente e dominante industrialização dos processos. Os estúdios “transferem-se para Hollywood”; as exigências estão cada vez mais concentradas na bilheteira; a importância concedida ao público e às suas expectativas superioriza-se face aos desígnios autorais, quer no plano das orientações estéticas, quer no plano das decisões gerais da produção dos filmes. Duas consequências imediatas: o recuo do *gesto* autoral e a tendência para a realização de obras de cariz marcadamente narrativo e de preocupações predominantemente naturalistas. No entanto, paralelamente, um certo grupo de autores cravava o seu caminho na realização de filmes de animação por uma via diferente. Tratava-se de artistas que, genericamente, fizeram o seu trabalho independentemente uns dos outros<sup>139</sup>; mas que tinham um traço em comum: provinham todos do mundo das artes plásticas<sup>140</sup>. E será, como veremos, esta radicação nas artes plásticas que definirá a tendência marcada por este conjunto de animadores-realizadores. Nas páginas que se seguem, irão ser abordados os contributos de autores como Leopold Survage, Man Ray, Fernand Léger, Viking Eggeling, Hans Richter, Oskar Fischinger, Len Lye ou Norman McLaren. Esta abordagem será efectuada no sentido de nos confrontarmos com a construção de uma animação essencialmente experimental e predominantemente abstracta. Deste modo, o trabalho delinear-se-á ao longo de três diferentes frentes de ataque: em primeiro lugar, faremos a problematização do filme enquanto suporte material, assim como da novidade que um tal suporte trouxe no contexto das artes de vanguarda; de seguida, explorar-se-á a hipótese da definição da via abstractizante do cinema de animação se encontrar junto de uma potencialização do ecrã enquanto

---

<sup>139</sup> Excepto os casos de Eggeling e Hans Richter que fizeram uma parte significativa do seu percurso na animação em conjunto, em colaboração.

<sup>140</sup> Em rigor, o grupo de animadores-realizadores de que aqui se vai falar inclui um autor que não fez o seu trabalho de animação após um percurso por outras actividades plásticas: Norman McLaren foi, desde o início, um animador-realizador. No entanto, aquela generalização não sofre contradição com o caso de McLaren, uma vez que a sua actividade já é de algum modo “continuadora” da linguagem elaborada pelos outros autores.

superfície pura de expressão e experiências plásticas; por último, iremo-nos concentrar na figura do fotograma enquanto elemento nuclear da animação experimental.

- A afirmação do suporte fílmico

Na altura em que a primeira grande guerra mundial deflagrou, a actividade da realização e produção de filmes era já uma altamente rentável. No entanto, o tipo de filmes que até então predominava era ainda muito próximo de um certo teor vaudevilliano; o filme era, então, maioritariamente uma fonte de entretenimento, e pouco tocava na sensibilidade dos artistas.

O período durante o qual durou a guerra pareceu originar uma nova sensibilidade junto dos artistas<sup>141</sup>. Um dos exemplos dos artistas que pareciam tocados por uma nova necessidade estética e espiritual foi Man Ray. Este pintor e fotógrafo norte-americano abraçou a actividade de realização de filmes enquanto extensão do seu trabalho de criação plástica. Tal como refere David Curtis, «nenhum [dos seus filmes] continha a ambição de ter qualquer tipo de exploração comercial» (Curtis, 1971: 17). Está aqui em jogo uma nova interpretação do significado e do valor expressivo do filme; é a própria materialidade do filme que se expõe, numa nova atitude perante a realização de filmes «na qual o artista é livre para escolher aquilo que revela do seu processo criativo» (Curtis, 1971: 18).

Existem, pois, dois pontos fundamentais para a compreensão desta nova sensibilidade plástica que propõe uma nova forma de fazer filmes: por um lado, o cinema deixa de ser um exercício de exclusiva recolha e mostra de imagens – o próprio material fílmico ganha uma plasticidade específica; por outro lado, esta reconfiguração do cinema tem as suas raízes nas artes plásticas, especialmente na pintura.

Vejamos, a este respeito, o exemplo dos pintores Hans Richter e Viking Eggeling. Ambos foram elaborando trabalhos pictóricos cujo princípio geral se relacionava com o jogo entre formas contrapontísticas. Ambicionavam chegar a um *mínimo formal*, um reduto formal tão extremo que o que importa já não é a forma,

---

<sup>141</sup> Aliás, Richter refere que o despoletar da guerra se deveu a uma necessidade de uma nova ordem; e é possível estabelecer uma relação entre essa nova ordem e uma nova sensibilidade constituída durante e sobretudo após a guerra (cf. Russett e Starr, 1976: 50-51)

mas as relações entre os elementos da pintura. Cedo chegaram à conclusão de que havia um princípio subjacente à “obsessão” partilhada por ambos: o dinamismo. Eggeling e Richter haviam realizado uma considerável quantidade de desenhos estruturais nos quais as relações de contraste estavam presentes, mas ainda lhes faltava a *dinamização*. Ambos concluíram que esta falta se devia ao fosso existente entre a tela estática da pintura, que é um *facto* único e isolado, e um outro suporte que fosse, em si mesmo, um *processo*.

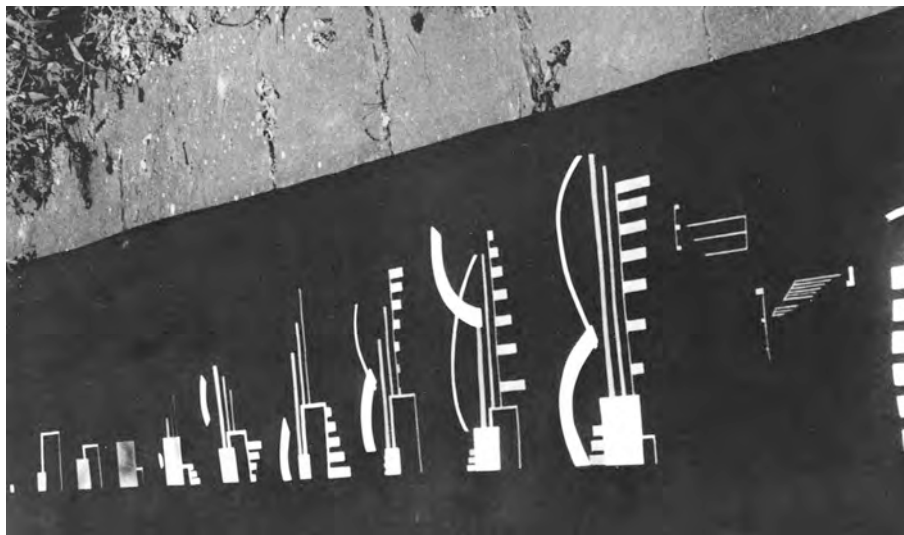


FIG. 44 - Rolos pintados para *Rhythmus 23*, Hans Richter, 1923.

Foi deste modo que Richter e Eggeling chegaram aos *rolos* (*scrolls*), nos quais era estabelecida uma sequência determinada de desenhos; depois, esta sequência era disposta, serialmente, num suporte cujo *desenrolar* permitia o visionamento da sequência pré-determinada. Do rolo ao filme, foi um curto e *necessário* passo, assim descrito pelo próprio Hans Richter:

O passo lógico que havíamos dado até ao rolo tinha-nos já lançado, por assim dizer, para fora do mundo da tela e do cavalete de pintura. Havíamos precipitado para um novo nível. Depois de ambos termos terminado o nosso primeiro rolo em 1919, começámos a compreender que tínhamos obtido mais do que pedíamos: a necessidade de libertar esta “energia acumulada” num movimento efectivo! Nunca durante a nossa colaboração havíamos sonhado com isso. Mas ali estava. E o movimento implicava o filme! (Russett e Starr, 1976: 53).

Existem algumas considerações relevantes que se devem fazer a partir das palavras de Hans Richter. Em primeiro lugar, começa a tornar-se claro que existe um certo percurso, e, sobretudo, que esse percurso não é um factor contingencial. Estes autores, tal como os restantes de que trataremos ao longo deste ponto, não começam a sua actividade artística directamente a animar. A sua proveniência é a pintura, e é neste ponto que devemos colocar a tónica. A animação experimental dos anos 20 e 30 pôde existir porque se constituiu como uma extensão da pintura e (em menor grau) da escultura que se praticava nas vanguardas das primeiras décadas do séc. XX. A animação surge como uma necessidade sentida por alguns pintores; uma necessidade estética. Esta *necessidade* leva-nos para uma segunda consideração que podemos fazer a partir das palavras de Richter. Existe uma categoria transversal a todos os autores que fizeram aquele “percurso”: um *desejo de movimento*. Se é certo que estes artistas partiram da pintura, não é menos certo o facto de que todos eles sentiram uma lacuna, uma insuficiência nesta actividade. Leopold Survage falava mesmo na necessidade de a pintura «dever ver-se livre do seu principal grilhão – a imobilidade – de forma a tornar-se tão rica e tão fluida quanto a música...» (Survage, citado em Brougher, Strick, Wiseman e Zilczer, 2005: 97). E Ruttman dizia mesmo que a pintura já não fazia sentido se não fosse colocada em movimento.

Mas podemos questionar, de imediato, o seguinte: não foi o movimento tema e problemática constante ao longo de vários séculos de pintura? Não haviam os pintores encontrado no movimento uma questão que os motivava a pintar? Por que razão estes autores sentem necessidade de encontrar um novo meio ou até mesmo uma nova linguagem para expressar uma temática de certa forma tradicional na pintura e na escultura? Sem dúvida que esta é uma questão pertinente e legítima. Mas, mais do que pertinente, este é um questionamento que nos leva ao âmago da ideia que aqui se explora. No entanto, pensamos que, para melhor atacar a questão, deverá ser feito um ajuste na formulação das interrogações anteriores: qual é a especificidade do interesse destes autores pela problemática do movimento que os leva a procurar um novo meio para exprimi-la? Esta nova formulação indica já a chave para a compreensão desta questão: de facto, existe uma especificidade neste caso. Quando Survage, Richter, Eggeling e Ruttman, cada um à sua maneira, se engajam com a problemática do movimento, não o fazem por questões estéticas, nem sequer estão preocupados com a criação de uma nova técnica para trabalhar o movimento; o problema é eminentemente *material* – é uma questão de *suporte*.

Que a pintura, ou melhor, a tela e o cavalete (enquanto suportes da pintura) não podem *suportar* o movimento em termos efectivos ou literais, é algo que é por demais conhecido, e a simples menção desta limitação poderá até parecer grosseira, descabida, sem sentido. Mas faz todo o sentido, todavia. As pinturas que versavam sobre o movimento basearam-se sempre no signo da *alusão*, e foi na subtileza do gesto de alusão do movimento que se baseou a qualidade de uma pintura e a sua avaliação. No entanto, para os “nossos” autores dos anos 20 e 30, já não basta aludir; tem de haver movimento da própria obra física. No fundo, o que se está à procura é de uma temporalidade de contornos mais objectivos: procura-se uma objectualidade artística que imponha, em si e por si mesma, a temporalidade da sua expressão.

Foi isso que levou Richter e Eggeling a criarem rolos de pinturas, primeiro, e, depois, filmes. Do cavalete ao rolo, dá-se uma perda de controlo e decisão do sujeito-espectador – a organização sequencial, as ligações entre os vários desenhos escapa ao poder de escolha do espectador, na medida em que um *rolo* é já uma sequência pré-definida. Mas a dinâmica completa só se encontraria no filme enquanto suporte. Do rolo ao filme, o espectador perde até o controlo do tempo da experiência estética – a temporalidade do filme está contida no próprio filme e é imposta de dentro para fora.

Vemos, pois, que não se trata de defender o privilégio da cor ou do traço, não se trata da definição de formas privilegiadas, não está em causa a forma utilizada no suporte da expressão: o problema incide sobre o próprio suporte e a sua constituição enquanto componente expressiva. Existe, assim, uma relação de certa forma polarizada entre a animação experimental dos anos 20 e a pintura: por um lado, a animação experimental tem na pintura a sua raiz, e é a partir da pintura que se gera a possibilidade de uma animação dita experimental; no entanto, por outro lado, a animação só se afirma na mesma proporção em que se demarca da pintura, em que se define a si própria como linguagem artística irredutível à própria pintura. E essa irredutibilidade respira na especificidade do seu suporte: o filme, enquanto suporte, é, ao mesmo tempo, a própria sintaxe do movimento; a estrutura das suas regras.

Não obstante, ao mesmo tempo que o filme se afirma na sua materialidade, reivindicando a conquista de independência face à pintura, paira no ar a possibilidade de uma outra linguagem exterior exercer influência na constituição da animação, colocando em risco a afirmação do suporte fílmico como meio de

expressão autónomo e irreductível a qualquer outra forma de arte. Falamos da associação tácita de conteúdos narrativos e literários ao suporte fílmico.

Como havíamos visto em outras secções deste trabalho, os caminhos trilhados pela animação desde os seus primeiros passos muitas vezes levaram à interpretação desta “nova” linguagem como um veículo para a narração de uma história, um enredo, uma sequência de eventos. Na verdade, esse haveria de ser o *tipo* de animação que marcaria a produção industrial: assumindo um elevado índice de compromisso para com a angariação e a sedução rápida de públicos, a animação industrial acabou por ceder à criação de um vínculo com uma vertente literária incluída no filme e na sua realização. Desde logo, um efeito imediato é obtido a partir do estabelecimento deste vínculo: a autonomia do filme enquanto meio expressivo é eclipsada pela função de transmitir um conteúdo narrativo.

Ora, é também como resposta a esta tendência que o grupo de artistas aqui trabalhado se insurge. Justamente por realizarem as suas animações como extensão (mesmo que intermitente) dos seus trabalhos em pintura, a estes artistas interessou apenas explorar as potencialidades plásticas do filme e nunca a narração de conteúdos através de um novo suporte.

O alemão Adolf Behne afirmava, em 1925, que «Viking Eggeling foi certamente o primeiro a reconhecer com plena claridade as possibilidades artísticas e não literárias do filme, bem como as suas consequências» (Behne, citado em Russett e Starr, 1976: 47). Em *Symphonie Diagonale*, não existem personagens nem enredo; não se conta nenhuma história; não há qualquer reminiscência da objectualidade natural nem da subjectividade das figuras humanas. E, no entanto, há *acção*. Uma acção que provém da agitação formal presente no filme. É exactamente o que acontece em *Study no. 8* de Oskar Fischinger. Neste filme, Fischinger pretendia estabelecer uma ligação com o conto *Aprendiz de Feiticeiro*, de Goethe. Mas não há qualquer intenção de *recontar* a história em filme. Tal como nos diz William Moritz, «a acção do filme torna-se a tensão entre polaridades artísticas elementares – forma vs. conteúdo, agrupamentos contingentes vs. padrões ordenados, estruturas simples vs. estruturas complexas (...)» (Moritz, 2004: 214). A alternativa à “via narrativa” encontrada por Fischinger para imprimir uma dinâmica de acção no seu filme passou pelo uso de «texturas e movimentos do som como ponto de partida para a criação de um mundo especialmente rico, no qual uma multiplicidade de formas e movimentos actuam num ambiente profundo» (Moritz, 2004: 213).





FIG. 45 - Fotogramas do filme *Symphonie Diagonale*, Viking Eggeling, 1924.

Torna-se, assim, perceptível o modo como nestes autores o *filme* é uma lâmina que suprime qualquer elemento que pudesse ligar a animação à função de narrar; ao mesmo tempo que é uma máquina de engendrar novas fórmulas de expressão. Esta abordagem ao filme é aquela que Len Lye assume como a sua:

Eu [Len Lye] não sou um tipo literário. Eu não consigo criar alguma coisa de literário tão significativa quanto qualquer coisa que consiga criar a partir da figura do movimento. Eu encaro o filme de uma forma diferente da maioria das pessoas (Len Lye, citado em Russett e Starr, 1976: 66).

E é exactamente disto que se trata: *encarar o filme de uma forma diferente*. Mas diferente *de quê?* É nesta questão que reside a força da ideia de Lye: *diferente de qualquer outra coisa*, poderíamos responder. Trata-se, então, de encarar o filme na sua singularidade estética, irreduzível a qualquer outra forma de expressão artística e inocultável por qualquer conteúdo que se lhe justaponha.

Na verdade, talvez Len Lye tenha interpretado o filme de uma forma *ainda mais diferenciada*, isto é, talvez tenha sido aquele que neste conjunto de artistas tenha aprofundado a condição do filme a um nível ainda não atingido até então. Nos primeiros anos da década de 30, Len Lye manifestava já um estranho desejo: *fazer um filme sem câmara*. E em 1935 realiza a primeira *satisfação* desse desejo com o

filme *Colour Box*<sup>142</sup>. Com este filme, Lye começa a desenvolver uma técnica de grafismo directo (pintura, traços, raspagem) sobre a película de celulóide – e com esta técnica, Lye cria uma série de filmes que se constituirão como os primeiros a versar sobre o seu próprio suporte material.

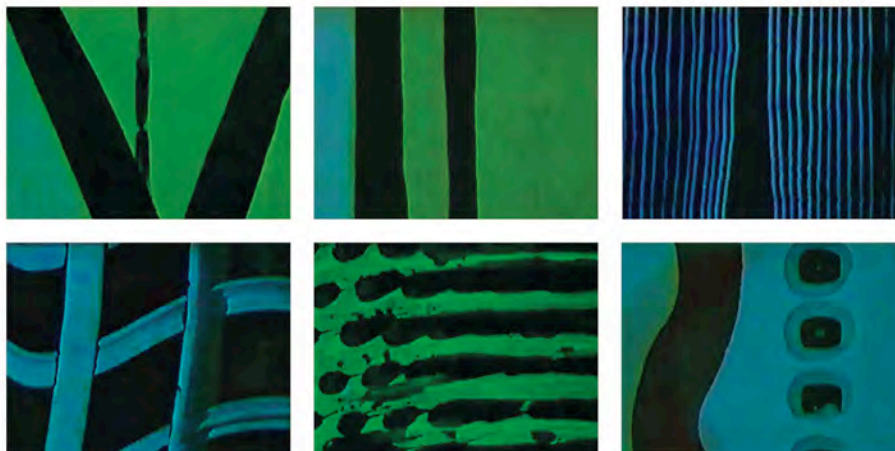


FIG. 46 - Fotogramas do filme *Colour Box*, Len Lye, 1935.

Nestes *filmes sem câmara*, o espectador fica com a clara impressão de que a fita desfila verticalmente, tendo consciência das imperfeições contidas na passagem de uma imagem à outra, e tem a percepção da própria materialidade do suporte fílmico (cf. Brougher, Strick, Wiseman and Zilczer, 2005: 112). Com Len Lye, o suporte fílmico ganha uma nova potência, uma força de afirmação enquanto meio expressivo autónomo: não só o filme passa a significar uma nova forma de expressão plástica, como passa a haver do lado da recepção das imagens uma impressão, uma sensação da própria presença material do filme – dupla afirmação expressiva. Mais ainda, com a nova técnica de inscrição directa no filme (sem câmara), Lye leva o *suporte* para uma nova *dimensão*: a *dimensão superficial* – o filme passa a ser o plano de construção da animação. O filme acabou por ser a forma encontrada por estes autores para destruir a tridimensionalidade referente ao mundo natural, e criar um mundo novo, o mundo propriamente fílmico, sem gravidade nem profundidade – um mundo de puras superfícies.

---

<sup>142</sup> Acerca deste filme: «considered to be the first animation film painted directly on film and shown to general audiences» (Russett e Starr, 1976: 65).

- A afirmação das superfícies – a espacialidade do ecrã ou o espaço-ecrã

O filósofo e crítico húngaro György Lukács tem uma perspectiva esclarecida acerca da relação do filme com a vida e com o mundo. Aquilo que define o filme, diz-nos, é *uma ausência de presente*; e esta ausência é essencial na definição do filme como linguagem. Esta ausência não é, no entanto, um defeito ou uma falha: é uma característica *positiva*, na medida em que o filme não trata de pessoas mas do movimento de pessoas e das acções das pessoas. E é daqui que provém a estranheza de todas as personagens *viventes*. Não é que o filme não trate de vida, como tema; não é, também, que as personagens ou elementos constituintes do filme não tenham vida – simplesmente, o *medium-filme* traz à luz uma *nova espécie de vida*.

Sem dúvida que este raciocínio de Lukács nos dá bons motivos para aceitar um afastamento, de princípio, entre o cinema e o mundo real. Mas não vemos como é que estas palavras poderão dirigir-se apenas à prática do cinema. Por que razão esta *nova espécie de vida* não pode ser também aquela criada e designada no domínio literário? É necessário avançar mais na argumentação de Lukács para entrarmos na especificidade reservada ao filme. Nesse sentido, Lukács prossegue dizendo que «o mundo do filme é uma vida sem plano de fundo nem perspectiva, sem distinção de peso ou de qualidade, pois apenas o presente liga os objectos com o destino e com a gravidade (...); o filme é vida sem medida nem ordem, sem realidade nem valor; uma vida sem alma – uma vida das aparições puramente superficiais» (Lawder, 1975: 27).

O filme distancia-se da narratividade literária pela sua ausência de dimensões: o filme é suporte, mas não suporta nada, não é suporte *de nada*; é, antes, um puro suporte, uma pura superfície de acontecimentos gráficos, plásticos, formais; mas estes elementos não procuram no filme uma contextualização, uma localização; ao invés, estes elementos *constituem* a superfície do filme. Se Len Lye pôde inscrever directamente no filme, foi porque a superfície fílmica já contém em si determinações gráficas, plásticas, formais.

Recordemos neste momento aquilo que no primeiro capítulo havia sido dito acerca da página. Tal como foi trabalhada nos modernismos do início do séc. XX, a

página foi-se constituindo como um «corpo reverberador da realidade, e não um simples campo de explicação e denotação textual do mundo»<sup>143</sup>. Poderíamos resgatar estas mesmas palavras para falar de um outro plano, de uma outra *superfície gráfica*: o ecrã. Tal como a página, então, também o ecrã se foi constituindo ao longo do trabalho destes animadores dos anos 20 e 30 como o *sistema de operações*<sup>144</sup> das imagens do filme, isto é, o ecrã, enquanto elemento catalisador de visibilidade das imagens, não se limita a uma função de projecção e envio de imagens – o visível é determinado pelas características do próprio ecrã.

Ora, esta reconfiguração do ecrã só se tornou possível na sequência de uma outra reconfiguração que a animação experimental dos anos 20 e 30 foi produzindo: a reconfiguração do filme. O filme constituíra-se como pura superfície; superfície que suporta elementos sem lhes conferir gravidade, profundidade, peso, verosimilhança; um suporte superficial que constitui aquilo que suporta. À medida que o filme deixa de ser uma mera película de registo, o ecrã deixa de ser um plano de *mostragem*. O filme e o ecrã deixam de ser ferramentas de acolhimento e visibilidade de uma realidade exterior e passam a ser elementos constituintes do visível, e aquilo que está em causa nesta *passagem* é a perda de relação com o real exterior. Tradicionalmente, o filme é a película em que um fragmento do mundo natural ou recriado se encontra registado; vincada na fotografia, a tradição fílmica atribuiu ao próprio filme a função de acolher um *pedaço do mundo*, conservando ao máximo as suas características: cor, volume, peso, perspectiva, profundidade. Mas muitas destas características são elementos estranhos à natureza superficial do filme, e tentar fazer do filme o suporte de uma espacialidade tridimensional é, de alguma forma, uma violência. Aquilo que autores como Len Lye nos trazem é a noção dessa mesma violência: o filme é, constitutivamente, superficial. Mas foram necessários os contributos de um pequeno número de animadores-realizadores (maioritariamente) provenientes das artes plásticas para que fosse retribuída ao filme a sua natureza bidimensional. Ao mesmo tempo, também o ecrã passa por uma agitação similar. O ecrã assume a sua natureza superficial e não pode senão apresentar elementos planos.

---

<sup>143</sup> Cf. p. 126 do presente trabalho.

<sup>144</sup> Cf. p. 124 do presente trabalho.

É neste contexto que poderemos enquadrar a obra e as ideias de Norman McLaren. McLaren defende (mesmo que de modo implícito) uma certa ideia de simplificação inerente aos filmes experimentais. Quase por definição, um trabalho experimental e de vanguarda pertence ao circuito alternativo da produção artística (pelo menos, no momento da sua criação). Logo, o orçamento será significativamente reduzido. McLaren não vê problemas nesta redução. Na verdade, vê mesmo uma oportunidade para que o espírito engenhoso seja aguçado. Mas não se trata aqui de despertar o talento pela privação de meios; há algo mais profundo na ideia de McLaren; algo que entra na própria essência da actividade de animação experimental. As restrições orçamentais e técnicas levam à definição de uma forma específica para uma dada linguagem. Segundo McLaren, «todas as artes necessitam de restrições e limitações. O soneto, a fuga, o viaduto romano, a ponte suspensa, as convenções do ballet, tudo aponta para o valor da limitação» (McLaren, citado em Russett e Starr, 1976: 118). É a partir desta argumentação que McLaren afina uma ideia de *simplificação*; esta ideia, podemos-la encontrar no seguinte excerto:

O filme animado, por oposição ao filme de imagem real<sup>145</sup>, possui especial aptidão para esta abordagem comedida, uma vez que, não só as trivialidades de fundo podem ser eliminadas, mas também os elementos primordiais podem ser simplificados, estilizados, generalizados de tal forma a poder fortalecer e clarificar o sentido da acção. Simples fósforos ou figuras pictográficas podem comportar-se tão vividamente, humoradamente, tragicamente, ou num outro modo qualquer que, enquanto o filme avança, elas [as figuras] podem tornar-se elementos enriquecidos e complexos nas mentes dos espectadores, embora se mantenham sempre extremamente simples na superfície do ecrã (McLaren, citado em Russett e Starr, 1976: 118).

Percebemos, então, o seguinte: a *simplificação* de que fala McLaren nada tem a ver com a ideia de “fazer exactamente a mesma coisa, mas com custos reduzidos”. Simplificar é, na verdade, fazer as coisas de um modo impossível de ser feito sem ser por simplificação. Torna-se então perceptível que esta ideia de simplificação em McLaren encontra raízes na noção de simplificação obtida a partir de Töpffer e teorizada por Gombrich<sup>146</sup>. Tal como havíamos visto então, a simplificação gráfica consistia na «capacidade de conter, em si mesmo [no desenho], a genética de

---

<sup>145</sup> 'Actuality film', no original.

<sup>146</sup> Cf. pp. 103-105 do presente trabalho.

preenchimentos e determinações que se dão no seu exterior»<sup>147</sup>. Sem necessidade de enriquecimentos para lá do próprio traço, a simplificação seria, pois, o «modo de fazer de cada traço um elemento sintáctico do desenho enquanto gramática geral»<sup>148</sup>. Ora, é justamente este o nível da simplificação de McLaren: chegar ao *elemento sintáctico da animação*.

Todos estes autores, através dos seus contributos práticos para o desenvolvimento de uma estética experimental da animação, acabam por elaborar um edifício teórico sistemático que definirá os fundamentos do cinema de animação de contornos mais experimentais e menos industriais. Talvez estejamos preparados, neste momento, para delinear todo esse sistema. Um sistema necessita sempre de uma série de partes constituintes e de uma série de relações que coloquem essas partes constituintes em ligação. Todas essas partes deverão influenciar-se mutuamente de forma vinculativa, de tal modo que uma não poderá funcionar sem o concurso de todas as outras. O sistema de uma forma de experiência artística tem de ser composto por um elemento (que integre, habite, e percorra o sistema), uma linguagem (que faça o elemento exprimir-se), uma espacialidade material (que forneça um *território* para o elemento), uma corporalidade expressiva (que permita a expressão da linguagem do elemento), e, por último, um conjunto de regras internas que permita encadear todas as componentes do sistema – isto é, uma *lógica das relações* (sendo que também esta lógica é uma componente do sistema, logo, sujeita às regras que dita).

A animação que foi sendo construída por este conjunto de autores ao longo das décadas de 20 e 30 constituiu um sistema. Desde logo, estabeleceu para si o *elemento* do sistema. Esse elemento foi o desenho. Opondo-se radicalmente a todo o cinema de cariz realista<sup>149</sup>, a animação experimental dos anos 20 e 30 construiu *para si e em si mesmo* o elemento a figurar no filme, em vez de se limitar a registá-lo a partir do mundo exterior. Não é coincidência alguma que a maioria destes artistas tivesse chegado à animação a partir das vanguardas do início do século – Cubismo, Futurismo, Dadaísmo, Surrealismo, Expressionismo –; justamente aquelas correntes

---

<sup>147</sup> Cf. p. 105 do presente trabalho.

<sup>148</sup> Cf. p. 105 do presente trabalho.

<sup>149</sup> É certo que há casos em que se jogam com imagens reais, mas quando elas surgem – por exemplo, o filme *Trade Tatoo* (1937), de Len Lye, no qual são usadas imagens de arquivo encontradas casualmente, imagens rejeitadas de outros filmes (cf. Russett e Starr, 1976: 65) – elas são imediatamente transformadas em signo plástico.

que acolheram os princípios imanentes a uma forma de desenhar cujo percurso tratámos de delinear ao longo do primeiro capítulo. A animação conheceu um momento importantíssimo – e de riqueza incontestável – através de um grupo de indivíduos que pouco ou mesmo nada sabiam de cinema. A sua chegada ao cinema de animação tem sempre como elemento comum o desenho e a vontade de colocá-lo em movimento. Ora, se o desenho é, neste sistema, o *elemento* do cinema de animação, a sua *linguagem* é o movimento. Ou seja, aquilo que permite ao sistema da animação, enquanto arte, ter uma forma de expressão – a sua linguagem – é o movimento. São os desenhos que se movem, é certo. Mas a linguagem da animação não está nos desenhos em movimento – está no movimento desenhado. Uma animação assente numa mecânica da reprodução verosímil da realidade exterior enquanto modelo preocupa-se com a manutenção da estabilidade na passagem de uma imagem a outra; quanto menos se notar a passagem e mais contínua for a sequência, mais aproximado da realidade exterior será o efeito obtido. Pelo contrário, uma animação concentrada nas potencialidades plásticas da sua linguagem irá acentuar a descontinuidade que existe de uma imagem à seguinte, produzindo efeitos gerais de instabilidade. Aquilo que separa uma animação baseada em desenhos em movimento de uma animação radicada no movimento dos desenhos é, pois, o que separa a estabilidade da instabilidade, a continuidade da descontinuidade.

Assente no movimento enquanto linguagem e no desenho enquanto elemento, a animação de que aqui se vem tratando tem uma espacialidade complexa, porque definida de duas formas. Esta espacialidade é, aliás, algo de que falávamos há pouco: trata-se da pura superfície, nas suas duas facetas. Por um lado, a superfície de suporte, a materialidade plana do *filme*; por outro lado, a superfície de exposição, o plano de fenomenalização da imagem – o ecrã. Filme e ecrã formam um jogo complexo de superficializações que constitui a espacialidade do sistema da animação experimental de que se vem tratando.

Mas para que os desenhos se coloquem em movimento no complexo superficial do filme-ecrã, é necessário que haja um elo, um vínculo que leve o sistema a percorrer todas as suas componentes. É necessária uma certa lógica orgânica que coloque todas as peças em ligação. É desta lógica que iremos falar a partir de agora.

- A fotografia e a lógica da *imagem por imagem*

Para encontrar esta última componente do sistema, teremos de recuar um pouco no tempo, voltando ao momento que simboliza o despertar de uma nova potencialidade plástica num novo meio expressivo. Recuemos até ao ponto em que se situa aquele que consideramos o caso mais paradigmático desta questão; recuemos, pois, até à segunda década do séc. XX, durante a qual Leopold Survage esboçou uma teoria e construiu um projecto relacionados com a realização de um filme de animação abstracta.

Toda a dimensão deste projecto de Survage não é nem mais nem menos do que isso mesmo: um projecto. O filme que Survage ambicionava fazer não passou do estado de projecto, uma vez que nunca chegou a ser realizado<sup>150</sup>. Survage foi sempre pintor; nunca foi propriamente um animador nem chegou a animar o que quer que fosse. No entanto, terá sido o pioneiro que construiu os primeiros alicerces de uma ponte muito especial; aquilo a que Apollinaire haveria de chamar «ponte cintilante entre os pintores do passado e o desígnio grandioso de transportá-los [para] os novos pintores» (Apollinaire, citado em Russett e Starr, 1976: 39); na verdade, estes novos pintores já teriam em mãos um novo tipo de *motivação pictórica*: colocar a pintura em movimento. Daí que aquela ponte encetada por Survage fosse, justamente, «a ponte entre pintura e filme, que artistas posteriores haveriam de atravessar» (Russett e Starr, 1976: 35).

O projecto de Survage é, note-se, um projecto de pintura. Tudo é pensado dentro dos modos da pintura, de acordo com as suas regras. Aquilo que Survage pretende é *animar a sua pintura*, e nem tanto entrar num outro território, numa outra forma de expressar a sua arte. Ainda assim, a forma como todo o projecto foi arquitectado, mesmo que inconscientemente, acabou por *decretar* a lógica da animação abstracta e experimental. Vejamos de que modo.

---

<sup>150</sup> Survage chega, efectivamente, a projectar um filme assim descrito. Chegou mesmo a propô-lo a alguns produtores. Terá estabelecido um primeiro acordo com os estúdios Gaumont, mas este acordo acabou por não ter efeitos práticos. Brougher, Strick, Wiseman e Zilcher dizem que foi o próprio estúdio que rejeitou trabalhar com Survage; Standish Lawder apresenta uma outra versão, mais moderada: «Gaumont, um grande estúdio francês, manifestou interesse no projecto, mas a guerra acabou por intervir, impedindo a consumação do interesse» (Lawder, 1975: 22).



Mesmo nunca tendo chegado a existir enquanto filme, o seu projecto conheceu um nome: *Rythme Coloré*. O projecto é explicável de uma maneira simples: Survage conceberia uma série de desenhos abstractos que deveriam formar uma sequência que, colocada em movimento, formaria uma continuidade *construída* e aparente. Survage teve imediatamente consciência da dimensão do trabalho que um tal projecto implicaria, e decidiu que da sua mão apenas sairiam os desenhos correspondentes aos momentos e às posturas mais importantes de cada sequência, cabendo os restantes a um grupo de desenhadores que chegariam aos resultados pretendidos «por um processo de interpolação» (Lawder, 1975: 22), colmatando as fases intermediárias.



**FIG. 47** - Pinturas preparatórias para *Rythme Coloré*, Leopold Survage, 1912.

É possível que Survage nunca tenha tomado contacto com a obra e, sobretudo, com as ideias de Marey, mas sem dúvida que este seu projecto reflecte perfeitamente a teorização mareyana do movimento e da percepção visual do movimento (assente em momentos-chave, e com movimentos intermédios). Cada um dos desenhos saídos da mão de Survage (aqueles que deveriam, então, equivaler às momentos-chave do movimento das suas formas abstractas) valia por si enquanto quadro pictórico abstracto. Existe, pois, uma reafirmação do valor individual do elemento (desenho) a ser animado. No entanto, mesmo sendo auto-suficiente enquanto *elemento*, o desenho individual não significa, por si só, qualquer parte independente da animação: necessita do concurso das outras componentes – assim, os desenhos deveriam ser colocados em movimento. A linguagem-movimento da animação de

Survage, ao mesmo tempo, inscrevia-se na passagem de um desenho ao desenho seguinte. Temos aqui a figura acabada da *lógica* do sistema da animação que procurávamos. A *passagem* de um desenho ao outro, de uma imagem a outra é a componente que dita a *regra* da movimentação das mesmas imagens, dos mesmos desenhos. A *lógica* da animação é, pois, a mecânica da *imagem por imagem*, do *frame-by-frame*. O movimento não existe por si próprio; não é uma entidade externa e auto-determinante que pudesse ser aplicada aos desenhos e fazê-los mover-se. O movimento, enquanto linguagem da animação, encontra-se determinado nas relações silenciosas entre as imagens, de uma imagem a outra, imagem por imagem. Evidentemente, esta *lógica serial* das imagens só se torna possível pela constituição do suporte material enquanto espacialidade puramente superficial da animação: a imagem por imagem, o *frame-by-frame* não é mais do que a sequência de fotogramas num rolo de filme. Cada fotograma, tal como o desenho individual de Survage, contém em si um valor específico; mas o *valor de animação* só se encontra presente na remissão de um fotograma ao outro, na *lógica* relacional que estabelece um vínculo quase imperceptível entre as imagens. O momento em que esta *lógica* da imagem por imagem se torna talvez mais marcante é aquele em que Len Lye realiza o seu *Colour Box*, em 1935. Como havíamos dito anteriormente, este foi o primeiro filme realizado sem recurso a uma câmara a ser visionado por um público significativo. Contudo, a sua grande afirmação reside, tal como nota Alberto Cavalcanti, «na demonstração do ritmo criado no ecrã através da sucessão de linhas que compõem cada um dos *frames* individuais (...)» (Cavalcanti, citado em Curtis, 1971: 36). Nas passagens de um fotograma a outro, a descontinuidade entre as linhas desenhadas e raspadas no filme reforçam a própria dimensão do fotograma. Dessa forma, Len Lye torna visível e sensível a própria materialidade do filme, realizando talvez o mais alto manifesto da *lógica* da imagem por imagem como aspecto essencial da animação.

As consequências da constituição da *lógica* da animação baseada na imagem por imagem são enormes. De uma forma bem clara e talvez ímpar até então, o mundo conhecia um conjunto de trabalhos fílmicos que se distanciavam radicalmente de uma ligação com o real exterior como modelo. O fotograma dissociava-se progressivamente da sua raiz fotográfica. Ou melhor: dissociava-se da linguagem fotográfica enquanto *registo de mundo*. Esta última ressalva foi feita porque, na verdade, também a própria fotografia sofreu uma possibilidade de

mutação quando usada neste *sistema de animação*. Tomemos como exemplo o filme *Ballet Mécanique* (1924), de Fernand Léger. Trata-se de um filme baseado em fotografias; no entanto, é um filme abstracto – *completamente abstracto*, como nos diz David Curtis:

Os objectos de Léger são lançados para o ecrã sem conter uma lógica ou uma ordem; não existe tema, e se existir alguma associação de pensamento a ligá-los, certamente não serão ligações óbvias como as de *Étoile de Mer*, de Man Ray (Curtis, 1971: 18).



FIG. 48 - Fotogramas do filme *Ballet Mécanique*, Fernand Léger, 1924.

De que modo é que este filme de Léger pode ser descrito como *completamente abstracto* se existem imagens claramente figurativas, captadas fotograficamente? Não será abusivo da parte de Curtis referir-se nesses termos a *Ballet Mécanique*? É necessário compreender que quando Curtis fala em abstracção e, de alguma maneira, quando neste texto se fala de abstracção, não se referem apenas os trabalhos que dispensam qualquer traço figurativo em favor de composições pura e exclusivamente formais. A abstracção é um *processo*; é um deslocamento de realidade: a realidade de uma obra abstracta é *abstraída* da sua *localização* natural e passa a ser dada dentro da lógica e da linguagem da obra. *Animação abstracta* é, pois, aquela que se *abstrai* da realidade como modelo e forja toda uma nova realidade no acto de animar. Quando Curtis refere que não existe uma associação do pensamento que estabeleça uma ligação “óbvia” entre as imagens de *Ballet Mécanique*, referir-se-á justamente à ausência de uma determinação exterior: não

existe um fio narrativo que ligue a série de imagens, nem existe um sentido para ser decifrado pelo espectador: a ligação é interna ao sistema de animação, e é a sua própria *lógica* – a *lógica de relações* entre as imagens – que permite a coesão de uma linguagem de imagem por imagem. É certo que uma boa parte das imagens de *Ballet Mécanique* são fotografadas, mas a própria fotografia sofre uma metamorfose quando assimilada pela superfície fílmica – passando, pois, a ser fotograma.

### **2.3. A fabricação industrial em animação. A hierarquização industrial da animação. A serialização dos modos de produção e a sua relação com a ideia de um trabalho autoral. A via da estabilidade**

Como havíamos dito no início do capítulo, a formação da animação enquanto meio expressivo definiu duas vias antagônicas na forma de exploração desse meio. Essas vias acabariam por ser bem representadas, numa primeira fase que equivaleria aos anos da primeira e segunda décadas do séc. XX, por Émile Cohl e Winsor McCay. Mas nestes autores ainda as vias não se haviam distinguido de uma forma definitiva. Como vimos, tanto poderíamos encontrar em Cohl uma dívida em relação às tendências vaudevillianas, como poderíamos discernir em McCay uma certa *autoria* no traço. Ora, o mesmo não se poderá dizer em relação aos passos seguintes do cinema de animação, cujos trilhos se foram bifurcando de um modo cada vez mais marcado e irremediável. Por um lado, houve um grupo de artistas que construíram um tipo de animação que se poderá dizer ser artístico – um tipo de animação cujas características tentámos descrever nas páginas que compuseram o ponto anterior do presente texto –; por outro lado, construiu-se toda uma indústria em torno de um outro tipo de animação – um tipo que caberá agora explorar e descrever.

- O processo industrial

No final da terceira década do séc. XX, a animação que chegava ao grande público teve de se reformular, senão mesmo reinventar. O público começava a já não encontrar entusiasmo perante os velhos *gags*, os artifícios visuais, a escassez de recursos sonoros<sup>151</sup> e outras mais características que haviam marcado a animação das

---

<sup>151</sup> A este propósito, é importante notar o seguinte: «Ainsi, selon Sullivan, les films de Felix pouvaient se passer de sonorisation. (...) « Pourquoi changer? », disait-il, refusant de toucher à une formule magique qui, finalement, après une vie en dents de scie, lui avait apporté gloire et fortune. (...) Le 18 novembre 1928, à dix pâtés de maisons des studios Sullivan à Broadway, un producteur de Hollywood sans grand succès se tenait derrière le cinéma Colony, écoutant en cachette les rires des spectateurs. Il était mince, dans la gêne, et portait des pantalons usés. A vingt-six ans, Walt Disney avait mise tout ce qu'il possédait sur le film qui dansait à l'écran : *Steamboat Willie*, le premier dessin animé dont la bande sonore intégrait ingénieusement

duas primeiras décadas do século. Houve uma necessidade em criar sequências animadas mais complexas que voltassem a cativar as audiências. Esta *complexidade* relaciona-se com questões de detalhe e reprodução; isto é, prende-se com o próprio modo de trabalho. Assim, foi-se gerando um crescimento nas equipas, necessário para responder a esta gama de exigências. A pouco e pouco, estas exigências levaram à criação dos primeiros estúdios de animação: *momento crucial* da história do cinema de animação, já que, a partir deste ponto inaugural a animação passa a ser fruto de um trabalho de equipa e, como veremos, toda a possibilidade de um cinema de animação autoral dilui-se. A construção de um filme de animação em equipa significa desde logo a mutação da figura do realizador-animador. Enquanto nas animações que tomámos como exemplo no sentido de acompanhar o ponto anterior fazia sentido falar-se de um realizador-animador, nos filmes produzidos em equipa, a justaposição dos dois termos deixa de fazer sentido: o realizador do filme é, cada vez mais, o director, gestor, chefe de equipa, e é, cada vez menos, um animador. Na verdade, dentro dos estúdios são constituídos grupos de profissionais que estarão encarregues de animar; pelo que, assim, a realização de uma animação é cada vez menos o resultado de um exercício *do traço* e *no traço*. *Realizar* e *animar* deixam de ser extensões ou reflexos um do outro; cindiram-se em tarefas distintas dentro da produção de um filme. Consequentemente, a figura do autor dilui-se por entre várias funções atómicas e dispersas. Sem dúvida, continuará a haver alguém a assinar o filme<sup>152</sup>, mas essa assinatura dirá muito menos respeito à autoria criativa do filme, no acto de animar, e mais ao cargo de chefia da equipa.

Mediante a crescente exigência de complexidade ao nível dos resultados, os estúdios transformam-se em verdadeiras indústrias, nomeadamente na forma de produzir um filme. As equipas multiplicam-se, e as tarefas vão-se definindo em torno de funções cada vez mais especializadas. Por conseguinte, as equipas subdividem-se, e criam-se departamentos cuja ligação entre si obedece a princípios

---

musique, voix et effets. (...) Sullivan et Messmer répondirent trop tard à cet appel. En l'espace de deux ans, la souris avait croqué le chat. «Avec ses bandes son, Disney nous a mis sur la paille », déclare Hal Walker, un des animateurs de Felix» (Canemaker, 1991 : 14-15). E também: « (...) Disney created a new character, Mickey Mouse drawn by Ub Iwerks, and, aware of the potential that the sound revolution was causing in the cinema, he turned the third Mickey film into the first sound cartoon. *Steamboat Willie* (1928) caused a sensation» (Allan, 1999: 6).

<sup>152</sup> Mesmo assim, a assinatura é tendencial e progressivamente feita em nome colectivo, em vez de um nome individual ou pessoal.

altamente *fordistas*: cada departamento é responsável por uma parte específica do processo de produção, e pouco ou nada sabe acerca do que se passa nos departamentos vizinhos<sup>153</sup>.



FIG. 49 - Extractos de *storyboard* do filme *Fantasia*, estúdios Disney, 1940.

O departamento dos animadores não tem grande ascendência face aos restantes departamentos; não são, sem dúvida, os animadores que têm o conjunto de papéis decisórios – simplesmente, cumprem tarefas. A este respeito, será curioso notarmos as seguintes palavras de Robin Allan a propósito do processo de fabricação de uma longa-metragem dentro da *indústria Disney*:

Disney trabalhava por conferência com a sua equipa, aceitando material de todos os departamentos (...). O projecto de um filme era discutido no departamento do argumento<sup>154</sup>, o coração de todo o processo criativo (...). Todos os detalhes eram finalizados e aprovados pelo próprio [Walt]

---

<sup>153</sup> «The whole elaborate, painstaking and expensive process was controlled and managed on strict factory production lines, with one department knowing little about another» (Allan, 1999: 36).

<sup>154</sup> 'Story department', no original.

Disney antes de serem fotografados e antes de circularem por todos os departamentos. A caracterização era então desenvolvida pelos animadores. Escreviam-se guiões, mas os storyboards<sup>155</sup> eram o centro criativo. Tal como um actor encarna um determinado papel, também os animadores davam vida e personalidade às suas personagens. As acções principais eram desenhadas pelos animadores principais<sup>156</sup>, e o restante pelos seus assistentes. Estas eram novamente revistas em bobines de teste por Disney e pelos artistas e directores principais. Nesta altura a banda sonora já havia sido gravada, com a qual a animação era sincronizada por um conjunto preciso de instruções para os animadores. Esta fase da animação poderá ser comparada com a própria fase de performance dos actores, os animadores usando lápis e tinta no lugar da voz e do movimento do corpo para dar vida às personagens que foram sendo desenhadas durante um longo período de tentativa e erro (Allan, 1999: 35).

É curioso notar o paralelismo estabelecido de forma extremamente natural entre a função de um animador e o papel de um actor num filme de imagem real: ambos *dão vida a uma personagem*, o autor com o seu corpo, e o animador através do desenho.

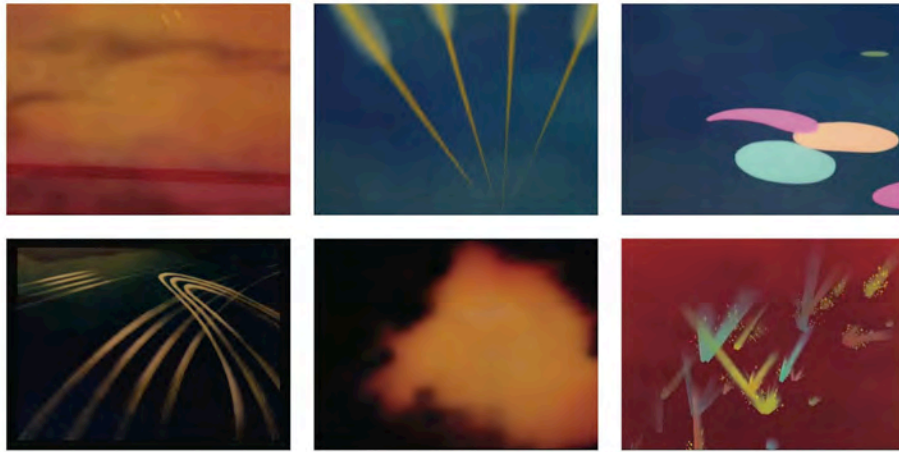
Um outro caso particularmente exemplar acerca dos modos de produção industrial e dos seus efeitos tem a ver com a passagem de Oskar Fischinger pela equipa de Disney na realização de *Fantasia*. Oskar Fischinger havia conhecido o maestro Leopold Stokowski nos anos trinta, nos primeiros anos da sua estadia nos Estados Unidos da América. Esse encontro levava a um projecto de um filme, presumivelmente abstracto, no qual a parte musical estaria a cargo do maestro, e a componente visual, dirigida por Fischinger, iniciar-se-ia com um «deslizamento visual do movimento das mãos [de Stokowski] em direcção a um espaço onde o restante dos elementos visuais se desdobrariam» (Fischinger, citado em Allan, 1999: 111). Stokowski rapidamente se apercebeu da dimensão do projecto e julgou-o inoportável para que Fischinger se encarregasse dele sem apoios. Então, aconselhou Fischinger a enquadrar-se num grande estúdio de Los Angeles. Mas cedo as incompatibilidades entre o modo de produção dos estúdios e o processo criativo de Fischinger se tornaram incontornáveis, levando Fischinger a deslocar-se até à costa leste, mais respeitosa em relação ao seu perfil artístico.

---

<sup>155</sup> Acerca desta terminologia relativa às diferentes fases do desenvolvimento de uma ideia num filme, serão dedicadas algumas palavras mais adiante, nas pp. 209-213.

<sup>156</sup> 'Senior animators', no original.





**FIG. 50** - Fotogramas do filme *Fantasia* (a partir de estudos de Oskar Fischinger), Disney Studios, 1940.

No entanto, pouco tempo depois, Fischinger foi convidado para participar num filme de Walt Disney – *Fantasia* – enquanto “animador de efeitos especiais”. Sem grandes surpresas, a contribuição não haveria de resultar. Tal como nota Allan, «as perspectivas da Disney eram absolutamente opostas às de Fischinger; o trabalho deste era puramente abstracto, descomprometido, distinto, místico, e sobretudo era visualmente complexo, e as suas imagens e padrões contrabalançavam-se, sobrepunham-se e chocavam numa maneira estruturalmente complexa que Disney não poderia compreender» (Allan, 1999: 113).

Toda a equipa demonstrava muitas renitências quanto à inclusão de material abstracto no filme. A limitação da linguagem abstracta foi permanente, potenciada por uma preocupação centrada na recepção pública do filme; toda a equipa não parecia acreditar que o público aceitasse a abstracção (cf. Allan, 1999: 112). Fischinger haveria de abandonar o projecto, contribuindo apenas na animação da primeira sequência do filme – a *Sequência Bach*, conforme é denominada por Robin Allan. Mais tarde, Fischinger rejeitaria mesmo qualquer identificação sua com aquele trabalho, referindo-se-lhe como «produto inartístico de uma fábrica» (Fischinger, citado em Allan, 1999: 113). Por que razão terá Fischinger abandonado o projecto e mesmo renegado todo o seu contributo? O que o leva a denominar todo o projecto de *Fantasia* um “produto inartístico”? As razões parecem-nos claras: o projecto *Fantasia* apresenta ambições formais e estilísticas que não cumpre nem

poderia cumprir. Sobretudo a partir da primeira secção, somos levados a uma primeira impressão de que o filme teria tendências abstractizantes. Mas cedo nos desiludimos. Mesmo no *traço* aparentemente mais abstracto percebemos toda uma intenção narrativa e toda uma função representativa. E não poderia ser de outro modo: como nos aperceberemos ao longo destas páginas, a lógica industrial de produção impede qualquer tipo de semântica abstracta e plasticidade própria ao desenho animado.

Através destes dois exemplos (a identificação do papel do animador com o papel do actor, e a “história da colaboração de Fischinger com os grandes estúdios americanos”), torna-se claro que existe um fosso gigantesco e incontornável entre os modos de produção industrial e a animação entendida como expressão artística. Não cremos que esta clivagem seja fruto de uma decisão definida conscientemente; isto é, não haverá uma estipulação reflectida, e desde início, que resolvesse optar por uma via industrial. Antes, a industrialização da animação surge como efeito prolongado de um crescimento contínuo da escala de produção.

Eram necessários milhares de desenhos para uma curta de Disney, e um milhão ou mais para uma longa-metragem. Todo o doloroso, dispendioso e complexo processo era gerido em rígidas linhas de produção fabril (...). No pico da produção, no final do ano de 1938, a Disney empregava 1200 artistas (Allan, 1999: 36).

A lógica industrial surge como inerência da dimensão que os projectos tomaram.

Mas qual a razão que levou a que se chegasse a estas proporções? Qual a *necessidade* sentida que justificou o aumento das dimensões? A resposta a esta questão abre o campo que tornará visível uma formulação que se afigurará central no corpo da tese do presente trabalho: *a necessidade que levou à constituição de uma proporção industrial na produção da animação tem a ver com uma tentativa de colagem da animação aos filmes de imagem real*. Sem dúvida que no conjunto das razões que impulsionaram uma tal tentativa estão motivações económicas. No contexto dos anos 30, o cinema de imagem real tinha ganho já um público numericamente significativo, e foi quase natural o surgimento de uma vontade dentro dos terrenos da animação em entrar no “nicho” de audiências conquistado pelo cinema de imagem real. Mas foram sobretudo razões de influência e contaminação que levaram à referida colagem; não era apenas o público que o

cinema de imagem real ia conquistando – eram também *os modos de apresentação e leitura das imagens*. A relação travada entre a visão e as imagens em movimento estava cada vez mais definida pelos hábitos constituídos pelo cinema de imagem real. E isso criou um momento charneira na história da animação: a decisão entre permanecer como linguagem autónoma – continuando, assim, como meio de expressão com uma circulação, difusão e “consumo” marcadamente reduzidos – ou alinhar-se pelos características do cinema de imagem real, entrando no seu circuito de visibilidade e no seu mercado de consumo. Este é um momento de tal modo significativo que a partir daí já não será possível falar de animação nos mesmos termos em que se falava até então. É certo que, tal como víramos, esta separação não surge apenas na década de 30; antes, ela é originária do momento em que se constituiu aquilo a que denominámos por *pré-cinema*, cujos frutos nos obrigaram a colocar uma questão que haveria de definir toda a prática da animação entre duas vias: a via da reafirmação da realidade natural e a via da constituição de uma realidade animada. Todavia, esta dualidade foi sendo formada sob uma convivência durante as primeiras décadas do séc. XX: vimos como em Cohl ou em McCay, mesmo havendo uma clara predominância de uma das vias, a outra encontrava-se também presente nos seus trabalhos de tal modo que poderíamos falar univocamente da existência de *uma só animação*. O mesmo não acontece nesta altura dos anos trinta, em que fazer animação implica já uma escolha. E, conseqüentemente, essa escolha, pelas características inerentes ao tipo de animação “escolhido”, acarreta uma obrigatória definição do próprio modo de produção da animação: individual e autoral, ou colectivo e industrial.

A escolha pela via representativa e reafirmativa do real e a conseqüente produção industrial desse tipo de animação implica, por sua vez, a existência de dois tipos de necessidades constitutivas das próprias características dessa animação: *necessidades narrativas* e *necessidades reprodutivas*. As necessidades narrativas dizem respeito à vinculação das imagens a um conteúdo no qual se conta uma história, uma série de acontecimentos formando um tecido, isto é, um conjunto de elementos que concorrem para que, desde um início até a uma conclusão, seja traçada uma linha de seqüência e ligação entre eventos. As necessidades narrativas fizeram realçar o *estatuto do argumento* dentro do domínio da animação. As necessidades reprodutivas, por seu lado, prendem-se com a existência de um *modelo* na produção industrial do cinema de animação.



FIG. 51 - Modelos de personagens (*modelsheets*), Fleischer Studios (Koko the Clown,1919) e Disney Studios (Pluto,1930).

Este modelo relaciona-se com a necessidade de haver um total controlo no resultado final; uma vez que numa produção industrial está envolvida uma quantidade significativa de animadores, e para que a ideia inicial não seja deturpada em nenhum momento, as hipóteses de inventividade e improvisação deverão ser reduzidas ao máximo. Nesse sentido, são criadas referências, para que em nenhum momento do processo haja um afastamento da ideia modelar inicial. O modelo é, assim, intrínseco ao processo industrial; falta perceber qual a sua constituição. Deste modo, esse modelo deverá afastar-se de tendências singulares e *autorais*, e deverá caminhar no sentido de uma uniformização máxima à custa de uma liberdade mínima dada aos indivíduos envolvidos no processo; assim, o *modo* de produção industrial será representativo ou *reprodutivo*. Nesse sentido, foram desenvolvidas algumas técnicas que permitiram dotar a animação de uma *capacidade reprodutiva*. Uma dessas técnicas foi a rotoscopia.

Seguidamente, serão abordados dois pontos em que estes dois tipos de necessidade são descritos e expressos.

- O argumento

Em conformidade com o que havíamos dito acerca de uma certa contaminação de teor estético – no modo de relação entre público e imagens em movimento – sofrida pela animação, René Laloux afirma sem aparentes pudores que «a partir do momento em que se exige aos espectadores que permaneçam sentados diante de um ecrã durante uma hora e meia, deve ser feito um esforço para conservá-los nos seus lugares» (Laloux, 1996: 114). Tal esforço, segundo Laloux, passaria por

contar uma história; fazer com que a atenção do espectador se ligue ao filme através de uma sequência de eventos narrativos, também eles *ligados*. Trata-se aqui da determinação do público enquanto ponto ideal e final da *razão de ser* do filme. A animação torna-se *algo para o público*; esta tónica no lugar do público significa a substituição definitiva da função artística da animação por uma *função de entretenimento*.

Definida a vocação narrativa da animação, o seu meio de produção fragmenta-se; geram-se diferentes fases na criação, e todo o processo de animação é mediatizado. Traçar uma figura numa superfície passa a ser apenas uma fase do processo, e não necessariamente a mais importante. Torna-se necessário dedicar uma parte exclusiva à construção do argumento do filme. E desde que esta estruturação fragmentada e mediatizada do filme de animação se efectiva, há uma questão que nos assalta rapidamente: «poder-se-á questionar se a animação deve ser escrita antes de ser desenhada ou se não seria melhor colocá-la em imagens desde o início» (Bak, Caouissin et Ledannois, 2001: 5). O que vem, ou melhor, o que *deverá* vir primeiro: escrever ou desenhar? Qualquer uma das opções implica uma posição perante o modo como se entende a animação. Mas, na verdade, esta escolha já está a jusante do verdadeiro problema; e esse problema é, justamente, a colocação de uma hipótese de escolha, proveniente da separação dos termos no processo. O que nos interessa é fazer notar que houve uma cisão; escrever o filme é já uma operação narrativa distinta de desenhá-lo<sup>157</sup>. Seja qual for a opção tomada (escrever primeiro ou desenhar primeiro), existe já uma escolha intrínseca ao momento da cisão: a partir daqui, mesmo que se assuma um privilégio do desenho face à escrita do argumento, existem já duas funções distintas em acção concorrente. E, nesse preciso momento em que duas funções de exercem separadamente, perde-se a própria constituição do traço enquanto elemento de sintetização e codificação dos meios expressivos do desenho como *sintaxe primordial* da animação enquanto linguagem.

A partir do momento em que desenho e escrita se separam, e, conseqüentemente, o desenho perde o seu estatuto de elemento fundamental e genético, toda uma série de comentários que desvirtuam a fundamentação da

---

<sup>157</sup> Note-se o quanto isto perverte uma certa radicação da animação no desenho que era influenciada pelos esforços de vários autores que ensaiaram uma metamorfose gráfica da escrita, tal como tentámos demonstrar no primeiro capítulo (cf. pp. 107-138).

animação no desenho se tornam possíveis, legitimados e até expectáveis. É o caso da argumentação de Hoël Caouissin que, depois de enunciar a possibilidade de escolha acima referida, refere que a escolha por um primado do desenho face à escrita do argumento equivale a «esquecer que nos encontramos inseridos em civilizações que valorizam o escrito e que, desde que se torna necessário comunicar com os semelhantes, é a palavra (alojada no papel por escrito) que melhor o consegue fazer. É uma questão de hábito» (Caouissin, em Bak, Caouissin e Ledannois, 2001: 5). E é também por uma questão hábito que o mesmo autor, admitindo haver no desenho uma universalidade linguística maior do que na palavra (por uma questão de diversidade de idiomas), defende que, as frases, mesmo traduzidas imperfeitamente, são melhor aceites» (Caouissin, em Bak, Caouissin e Ledannois, 2001: 5) enquanto elemento transmissor de um conteúdo comunicativo ou comunicável. A sua preocupação é a de que a animação apresenta, na maioria dos seus exemplos, na maioria das suas obras, uma «fragilidade real ao nível dos conteúdos» (Caouissin, em Bak, Caouissin e Ledannois, 2001: 5). E tudo isto porque, a partir da cisão anteriormente mencionada, se tornou legítimo – senão mesmo necessário – pensar-se a animação como meio de comunicação de conteúdos eminentemente narrativos<sup>158</sup>. Conclusão irremediável: o argumento assume-se como pontuação do trabalho subsequente.

Não obstante, existe um qualquer factor de resistência no seio da animação enquanto linguagem que impede que, mesmo nos casos da mais extrema atitude narrativa na realização do filme, esta se torne um mero sucedâneo visual da literatura. O argumento pode ter sido assumido como marca imperativa da narratividade imiscuída na animação de teor industrial, mas assim que uma tal narratividade ou forma eminentemente literária entra na esfera do cinema de animação, ela não passa sem ter de sofrer algumas mutações significativas. Assim, tal como nota Dominique Parent-Altier, a sintaxe da escrita tradicional não possui a mesma *qualidade* da narrativa de um filme; por isso, o argumentista «deverá aprender a gerir [uma] ambiguidade (...) que consiste em utilizar a escrita do domínio da sintaxe clássica para sugerir a escrita do domínio da sintaxe fílmica, ou seja, a imagem» (Parent-Altier, 2009: 14). Ou, como diz Caouissin, «o imaginário

---

<sup>158</sup> A ideia de *meio de comunicação* deverá ser entendida em oposição à formulação da animação como *meio de expressão* ou *meio expressivo*.

gerado pelas palavras transforma-se e reaparece sob uma outra forma: outra lógica, outra poesia, uma outra natureza, feita de linhas, de cores, de sombras e de luzes, com a irrupção de uma quarta dimensão que é a do tempo (...). Ao passar-se do escrito à imagem, não se exprime exactamente a mesma coisa» (Caouissin, em Bak, Caouissin et Ledannois, 2001: 8). Uma violência exerce-se sobre a natureza escrita do argumento, no momento em que “o escrito passa à imagem”; e esta violência acaba por comprovar a existência de uma espécie de campo energético próprio ao cinema de animação que transforma a constituição daquilo que lhe é imposto do exterior. Uma vez que é um objecto escrito, o argumento é vulgarmente entendido como sendo um objecto literário, o que legitima toda uma *vulgata* terminológica assente em proposições como “escritor para cinema”, “argumentos bem ou mal escritos”, etc. De acordo com Carrière e Bonitzer, todo este vocabulário deverá ser evitado na medida em que, no momento em que colabora com a dimensão fílmica, o argumentista é muito mais um cineasta do que um escritor. Na verdade, «o argumento<sup>159</sup> é um estado transitório», isto é, ele «não é concebido para durar, mas para se apagar» no desenvolvimento da ideia em imagem (Carrière et Bonitzer, 2000: 11).

Este *apagamento* do argumento até à imagem, enquanto estado final, é, na verdade, faseado ou progressivo. Assim, a partir do momento em que a aplicação do argumento ao filme se inicia, realiza-se um segundo documento (ainda escrito): o guião cinematográfico. O guião consiste numa transposição do argumento para unidades espaço-temporais estanques, isto é, sequências, cenas e planos à semelhança da gramática utilizada na indústria dos filmes de imagem real. Da forma como são concebidos industrialmente, nem o argumento nem o guião cinematográfico contêm vulgarmente indicações sobre a qualidade do movimento ou a variação do registo gráfico, limitando-se a descrever os diálogos e acções das personagens, limitando-se pois a uma cronologia de acções baseada na continuidade narrativa e na estabilidade dos sujeitos. Ao guião cinematográfico segue-se o *storyboard*, uma transposição gráfica do guião sob a forma de uma planificação

---

<sup>159</sup> O termo francês usado é *scénario*; este termo tem uma amplitude semântica e uma pragmática suficientemente vasta para que possa significar tanto argumento, guião ou mesmo uma versão de língua francesa para *storyboard*. Seja como for, o que interessa é que qualquer dimensão escrita que “guie” a prática cinematográfica posterior é criada para desaparecer no filme, na imagem. Assim, decidimos manter o termo ‘argumento’ por coordenação com o restante texto.

desenhada. O storyboard já não é composto por material escrito, mas por imagens. Trata-se de um quadro onde uma série de momentos chave são dispostos numa sequencialidade cronológica. Se, por um lado, o storyboard se assume como momento em que a escrita dá lugar à imagem, nem por isso o teor narrativo desaparece. Pelo contrário, o storyboard, enquanto *técnica de tradução* entre linguagens díspares, é justamente o elo que faz introduzir a narratividade no filme a partir do guião cinematográfico; é o elemento de síntese entre o argumento e o filme.

Esta “exigência” de inclusão de narratividade nos filmes de animação tem uma ligação com a outra *necessidade* enunciada, ou seja, a *necessidade reprodutiva*. Quando a animação se vai constituindo cada vez mais como meio de “contar uma história”, a sua função remete sempre para alguma coisa exterior, neste caso para a história a ser narrada. Do mesmo modo, também a *necessidade reprodutiva* se prende (de uma forma mais evidente, talvez) com um reenvio para um exterior: neste caso, para o *real natural*, exterior ao filme e à animação.

- Rotoscopia

Este reenvio ao exterior natural tem um significado imediato: a animação é destituída do poder de criar ou recriar uma realidade própria. Ao invés, é investida de uma *função mimética*. O primado de realidade é dado à natureza e a animação poderá, quando muito, reproduzi-la, representá-la, mimá-la. É neste contexto que surge uma vez mais, uma ligação entre animação e fotografia. Só que, desta vez, as características dessa ligação serão muito diferentes das relações descritas anteriormente. Em geral, vimos no primeiro capítulo<sup>160</sup> que a fotografia acabaria por influenciar as artes plásticas por via de uma fenomenalização da dimensão invisível do real. Agora, no contexto da formação de uma linguagem própria à animação industrial, a fotografia será uma ferramenta de transporte daquilo que se conhece através da experiência sensitiva do quotidiano. A preocupação é uma só: como captar a imagem obtida pela fotografia no interior do filme e introduzi-la no universo da animação?

---

<sup>160</sup> Cf. pp. 53-74.



É no sentido de responder a esta necessidade que surge a técnica da *rotoscopia*. A rotoscopia é, inicialmente, uma técnica de animação baseada na cópia em desenho de movimentos filmados fotograficamente<sup>161</sup>. No fundo, com a rotoscopia pretende-se transpor movimentos reais para o desenho através do uso de registos cinematográficos. A rotoscopia é uma técnica usada desde o início dos anos vinte, mas generaliza-se no decurso dos anos trinta, nomeadamente em duas longas-metragens que se assumem como paradigmas históricos do uso desta técnica: *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937) e *Gulliver's Travels* (1939). São ambas produto do trabalho de grandes estúdios da época: o primeiro filme é uma produção da Disney, enquanto o segundo é uma produção dos estúdios Fleischer. É curioso notar que em ambos os filmes, a rotoscopia é maioritariamente usada na animação das personagens principais – a própria Branca de Neve e o próprio Gulliver. A intenção é relativamente clara: realçar os traços e formas humanos das personagens em questão para que lhes fossem atribuídas características *humanizantes*, isto é, para que o espectador se identificasse com as personagens. Os estúdios Disney adoptaram esta técnica a partir destes trabalhos, e passaram a integrar a rotoscopia como forma de vincar e fazer prevalecer a credibilidade naturalística das suas personagens, fossem humanas, como no caso de *Sleeping Beauty* (1959), fossem animais, como em *Bambi* (1942).



FIG. 52 - Fotogramas do filme *Gulliver's Travels*, Fleischer Studios, 1939.

---

<sup>161</sup> No início, este processo era realizado através da retro projecção de extractos de filme sobre um vidro despolido, a partir dos quais cada fotograma era copiado para o papel pelo animador, processo que foi sendo substituído progressivamente por ferramentas informáticas.



FIG. 53 - Análise de movimentos para o filme *Sleeping Beauty*, Disney Studios, 1959.

Tal como se sucedera na descrição feita a propósito do papel do argumento e das *necessidades narrativas* da indústria da animação, também a rotoscopia, enquanto figura exemplar da satisfação das *necessidades reprodutivas* da animação industrial, se exerce num modo de remissão para um exterior. Em suma, podemos dizer que a marca que caracteriza a animação de tipo industrial, narrativa e mimética é o desvanecimento do *em si* da animação, isto é, o desaparecimento gradual do valor da animação encontrado nela mesma, nas suas próprias estruturas e na sua própria constituição. A essência da animação rotoscopada parece, pois, estar na remissão do seu fundamento para um exterior, para um qualquer elemento exterior. Esse elemento varia: aceitação do público, competitividade no mercado, grau de verosimilhança e proximidade à natureza, conteúdos a serem narrados; enfim, não importa qual, especificamente, é o objecto exterior para onde a animação reenvia a sua justificação; importa, antes, perceber que o fundamento legitimador e constituinte da animação industrial está onde esta, a animação, já não está.

## CONCLUSÕES PARCIAIS

Abrimos este capítulo com uma espécie de arqueologia do cinema de animação para que, a dada altura, no imediato subsolo da animação enquanto linguagem – isto é no preciso momento em que a animação se começa a estabelecer enquanto linguagem expressiva autónoma –, fosse encontrada uma questão latente: existem duas formas de se fazer animação, duas vias para trilhar o caminho do cinema de animação. A dualidade aí presente prende-se com a *questão da estabilidade*: percorrer os caminhos da animação por uma via da estabilidade das formas ou procurar uma instabilidade provocada pelos elementos intrínsecos da própria obra animada? Prende-se igualmente com uma *questão genealógica*: onde se encontram os elementos geradores da animação: numa realidade exterior, traduzida para o mundo da animação por uma via de representação e mimetismo, ou numa realidade interior, própria à animação e criada no seu âmago?

Independentemente do desenvolvimento que ambas as vias haveriam de tomar, importa que nos concentremos na *razão de ser* dessa cisão primordial. Se formos capazes de nos distanciar dos desenvolvimentos efectivos que se processaram na história da animação ao longo de todo o séc. XX – questão de facto –, e nos focarmos nas próprias *condições de existência* da animação – questão de direito –, então poderemos entrar no íntimo da constituição da animação enquanto linguagem.

Foi nesta *questão de direito* que nos tentámos concentrar ao longo deste segundo capítulo. Se o fizemos foi para que nos dotássemos de ferramentas que nos permitissem trabalhar os fundamentos da animação. E foi aí que encontramos uma *radicação plástica* da animação na prática do desenho. Ao contrário da percepção geral que se formou em torno do cinema de animação, e que o toma como ramificação do cinema enquanto tronco artístico principal, percebemos que o cinema de animação está muito mais ligado, na sua génese, ao desenho e às artes plásticas do que propriamente ao cinema e à sua história. Foi nesse sentido, então, que todo o primeiro capítulo foi desenvolvido em torno da prática do desenho, entre tendências académicas de seguimentos de modelos e percursos de emancipação do traço enquanto elemento sintáctico *em si mesmo e por si mesmo*.

Mas uma das duas vias mencionadas exerce-se, precisamente, sobre o pressuposto de uma radicação da animação no cinema e na sua vocação para

representar a imagem real. O facto de tentarmos demarcar a animação desse acoplamento em relação ao cinema significará que toda esta tradição da animação assente em desígnios de estabilidade dos signos imagéticos é uma *falsa tradição*? Significará que existe um grande logro histórico a ser contado ao longo da quase totalidade da *vida* do cinema de animação? Não, evidentemente. A tradição da animação que passa por aquilo a que vimos chamando *via da estabilidade* não é falsa, não é uma mentira, em si mesmo enquanto prática produtiva. Nem sequer os seus pressupostos são, por assim dizer, *errados*. Não pretendemos fazer qualquer juízo de valor acerca da “qualidade” ou “veracidade” dos pressupostos de ambas as vias; não ensejamos dizer que a prática de uma animação por colagem ao cinema de imagem real é algo de errado; justamente porque não existe aqui uma questão de verdade ou veracidade. O que pretendemos dizer são duas coisas: (i) onde existe falsidade ou erro – justamente porque aí existe, sim, um fundo de verdade a ser tratado – é a montante, nas conclusões que se tiram a partir do estabelecimento da animação de contornos industriais como prática dominante no terreno da animação, isto é, na percepção (inferida desse “estabelecimento”) de que a raiz da animação é, pois, o cinema; e (ii) os pressupostos em que se baseia toda a animação que percorre a *via da estabilidade* desvirtuam a raiz genealógica da animação, empobrecendo-a e remetendo-a para uma relação subsidiária com outras linguagens e outros meios de expressão.

Defendemos, assim, que a raiz da animação não é o cinema mas o desenho e, em geral, as artes plásticas. Julgamos empobrecedoras e, de certa forma, indignas (desde logo porque infieis) as práticas de animação que, de uma ou de outra forma, por esta ou por aquela razão, se colaram à linguagem do cinema de imagem real. Não devemos procurar uma história da animação apenas do lado da movimentação de imagens. Existe toda uma genética da animação encontrada na história das artes plásticas, mas também nas práticas da caricatura, de massificação da comunicação e da imprensa; e para que não se perca essa *vinculação genética*, deve ser feito todo um trabalho descritivo e analítico que fortaleça, explicita e recrie a ligação entre a animação e esse seu *fundo* ou *código*. Assim, todo o primeiro capítulo foi elaborado no sentido de criar um *território* que fundasse e fundamentasse os percursos tomados ao longo do segundo capítulo.

Seguidamente, partiremos para um terceiro e último capítulo em que, através de uma *analítica das tipologias da animação*, será criado um léxico que

permitirá uma renovada abordagem aos temas, às práticas e às noções que, no nosso parecer, definem a estrutura da linguagem do cinema de animação.



### **CAPÍTULO 3 – TIPOLOGIAS DA ANIMAÇÃO. A ANÁLISE E ESTRUTURAÇÃO DO ACTO DE ANIMAR.**

Nas páginas que antecedem este terceiro e último capítulo, tentou-se elaborar uma argumentação em torno das raízes e dos princípios da animação: por um lado, distinguir-se nas práticas diversas (mas ao mesmo tempo bem concretas) das actividades gráficas, o ponto germinal da formação da linguagem da animação; por outro, entrar-se no domínio específico das práticas do cinema de animação e discernir, aí, os princípios que o definem, *de facto*, mas, sobretudo, no sentido de sublinhar, *de direito*, um caminho alternativo à industrialização e comercialização da sua linguagem e da sua prática.

No entanto, de acordo com o que se vem defendendo (umas vezes implicitamente, mas outras, explicitamente), a animação não pode ser definida “ao lado” da sua prática, uma vez que uma e outra – definição e prática – coabitam e se tornam, no limite, indissociáveis. Como tal, sob pena de todo o trabalho anterior passar por insuficiente, torna-se absolutamente necessário tomar um novo fôlego e entrar por uma nova frente de ataque; desta vez, tratar-se-á de ir ao encontro do próprio âmago da animação e dos seus pontos de expressão; o mesmo é dizer que iremos acompanhar mais de perto certas obras realizadas dentro de um domínio a que vimos chamando de *cinema de animação*. Assim, tornar concreta toda a análise da tese implica que nos foquemos profundamente e sem cedências a um conjunto de filmes de animação.

É certo – e previsível – que as obras que iremos tratar de seguida não esgotam toda a gama de filmes existentes; houve pois, e de forma assumida, uma *escolha*. Poderiam ter sido mencionados e analisados outros filmes em vez dos seleccionados? – em muitos casos, sem dúvida; poderia ter sido feito um trabalho mais extenso no sentido de captar outras e mais diversificadas obras? – sim, poderia. Mas importa desde já realizar um importante esclarecimento de base: o trabalho que se segue não poderá ser confundido com um trabalho de crítica analítica de filmes; não se pretende realizar uma reflexão crítica acerca das virtudes de cada filme; os filmes trabalhados não estão a montante mas a jusante da análise tipológica que se procederá. Esclareçamos: por um lado, não podemos, como dissemos, definir qualquer tipo de lista de princípios inerentes à prática de animação sem entrar nas particularidades dessa mesma prática; mas, por outro, o nosso trabalho de realização

de tipologias do cinema de animação não partirá de cada filme como se de uma crítica individualizada se tratasse. A teoria decorre da prática, tanto quanto, também, a prática decorre da teoria: isto porque os princípios estão já implícitos na produção expressiva de cada filme, e a prática está, igualmente, implicada em cada movimento que pensa as suas bases estruturantes e condicionantes. Assim, em vez de realizarmos um trabalho que se aproximasse de uma espécie de avaliação qualitativa de cada filme escolhido, a nossa análise tipológica incidirá fundamentalmente nos recursos que são usados, trabalhados, aprofundados, reaproveitados, reconfigurados em cada um dos filmes por que uma tal análise irá passar. É, assim, esta posição que define uma *tipologia*. A noção de tipologia, neste trabalho, deverá ser entendida como uma *lógica dos tipos* que encerram a individualidade de um filme baseada numa linguagem que o excede. Esta análise tipológica é uma análise dos tipos de incursão que fenomenalizam uma existência em animação.

Fizemos corresponder cada uma das sete tipologias a cada um dos tipos que nos parecem resumir e condensar a geografia que sustenta o *acto de animar* sob o ponto de vista plástico. Assim levaremos a cabo um levantamento das possibilidades que, em animação, existem para se (i) proceder a uma *construção do movimento*; (ii) ponderar os conceitos de personagem e de espaço no confronto entre a bidimensionalidade e a tridimensionalidade; (iii) desenvolver uma análise táctil da função do grafismo e da textura no cinema de animação; (iv) equacionar uma fuga à filiação da animação a outros campos como os da fotografia, do *cartoon* ou da caricatura; (v) explorar a configuração do ecrã enquanto superfície de hibridações; (vi) secundarizar as formas de domínio exercidas pelo guião como forma literária sobre a criação de imagens animadas; e, por último, (vii) explorar o jogo de representações desenvolvido no *espaço subliminar* entre fotogramas.

Façamos, pois, esse levantamento.



### 3.1. A construção do movimento

O título desta *tipologia* é já de si significativo: nele está implícita uma oposição entre um movimento realizado por *recolha* e um movimento realizado por *construção*. Será com o intuito de acompanhar esta segunda possibilidade que as páginas seguintes se constituirão. A animação constitui-se como linguagem autónoma no momento em que o movimento é verdadeiramente construído na própria prática de animar. Nesse sentido, tentará determinar-se o momento mais ou menos preciso a partir do qual nos é permitido falar de direito em animação, isto é, o momento em que animar passa a ser sinónimo de *coreografar o movimento*.

Nos filmes da viragem do séc. XIX para o séc. XX, e que constituem o corpo a que chamámos no capítulo anterior por *Proto-cinema de animação*, a captação, a recolha e a organização das imagens são feitas de um modo rapsódico. Segundo o princípio de uma organização do filme imagem por imagem, não se pode ainda falar de animação. Podemos falar de um *prelúdio da animação*, no sentido em que é possível distinguir certas características que anunciavam uma linguagem por vir. Mas não podemos ainda falar em rigor de animação porquanto não há, ainda, um procedimento *imagem por imagem*. Em filmes como *Enchanted Drawing* (1900), de Stuart Blackton, nota-se já o esboçar de uma certa *descontinuidade* entre imagens. Mas esta descontinuidade é obtida por um processo de oscilação entre um mundo real e um mundo modificado (por animação). Aqui, a animação é feita através de *lapses* infligidos ao decurso das imagens directamente a partir daquilo a que poderemos denominar por *acontecimentos reais*. Isto é, a disposição das imagens oscila entre uma sucessão dada em continuidade e uma seriação que contém curtos hiatos temporais. Estes hiatos ainda não correspondem de espaçamento ou diferenciação assumida entre fotogramas; não têm relação com uma característica objectiva própria do filme: correspondem, ao invés, a necessidades momentâneas sentidas pelo realizador e que se prendem com exigências da narrativa em curso. Não podemos pois confundir esta inclusão de certas *intermitências* na duração do filme com uma linguagem *imagem por imagem*. É certo que estamos já perante uma incursão numa temporalidade e numa espacialidade que se distinguem do real; mas esta distinção é *momentânea* e decorre de um processo selectivo: quando, em *Enchanted Drawing*, os objectos originalmente desenhados no quadro passam para

as mãos do *performer-desenhador*, a sequência de imagens reais e contínuas foi interrompida; dá-se um pequeno salto na sequência. Mas este tipo de *saltos* surge tão-só por necessidades próprias à narrativa que se vai, de certo modo, improvisando; e o objectivo é claro: provocar um efeito de ilusão imagética. O resultado global em filmes como *Enchanted Drawing* é a criação de um *tecido retalhado de eventos*.

Será importante notar, neste momento, que estamos aqui diante de um prolongamento dos espectáculos de lanterna mágica ou dos espectáculos dos teatros de sombras ou de jogos ópticos, nos quais o *agente cinético* (actor, manipulador, operador ou projeccionista) utiliza o aparelho ou a câmara gerindo e ditando o débito da informação. Dito de outro modo, nos primeiros *proto-filmes*, e numa espécie de herança do período dos jogos ópticos, o realizador, apresentador ou operador *modela* o tempo e o espaço de forma empírica, visando a criação de um *todo credível*. Nessa modelação empírica, esboçava-se o início da constituição de uma nova linguagem; mas a cedência às exigências de credibilidade das imagens e dos seus constituintes (personagens, objectos, cenários) continuava a adiar a constituição da animação enquanto género próprio. Podemos já falar numa animação de imagens, mas, como vimos, essa atitude é, ainda, circunstancial, esparsa, rapsódica, empírica e instrumental. Não existe ainda animação, em si; existem, ao invés, momentos soltos em que a animação é instrumentalmente usada com um propósito que obedece a necessidades externas à própria animação. Estes propósitos referiam-se quase invariavelmente à inserção de truques, efeitos especiais, artificialidades no seio de um universo natural. A evolução das imagens animadas para uma linguagem da animação estava ainda por fazer.

Na verdade, se compararmos estes primeiros *proto-filmes* com as técnicas já adoptadas no teatro óptico de Émile Reynaud (em peças como *Pauvre Pierrot*, 1891, ou *Autour d'une Cabine*, 1893-4), percebemos que existe uma proximidade efectiva: a alteração do espaço e do tempo das imagens projectadas, a alteração do sentido da projecção, a sobreposição de elementos através de transparências ou máscaras, a divisão dos elementos da acção entre personagens e cenários. Existe, contudo, uma grande diferença entre Reynaud e Blackton. Enquanto os espectáculos de Reynaud são concebidos ao nível das acções antes de serem projectados – a projecção tornando-se processo criativo através da alteração dos tempos de projecção (de espectáculo para espectáculo) da inversão da direcção de leitura das suas bandas, e da modificação livre do espaço-tempo –, em Blackton, é a captação

que constitui essencialmente o acto autoral (na gestão e na alteração do espaço e do tempo dos elementos), reduzindo a projecção a uma operação quase automatizada (operação em que a improvisação do operador tem um papel bastante reduzido).

Entretanto, e ainda nos primeiros anos do séc. XX, começa a surgir uma tendência operacional denominada de *animação*. Um exemplo paradigmático desta tendência é o filme de Stuart Blackton *Humorous Phases of Funny Faces* (1906), no qual o movimento animado parece ganhar uma “vida própria”, uma expressão autónoma, através da *ritmicidade* das imagens, que são dispostas numa aparente continuidade. Neste caso particular, e apesar de haver um esboço de emancipação face ao *real*, a mão do desenhador (do performer, do apresentador) ainda estabelece uma ponte, remetendo todo o conteúdo do filme para uma aura de magia, de ilusão. No entanto, em *Funny Faces*, a aparição da mão no início ou no meio da obra (desenhando e apagando o desenho, mostrando que tudo que observamos não é mais do que um artifício), dilui-se rapidamente, fazendo-nos entrar num espaço que se sustenta *por si*. A entrada neste universo é dada através de uma simplificação simbólica do traço, de uma expressão esquemática, da pura narrativa do desenho, do ritmo e da *coreografia* que estabelecem a passagem de uma animação enquanto instrumento e artifício para uma animação enquanto linguagem. *Funny Faces* já não é uma obra cinematográfica que recorre à animação (como acontecia, por exemplo, em *Enchanted Drawing*); trata-se antes de uma organização *compositiva* de espaços e tempos por intermédio do desenho *imagem por imagem*, que fazem da sucessão de unidades atomizadas (os fotogramas) o preâmbulo do que viria a ser uma nova gramática de sintetização de movimentos. Em *Funny Faces* existe já *essa* rítmica, uma *densidade modificada* do tempo e do espaço que adquire características próprias; e é o movimento que se vai organizando ao longo de um novo *solfejo* – o da animação – distinguindo-se do mero movimento sugerido pelo cinematógrafo nos filmes de imagem real.

Ainda assim, *Funny Faces* decorre num tempo *acelerado* (em todo diferente do acto de desenhar), existindo uma correspondência cinematográfica entre “o que se vê e o modo como se faria”. Assim, apesar de uma pretensa *autonomia do desenho*, *Funny Faces* nunca se aparta decisivamente da realidade – a animação é, ainda, um jogo mágico de propulsão do espaço e do tempo *reais* para um universo animado. Mas não podemos deixar de notar que o mais importante é existir em *Funny Faces* uma diferença fundamental em relação a outras obras animadas anteriormente: neste filme, a operacionalidade do movimento não corresponde

apenas à da animação individual dos elementos (animação de um olho, animação de uma boca); não corresponde apenas à animação de recortes ou à sequencialidade do registo imagem por imagem; corresponde (para além destes aspectos) a uma *harmonização do movimento*, a uma cronologia de diferentes *densidades*. Ao contrário, então, das obras anteriores, em *Funny Faces* o aspecto organizacional do movimento contém um duplo procedimento de continuidade na transformação; contém, por assim dizer, um canal através do qual as coisas se movimentam, e uma *métrica* associada ao acto de animar. Poderemos dizer, por conseguinte, que, em relação ao acto rapsódico e improvisado de *Enchanted Drawing*, se assiste em *Funny Faces* a uma distribuição de tempos e espaços cadenciada ao longo de uma trajectória. Já não se trata de uma narrativa em que a animação intervém apenas pontualmente, mas através de uma narrativa em que a animação se organiza metodicamente.

Será em Émile Cohl, todavia, que pela primeira vez haverá a realização de um filme estritamente *imagem por imagem*. Em Cohl, nomeadamente no seu emblemático *Fantasmagorie* (1908), existe já um cuidado mais intenso com o espaço e o tempo animados, através de um fraccionamento meticuloso do ritmo e da informação ao longo dos fotogramas. Em vez de uma relação próxima com o real, com Cohl passa a haver um movimento autónomo e um espaço-tempo próprio; de tal modo que nos é permitido, finalmente, falar em sentido rigoroso de animação.

Ao contrário do que possa parecer, na verdade a constituição da animação plenamente enquanto linguagem não depende inteiramente de um afastamento face ao real, embora haja, sem dúvida, uma relação muito próxima entre uma coisa e outra. Prova disto é o facto de podermos falar igualmente em animação, em pleno sentido, na obra de McCay, na qual volta a existir um elevado (e crescente) grau de compromisso com o real natural. Em *Little Nemo* (1911), essa relação é pouco acentuada; o movimento é organizado cuidadosamente em torno da deformação e de um exagero formal, e o resultado é a estruturação do movimento num *continuum* ininterrupto: as personagens são configuradas e desconfiguradas através de um processo evolutivo do movimento. No entanto, um ano depois, com o filme *How a Mosquito Operates*, McCay demonstra toda a sua preocupação em fazer aproximar a animação junto de um realismo de teor natural. Aqui ainda estamos no domínio do exagero – o tamanho do mosquito é desproporcional face ao tamanho do quarto e do humano adormecido – e de uma ligeira incongruência – o próprio tamanho do mosquito apresenta dimensões variadas ao longo do filme; a dinâmica do

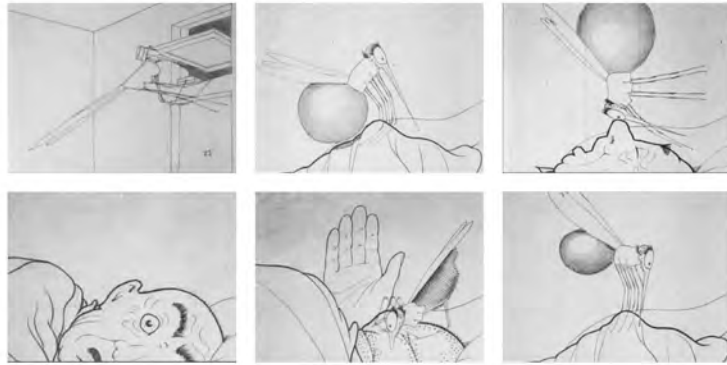
movimento é dada, tal como em *Little Nemo*, através de avanços e recuos (que, na verdade, equivalem a repetições de uma mesma sequência de desenhos). Mas agora, em *Mosquito*, existem já índices de peso, gravidade e motricidade que ligam as personagens apresentadas à física do mundo natural.

O esquema de avanços e recuos, de acelerações e desacelerações de *Mosquito* conhece um desenvolvimento significativo em *Gertie the Dinosaur* (1914). Aqui, existe pela primeira vez uma sistematização da animação dada em função e a partir de uma certa linguagem fotográfica. O objectivo é, claramente, acentuar os índices de credibilidade que McCay já tentava obter em *Mosquito*. A personagem central, apesar de não ser humana é dotada de toda uma caracterização humanizante e personificada; podemos mesmo detectar facilmente uma considerável série de traços de carácter bem vinculados em Gertie; e toda essa aparelhagem de *personalizações* só pode ter um efeito ajustado se, no plano visual, houver um cuidado com aspectos que lhe confirmam um grau de verosimilhança em relação a uma física dos movimentos. Quatro anos mais tarde, *The Sinking of the Lusitania* haveria de aprofundar consideravelmente esta tendência de procura de similitudes realistas. Todo o filme se apresenta num formato de *falso-documentário*, e a expressividade do filme fica no limbo entre uma assunção de artificialidade (que nunca é efectivada plenamente no plano da animação), e o estabelecimento de um rígido compromisso com o real<sup>162</sup>.

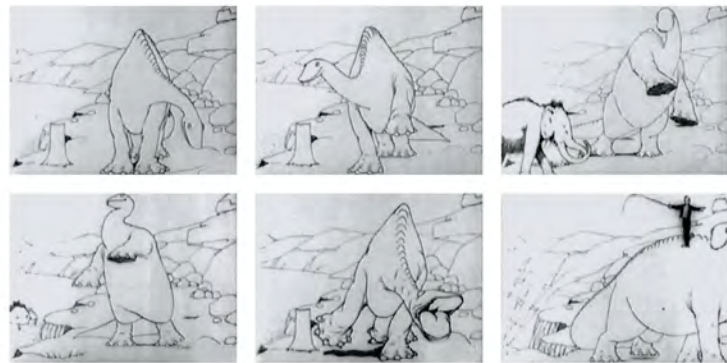
O que importa aqui ressaltar é que, já em *Gertie* mas sobretudo em *The Sinking of the Lusitania*, o movimento é estruturado em função de uma continuidade tendencialmente plena. Em *Gertie*, procede-se a uma temporização cronometrada e planificada de modo a fazer coincidir os tempos dos movimentos corporais das personagens (marcha, respiração, etc.) com os tempos das respectivas acções no mundo real. Em *The Sinking of the Lusitania*, o movimento é orquestrado a partir de uma *temporalidade distanciada* para que fosse obtido um efeito geral de registo documental do evento.

---

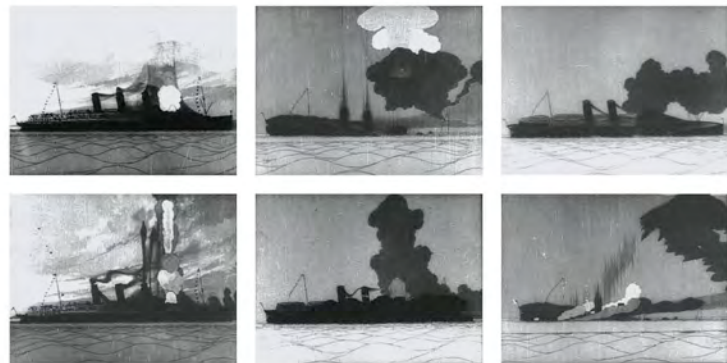
<sup>162</sup> A título de exemplificação desta relação oscilante entre duas motivações, é importante notar que, na parte inicial do filme, é-nos mostrado o processo que haveria de dar origem a uma *reprodução* de um acontecimento já passado; mas, justamente na passagem dessa parte inicial (filmada em imagem real) para a parte animada do filme, anuncia-se que iremos assistir ao *primeiro registo* do naufrágio do navio *Lusitania*.



**FIG. 54** - Fotogramas do filme *How a Mosquito Operates*, Winsor McCay, 1912.



**FIG. 55** - Fotogramas do filme *Gertie the Dinosaur*, Stuart Blackton e Winsor McCay, 1914.



**FIG. 56** - Fotogramas do filme *The Sinking of the Lusitania*, Winsor McCay, 1918.

Assim vemos que numa atitude de aproximação ao real, não deixa de haver animação. Pelo contrário, toda esta tendência de tornar a animação numa espécie de linguagem mimética da natureza acabou por se estabelecer como *modo vigente* de animação. Numa fase que coincidiu com a segunda década do séc. XX (ou seja, numa espécie de pós-Cohl e McCay), o modo como a percepção de imagens animadas havia sido educada e formalizada não reconhecia animação em imagens que não fossem organizadas de modo contínuo e em estreita relação com o real natural. Aquilo que poderemos questionar, neste momento, é se esta estabilização das imagens animadas proveniente de uma série de cedências ao princípio de verosimilhança e da conseqüente rigidez do movimento não acabou, a certa altura, por comprometer a constituição da animação enquanto linguagem, isto é, fundada na construção *efectiva* do movimento. Seja como for, algo havia sido definido: aquilo que tinha caracterizado experiências como *Enchanted Drawing* – em que o desenho era animado na total ausência de uma trajectória, em que a densidade da informação variava a cada hiato de forma descontrolada – foi abandonado, tendo-se tornado estranho ao processo de animar *correctamente*.

Ainda assim, sendo verdade que não pretendemos dizer que só existe animação numa atitude que se afasta de uma modelação do movimento por representação do real, não se deverá deduzir dos últimos parágrafos que a tendência para uma estabilidade no processo de construção do movimento, ainda que quantitativamente mais significativa e marcante, foi a única a constituir os percursos do cinema de animação. Como vimos ao longo do segundo capítulo do presente texto, houve toda uma via ou tradição alternativa que se constituiu justamente numa concentração nos caracteres da animação em si mesma. Aquilo que pretendemos examinar brevemente de seguida é o modo como o movimento foi sendo construído no seio de uma tal atitude perante a animação.

- Desenvolvimentos plásticos da construção do movimento

O que é curioso notar é que nesta *via alternativa* não existem elementos distintos a definir a animação em relação àqueles que definem o modo de animar mais próximos do natural: é também sob o signo da continuidade das imagens que as vias mais experimentais constroem o movimento animado. Aquilo que muda é a atitude perante a expressão da continuidade e, como conseqüência, também o próprio valor dos aspectos que fundamentam essa continuidade, como a trajectória,

estabilidade, a volumetria ou a profundidade. Oskar Fischinger, por exemplo, elabora uma parte significativa da sua obra a partir de um jogo de subversão do trabalho de animação de imagens em continuidade, nomeadamente no que respeita à trajectória. No *tema* da trajectória existe um filme que se impõe como incontornável, e em relação ao qual Fischinger parece entrar em diálogo em algumas das suas obras; o filme de que falamos é *La Joie de Vivre* (1934), de Anthony Gross e Hector Hoppin.

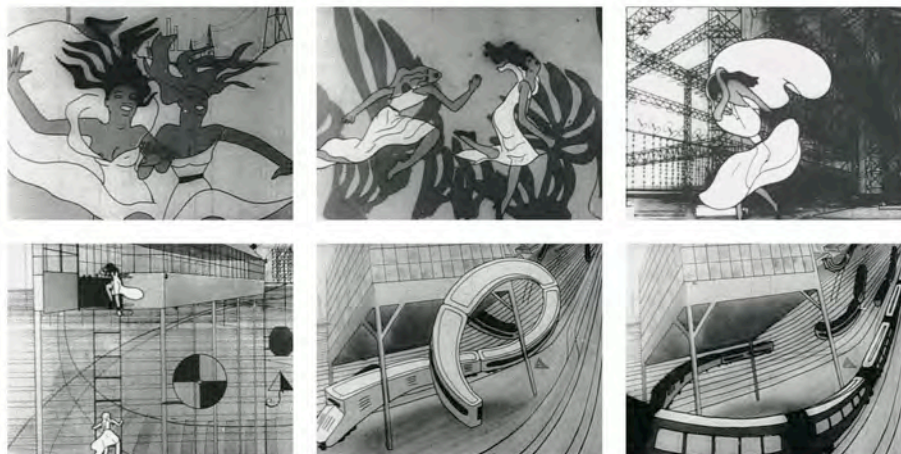


FIG. 57 - *La Joie de Vivre*, Anthony Gross e Hector Hoppin, 1934.

Em *La Joie de Vivre*, é criada toda uma coreografia envolvendo dois corpos cujo movimento é dado numa intensa acentuação da trajectória. A trajectória é aqui usada para criar um sentido invisível que fica a ecoar no ecrã. Ora, Oskar Fischinger parece ter levado em conta a mesma fórmula quando, em algumas das suas obras, a linguagem da trajectória de *La Joie de Vivre* é usada para obter um efeito inverso: em vez recriar um movimento invisível como base-trajectória para os movimentos dos corpos visíveis, Fischinger parte de uma orquestração de objectos visíveis para obter *desaparecimentos objectivos*. Ao longo de *Komposition in Blau* (1935), surgem elementos que se animam através do seu aparecimento, desaparecimento e reaparecimento, numa disposição que, efectivamente, é descontínua mas que confere uma percepção de continuidade – e tudo isto apenas porque esses elementos se



movem através de uma trajectória determinada, que se constitui como um *álibi* para uma pretensa *presença* dos elementos, que efectivamente é apenas uma *presença intermitente*<sup>163</sup>. Esta forma de construir o movimento – através de uma continuidade no tempo e no espaço apesar do desaparecimento dos elementos representados – é, nesta obra, uma forma de *substancializar o invisível*; uma tal substancialização ou reificação é realizada sob a forma de um eco visual do movimento que realmente (ou efectivamente) se interrompe.

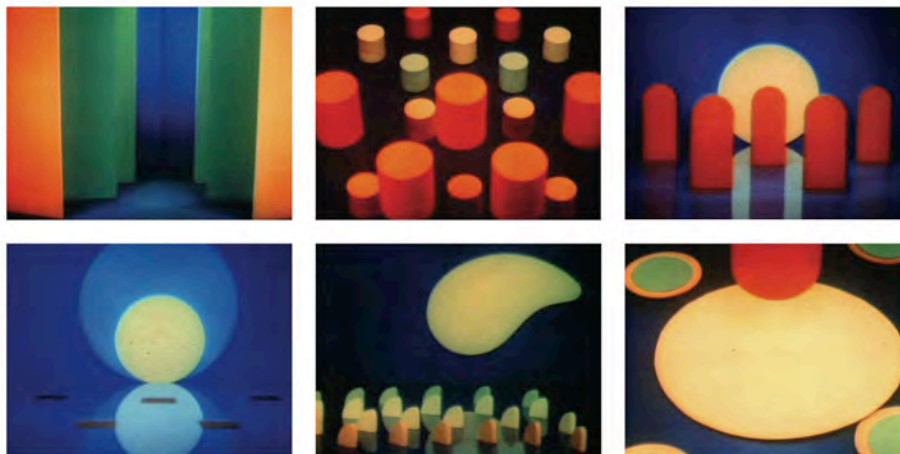


FIG. 58 - Fotogramas do filme *Komposition in Blau*, Oskar Fischinger, 1935.

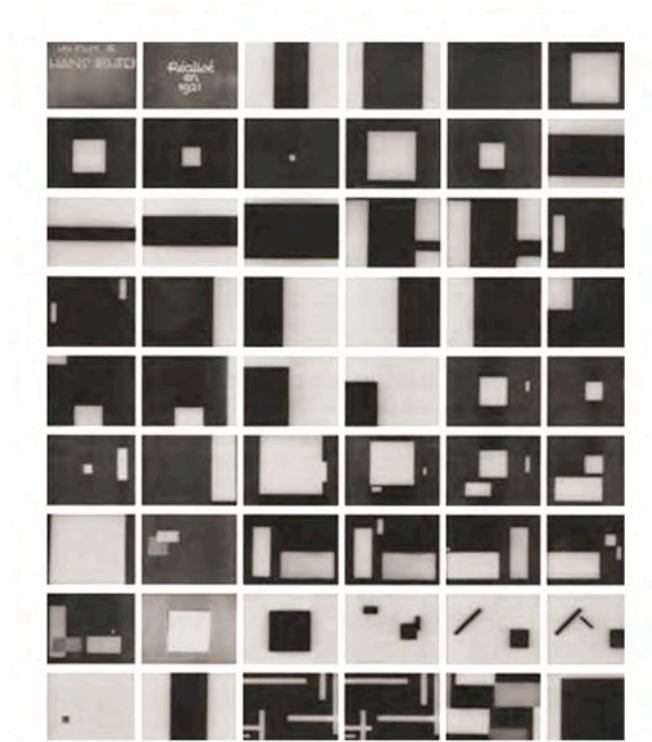
Tudo se passa como se, nessa distorção da continuidade (apresentada como tal, mas constituída em intermitências), houvesse elementos de continuidade na superfície do ecrã que não têm uma correspondência material, uma *causa*. Ao contrário do que acontece na tradição oposta, em que o real se prostra como modelo causal de toda a configuração contínua das imagens animadas, aqui existe um rompimento na ligação

---

<sup>163</sup> A propósito destas *presenças intermitentes* e dos referidos *desaparecimentos objectivos*, são também importantes outros filmes de Oskar Fischinger, tais como *Studie Nr. 6* (1930, filme de velocidades intensas e trajectórias mais definidas), *Kreise* (1933, filme de trajectórias hipnóticas, com grande preocupação sincrónica em relação à banda sonora), *Allegretto* (1936, filme no qual a cor já desempenha um papel mais activo na definição de trajectórias mais diversificadas e subtis), e, sobretudo, *Studie Nr. 7* (1930-31), em que o jogo de desaparecimentos (mais formais do que objectuais, é certo) está mais explicitamente próximo de *Komposition in Blau*.

das imagens animadas com qualquer realidade que por elas fosse representada ou nelas fosse recriada.

Também em Hans Richter o movimento é construído por uma força de subversão dos aspectos característicos da animação de teor industrial. Em *Rhythmus 21* (1921), a composição é obtida a partir de: um *jogo entre superfícies e volumetrias*, numa alternância entre a apresentação de uma bidimensionalidade e uma tridimensionalidade; um *jogo entre cheios e vazios*, que redundava numa indistinção entre sujeito e fundo; um *uso da perspectiva*, não através de uma emulação do espaço óptico natural, mas através do forjar de transparências e luminosidades na própria matéria dos elementos cénicos; de um *trabalho de trajectórias*, não no sentido de reificar uma ordenação natural do movimento dos corpos, mas, pelo contrário, no sentido de uma desnaturalização do movimento dado por saltos temporais dos elementos animados; e, finalmente, de um repartição do ecrã, através da simultaneidade de representações distintas.



**FIG. 59** - Fotogramas do filme *Rhythmus 21*, Hans Richter, 1921.

Talvez ninguém tenha incorporado na sua obra estes processos e experiências melhor do que Norman McLaren. A partir dos anos quarenta do séc. XX, o realizador-animador de origem escocesa canaliza as suas atenções para a construção de um *movimento sintético*. O seu gesto de criação de imagens animadas encontra-se declaradamente num afastamento de um trabalho de imagens reais; e nesse afastamento, McLaren caminha para uma concepção do movimento radicalmente nova. Concentremo-nos num punhado de exemplos da sua obra com vista a uma ilustração do modo como um tal movimento sintético é produzido por McLaren.

Comecemos por *Boogie Doodle* de 1948. Trata-se de um filme desenhado em película com coloração laboratorial. Esta obra traz-nos uma dramaturgia assente em elementos simples, na ocorrência de duas barras que atravessam o ecrã e que servem de referência geográfica, ora actuando como marcação, ora enquanto interveniente nas próprias acções. Em *Boogie Doodle* há um movimento *externo* e um movimento *interno*. *Externamente*, existe um jogo entre dois elementos sobre um fundo vermelho; *internamente*, existe um movimento que parece corresponder a incursões mais intimistas sobre um fundo azul, e que dizem respeito ao *âmbito* das personagens em contraponto do seu jogo exterior. Estes dois movimentos (interno e externo) diferem em *qualidade*: enquanto a orquestração de acções exteriores tem um teor mais *metamórfico*, as acções interiores variam em *grão* e em *textura* – na coreografia do movimento interno, o que se nos apresenta é um modo de fazer *falar as formas*.

O filme *Dots*, de 1940, já pressagia algumas das preocupações das obras posteriores de McLaren. Nele segue-se uma certa sequência de organização que passa pelos seguintes *estágios*: unidade, multiplicação, caos (dispersão caótica), e regresso à unidade. Exploremos este desenvolvimento: a princípio, um ponto gera no ecrã uma infinidade de formas que numa relação de tensão se pulverizam; depois, essas pulverizações acabam por se agregar, voltando ao estado inicial de unidade. Paralelamente, vai ocorrendo uma manobra de definição do espaço, uma vez que todas as acções decorrem num plano que se apresenta desprovido de escala, longe de um hipotético horizonte. O movimento é, assim, estruturado na superfície de um plano que, mesmo aparentando ser fixo, conjuga uma variedade de espaços e tempos simultâneos. Enquanto em *Boogie Doodle* parece existir a necessidade de um *álibi* para a sintetização do movimento – no caso, o uso de dois domínios, um interno e outro externos, cujas relações acabam por *ocasionar* uma condensação de espaços e

tempos –, em *Dots*, a sintetização é feita *directamente*, ou seja, é feita no próprio *plano* da organização do espaço, e é o próprio movimento que vai determinar a montagem.

*Le Merle*, de 1959, é um filme de cariz mais *gráfico*, no qual a personagem (um melro) é composto por um conjunto de traços que se movimentam sobre um fundo neutro. O que está sobretudo em questão neste filme é um *doseamento* do movimento dos múltiplos elementos individuais geométricos que concorrem para um efeito sinestésico entre grafia e sonoridade. O que nos parece de salientar, aqui, é a ideia de um *grafismo musical*<sup>164</sup>. De acordo com esta abordagem, deparamo-nos com uma questão relativamente complexa: será que o movimento é apenas definido dentro de processos que se desenvolvem ao nível da imagem, ou haverá uma definição da constituição do movimento intrinsecamente ligada a uma complementaridade entre som e imagens que se movimentam?



FIG. 60 - Fotogramas do filme *Le Merle*, Norman McLaren, 1959.

Parece assim haver duas formas significativas de construir o movimento, mas, sobretudo, duas formas de questionar o movimento e a sua constituição. Nos

---

<sup>164</sup> Uma relação entre os dois sentidos que é explicitamente abordada no documentário do próprio McLaren que, muito a propósito, se denomina *The Eye Hears, the Ear Sees*.

exemplos utilizados nas últimas páginas (desde *Komposition in Blau de Fischinger*), vimos alguns casos em que se explorou uma falta de remissão causal entre a imagem dada na superfície do ecrã e um objecto que fosse a sua referência real. Desse modo, criam-se puros *ecos visuais*, puros efeitos sem causa objectiva e natural; poderemos mesmo falar, neste sentido, de *fantasmas* criados *na e pela* imagem animada. Um fantasma, uma aura que remete para um além (e nunca um aquém) da superfície do ecrã. Esta remissão mantém-se sempre a título de questionamento - *o que haverá para lá do que se vê no ecrã?*. E esse *além* que se supõe nunca existe senão a título *virtual*. Mas não importa; o que importa é que é nessa remissão e nessa suposição ou questionamento de uma entidade virtual que o movimento se constitui. Porém, agora, sobretudo através de *Le Merle*, somos confrontados com uma nova questão: será o movimento um fenómeno exclusivamente visual? Não haverá nele uma constitutiva relação com a sonoridade? Talvez escape ao âmbito do nosso trabalho indagar sobre aspectos definitivos e essencialistas que apontassem no movimento uma irremediável fundação na relação com elementos sonoros (musicais) que, por assim dizer, também confeririam a dinâmica ao movimento. O que nos preocupa, neste ponto, é a possibilidade de se construir o movimento a partir de uma relação íntima com o som (independentemente de essa relação ser condição necessária para a existência de movimento).

Existe uma obra de McLaren que nos parece consubstanciar cada uma das questões enunciadas acima; e, sobretudo, parece permitir-nos estabelecer uma análise da relação entre uma e outra forma de *incitar* o movimento. Em 1949, McLaren finaliza *Begone Dull Care*, filme cuja animação da matéria se constitui no próprio movimento. Existe nesta obra uma relação íntima com obras anteriores, quer de Len Lye – *Colour Box* (1935), *Kaleidoscope* (1935) ou *Swinging the Lambeth Walk* (1939) – quer de Man Ray – *Retour à la Raison* (1923) –, que comungam de um mesmo interesse: realçar os recursos do suporte fílmico através de uma eloquência da própria matéria em movimento<sup>165</sup>. Mas, especificamente no caso de *Begone Dull Care*, o movimento não provém de uma ressonância, de um *ecoar* do

---

<sup>165</sup> O filme de Man Ray, por exemplo, afigura-se como um autêntico manifesto de um *cinema sem actor*, no qual o suporte fílmico é o protagonista. O resultado do filme provém de um trabalho de sobreposição ou sobreimpressão fotográfica, não levando em conta a limitação do fotograma; antes, usando a película num trabalho em *continuum*, gerando um efeito no filme de um tecido descontínuo, abrupto, cuja percepção é apenas possível na continuidade do próprio movimento.

invisível no visível; antes, é um outro elemento que se coloca como *dominante* a partir do qual o movimento emerge: esse *dominante* é a música. A música, depois de registada e minuciosamente cronometrada, dá o mote para a acção, isto é, para o *desenvolver* do movimento. Mas a música não se *con-funde* com o movimento nem tão-pouco se torna *o* movimento. Música e movimento (pela animação da imagem) têm *funções* distintas, se nos é permitido dizer desse modo: a música surge como intensificador rítmico do movimento, apresentando-se momento a momento, instante a instante; a imagem em movimento, enquanto *substância* dada no suporte fílmico, permanece para lá do registo de visibilidade. A música incute a componente *tempo* no trabalho de construção do movimento.

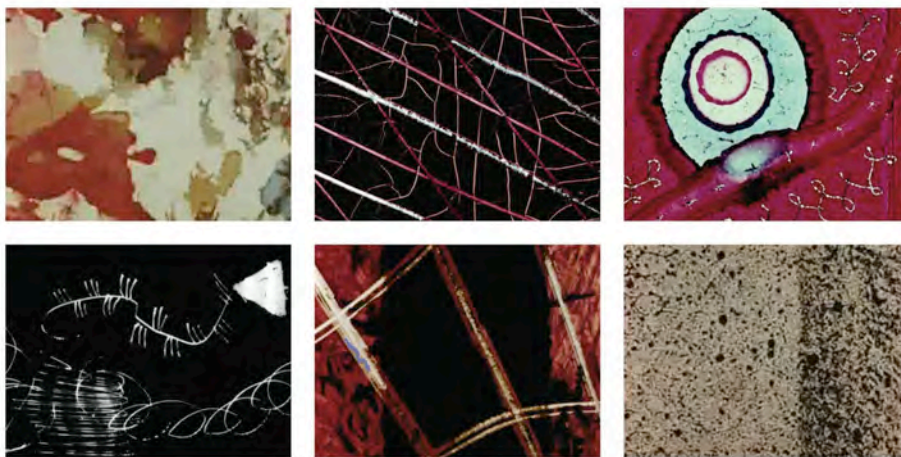


FIG. 61 - Fotogramas do filme *Begone Dull Care*, Norman McLaren, 1949.

O ponto de partida em *Begone Dull Care* é a escolha musical e a fragmentação dos vários momentos; em seguida, procede-se à cronometragem do ritmo e à avaliação da qualidade de cada instrumento; seguem-se experiências sobre pedaços de película, traçados, raspados, pintados ou coloridos; depois, realiza-se uma pré-montagem dos extractos fílmicos e a sua remontagem síncrona; posteriormente, é elaborado um conjunto de tiragens laboratoriais recorrendo a alguns efeitos (máscaras, novas colorações, transições e sobreposições); por fim, faz-se a tiragem de uma cópia a negativo. A descrição deste processo não pretende de todo ser técnica nem exclusiva: serve apenas para frisar que, aqui, o movimento é criado a

cada etapa. Já não se trata de medir o som, criar *plots*, realizar uma planificação gráfica – o movimento gera-se através de um *processo*, e com uma *metodologia* precisa: um ponto de partida – o de um tema musical de alguma forma diegético; a escolha de matérias vibrantes, de um tecido de presenças ou ausências dos elementos ora gráficos ora pictóricos; um jogo tímbrico ao nível das sinestésias entre imagem e som; as sucessivas montagens métricas, rítmicas, relacionais: cada extracto é pensado em duração *no interior e para o exterior* de cada fotograma. Numa palavra: o movimento organiza-se a partir de uma perspectiva musical, mas não se pauta somente por via da marcação sonora. Para além da componente sonora, o movimento compõe-se de incrementos sucessivos, gráficos, pictóricos, técnicos: é um movimento *improvisado*, no sentido em que se constitui no seu próprio desenrolar<sup>166</sup>. É, enfim, acima de tudo, um trabalho *autoral* sobre a concepção do movimento animado.

Mas outros modos de abordar e interpelar o movimento, a sua constituição e a sua construção são possíveis. Na passagem da década de sessenta para a década de setenta, Robert Breer cria um par de obras que indiciam essa mesma possibilidade. Na sua relação com a construção do movimento, Breer cria um *ponto de vista*, um *foco* em cada imagem; deste modo, Breer reparte e fracciona a informação, fazendo confluir no movimento a natureza multifacetada de cada objecto e de cada acção. Nas obras *69* (1968) e *70* (1970), dá-se lugar a jogos de persistência que criam um tecido forçadamente contínuo, mas repleto de quebras que tanto são plásticas quanto semânticas. O tecido não varia; antes, desdobra-se na visão global do objecto; o ponto de vista assume-se, impõe-se como o motor do movimento. As obras são uma súpula de hiatos individuais, e o movimento constrói-se numa realidade intersticial, composta de invisibilidades, sobreposições, tratamentos distintos; a soma de informações alternadas contraria a ideia de continuidade, criando uma forma de *anti-movimento*, isto é, uma *paralisação* do tempo e do espaço. Neste sentido, pode afirmar-se que, apesar dos vários ciclos em movimento que se sucedem, mais do que um congelamento do movimento, é

---

<sup>166</sup> Não significa essa improvisação que haja uma anarquia, uma ausência de estruturação ou de ordem. Sabemos que quando um músico improvisa se estabelece uma sintaxe que estrutura e permite o discorrer do improvisado. O mesmo se passa neste processo de animação, no qual, como vimos, a improvisação é somente possível mediante um cuidado muito rigoroso na metodologia equacionada e na prática levada a cabo.

constituído um *movimento congelado*, que se caracteriza como um exercício cinético que subtrai o presente, estacando o fluir dos tempos e dos espaços.



FIG. 62 - Fotogramas do filme 70, Robert Breer, 1970.

A partir dos anos sessenta e ao longo das décadas seguintes, a produção de imagens em movimento começa a ser pautada por um recurso a sistemas computadorizados. O período em que se assiste a uma evolução das linguagens informáticas acaba por influenciar (ou mesmo *determinar*) uma *involução* da animação, um progressivo esfacelamento do seu carácter mais experimental<sup>167</sup>. As novas tecnologias audiovisuais imprimem uma prática às imagens animadas que por questões técnicas a afastam da sua vocação para construir o movimento *imagem por imagem*. Alguns autores sobrevivem a esta mutação inevitável, contribuindo para uma redefinição do que se considera *animado* e *animável*<sup>168</sup>. É o caso de realizadores como Zbigniew Rybczynski e Paul Driessen, que demonstram uma cuidada atenção com a orquestração imagem por imagem do movimento.

---

<sup>167</sup> Existem contudo felizes excepções, como os casos de Mary Ellen Bute e de John Wittman, que praticam um curioso tipo de movimento contínuo, partindo da vibração electrónica da matéria.

<sup>168</sup> E que frequentemente são confundidas com arte-video, ou com o apoio visual a *performances* ou *happenings*.



No seu filme de 1980, *Tango*, o realizador polaco Zbigniew Rybczynski elabora uma orquestração extremamente cuidada do movimento: a obra sugere uma aparente sequência *real*, que decorreria no interior de um apartamento, e consistiria numa aglomeração espacial claustrofóbica das incontáveis personagens. No entanto, o processo de trabalho é exaustivo e atomizado: cada personagem individual é registada de forma contínua, recortada, colada sobre acetato, e mascarada laboratorialmente. Deste modo o *ciclo* animado de cada personagem (conjunto de fotografias *seleccionadas* a partir do registo real) é gerido no espaço-tempo através duma complexa *carta de rodagem*: os *ciclos* que se repetem nunca são idênticos ao nível da informação que contêm, organizando-se a partir das necessidades da acção. O resultado é, apesar de imperceptível, um jogo de tempos e contratempos entre dezenas de personagens que nunca chocam na *trajectória* do espaço. E, como *efeito* desta compressão no tempo, ocorre algo para lá do *ecrã*, para lá da simples presença dos elementos físicos: o movimento no apartamento transforma-se no movimento de toda uma existência no próprio apartamento. O que Zbigniew acaba por realizar é uma consubstancialização de um movimento-eco, um movimento suposto para lá da física das aparições visíveis: um tempo e espaço metafísicos, supra-visíveis porquanto para lá (e não aquém) do visível.



FIG. 63 - Fotogramas do filme *Tango*, Zbigniew Rybczynsky, 1980.

Paul Driessen, em 1995, compõe *The End of the World in Four Seasons*, um filme apresentado num ecrã dividido como uma página de banda desenhada, em vinhetas. Diante de um aspecto visual coincidente com um formato marcadamente narrativo, seríamos levados a esperar um desenrolar cronológico dos eventos. Pelo contrário, em *The End of the World in Four Seasons*, cada vinheta tem o seu próprio tempo e o seu próprio espaço; a disparidade temporal e as relações espaciais inesperadas entre as várias vinhetas concatenam um todo anacrónico, e a acção pulveriza-se em redor de uma *geografia dos eventos* que se vai completando no decurso do filme. O gesto de Driessen é claro: pretende-se em *The End of the World in Four Seasons* subverter a ideia de sequencialidade (ali representada pela sucessão entre vinhetas), através da justaposição de macro e micro situações num mapa de eventos espaço-temporais que se vão adicionando na *página-ecrã*. Nesta obra, o movimento actua por contaminações, por contiguidades – apesar de ocorrer em continuidade, o movimento não se constitui numa relação directa de causa e efeito. Em *The End of the World in Four Seasons*, o movimento viaja de vinheta em vinheta, transportando consigo o sentido da própria narrativa, o conjunto indirecto de causas e efeitos díspares. É a trajectória do movimento que transporta o olhar do espectador através das acções – mas esse transporte por via da trajectória não pretende suportar as intermitências entre as imagens atomizadas; antes, a trajectória é o elo que conjuga eventos descontínuos.

### 3.2. A criação da personagem e do espaço de representação: o contraponto entre a bidimensionalidade e a tridimensionalidade

Esta tipologia tratará da questão da composição da personagem em animação e, sobretudo, do *ambiente* que enquadra essa composição; sendo que um tal ambiente tem dois tipos de modulação: modulação a duas dimensões e modulação a três dimensões.

Desde os tempos inaugurais do cinema de animação, e mesmo ao longo das experiências que constituíram uma linguagem pré-cinematográfica, assistiu-se a um diálogo praticamente ininterrupto entre a bidimensionalidade e a tridimensionalidade das imagens apresentadas. Esse diálogo mantém-se nos dias de hoje, mesmo dentro de um contexto dominado pela linguagem 3D. Mas ser-nos-á talvez mais relevante elaborar uma série de questões acerca do modo como esse diálogo se travava já no proto-cinema de animação e mesmo no pré-cinema. Assim, e numa certa reactivação da questão que, de alguma forma, pautou a estrutura do segundo capítulo deste texto, questionamo-nos: havia nos primeiros artifícios das fantasmagorias de Robertson uma intenção plástica, indutiva, fantasmagórica, ou, antes, uma atitude representativa, figurativa, reprodutiva? E como convivia o público com tais imagens? Captavam uma visão *impressionística*<sup>169</sup> da realidade, ou, ao invés, sentiam ter diante de si uma projecção do próprio real? Que tipo de identificação se processava na experiência de visionamento dos discos de Plateau ou Stampfer e dos seus sucedâneos: era travada uma relação com formas geométricas ou abstractas em movimento, ou eram reconhecidos padrões naturais, como os céus estrelados e os horizontes astrais?

Na verdade, em todo este rol de questões está já implícita uma outra questão mais fundamental: que razão levou a que se ultrapassasse a essência bidimensional das imagens produzidas numa busca de proximidade a conjuntos visuais da experiência óptica quotidiana e que são, evidentemente, tridimensionais? Que necessidade assistiu a toda uma criação de técnicas e subterfúgios de alguma

---

<sup>169</sup> O uso deste termo deve-se a uma intenção de não remissão à corrente artística *Impressionismo*. Por *visão impressionística*, entende-se, aqui, algo como uma imagem turva, desfocada, próxima da alusão fantasmagórica, oposta à clarividência do objecto real. Uma imagem que, como tal, necessita de um certo construtivismo para que tenha uma consistência própria.

forma duvidosos que permitissem mimar uma realidade óptica tridimensional num espaço constitutivamente superficial e bidimensional? Terá sido em nome de uma desejada iconografia animada por semelhança à imagem real (ou seja, à altura, imagem fotográfica), ou existirá uma outra razão por detrás?

Paralelamente, no que concerne sobretudo ao modo como o público se relacionava e recebia essas imagens, não deveremos esquecer o enorme peso que a imprensa teve num processo de vulgarização de *imagens mistas*. Certamente por questões técnicas e económicas, desenhos, fotografias redesenhadas ou retocadas, colagens integrando fotografia e desenho, e um número incontável de hibridações preenchiam as páginas da imprensa, fosse por razões de pura tradição iconográfica, fosse por necessidades reprodutivas.

Foi, pois, deste contexto que a animação viria a irromper. Eram estes valores – influência da fotografia, influência do *cartoon* e aculturação imagética proveniente dos meandros da imprensa – que se afirmavam como referência para os primeiros animadores, e não as tendências modernistas da prática do desenho. Para além disso, e como já foi referido algumas vezes ao longo deste texto, houve, desde início, uma colagem inequívoca da animação ao cinema de imagem real. Contudo, nesta altura havia uma crassa falta de actores que já se encontrassem preparados para fazer o *salto* do teatro para o cinema. Por essa mesma razão, a animação estabeleceu-se numa dependência extrema em relação à pantomima, à peripécia que fornecia uma certa razão de ser ao desenho animado com raiz nos espectáculos de vaudeville. Por outro lado, os desenhadores que levaram a cabo as primeiras realizações no campo do desenho animado eram, essencialmente, *fracos desenhadores*<sup>170</sup>.

Este conjunto de carências veio despoletar uma tendência para a adaptação de bandas desenhadas ao cinema de animação. E o risco aqui tomado foi, quase invariavelmente, nulo: a escolha recaía nas bandas desenhadas ou *cartoons* mais conhecidos e mais bem sucedidos, o que demonstra uma clara ignorância das potencialidades específicas da animação, já que se esperava que os efeitos *atractivos* se mantivessem na passagem do universo da banda desenhada para o universo da animação. A partir do momento em que esta tendência se efectiva, poderemos desde

---

<sup>170</sup> Sobretudo porque os melhores desenhadores não se dispunham a executar centenas de desenhos pela mesma maquia que receberiam realizando um curtíssimo número de ilustrações.

logo questionar o seguinte: como iria ser feita a adaptação de figuras essencialmente planas à espacialidade da animação? Como se moverão as figuras originalmente planas? Como irão ser representadas num universo que é *contínuo* as partes que, nas bandas desenhadas, se encontram ocultas, impronunciadas? De que forma, em suma, se representará o espaço?

Curiosamente, uma parte significativa das primeiras respostas a estas questões levou à criação de ambientes e imagens planas. Mas as razões que assistiram a essa *opção* foram, invariavelmente<sup>171</sup>, de teor económico. Para fazer frente a estes constrangimentos, algumas respostas técnicas foram ensaiadas: as personagens eram animadas bidimensionalmente e os cenários eram reduzidos ao máximo; uma linha, um objecto, um apontamento eram criados sem entrarem em colisão com a trajectória da deslocação de cada personagem, ou sem que se tivesse de recorrer à perspectiva. Deste modo, foi ensaiada toda uma série de recursos que dotavam a animação de uma *suficiência* face a um público sem uma cultura visual apurada e face à inexistência, ainda, de *contra-exemplos* no domínio da animação que mostrassem as suas verdadeiras potencialidades plásticas.

Seja como for, o importante a notar, aqui, é que as contingências criaram um estilo. É certo que todo este *estilo* se pauta por um desenho de certo modo *impolido* e cuja planificação é caracterizada por uma certa incapacidade técnica ou formal. A planificação provinha de um pobre léxico de movimentos infligidos *no e pelo* desenho; e, por isso mesmo, a representação não se vai desenvolver ao encontro de um *bom desenho*, mas ao encontro de adornos e decorações encontradas no *cartoon* e na banda desenhada, procurando-se uma compensação da pobreza estética geral dos desenhos pela inclusão de detalhes gráficos como balões, símbolos,

---

<sup>171</sup> Talvez neste contexto deva ser feita uma ressalva ao caso de Émile Cohl, cuja incursão pelo terreno dos recortes terá um efeito estético que se autonomiza de questões económicas. No entanto, tal como nota Crafton, mesmo em Cohl, e mesmo que os *efeitos* tivessem tido essa competência no plano estético, a sua incursão pelas composições de recortes é determinada por razões financeiras: falando das desvantagens da técnica de *animação desenhada*, usada nos três primeiros filmes de Cohl, Crafton afirma que «de longe, a maior desvantagem era a extensão de tempo requerida para completar um filme (...). Cohl tinha menos do que 200 metros de filme para mostrar após sete meses de trabalho intenso. Esta quantidade correspondia, normalmente, a um período de três a cinco dias de trabalho para um filme trivial da Gaumont. E os três filmes tinham apenas rendido 750 francos para o artista» (Crafton, 1990: 140). O próprio Cohl, citado por Crafton, recorda com nostalgia este mesmo aspecto: «Havia [nesses filmes] uma subtilidade que mais tarde teve de ser sacrificada quando o tempo dispendido para as realizações dos filmes teve de ser economizado» (Cohl, citado em Crafton, 1990: 141).

pontuações, tracejados, cujo resultado, curiosamente, será um reforço ainda maior da bidimensionalidade da imagem animada. Seja como for, o que nos importa notar, neste momento em aparecem os primeiros filmes de animação, é que esta linguagem era predominantemente plana.

Um pouco mais tarde, contudo, surgiriam duas novas *ferramentas* que viriam transformar algumas destas contingências. Em primeiro lugar, surge o acetato e toda a gama de possibilidades que esta nova ferramenta permitia<sup>172</sup>. A partir de então, a ingenuidade de uma linguagem de planificações foi substituída por um universo óptico tridimensional, composto por personagens e espaços animados mimando ou tentando aproximar-se da *realidade fotográfica*. O aspecto bidimensional do desenho é substituído por um interesse pela volumetria e por uma credibilidade associada à imagem animada. E o uso de acetatos acelerou essa substituição. Não que o acetato promova, pela sua constituição utilitária, a criação de animações volumétricas; simplesmente, a volumetriação e o desenho em perspectiva tornam-se mais exequíveis pelo uso de acetatos, e as superficializações deixam de ser uma necessidade intrínseca às animações desenhadas. Através dos acetatos, os movimentos tornam-se tecnicamente mais viáveis, passando a ser possível uma personagem ser composta por várias partes através de acetatos que se sobrepõem e se conjugam, proporcionando significativa economia a uma animação que vai sendo progressivamente mais rentável em termos de execução e distribuição.

A partir destas novas possibilidades, tudo passa, tendencialmente, a mover-se em conformidade com o cinema de imagem real e isso não ocorre apenas no domínio da personagem e do seu desempenho: o cenário molda-se também a este desígnio. Ao mesmo tempo, e numa espécie de prolongamento face a estes desenvolvimentos, iria construir-se uma ideia de *falsa câmara em movimento*, isto é, um conjunto de procedimentos artificiais que simulam um ambiente teatral ao mesmo tempo que se aproximam da captura de imagens reais: deste modo, todos os movimentos permitidos pelo cinematógrafo (*zooms*, *travellings*, panorâmicas) seriam assim imitados na animação de desenho.

---

<sup>172</sup> O acetato, enquanto utensílio usado em animação, terá surgido em torno do ano 1914. O registo da sua patente ficou a cargo de um cartoonista norte-americano, Earl Hurd. Mas os seus primeiros usos são praticamente simultâneos e desenvolvem toda uma história em torno de registos e patentes (e, sem surpresas, envolvendo a figura de Joseph Randolph relatada por Crafton (cf. Crafton, 1993: 149-155).

Durante os anos vinte, surgiria ainda a técnica da rotoscopia. Tal como havíamos visto no segundo capítulo, esta técnica permite *repicar* o movimento de actores directamente de imagens reais, numa operação realizada fotograma a fotograma. Conforme se torna perceptível, para além de aprofundar a relação com a tridimensionalidade que se operacionalizava a partir do recurso a acetatos, a rotoscopia introduz uma nova variante: agora, é a realidade tridimensional a ser transportada para o plano da animação. Já não se trata de simular as três dimensões; trata-se de *transferi-las*.

Este é, assim, o contexto em que o *diálogo* entre a bidimensionalidade e a tridimensionalidade percorre os anos vinte. Por um lado, e por razões maioritariamente lacunárias, a animação vai sendo construída sobre uma regência das duas dimensões. Porém, por razões que se relacionam com a colagem à linguagem do cinema de imagem real, ao desejo de contrariar as deficiências do desenho da animação, e à influência da fotografia, as três dimensões sobrepõem-se enquanto linguagem dominante. Nas páginas que se seguem, iremos acompanhar o modo como este diálogo se processou a partir dos anos vinte.

Acompanhemos, em primeiro lugar, o domínio no qual a animação de cariz marcadamente tridimensional se formalizou definitivamente. E quando falamos numa tal *formalização*, um nome imediatamente se coloca em evidência: Walt Disney. Em *Steamboat Willie*, de 1928, professa-se já uma preocupação clara em torno de uma representação tridimensional. A personagem principal – o Rato Mickey na sua primeira aparição<sup>173</sup> – é concebida e composta a partir de círculos<sup>174</sup>. Ub Iwerks era o animador que trabalhava com Disney nesta altura; e insistia nas possibilidades de operar com uma forma modelar que permitisse a qualquer animador reproduzir a personagem a partir de moedas de várias dimensões.

---

<sup>173</sup> Antes de *Steamboat Willie*, na verdade, existem duas curtas-metragens já protagonizadas por Mickey: *Plane Crazy* e *The Gallopin' Gaucho*. Todavia, estes dois ensaios não tiveram qualquer distribuição, limitando-se a ficar na história como meros *testes*. Daí que possamos dizer, de direito, que *Steamboat Willie* foi a primeira aparição efectiva de Mickey.

<sup>174</sup> «La construction de Felix et Mickey est faite de entrelacs de cercles, formes qui, inconsciemment, évoquent une image sensuelle, synonyme de plaisir. De plus, le cercle suggère l'infini, l'éternité; il parle de plénitude et de continuité, – bref de survie. (...) La formule du dessin de Felix est sans doute plus intéressante que celle de Mickey; ses oreilles pointues et ses moustaches apportent une variante à la forme circulaire de base – l'excitation de l'inattendu, une pointe de finesse et des charmes félins authentiques – qui contrastent avec la souris entièrement ronde, elle, et plus douce (Canemaker, 1991: 16).

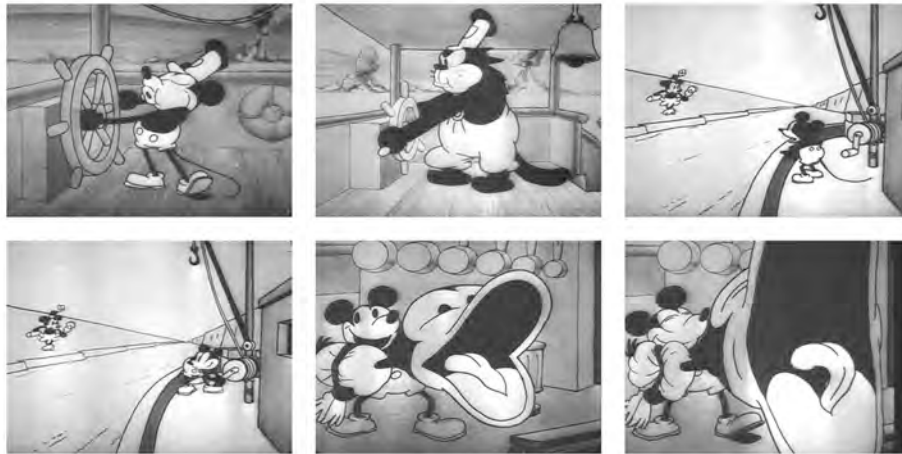


FIG. 64 - Fotogramas do filme *Steamboat Willie* de Ub Iwerks e Walt Disney, 1928.

Aparentemente, está em causa todo um trabalho de superfícies, mas o intuito geral é o de criar um vocabulário formal que permitisse uma concepção e um visionamento das formas (cabeça, corpo, orelhas) a partir de qualquer ponto de vista, a partir de qualquer ângulo. Bem vemos que não há qualquer tipo de jogo ilusório ou experimental: trata-se meramente de uma determinação estrutural, de um modo de uniformizar a construção da personagem<sup>175</sup>. A partir desta estruturação, a rotação de um qualquer elemento figurativo (olhos, traços nas luvas, botões, cauda, etc.) sobre a sua superfície conferia-lhe instantaneamente o *estatuto* de eixo de profundidade, ou seja, um posicionamento na direcção da perspectiva.

A volumetriação das personagens tem uma ligação directa com uma outra preocupação de Disney: a de dotar os seus cenários de um inequívoco realismo. No filme em análise, a animação funciona em primeiro plano: o efeito de distanciamento entre as figuras animadas e o cenário é notório, e quase sempre o cenário limita-se a pontuar geograficamente os planos de fundo. Qualquer aparência ou indício de uma linguagem bidimensional – tracejados que indicam a trajectória de objectos, deslocamentos laterais, etc. – não são senão resquícios de uma linguagem herdada do *cartoon* e, sobretudo, fruto de uma economia de meios e de uma

---

<sup>175</sup> Poderemos fazer um paralelo entre esta estruturação e uniformização de um modelo para o desenho com o processo que envolvia o desenho académico dominante no final do séc. XIX.



limitação dos animadores. Mesmo que quantitativamente escassas, as situações tridimensionais de *Steamboat Willie* são a sua marca constitutiva, na medida em que sinalizam a ambição que está latente de uma ponta à outra da obra: quando o barco a vapor avança numa curva do rio, quando Minnie, em terra, corre atrás de Mickey que vai a bordo do barco, e, sobretudo, quando Mickey pega no gato pela cauda e o faz rodopiar, ou quando o pato abre a boca na direcção do espectador – eis as marcas de uma vontade generalizada: romper com a planificação de um espaço meramente bidimensional.

Tudo quanto há de bidimensional não surge por opção tomada positivamente, mas por uma questão de economia dos recursos. Todas as vezes que existe espaço para uma opção, ela favorece inequivocamente o tridimensional. Sempre que possível, os cenários mimam a perspectiva, seja através da estruturação dos eixos da composição, seja pelo modo como a luminosidade actua (através de uma gama de cinzentos que simula a fotografia a preto e branco), seja através de um jogo de sombras que se relacionam com as personagens. Acima de tudo, o que interessa na recolha de influência fotográfica é o modo como esta corresponde ao desígnio do tridimensional no plano imagético bidimensional<sup>176</sup>.

Todo este registo que elabora uma via de trabalho assente na tónica dada ao tridimensional conhece uma via oposta. É a via traçada por autores cuja preocupação se centrou em problemas que se ligam muito mais à potenciação da expressão da bidimensionalidade enquanto registo próprio da animação. Tomaremos como exemplos expressivos desta preocupação os casos de Lotte Reiniger, Viking Eggeling, Oskar Fischinger e Norman McLaren.

---

<sup>176</sup> A este propósito, será interessante relacionarmos dois modos de filiação directa com a fotografia em dois tipos de trabalho que comungam uma apetência para a animação de ambientes tridimensionais: a série animada *Alice* (1923-27), de Walt Disney, e a série *Koko the Clown* (1919-29), dos estúdios Fleischer. Aparentemente, então, ambos partilhariam de uma mesma preocupação – incluir elementos fotográficos na sua obra. Contudo, a forma como essa inclusão é feita é diferente em cada caso. Em *Alice*, o que observamos é o papel da fotografia a subjugar completamente a imagem animada: a personagem de Alice é o ponto de partida e chegada para a *visita* a um mundo animado. Em Fleischer, poderíamos dizer que a tendência é diametralmente oposta. Em *Out of the Inkwell – Modelling* (1919) e em *Koko's Earth Control* (1919) é a imagem fotográfica que contém grande parte do *absurdo* que habitualmente é desempenhado pelos recursos da animação. Apesar desta subversão de valores e hierarquias gráficas, as produções Fleischer iriam reduzir esta tendência, procurando limitar a relação com a fotografia apenas no que ela pode oferecer de real, com vista à obtenção de maior aceitação junto do público adulto.

Em 1926, Lotte Reiniger cria a primeira longa-metragem europeia em animação: *Die Abenteuer des Prinzen Achmed*. O filme é composto em recortes meticulosamente animados, à semelhança das sombras chinesas. A obra é totalmente bidimensional, mesmo que, em situações pontuais, recorra ao multiplano, quer para conjugar acções complexas, quer como forma de criar um plano de fundo adicionado por retro projecção. Seja como for, em nenhum momento se trata de um espaço óptico; trata-se antes de um misto de representação plana, de painéis laterais e de cenários rebatidos, criando um efeito de profundidade sem volumetrizar – uma profundidade de características mais teatrais.

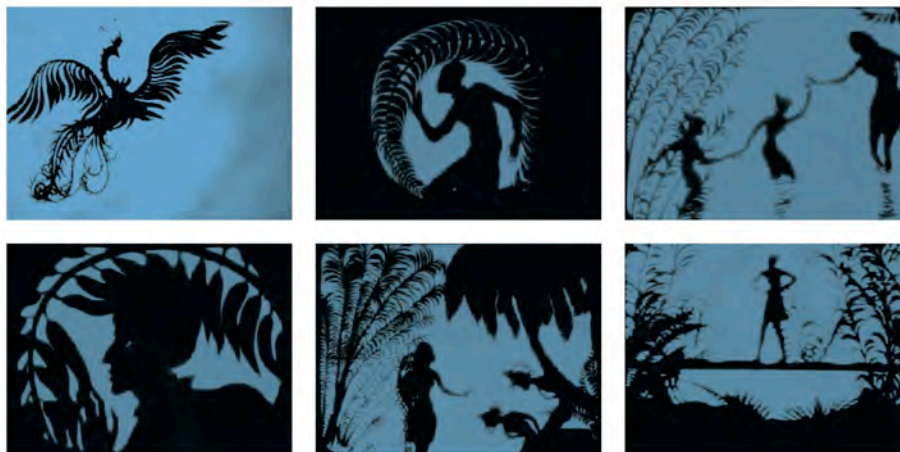


FIG. 65 - Fotogramas do filme *Die Abenteuer des Prinzen Achmed* de Lotte Reiniger, 1926.

A escolha não deriva de contingências técnicas; o espaço é deliberadamente rebatido, e a forma como se produz a expressão plana dos movimentos afasta qualquer laivo de perspectivismo. Também os cenários são intencionalmente planos; existe sem dúvida um tratamento do cenário, mas não para volumetrizar ou representar elementos no sentido da terceira dimensão. Também aqui, o fundo da acção deixa de ser figurativo e torna-se, em vários momentos, uma pura *mancha difusa*. Este mesmo fundo foi animado por Ruttmann e por Bartosch<sup>177</sup>, que o

---

<sup>177</sup> Nesta altura, ambos trabalhavam como técnicos de efeitos especiais.

fizeram mover-se por complementaridade face às personagens; não se trata, aqui, de um elemento estático, geográfico, mas de um elemento dinâmico, uma espécie de actor secundário às acções.

Viking Eggeling, na sua obra de 1924 *Symphonie Diagonale*, cria um outro tipo de relação com os cenários: neste filme, os cenários são neutros; a planificação da representação anula qualquer índice de escala. Ao mesmo tempo, cria *modelos gráficos planos* que são abstractos e que, mais do que tudo, são modelos que fogem a qualquer forma de estabilidade. É toda uma nova concepção da personagem: já não se trata de uma personagem que se move, mas de um grafismo cuja complexidade o faz tornar-se personagem. O abstracto, em Eggeling, é mais do que uma ausência de figuração: é uma gramática positiva que despoleta o movimento e, ao fazê-lo, redefine a própria ideia de personagem.

Oskar Fischinger seguirá a mesma via, mas mediante procedimentos distintos. Na verdade, a sua obra contém uma vastidão de experiências<sup>178</sup>, o que nos leva a seleccionar apenas uma parte que nos auxilie de modo mais explícito a acompanhar a forma como Fischinger se enquadra na relação entre bidimensionalidade e tridimensionalidade. Escolhamos a obra *Spiritual Constructions*, de 1927, pelo seu cariz puramente gráfico. *Spiritual Constructions* contém uma narrativa fraccionada e composta por múltiplas acções simultâneas: a partir de duas personagens que bebem e discutem, despoleta-se um conjunto de acções desconexas; entre exageros, deformações, metamorfoses e lapsos temporais, configura-se, assim, um *álibi* para uma animação corrida, na qual elementos cénicos e personagem se confundem, independentemente de existir um plano de fundo. O grafismo do filme, tanto pela volatilidade da matéria quanto pela produção de formas rectilíneas e arredondadas, transporta-nos para o terreno de uma metaforicidade visual. Mas, neste caso, trata-se de um tipo especial de metáfora: não uma ligação alusiva a outra coisa, mas metáfora de si mesma, metáfora que se conta a si própria. Aqui, a metáfora é a operação que permite *abstractizar a realidade*, diluindo os sujeitos e fazendo-os *dar-se* pela própria matéria em movimento – tudo em nome de uma batalha, aquela travada contra a estabilidade gráfica.

Norman McLaren, cuja obra é todo um corpo de reverberação de animadores como Fischinger (ou Len Lye), leva as relações entre

---

<sup>178</sup> De algum modo retratadas no capítulo anterior.

bidimensionalidade e tridimensionalidade para potências inauditas. Para ilustrá-lo, incidamos sobre as obras *Spheres* (1969) e *Lignes Horizontales* (1962), sobretudo porque partem de situações gráficas simplificadas, minimais, diríamos mesmo neutras (os elementos escolhidos pelo autor são meros círculos em recortes e linhas desenhadas na película) para obter uma espacialidade gerada em contradições e indefinições entre as duas e as três dimensões. A força de um e de outro filme reside no jogo gráfico entre movimentos que se processam na superfície do ecrã e movimentos que se vão dando, gradualmente, num espaço infinito. Em ambas as obras, são os elementos gráficos (círculos em *Spheres* e linhas em *Lignes Horizontales*) que definem e reestruturam o espaço e o tempo animados, sugerindo alternadamente a bidimensionalidade e a tridimensionalidade nas acções que representam. Joga-se assim um traçado subtil (quase imperceptível) entre as posições relativas dos recortes – os círculos simulando esferas – ou das linhas rectas – simulando vectores, superfícies contínuas – numa complexa organização de tamanhos, distâncias e *velocidades relativas*, criando sucessivas ilusões de óptica que confundem o espectador. Em *Spheres* e *Lignes Horizontales* estamos no domínio geométrico e puramente matemático; nesse sentido, tivesse ocorrido nos nossos dias, a animação destas obras poderia muito bem ter sido realizada recursos informáticos. Se, em *Lignes Horizontales*, o resultado é, a esse título, perfeito, com o desdobramento dos elementos lineares a designar alternadamente plano, volumetria, e horizonte desvendando superfícies poligonais ou cilíndricas, já em *Spheres*, a ilusão ensaiada poderia ganhar muito mais consistência se o fundo fosse assumidamente neutro. Ao contrário do efeito híbrido e osmótico de *Lignes Horizontales*, a relação entre bidimensionalidade e tridimensionalidade em *Spheres*, dada a *presença adornante* do plano de fundo, é criada num cenário sobre o qual a *dança das esferas-círculos* é sempre relativa face a um contexto espacial (mesmo que essa espacialidade represente uma realidade cósmica e tendencialmente sem referentes objectivos). Contudo, e acima de tudo, o que é importante salientar é que, melhor ou menos bem conseguido, o esforço presente em ambas as obras concretiza a ideia de que é o potencial bidimensional do desenho na sua mais pura essência que despoleta o lado tridimensional da obra, pela simples coordenação paramétrica entre elementos distintos.

Recuemos aos anos cinquenta. Façamo-lo para acompanhar três obras e três autores que, apesar de um evidente compromisso com lógicas industriais, não deixam de apresentar importantes contributos para uma certa apologia da linguagem

bidimensional. São três exemplos maiores de uma certa tendência que se vai subtilmente instaurando e que leva em conta, sobretudo, a reivindicação de um desenho enquanto processo, mais do que simplesmente enquanto *finalidade*; nesta reivindicação, o traço e a bidimensionalidade recuperam o estatuto que pareciam ter perdido já há muito (pelo menos, dentro da lógica de uma animação *mainstream*).

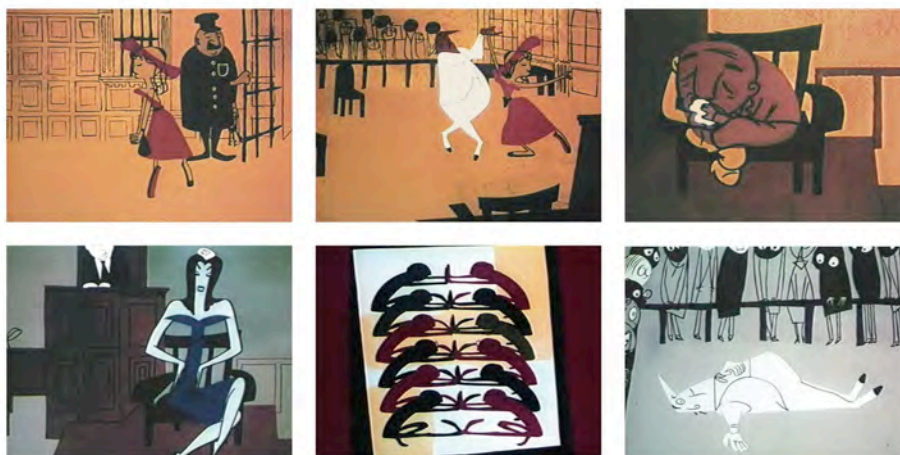


FIG. 66 - Fotogramas do filme *Rooty Toot Toot* de John Hubley, 1951.

Em primeiro lugar, salientemos *Rooty Toot Toot* (1951), de John Hubley. Seguindo de forma indirecta uma tendência enraizada na obra de Tex Avery<sup>179</sup>, *Rooty Toot Toot* não só veicula uma emancipação do desenho enquanto expressão bidimensional, como confere a cada elemento animado uma semântica própria; cada forma, cada traço, cada colorização, cada textura é, simultaneamente, parte de um todo e a *parte em si*. Neste filme, a banda sonora não é um mero pretexto para o sincronismo; a música funciona como território da *performance swing*, deslizante, das personagens e elementos que se autonomizam, penetrando levemente no território do abstraccionismo: os contornos perdem a forma; a cor extravasa os

---

<sup>179</sup> Na obra de Tex Avery, a animação decorre de modelos das personagens e de movimentos que se definem pela volumetria, mas que, se expressam alternadamente no plano da bidimensionalidade, apelando para a *falsidade do desenho*. É disso exemplo a curta-metragem *Northwest Hounded Police* (1946).

limites do traço ganhando significado próprio; as transparências fundem sujeito e cenário. E, deste modo, Hubley cria uma série de perversões à lógica industrial de produzir animações<sup>180</sup> - nomeadamente, à lógica disneyana: a fisionomia e o corpo das personagens (composta de signos gráficos) fogem ao domínio da volumetriação; a cor deixa de ser preenchimento e passa a ser foco de atenção; o cenário é rebatido, tudo ocorrendo numa *sugestão de caixa fechada*<sup>181</sup>; o chão é inexistente evidenciando-se apenas através do deslocamento das personagens.

No mesmo ano, Robert Cannon realiza *Gerald McBoing-Boing*. Tal como em *Rooty*, o contexto geral é o de um *mainstream* assumido e inequívoco; mas também aqui há algo que supera essa condição. Uma vez mais, a expressividade fisionómica manifesta-se pela articulação de símbolos gráficos dissociados das volumetrias; o cenário é ainda mais depurado, e os adereços são apontados com uma cor livre e plana, extravasando os habituais contornos. É também a cor que define o espaço por via da mancha, e mesmo os efeitos atmosféricos expressam-se na bidimensionalidade.



FIG. 67 - Fotogramas do filme *Gerald McBoing-Boing* de Robert Cannon, 1951.

<sup>180</sup> Lógica em que, apesar de tudo, a sua animação assenta.

<sup>181</sup> Existe uma proximidade ao método utilizado por Lotte Reiniger (descrito atrás), mas já sem recurso ao multiplano tal como é trabalhado pela autora de *Die Abenteuer des Prinzen Achmed*, uma vez que, aqui em *Rooty Toot Toot* tudo se resolve pelo desenho.

No que respeita ao som, há uma dispensa da tradicional trilha sonora, uma vez que existe uma acção conjunta entre as *onomatopeias musicais*<sup>182</sup> proferidas pela personagem central, e as falas entrecortadas do narrador, que se assume como processo que potencia a autonomização da forma e dos grafismos animados. Cada uma dessas *onomatopeias musicais* estabelece um reforço da planificação gráfica em curso no filme. Cada som pronunciado pelo pequeno protagonista é uma *não-fala*, e toda a trama do filme decorre desse recurso: pedaços vozeados que não significam nada, pelo menos nada traduzível para a linguagem corrente. Esses fragmentos sonoros são, assim, sem profundidade e efectivizam já uma conjugação de esforços de planificação com o grafismo, ele próprio planificado.

Em 1953, surge um novo filme que se enquadra nesta tendência. Neste caso, trata-se de uma curta-metragem da Warner Brothers da autoria de Chuck Jones, intitulada *Duck Amuck*. O contexto não poderia ser mais evidentemente industrial, com tudo aquilo que vimos estar associado a este tipo de processo. Ainda assim, neste caso específico, existe uma enorme paródia a toda a ideia de tridimensionalidade forjada em animação. Aqui, é realizada uma série de acções em torno da personagem principal (Daffy Duck) a partir do trabalho do enquadramento, fragmentação, apagamento, descoloração e recoloração, transfiguração do corpo da personagem e cenário, etc. O intuito é claro: recordar ao espectador que o desenho animado é desenho, e que por isso mesmo tudo se torna possível através dos seus recursos. Trata-se de uma espécie de resposta a uma habituação crescente às longas-metragens da Disney da passagem da década de quarenta para a década de cinquenta, nas quais já se está para além da relação com a fotografia veiculada pela rotoscopia: não há nada mais a disfarçar, o público sabe que se trata de “desenho animado”, e os realizadores partem já desse pressuposto; ou seja, esta convergência entre a habituação do público e a percepção da indústria leva à formação de um novo lugar-comum em animação: o desenho apesar de animado já não tem a magia das primeiras animações, e sobretudo já não tem de ser credível porque é credível intrinsecamente (enquanto *desenho* animado). Deste modo o que se verifica é um sistema fechado, uma metalinguagem empobrecida. Ora o que Jones provoca é uma

---

<sup>182</sup> Ou seja, verbalizações que não correspondem a palavras mas a ruídos, sons estranhos e inesperados. Tal como uma onomatopeia literária, em que o escrito não corresponde a uma palavra pré-definida, também este tipo de onomatopeia (musical) é a proferição de sons que não correspondem a palavras.

fissura nesta tendência para a petrificação em animação, lembrando que o desenho *ainda* é desenho, que a perspectiva é simulada, e que a personagem tem contorno e é composta por módulos distintos. O seu intuito é tirar partido do artificial para exibi-lo enquanto marca distintiva de um género cinematográfico paralelo ao cinema.

Passemos neste momento para uma espécie de exercício comparativo entre duas abordagens distintas à questão da bidimensionalidade e tridimensionalidade. Uma, proveniente do quadrante cultural do Oeste, produzida pelos estúdios Disney: *Toot, Whistle, Plunk and Boom* (1953); a outra, de 1961, proveniente do leste europeu, produzida pela lendária Escola de Zagreb (fundada nesse mesmo ano): *Surogat*, de Dušan Vukotic. Em geral, aquilo que há de comum entre estes dois filmes é o facto de haver em cada um deles uma transformação na forma da representação animada.

No entanto, os efeitos de uma tal transformação não têm a mesma profundidade num e noutro filme. *Toot, Whistle, Plunk and Boom* aparenta uma elaboração enraizada num estilo bidimensional. Alguns procedimentos colaboram com essa impressão: as personagens não têm contorno, formando apenas uma mancha visual; os cenários apresentam um trabalho em superfície; as personagens movem-se lateralmente. Todavia, tudo se fica por um nível muito liminar; na verdade, não existe assim uma grande diferença entre este filme e os anteriores trabalhos no seio da orgânica *Disney*. Mesmo sem um contorno definido, as personagens movem-se como se fossem peças volumétricas; os cenários, mesmo trabalhados em superfície, recaem numa lógica volumétrica, não se esquivando ao registo tridimensional. O que se assiste é a uma certa inevitabilidade na animação industrial da *Disney*: mesmo querendo inovar e *actualizar-se*, a bidimensionalidade do espaço parece constituir uma novidade insuportável em toda a lógica disneyana.

Em *Surogat*, ao invés, não existe qualquer tentativa em escamotear a volumetria, em *falsificar* um exercício de planificação. Não existe uma superficialização *esforçada*, justamente porque o exercício de animação em *Surogat* se passa num outro estrato: a planificação está já no próprio movimento de animar pelo desenho. Nenhum elemento decora, nenhuma parte constituinte do cenário ou das personagens são dispensáveis; as próprias personagens não habitam um território pré-definido. Não que o fundo seja neutro; pelo contrário, é a própria textura plana do fundo que qualifica os estados emocionais das personagens. O cenário, muito para lá da mera função de indicador de dimensão, define a geografia das personagens no momento em que constrói, pelo traço e pela textura, a sua dimensão



psicológica. A localização da personagem não é dada, então, por uma entidade pré-estabelecida a que chamaríamos *cenário*, mas antes pelo próprio desenho na relação mútua entre cada elemento que é justamente a relação que gera um certo *ambiente de cumplicidade* que se define como o espaço circundante.

Avancemos para o contexto dos anos setenta, período do qual retiraremos três exemplos da relação estabelecida entre as duas e as três dimensões. Em primeiro lugar, uma curta abordagem a Ryan Larkin e à sua obra de 1972 *Street Music*<sup>183</sup>. A partir de um tema inicial e transversal à obra – o confronto entre dois músicos e o mundo envolvente<sup>184</sup> – é criada uma série faseada de abordagens à construção das personagens e à modelação do espaço que vai oscilando entre a bidimensionalidade e a tridimensionalidade, e que parece fazer dessa oscilação a sua própria força expressiva.

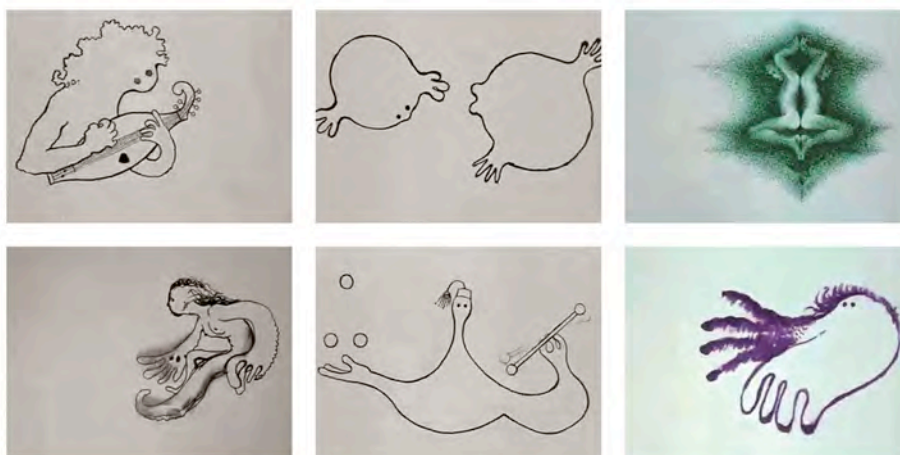


FIG. 68 - Fotogramas do filme *Street Music*, Ryan Larkin, 1972.

Numa primeira fase, as personagens distendem-se em profundidade ou planificam-se nas duas dimensões do ecrã; numa segunda, um registo *pontilhista* faz oscilar as formas entre as duas e as três dimensões; numa terceira, a densidade gráfica da tinta, da aguarela, da caneta, volumetizam as formas dispensando a presença do cenário;

<sup>183</sup> Esta obra será retomada na penúltima tipologia deste capítulo.

<sup>184</sup> Apresentados em imagem real.

por último, numa quarta fase, a imagem torna-se *mapeamento metamórfico*, isto é, um conjunto de movimentos cíclicos próximos do símbolo animado. Podemos mesmo afirmar que a obra de Larkin, através da cursividade do traço e da mancha, não pretende ser demonstrativa, nem, por outro lado, aproximar-se da formalidade de Fischinger ou McLaren: ela é a liberdade da folha branca do papel tornada dimensão.

Dois anos mais tarde, Peter Foldès apresenta *La Faim*, filme animado numericamente e cuja pertinência para o campo das relações entre bidimensionalidade e tridimensionalidade passam muito pela sua linguagem computadorizada: o trabalho não é apenas realizado pela *mão de um animador*; o sistema numérico não reconhece o que originalmente poderia ser alvo da *tentação involuntária da memória cognitiva*, e, deste modo, a obra torna-se plana por resultado duma mera equação em desenvolvimento, na qual edifícios, viaturas, montras, corpos emergem numa equalização gráfica, processual, sem possibilidade de acrescentos provenientes da observação óptica ou dos *vícios* do animador.



FIG. 69 - Fotogramas do filme *La Faim*, Peter Foldès, 1974.

Neste sentido, Foldès recorre a um vocabulário plano, que se define como conjunto de anotações que funde (em muitos momentos) figura e fundo, numa gramática que

se desenvolve no sentido do puro protagonismo das formas sobre a bidimensionalidade do ecrã<sup>185</sup>.

No mesmo ano, Paul Driessen anima *Au Bout du Fil*. Neste filme, os protagonistas são a linha e a mancha. O poder expressivo da linha e da mancha fazem desenrolar todo um poder de sugestão: cenários incompletos, manchas interrompidas, pontuações geográficas; as personagens variam e transformam-se; a cor está presente apenas para classificar, adjectivar, concentrar a atenção do espectador. São a linha e a mancha que na sua identidade dúbia – entre segunda e terceira dimensão – promovem a transição entre planos através de subtis jogos de forma e fundo. Por fim, é a linha que restringe ou prolonga a superfície do ecrã, e que, na sua qualidade autofágica<sup>186</sup>, desvenda e reequaciona o conjunto de personagens. A linha, apesar de aparentar uma fragilidade constituinte, proporciona um confronto fundamental entre horizonte e superfície. As personagens são alternadamente planas e volumétricas, adquirindo uma lógica contraditória num denso jogo de significantes: cada traço designa alternadamente a parte de uma personagem e o corpo de uma outra. A obra de Driessen não só potencia o conjunto de recursos proporcionados pela linha e pela mancha, como nos enreda num espaço de improvisação enquanto acto oficial.

Em traços muito gerais, foi-nos possível verificar que no contexto dos anos setenta os jogos entre superfície e volume não passavam tanto por uma escolha de linguagem, mas mais por necessidades intrínsecas à forma de desenhar e à forma de animar. O bidimensional e o tridimensional deixam decididamente de se assumir como espaço uniformizador e estruturante da animação subsequente: se nos for permitida uma generalização, aquilo que nos é dado a compreender é a forma como, muito mais do que se oferecerem como molde linguístico, bidimensionalidade e tridimensionalidade são aspectos que necessitam de ser construídos em cada obra, a cada passo.

Vejam, por fim, o modo como, através de dois exemplos, esta vertente em animação se desenvolveu, mesmo que timidamente, nos anos seguintes. Com *Seiltänzer* (1986), Raymund Krumme recolhe influências de muitas das obras referidas até aqui e realiza uma incursão pelo território da folha branca de papel.

---

<sup>185</sup> O tratamento *linear* da criação dos sujeitos e das formas faz lembrar o grafismo de Cocteau.

<sup>186</sup> As figuras constituintes estão num constante devorar de si mesmo: linhas que engolem outras linhas, apesar de muitas vezes fazerem parte do mesmo complexo linear.

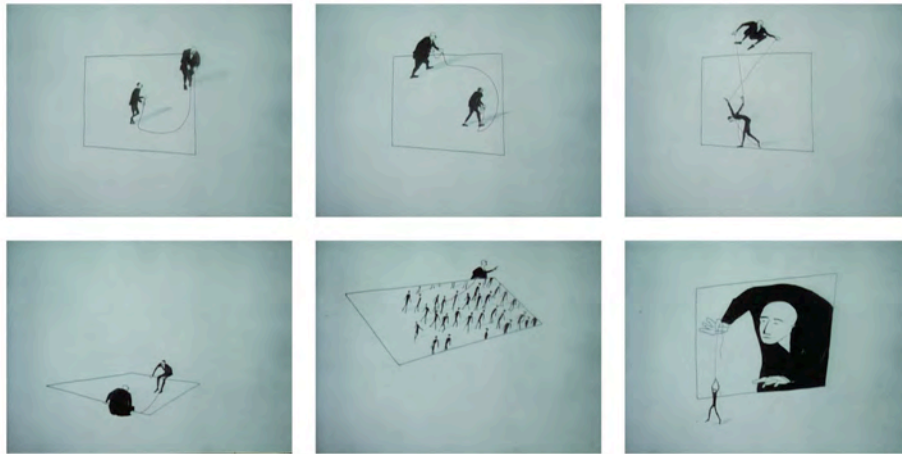


FIG. 70 - Fotogramas do filme *Seiltänzer*, Raymund Krumme, 1986.

Aqui, especificamente, essa incursão terá a particularidade de elevar a folha branca ao quadrado. Literalmente: a folha branca é como que duplicada pela inclusão de uma região demarcada no seio da folha; sendo que essa região é, justamente, um quadrado. E será este quadrado a *definir* toda a acção do filme – duas personagens vão tecendo uma trama narrativa que se constrói por força de uma linha vermelha que ambas seguram nas suas mãos. E todas as peripécias são proporcionadas pelas diferentes identidades territoriais que o quadrado assume: ora tapete de acontecimentos (que define um fora e um dentro das acções); ora forma contígua à folha branca, e que estipula linhas que definem um *de cima* e um *de baixo*; ora placa ou muro que define um *à frente* e um *atrás*; ora janela que põe em jogo superfície e profundidade, originando um buraco no qual, subitamente, se pode cair. Em *Seiltänzer*, são as próprias limitações do ecrã que despoletam toda a força narrativa do filme. É no quadrado enquanto *multiplicidade topológica* que a narrativa de desenvolve a cada passo e a cada alteração da qualidade do espaço.

Já bem mais próximo dos nossos dias, *Play* (2003), de Matt Abbiss, é, aparentemente, uma obra mais simples: de duração curta e de mínimas variações gráficas, formais e narrativas, *Play* não parece conter grande complexidade. No entanto, cedo descobrimos uma relação entre profundidade e superfície que é tanto subtil quanto admirável. *Play* é um conjunto de eventos que ocorrem sobre o mesmo fundo neutro; mas aqui, ao contrário de *Seiltänzer*, o espaço não se define a partir de

um elemento concreto, ele *já lá está*. Perante a fixidez inicial da primeira imagem, crê-se estarmos no interior de uma caixa fechada, que simula a tridimensionalidade. No entanto, quando a animação tem lugar, uma dúvida começa imediatamente a instalar-se: estaremos na presença de um espaço contínuo, perspectivado, ou, ao contrário, estaremos nós perante um conjunto de espaços unidos pela superfície branca da folha? A obra inicia-se de forma banal, uma personagem de costas em primeiro plano esconde-se de encontro a uma parede; um fumo branco agita-se ao longe; uma coluna ergue-se à esquerda do ecrã. Enquanto a obra de Krumme ocorre num *continuum* de acções, em *Play*, e devido ao conjunto de hiatos gráficos e temporais (os silêncios do espaço e da acção), lança-se a narrativa num conjunto de acontecimentos que oscilam entre imagem ilustrada e imagem animada. É um conjunto de explosões que transfigura o espaço de *Play*: primeiro, através de uma explosão que gera uma personagem-projétil que se desloca até aos pés da personagem principal, embora ocupando uma geometria espacial diferente. Depois, no final do filme, através de uma série de deflagrações que inicialmente se condicionam a um espaço bidimensional, mas que rapidamente se afirmam num falso espaço perspectivado. Se é verdade que *Seiltänzer* prima pelo virtuosismo da animação, os seus propósitos revelam-se desde o início do filme, e neste sentido podemos afirmar que todo o resto da acção decorre de um propósito *demonstrativo*; pelo contrário, apesar da aparente simplicidade e dos recursos sonoros utilizados, *Play* estabelece num curto espaço de tempo uma maior ambiguidade na passagem entre a segunda e a terceira dimensão. Poderemos afirmar mesmo que a obra de Abbiss se encontra mais próxima da filmografia de Paul Driessen, local onde o exploratório, o insólito e o inverosímil se juntam graças à ambiguidade expressiva do desenho.

### 3.3. A expressão do grafismo e da matéria animada

Tal como já se disse anteriormente, as opções tomadas no decorrer dos primeiros anos do cinema de animação foram fortemente determinadas por contingências técnicas e económicas, sendo por isso válido pensar em razões que condicionam os recursos da animação ao mero desempenho da linha sobre um fundo monocromático e monotemático. No entanto, podemos também pensar em razões *positivas* para o surgimento da linha como elemento nuclear das primeiras animações: a linha contém uma qualidade cursiva, metamórfica e intensiva que lhe confere o estatuto de *filão informativo* com capacidade de se transformar e transmutar a cada imagem desenhada. Seja como for, esta animação definida pela *linha* constitui todo um terreno de actividades *ingénuas* que apelam a um universo simultaneamente infantil e mágico, providenciado por uma constitutiva volatilidade gráfica.

Com McCay, haveria de ocorrer uma transfiguração na forma como animação e linha se relacionavam. Aquilo que nos primeiros animadores – Cohl, Blackton – era essencialmente volátil passa a ser, nos filmes de McCay, uma entidade estanque e estruturante. Desde logo, em *How a Mosquito Operates* (1912), a linha abandona qualquer índice de autonomia e deixa de valer por si; aquilo que vale é a personagem, e a função da linha é, tão-só, fornecer-lhe contorno, delimitação e estabilidade. A linha instrumentaliza-se, tornando-se numa entidade que conferirá estabilidade e permanência às personagens. A tónica passa a ser dada à personagem enquanto elemento que deve ser sempre reconhecido enquanto tal. E a necessidade de se criar uma identidade vincada para cada personagem exige que o trabalho de animação se ancore neste regime de estabilidade e de permanência. O exemplo de *Gertie the Dinosaur* (1914) é, a esse título, elucidativo. É certo que, por motivos de carência técnica, há ainda uma certa vivacidade do traço, proveniente da necessidade de retrazar o cenário a cada imagem do filme; ainda assim, a afirmação gráfica já não é a do traço mas da personagem: o traço está lá para estabilizar e providenciar a identidade a *Gertie*. Em *The Sinking of the Lusitania* (1918), o problema da convivência entre a estabilidade das personagens e uma autonomia do grafismo desaparece, sobretudo pelo recurso ao acetato que evita que o cenário seja retraçado constantemente, conseguindo atingir um efeito máximo de estabilidade entre figura e fundo.

O importante a reter, a partir daqui, é o seguinte: a linha adquire uma nova função – delimitar a forma e designar (ou sugerir) outras formas no interior da primeira. A sua função é, essencialmente, *condicionante*: a linha condiciona a forma ao definir o exterior das volumetrias, ao mesmo tempo que sugere signos ou *sub-formas* no seu interior. A linha enquanto condição exerce funções de contenção, mas também de identificação. Seja como for, neste processo há já alguma coisa que se perdeu entretanto: a autonomia da expressividade da linha enquanto linha.

No decorrer dos anos vinte, qualquer tipo de hesitação ou reminiscência é completamente eliminado: o traço é indubitavelmente um puro adereço identificativo e delimitativo. No entanto, houve espaço para uma evolução rumo a soluções curiosas e interessantes, sobretudo provenientes de uma necessidade em fazer conviver num mesmo ambiente aspectos bidimensionais e aspectos tridimensionais. Salientemos, no campo dessas soluções, uma certa tendência para a *simplificação*. As formas, mesmo que predominantemente contivessem um vínculo constitutivo com um modelo real, foram pontualmente obedecendo a processos de simplificação que consistiam em reduzir os elementos gráficos ao limite mínimo: isto é, atingido o ponto em que já houvesse uma identificação possível das formas (personagem, objecto, cenário, etc.), o trabalho gráfico não evoluiria mais. Os adereços não desaparecem; mas aqueles que existem servem, justamente, para identificar alguma coisa e já não, simplesmente, para adornar. Cada elemento eleito pelo animador deverá, assim, poder ser representado de forma simples; mas, ao mesmo tempo e acima de tudo, deve poder ser representado e visualizado através de qualquer ponto de vista. A figura animada tem a mesma aparência identificativa, quer ao longe, quer ao perto; a personagem animada é, desse modo, uma personagem permanentemente estável e focada. Para tal, é eliminado qualquer tipo de elemento que possa introduzir uma incongruência gráfica que induza a sensação de distância ao espectador: o desenho de uma personagem mantém o mesmo aspecto ou número de elementos constitutivos, quer seja representada em grande plano ou em plano geral. O modelo animado, apesar de poder ser exagerado, metamorfoseado, fracturado, volta sempre às suas condicionantes volumétricas e

gráficas iniciais, o que permite que haja um reconhecimento pela permanência e pela estabilidade<sup>187</sup>.

Nos anos que se seguiram, esta tendência evolutiva do grafismo em animação despoletou uma abordagem assente na simplificação e na assunção da condição do desenho firmadas numa linguagem de linha e mancha: *Felix the Cat* (de Otto Messmer) ou *Koko the Clown* (dos estúdios Fleischer) foram dois bons exemplos deste emprego da simplificação gráfica. Ora, mesmo que entretanto, conforme notaremos imediatamente a seguir, tenha havido algumas experiências excepcionais, foi este o registo que viria a pontuar a evolução gráfica da animação. Dos primeiros cartoons animados até às animações 3D é traçado todo um percurso de simplificações; e mesmo que haja uma série de derivações e mutações ao longo desse percurso, elas não servem senão para acentuar uma certa constante. Todas estas conquistas efectuadas, quer no campo técnico, quer no campo estético, surgem em continuidade e não em ruptura com as aquisições anteriores.

- Registos de excepção. Um outro grafismo animado e a sua relação com a matéria

Sem melindrar todo o regime de continuidades que acabámos de descrever, uma outra abordagem em relação ao grafismo e à matéria acabou por despoletar uma atitude alternativa em animação, e cujas características gerais já por diversas vezes foram descritas ao longo deste trabalho. Importará, aqui, e a partir deste momento, acompanhar alguns casos que singularmente explicitam este léxico de novas possibilidades. E começaremos por nos concentrar em dois dos seus principais precursores: Len Lye e Norman McLaren.

Em *Tusalava* (1929), Len Lye coloca em jogo uma nova noção de personagem, e elabora uma profunda exploração das potencialidades da matéria. Trabalhando sobre um imaginário aborígine<sup>188</sup>, Len Lye faz com que personagens e fundo se fundam e confundam, num conjunto total que se assemelha a um

---

<sup>187</sup> Acontece aqui o mesmo que relatámos a propósito da ideia de *monstro* no tema das deformações gráficas (cf. 87-88).

<sup>188</sup> E, ao mesmo tempo, sugerindo reminiscências de formas larvares (cf. Russett e Starr, 1976: 70-71).



organismo vivo. Mas o marco distintivo da obra não reside num qualquer aspecto holístico; antes, é a novidade imposta por Lye ao tratamento dos sujeitos: o contorno dilui-se enquanto entidade enformadora, e consubstancializa-se com a matéria; deixa de haver limite e interior, e passa a haver matéria total e unívoca.

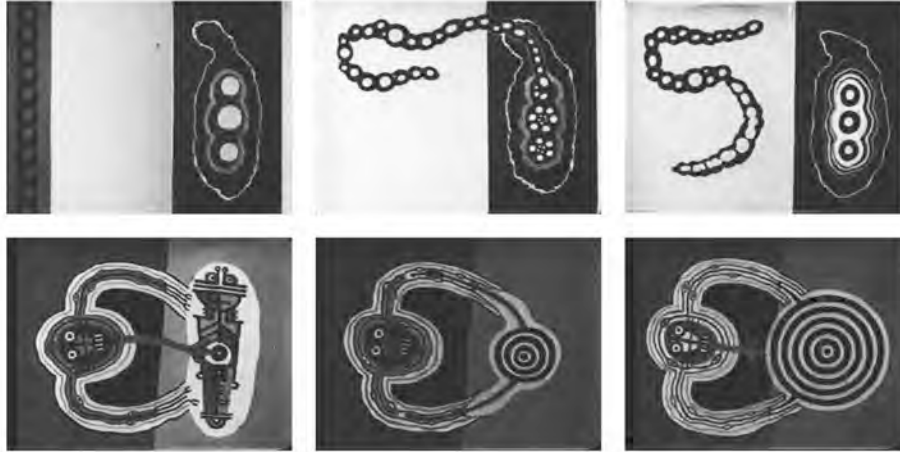


FIG. 71 - Fotogramas do filme *Tusalava*, Len Lye, 1929.

*Rainbow Dance* (1936), por seu lado, é o resultado de uma colagem de vários extractos animados, e conjuga uma série de diferentes técnicas num todo que funde grafismo e matéria: animação de texturas, recortes e máscaras, tipografização e rotoscopia. O todo formal é um verdadeiro *patchwork*, e esta sua essência “retalhista” diferencia-o radicalmente daquilo que marca a tendência da animação mainstream: enquanto aí contorno e matéria se separam por essência, aqui, e uma vez mais, o protagonista da acção é a própria matéria em movimento. Trata-se de pura matéria livre, solta, sem contorno nem redomas: e esta liberdade da matéria é constituída pelo próprio grafismo que denota a matéria (em vez de circunscrevê-la ou contorná-la), diluindo-se nesse mesmo acto de constituição.

Em 1942, Norman McLaren compõe *Hen Hop*, obra que nos servirá de apoio para uma curta análise da forma como McLaren desenvolve uma relação com a linha enquanto elemento constitutivo da animação. Não existe qualquer indício de

textura ou grão nas imagens a não ser no corpo da linha; tudo quanto existe e se expressa expressa-se neste grafismo linear<sup>189</sup>. Aqui, não é o corpo da galinha que protagoniza a acção: a centralidade da narrativa do filme encontra-se, antes, nos elementos fragmentados da galinha – bico, cabeça, tronco, asas, crista e, sobretudo, pernas e patas contam e pontuam cada evento, cada peripécia. Aquilo que deverá ser retido, neste caso específico, prende-se com a relação entre contorno e interior.



FIG. 72 - Fotogramas do filme *Hen Hop*, Norman McLaren, 1942.

Ao contrário do que acontecia, por exemplo, em *Tusalava* de Len Lye, em que se anulava qualquer função de indicação conferida ao contorno, em *Hen Hop* é justamente o contorno que se expressa em todo o seu vigor gráfico presencial: o contorno é, aqui, a própria franja de expressividade da personagem. A linha que contorna e, com isso, indica o corpo da galinha é, em rigor, o único elemento graficamente positivo que compõe a personagem, enquanto matéria: note-se a forma como, num raro momento em que o corpo da galinha se encontra inteiro e completo, o seu interior se confunde com o próprio plano do cenário, por uma comunhão da

---

<sup>189</sup> Neste aspecto, esta obra antecede o trabalho que viria a ser desenvolvido em *Le Merle* (1959). No entanto, nesta obra mais tardia os elementos são vincadamente geométricos e desenvolvem-se numa logicidade matemática, em contraponto com os desenvolvimentos orgânicos e relativamente narrativos de *Hen Hop*.

cor (laranja); é, assim, a linha (azul) de contorno que define a corporalidade da galinha e que, nesse mesmo movimento de definição, lhe incute toda a sua expressividade. Enquanto Len Lye se encontra distante dos preceitos da evolução gráfica da animação mainstream através de uma diluição do contorno, McLaren inverte o sentido deste distanciamento, concedendo ao contorno um novo poder graficamente expressivo e potencialmente matérico<sup>190</sup>.

No domínio das tomadas de posição perante os usos e interpretações do grafismo e da matéria, será interessante irmos ao encontro da obra de Caroline Leaf, na qual nos parece haver uma preocupação transversal: a materialidade e as relações orgânicas entre os elementos animados devem ser uma extensão e uma incorporação do desenrolar gráfico de cada filme.



FIG. 73 - Fotogramas do filme *The Street*, Caroline Leaf, 1976.

---

<sup>190</sup>A respeito destas noções de grafismo e de matéria e das relações aí travadas, George Dunning apresenta-se como alguém que optou por um primado da segunda. Em 1962, Dunning cria *The Flying Man* que aparenta encontrar-se na esteira de *Tusalava*, pela abolição do contorno e por um sublinhar concreto da matéria; mas, na verdade, aqui, a materialidade nunca constitui mais do que um símbolo animado, e não desempenha senão uma função de *atribuição* ou *sugestão*. Em *Yellow Submarine*, de 1968, a preocupação de Dunning sofre uma ligeira inversão, ao voltar-se para os cenários que parecem afirmar-se no sentido de uma superficialização animada. Acima de tudo, na sequência específica de *Lucy in the Sky with Diamonds*, a animação do extracto (obtida por rotoscopia) consiste num diálogo entre linha e matéria travado em torno da noção de contorno, enfatizando justamente o jogo de relações que se elabora entre estes dois recursos.

Em *The Street* (1976, obra realizada em pintura sobre vidro), o enredo desenvolve-se em torno de uma temática composta por memórias e fantasmas; nesse sentido, a matéria é, muito a propósito, líquida, fluida, espectral, livre de contorno; a matéria é produzida no seio de um grafismo que se define entre opacidade e transparência. Ao mesmo tempo, é também pela matéria que Leaf determina um falso foco obtido por via da espessura. Esta espessura é justamente o trabalho da matéria que substitui a estratificação do dispositivo cinematográfico; também operações como *travellings* e *zooms* são como que reinventados pelo manuseamento directo da matéria que comporá o filme. Em *The Owl who Married a Goose* (1974, filme realizado em animação sobre areia) são desenvolvidos conceitos narrativos distintos, que correspondem a dois tipos diferentes de exploração da matéria e do grafismo: por um lado, Leaf elabora uma distensão da areia em superfície, obtendo um esbatimento matérico que lhe permite denotar e significar o mundo interior das personagens; por outro lado, através do gesto abrupto de deslocação da areia, a realizadora produz um jogo gráfico de cheios e vazios que induzem a falsos movimentos de câmara e a mudanças geográficas repentinas.

Destaquemos agora duas obras marcadas pelo papel assumido pela matéria enquanto elemento atmosférico do filme. Em primeiro lugar, falemos de *Le Paysagiste* (1976), de Jacques Drouin. Neste filme, a acção é despoletada pela entrada da personagem principal – um pintor paisagista – no espaço da tela que se encontra a pintar. Se é certo que a escolha narrativa não apresenta grandes índices de novidade, ela serve todavia para um trabalho de ordenação da matéria em superfície. O aspecto geral do filme assemelha-se ao ambiente de uma gravura animada; e esta abordagem tanto permite um trabalho de mimetismo da realidade óptica<sup>191</sup> quanto um distanciamento positivo dessa mesma realidade por via do trabalho da matéria. Através de fusões, súbitas modelações da luz, sobreposição, interacção e metamorfose das formas, Drouin opta claramente pela positividade do afastamento face à realidade natural. Mas o trabalho de Drouin distingue-se também do cariz da animação desenhada: em vez de as imagens se sucederem por substituição, *Le Paysagiste* desenvolve-se através das alterações dadas na superfície da

---

<sup>191</sup> Como no caso de uma parte significativa da obra mais recente de Alexander Petrov (nomeadamente *The Old Man and the Sea*, de 1999 e *My Love* de 2006), na qual existem exercícios de puro virtuosismo técnico, sem qualquer preocupação em criar ou trabalhar a estrutura de uma linguagem própria à animação. Ao invés, Petrov parece fascinar-se com a capacidade de recriar o espaço óptico do real.

representação. O filme é criado a partir de um ecrã de agulhas<sup>192</sup>. Neste processo, o trabalho de ordenação da matéria em superfície é obtido pela criação de gamas e matizes de cinzento que advêm da manipulação individual das agulhas.



FIG. 74 - Fotogramas do filme *Le Paysagiste*, Jacques Drouin, 1976.

Drouin consegue, assim, um modo de operar que desemboca em dois tipos distintos de movimentação no espaço: por um lado, um movimento objectivo dado em tridimensionalidade – ao longo do plano narrativo do filme, no qual a acção principal se desenrola; por outro, uma organização bidimensional do movimento matérico, proveniente do trabalho incessante de manipulação das agulhas sobre a superfície do suporte. Neste último caso, e em contraponto com o movimento explicitado na narrativa, gera-se um movimento implícito, um movimento residual. A diferença entre uma e outra abordagem ao movimento prende-se, assim, com a distinção entre objectividade e subjectividade do próprio movimento. No plano da tridimensionalidade – movimento dado na acção principal do filme – o olhar do observador segue o desenrolar dos eventos e, com isso, é receptáculo de uma

---

<sup>192</sup> Dispositivo criado e desenvolvido por Alexander Alexeieff. O ecrã de agulhas é um quadro preenchido por dezenas de milhares de agulhas que, num momento inicial, se encontram recolhidas dentro dos seus orifícios cilíndricos, e em que a cada movimento de cada agulha (uma vez puxada para fora do seu orifício) corresponde uma sombra projectada, resultante da luz que incide sobre o quadro.

contínua sugestão de um espaço a três dimensões. No plano da bidimensionalidade, o olhar é absolutamente errático, deslizando na superfície, à superfície. Neste segundo aspecto, não é tanto o espectador que se define enquanto sujeito ao apreender o domínio do visível; é, antes, a matéria que se assume como elemento subjectivo, ao constituir a espacialidade pela personagem (e não pela geografia, tal como acontece na dimensão objectiva da tridimensionalidade).

Esta dupla dimensão da matéria – entre geografia (objectividade) e personagem (subjectividade) – funde-se em *L'Homme qui Plantait des Arbres* (1987), de Frédéric Back. Apesar de inspirado num texto literário e na sua adaptação ao ecrã<sup>193</sup>, o filme é, acima de tudo, uma narrativa gráfica sustentada pela exploração da matéria. Back vai mais fundo ainda do que Drouin na densidade do trabalho; trabalha a matéria no que ela tem de próprio, sem criar clivagens entre cenários e personagens. É ainda neste *trabalhar da matéria* que certas opções do filme são tomadas: *travellings*, *zooms*, mudanças de plano e, sobretudo, o desenvolvimento cronológico do grafismo. A matéria animada é, no jogo com o plano da narração, um complexo de forças invisíveis que parece empurrar toda acção para diante, dando forma e substância à vontade da personagem Elzeard<sup>194</sup>.

A filmografia de Stan Brakhage oferece-nos uma revigorada abordagem à temática da matéria animada; nos seus filmes, parece ser a própria matéria a exercer uma força de propulsão ao encontro da região do puro pensamento e das puras percepções. Em *Mothlight* (1963), parece-nos, à primeira vista, haver uma ligação directa a *Retour à la Raison*, de Man Ray, e a *Begone Dull Care*, de Norman McLaren<sup>195</sup>. No entanto, enquanto Man Ray trabalha fotograficamente e McLaren o faz pelo desenho, pela raspagem e por procedimentos laboratoriais, Brakhage procede por um gesto de aglutinação dos elementos expressivos no próprio suporte fílmico. Brakhage coloca zelosamente o corpo, os membros, as asas de insectos ao

---

<sup>193</sup> *L'Homme qui Plantait des Arbres* conta-nos a história, criada por Jean Giono, de um homem recolhido após um drama familiar, Elzeard Bouffier, que opta por habitar uma cordilheira árida que viria mais tarde a transformar numa imensa floresta.

<sup>194</sup> Existem outras animações que se movimentam justamente neste terreno da exploração da matéria enquanto agente dinamizador da narrativa. Nesse contexto, destaquemos também o trabalho de Clorinda Warny, que em *Premiers Jours* (1980) recorre à técnica de fundidos – isto é, à fusão em movimento de imagens contíguas – para denotar um estado de imaterialidade e de suspensão que despoletam toda a acção e ambiência do filme.

<sup>195</sup> Obras já mencionadas a propósito da tipologia que abordava a questão da construção do movimento (cf. 237-239 do presente trabalho).

longo da película e a projecção assemelha-se à visão obtida numa ampliação microscópica que vai variando de escala a cada segundo. *Mothlight* é todo um trabalho de specularidade da própria matéria: a matéria do filme é a própria matéria da acção, isto é, os fragmentos dos insectos. E ao contrário do que esta ideia possa sugerir, o resultado está muito longe de ser uma colagem às imagens naturais: o efeito obtido é justamente uma enérgica destruição da ideia de modelo. Brakhage faz do suporte fílmico um puro plano de descontextualizações: os elementos são distribuídos sobre a película que se constitui como placa de mapeamento aleatório da matéria; e essa distribuição exercer-se-á mediante uma essencial descontinuidade orgânica.



FIG. 75 - Fotogramas do filme *Mothlight*, Stan Brakhage, 1963.

A este propósito, a obra *Felix in the Exile* (1994), de William Kentridge, oferece também um processo de *acumulação* de elementos na superfície do suporte. Mas aquilo que torna singular este filme é a forma como Kentridge, a partir de um trabalho por camadas de opacidade, realiza um tipo de animação parcial em que os motivos pictóricos são frequentemente modificados, e nessa modificação são expostas as próprias marcas dessa intervenção. Com este efeito matérico, existe no plano narrativo de *Felix in the Exile* uma sugestão de apagamento progressivo e contínuo das memórias (ao longo da duração de uma vida), ao contrário do que acontece em *Mothlight*, em que estas passagens se dão em descontinuidade.

Até aqui temos vindo a constatar que existe uma imensa paleta de opções de exploração da matéria que no cinema de animação parecem extravazar o âmbito de uma animação de desenho. Querirá isto dizer que descobrimos involuntariamente uma quebra no vínculo constitutivo entre desenho e animação? Significará esta constatação uma falência das premissas do trabalho até aqui desenvolvido? Acreditamos que a estas questões merecem uma vigorosa resposta negativa; sugerimos que se formule uma contra-questão: não haverá já um constitutivo grafismo, e conseqüentemente uma presença positiva do desenho em cada um dos procedimentos enunciados ao longo dos últimos parágrafos? Na verdade, mesmo nestes procedimentos que parecem evidenciar uma inclinação mais acentuada para um trabalho focado na matéria, é inegável todo um trabalho gráfico que, mais ou menos explicitamente, decorre em simultâneo. Mais importante ainda: nestes trabalhos, a matéria não foge nunca ao âmbito do desenho, que continua a ser o signo do modo de animar: certamente não oferecerá sombra de polémica falar-se de pleno grafismo nas técnicas de raspagem de Len Lye ou de McLaren, ou no uso de um dispositivo como o ecrã de agulhas, em *Le Paysagiste* de Jacques Drouin; quanto a Caroline Leaf, pouca celeuma poderá ser levantada se abordarmos as suas técnicas de trabalho com areia e pintura sobre vidro a partir de uma essência gráfica inerente a essas mesmas técnicas; no mais, vimos quanto em *The Owl who Married a Goose* a materialidade e grafismo se entrelaçavam numa acção conjunta de indução da narrativa<sup>196</sup>.

De acordo com esta ressalva, e no sentido de firmar o território em que nos movemos, concentremo-nos em duas obras em que o estatuto do grafismo se evidencia de forma mais pronunciada: *David* (1977), de Paul Driessen, e *Sisyphus* (1974), de Marcell Jankovics. A um só tempo, *David* é uma obra que demonstra a preocupação de Driessen com os recursos do desenho mas, também, uma obra que estabelece uma certa relação com o cinema de imagem real. No entanto, cedo se percebe que essa relação é travada mediante uma condição muito clara: Driessen usa alguns dos princípios da linguagem cinematográfica para vincar que a animação não necessita desses mesmos princípios; a sua lógica é a da folha branca do papel, que

---

<sup>196</sup> Notemos, todavia, algumas reservas quanto ao filme de Stan Brakhage. É com alguma dificuldade que se poderá encontrar uma animação de desenho, estritamente falando, em *Mothlight*. No entanto, é inegável todo um conjunto de relações percorridas entre um *apelo* à matéria e um *efeito* de grafismo: a materialidade que densifica a superfície do ecrã forma um complexo de *consequências gráficas* que pontuam uma fragmentação da geografia da obra.



potencia a sua manobra de travestização dos princípios do cinema de imagem real. Driessen promove, aqui, o espaço do ecrã através de um jogo tensional entre bidimensionalidade e tridimensionalidade, fundindo num mesmo acontecimento sujeito, cenário, espaço e acção animada.



FIG. 76 - Fotogramas do filme *David*, Paul Driessen, 1977.

O espaço cénico torna-se neutro; os sujeitos são reduzidos aos seus elementos mínimos – perante este contexto, a narratividade do filme é colocada em curso única e exclusivamente através do movimento. Neste caso, o fluxo narrativo da obra não é outra coisa se não a própria fusão que ocorre entre personagem, espaço e movimento. Para além disto, podemos ainda apontar outros recursos que concorrem numa propulsão gráfica da narrativa: a cor, a duração e o som. Nas oscilações cromáticas do fundo do ecrã (que se tornam mais perceptíveis nos períodos de ausência de sujeitos), a cor actua enquanto motor da narrativa. Por outro lado, ao longo do cortejo cronológico do filme, a linha, com as suas disposições variadas, vai assumindo diversos estados e aspectos, que cunham a materialidade da obra, seja pelo grão da textura, seja pelo traçado intermitente. Desta cunhagem dada em duração, resulta um aspecto tímbrico que vai assinalar a dramaturgia de cada momento da narrativa. Por fim, a questão do som: em *David*, o autor não se limita a trabalhar o som para reforçar a imagem; a banda sonora convive com o grafismo, não sendo meramente ilustrativa, e, assim, eliminando sistematicamente quaisquer

efeitos de redundância. Driessen explora desse modo a vertente sígnica do traço tirando partido da metáfora sonora e criando um vocabulário em que som e grafismo se complementam numa lógica associativa. Por outras palavras, estas opções sonoras pouco ou nada significariam sem que um tecido plástico as sustentasse; e, ao relacioná-las com o traço, Driessen amplifica não só o poder do grafismo como da própria pluralidade sonora.

Por sua vez, *Sisyphus* é um puro exercício de *gestão do grafismo em movimento*. A personagem central (e única) do filme é uma encarnação da figura mitológica Sísifo<sup>197</sup>, e consiste numa massa corporal anónima, cujo efeito é inequívoco: a atenção concentra-se em absoluto no grafismo constituinte da materialidade do corpo de Sísifo, e não em qualquer traço de personalidade que a personagem pudesse conter.

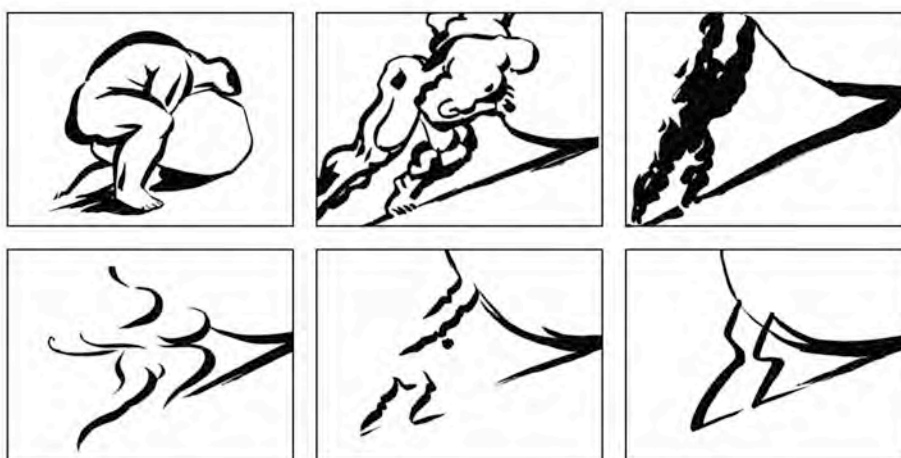


FIG. 77 - Fotogramas do filme *Sisyphus*, Marcell Jankovics, 1974.

A matéria da obra não se encontra numa qualquer função de suporte à narrativa: pelo contrário, é a narrativa que decorre das diversas reconfigurações da matéria. O percurso da personagem aparenta uma inerte simplicidade: a direcção inalterada do

---

<sup>197</sup> Protagonista do conhecido mito homónimo, em que um homem sofre um castigo divino que consiste em carregar perpetuamente uma rocha ao longo das encostas de um íngreme monte.

escalar da subida em declive. No entanto, por *força* da presença de um elemento dificultante da subida (a enorme e densa rocha), o corpo da personagem vai sendo moldado por um inquietante devir da estrutura corporal de Sísifo num conjunto de pura carga gráfica: a evolução e involução dos traços corporais, passando por toda uma gama ideográfica, pictográfica e simbólica, assemelham-se à cursividade de uma caligrafia em exercício. Podemos assim dizer, com um elevado índice de literalidade, que Jankovics *esculpe* a narrativa do filme a partir da *escrita* do corpo-matéria da personagem.

Uma última palavra acerca desta temática levar-nos-á ao encontro de Richard Linklater e do seu *Waking Life*, de 2001. Inicialmente, o filme foi concebido para ser apresentado enquanto documentário a partir de um conjunto de entrevistas. Todavia, já depois de executadas as recolhas de imagem que constituiriam esse documentário, houve uma inversão no caminho: optou-se por transformar todas estas recolhas num filme de animação. A partir desta decisão, um conjunto de animadores repicou em rotoscopia os conteúdos originais e atribui-lhes um tratamento digital. A força do filme reside justamente aqui: não na ideia de passar da imagem real à imagem animada, mas nas opções gráficas tomadas nessa passagem.

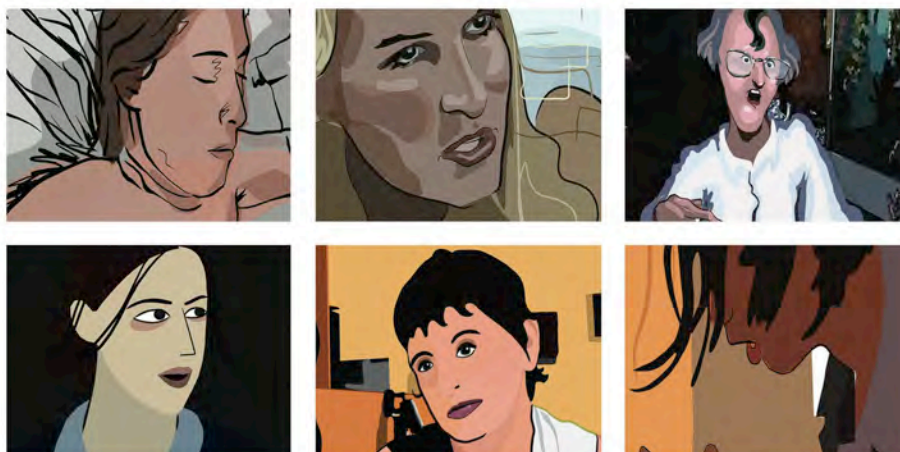


FIG. 78 - Fotogramas do filme *Waking Life*, Richard Linklater, 2001.

Em vez de a unicidade do universo da imagem real ser transportada para uma linguagem animada também ela unívoca, estável, idêntica, cada momento do filme

(cada entrevista) corresponde a uma configuração distinta. Linklater obtém assim uma manta de diversos universos gráficos; e cada um contém um aspecto condizente com a ambiência temática obtida em cada entrevista. De tal modo a materialidade da animação se entranha na narrativa do filme que o resultado final não nos permite distinguir qualquer indício de anterioridade da imagem real face ao diálogo. O vigor de *Waking Life* encontra-se justamente no facto de ser obtido por rotoscopia, mas essa marca técnica se esvai ao longo do plano do filme. É inegável o facto de haver uma ligação concreta entre a imagem animada e o registo original que deu lugar à obra. Mas o gesto *iconoclasta* de Linklater cumpre-se na anulação do estatuto de modelo inicial: as imagens registadas não servem de modelo, ou antes, a ligação modelar ou mimética da animação a essas imagens é diluída por força de deslocamentos e incongruências que parecem querer afirmar uma eloquência própria da animação, e irreduzível ao universo natural.

Não nos podemos deixar enganar, contudo: devemos ter presente o estatuto singular desta incursão de Linklater pelos terrenos da informatização das imagens animadas. A tendência é, desafortunadamente, outra: a saber, a do uso das tecnologias mais recentes para uma crescente automatização das tarefas inerentes ao trabalho de animação gráfica, e da conseqüente estabilização (estagnação) da linguagem do cinema de animação. É praticamente inevitável que o automatismo informático desemboque numa incapacidade em processar o desenho e as texturas num todo consistente e interessante ao tentar mimetizar procedimentos de natureza orgânica. Estão criadas, assim, as bases de uma *esquizofrenia* semântica resultante de uma inconciliável relação entre dois procedimentos: por um lado, um trabalho de autor com todas as suas implicações processuais; por outro, um trabalho automatizado que não funciona senão numa decorrência estável e permanente. De um lado, então, o trabalho de atenção e improvisação relativo ao grafismo manual da animação; por outro, o pressuposto de uma normalização mecanizada dos processos. A crítica a fazer à actual informatização da animação não incide sobre a natureza informática em si mesma, mas antes sobre um pressuposto que se assume no seu uso: o de que todo o animador sempre desejou controlar as derivações erráticas do grafismo e da matéria animada. Ainda que um animador enseje controlar estes aspectos do trabalho que se encontra a realizar, o próprio controlo, se decorrer da sua mão, irá reflectir-se na corporalidade do resultado, sendo, pois, intrínseco ao próprio fazer da obra. O problema das tendências “digitalizantes” em animação não reside na artificialidade própria aos seus processos, mas na forma automatizada em

como cada trabalho é organizado e elaborado; tudo se passa como se as obras sobrevivessem de forma incólume e independente ao processo que lhes deu vida.

### 3.4. A síntese pelo desenho em animação – a máscara e a caricatura.

Como já vimos anteriormente, o cinema de animação foi-se constituindo muito por conta de um longo processo de transposição para o ecrã de conteúdos provenientes da imprensa ou da ilustração. Neste momento não nos interessará retomar a questão da transformação que ocorreu na passagem ou mudança de *médium*<sup>198</sup>, mas sim a questão do *gênero*: qual o gênero de imagem que os primeiros animadores trabalhavam, e de que modo esse era já um gênero próprio?

Tal como concluímos, ao longo do primeiro capítulo, foi sobretudo o desenho de cariz caricatural que mais contaminou o cinema de animação no seu “arranque”. Assim sendo, comecemos por elucidar o que é que se considerava, então, *caricatural*. No primeiro capítulo do presente trabalho, e sobretudo ao longo de uma análise do acto de *carga – charger* – constitutivo ao gesto de caricaturar, apercebemo-nos da existência de duas tendências que se vão conjugando através do tempo: por um lado, uma alteração do modelo, ancorada na noção de *monstro*, e obtida pelo exagero formal a partir de um modelo *regular*; por outro lado, um procedimento ancorado no próprio acto do desenho, através de uma emancipação semiótica obtida pelo traço. A estes dois modos de pensar e agir correspondem outras tantas tendências gráficas distintas: no primeiro caso, a tendência para uma incidência nos traços fisionómicos, anatómicos, aparentes, numa construção que se assemelha a uma armadura exterior; no segundo, a tendência para um cuidado acrescido no detalhe, na inflexão do traço, na focagem de uma verdade *invisível* de cada sujeito visado. E uma nova correspondência surge no campo dos públicos – a cada uma das tendências enunciadas corresponde um tipo de público: por um lado, os consumidores de uma caricatura de teor mais popular, com raiz na revolução francesa, na tradição da folha volante e no desenho anímico<sup>199</sup>, assente na grosseria, no exagero, na acusação do poder num contexto generalizado; por outro lado, uma caricatura de teor mais modernista, que atrai determinados pintores e artistas gráficos de relevo, como Bonnard, Toulouse-Lautrec, Théophile Steinlen, Gus Bofa ou Albert “Al” Hirschfeld.

---

<sup>198</sup> Já devidamente desenvolvida, sobretudo nos pontos 1.2.1. e 1.2.2. (cf. 76-92).

<sup>199</sup> E que apesar de tudo reúne uma linhagem de gravadores, ilustradores e caricaturistas notáveis, tais como Daumier, Goya, Grandville ou Caran D’Ache.

Ora, será justamente deste sobrepor de tendências que o cinema de animação se desenvolverá. Não de um lado, nem de outro, mas do conflito e confluência de tendências: uma mais tradicional, secular, aceite por um público alargado; outra mais *amadora*, seguindo as profundas alterações despoletadas pelo modernismo. Assim, e em conformidade com esta relativa indecisão e confluência de tendências, as primeiras “aparições” do desenho na tela surgem de forma rude, impolida, *inculta*, ingénua, sentindo ainda a ausência de uma gramática característica. No entanto, num momento posterior, as exigências ligadas à difusão dos conteúdos e as próprias contingências técnicas levariam a que os processos gráficos fossem filtrados e canalizados mais para uma vertente específica; e o *tom geral* que haveria por marcar esta filtragem foi uma economia expressiva do traço. O fruto do acolhimento desta variedade de elementos contextualizantes corresponderia ao desenvolvimento de vertentes distintas: uma, que podemos denominar por *dupla caricatura*, relaciona-se com uma atitude de imitação ou aproximação a um modelo, sem que se abra mão de recursos próprios; a outra, a que denominaremos por *máscara*, embora seja também simplificada, conduz a uma certa autonomia do grafismo animado.

No entanto, o intuito que rege esta quarta tipologia vai muito mais além de uma análise da fronteira que distinguiria *caricatura* e *máscara*. O objectivo é o de, através do leque de trabalhos seleccionados, acompanhar a forma como certos animadores e/ou realizadores se afastaram da ideia generalizada de caricatura, forjando assim um género próprio, mesmo que proveniente de uma prática muito diversificada. E neste mesmo afastamento (face à caricatura), podemos distinguir duas novas tendências: por um lado, trabalhos que se desenvolveram mediante uma linguagem de teor realista, mas num claro abandono das tendências seculares e populares acima descritas; por outro lado, uma linguagem que absorveu diferentes influências – como a pintura –, evoluindo por caminhos mais abstractos<sup>200</sup>.

Antes ainda de avançarmos para a análise tipológica, filme a filme, que tem caracterizado os vários pontos deste capítulo, é de todo imperativo abrir mão de um novo conceito que estruturará a referida análise. Tal conceito refere-se a um objecto

---

<sup>200</sup> Será de notar que a diferença entre estes dois trajectos não decorre somente do *género* gráfico, mas também da qualidade do movimento. No entanto, e uma vez que a primeira tipologia tratou justamente do movimento enquanto factor diferencial nos caminhos traçados pelo cinema de animação, cumpre neste momento acompanhar o modo como o *género* se assume como um outro factor diferencial.

que se apresenta como *denominador comum* a uma série de práticas que definem, de uma maneira ou de outra, a animação. Ora, seja apenas esquisado na pedra, exposto como entidade mágica e misteriosa, articulado através de fios, projectado em salas escuras ou impresso em periódicos, existe algo que, formalmente, atravessa as práticas e os tempos enquanto entidade *persistente*: o *boneco*. O *boneco* é esse espectro que se mantém quase sempre presente em todas as tentativas de animar ou *dar vida*. Assim, podemos descortinar no boneco a figura de uma *superação* da convivência tensional entre caricatura e máscara que, no entanto, não deixa de reverberar essa mesma convivência. Mais do que nos fazer abandonar as ideias de caricatura e máscara, o *boneco* deve ser entendido enquanto figura que está sempre presente, em latência, e que estabelece, em silêncio, uma ligação invisível entre caricatura e máscara, mesmo nos casos em que mais assumida e vincadamente se opta por uma das tendências.

Começemos a nossa análise tipológica pelo par de autores Cohl e McCay. E façamos imediatamente uma pergunta: estarão Cohl e McCay, cada um à sua maneira, mais próximos de um dos pólos mencionados, isto é, da caricatura ou da máscara? Como resposta, seríamos tentados a dizer que Cohl está mais próximo da lógica da máscara e McCay da linguagem da caricatura. Contudo, e desde logo, não nos esqueçamos de todo o passado de Cohl no terreno das artes gráficas e nos processos caricaturais aí envolvidos. Tal como vimos, a seu tempo<sup>201</sup>, existe uma influência exercida por esse passado de Cohl na sua actividade enquanto animador: as figuras sofrem exageros, animizam-se, metamorfoseiam-se. No entanto, na abordagem à animação, Cohl abre mão de outros recursos para lá desta influência da vertente caricatural. Ainda que haja, a espaços, um exagero formal nas personagens, existe simultaneamente uma constitutiva simplificação do traço e uma rarefacção do detalhe. E se uma economia ligada à orgânica própria da animação levou Cohl a uma *redução icónica*, o ícone assume a sua vitalidade e substitui-se ao desenho acabado enquanto forma expressiva. Em *Fantasmagorie*, este processo *reduutivo* e *depurativo* transmite-se à fisionomia e ao gesto, concentrando a atenção do espectador sobre cada pormenor do desenho; o conjunto minimal de traços e formas

---

<sup>201</sup> Cf. em 162-164 do presente trabalho a menção à passagem de Cohl pelo Grupo dos Incoerentes e pela herança deixada aos seus trabalhos em animação.



interrompidas assume o lugar de um *todo contínuo*, e ao emancipar-se enquanto vocabulário deixa de ser a parte pelo todo e passar a ser um todo em si mesmo.

E em McCay? Passar-se-á o mesmo? Haverá em *Little Nemo* o mesmo tratamento das fisionomias e dos gestos? A este respeito comecemos por enunciar aquilo que já foi dito acerca de McCay: o seu propósito, nos trabalhos em animação, é fundamentalmente *demonstrativo*; o que McCay pretende, na totalidade da sua obra, é *provar* que as suas personagens *vivem*. A este propósito, perguntemos, então, se o desenho animado de McCay é caricatural. A resposta terá de envolver um certo cuidado, e num primeiro momento deveremos responder negativamente à questão levantada. É certo que o universo de McCay é *cartoonesco*, mas a sua subtileza enquanto desenhador não o direcciona para a caricatura, no seu sentido mimético. Devemos, ao invés, dizer que em McCay existe um acto de caricaturar que é *original*: o que é caricaturado na animação de McCay não é qualquer forma, ou hábito, ou moral exteriores, mas o arquétipo do próprio movimento da obra animada. Existe, pois, uma certa *redundância mimética* no acto de caricaturar em McCay, o que o afasta de uma exclusividade caricatural, em sentido estrito.

Assim, e em resumo, por um lado, McCay mima *meta-realisticamente* a sua própria obra, mesmo quando as suas figuras se deformam gráfica e formalmente; por outro lado, através de um grafismo próximo da máscara, Cohl anima os seus traços interrompidos num exercício de depuração, e, aqui, o que se vislumbra é o espectro de um todo sugerido. Se, como vimos, Cohl e McCay, cada à sua maneira, vão alternando entre as noções de máscara e caricatura, será que existia já aí um trabalho incorporando a noção de boneco? Poderemos afirmar que o *boneco* está presente nas motivações de ambos: quer o universo infantilizado do grafismo de McCay (nomeadamente, nas personagens “abonecadas” de *Little Nemo*), quer as construções lineares que constituem a *volatilidade* e a *agilidade* do *fantoche* de Cohl (que o aproximam da marioneta) induzem uma certa ideia latente de boneco. No entanto, nem Cohl nem McCay definem ainda um género sintético próprio a uma sistematização da animação por via do boneco: quer pela fidelidade a modelos anteriores (McCay), quer pelas adaptações a partir do *cartoon* (Cohl), nenhum consegue cravar uma tendência específica susceptível de ser produzida de forma massificada, não obstante o génio e o carácter autoral de ambos.

Otto Messmer, por seu lado, joga num espaço de reunião entre os dois géneros. *Felix* é sem dúvida *boneco*, mas é simultaneamente máscara e caricatura. Duma forma breve, dediquemo-nos a justificar a afirmação anterior. Se, por um

lado, *Felix* é composto de elementos gráficos sintéticos (formando uma gramática marcadamente bidimensional), por outro, incorpora princípios anatómicos e caricaturais (num espaço vincadamente tridimensional). *Felix* não é humano nem animal, mas algo de mais remoto e distinto do que o *cartoon transformado* de Cohl, e do que as *personagens exactas* de McCay. *Felix* é um boneco, e por essa mesma razão não tem de corresponder ao realismo da caricatura nem à alegoria do traço. Seja na expressão, seja no gesto, *Felix* é dúbio.

Com a afirmação definitiva dos grandes estúdios nos Estados Unidos, a animação impõe-se enquanto importante indústria do espectáculo e o conceito de boneco passará a ser a característica dominante na progressiva massificação do cinema animado. A partir do início dos anos trinta, toda uma série de personagens seguem o mesmo modelo constitutivo – fusão da máscara e caricatura, aproximando-se da noção de boneco – e a animação parece estabilizar-se por via de um processo gráfico conciliatório, marcadamente volumétrico, assumindo uma gramática cada vez mais uniforme. Os exemplos que se seguem enquandram-se num contexto geográfico distinto da lógica americana de produção, e consomem uma diferenciação clara em relação à hegemonização dessa tendência. Neste contexto alternativo, o jogo de relações entre caricatura e máscara continua a existir (de forma mais ou menos presente, mais ou menos conseguida), e a *ideia de boneco* ganha tantos tipos de representação quantas as naturezas de cada obra, embora tendencialmente o boneco mostre a sua omnipresença (ora a partir de uma exposição voluntária, ora desenvolvendo um carácter mais metafórico). Por outras palavras, enquanto o boneco se torna presença essencial, pressuposta e uniformizada na animação americana, nestes quadrantes (maioritariamente europeus) em que a animação foge desses preceitos, este elemento é trabalhado de raiz em cada obra, não conhecendo um modelo de composição e utilização transversal à linguagem.

Comecemos por salientar, a este título, o filme *L'Idée* (1932) de Bertold Bartosch. *L'Idée* é uma adaptação de um conjunto de xilogravuras de Franz Masserel, sendo executado em recortes animados sobre multiplano. Aqui, a cumplicidade entre caricatura e máscara torna-se subtil. Enquanto as personagens deslizam de forma articuladamente anatómica sobre cenários expressionistas, o grafismo das fisionomias processa-se através de um tratamento que lembra a gravura japonesa: as feições do rosto e as expressões dramáticas reduzem-se a um mínimo essencial, juntando-se ao perfil sintético das figuras a preto e branco.



FIG. 79 - Fotogramas do filme *L'Idée*, Bertold Bartosch, 1932.

Apesar do tema sério e profundo (a densidade atmosférica que envolve certas cenas, da sonoplastia que vai variando entre o épico e o fúnebre) a obra de Bartosch remete para a marioneta articulada; e nessa remissão, o realizador obtém em *L'Idée* uma elegante passagem entre a estilização caricatural e o sintetismo da máscara.

Passemos a *Calisto, la petite nymphe de Diane* (1943), de André-Edouard Marty, cujo tema se desenvolve num ambiente mitológico, numa paisagem idílica habitada por semi-deuses, e nos remete de forma vaga ao onirismo e às influências plásticas que encontramos em *La Joie de Vivre* de Anthony Gross e Hector Hoppin. Em *Calisto*, e por relação a *La Joie de Vivre*, sentimos a mesma preocupação na síntese pelo desenho, no fino perfil das figuras, apesar de agora, em *Calisto*, o realismo e a gravidade das personagens serem outros: o que na obra de Gross e Hoppin era um movimento livre e espectral das duas amazonas passa a ser, em *Calisto*, o andar pausado de guerreiros e animais, num deslocar sincopado cujo procedimento lembra a rotoscopia. Neste sentido, a obra torna-se anatómica e modelar, desvanecendo-se a ideia de boneco para denotar a figura do *homem-deus*. Marty acaba por não trabalhar numa fusão que poderia conectar, de forma mais atractiva, o terreno da caricatura com o da máscara, e isso parece-nos levar a uma carência de *credibilidade animada* das figuras, fazendo do filme não mais do que um simulacro de cinema gráfico a que se retirou tanto a fotografia quanto o protagonismo do traço.

Quatro anos mais tarde, em 1947, Paul Grimault realiza *Le Petit Soldat*, obra assente num guião de Jacques Prévert, a partir de uma adaptação do célebre conto infantil de Hans Christian Andersen *O Soldadinho de Chumbo*, que conta a história de um conjunto de brinquedos encerrados no interior de um teatro abandonado. O tipo de registo aqui não é realista nem sintético; as personagens desenvolvidas ao longo deste trabalho são curvas e estilizadas, distinguindo-se pelos gestos serenos e pela ambiência sem grandes perturbações dinâmicas. Por isso, lembra o universo das marionetas de fios, sobretudo nos movimentos mecanizados e esparsos do pequeno soldado. A motivação de Grimault parece clara: regressar às raízes do títere, numa assunção da natureza dividida, mecanizada da personagem principal, assumidamente *boneco*. Deste modo, o filme desenrola-se numa vivacidade que não oculta a *nudez* estrutural das personagens; antes, vive dessa mesma realidade crua.

Em 1953, Alexandre Alexeieff e Claire Parker realizam *Le Nez*, obra executada sobre o ecrã de agulhas<sup>202</sup>. Baseado no conto homónimo de Gogol, *Le Nez* é um filme com uma elevada carga de densidade e obscuridade gráfica.



FIG. 80 - Fotogramas do filme *Le Nez*, Alexandre Alexeieff e Claire Parker, 1953.

---

<sup>202</sup> Cf. pp. 306-307 do presente trabalho acerca deste ecrã de agulhas.

A obra desenvolve-se em torno de um tipo de representação figurativa que conjuga traços caricaturais, mas em que os elementos deslizam num universo surrealista, quer na ambiência e no tema, quer mesmo visual e esteticamente. Desta forma são conjugados no ecrã elementos que provêm de “famílias” diferentes: uma arquitectura de ruas e edifícios quase fotográfica, representações de corpos humanos e animais idílicos, rostos de personagens lembrando o desenho satírico, e por fim um nariz isolado que nos transporta ao universo do *Teatro de Guignol*<sup>203</sup>. Sem dúvida que o filme de Alexeieff e Parker transporta o peso da sátira do conto de Gogol, e isso leva-nos a uma sugestão de caricatura acoplada ao grupo das personagens principais. Mas, ao mesmo tempo, o conteúdo gráfico da obra transporta-nos para uma dimensão que transcende completamente a mera vertente caricatural. Cada personagem é, ao mesmo tempo, uma diluição formal e uma expressão simbólica; *Le Nez* trata-se de um verdadeiro desfile de símbolos subtis encarnados nas sucessivas máscaras que compõem a dramaturgia do filme.

Abordemos agora McLaren e, a seu propósito, um exemplo paradigmático de como a animação é uma actividade que se pode processar com base no recurso a sobreposições de géneros distintos. Aparentemente, a obra de McLaren pouco teria a dizer acerca da problemática do *boneco*, da *caricatura* e da *máscara*, uma vez que, como vimos, se move habitualmente por terrenos de sintetização e abstracção que muito dificilmente poderiam ser tópicos de análise nesta tipologia. No entanto, outros trabalhos de McLaren há que atingem um outro alcance, como são os casos das suas obras trabalhadas por tratamento laboratorial a partir de imagens reais ou em pixilação, como é o caso de *Opening Speech* (1960), exercício de pura transferência dos elementos reais para o universo da marioneta. Alguns anos depois, em 1964, surge *Canon*, obra que exprime notavelmente problema aqui tratado. Estabelecendo uma relação com a forma musical *cânone*, e partindo de uma profunda aproximação da fotografia ao desenho, este filme é composto por uma orquestração realizada a partir de extractos em imagem real de uma personagem que se multiplica sobre o ecrã através de processos laboratoriais de *sobreimpressão*. A personagem encontra-se numa plena encruzilhada entre a caricatura, a máscara, o boneco e o realismo fotográfico. Constatemos em primeiro lugar que todo o desenvolvimento dramático do filme se desenrola a partir da movimentação do

---

<sup>203</sup> Forma originária do teatro de marionetas.

actor que se desloca de forma caricatural sobre um fundo neutro. A imagem, que parece ser *pixilada* em vários momentos, é, na verdade, contínua. Em rigor, o actor sintetiza os seus movimentos numa matização dos tempos da sua acção, obtendo um *ganho* visual de *imagem por imagem*; assim, ao universo marcadamente óptico obtido pela relação com a fotografia, acopla-se uma máscara do movimento animado. Mas um novo universo se vem justapor; o actor produz todo um comportamento que remete para a postura corporal do boneco – através de uma articulação anatómica desconjuntada, obtém-se uma *performance* que nos leva para um universo distante da fotografia. Por um lado, então, *Canon* é uma obra que versa sobre o terreno da caricatura, pela organização da postura; por outro, incide sobre a noção de máscara, pela via da selecção dos movimentos corporais; por fim, aborda a condição de boneco pela densidade real do corpo do actor.

Talvez só possamos falar verdadeiramente de uma assunção do conceito de *máscara* em animação a partir dos trabalhos desenvolvidos pela Escola Zagreb, a partir dos anos 50 e, sobretudo, ao longo dos primeiros anos da década de sessenta do séc. XX. É o caso de *Krava na Mjesecu*, de Dušan Vukotic. Trata-se de uma curta-metragem centrada numa viagem à lua, em que desfilam modelos sintéticos, fisionomias minimais, e gestualidades próximas do símbolo animado.



FIG. 81 - Fotogramas do filme *Krava na Mjesecu*, Dušan Vukotic, 1959.

É certo que existem certos aspectos que aparentemente escapariam a este *espírito de síntese*, como o uso de volumetrias e dos jogos de luzes e sombras. No entanto, tudo isto é concebido a partir da mancha plana que estabelece todo um trabalho à volta do conceito de máscara: a perspectiva é rebatida e tornada descontínua; os gestos das personagens ganham uma consistência sígnica, lembrando pictogramas; e os momentos-chave da acção são reduzidos ao máximo no sentido de acentuar a importância visual do contorno e da silhueta.

Curiosamente, e não obstante a Escola Zagreb se constituir como forte contraste à lógica disneyana, irá existir uma influência desta linguagem do leste europeu no contexto da animação americana. É o que acontece em *Mr. Magoo*, da UPA<sup>204</sup>, série de filmes de animação iniciada em 1949 (e posteriormente adaptada para o contexto televisivo). Desde o primeiro aparecimento da personagem, podemos já descortinar uma tendência para uma linguagem *alusiva* e para a constituição do traço enquanto elemento significativo por si mesmo. No entanto, é com o evoluir da *série* que a personagem principal – o próprio *Mr. Magoo* – vai perdendo todos os elementos identificativos do seu rosto, até alcançarem um mínimo de *eficácia gráfica*. Contudo, apesar de uma interessante incursão pelos terrenos do sintetismo gráfico que se aproximam da noção de máscara, a gramática de *Mr. Magoo* é ainda pautada por uma inamovível e fundacional componente mimética e caricatural.

Retomemos as coordenadas da animação do leste europeu, onde encontraremos uma nova perspectiva acerca do papel da síntese gráfica em *The Man in the Frame* (1966), de Fyodor Khitruk. O filme centra-se na orgânica do mundo empresarial e no seu aspecto burocrático e competitivo. O aparato visual de *The Man in the Frame* oscila entre a representação sintética do rosto do protagonista e a representação dos seus rivais concebida num misto entre recorte e silhueta animada. A moldura é, ao longo da totalidade do filme, o elemento que acolhe a grande carga simbólica da lógica de ascensões e promoções do sistema empresarial. À medida que a personagem principal aumenta o seu estatuto, a respectiva moldura engrossa e ganha detalhe, tornando-se *barroca*. No final, a moldura preenche todo o espaço

---

<sup>204</sup> United Productions of America. Estúdios americanos de animação que se fundaram enquanto alternativa à hegemonia estilística dos Estúdios Disney e à tendência naturalista em animação, pautando o seu trabalho em princípios de economização dos recursos gráficos e dos movimentos animados.

interior, cobrindo completamente a personagem que deixa de existir. A ideia de máscara não está sempre presente de modo evidente ou explícito, mas ela é uma constante ao longo do filme, mesmo que se pronuncie apenas de forma indirecta: na moldura, nos elementos do espaço envolvente, no aspecto facial minimal dos pretendentes aos lugares de topo, na representação do todo pela parte, como é o caso do corpo da dactilógrafa.

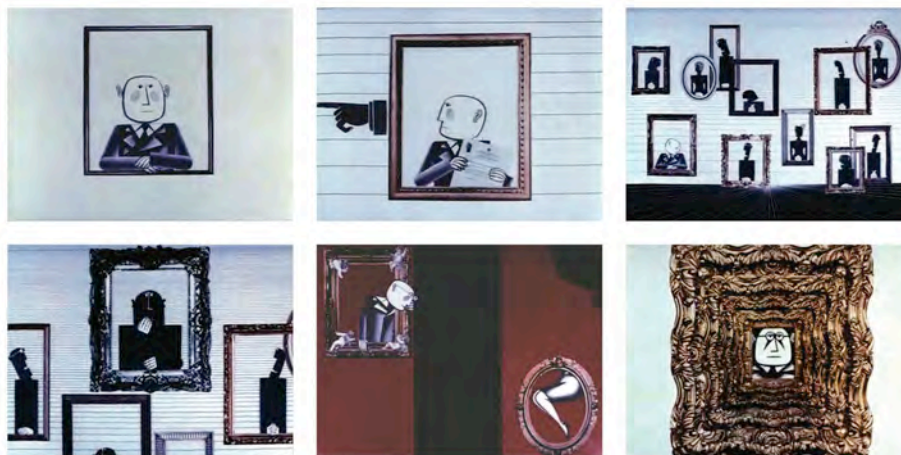


FIG. 82 - Fotogramas do filme *The Man in the Frame*, Fyodor Khitruk, 1966.

Paul Driessen merece nesta tipologia um papel de relevo, uma vez que nos oferece talvez o conjunto de obras que mais se aproximam da noção de máscara. Para o efeito, escolhamos os seguintes filmes: *The Killing of an Egg*, de 1977, e *La Vieille Boîte*, de 1975, ambas animadas em desenho sobre papel e acetato. Em *The Killing of an Egg*, todo o espaço que envolve a personagem do filme remete para a ideia de *enquadramento*: enquanto a personagem principal se entretém destruindo processualmente a casca de um ovo que parece não muito decidido a comer, o seu habitáculo é destruído por uma estranha entidade exterior. Trata-se aqui da remissão de toda a animação à condição de máscara através de uma sugestão pelo desenho. A cada pancada vinda do exterior (um exterior absoluto que está para lá dos limites do espaço cénico) o quadro vibra, lembrando-nos de que o que vemos é um traço delimitativo de um falso ecrã. Aqui, Driessen recorre a um tipo de personagem simplificado, mas em que a fisionomia parece ser simultaneamente a da



personagem, e também uma alegoria do seu próprio rosto. Os traços fisionómicos do protagonista lembram o grafismo da gravura japonesa na sua redução minimal: os olhos são dois círculos; o nariz, um mero traço; o cabelo, um conjunto rarefeito de pontos. Quanto à estruturação do rosto, ela é quase inexistente, e o grafismo flutua e altera-se de acordo com o desenrolar da dramaturgia. *La Vieille Boîte*, assistimos ao mesmo cuidado em criar a concepção do espaço envolvente através da constituição do traço. Neste caso, a fisionomia da personagem principal é meramente sugerida por leves apontamentos de cor, por traços interrompidos, pela inserção de uma simples mancha branca que pontua o espaço dos olhos. Todos os elementos circundantes ou secundários na acção contêm apenas as pontuações gráficas mínimas e suficientes para que deles haja identificação. Numa e noutra obra, Driessen realiza um trabalho que não se revela pela redução gráfica, mas antes fazendo da máscara o seu universo expressivo.

Por fim, prestemos uma breve visita ao período de passagem dos anos oitenta para os anos noventa, onde encontramos os trabalhos de Phil Mulloy e Mark Baker, *Cowboys* (1991) e *Hill Farm* (1989), respectivamente.



FIG. 83 - Fotogramas do filme *Cowboys*, Phil Mulloy, 1991.

Em *Cowboys*, a abordagem à noção de máscara não é feita no sentido de potenciar a expressão das individualidades das personagens. Nem ao mesmo tempo se pretende repetir o gesto de Marcel Jankovics em *Sisyphus*, onde, como vimos, havia uma

*modelo neutro* na consecução da personagem. Na obra de Mulloy, a máscara é um meio de expressão de um colectivo, uma identificação transversal, universal - a população da vila expressa na realidade de um corpo único que manifesta uma vontade geral<sup>205</sup>. A máscara não é, assim, um processo alternativo à caricatura enquanto meio de identificação e clareza: *Cowboys* assenta num princípio de *desfoque*; a máscara oculta mais do que informa ou apresenta.

*Hill Farm* propõem-nos aqui um sistema inverso ao de *Cowboys*, através de um conjunto de procedimentos que quer pelo tratamento da linha, quer pela aplicação da forma e da textura, nos parece remeter para o universo pictórico da obra de Paul Klee. Em *Hill Farm*, cada elemento constituído pelo desenho é significativo, participando expressivamente no corpo da dramaturgia. Baker não limita o âmbito da máscara ao rosto das personagens: tanto o corpo do urso, o da mulher, o do pastor, o do ajudante, quanto a própria arquitectura envolvente são arquétipos gráficos (círculos, quadrados, triângulos), mas são simultaneamente formas simbólicas, moldáveis a cada acção.

No diálogo entre estas duas últimas obras, compreendemos o espectro de sentidos abrangido pela noção de máscara. Se, em Mulloy, é a máscara que retém as forças de expressão na superfície do ecrã, sublinhando a existência de uma *fórmula* a título de princípio unificador, já em Baker a máscara é aquilo que nos faz penetrar no interior de cada elemento estruturante. A máscara assume-se, pois, enquanto um híbrido *superfície-profundidade*.

---

<sup>205</sup> Poderíamos ser tentados a contestar esta colectividade e universalidade ao notarmos o ímpeto individualista dos sujeitos que lutam pela posse de um televisor e se refastelam no conforto do seu ambiente privado. No entanto, é notória a evidenciação direccionada para uma generalidade agregadora que atravessa toda a população, no proliferar dos mesmos gestos, das mesmas posturas, das mesmas motivações.

### **3.5. O ecrã enquanto superfície livre e a hibridação expressiva em animação**

Uma nova forma de expressão artística, seja ela qual for, no momento do seu aparecimento, sofre desde logo a influência das formas expressivas e comunicativas vigentes à altura, que se impõem como condicionantes inevitáveis. Foi assim quando a fotografia surgiu, ao sentir a influência das determinações já adquiridas pela pintura e na pintura. O mesmo aconteceu, pois, ao corpo da actividade cinematográfica, que sofreu uma vincada herança imposta pela linguagem fotográfica. Sendo assim, compreendemos que, inevitavelmente, o cinema é, no momento da sua origem, um corpo que reverbera influências de vários tipos: na vertente imagética, a artes plásticas e a fotografia; na vertente da acção e da dramaturgia, o teatro; na componente narrativa, a literatura.

Se começámos este ponto referindo que cada corpo expressivo, no momento do seu surgimento, tem sempre um conjunto de influências a reverberar em si, então não podemos neste momento pressupor que a animação tenha encontrado o seu aspecto de irredutibilidade face ao cinema de imagem real numa geração espontânea e *ex-nihilo*. Terá, pois, havido no foro das influências exercidas sobre a animação algo que ocasionou essa vertente específica que a distingue do cinema de imagem real. Como tem sido sublinhado ao longo de várias partes deste trabalho, o cinema de animação tem uma dupla raiz: as artes plásticas e o cinematógrafo. Mas talvez esta dupla raiz não seja ainda suficiente para cravar aquela distinção, uma vez que, em sentido bastante lato, poderíamos atribuir essa dupla raiz também ao cinema de imagem real. Com efeito, aquilo que marca distintamente o cinema de animação está na especificação de uma das componentes da referida dupla raiz: existe dentro das artes plásticas uma área mais restrita de produção e expressão que influencia decisivamente o cinema de animação e pouco ou nada determina no campo do cinema de imagem real. Falamos das artes gráficas e tipográficas; e a sua acção de influência exercida no campo da animação foi o motivo de todas as páginas que lhes dedicámos ao longo do primeiro capítulo. Nesse sentido, tornou-se necessário um acompanhamento da evolução da história da imprensa, nomeadamente a partir da revolução industrial. Foi esta necessidade que nos levou à realização de algumas páginas do primeiro capítulo que trataram da

questão dos meios de comunicação e da conseqüente formação e formatação da página enquanto superfície de apresentação de elementos expressivos. Vimos também um certo processo de simplificação do desenho que derivou do complexo método de construir gravuras e litografias, durante a primeira metade do séc. XIX. Ao mesmo tempo, a fotografia disseminou-se, tornando-se um *médium* preponderante na difusão de conteúdos imagéticos; uma vez que possui um elevado grau de precisão, o seu uso foi-se tornando cada vez mais acessível, e não requeria o virtuosismo e a especialização de todos os meios gráficos concorrentes. A partir daqui surgem novas imagens híbridas, como gravuras realizadas a partir de documentos fotográficos, fotografias retocadas, fotografias decoradas com desenhos, ilustrações integrando elementos fotográficos, etc. Daí a concepção da página, tal como vinha existindo – ou seja, enquanto estrutura esquemática contendo texto e imagem – modifica-se; a composição da página deixa de ser um *gênero* específico; cada página impressa assume um *convite* intrínseco à hibridação de formas e gêneros plásticos, fotográficos, tipográficos.

Émile Cohl foi o primeiro a experimentar uma animação através desta hibridação de técnicas e linguagens. Após os primeiros filmes, o desenho já não esgota a gama de recursos utilizados; em seu lugar, criam-se *mundos cruzados*, híbridos, e o plano rebate-se de modo a encaixar todos os novos elementos: personagens reais, desenhos, recortes, esculturas, marionetes, fotografias debatem-se contra um ponto de fuga *único*. Se Fleischer ou Disney viriam a encontrar na fotografia um processo intermédio, uma forma expressiva económica e sobretudo mais *credível*, Cohl arriscou um outro tipo de relação com a fotografia, abrindo caminhos no seio de um cinema *ainda* animado, e totalmente animado. O interesse de Cohl pela animação não é despoletado pelas razões que terão aguçado a atenção de Méliès ou Segundo de Chomón; a Cohl não interessavam as hibridações enquanto processos de reforço do cinema de imagem real. Contrariamente a Chomón e Méliès, e também a Disney, Cohl abordou os recursos de hibridação como forma de criação de novas formas discursivas que acabaram por conceder ao cinema de animação uma maior autonomia, e abrir terrenos de convergência e novos métodos expressivos.

É curioso notar que o seu trajecto é, de certa forma, *circular*: Cohl despoleta uma nova linguagem com o *fantoches*, mas depois, constringido por razões técnicas e sobretudo económicas, em certa obras (como *Le Cerceau Magique*, *Le Petit Soldat qui Devient Dieu*, *Soyons donc Sportifs*, *Les Générations Comiques*,

*Rêves Enfants* e *En Route* – todas produzidas entre 1908 e 1910), existe um regresso à caricatura, à imagem de Épinal, ao postal ilustrado, e sobretudo à colagem, numa abordagem de teor claramente *incoerente*. Assim, a linguagem do autor transfere-se neste momento para um terreno composto de constrangimentos, mas também de antigas possibilidades.

A exploração discursiva em torno dos recursos da animação não evolui rapidamente a partir das experiências de Cohl. Gera-se, nesse período, uma propensão para a especialização, para a estratificação de linguagens, ou, simplesmente, para a adesão progressiva aos recursos do cinema de imagem real. A partir do momento em que o *desenho animado* se vai tornando rentável, o cinema autoral vai-se rarefazendo, e, com ele, também as experimentações e hibridações vão escasseando. No domínio reduzido das expressões autorais, a partir dos anos trinta, assistimos a uma tendência para a escolha de uma via específica, como marca do próprio autor; e se podemos encontrar algumas exceções a essa tendência (os autores experimentalistas de quem falámos ao longo de uma parte significativa do segundo capítulo), a verdade é que, mesmo aqui, o *investimento* em colagens, sobreposições, *confluências* não é realizado em função de uma hibridação declarada, mas antes no sentido de criar uma *tessitura fílmica* própria.

No entanto, houve uma nova utilização da animação híbrida que veio a proliferar a partir do fim dos anos vinte, graças a um novo género cinematográfico: o cinema de documentário, institucional ou didáctico com recurso à animação. Neste novo *género*, a animação não é usada apenas para efeitos de *trucagem* cinematográfica, mas antes enquanto expressão e linguagem sintética. Em convívio com extractos em imagem real, o documentário, o institucional e o didáctico utilizam abundantemente várias formas de animação num contexto eminentemente *gráfico*. Convivem numa mesma superfície fotografias retocadas, desenhos, legendas tipografadas, sinaléticas diversas, recortes, silhuetas, variantes do efeito especial, etc. Mas, independentemente das técnicas usadas, existe ainda uma nova requalificação do espaço que se gera neste novo género cinematográfico: devido ao seu pendor sintético, eminentemente gráfico, o ecrã não corresponde a um espaço óptico, mas a um quadro onde convivem virtualmente todos os elementos. Está em curso uma reinvenção da *página-ecrã* tipográfica que assenta num conjunto de hibridações e na confluência entre extractos reais e animados, dando continuidade

(mesmo que em territórios distintos) às incursões de Cohl em busca de novas formas expressivas<sup>206</sup>.

Chegados aos anos sessenta, estes avanços na exploração de uma página-ecrã reinventada levaram a uma maior habituação a conteúdos híbridos nos quais vários géneros animados coabitavam. Mas não foi só este o motivo desta habituação: o advento da televisão, sobretudo nas formas do genérico e da publicidade, trouxe novas ferramentas técnicas, novos usos linguísticos no contexto audiovisual. Neste processo, e já no decorrer da década referida, o cinema de animação não se limita a acompanhar as mudanças tecnológicas que iam ocorrendo. Seja a leste ou a oeste, surgem novos autores com propostas de uma animação eminentemente gráfica, e muitas dessas novas propostas surgem através da exploração bidimensional da animação, nomeadamente através do recorte. Mas este recorte já não corresponde à tradicional silhueta ou à forma dos primeiros *proto-filmes animados* – é, antes, fruto de uma linguagem híbrida que perdeu o receio à estigmatização advinda do género.

Como exemplo paradigmático desta posição da animação, encontramos o filme britânico *Do it Yourself Kit* (1961), de Bob Godfrey. Trata-se de uma obra que conjuga desenho, colagem e recortes, inclusão de signos gráficos (palavras, caracteres, sinais), denunciando uma influência tardia da linguagem do Cubismo Sintético. Para além do que foi descrito no contexto da chegada aos anos sessenta, este filme acrescenta um novo dado: o seu tema é, justamente, uma lição de “como

---

<sup>206</sup> A este propósito, cf. Willoughby, 2009: 102-128; particularmente, 106-107, 116 e 127-128. Ao longo de todo um capítulo dedicado aos *Usos científicos e didáticos do cinema gráfico*, Willoughby vai apresentando alguns casos e outras tantas ideias que investem numa temática à parte de uma história do cinema de animação, mas que acabam por, a espaços, ir criando uma estética própria. Em alguns desses casos, compreendemos que o terreno do documentário e do filme institucional ou pedagógico abarcou um rol de ensaios e propostas que aprofundaram de forma marcante a tendência para a hibridação proveniente do uso da animação. Fazemos uma curta resenha desses casos que, de qualquer modo, serão encontrados nas páginas indicadas. Começamos pelo próprio Cohl, autor de *Bataille d'Austerlitz* (1909, exposição didáctica de cartas geográficas usando uma *esquematisação gráfica*) e de *L'Oreille* (1923, obra que expõe o funcionamento de alguns órgãos do corpo humano). O próprio Cohl acaba por afirmar que «o desenho animado torna-se indispensável nos filmes instrutivos ou documentais (...)» (citado em Willoughby, 2009: 106). Jean Painlevé joga com as relações entre filme científico e cinema animado para realizar alguns filmes de “vulgarização científica”, como *Images Mathématiques de la Quatrième Dimension* (1936), *La Quatrième Dimension* (1937) e *Similitudes des Longueurs et des Vitesses* (1937), e defende que «o sistema da imagem por imagem [o] ajudou sempre nos filmes científicos, porque desde o momento em que captamos [uma sequência] imagem por imagem (...), empregamos uma técnica que é a mesma da do desenho animado. Com a diferença de que, agora, é a natureza que faz o “desenho”». (citado em Willoughby, 2009: 106-107).

animar *cartoons*”. Godfrey versa, desse modo, sobre o próprio processo de produção, mas também sobre o contexto histórico em que a obra surge. O próprio genérico do filme remete imediatamente para a essência plana da página do jornal e para o universo tipográfico. Ao mesmo tempo, *Do it Yourself Kit* aponta para a gama de possibilidades da animação, que *pode* definir-se enquanto processo híbrido, alegre e jocoso, forma de narratividade acessível a qualquer pessoa; e a forma que Godfrey escolheu para apontar esse leque de possibilidades foi a de um falso anúncio (plasmado, desde logo, na enunciação ‘*do it yourself*’) cujo intuito passa por uma certa desresponsabilização do espectador quanto à complexidade da prática da animação: «basta uma tesoura e um tubo de cola», refere-se ao longo do filme; e nada mais – a partir daí, a animação *surge por si*. A própria motivação do filme tem, ela mesma, a sua parte de ambiguidade *nonsense*: por um lado, anuncia uma outra possibilidade de animar, distante ao processo uniformizador e industrial dos grandes estúdios de animação; por outro lado, há, em latência, uma certa crítica às limitações dos recursos usados em animação, que redundam numa democratização perigosa e castradora do elemento criativo e artístico da animação. O que acaba por ser interessante, nesta crítica, é o facto de Godfrey reunir no filme uma seriação das possibilidades infinitas da hibridação realizada sobre o ecrã, abrindo um filão de influências sentidas ao longo das animações que se lhe seguiriam.

Mas foi sobretudo a leste que as manifestações de *hibridação* na imagem animada mais se desenvolveram, sobretudo numa vertente assumidamente pictórica. Tais tendências já se vinham verificando após o aparecimento da Escola Zagreb, a partir de 1953. Aqui, o trabalho mais tardio de Walerien Borowczyk, *Le Jeu des Anges*<sup>207</sup> (1964) vem consubstanciar o que vimos referindo acerca dos processos de hibridação *na e pela* animação. No início da obra, a exploração da superfície do ecrã enuncia um espaço geográfico oferecido por uma visão a partir de um comboio em andamento<sup>208</sup>, e expresso através de sinaléticas, cabos eléctricos, vestígios da paisagem do próprio trajecto ao longo dos carris.

---

<sup>207</sup> Apesar de esta obra ser produzida no contexto cultural francês, o autor (que é polaco) provém de um contexto fortemente ancorado no grafismo pós-guerra polaco que sofreu influências directas do Surrealismo.

<sup>208</sup> Em certa medida, há uma remissão aos primeiros minutos de *Berlin: Die Sinfonie der Großstadt* (1927), de Walter Ruttmann.

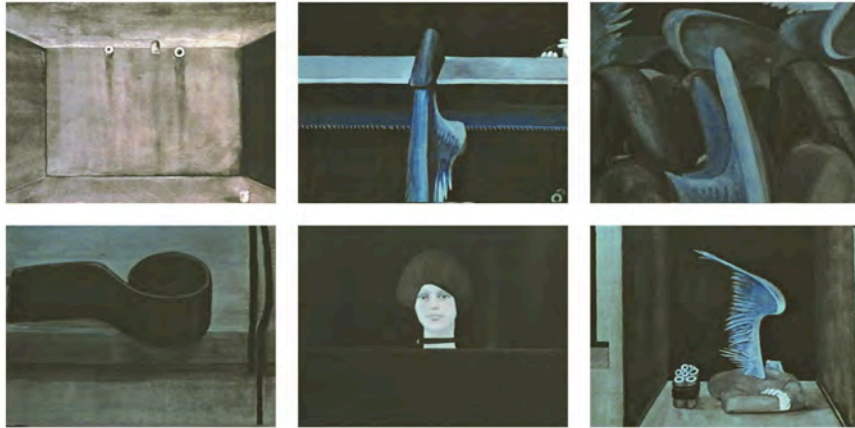


FIG. 84 - Fotogramas do filme *Le Jeu des Anges*, Walerien Borowczyk, 1964.

A lógica expressiva do filme é, claramente, a adopção de uma *sugestividade* na representação: *Le Jeu des Anges* fornece-nos um espaço cénico elaborado pela *sugestão* de uma geografia composta por estímulos mínimos. O elemento sugestivo é, aqui, uma *forma residual* de organizar o espaço-tempo. A proposta de Borowczyk solta uma estranheza algo perturbadora; a força do filme, residindo justamente nessa estranheza, constitui-se ao longo de dois vectores relativamente distintos: por um lado, o ecrã configura-se numa respiração que se dá para além do seu próprio espaço; existe um constitutivo *sair*, que leva à construção de um movimento que não se limita à sua medida física. Por outro lado, são os próprios elementos que aparecem no ecrã a compor o espaço que se desconhece e que se expressa nesse desconhecimento. Estes elementos não são mais do que signos e sentidos que formam um conjunto de informações centradas nos vários objectos híbridos e insólitos: uma asa ensanguentada, uma cortina que se torna *instrumento*, uma cabeça cortada, etc. No conjunto pictórico, *Le Jeu des Anges* parece remeter para o universo surrealista de Giorgio de Chirico ou de René Magritte. No entanto, enquanto o enquadramento formal destes pintores se dá na superfície fixa da tela, em Borowczyk, o enquadramento formal é dado num desdobramento do território da página-ecrã.

De que modo se desenvolveu o processo de animação por hibridação no outro pólo geopolítico? Como é que os animadores americanos recolheram, no contexto dos anos 60, esta tendência para a construção de filmes de animação por



via de uma confluência de linguagens? Elizabeth e John Hubley realizam, em 1962, um filme que nos parece fornecer dados para exemplificar um *outro* modo de *hibridar* imagens em animação. Não podemos dizer, em rigor, que este filme viva da hibridação de várias técnicas. Na verdade, aproxima-se mais do universo do *patchwork*, em pintura. O título do filme, *The Hole*, remete-nos para um duplo sentido presente na obra: o buraco, ou “fosso”, é simultaneamente o *local* e a *condição social* em que se encontram os dois operários que protagonizam o filme.



FIG. 85 - Fotogramas do filme *The Hole*, Elisabeth Hubley e John Hubley, 1962.

Geograficamente, a narrativa decorre num subterrâneo, cujo contexto cenográfico é aproveitado pelos Hubley para nos mostrar um tecido “cavernoso” onde o tratamento gráfico varia a cada plano – distensões de tinta, alto contraste fotográfico, sobreimpressões, etc. transportam o espectador para reminiscências matéricas que lembram uma trincheira de guerra. O tratamento das personagens e dos cenários varia em estilo e registo o corpo dos dois homens é tratado longitudinalmente por via do pincel espatulado, o capacete e as luvas são meras superfícies brancas, o rosto é composto por traços simplificados, próximos do pictograma animado. Do conjunto, obtém-se um ambiente denso de formas que ora se evidenciam, ora ganham o papel de actor secundário na dramaturgia, confundindo personagem e cenário. Ao contrário da obra de Borowczyk, *The Hole* não promove um distanciamento formal entre elementos, mas antes uma fusão gráfica, uma hibridação matérica que percorre todo o filme. Ao longo da segunda metade da

década de sessenta e, sobretudo, a partir dos anos setenta, a tendência para a construção de hibridações de elementos sobre o ecrã deixa de ser feita maioritariamente por mera colagem; ao sofrer uma série de contaminações provenientes da linguagem da pintura e do *design* gráfico, a animação ampliam o seu horizonte de possibilidades expressivas, afastando-se decisivamente do figurativismo (já) arcaico do sistema disneyano. No mais, sublinhe-se uma essencial inconciliação entre a natureza expressiva destas novas hibridações com a *condição contínua* do cinema *óptico*. Enquanto na lógica Disney e nos universos gravitantes em seu redor existe uma apropriação de realidades já existentes, este novo cinema de animação cria cada elemento a partir das necessidades narrativas e dramáticas de cada obra. A partir daqui, esta tendência viria potenciar a modelação individual do grafismo e do ritmo de cada elemento sobre a superfície do ecrã.

Esta proliferação de recursos está presente sobretudo em filmes de teor mais experimental, e que, na exploração da gama de hibridações “à disposição”, conferem aos elementos animados um carácter quase simbólico. Tal é o caso de *Tale of Tales* (1979), de Yuri Norstein, onde se produz um tratamento notável desta ideia de *suspensão do tempo* através dos contrastes gráficos e rítmicos de elementos distintos.

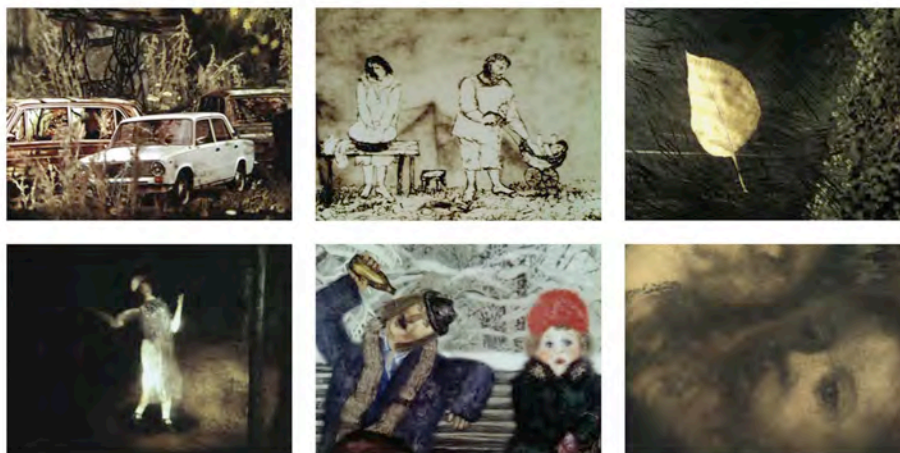


FIG. 86 - Fotogramas do filme *Tale of Tales*, Yuri Norstein, 1979.

*Tale of the Tales* desenvolve-se segundo um princípio acronológico, e recorre a um conjunto vasto de técnicas, tais como a animação de recortes, a pintura sobre vidro e acetato, e o uso da fotografia. Este processo híbrido de animação consiste num trabalho concebido em torno das personagens e cenários a partir da diferenciação de estilos e de proveniências, fazendo coabitar, nessa diferenciação, referências pictóricas (Picasso) e literárias (Pushkin) com memórias visuais da infância do próprio autor. Através deste *tipo* de simultaneidades, Norstein constrói uma narrativa assente em paisagens oníricas, num fluxo de acontecimentos de teor simbólico fora do espaço e do tempo (apesar de ocorrerem num contexto histórico específico, o da segunda guerra mundial). *Tale of the Tales* é, acima de tudo, um trabalho que destaca o *lugar individualizado* de cada elemento da acção. E, embora a narrativa se desenvolva em torno da personagem principal, cada sujeito presente não deixa de conter um espaço de afirmação singular, uma *verdade própria*, fora de uma apropriação meramente física.

E, se no passado este conjunto de possibilidades confundiam o espectador, no presente, os *softwares* de animação 2D e 3D vieram vulgarizar esta hibridação imagética, ao mesmo tempo que forneceram aos públicos uma habituação a toda esta vertente linguística. Para além disso, o realizador de animação passa também a ter ao seu dispor um variado leque de recursos gráficos e narrativos que lhe permitem ultrapassar as limitações da tradicional montagem cinematográfica – assente em unidades espaço-temporais estanques –, possibilitando uma *compartimentação do ecrã*, através de unidades espaço-temporais simultâneas, porém distintas e sem recorrer a cortes ou *raccords* cinematográficos.

Consciente das possibilidades do *ecrã-página*, o realizador suíço George Schwizgebel apresenta-nos toda uma obra que se caracteriza pela multiplicação dos elementos na superfície, pela conjugação multifacetada das acções e pelo controlo da descontinuidade narrativa. Tornando-se, por isso, um exemplo claro da temática que temos vindo a tratar até aqui. Quase invariavelmente apoiada em estruturas musicais eruditas (como exemplos máximos, indiquemos *Hors-Jeu*, de 1977, com música de J.S. Bach, e *Le Sujet du Tableau*, de 1989, com música de Jacques Robellaz), a obra de Schwizgebel desenvolve-se visualmente por referência à dança, ao teatro, à pintura ou à arquitectura. *Fugue*, obra mais tardia, realizada em 1998, ocorre num sistema espacial fragmentado, no qual se apresenta um conjunto de movimentos cíclicos que se sobrepõem e repetem.



FIG. 87 - Fotogramas do filme *Fugue*, George Schwizgebel, 1998.

Neste como noutros exemplos da sua filmografia, existe uma geometria de espaços que se desdobram e multiplicam: o espaço constitui-se como um elemento elástico e imensurável, prolongando-se infinitamente para além dos limites do ecrã, fazendo do enquadramento um fragmento que evolui ao longo de um *mapa* que se desconhece. Nos filmes de Schwizgebel, o tratamento rigoroso da cor sobre a volumetria das personagens confunde o espaço bidimensional com o tridimensional; aqui, promove-se um movimento alicerçado na pluralidade geométrica de pontos de vista através do desmembramento do espaço óptico e da metamorfose temporal; a animação dos espaços e dos sujeitos apresenta uma modificação de escala a cada etapa da animação, transformando a superfície da representação num simulacro de *trompe l'oeil* em constante mutação.

Ainda como exemplo desta emulação da perspectiva e do espaço, e da vulgarização da noção de *ecrã-página*, abordemos uma obra mais recente: *Fast Film* (2003), de Virgil Widrich. O filme é composto por sequências de fotografias recortadas que se dispõem num ecrã fraccionado, multifacetado, e desenvolvendo uma narrativa concebida a partir de uma revisitação da história do próprio cinema: *Fast Film* é um denso e múltiplo *origami* fabricado a partir de passagens extraídas de conhecidos filmes em imagem real. A partir destes extractos, Widrich transforma o ecrã num terreno híbrido, composto por uma simultaneidade de fragmentos em ritmos, contextos e espaços diferentes.



FIG. 88 - Fotogramas do filme *Fast Film*, Virgil Widrich, 2003.

*Fast Film* apresenta-se como um todo que se assemelha a um objecto complexo, a um *ecrã-dispositivo*, e que, por isso, nos faz lembrar os antigos jogos ópticos do pré-cinema. Numa remontagem próxima ao *found-footage*<sup>209</sup> (ainda que os extractos apresentados sejam sobejamente conhecidos), é-nos proposta uma operação subjectiva na qual são atribuídos novos sentidos ao conteúdo cinematográfico por via da animação. Acima de tudo, o dispositivo criado por Widrich é uma *flexibilização infinita* do espaço do ecrã, consistindo uma modelação simultânea de *plots*, tensões e distensões dramáticas, a partir de simples narrativas lineares.

---

<sup>209</sup> Técnica de realização que parte de imagens não criadas pelo realizador, *já-fabricadas*, e utilizadas, agora, num outro contexto e com outro sentido.

### 3.6. A fuga à escrita intermédia; o guião cinematográfico em animação

Desde já, deverá ser explícito que esta sexta tipologia desenvolve um tema já abordado e trabalhado no segundo capítulo<sup>210</sup>. E que tema é esse? Justamente, o da relação entre animação e narratividade, entre desenho e escrita, entre *plastia* e conteúdo; numa palavra, tende a estabelecer um certo encadeamento na sua linguagem estrutural sem necessariamente implicar a perda de autonomia da sua forma expressiva. Cumprirá neste momento efectuar um trabalho assente neste tema mais do lado das obras, e nem tanto num sentido mais teórico e, sobretudo, geral como havia sido realizado no segundo capítulo.

Nesse sentido, acompanharemos mais de perto a figura que parece reunir, genericamente, as formas de ligação entre filme e conteúdo narrativo – o guião –, e os seus desenvolvimentos ao longo da história da animação. Recuando aos tempos da lanterna mágica e do pré-cinema em geral, conseguimos perceber sem grandes dificuldades que, não obstante a existência de alguns efeitos sonoros e duma voz que *narrava* ou *guiava* a sucessão de acontecimentos, não se seguia senão uma *ordem* programática assente nos próprios recursos do espectáculo, modulando-se a ajustando-se os acontecimentos desse mesmo espectáculo através das reacções do público e improvisos do projeccionista. Salvo raras excepções, não existiam, pois, conteúdos independentes do espectáculo (nomeadamente narrativos, literários) que formatassem a sua organização e desenrolamento, e os *tempos* eram intrinsecamente instáveis, pois desenvolviam-se, como vimos, “ao sabor” do próprio decurso do espectáculo. Mais tarde, com Reynaud e o seu *teatro* óptico, passa a existir um *libretto*, que, em rigor, significa já uma forma-texto que se aproxima vagamente da figura do guião; mas, tal como na ópera, não passa de um documento informativo e posterior à organização da acção.

Na altura em que se passa do período do pré-cinema para os proto-filmes de animação, as acções obedecem ainda, e fundamentalmente, a princípios mais operativos do que narrativos, seguindo muitas vezes a via da improvisação. Aqui, não existe qualquer tipo de necessidade de contextualização *extra* da obra para o público, e nada mais para além das imagens cumpre esse desígnio. O filme vai-se

---

<sup>210</sup> Cf. 212-216.

definindo por um conjunto de informações incluídas nas imagens, e o seu todo progride mediante decisões “pouco planeadas”: todo o conteúdo legível e informativo que poderia aparecer num proto-filme de animação resumir-se-ia às legendas que pontuam a acção, e estas legendas estão muito longe de significar um guião, na medida em que se limitam a comentários maioritariamente adjacentes que, de alguma forma, não são legíveis na própria dramaturgia imagética.

Tanto nos artefactos do pré-cinema quanto nas encenações do proto-cinema de animação, todas as orientações que matizam ou estruturam a acção e os tempos não se assemelham ao que hoje consideramos um guião cinematográfico. E as primeiras obras de animação trilham o mesmo caminho, ou seja, a de uma certa improvisação de forma generalizada. A ideia fundamental a reter, neste momento, é a seguinte: as imagens animadas desenvolveram-se, na sua génese, a partir de uma ideia que não ultrapassava o estatuto e as repercussões de uma intenção, de anotações, e de uma consequente passagem directa do desenho para a animação. Todavia, esta matriz veio a modificar-se com o decorrer dos anos, alterando-se as hierarquias entre os elementos constituintes da animação, passando gradualmente a haver um primado da história a ser contada no filme (um primado não só de importância, mas também temporal, ou seja, impondo-se enquanto origem de todo o processo subsequente). Se, nos primeiros filmes animados, não se sentia qualquer necessidade em juntar outro tipo de elementos para além da dramaturgia contada pelas imagens, cedo os públicos se cansaram dos recursos que aí eram desenvolvidos; as peripécias utilizadas iam-se repetindo, e as acções tornavam-se cada vez mais previsíveis, provocando um grau de saturação natural nas audiências. Seria fácil, e tentador, atribuir todo o desenvolvimento posterior da animação a esta saturação: a *fórmula* ter-se-ia esgotado, e assim tornava-se imperioso cativar os públicos, contando-lhes uma história e, com isso, mantendo a sua atenção e aguçando a sua curiosidade. E, *de facto*, foi justamente esta a interpretação que vingou, de uma forma generalizada. Contudo, esta hipótese contém um grande equívoco de base: as coisas, *de direito*, não tinham de se passar deste modo; do cansaço dos públicos à fabricação de uma animação “conteudada narrativamente” não se dá um passo necessário, irremediável. Tal como veremos na parte final desta tipologia, existem casos que se assumem como contra-exemplos desta lógica.

Antes, porém, é conveniente executar uma curta análise da forma como a animação evoluiu a partir da integração de elementos provenientes de campos de teor mais literário, no sentido de diagnosticar o corpo *mainstream* da animação e

detectar as suas carências enquanto linguagem expressiva. Mais ou menos coincidente com estes sinais de cansaço dos públicos foi o processo de industrialização da animação. Em boa parte, a industrialização do cinema de animação surge como resposta às novas exigências do público e à consequente complexificação dos meios de produção. Quase sem que se desse por isso, na passagem dos anos vinte para os anos trinta, o animador vê o seu papel ser diminuído, passando a ser somente um membro de uma vasta equipa, com uma função circunscrita, e, sobretudo, distante do topo da cadeia de decisões: o animador torna-se cada vez mais um operário, desempenhando tarefas muito diferentes das do realizador, mas também vendo-se cada vez mais afastado dos processos de desenvolvimento criativo das acções. Cumprindo este último tipo de funções, surge uma nova figura: o *argumentista*; alguém que se dedica à construção da narrativa que conduzirá o rumo de cada filme. O *argumentista* é alguém que trabalha mais do lado do produtor, e que já se aparta irremediavelmente de qualquer tipo de familiarização com os animadores ou com os próprios recursos gráficos e técnicos do ofício. A partir daqui, e até aos nossos dias, despoleta-se todo um processo de hierarquização e complexificação da escrita que não haveria de cessar, ao mesmo tempo que os cargos *envolvidos nesse processo se multiplicavam*: consultores, escritores, argumentistas, *script editors*, guionistas, *shooting-boarders*, *storyboarders*, entre um número considerável de tarefas intermédias. Quanto ao guião, em si mesmo, é já um elemento que, na sua *vertente* cinematográfica, deriva de um argumento (sendo este, muitas vezes, já uma adaptação de uma obra literária). Por outras palavras, o guião para animação sujeita-se aos mesmos princípios subjacentes ao guião para imagem real: a primeira parte do processo é quase invariavelmente *literária* (texto a adaptar ou conceito, sinopse e argumento); a partir daí, as condicionantes técnicas do meio começam a ditar um rol progressivo de contingências (*shootingboard* e *storyboard*); o guião *vive* no enclave suscitado pelos antecedentes literários e consequentes técnicos<sup>211</sup>.

Neste contexto, em que condições chega às mãos do realizador e, até, do animador todo este processo que tem origem inequívoca no texto? A resposta a esta pergunta não parece gerar grande polémica: o que o realizador recebe nas suas mãos

---

<sup>211</sup> Poderemos ainda referir que o guião habitualmente se desdobra em duas *vertentes*: por um lado, numa faceta concernente à sua raiz textual e conceptual (o guião literário); por outro, já imbuído de uma linguagem técnica (o guião cinematográfico).



é já um produto acabado, devidamente negociado e aprovado por investidores, patrocinadores e produtores. Entretanto, onde fica o papel do animador? Normalmente, ao animador não é dado mais do que o acesso às indicações técnicas do realizador, não lhe cabendo qualquer contributo específico no processo de criação. O resultado é fácil de prever: a animação torna-se uma ferramenta incluída num todo organizado hierarquicamente, e já pouco ou nada da estrutura do filme é criada no corpo semântico da animação. Alguma coisa se perdera, desde os tempos em que nas primeiras animações, muito arcaicamente, o desenho *dirigia* o curso do filme. Todo o processo e toda a hierarquia e distribuição de tarefas não mais fez do que criar *filtros* em todo processo. E estes *filtros* causaram dois tipos distintos de consequências empobrecedoras para a linguagem da animação: por um lado, e como vimos, afastaram o desenho e o seu movimento de qualquer ponto de determinação do filme, passando a ser apenas a actualização de orientações já definidas e determinadas numa fase anterior do processo; por outro lado, a constituição do guião veio diluir as propriedades do tecido literário que se pretende adaptar. Assim, colocando de parte o contexto autoral em animação, o guião passou a ser um conjunto de informações puramente técnicas, perdendo-se grande parte dos recursos da própria literatura<sup>212</sup>.

Perguntemos novamente por questões de necessidade: terá de haver, *necessariamente*, no guião (e nas etapas que o antecedem) uma operacionalização do *escrito*? Mesmo assumindo o seu grau de literacidade, seria absolutamente inviável que o guião comportasse indicações que previssem a própria natureza do movimento intrínseco a cada personagem, a cada objecto, a cada forma ou a cada ambiente? As razões que determinam que todo um *género* se submeta a uma forma escrita completamente operacional serão absolutas, ou haverá formas de escapar a esta submissão? E, finalmente, de que modo reagem certos autores aos propósitos e imposições deste género que, por razões económicas e práticas, normalizam e

---

<sup>212</sup> Para que tenhamos uma ideia da forma como esta dupla consequência se tornou efectiva, atentemos nos critérios levados em conta por uma grande parte dos júris que examinam certas obras propostas a um qualquer concurso ou subsídição: (i) um conjunto de imagens composto pelo *aspecto*, pelo grafismo, pelas volumetrias fixas, (ii) uma sinopse genérica da cronologia das acções, e (iii) a existência de um orçamento detalhado que acompanha todos os outros elementos apresentados. Como vemos, não existe habitualmente qualquer referência especificamente direccionada para a natureza do movimento, nem para o grafismo animado que o sustenta.

cindem personagem e ambiente, acção e local, movimento e dramaturgia, sonoplastia e diálogo num gesto de contradição entre um cinema animado *possível* e um cinema de pendor industrial?

Existem experiências alternativas, em animação, que nos parecem servir o propósito levantado desde o início desta tipologia e, em geral, comum a todo o presente trabalho: *não há razões de cariz histórico ou de essência que indiquem que a animação tenha, necessariamente, de estar presa a necessidades de comunicação de um conteúdo que se furta ao âmbito da linguagem da animação*. Ora, é no sentido de acompanhar essas experiências alternativas e singulares que se dedicarão as páginas que se seguem.

Em *Une Nuit sur le Mont Chauve*, de 1933, animação concebida sobre ecrã de agulhas e realizada por Alexandre Alexeieff e Claire Parker a partir de uma composição musical de Mussorgsky, os autores exploram o movimento da matéria no interior das figuras por intermédio de jogos de claro-escuro, da modificação das texturas e das sucessivas metamorfoses, obtendo um controle absoluto da transformação dos sujeitos ao longo dos extractos animados. A precisão deste resultado deve-se ao facto dos autores intervirem sobre as personagens por via de um trabalho de *modelagem* em que cada nova imagem corresponde a uma alteração na posição das agulhas.



**FIG. 89** - Fotogramas do filme *Une Nuit sur le Mont Chauve*, Alexandre Alexeieff e Claire Parker, 1933.

Este trabalho assenta numa sucessão de operações sobre uma mesma superfície e em que cada imagem registada arrasta consigo parte da imagem anterior, numa sucessão cronológica a partir de uma matéria que se modifica. Na maior parte dos casos, a dramaturgia da obra é obtida pela exploração deste *arrasto*, que acaba por se afirmar como o elemento constitutivo da acção de *Une Nuit sur le Mont Chauve*. Dir-se-ia que Alexeieff e Parker tentam voltar a Cohl na forma de despoletar o sentido da narrativa por via da metamorfose, tornando-a, agora, menos ingénua, mais trabalhada, mais “conhecedora” das potencialidades da linguagem da animação: no fundo, aquilo que em Cohl era obtido através de metamorfoses gráficas, em *Une Nuit sur le Mont Chauve* passa a ser desenvolvido por *metamorfoses matéricas*.

Avancemos até aos anos cinquenta, altura em que Robert Breer *desenha A Man and His Dog Out for Air* (1957). Os recursos de que Breer abre mão para compor este filme resumem-se aos do desenho. Uma vez mais, de uma imagem a outra, existe uma transfiguração metamórfica permitida pela plasticidade do traço.

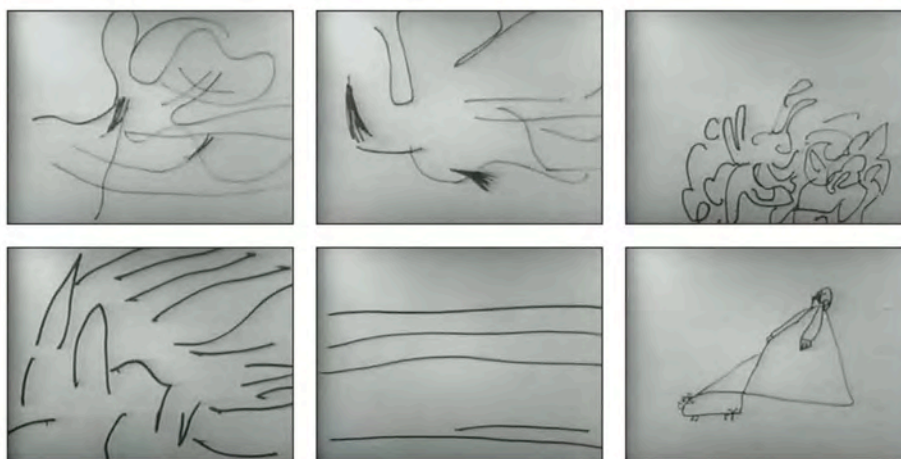


FIG. 90 - Fotogramas do filme *A Man and His Dog Out for Air*, Robert Breer ,1957.

Em *A Man and His Dog*, o grafismo torna-se pura plasticidade, e a acção da obra *implica-se* nessa mesma plasticidade no decorrer das formas que se dissolvem sobre o fundo neutro e branco do ecrã. O ambiente sonoro, o próprio nome do filme assim como a curta sequência final delimitam o contexto narrativo: um homem que passeia o seu cão ao ar livre. Tenderíamos a achar, neste momento, que o desenvolvimento

da obra *assentaria* na geografia delimitada por estes três eixos; no entanto, tudo quanto se passa é o contrário: a dança de linhas que preenche o filme promove uma descontextualização afirmativa desse terreno geográfico. Aqui não se passa de uma forma reconhecível a outra, por persistência ou *arrasto* de algum vestígio anterior (como em *Une Nuit sur le Mont Chauve*); ao invés, *A Man and His Dog* vive de linhas que se afirmam por tentarem soltar-se a todo o custo, a todo o tempo. É como se um cão invisível puxasse o seu dono, também ele imperceptível na tela, e tudo quanto se visse fosse a trela e o seu movimento. Mas, no caminho, as linhas que pontuam essa trela e esse movimento vão assinalando a paisagem que se dissipa no momento em que acaba de ser percebida, numa promessa de forma continuamente por cumprir. O fio condutor do filme é claro: a turbulência visual de um passeio de um cão e do seu dono; a falta de controlo do homem face ao seu animal assinalada por uma falta de controlo da linha que, tal como o cão, parece ter vida, vontade e movimento próprios. Esta *incursão* coincidente com a expressividade própria da linha não corresponde senão à ausência de um elemento que ditasse, à partida, o rumo dos acontecimentos. Não quer dizer que não haja, de todo, um guião; o que se passa é que o guião não se encontra antes nem fora do filme propriamente dito; ele é criado pelo deambular das linhas.

Avançando até aos anos setenta, recuperamos uma obra já trabalhada na tipologia a propósito do confronto entre as duas e as três dimensões: *Street Music* (1972), do canadiano Ryan Larkin. Neste momento, interessa-nos resgatar este filme para ver de que modo nos *conta* uma história; de que modo convivem as necessidades plásticas intrínsecas à obra com a fluência de um sentido narrativo e transversal aos oito minutos que a compõem. A esse respeito, torna-se importante salientar dois aspectos concretos que nos parecem sublinhar os recursos dispostos em *Street Music*: por um lado, a forma como o corpo é trabalhado ao projectar-se no espaço, ganhando esse mesmo espaço, isto é, constituindo a espacialidade da obra nesse mesmo movimento de projecção; por outro lado, a cadência temporal do filme, determinada por diferentes *temas* musicais, coincidindo com diferentes modulações pictóricas ou gráficas. A respeito da projecção do corpo, lembremos, desde logo, que a obra começa com uma sequência de imagens reais (um pequeno conjunto de músicos tocando na rua), que, a dada altura, se *animam*, ganhando uma plasticidade inorgânica. Desde o início, o mote narrativo é dado: pela música e pela *performance*, os corpos (tantos os humanos como os dos instrumentos musicais) perdem as suas referências geográficas. Seríamos tentados a aproximar este procedimento com o

utilizado em *A Man and His Dog*. No entanto, enquanto aí a *des-geografização* é dada de modo absoluto e imediato, em *Street Music* é perceptível a perda de referências geográficas: e esta perda não ocorre para que os corpos se projectem num novo espaço que os contextualize; pelo contrário, é a projecção do corpo, em si mesma, que vai promover a criação de uma nova geografia, que já não abarca nem contextualiza, mas é ditada pelos corpos em projecção. Paralelamente, sentimos ao longo do filme uma certa cadência própria das peças musicais compostas pelos diferentes temas. Neste sentido, percebemos que Larkin tenta matizar esta pluralidade temática também na componente da animação visual, criando uma estrutura narrativa inerente à construção própria da animação - ora gráfica, ora cromática -; pela variação da linguagem - em alguns temas, o simples traço preto sobre fundo branco, noutros uma cuidada coloração quase paisagística -; pela oscilação do ambiente - entre um ensaio sobre formas animais inusitadas e fundos cromáticos liso -; ou pela obstinação na instabilidade morfológica - que acaba por ligar a projecção de cada corpo com a cadência das imagens.

Mudando as coordenadas para leste, encontramos *Satiemanie* (1978), de Zdenko Gasparovic, que se apoia numa cadência estrutural semelhante à de *Street Music*, pois também discorre por diversos segmentos temáticos, quer musicalmente, quer na própria ambiência visual da animação.

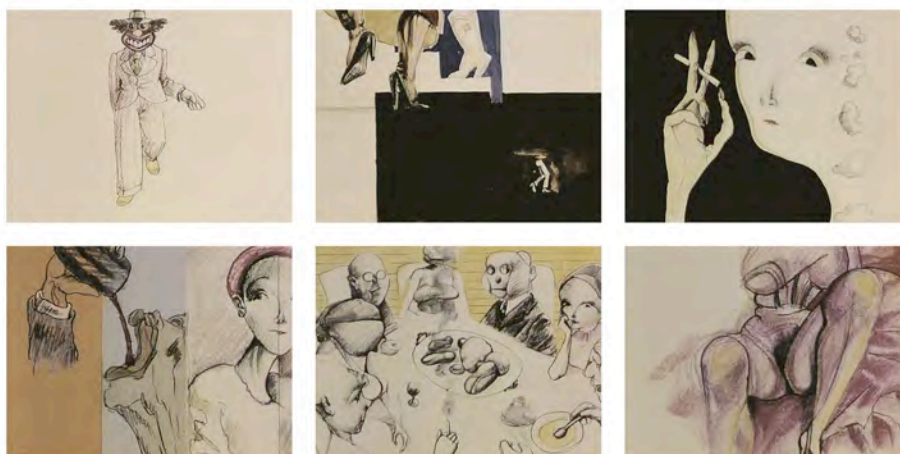


FIG. 91 - Fotogramas do filme *Satiemanie*, Zdenko Gasparovic, 1978.

No entanto, se no filme de Ryan Larkin a música era de teor mais prosaico, com laivos de algum *folk barroco*, em *Satiemanie* entramos no lirismo do universo de Erik Satie. A cada tema musical corresponde um extracto animado com um registo próprio e as quebras entre os temas são plenamente sentidas. Todavia, se existe uma sequência entre temas, não há um fio condutor explícito que os una; pelo contrário, a sequencialidade que agarra a obra no seu todo é feita por contrastes acentuados, e nunca por uma narrativa pensada anteriormente. Assim, a dramaturgia da obra obtém-se no momento da sua criação, sendo o desenho a assumir todo o poder demiúrgico. Neste gesto, é a própria animação que se expõe, enquanto linguagem: pressente-se da parte de Gasparovic uma certa saturação face ao processo de realização em animação pontuado pelas determinações do guião. Nesse sentido, mais do que (voltar a) fundir os papéis do realizador e do animador, Gasparovic elide a própria figura do realizador: ao *desordenar* o modo narrativo, parece que todo o *dirigismo* inerente a uma obra se perde. *Satiemanie* assume-se como um filme sem rumo, e cujos sentidos se afirmam nessa mesma falta de balizas e indicações exteriores. E a relação com Satie não é fortuita, uma vez que tanto na música do compositor francês quanto neste filme, existe uma convivência corrosiva entre traços realistas e vestígios de um *nonsense* incontido. Uma das marcas distintivas do filme é justamente a forma como as referências são trabalhadas – longe de ser uma obra sem referências, *Satiemanie* é toda uma colagem de estilos, registos e universos incompatíveis, é um corpo criado em retalhos e na colisão entre linguagens distantes; é um filme que se faz de aproximações à pintura, ao *cartoon*, à ilustração, mas que aqui nunca se cumprem verdadeiramente. No fundo, e acima de tudo, Gasparovic parece-nos ter concebido *Satiemanie* como gesto catártico face a toda uma existência dedicada a contar histórias seguindo o modelo e as estruturas clássicas (assentes no guião). Assim, nessa libertação, é o próprio registo da animação que eleva *Satiemanie* para uma outra dimensão, assumidamente tosca, desmedida, medíocre, impolida, obtendo um resultado final que fascina justamente postura que assume.

Um ano mais tarde, em 1979, surge-nos *Lineage*, do norte-americano George Griffin. Se *Satiemanie* continha já um considerável tom satírico e era já uma derivação sobre a animação, *Lineage* eleva a sátira para a dimensão da meta-linguagem, afigurando-se como um filme de animação sobre a animação. Desde os primeiros segundos do filme, a voz do próprio George Griffin esclarece os seus propósitos: reduzir toda a actividade de animar ao acto de *traçar*; acima de tudo, o

animador pretende reforçar a ideia de que os recursos da animação, por essência, são de ordem artesanal e manual. A partir deste momento introdutório, e guiados por duas entidades distintas – a voz do narrador e uma personagem que representa o animador enquanto figura, (e a quem a voz-narradora chama *o artista (the artist)*) – entramos numa sequência de imagens que se apresentam a título de um falso *making of*, não de um filme em particular, não de uma animação específica, mas *de animação: como se anima*, parece ser o tema de *Lineage*. Em nenhum momento deste filme se recusa a narratividade; existem, aliás, elementos que reforçam ironicamente o teor narrativo associado ao desenrolar do filme, nomeadamente o aparecimento de informações e contextualizações temporais, que enquadram a acção (“algum tempo depois”, “poucos momentos antes”, “imediatamente a seguir”, etc.). Contudo, todos os recursos utilizados para pôr em marcha a acção do filme pertencem ao universo específico da animação: e a própria história a ser contada não é senão uma espécie de diário de bordo de um animador, que, em jeito autobiográfico, relata os processos inerentes ao seu trabalho. No mais, os objectos da narrativa não são outros para além dos instrumentos utilizados por Griffin nas suas animações: telas, cavalete, bobines, lápis, lâminas, etc. No fundo, o que importa realçar de *Lineage*, neste contexto, é a forma como os recursos próprios da animação se emancipam face aos ditames das exigências narrativas do guião. Por outras palavras, Griffin faz dos recursos da animação os próprios objectos da narrativa e, com isso, desperta as potencialidades inerentes a esses recursos, dispensando o concurso de qualquer orientação exterior.

Já dentro da década de oitenta, em 1986, encontramos *78 Tours*, de George Schwizgebel, um filme cujo *enredo* se desenvolve em torno de acções circulares. *78 Tours* é uma narrativa rotativa, englobando personagens e cenários num enorme movimento giratório, infinito, através de um eixo centrífugo. Tudo se passa como se houvesse uma recusa em aceitar o processo rectilíneo de produção de um filme de animação, e o guião fosse incorporado pela bobine, penetrando no filme e sendo *desenrolado e desenvolvido* à medida que o filme avança. Existe uma conquista da espacialidade, mas não como em *Street Music*, de Ryan Larkin: aí, o espaço ganhava-se pela projecção dos corpos; aqui, em *78 Tours*, não é o movimento dos elementos que faz conquistar o espaço, mas o movimento em si, que é giratório, *densamente giratório*: o espaço desdobra-se na mesma medida em que as rotações ganham consistência própria enquanto elemento narrativo e animado. Cada elemento parcial *focado* indicia um todo que se constitui no movimento rotativo de cada parte.

Indo ao encontro dos últimos anos da década de noventa, encontramos *Rubicon* (1997), de Gil Alkabetz, propondo-se como uma resposta ao conhecido quebra-cabeças envolvendo a travessia de um rio por várias personagens e uma série de contingências impostas a todo este tráfego.

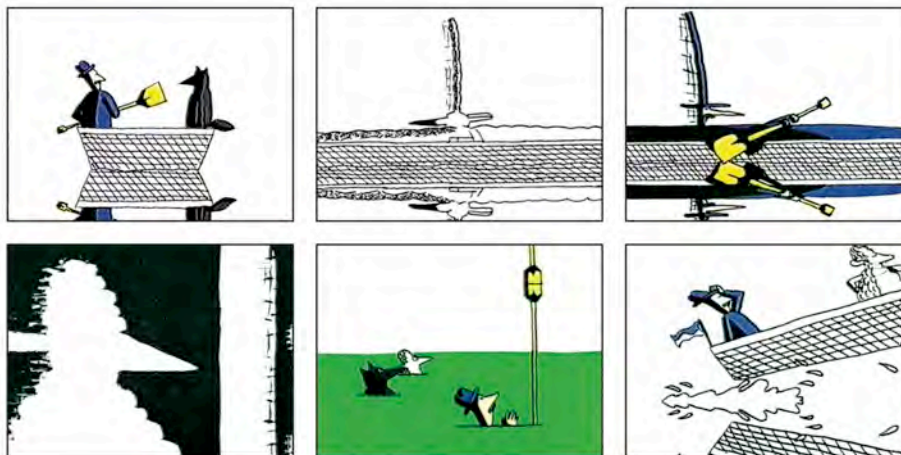


FIG. 92 - Fotogramas do filme *Rubicon*, Gil Alkabetz, 1997.

Nos primeiros momentos do filme, somos levados a crer que Alkabetz nos irá apresentar a solução correcta ao problema, mas logo percebemos que existe uma outra preocupação; tomando um pequeno conjunto de elementos figurativos – um homem, um remo, um lobo, uma ovelha e uma couve (por vezes o chapéu do homem autonomiza-se, também) – *Rubicon* assume-se como um filme-puzzle que conjuga, humorística e satiricamente, todos os elementos em diversas modalidades. Neste momento, somos levados a crer que estamos na presença de mais um filme que joga com as potencialidades da animação e faz delas o próprio conteúdo narrativo do filme. E, em rigor, tal não é completamente errado, uma vez que *Rubicon* se apresenta desde início como um trabalho de animação concebida num registo de meta-linguagem. No entanto, ao longo do desenrolar do filme, começamos a pressentir que Alkabetz pretende levar o deboche mais longe. Até ao momento em que é o homem a ser conduzido (“remado”) pelos animais, e a sua cabeça troca de lugar com a couve, *Rubicon* é um exercício que torna efectivas as possibilidades da animação; mas no momento em que as personagens começam a



remar *fora* do barco, em sentidos irrealis, imprevisíveis, incontrolados, em que o barco se torna comboio e a água se torna relva, *Rubicon* passa a ser um trabalho que efectiva os *impossíveis* da representação; e toda a movimentação se torna desnecessária, gratuita - não se pretende mais chegar ao outro lado, à outra margem, mas apenas *ir*, movimentar-se. Não se trata de um filme sem sentido, mas *com* sentidos indeterminados. A emancipação do guião é de tal forma intensa que as próprias personagens parecem ressentir-se da falta de orientações, movendo-se erráticamente pela tela e para fora do seu campo. Parece-nos que para Alkabetz realizar uma peça meta-linguística sobre a animação e as suas possibilidades não seria suficientemente exponenciador dessas mesmas possibilidades, e, por isso, procurou as impossibilidades representativas da animação enquanto linguagem.

Em 1999, Jonathan Hodgson compõe *The Man with the Beautiful Eyes* a partir do poema homónimo de Charles Bukowski. Tal como o poema de que parte, este filme baseia-se num jogo processado entre três vértices que remetem o tempo para uma constitutiva simultaneidade: inocência perdida, nostalgia e memória.



FIG. 93 - Fotogramas do filme *The Man with the Beautiful Eyes*, Jonathan Hodgson, 1999.

À primeira vista, parece-nos um filme marcadamente pautado por um guião, pois não parece ser senão a animação de um conteúdo literário precedente. No entanto, e desde logo, notemos que não se trata propriamente de uma história narrada, mas de um poema; e Hodgson parece-nos respeitar a poeticidade do texto ao desencadear a

acção do filme fora de um contexto narrativo cronológico e serial. Por um lado, não se tenta recuperar a inocência perdida, ao invés, ela já se encontra perdida à partida, irremediavelmente; por outro, a nostalgia que marca este filme-poema não implica qualquer lamento saudosista, uma vez que o tempo da nostalgia é o próprio tempo da acção; por fim, *The Man with the Beautiful Eyes* é um filme desenlaçado pela memória, mas esta não se afigura como um dispositivo que actualiza um tempo passado no presente da narratividade – pelo contrário, a narração é a do próprio tempo da memória, que desaloja os sujeitos de uma sequencialidade temporal estanque (passado-presente-futuro), remetendo a narração para o tempo particular da acção. A voz-narração não *guia* as acções nem *conta como se passou*; a narração entra na dinâmica criada pela própria acção animada: as personagens apresentam-se de modo instável, impreciso, inactual – os *maravilhosos olhos*, por exemplo, são representados por um fulgurante e resplandecente clarão de cor, e isto não remete para a forma como os sujeitos hoje recordam os olhos, mas para a impressão causada no momento em que surgiram. Paralelamente, Hodgson recorre ao corpo poético do texto para o transferir directamente para o corpo da animação: o próprio texto do poema torna-se personagem e participa nas acções animadas, ora integrando-se no fluxo fílmico, ora corporalizando os traços fisionómicos dos jovens protagonistas. No fundo, Hodgson apresenta-nos uma forma subtil de contornar a primazia do guião através da memória e dos recursos da animação; para tal, teve de se socorrer de uma forma *particular* de memória - a memória *animada* -, irredutível à memória psicológica, literária ou histórica.

Reservámos para o final desta lista de filmes uma curta consideração acerca da construção narrativa de *Muto* (2008), *sui generis* animação de Blu, na qual uma série de muros urbanos são elevados à categoria de suporte em animação. O que é particular neste filme acaba por ser a forma como o próprio suporte se torna discursivo. Em *Muto*, a animação “sai à rua”, e, ao fazê-lo, vem conquistar novos territórios, novas *páginas*, novas superfícies. Mas esta conquista implica uma reconfiguração do próprio modo de apresentação da animação; a natureza inamovível e impolida dos muros urbanos obriga a uma dinâmica de animação *por arrastamento* – de uma imagem à seguinte, apaga-se a imagem anterior, mas é impossível restaurar a natureza pura do muro, pelo que o apagamento cria uma nova densidade (da tinta) que se estende simultaneamente ao movimento das personagens.

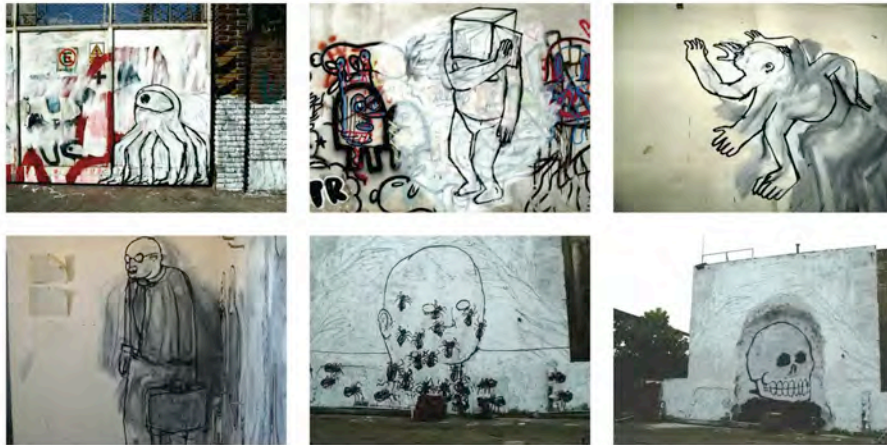


FIG. 94 - Fotogramas do filme *Muto*, Blu, 2008.

No mais, as condições *do instante* acabam também por determinar a dramaturgia da obra: as pessoas que passam no momento da captação (embora se adivinhe um certo controlo do contexto), a luz, os vestígios anteriores deixados nos muros e nos passeios, etc. – tudo se afigura como condicionante que *temporaliza e espacializa* a acção, fornecendo-lhe as determinações que lhe conferem a sua narrativa própria, improvisada ao longo da duração do filme. Se afirmar que *Muto* é um filme sem guião possa ser pretensioso, o apagamento e a sobreposição dos elementos, assim com a improvisação a partir de cada acidente do terreno, tornam qualquer guião de base numa forma de planificação *circunstancial*.

### 3.7. O jogo entre fotogramas

Avancemos até à última das tipologias, que será dedicada a um breve estudo sobre as características, a constituição, a morfologia e as possibilidades de um cinema assente na linguagem do fotograma. Para realizar este estudo, comecemos por uma análise sumária da *genética* do fotograma, que nos remeterá, necessariamente, para um outro elemento: a fotografia. Cremos que a compreensão profunda da constituição do fotograma não pode ser dissociada da uma *convivência* especial com a fotografia, mesmo que, no limite, tendamos a insistir numa essencial irredutibilidade linguística entre estes dois *elementos*.

Assim, somos levados a realizar uma contextualização acurada relacionada com o aparecimento da fotografia. Embora, no momento em que se desenvolve (a partir de 1860), a fotografia se assumia como um “desenho de luz”, cujo intuito era o de conservar aquilo que o olho não era capaz de fixar, mais tarde, com o decorrer das suas práticas, a fotografia torna-se um sistema documental desejada e tendencialmente infalível, assumindo-se como processo de congelamento do tempo e do espaço. Ao implantar-se nos ambientes culturais com esta configuração de registo documental e fiel da *realidade*, a fotografia veio obrigar a um questionamento das artes plásticas e a uma reestruturação dos hábitos de ver e criar imagens. Por extensão, a fotografia invadiu o terreno dos meios de comunicação de massas, e foi com naturalidade que o surgimento do cinematógrafo foi entendido como uma espécie de extensão face aos desenvolvimentos da fotografia. Na verdade, o aparecimento do dispositivo cinematográfico, assente na banda fílmica perfurada enquanto suporte, parece não ser mais do que um aparelho que joga com recursos específicas da fotografia, que se assumiria como raiz do cinematógrafo. E, desse modo, parece não haver distinção de maior entre o fotograma e a fotografia. É certo que essa indistinção tem a sua validade, mas apenas no que respeita a aspectos técnicos, como o processo de obtenção: fotografia e fotograma são gerados a partir de suportes relativamente idênticos, obtêm-se a partir de sistemas ópticos e mecânicos, e revelam-se sobre materiais assemelhados (placa de vidro e banda fílmica transparente). Estas aproximações levam-nos a questionar o seguinte: será que a banda fílmica do cinematógrafo não passa de um conjunto sequencial de fotografias isoladas? Será o fotograma apenas o nome da fotografia quando disposta sequencialmente ao longo de uma banda fílmica?

Ora, a primeira motivação desta tipologia passa, justamente, pela distinção entre fotograma e fotografia. Uma tal distinção assume uma absoluta crucialidade se quisermos distinguir a constituição de uma linguagem específica do cinema, não enquanto mera captação e registo, mas enquanto actividade de criação de uma realidade imagética própria, e irreduzível à actividade fotográfica. Onde reside, então, a diferença entre estas duas entidades? A fotografia forja-se num pressuposto de *totalidade* (apesar da posterior multiplicação que se fará a partir do negativo); a fotografia é, pois, uma unidade total, sem fragmentações, sem encadeamentos nem remissões necessárias a outras imagens. Ao invés, o fotograma é sempre parte de um conjunto de *clichés* dispostos em séries longitudinais. Mas a diferença não se resume a esta disposição do fotograma num conjunto, uma vez que não podemos reduzir a linguagem da banda fílmica à de um conjunto sequencial de fotografias isoladas. A constituição do fotograma é já distinta da fotografia, uma vez que não partilha com ela a sua *intenção* ou *vocação* totalitária, e não pretende exercer uma acção de congelamento sobre o tempo e o espaço; pelo contrário, a expressão do fotograma exerce-se no jogo *entre* fotogramas, perdendo toda a sua potência expressiva quando isolado. O fotograma é uma *quase-unidade* que, na constitutiva remissão para os outros fotogramas, forma o tecido fílmico de tempos e um espaços fraccionados, que se recompõem na tessitura do filme. Esta recomposição é já uma alteração irreversível da temporalidade e da espacialidade, que se tornam, aqui, *tempo e espaço fílmicos*. O tecido do filme, ao ser composto por uma série de fotogramas (e não, meramente, uma série de clichés fotográficos), é assim constituído por entidades imperceptíveis que são, na verdade, aquilo que lhe confere a sua especificidade, e a sua natureza própria. Em rigor, falamos aqui de uma não-entidade, na medida em que não tem uma existência por si; esta *não-entidade* é gerada por uma espécie de *força* exercida pela *alternância* dos fotogramas, criando um *campo* nos seus interstícios.

Consequentemente, uma outra distinção nos surge: ao passo que a fotografia, enquanto documento, se assume como perene e estável, o fotograma não tem outra *função* que não a de uma permanente fugacidade; o fotograma só se expressa na medida em que remete para o fotograma seguinte, afirmando-se para desaparecer no momento da sua aparição. A linguagem cinematográfica é, essencialmente, uma *linguagem de síntese*, por oposição à fotografia que expõe todos os elementos visuais para *análise*. Em suma, enquanto a fotografia é uma

incisão compositiva no tempo e no espaço, a organização fílmica desenvolve-se num tempo e num espaço próprios.

Uma vez compreendida a distinção entre fotografia e fotograma, passemos à questão fundamental desta tipologia: tendo em conta que o *acto cinematográfico* se gera numa linguagem de síntese e numa essencial fragmentação e recomposição do tempo e do espaço, de que modo se explora a sua composição ao longo de um conjunto de fotogramas? Que recursos e soluções são avançados numa composição feita sobre descontinuidades, elementos residuais, jogos de ausências e presenças, efeitos de eco? Os mecanismos ópticos que antecederam o cinematógrafo não produziam uma dinâmica das imagens a uma velocidade regular; a mecânica associada a estes artefactos era ditada por um movimento manual que acabava por conferir um tempo composto subjectivamente, permitindo um grau considerável de variação em termos de aspecto e débito da informação. O *acto cinematográfico* herdou esta carga subjectiva no seu momento inaugural: o operador das primeiras câmaras de filmar accionava o aparelho através do rodar da manivela, modelando a própria experiência cinematográfica. Esta condição inicial do cinematógrafo permitia um nível substancial de interpretação das representações, um trabalho sobre os interstícios entre imagens e uma apropriação plástica dos eventos registados e projectados. Assim, o que era visto como uma *imperfeição* da projecção era, em simultâneo, uma *escolha* na representação, na expressão e na narrativa. Todavia, a velocidade da captação e de projecção foi rapidamente *normalizada*, estandardizada; como resposta às necessidades que cedo se começaram a sentir relativas a um alargamento dos públicos e a uma consequente fabricação em série, a estabilização e a sistematização dos processos de controlo do mecanismo cinematográfico tornaram-se condições praticamente inevitáveis. Aquilo que no momento inicial do *acto de filmar* era ditado pela mão do operador passou a ser obtido pela acção de um motor que operava a uma velocidade regular e com um débito de informação rigidamente fixo. Assim, e em jeito de recapitulação, poderemos dizer que, na sua origem, o processo de captação e projecção de imagens se baseava num conjunto de informações fotográficas comparáveis às sílabas de um discurso textual: o fotograma. Foi também através da articulação dos fotogramas entre si e da manipulação dos intervalos entre imagens que se deu lugar à experimentação e ao desenvolvimento de um processo particular de animar imagens a partir de uma descontinuidade de base. No entanto, ao longo do processo de comercialização e democratização do uso do cinematógrafo, o desenvolvimento da imagem animada

começou a assentar num profundo contra-senso em relação à sua raiz: à banalização do cinema industrial correspondeu um abandono dos caminhos pronunciados por um *cinema do fotograma*.

Assim sendo, compreendemos que o cinema de imagem real se apropriou do cinematógrafo enquanto instrumento para a narração de episódios captados *do e no* real, e catalisador de espectáculos que reuniam diversas disciplinas. Esta apropriação baseou-se na ideia basilar de continuidade, alicerçada numa representação da *realidade fotográfica* entendida como expressão do real a partir de actores e ambientes filmados<sup>213</sup>. Todas as experiências que se afastavam da lógica de industrialização e de massificação do cinema, privilegiando a exploração de uma linguagem do fotograma, eram cada vez mais raras; contudo, existem exemplos de realizadores e investigadores que exploraram as potencialidades expressivas do cinematógrafo. Muitos artistas de vanguarda dos anos vinte e trinta reivindicaram o cinematógrafo como dispositivo para a produção de um cinema de teor experimental, agregado às potencialidades plásticas e expressivas da linguagem do fotograma. Como exemplos destas vocações, podemos salientar nomes como Dziga Vertov<sup>214</sup>, cineasta que se opôs ao cinema dramático e literário; Jean Epstein<sup>215</sup>, escritor, ensaísta e realizador acérrimo opositor a um cinema baseado nos diálogos; o pintor Fernand Léger<sup>216</sup>, autor de *Ballet Mécanique* (1924), obra de inspiração dadaísta baseada numa peça musical do compositor americano George Antheil; e ainda o já mencionado anteriormente Walter Ruttmann, pioneiro do cinema abstracto, que realiza em 1927 *Berlin: Die Sinfonie der Großstadt*. Estes autores, em grande parte provenientes do universo das artes plásticas, mas também do cinema ou da crítica, partiram para estas experiências com uma concepção do fotograma enquanto unidade atomizada, construindo uma tendência, no domínio da imagem

---

<sup>213</sup> Robert Bresson, a este respeito, argumenta que as possibilidades e potencialidades do cinematógrafo não foram exploradas, fazendo a crítica do cinema como imitação do teatro – um “teatro filmado”. Bresson (que trabalha com “modelos” em vez de actores) prefere o termo cinematógrafo a cinema, desvinculando-se das contiguidades linguísticas que, defende, impedem o desenvolvimento de uma linguagem cinematográfica que ficou por explorar.

<sup>214</sup> Dziga Vertov (1896-1954), nascido Denis Kaufman, foi um cineasta soviético que se concentrou no cinema documental e experimental apoiado na dinâmica da montagem. Do seu trabalho, destacam-se *Kino-Pravda*, um conjunto de filmes de actualidades (1922-25); *The Man with a Movie Camera* (1929); e *Three Songs about Lenin* (1934).

<sup>215</sup> Jean Epstein (1897-1953) realizou, entre outros, *L’Affiche* (1924), *Le Double Amour* (1926), *La Glace à Trois Faces* (1927), *La Chute de la Maison Usher* (1928) e *Le Tempestaire* (1947).

<sup>216</sup> Fernand Léger, (1881-1955), foi um pintor francês, pioneiro do cubismo e artista *avant-garde*.

real, que cruzou preocupações críticas com explorações dos limites da linguagem: a desconstrução da matéria narrativa e a criação de movimentos internos ou sígnicos (no caso de Epstein); sobreposições e confluências de elementos apenas captados pela "perfeição" do *olho mecânico* (na obra de Vertov); a livre associação de extractos e o jogo de ritmos (presentes no trabalho de Léger, Vertov e Ruttmann).

Também o cinema de animação teve os seus investigadores e impulsionadores no campo de uma linguagem cinematográfica assente na exploração das potencialidades do fotograma. Desde as primeiras obras (de imagem real ou animados), o jogo de persistência entre imagens foi pontualmente utilizado como efeito especial<sup>217</sup>, assumindo-se muito mais como ideia de corte ou de clivagem no espaço-tempo do filme do que, propriamente, como uma gramática específica do modo de representar, fora do contexto exclusivo da trucagem. Em casos muito pontuais, este jogo apresenta quebras concretas no tecido da narrativa como forma de acentuar um conjunto limitado de *plots gráficos*, como em *Felix the Cat* ou *Koko the Clown*. Em rigor, não existiu uma verdadeira exploração do fotograma no terreno das primeiras animações, sendo apenas desenvolvida dentro do contexto do cinema de imagem real, pelos experimentalistas acima citados; na animação, todo o trabalho do fotograma foi subjugado a um sistema de *continuidade fílmica*. Só mais tarde, podemos assistir a uma exploração do movimento animado através da emancipação do fotograma nas obras de Len Lye, a partir dos anos trinta, e, na década seguinte, na obra de Norman McLaren<sup>218</sup>. Apesar da especificidade dos gestos criativos de cada um destes animadores, algo de comum os afecta: ambos afastam a figuração do seu código expressivo. E sendo certo que quer Lye, quer McLaren exploraram o terreno das imagens animadas a partir de um leque muito vasto e multifacetado de técnicas, neste momento interessar-nos-á, apenas, o seu trabalho em torno da *persistência residual* das imagens, nomeadamente nas suas obras desenhadas e raspadas directamente sobre a película.

Tendo, assim, como ponto de partida a exploração do fotograma, Len Lye e McLaren recorrem a formas simples e universais para o desenvolvimento das suas

---

<sup>217</sup> Surgindo, nesse aspecto, na obra de George Méliès (por exemplo, em *Le Mélomane*, de 1903) ou de Segundo de Chomón (por exemplo, *Le Sculpteur Moderne*, de 1908).

<sup>218</sup> Podemos, em rigor, falar ainda em experiências de exploração das potencialidades do fotograma na filmografia de Hans Richter, Viking Eggeling, e Oskar Fischinger. No entanto, é sobretudo com Len Lye e McLaren que uma tal exploração se aprofunda e se estabelece verdadeira linguagem.



obras. Em Lye, assiste-se mais frequentemente à prática da *anotação* sobre o fotograma numa vertente orgânica e *inicial*; nesse sentido, podemos perceber que Lye explora a animação enquanto extensão viva do seu próprio corpo, numa atitude fusional que conjuga estado interior e expressão gestual. Por seu lado, McLaren investiga de modo sistemático as possibilidades do suporte fílmico através das suas qualidades rítmicas, temporais e *ecóticas*. Para McLaren, a arte da animação é a arte de gerir o movimento entre os fotogramas, num processo profundamente enraizado na ideia e na prática da descontinuidade cinematográfica. Enquanto Len Lye recorre ao fotograma como processo intermédio (num propósito de extrair ao corpo a sua pulsação interna, transpondo-a de forma directa para a superfície do suporte), McLaren explora-o meticulosamente com base nos recursos e limitações do processo cinematográfico (aproximando a sistematização do seu trabalho a uma lógica musical e matemática). Deste modo, o desenvolvimento das obras de McLaren encontra-se mais próximo de uma procura a partir dos limites do suporte que por vezes toca a pedagogia. Enquanto os trabalhos de Lye reflectem uma formação como artista plástico, os elementos animados nos filmes de McLaren são menos significativos sob o ponto de vista expressivo, revelando-nos apenas potencial através do modo como se modificam ao longo do discurso fílmico.

Concentremo-nos em duas obras específicas destes dois autores para observarmos “mais de perto” a forma como cada um trabalha os *interstícios do fotograma*, elevados à categoria de fundamento do cinema de animação. De Len Lye, escolhemos a obra *Particles in Space* (1966), e de McLaren, *Blinkity Blank* (1955). E comecemos pela peça do autor neo-zelandês. Ao contrário do habitual trabalho longitudinal e corrido sobre o suporte fílmico nos filmes iniciais (*Kaleidoscope*, de 1935, ou *Swinging in the Lambeth Walk*, de 1939), em *Particles in Space*, Len Lye raspa e desenha directamente na superfície da película, fotograma a fotograma. Aparentemente, Lye retoma o mesmo método de *Free Radicals* (1958), uma vez que há também o uso de letras desenhadas, um uso similar de raspagens, um modo idêntico de neutralizar o espaço óptico do ecrã. Contudo, *Particles in Space* remete-nos para um diferente confronto entre unidade e conjunto: as letras, aqui, já não se reduzem à fracturação *espácio-temporal* da caligrafia, como acontecia no genérico de *Free Radicals*; ao invés, as letras de *Particles in Space* apresentam-se por um efeito de corte, por uma metamorfose invisível no tecido animado. Depois, surgem as *partículas*, que se agitam em escalas e ritmos variáveis,

sugerindo uma montagem paralela permitida pelo *corte intermitente* entre fotogramas.

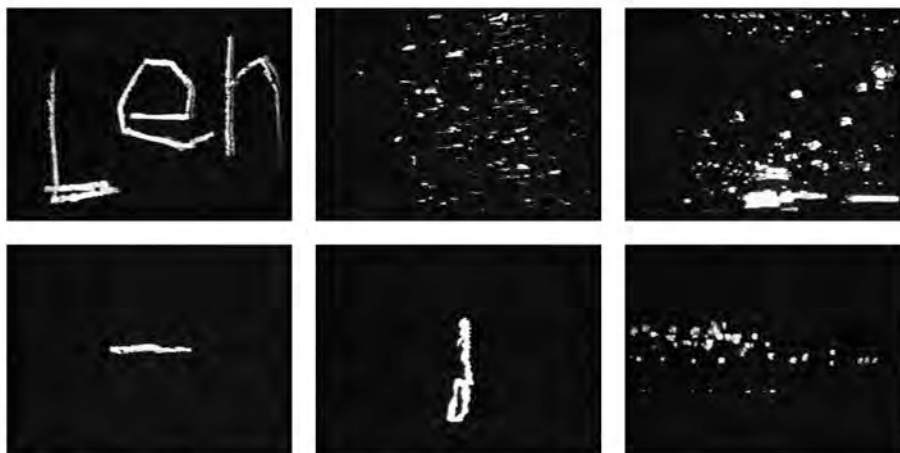


FIG. 95 - Fotogramas do filme *Particles in Space*, Len Lye, 1966.

É na própria *zona de quebra* que vemos Len Lye oscilar entre a segunda e a terceira dimensão: através da construção de uma aparente continuidade induzida pela trajectória, o filme *hesita* entre um todo que se move enquanto corpo único e tridimensional, e uma focagem das partes desse todo que invoca uma aparência bidimensional. Ao mesmo tempo, Lye tira partido das potencialidades do desenho, neste registo de intermitência entre imagens, explorando um movimento plano através da vibração interna e individual de cada partícula, e contrapondo-o a um movimento externo e geral que confere um sentido tridimensional ao conjunto.

Olhemos agora para *Blinkity Blank*, de McLaren, filme em que são potenciados os recursos expressivos do espaço *residual* entre imagens. Ao contrário do que acontecia em alguns trabalhos anteriores em que era apenas explorado o interstício entre os fotogramas, em *Blinkity Blank* uma parte significativa da informação é retirada do próprio fluxo fílmico: de uma forma gradual, o débito de informação, ao longo do filme, vai-se rarefazendo e esvaindo sobre a superfície do ecrã.



FIG. 96 - Fotogramas do filme *Blinkity Blank*, Norman McLaren, 1955.

*Blinkity Blank* é uma obra de *ecos visuais* que se caracterizam por um eloquente *protagonismo da ausência*: a linha condutora de toda a acção da obra é dada pelo conjunto das omissões que se dão não apenas fora mas também, e sobretudo, dentro do espaço dos fotogramas. Na verdade, é o próprio negro que recria esse espaço residual no próprio tecido do filme, proporcionando a ocasião de uma reconstituição subjectiva do movimento – é o visionamento do filme que desempenha a tarefa de *densificação dos resíduos*. E a este espaço residual do filme junta-se a intermitência de formas e estilos, num trabalho que dificilmente seria possível fora do contexto do filme animado. Na verdade, é o próprio negro que recria esse espaço residual no próprio tecido do filme, proporcionando a ocasião de uma reconstituição subjectiva do movimento através de dois recursos específicos: por um lado, condensando a acção através de um conjunto reduzido de informações pontuais, por outro, proporcionando a convivência tensional de formas gráficas e de estilos de natureza diversa na própria alternância entre fotogramas; a acção conjugada destes dois recursos estabelece uma densificação da narrativa por via da intermitência representativa.

Avancemos agora até outros quadrantes, e até autores que chegam mais perto de nós, no tempo. Em 1969, Ryan Larkin cria *Walking*, obra de animação de desenho, em que a exploração da intermitência entre fotogramas acompanha a estrutura narrativa, que vai progredindo em conformidade com este recurso.



FIG. 97 - Fotogramas do filme *Walking*, Ryan Larkin, 1969.

Ao longo de uma série de extractos animados, o autor desenvolve uma interpretação livre de várias formas de marcha através da variação do estilo, da matéria e do movimento. O interesse do filme reside no facto de Larkin ir despojando progressivamente as personagens da sua faceta mais decorativa ou caricatural para se centrar nas especificidades que caracterizam o seu comportamento físico e psíquico. À medida que a dramaturgia evolui, a *subtracção*, enquanto recurso, vai aumentando a força da expressividade do desenho. Esta força reside, justamente, na emancipação da matéria face a todo o poder do contorno; e uma tal emancipação provém de um gesto de diferenciação ao nível do tratamento das personagens, seja na variação da textura, seja na diversificação dos ritmos da figuração e do movimento – todo este gesto é obtido, enfim, por um trabalho desenvolvido através da exploração das alternâncias entre fotogramas. Neste aspecto específico, *Walking* não é um exercício de débito de informação em continuidade; pelo contrário, Larkin assume, claramente, o corte entre fotogramas de modo a acentuar a *diferenciação* que aí se encontra presente, definindo a especificidade de cada sujeito pela intermitência do próprio registo.

No mesmo ano, Paul Sharits realiza *T,O,U,C,H,I,N,G,*, obra de influências Op Art e ancorada num trabalho profundo sobre o fotograma. Ao longo da peça, Sharits altera incessantemente o tecido fílmico num jogo de intermitências fundamentalmente cromáticas sobre um número de provas fotográficas muito reduzido.



FIG. 98 - Fotogramas do filme *T,O,U,U,C,H,I,N,G*, Paul Sharits, 1969.

Todo o interesse da obra é proporcionado pela relação de interferências entre as imagens e uma voz que *dispara* um *conjunto fonético* que se repete (“Destroy”, “It’s Straw”, “He’s Drawing”, “His drawer”...); esta relação de interferências, suportada por uma animação minimal sobre referências fotográficas, permite a obtenção de um efeito sinestésico que se apoia no intervalo, enquanto elemento: tanto os fotogramas e os seus interstícios permitem uma mutação cromática e posicional provocando uma cisão entre os elementos figurativos, quanto as distâncias entre os termos que se assemelham foneticamente, mas que se distinguem terminologicamente, potenciam uma cisão irremediável entre cada unidade sonora.

Já nos anos setenta, em 1975, George Griffin apresenta-nos *Head*, uma obra com um certo teor autobiográfico que coloca em confronto desenho e fotografia. O tom geral da dramaturgia da obra gravita em torno de um ganho de simplicidade no gesto criativo do autor à medida que foi envelhecendo<sup>219</sup>. O aspecto que desejamos realçar neste filme relaciona-se com a forma como Griffin apresenta a diversificação das possibilidades do registo desenhado por contraponto com uma aparência fotográfica, explorando a *intermitência visual* da linguagem do fotograma. Nessa

---

<sup>219</sup> Griffin compara o tempo em que o seu rosto era inocente, limpo e sem rugas e os seus desenhos densos, rugosos, complexos, com o presente em que a sua face mostra já marcas do tempo e da experiência, e os seus desenhos se tornam depurados, ingénuos, simples.

exploração, o grafismo animado vai variando, sem cessar, entre a fotocópia retrabalhada, o desenho livre e a simbologia de pictogramas e ideogramas. Não obstante toda a evidente densidade visual e toda a complexidade da acção de *Head*, a *ideia* de Griffin é simples: a partir de uma única representação fotográfica pode ser realizado um trabalho de correspondência com o desenho de forma infinitamente diversificada, criando um fosso profundo entre uma aparência externa complexa e um universo íntimo sintetizado, justamente para trabalhar aí mesmo, na distância entre os dois mundos. Esta linguagem de confrontos e de procura pelas fendas e pelas rupturas é proporcionada pela *inconstância visual* trazida pelo jogo de contiguidades e oposições entre fotogramas.

Avançando até aos anos noventa, encontramos *Save Me* (1994), de Stuart Hilton. Em certas partes do filme, aquelas mais vincadamente realizadas sob o signo de um *grafismo intermitente*, existem certas reminiscências possíveis com *Blinkity Blank*, de McLaren: em geral, poderíamos ser capazes de encontrar certas semelhanças nos ritmos, na variação dos géneros, na orquestração da narrativa obtida pelo aparecimento e desaparecimento de elementos no ecrã.

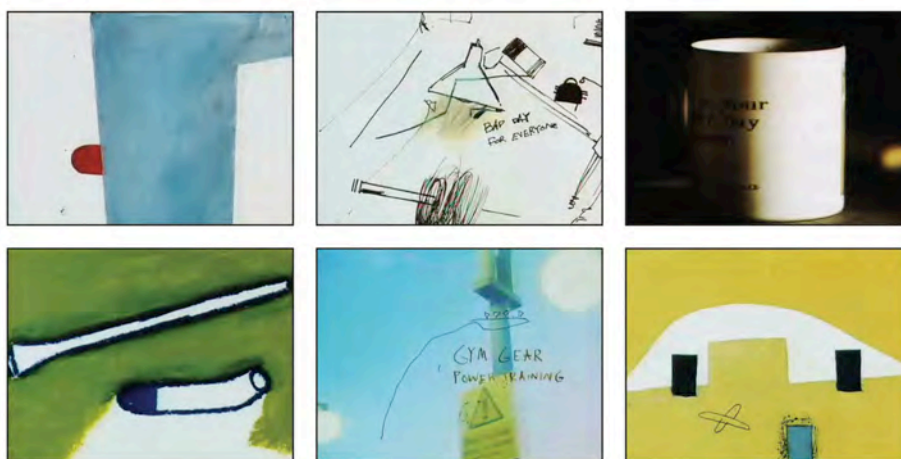


FIG. 99 - Fotogramas do filme *Save Me*, Stuart Hilton, 1994.

Há, contudo, uma série de diferenças que distanciam as duas obras, reivindicando um carácter próprio para o trabalho de Stuart Hilton. Enquanto em *Blinkity Blank* existia uma operação minimal no fotograma a partir do interior do fluxo fílmico, em

*Save Me* o fotograma é trabalhado a partir do seu exterior: aqui, e apesar da diversificação estilística dos estímulos visuais, o ecrã branco expõe sem suprimir qualquer informação. Por outro lado, enquanto McLaren insiste num único evento em constante transformação, Hilton desdobra a informação promovendo uma gramática diversificada e criando múltiplos espaços sobre a superfície do ecrã. *Save Me* constitui-se ainda numa temporalidade difusa, entre reminiscências abruptas, memórias intermitentes e sonoridades desconexas, promovendo desse modo uma dialéctica que se afirma pelo confronto da imagem com o trabalho da banda sonora. Apesar de ambas as obras incidirem na linguagem do fotograma, *Save Me* apresenta uma pluralidade dos elementos que se distingue da intemporalidade da proposta de McLaren.

Na viragem do séc. XX para o séc. XXI, encontramos, por fim, uma parte significativa da filmografia de Paul Bush. Neste caso concreto, não tomemos para análise uma, mas três obras do mesmo realizador: *Furniture Poetry* (1999), *Episodes from the Life of Dr. Jekyll and Mr. Hyde* (2001) e *While Darwin Sleeps* (2004). Todos estes filmes têm em comum o facto de serem realizados segundo a técnica de pixilação, e o objectivo de Bush, aqui, é o de *planificar* os elementos registados fotograficamente, resgatando-os do espaço tridimensional através de uma *insistência* sobre a intermitência entre fotogramas.

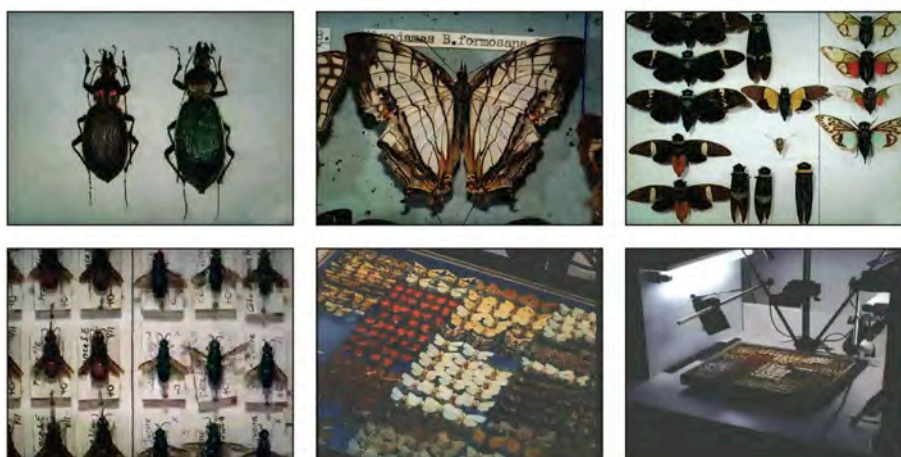


FIG. 100 - Fotogramas do filme *While Darwin Sleeps*, Paul Bush, 2004.

Em *Furniture Poetry*, Bush propõe-nos um filme constituído por um conjunto de extractos animados contendo objectos do quotidiano de uma casa: uma taça que se mantém estável sobre um grupo de mesas que variam em estilo e formato, duas peças de fruta que vibram intermitentemente através da modificação da cor e da volumetria, sapatos e cadeiras que crescem e decrescem no ecrã, por fim, uma sala repleta de elementos que mutam incessantemente. A ideia é aparentemente simples: explorar o jogo entre *sujeito e variação*. No entanto, existe um outro propósito, mais profundo, neste ensaio: Bush joga com a percepção do espectador através da ideia de *referente e referido*, numa alternância entre a palavra e a sua *ressonância visual*. O trabalho termina com uma questão clara: será a aparência *externa* que define o sujeito – no caso, o contorno do copo colocado sobre a janela – ou será, antes, a sua existência *íntima* e instável que o define – um outro copo colocado dentro do primeiro? No caso de *Dr Jekyll e Mr Hyde*, o realizador leva até ao limite a sensação de enclausuramento dos sujeitos através do modo como *varia* o espaço interior das personagens. Em consonância com o tema original da obra de que parte o filme – o livro homónimo de Robert Louis Stevenson, conhecida reflexão sobre a esquizofrenia ou o *desdobramento* da personalidade –, o autor substitui o corpo de cada actor por um conjunto intermitente de *corpos estranhos*, desaguando num trabalho que se faz pela alternância de elementos que transformam o aspecto de cada personagem num ser mutante, *informe*. A presença de cada fotograma da obra *suspende* o tempo físico da narrativa conferindo aos elementos da representação a qualidade de *símbolo animado*, numa operação cujo sentido ocorre num espaço *exterior* à superfície da representação<sup>220</sup>. Por fim, uma outra forma de trabalhar a mesma ideia é apresentada em *While Darwin Sleeps*, que assenta na ideia de taxinomia, tema que alimenta o trabalho desenvolvido no filme. A obra inicia-se com uma legenda («existem dez milhões de insectos mas apenas um foi classificado») que remete ao confronto entre *género e indivíduo*, instalando uma cisão entre a abordagem científica (representada pela voz do locutor) e o empirismo da visualização (correspondente à imagem). O que é relevante, neste contexto, é que é, uma vez mais, a partir da intermitência e constante substituição de figuras no espaço que a ideia geral é trabalhada: se se trata, desta vez, de confrontar *género* e

---

<sup>220</sup> Neste particular, não podemos deixar de sentir uma proximidade aos trabalhos 69 e 70 de Robert Breer, já trabalhados na tipologia referente à questão da construção do movimento.



*indivíduo*, esse contraponto é levado a cabo pelo trabalho do fotograma e da sua linguagem, permitindo uma suposta estabilidade da posição equacionada por contraste com uma essencial instabilidade individual dos sujeitos.



## CONCLUSÕES GERAIS

Nas primeiras páginas desta tese levantou-se uma certa preocupação em torno do termo ‘animação’; referiu-se o seu âmbito semântico relativamente amplo e problemático, originando, por isso mesmo, uma considerável gama de variantes interpretativas que levaram a uma proliferação de posições perante as práticas de animar. Mesmo que possamos equacionar que uma tal proliferação promova, de alguma forma, um enriquecimento da actividade da animação, é completamente justo dizer que acaba por levar a uma profunda dificuldade associada aos trabalhos que pretendem lidar com um qualquer nível de entendimento daquilo que poderá ser, então, a animação. Precisamente no sentido de começar a encarar essa mesma dificuldade, foram descritas, de forma sumária, as aplicações do termo ‘animação’ e a forma como evoluíram ao longo dos séc. XIX e XX, ganhando contornos diferentes em cada actualização nessa evolução. A partir desta “tomada de consciência”, foi-nos possível, ao longo da tese, ressaltar que o *acto de animar* não deverá ser confundido com a tecnologia que o suporta. Animar não pode ser simplesmente adstrito à actividade cinematográfica, uma vez que se trata, na verdade, de um processo alargado e complexo que vem atravessando toda uma série de diferentes épocas, áreas e actividades. E – podemos dizê-lo agora sem grandes riscos – o intuito mais fundamental de toda a empresa que montou o presente texto foi o de dar conta da complexidade da animação enquanto linguagem, discernindo aí, nessa mesma complexidade, a própria singularidade deste corpo linguístico e expressivo de que nos ocupámos ao longo destas páginas. Ao pensarmos a sua raiz – a própria raiz fundacional do acto de animar imagens -, mesmo que nos cinjamos a um contexto restrito de um processo assumidamente desenvolvido *imagem-por-imagem*, ela não se compadece com uma exposição genealógica linear, ramificando-se, pelo contrário, por um vasto conjunto de contextos, linguagens e técnicas que, como vimos, vão das fantasmagorias até à actividade cinematográfica, passando pela lanterna mágica, pelos jogos ópticos, pelas influências e convergências com várias formas de exploração da página enquanto elemento comunicacional e gráfico, e chegando até aos mais recentes avanços dentro do terreno do multimédia.

O interesse maior da referência desta múltipla e complexa radicação da animação reside numa ideia repetida várias vezes – mas nunca demasiadas – ao longo deste texto: não podemos entender o cinema como o terreno final que

aguardaria e, finalmente, acolheria a animação como um ramo (entre outros possíveis) da sua actividade. A relação entre animação e cinema passa antes por um emprego particular das tecnologias deste último pela primeira. Certas analogias foram traçadas, algumas influências foram absorvidas, um conjunto de técnicas foi reaproveitado; ainda assim, não existe uma coincidência sequer na raiz da formação das duas linguagens, e foi em busca dessa genealogia específica da animação – irreduzível a uma que pudéssemos desenhar para o cinema – que uma parte significativa da tese foi elaborada: particularmente, o primeiro capítulo que procurou, em geral, detectar no desenho uma profunda e crucial contaminação, de raiz, de toda a prática de animar. Tal como tentámos ir explorando e, tanto quanto possível, evidenciando, o desenho permite desenvolver as características essenciais do próprio *acto de animar*. Enquadrado no contexto de uma animação de desenho, o *acto de animar* é fundamentalmente plástico, transportando para o seu *foro próprio* todas as problemáticas e qualidades das imagens estáticas provenientes quer do campo das artes plásticas quer de filiações mais amplas e, por vezes, mais remotas, como a gravura, a litografia, a imprensa e as artes tipográficas em geral.

No entanto, não é intuito da tese, em algum momento defender que a animação passa por um *colocar em movimento* a estaticidade. Embora, como vimos, o movimento seja uma preocupação constante e, até mesmo, constitutiva das práticas de animação, estas não se definem simplesmente pela adaptação de imagens estáticas ao movimento. Tal implicaria uma cisão de fundo entre a criação das imagens e a sua animação. Assim, tudo quanto se pretendeu ir fundamentando passa pela explicitação do engano subjacente a uma tal ideia de cisão: *animar* imagens é, desde logo, *criar* imagens, de raiz; imagens que, ao pertencerem ao domínio da animação, são irreduzíveis a qualquer outro campo.

Para além do confronto com imagens provenientes do contexto das artes plásticas e dos meios de comunicação, também a ligação fotográfica e, mais tarde, a linguagem cinematográfica exerceram a sua carga de influência. Neste contexto, embora haja uma inegável contaminação entre estas linguagens e a linguagem da animação, o primeiro e mais fundamental cuidado que tivemos foi o de distinguir a animação dos intuitos associados à origem da fotografia. Quando esta surge, conforme vimos em diversos pontos do texto, ela tem o propósito de documentar o real. E mesmo quando se emancipa de uma função meramente documental, nunca poderá desvincular-se do facto de ser, de alguma forma, uma recolha a partir do real, sendo o real, mesmo quando transfigurado ou *des-referenciado*, a base originária

para a construção de imagens. Pelo contrário, o intuito do *acto de animar* não é o de propor a realidade enquanto modelo, mas antes de a sintetizar, sugerindo uma *outra* realidade: a realidade da animação. Neste contexto, o estudo comparativo entre animação e fotografia realizado durante o presente trabalho serviu para definir o *acto de animar*, não numa comparação ou oposição entre a animação e o cinema do *real*, mas antes numa definição da fotografia e do cinema *do real* enquanto práticas baseadas num *outro* conceito, distinto do da animação: a saber, a simples recriação da realidade por intermédio de um processo automatizado. Nesse âmbito, tornou-se necessário sublinhar as rupturas, por um lado, mas também as inevitáveis contaminações, por outro, exercidas pela fotografia em relação à animação<sup>221</sup>.

Posto isto, os dois primeiros capítulos foram justamente dedicados a uma descrição orientada do modo como houve uma conquista do tempo sobre a estaticidade das imagens (do domínio da pintura, da gravura ou das artes tipográficas); tentou sublinhar-se, todavia, que uma tal conquista não se deu por via de uma subjugação das imagens estáticas às imagens cinemáticas, mas num processo de definição de heranças e contaminações que oscilavam entre uma possibilitação e uma limitação da constituição de imagens propriamente animadas. Todo este trabalho foi desenvolvido ao longo do segundo capítulo para que se chegasse a uma determinada noção: a de que o *acto de animar*, no contexto da animação de desenho, se define na dupla condição de, por um lado, ceder à imposição de um desenvolvimento dos seus pontos expressivos por via de uma economia de signos e códigos, e, por outro lado, rejeitar a sua afirmação numa simples continuidade face ao universo das imagens estáticas.

Consequentemente, uma necessidade inadiável levou a todo um trabalho de evidenciação das possibilidades do *acto de animar* em desenho; e esse trabalho originou a forma e a matéria do terceiro capítulo: um conjunto de tipologias pelas quais pretendemos dar conta desse mesmo *acto de animar*. A cada *tipologia* fizemos corresponder um dos campos no seio dos quais, cremos, a animação de desenho se desenvolve através de múltiplas e complexas relações entre estes mesmos campos, constituindo-se como corpo linguístico autónomo. Assim, em primeiro lugar, numa

---

<sup>221</sup> A este respeito, toda uma atenção especial dada ao fotograma, na sua condição de *suporte* não filiado ao corpo da tela, da página, ou da lógica da prova fotográfica; mas, antes, definido enquanto *unidade* que instaura interrupções no seio do fluxo espaço-temporal do filme, contendo características distintas da fotografia ao nível estético, composicional e mecânico.

tipologia a que intitulámos como *A construção do movimento*, tentámos desde logo recordar que a animação trata do movimento, ou seja, o movimento é um cunho constitutivo da linguagem da animação; ao mesmo tempo, ensaiámos um conjunto de análises de certos filmes que nos parecem transmitir uma ideia de plasticidade e compositividade do próprio movimento associadas ao acto de animar. Depois, na tipologia denominada *A criação da personagem e do espaço de representação: o contraponto entre a bidimensionalidade e a tridimensionalidade*, focámos a componente do trabalho em animação que se volta para a construção de personagens, e a constituição de um espaço próprio ao desenvolvimento da linguagem animada, tentando sempre privilegiar a ideia de que quer a personagem quer, sobretudo, o espaço não são elementos que veiculam ou transportam uma certa ideia, mas, antes, encarnam e fazem pulsar a própria animação. Seguidamente, na terceira tipologia designada *A expressão do grafismo e da matéria animada*, fizemos uma incursão em espiral que se moveu num *vai-e-vem* entre grafismo e materialidade no acto de animar, mas sempre com o intuito de, no fim, clarificar que composição matérica e expressão gráfica são os *modos primários* com que a animação de teor mais experimental e autoral se desenvolve. Na quarta tipologia, *A síntese pelo desenho em animação – a máscara e a caricatura*, preocupámo-nos com o modo como a animação, ao longo do século XX, se afirmou enquanto linguagem que acolheu toda uma tradição proveniente das práticas de caricatura, procurando depurar os processos sintéticos de construção de elementos sígnicos expressivos, assim como acolheu também os desenvolvimentos que se deram no terreno da fotografia ao longo da segunda metade do séc. XIX. Posteriormente, na quinta tipologia, denominada *O ecrã enquanto superfície livre e a hibridação expressiva em animação*, preocupámo-nos com a questão do *ganho superficial* do ecrã enquanto espaço próprio do movimento animado a partir da *desistência* de uma atitude perspectivista, fundamentalmente tridimensional e modelar, em privilégio de uma atitude potenciada pela planitude do ecrã e pela hibridação de meios e linguagens. Na sexta tipologia, *A fuga à escrita intermédia; o guião cinematográfico em animação*, o tema alongou-se às propriedades de um guião e à forma como se criou um certo *hábito cinematográfico* de transpor para o ecrã uma narrativa cujos fundamentos estruturais não são senão os da literatura, para detectar na animação uma possibilidade de destaque dos recursos próprios da animação enquanto linguagem. Por último, na tipologia *O jogo entre fotogramas*, tentámos evidenciar esse espaço vital por onde respira toda a potencialidade expressiva e linguística da

animação: justamente, essa pura imperceptibilidade que sustenta toda a vida da animação enquanto linguagem de *imagem-por-imagem*, ou seja, o espaço que separa um fotograma do seguinte. Nestas sete tipologias, procurámos, pois, concatenar os pontos notáveis que destacam a animação de qualquer outra linguagem, justamente por se constituírem como eixos em torno dos quais se produz a gama de recursos próprios da animação, e irredutíveis a qualquer outra actividade.

- Duas notas finais

Aproveitemos estas últimas páginas do trabalho para abordar muito brevemente um tema que não foi tocado ao longo do corpo da tese. Sentimos essa necessidade uma vez que, não sendo um aspecto que concorra, necessariamente, na exploração de noções relativas às raízes da constituição da animação, assume-se, sem dúvida, como uma questão importante no que respeita à prática presente e futura da animação. Apesar de este assunto não ter sido levado em conta em qualquer ponto dos capítulos da tese, salientemo-lo neste momento em jeito de *repto* para um desenrolar dos trilhos traçados pela animação num sentido desejável, isto é, mantendo aquilo que a permite assumir-se na sua autonomia artística, e afastando tudo quanto a faz acoplar-se subsidiariamente a um outro campo de práticas.

Este tema refere-se ao *ensino da animação*, que actualmente se encontra vinculado de forma intensa aos desenvolvimentos das novas tecnologias. Uma parte significativa da animação produzida e consumida actualmente é realizada mediante o auxílio das novas tecnologias digitais; e no contexto das recentes produções de carácter mais comercial e de dimensão mais elevada ao nível da produção, as novas tecnologias deixam mesmo de ser uma mera ferramenta para ascender à posição de signo geral das obras. Devemos fazer notar que estes procedimentos digitais decalcam, em larguíssima medida, os antigos métodos industriais de animar imagens, nos quais, conforme vimos numa parte do segundo capítulo, *animar* se afigurava como um *acto* secundário, mecânico e intermediário. Agora, no contexto de um ensino voltado para as novas tecnologias digitais, a formação concentra-se num tipo de animação cujo processo adoptado é uma reactualização daquele utilizado desde décadas já remotas pelos estúdios de produção cinematográfica industrial dentro de um único aparelho – o computador. O objectivo inerente ao uso destas ferramentas é simples, podemos dizê-lo: trata-se tão-só de dotar o aluno de

um conjunto de recursos que colmatam a necessidade de toda uma cadeia de trabalho, obtendo uma considerável autonomização das tarefas sem recorrer a uma extensa equipa de técnicos, permitindo uma economia acentuada de meios e necessidades financeiros. Não podemos deixar de salientar as dúvidas que nos levanta toda esta operação de modernização dos processos de ensino; questionamo-nos se será um sistema automatizado, criado à semelhança do processo industrial que potenciará a figura *do* animador, do realizador ou do *acto de animar*, por via de um sistema concebido para a automatização de tarefas, que remetendo o conceito clariano de *movimento das imagens* à simples adequação de imagens ao movimento.

Neste ponto histórico em que as novas tecnologias se confundem com o acto de animar e o campo de definições parece entrar num estado nebuloso pouco recomendável (uma vez que pode originar aquilo que mais de cem anos de práticas nunca conseguiram fazer por completo: desvirtuar totalmente a radicalidade plástica e expressiva do *acto de animar*) torna-se absolutamente crucial insistir numa área em que algumas das indefinições e perigos implicados na questão levantada no parágrafo anterior podem ser combatidos de raiz, o campo do ensino de animação. Frequentemente, o professor de animação segue um certo *menu-modelo* de princípios inquestionados e inquestionáveis acerca da função do animador e do acto de animar: o movimento *é* essencialmente fotográfico e analítico; o *acting* de cada figura parte do desempenho humano de cariz teatral; o modelo e o *lay-out* são estáveis e imutáveis; o grafismo *é* uniformizado; o trabalho de textura e da cor dispensa parcial ou totalmente de qualquer tipo de tratamento orgânico; a planificação e a pós-produção procuram mimar os efeitos próprios do cinema de imagem real.

O *professor-modelo* define-se, assim, como um conhecedor do movimento humano (nos “melhores” casos, das leis de anatomia), segue na perfeição a gramática do cinema de imagem real, e, sobretudo, conhece uma extensíssima parafernália de sistemas computacionais, *softwares* e *plug-ins* complementares, sabendo proceder e agir tecnicamente *dentro* deles - *é* um professor que parte muitas das vezes *da técnica para o conteúdo*, produzindo animadores (realizadores por vezes) cada vez mais afastados de um processo de animação *imagem por imagem*. Neste contexto, passa a ser desenvolvido um ensino orientado para a formação de cada aluno no sentido de se tornar autor e, simultaneamente, operador multifuncional dentro de uma sistematização processual predefinida e com vincada



raiz no processo industrial. Para mais, as próprias componentes digitais, os seus sistemas operativos (que até poderiam romper com métodos passados, numa outra forma de pensar e operar face à estabilidade e à forma do cinema fotográfico) acabam por moldar-se às sistematizações de um cinema processado industrialmente.

A grande questão que se coloca é próxima ao levantamento executado por Pierre Hébert acerca do modo como irão evoluir as imagens animadas<sup>222</sup>: ou diluindo-se nos processos de automatização propiciados pelo procedimento tecnológico cada vez mais orientador do modo de animar, ou tomando um papel activo nos processos operacionais, pervertendo o resultado da automatização referida. Testemunhos há da possibilidade de efectivação da desejável segunda hipótese, distribuídos por um conjunto de *provas* de uma resiliência do *acto de animar*, que permanece vivo, atravessando tempos, tendências e avanços técnicos, fazendo face a um conjunto de processos que o pretende *domesticar* - ao reduzir a ideia de imagem animada a uma mera aparência - e, no fundo, recusando firmemente a afirmação da animação enquanto mero recurso estilístico dentro de um contexto do cinema de imagem real.

---

<sup>222</sup> « (...) l'animation présente une dramatisation exemplaire et éloquente de ce que j'évoquais plus haut c'est-à-dire la totale altération de la place du corps dans le processus de création à l'époque industrielle. Dès lors, un choix s'impose à l'animateur. Ou bien il reconnaîtra ce déchirement et résistera à la dissimulation du corps en en faisant le fondement d'une dramaturgie de la dissimulation, une sorte de pédagogie artistique ou d'exercice dialectique sur la vie moderne dans l'entourage des machines. Ou bien il fera le jeu de l'effacement, réduisant son activité à une habileté instrumentale produisant un mouvement lisse et sans reste comme c'est globalement le cas dans l'animation commerciale mais très souvent aussi dans l'animation d'auteur. » (Hébert, 2008).



## BIBLIOGRAFIA

- ALLAN, Robin  
1999 *Walt Disney and Europe. European Influences on the Animated Feature Films of Walt Disney*, Londres, Ed. John Libbey & Company Ltd, 304 págs., ISBN: 1-86462-041-2
- ANDERSON, Joseph,  
ANDERSON, Barbara  
1993 *The Myth of Persistence of Vision Revisited*, s/ lugar, (<http://classicweb.archive.org/web/20080526105906/http://www.uca.edu/org/ccsmi/ccsmi/classicwork/Myth+Revisited.htm>), acesso a 27 de Abril de 2011
- AUZEL, Dominique  
1992 *Emile Reynaud et l'image s'anima*, Paris, Éditions du May, 120 págs., ISBN: 2906450723
- BAK, Mikhal,  
CAOUISSIN, Hoël,  
LEDANNOIS,  
Christophe  
2001 *Écrire l'animation: recueil de discours et d'informations pratiques sur le scénario du film d'animation*, Paris, Ed. AFCA- Association française du cinema d'animation, 112 págs., ISBN: 29515984089782951598409
- BARIDON, Laurent,  
GUÉDRON, Martial  
2006 *L'art et l'histoire de la caricature*, Paris, Éditions citadelles & Mazenod., 303 págs., ISBN: 2-85088-222-4
- BARTHES, Roland  
1995 "Saul Steinberg", em BARTHES, Roland, *Ouvres Completes. Tome III*, Paris, Éditions du Seuil, 395-416 págs., ISBN: 2-020567288

- BAUDELAIRE, Charles  
2003 *O Pintor da Vida Moderna*, trad. port. Teresa Cruz, Lisboa, Ed. Vega, 103 págs., ISBN: 972-699-423-1
- BASTIANCICH, Fio  
1997 *Norman McLaren. Précurseur des nouvelles images*, Paris, Ed. Dreamland, 181 págs., ISBN: 2910027074
- BECKER, Jane R.  
2000 “Auguste Rodin y la fotografía: ampliando el lenguaje escultórico”, em KOSINSKI, Dorothy (org.), *El artista y la cámara: de Degas a Picasso*, trad. cast. Susana Fornies, Bilbao, Guggenheim Museum Bilbao, 95-109 págs., ISBN: 84-95216-12-4
- BENDAZZI, Giannalberto  
1995 *Cartoons: One Hundred Years of cinema animation*, Indiana, Indiana University Press, (trad. cast. Victor Cremer, *Cartoons: 110 años de cine de animación*, Madrid, Ed. Ocho y Medio, 2003, 559 págs., ISBN: 84-95839-44-X)
- BOUHOURS, Jean-Michel (org.)  
HORROCKS, Roger (org.)  
2000 *Len Lye*, Paris, Éditions du Centre Pompidou, 271 págs., ISBN: 2-84426-034-9
- BRAUN, Marta  
2006 “Marey, Muybridge, le sport et la race”, em FONT-RÉAULX, Dominique, LEFEBVRE, Thierry, MANNONI, Laurent (org.), *EJ Marey. Actes du colloque du centenaire*, Paris, Arcadia Éditions, 69-78 págs., ISBN: 2-913019-43-9

- BRESSON, Robert 1975 *Notes sur le cinématographe*, Paris, Gallimard, (trad. port. Pedro Mexia, *Notas sobre o cinematógrafo*, Porto, Col. Elementos Sudoeste, 2000, 143 págs. ISBN: 972-0-4505
- BROUGHER, Kerry, STRICK, Jeremy, WISEMAN, Ari, ZILCZER, Judith 2005 *Visual Music: Synaesthesia in Art and Music since 1900*, Nova York, Ed. Thames & Hudson, 271 págs., ISBN: 0500512175
- CANEMAKER, John 1987 *Winsor McCay, His Life and Art*, Nova Iorque, Ed. Abbeville Press Inc., 223 págs., ISBN: 0-89659-687-7
- CANEMAKER, John 1991 *Felix: The Twisted Tale of the World's Most Famous Cat*, Nova Iorque, Pantheon Books, (trad. fr. Odile Houen, *Félix Le Chat. La folle histoire du chat le plus célèbre au monde*, Paris, Ed. Dreamland, 2.<sup>a</sup> edição, 191 págs., ISBN: 2-910027-35-X)
- CARRIÉRE, Jean-Claude, BONITZER, Pascal 2000 *Prática do Roteiro Cinematográfico*, trad. do francês Teresa de Almeida, São Paulo, Ed. JSN Ltda., 135 págs., ISBN: 2-907114-06-9
- CHARPIN, Catherine 1990 *Les Arts Incohérents (1882-1893)*, Paris, Éditions Syros Alternatives, 128 págs., ISBN: 2-86738-465-6
- CHILDS, Elizabeth C. 2000a “La fotografía como fuente de inspiración”, em KOSINSKI, Dorothy (org.), *El artista y la cámara: de Degas a Picasso*, trad. cast. Susana Fornies, Bilbao,

Guggenheim Museum Bilbao, 29-37 págs., ISBN: 84-95216-12-4

- CHILDS, Elizabeth C. 2000b “Las costumbres de la mirada: Degas, fotografía y modos de visión”, em KOSINSKI, Dorothy (org.), *El artista y la cámara: de Degas a Picasso*, trad. cast. Susana Fornies, Bilbao, Guggenheim Museum Bilbao, 77-91 págs., ISBN: 84-95216-12-4
- CHRISTIN, Anne-Marie 1999 “De l’espace typographique à l’écriture du blanc: le Coup de dés de Stéphane Mallarmé”, em ZALI, Anne (org.), *L’Aventure des écritures. La page*, Paris, ed. Bibliothèque nationale de France, 195-199 págs., ISBN: 2-7177-2072-3
- COCTEAU, Jean 1972 *Drawings*, Nova Iorque, Ed. Dover Publications, 129 págs., ISBN: 0-486-20781-1
- CRAFTON, Donald 1982 (1ª edição) 1993 *Before Mickey: The Animated Film, 1898-1928*, Chicago, ed. The University of Chicago Press Ltd, 418 págs., ISBN: 0-226-11667-0
- CRAFTON, Donald 1990 *Emile Cohl, Caricature, and Film*, Princeton, Princeton University Press, 404 págs., ISBN: 0-691-05581-5
- CURTIS, David 1971 *Experimental cinema: a fifty-year evolution*, Londres, Ed. Studio Vista London, 168 págs., British SBN: 289-79787-X
- DAGEN, Philippe 2009 “Steinberg postmoderne?”, em STEINBERG, Saul, *L’écriture visuelle*, trad. fr. Jean-François Allain,

Estrasburgo, Éditions des Musées de Strasbourg, 50-58 págs., ISBN: 978-2-35125-074-7

- EISENSTEIN, Serguei 1991 *Walt Disney*, Estrasburgo, Ed. Circé, 127 págs., ISBN: 2-908024-25-X
- FISCHER, Jean-Louis 1991 *Monstres*, Paris, Éditions Syros Alternative, 126 págs., ISBN: 2-86738-648-9
- FOUCAULT, Michel 2004 *La peinture de Manet, suivi de «Michel Foucault, un regard»*, SAISON, Maryvonne (org.), Paris, Ed. Seuil, 176 págs., ISBN: 2-02-058537-5
- FRESNAULT-  
DERUELLE, Pierre 1999 “L’image et la page”, em ZALI, Anne (org.), *L’Aventure des écritures. La page*, Paris, ed. Bibliothèque nationale de France, 139-147 págs., ISBN: 2-7177-2072-3
- FRIEDL, Friedrich,  
OTT, Nicolaus,  
STEIN, Bernard 1998 *Typography – when, who, how. Typographie – wann, wer, wie. Typographie – quand, qui, comment* (edição trilingue), Colónia, Ed. Könemann., 592 págs., ISBN: 3-89508-473-5
- FURNISS, Maureen 1998 *Art in Motion: Animation Aesthetics*, Sydney, John Libbey & Company Pty Ltd, 278 págs., ISBN: 1-86462-038-2
- GOMBRICH, E. H. 1960 (1.<sup>a</sup> edição)  
1996 *Art and Illusion*, Londres, Ed. Phaidon Press Limited, (trad. fr. Guy Durand, *L’art et l’illusion*, Paris, Gallimard, 3.<sup>a</sup> edição, 386 págs., ISBN: 2-07-011539-9

- GROENSTEEN, Thierry  
2003 “Preface”, em TÖPFFER, Rodolphe, *Essai de physiognomonie*, Nîmes, Ed. Kargo, 41 págs., ISBN: 2-913632-09-2
- GROSZ, George  
1971 *Love above all, and other drawings. 120 works by George Grosz*, Nova Iorque, Ed. Dover Publications, 119 págs., ISBN: 0-486-22675-1
- HAUPTMAN, Jodi  
2004 *Drawing from the modern. 1880-1945*, Nova Iorque, Ed. The Museum of Modern Art, 220 págs., ISBN: 0-87070-663-2
- HÉBERT, Pierre  
1999 *L'Ange et L'Automate*, Saint-Laurent, Éditions Les 400 Coups, 287 págs., ISBN: 2-921620-93-6
- HÉBERT, Pierre  
2006 *Corps, Langage, Technologie*, Saint-Laurent, Éditions Les 400 Coups, 210 págs., ISBN: 2-89540-275-2
- HÉBERT, Pierre  
2008 *Un cinéaste d'animation de la fin du cinema, s/ lugar*, (<http://www.pierrehebert.com/index.php/2008/02/11/41-un-cineaste-d-animationde-la-fin-du-cinema>), acesso a 21 de Março de 2011
- KAHNG, Eik  
2000a “El realismo fotográfico de Félix Vallotton”, em KOSINSKI, Dorothy (org.), *El artista y la cámara: de Degas a Picasso*, trad. cast. Susana Fornies, Bilbao, Guggenheim Museum Bilbao, 231-238 págs., ISBN: 84-95216-12-4
- KAHNG, Eik  
2000b “La instantánea como Vanitas: Bonnard e su Kodak”, em KOSINSKI, Dorothy (org.), *El artista y la cámara: de*



*Degas a Picasso*, trad. cast. Susana Fornies, Bilbao, Guggenheim Museum Bilbao, 243-253 págs., ISBN: 84-95216-12-4

KAHNG, Eik  
2000c “Momentos orquestados en el arte de Edouard Vuillard”, em KOSINSKI, Dorothy (org.), *El artista y la cámara: de Degas a Picasso*, trad. cast. Susana Fornies, Bilbao, Guggenheim Museum Bilbao, 257-265 págs., ISBN: 84-95216-12-4

KOSINSKI, Dorothy  
2000a “Visión y visionarios: la cámara en el contexto de la estética simbolista”, em KOSINSKI, Dorothy (org.), *El artista y la cámara: de Degas a Picasso*, trad. cast. Susana Fornies, Bilbao, Guggenheim Museum Bilbao, 17-25 págs., ISBN: 84-95216-12-4

KOSINSKI, Dorothy  
2000b “Ilustrando poesía: la fotografía en la obra de Gustave Moreau”, em KOSINSKI, Dorothy (org.), *El artista y la cámara: de Degas a Picasso*, trad. cast. Susana Fornies, Bilbao, Guggenheim Museum Bilbao, 65-73 págs., ISBN: 84-95216-12-4

KOSINSKI, Dorothy  
2000c “La mirada de Fernand Khnopff”, em KOSINSKI, Dorothy (org.), *El artista y la cámara: de Degas a Picasso*, trad. cast. Susana Fornies, Bilbao, Guggenheim Museum Bilbao, 139-157 págs., ISBN: 84-95216-12-4

LALOUX, René  
1996 *Ces dessins qui bougent 1892-1992: Cent ans de cinéma d'animation*, Paris, Ed. Dreamland, 200 págs., ISBN: 978-2910027087

- LAWDER, Standish D. *The Cubist Cinema*, Nova Iorque, Ed. New York University Press, 265 págs., ISBN: 978-0814749579  
1975
- LECLANCHE-BOULÉ, Claude *Le Constructivisme Russe. Typographies & Photomontages*, Paris, Flammarion, 173 págs., ISBN: 2-08-011739-4  
1991
- LINARES, Serge *Écrivains Artistes. La tentation plastique: XVIIIe-XXIe siècle*, Paris, Ed. Citadelles Mazenod, 271 págs., ISBN: 978-85088-331-6  
2010
- MANNONI, Laurent *Le Grand Art de la Lumière et de l'Ombre*, Paris, Éditions Nathan, 512 págs., ISBN: 2-09-190-077-X  
1994
- MANNONI, Laurent "Marey Cinéaste", em FONT-RÉAULX, Dominique, LEFEBVRE, Thierry, MANNONI, Laurent (org.), *EJ Marey. Actes du colloque du centenaire*, Paris, Arcadia Éditions, 15-36 págs., ISBN: 2-913019-43-9  
2006
- MANNONI, Laurent, CAMPAGNONI, Donata Pesenti *Lanterne magique et film peint, 400 ans de cinéma*, Paris, Éditions de La Martinière, 334 págs., ISBN: 978-2-7324-3993-8  
2009
- MAREY, Étienne-Jules *Le Mouvement*, Nîmes, Éditions Jacqueline Chambon, 339 págs., ISBN: 2-87711-119-9  
1894 (1.<sup>a</sup> edição)  
1994
- MARTIN, André *Écrits sur l'animation. Tome I: Pour Lire entre les images*, Paris, Ed. Dreamland, 271 págs., ISBN: 2-  
CLARENS, Bernard

- (org.) 910027-63-5  
2000
- MELOT, Michel *L'illustration. Histoire d'un art*, Genebra, Éditions d'Art  
1984 Albert Skira S.A., 271 págs., ISBN: 2-605-00033-8
- MICHAUD, Philippe- *Sketches. Histoire de l'art, cinéma*, Paris, Ed. Kargo &  
Alain, L'Éclat, 250 págs., ISBN: 2-84165-130-8  
2006
- MOHOLY-NAGY, *Vision in Motion, Chicago*, Ed. Paul Theobald and  
Lázló Company, 371 págs., ISBN: 0911498001  
1947 (1.<sup>a</sup> edição)  
1969
- MOLINA, Juan J. *El dibujo. Belleza, razón, orden y artificio*, Saragoça, Ed.  
Gomez Diputacion de Zaragoza, Servicio Cultural Mapfre Vida,  
1992 315 págs., ISBN: 84-86947-47-2
- MOLINA, Juan J. *Las lecciones del dibujo*, MADRID, Ed. Cátedra, 618  
Gomez págs., ISBN: 84-376-1376-0  
2006
- MOLINA, Juan J. *El manual del dibujo*, MADRID, Ed. Cátedra, 656 págs.,  
Gomez ISBN: 978-84-376-1924-8
- CABEZAS, Lino  
BORDES, Juan  
2008
- MORITZ, William *Optical poetry: the life and work of Oskar Fischinger*,

- 2004 Indiana, Indiana University Press, 246 págs., ISBN: 0-253-34348-8
- NICKEL, Douglas R. 2000 “Fotografía e invisibilidad”, em KOSINSKI, Dorothy (org.), *El artista y la cámara: de Degas a Picasso*, trad. cast. Susana Fornies, Bilbao, Guggenheim Museum Bilbao, 39-45 págs., ISBN: 84-95216-12-4
- PARENT-ALTIER, Dominique 2009 *O Argumento Cinematográfico*, Lisboa, Ed. Texto & Grafia, 128 págs., ISBN: 9789898285362
- PARIS, Muriel 1999 “Les mots en liberté”, em ZALI, Anne (org.), *L’Aventure des écritures. La page*, Paris, ed. Bibliothèque nationale de France, 19-55 págs., ISBN: 2-7177-2072-3
- PATIN, Sylvie 1998 *Impression... impressionisme*, Paris, Gallimard, 191 págs., ISBN: 2-07-053455-3
- PEETERS, Benoît 1998 *Lire la bande dessinée*, Paris, Flammarion, 194 págs., ISBN: 2080800531
- PEYRÉ, Yves 2001 *Peinture et poésie. Le dialogue par le livre. 1874-2000*, Paris, Gallimard, 269 págs., ISBN: 2-07-011-688-3
- PILLING, Jayne (ed.) 1997 *A Reader in Animation Studies*, Sydney, ed. John Libbey & Company Pty Ltd, 283 págs., ISBN: 1-86462-000-5
- PISANO, Giusi 2006 “L’instant choisi et métamorphosé dans la matière et l’instant quelconque photographé”, em FONT-RÉAULX,

Dominique, LEFEBVRE, Thierry, MANNONI, Laurent (org.), *EJ Marey. Actes du colloque du centenaire*, Paris, Arcadia Éditions, 91-104 págs., ISBN: 2-913019-43-9

POHLMANN, Ulrich  
2000 “La otra naturaleza o los arsenales de la memoria: la fotografía como ayuda para el estudio, 1850-1900”, em KOSINSKI, Dorothy (org.), *El artista y la cámara: de Degas a Picasso*, trad. cast. Susana Fornies, Bilbao, Guggenheim Museum Bilbao, 47-59 págs., ISBN: 84-95216-12-4

RAMÍREZ, Juan  
Antonio  
1976 *Medios de masas e Historias del arte*, Madrid, Ed. Cátedra, 317 págs., ISBN: 8437600847

RICHTER, Hans,  
READ, Herbert  
1965 *Textes de Hans Richter, Trad. fr Roger Gossin*, Neuchâtel, Éditions du Griffon, 131 págs., sem ISBN

ROSEN, Charles,  
ZERNER, Henri  
1984 *Romanticism and Realism: The Mythology of Nineteenth-Century Art*, Londres, Ed. Faber and Faber, 244 págs., ISBN: 0-393-30196-6

ROSENBERG, Harold  
1978 *Saul Steinberg*, Nova Iorque, Ed. Alfred A. Knopf, Inc., 256 págs., ISBN: 0-394-73591-9

RUSSETT, Robert,  
STARR, Cecile  
1976 *Experimental Animation. An Illustrated Anthology*, Nova Iorque, Ed. Van Nostrand Reinhold Company, 224 págs., ISBN: 0-442-27194-8

- SMOLDEREN, Thierry *A. B. Frost: Les premiers comics et la dimension photographique*, s/ lugar, ([http://www.old-coconino.com/sites\\_auteurs/ab-frost/Menus/mn\\_article.htm#](http://www.old-coconino.com/sites_auteurs/ab-frost/Menus/mn_article.htm#)), acesso a 27 de Janeiro de 2011
- SOUCHIER, Emmanuël “Histoires de pages et pages d’histoires”, em ZALI, Anne (org.), *L’Aventure des écritures. La page*, Paris, ed. Bibliothèque nationale de France, 19-55 págs., ISBN: 2-7177-2072-3
- STEINBERG, Saul *L’écriture visuelle*, trad. fr. Jean-François Allain, Estrasburgo, Éditions des Musées de Strasbourg, 207 págs., ISBN: 978-2-35125-074-7
- TILLIER, Bertrand *À la charge. La caricature en France de 1789 à 2000*, Paris, Éditions de l’amateur, 266 págs., ISBN: 2-85917-423-0
- TÖPFFER, Rodolphe *Monsieur Crépin, Monsieur Pencil. Deux égarements de la science*, Paris, Seuil, 191 págs., ISBN: 2-02-023729-6
- TÖPFFER, Rodolphe *Essai de physiognomonie*, Nîmes, Ed. Kargo, 41 págs., ISBN: 2-913632-09-2  
1845 (manuscrito)  
2003
- UNGERER, Tomi *The Party*, Zúrique, Ed. Diogenes Verlag (ed. fr. *Une Soirée Mondaine*, Paris, Ed. Albin Michel, 1973, 130 págs., s/ ISBN
- WADLEY, Nicholas *Impressionist and Post-Impressionist Drawing*, Nova

- 1991 Iorque, Dutton Studio, 304 págs., ISBN: 0-525-93362-X
- WILLER, Thérèse “L’héritage de Saul Steinberg”, em STEINBERG, Saul,  
2009 *L’écriture visuelle*, trad. fr. Jean-François Allain,  
Estrasburgo, Éditions des Musées de Strasbourg, 50-58  
págs., ISBN: 978-2-35125-074-7
- WILLOUGHBY, *Le Cinéma Graphique. Une histoire des dessins animés :  
Dominique des jouets d’optique au cinéma numérique*, Paris,  
2009 *Éditions Textuel*, 286 págs., ISBN: 978-2-84597-344-2
- XAVIER, José-Manuel *La poétique du mouvement, suivi du Carnet de  
2003 l’animateur*, Paris, ed. Centre National de la Bande  
*Dessinée et de l’Image*, 173 págs., ISBN: 2-907848-30-5





## FILMOGRAFIA

- ABISS, Matt  
2003 *Play*, Alemanha, prod. Sende Freies Berlin (SFB), 35 mm, cor, 1' 52'', animação de desenho sobre acetato.
- ALEXEIEFF,  
Alexander  
PARKER, Claire  
1933 *Une Nuit sur le Mont Chauve*, França, prod. A. Alexeieff & C. Parker, 35 mm, p/b, 8', animação sobre ecrã de agulhas.
- ALEXEIEFF,  
Alexandre  
PARKER, Claire  
1953 *Le Nez*, França, prod. Cinema Nouveau, , 35mm, cor, 11', animação em écran de agulhas.
- ALEXEIEFF,  
Alexander  
1972 *Tableaux d'Une Exposition*, França, prod. Films Roger Leenhardt, 10', p/b, animação sobre ecrã de agulhas.
- ALGAR, James  
AMSTRONG, Samuel  
1940 *Fantasia*, E.U.A., prod. Walt Disney Pictures, 35mm, 120', cor, animação de desenho sobre acetato.
- ALKABETZ, Gil  
1997 *Rubicon*, Alemanha, prod. Studio Film Bilder, 35 mm, cor, 6' 37'', animação em desenho sobre acetato.
- AVERY, Tex  
1946 *Northwest Hounded Police*, E.U.A. prod. Metro-Goldwyn-Mayer (MGM), 35 mm, cor, 7', animação de

desenho sobre acetato.

- BACK, Frédéric  
1987 *L'Homme qui Plantait des Arbres*, Canadá, prod. National Film Board of Canada, 35mm, cor, 30', animação de desenho sobre acetato.
- BAKER, Marc  
1989 *The Hill Farm*, Reino Unido, National Film and Television School, 35mm, cor, 18', animação de desenho sobre acetato.
- BARTOSCH, Berthold  
1932 *L'Idée*, França, prod. Berthold Bartosch, 35 mm, p/b, 30', animação de desenho e recortes.
- BARRÉ, Raoul  
POWERS, Tom E.  
1915 *The Fable of a Busted Romance*, E.U.A., prod. International Film Service, 35 mm, p/b, 4', animação de desenho.
- BILAL, Enki  
2004 *Immortel*, França/ Itália/ Reino Unido, prod. Téléma, 70 mm, cor, 102', animação 3D.
- BLACKTON, Stuart  
1900 *The Enchanted Drawing*, E.U.A., prod. Edison Manufacturing Company - Vitagraph Studios, 35 mm, p/b, 2', imagem real e animação de desenho.
- BLACKTON, Stuart  
1906 *Humorous Phases of Funny Faces*, E.U.A., prod. Vitagraph Company of America, 35mm, p/b, 3', animação a giz sobre quadro negro.
- BLACKTON, Stuart  
MCCAY, Winsor *Little Nemo*, E.U.A., prod. Vitagraph Company of America, 35 mm, p/b com cor pintada à mão na película,

1911	7', animação de desenho.
BLACKTON, Stuart MCCAY, Winsor 1914	<i>Gertie the Dinosaur</i> , E.U.A., prod. McCay Studio, 35 mm, p/b, 12', animação de desenho.
BLU 2008	<i>Muto</i> , Alemanha, prod. Mercurio Film, 35 mm, cor, 7'26'', animação em mixed-media.
BOROWCZIK, Walerien 1964	<i>Le Jeu des Anges</i> , prod. França, Biographic Cartoon Films, 35 mm, cor, 13', animação de desenho e recortes sobre acetato, recortes.
BOWSKY, Willard FLEISCHER, Dave 1939	<i>Gulliver's Travels</i> , E.U.A., prod. Fleischer Studios, 35 mm, cor, 76', animação de desenho e rotoscopia sobre acetato.
BRAKHAGE, Stan 1963	<i>Mothlight</i> , E.U.A., prod. Stan Brakhage, 35 mm, cor, 3'26'', animação de objectos e transparências.
BREER, Robert 1957	<i>A Man and His Dog Out for Air</i> , E.U.A., prod. Robert Breer, 35 mm, p/b, 3', animação de desenho.
BREER, Robert 1968	69, E.U.A., prod. Robert Breer, 16mm, cor, 5', animação de desenho.
BREER, Robert 1970	70, E.U.A., prod. Robert Breer, 16mm, color, 4'30'', pintura a spray e stencil.
BURNESS, Pete HUBLEY, John	<i>Mr. Magoo</i> (série), E.U.A., prod. UPA (United Productions of America), Larry Harmon Studios e Jack

1949-1977	Kinney Productions, 35 mm, cor, animação em desenho sobre acetato.
BUSH, Paul 1999	<i>Furniture Poetry</i> , Reino Unido, prod. Ancient Marine Productions, 35mm., cor, 5', pixilação.
BUSH, Paul 2001	<i>Episodes from the Life of Dr. Jekyll and Mr. Hyde</i> , Reino Unido, prod. Ancient Mariner, 35mm., cor, 5'15'', pixilação.
BUSH, Paul 2004	<i>While Darwin Sleeps</i> , Reino Unido, prod. Ancient Mariner Productions, 35mm., cor, 4'52'', pixilação.
CANNON, Robert 1951	<i>Gerald McBoing-Boing</i> , E.U.A., prod. United Productions of America (UPA), 35 mm, cor, 8', animação de desenho sobre acetato.
CHOMÓN, Segundo de 1908	<i>Sculpteur Moderne</i> , França, in DVD-apêndice do livro <i>Du Praxinoscope au Cellulo</i> , CAYLA, Véronique, 2007, CNC-Centre National de la Cinématographie, animação de volumes e pixilação. Ver página 190 – não aparece o filme, mas apenas sumária refer~encia ao S de Chomón
CLAIR, René 1924	<i>Entr'Acte</i> (ficção), França, prod. Rolf de Maré, 35mm, p/b, 22', imagem real.
COHL, Émile 1908	<i>Fantasmagorie</i> , França, prod. Societé des Etablissements L. Gaumont, 35 mm, p/b, 2', animação de desenho.

- COHL, Émile  
1908 *Le Cauchemar du Fantoche*, França, prod. Societé des Etablissements L. Gaumont, 35 mm, p/b, bobine de 80 metros, animação de desenho.
- COHL, Émile  
1908 *Le Cerceau Magique*, França, prod. Societé des Etablissements L. Gaumont, 35 mm, p/b, bobine de 103 metros, animação de desenho e objectos, trucagem e imagem real.
- COHL, Émile  
1908 *Le Petit Soldat qui Devient Dieu*, França, prod. Societé des Etablissements L. Gaumont, 35 mm, p/b, bobine de 110 metros,, animação de mariontes e imagem real.
- COHL, Émile  
1908 *Les Frères Boutdebois*, França, prod. Societé des Etablissements L. Gaumont, 35 mm, p/b, 2', animação de desenho.
- COHL, Émile  
1908 *L'Hotel du Silence*, França, prod. Societé des Etablissements L. Gaumont, 35 mm, p/b, 11', imagem real e pixilação.
- COHL, Émile  
1908 *Un Drame Chez les Fantochez*, França, prod. Societé des Etablissements L. Gaumont, 35 mm, p/b, bobine de 72 metros, animação de desenho.
- COHL, Émile  
1909 *Bataille d'Austerlitz*, França, prod. Societé des Etablissements L. Gaumont, 35 mm, p/b, bobine de 90 metros, animação gráfica.
- COHL, Émile  
*Générations Comiques*, França, prod. Societé des

- 1909 Etablissements L. Gaumont, 35 mm, p/b, bobine de 103 metros, animação de desenho.
- COHL, Émile  
1909 *Les Joyeux Microbes*, França, prod. Societé des Etablissements L. Gaumont, 35 mm, p/b, 3', animação de desenho.
- COHL, Émile  
1909 *Les Locataires d'à Côté*, França, prod. Societé des Etablissements L. Gaumont, 35 mm, p/b, 3', animação de desenho.
- COHL, Émile  
1909 *Les Transfigurations*, França, prod. Societé des Etablissements L. Gaumont, 35 mm, p/b, bobine de 123 metros, animação de trucagens, desenho e imagem real.
- COHL, Émile  
1909 *Clair de Lune Espagnole*, França, prod. Societé des Etablissements L. Gaumont, 35 mm, p/b, bobine de 98 metros, animação de desenho e imagem real.
- COHL, Émile  
1910 *En Route*, França, prod. Societé des Etablissements L. Gaumont, 35 mm, p/b, bobine de 126 metros, recortes animados.
- COHL, Émile  
1910 *Le Binetoscope*, França, prod. Societé des Etablissements L. Gaumont, 35 mm, p/b, bobine de 113 metros, animação de desenho.
- COHL, Émile  
1910 *Le Mobilier Fidèle*, França, prod. Societé des Etablissements L. Gaumont, 35 mm, p/b, bobine de 132 metros, animação de objectos.

- COHL, Émile  
1910 *Le Peintre Néo-Impressioniste*, França, prod. Societé des Etablissements L. Gaumont, 35 mm, p/b, bobine de 143 metros,recortes animados.
- COHL, Émile  
1910 *Le Tout Petit Faust*, França, prod. Societé des Etablissements L. Gaumont, 35 mm, p/b, bobine de 125 metros, animação de objectos.
- COHL, Émile  
1910 *Les Chaussures Matrimoniales*, França, prod. Societé des Etablissements L. Gaumont, 35 mm, p/b, bobine de 127 metros, animação de objectos.
- COHL, Émile  
1910 *Les Douze Travaux d'Hercule*, França, prod. Societé des Etablissements L. Gaumont, 35 mm, p/b, bobine 164 metros,recortes animados.
- COHL, Émile  
1910 *Monsieur Clown Chez les Lilliputiens* , França, prod. Societé des Etablissements L. Gaumont, 35 mm, p/b, bobine de 90 metros, animação de objectos e marionetes.
- COHL, Émile  
1910 *Rêves Enfantins*, França, prod. Societé des Etablissements L. Gaumont, 35 mm, p/b, bobine de 108 metros, animação de desenho, objectos e recortes.
- COHL, Émile  
1910 *Soyons donc Sportifs*, França, prod. Societé des Etablissements L. Gaumont, 35 mm, p/b, bobine de 124 metros, animação de objectos e marionetes
- COURNOYER, *Le Chapeau*, Canadá, prod. National Film Board of

Michèle 2000	Canada, 35 mm, cor, 6', animação de desenho.
CUTTING, Jack DISNEY, Walt GILLET, Burt HAND, David HEID, Graham ISING, Rudolf IWERKS, Ub, JACKSON, Wilfred RICKARD, Dick SHARPSTEEN, Ben STALLINGS, Vernon 1929-39	<i>Silly Symphonies</i> (série), E.U.A., prod. Walt Disney Production, 35 mm, cor, animação de desenho e acetato.
DISNEY, Walt 1923-27	<i>Alice</i> (série), E.U.A., prod. Laugh-O-Gram Films, 35 mm, p/b, 12', animação de desenho sobre acetato, fotografia e imagem real.
DUNNING, George 1962	<i>The Flying Man</i> , prod. Reino Unido, TVC London, 35 mm, cor, 2', animação de desenho.
DUNNING, George 1968	<i>Yellow Submarine</i> , Reino Unido, prod. MGM Entertainment, 70 mm, cor, 90', animação de desenho sobre acetato.
DRIESSEN, Paul 1974	<i>Au Bout du Fil</i> , Canadá, prod. National Film Board of Canada, 35 mm, cor, 10', animação de desenho sobre acetato.



- DRIESSEN, Paul  
1975 *La Vieille Boîte*, Canadá, prod. National Board of Canada, 35mm, cor, 9' 11'', animação de desenho sobre acetato.
- DRIESSEN, Paul  
1977 *Air*, Canadá, prod. National Film Board of Canada, 35 mm, côr, 2'', animação de desenho sobre acetato.
- DRIESSEN, Paul  
1977 *David*, Canadá, prod. National Film Board of Canada, 35 mm, côr, 9', animação de desenho sobre acetato.
- DRIESSEN, Paul  
1977 *The Killing of an Egg*, Holanda, prod. Nico Crama, 35mm, cor, 3', animação de desenho sobre acetato.
- DRIESSEN, Paul  
1995 *The End of the World in Four Seasons*, Canadá, prod. National Film Board of Canada, 35 mm, côr, 13', animação de desenho sobre acetato.
- DROUIN, Jacques  
1976 *Le Paysagiste*, prod. Office National du Film du Canada, 35mm, cor, 8', animação sobre ecrã de agulhas.
- EGGELING, Viking  
1924 *Symphonie Diagonale*, Alemanha, prod. Viking Eggeling, 35 mm, p/b, 5', animação de recortes e máscaras sobre desenho.
- EPSTEIN, Jean  
1924 *L'Affiche* (ficção), França, prod. Albatros Produktion, 35 mm, p/b, 73', imagem real.
- EPSTEIN, Jean  
1924 *Le Double Amour* (ficção), França, prod. Albatros Produktion, 35 mm, p/b, 103', imagem real.

EPSTEIN, Jean 1928	<i>La Chute de la Maison Usher</i> (ficção), França/ E.U.A., prod. Jean Epstein Films, 35 mm, p/b, 63', imagem real.
EPSTEIN, Jean 1927	<i>La Glace à Trois Faces</i> (ficção), França, prod. Films Jean Epstein, 35 mm, p/b, 45', imagem real.
EPSTEIN, Jean 1947	<i>Le Tempestaire</i> (ficção), França, prod. France Illustration-Film Magazine, 35 mm, p/b, 22', imagem real.
FLEISCHER, Dave 1919-29	<i>Koko the Clown</i> (série), E.U.A., prod. Fleischer Studio, Inkwell Studios e J.R. Bray Studios , 35 mm, p/b,animação de desenho sobre acetato, fotografia e imagem real.
FLEISCHER, Dave 1919	<i>Out of Inkwell - Modelling</i> , E.U.A., prod. J.R. Bray Studios, 35 mm, p/b, 2', animação de desenho sobre acetato, objectos animados, rotoscopia, fotografia, imagem real.
FLEISCHER, Dave 1919	<i>Koko's Earth Control</i> , E.U.A., prod. Inkwell Studios, 35 mm, p/b, 6', animação de desenho sobre acetato, fotografia, recortes e imagem real.
FLEISCHER, Dave 1932	<i>Betty Boop</i> , E.U.A., prod. Fleischer Studios, 35mm, p/b, 9', animação de desenho sobre acetato.
FISHINGER, Oskar 1927	<i>Spiritual Constructions</i> , Alemanha, prod. Oskar Fishinger, 35 mm, p/b, 7' (reconstituição), animação em cêra.

FISCHINGER, Oskar 1927	<i>Wax Experiments</i> , Alemanha, prod. Fischinger Studio , 35 mm, p/b, 6', animação em cêra.
FISHINGER, Oskar 1930	<i>Studie Nr. 6</i> , Alemanha, prod. Fishinger Studio, 35 mm, p/b, 2', animação de desenho.
FISHINGER, Oskar 1930-31	<i>Studie Nr. 7</i> , Alemanha, prod. Fishinger Studio, 35 mm, p/b, 3', animação de desenho.
FISCHINGER, Oskar, 1931	<i>Study Nr. 8</i> , Alemanha, prod. Fischinger Studio, 35 mm, p/b, 4', animação de desenho.
FISHINGER, Oskar 1933	<i>Kreise</i> , Alemanha, prod. Fishinger Studio, 35 mm, cor, 3', animação de desenho, recortes e tratamento laboratorial.
FISCHINGER, Oskar 1934	<i>Muratti Greift Ein!</i> , Alemanha, prod. Fischinger Studio, 35mm, cor, 3'23'', animação de volumes.
FISCHINGER, Oskar 1935	<i>Komposition in Blau</i> , Alemanha, prod. Fischinger Studio, 35 mm, cor, 4', animação de recortes e volumes e tratamento laboratorial.
FISHINGER, Oskar 1936	<i>Alegretto</i> , Alemanha, prod. Paramount Company, 35 mm, cor, 3', animação de desenho e recortes.
FOLDÈS, Peter 1974	<i>La Faim</i> , Canadá, prod. National Film Board of Canada, 35 mm, cor, 11', animação computadorizada.
GASPAROVIC, Zdenko	<i>Satiemanie</i> , Jugoslávia, prod. Zagreb Film, 35 mm, cor, 14', animação sobre de desenho, desenho sobre acetato,

1978	recortes.
GERONIMI, Clyde 1959	<i>Sleeping Beauty</i> , E.U.A., prod. Walt Disney Pictures, 70mm, cor, 75', animação de desenho e rotoscopia sobre acetato.
GODFREY, Bob 1961	<i>Do it Yourself Kit</i> , Reino Unido, prod. Biographic Cartoon Films, 35 mm, cor, 6', animação de desenho sobre acetato, recortes, outras técnicas mistas.
GRIFFIN, George 1975	<i>Head</i> , E.U.A., prod. George Griffin, 35 mm, cor, 9'56'', animação em desenho, fotocópias, recortes, pixilação.
GRIFFIN, George 1979	<i>Lineage</i> , E.U.A., prod. George Griffin, 35 mm, cor, 28'34'', animação em mixed-media.
GRIMAULT, Paul 1947	<i>Le Petit Soldat</i> , França, prod. Les Fims Paul Grimault, 35mm, cor, 11', animação de desenho sobre acetato.
GROSS, Anthony, HOPPIN, Hector 1934	<i>La Joie de Vivre</i> , França, prod. Animat, 35mm, p/b, 9', animação de desenho sobre acetato.
HAND, David 1937	<i>Snow White and the Seven Dwarfs</i> , E.U.A., prod. Walt Disney Pictures, 35 mm, cor, 83', animação de desenho sobre acetato
HAND, David 1942	<i>Bambi</i> , E.U.A., prod. Walt Disney Pictures, 35 mm, cor, 70', animação de desenho sobre acetato.

HERRIMAN, George 1916	<i>Krazy Kat Goes A-Wooing</i> , E.U.A., prod. International Film Service, 35mm, p/b, 2'18'', animação de desenho.
HILTON Stuart 1994	<i>Save Me</i> , Reino Unido, prod. Arts Council e Chanel 4, 35mm, cor, 6'07'', animação de desenho, fotografia, rotoscopia, imagem real.
HODGSON, Jonathan 1999	<i>The Man with the Beautiful Eyes</i> , Reino Unido, prod. Sherbet, 35 mm, cor, 5', animação de desenho.
HUBLEY, John 1951	<i>Rooty Toot Toot</i> , E.U.A., prod. United Productions of America (UPA) , 35 mm, cor, 7', animação de desenho sobre acetato.
HUBLEY, Elizabeth HUBLEY, John (co-real.) 1962	<i>The Hole</i> , prod. E.U.A., Brandon Films, 35 mm, cor, 15', animação de desenho sobre acetato, recortes.
HURD, Earl 1915-23	<i>Bobby Bumps</i> , E.U.A., prod. Bray Productions, 35mm, p/b, série, animação de desenho sobre acetato.
IWERKS, Ub DISNEY, Walt 1928	<i>Steamboat Willie</i> , E.U.A., prod. Walt Disney, 35 mm, cor, 83', animação de desenho sobre acetato.
JANKOVICS, Marcell 1973	<i>János Vitéz</i> , Hungria, prod. Pannonia Film Studio, 35 mm, p/b, 2', animação de desenho sobre acetato.
JANKOVICS, Marcell	<i>Sisyphus</i> , Hungria, prod. Pannonia Film Studio, 35 mm,

1974	p/b, 2', animação de desenho.
JONES, Chuck 1953	<i>Duck Amuck</i> , E.U.A., prod. Warner Bros. Pictures, 35 mm, cor, 7', animação de desenho sobre acetato.
KENTRIDGE, William 1994	<i>Felix in Exile</i> , África do Sul, 35mm, cor, 8', animação de desenho.
KIMBALL, Ward NICHOLS, August 1953	<i>Toot, Whistle, Plunk and Boom</i> , E.U.A., prod. Walt Disney Productions, 35 mm, cor, 10', animação de desenho sobre acetato.
KHITRUK, Fyodor 1962	<i>Story of One Crime</i> , União Soviética, prod. Soyuzmultfilm, 35mm., 20', animação de desenho e recortes.
KHITRUK, Fyodor 1966	<i>The Man in the Frame</i> , União Soviética, prod. Soyuzmultfilm, 35mm, cor, 10', animação e desenho e recortes.
KRUMME, Raymund 1986	<i>Seiltänzer</i> , Alemanha, prod. Sende Freies Berlin (SFB), 35 mm, cor, 9'45'', animação de desenho sobre acetato.
LA CAVA, Gregory 1918	<i>Policy and Pie</i> , E.U.A., prod. Internacional Film Service, 35 mm, p/b, 7', animação de desenho
LARKIN, Ryan 1969	<i>Walking</i> , Canadá, prod. National Film Board of Canada, 35mm, cor, 5' 6'', animação de desenho.
LARKIN, Ryan	<i>Street Music</i> , Canadá, National Film Board of Canada, 35

1972	mm, cor, 9', imagem real e animação de desenho.
LEAF, Caroline 1974	<i>The Owl who Married a Goose</i> , Canadá, prod. National Film Board of Canada, 35 mm, cor, 7' 31'', animação de areia.
LEAF, Caroline 1976	<i>The Street</i> , Canadá, prod. National Film Board of Canada, 35 mm, cor, 10', animação de pintura sobre vidro.
LÉGER, Fernand 1924	<i>Ballet Mécanique</i> , França, prod. George Antheil, 35 mm, p/b, 16', imagem real.
LINKLATER, Richard 2001	<i>Waking Life</i> , prod. Fox Searchlight Pictures, 35mm, cor, 99', rotoscopia assistida por computador
LISBERGER, Steven 1982	<i>Tron</i> , E.U.A., prod. Walt Disney Pictures, 35mm, cor, 96', animação 3D.
LUMIÈRE, Louis 1895	<i>La Sortie de l'Usine Lumière à Lyon</i> (documentário/ficção), França, prod. Louis Lumière, p/b, 46'', imagem real.
LYE, Len 1929	<i>Tusalava</i> , Reino Unido, prod. The Film Society, 35 mm, p/b, 9', animação de desenho e acetato.
LYE, Len 1935	<i>Colour Box</i> , Reino Unido, prod. GPO (General Post Office) Film Unit, 35 mm, cor, 3', animação de desenho, raspagem e pintura sobre filme, stencil, recortes e tipografia.

- LYE, Len  
1935 *Kaleidoscope*, Reino Unido, prod. Imperial Tobacco Company of India, Pritchard, Wood & Partners, 35 mm, cor, 4', animação e raspagem e pintura sobre filme, stencil, recortes, tipografia e tratamento laboratorial.
- LYE, Len  
1936 *Rainbow Dance*, Reino Unido, prod. GPO (General Post Office) Film Unit, 35 mm, cor, 4', animação e pintura sobre filme, acetato, fotografia, recortes e tipografia.
- LYE, Len  
1937 *Trade Tadoo*, Reino Unido, prod. GPO (General Post Office) Film Unit, 35 mm, cor, 5', animação e pintura sobre filme, acetato, fotografia, imagem real, recortes, stencil, tipografia e tratamento laboratorial.
- Lye, Len  
1939 *Swinging the Lambeth Walk*, Reino Unido, prod. GPO (General Post Office) Film Unit, 35 mm, cor, 4', animação e raspagem e pintura sobre filme, stencil, recortes, tipografia e tratamento laboratorial.
- LYE, Len  
1952 *Color Cry*, Reino Unido, prod. Ann Zeiss, 35mm, cor, 3', animação e imagem real com tratamento laboratorial.
- LYE, Len  
1958 *Free Radicals*, Reino Unido, prod. Direct Film Company, 35 mm, p/b, 5', desenho e raspagem sobre película.
- LYE, Len  
1966 *Particles in Space*, Reino Unido, prod. Len Lye, 35mm, p/b, 3' 28'', animação desenhada e raspada sobre película.
- MAREY, Étienne-Jules  
2007 *Films Chronophotographiques*, in DVD-apêndice do livro: FONT-RÉAULX, Dominique de, LEFEVBRE,



Thierry, MANNONI, Laurent, EJ Marey: Actes du colloque du centenaire, Ed. Arcadia Éditions, Paris, França.

- MARTY, André- Édouard 1943 *Calisto*, França, prod. Jean Cavaignac, 35mm, p/b, 13', animação de desenho sobre acetato.
- MCCAY, Winsor 1912 *How a Mosquito Operates*, E.U.A., prod. Vitagraph Company of America, 35 mm, p/b, 6', animação de desenho.
- McCAY, Winsor 1918 *The Sinking of the Lusitania*, E.U.A., prod. Universal Film Manufacturing Company, 35 mm, p/b, 12', animação de desenho sobre acetato.
- McCAY, Winsor 1918/21 *The Centaurs*, E.U.A., prod. Winsor McCay Studio, 53mm, p/b, 90'', animação de desenho sobre acetato.
- McCAY, Winsor 1921 *Dreams of the Rarebit Fiend: Bug Vaudeville*, E.U.A., prod. Winsor McCay Studio, 35mm, p/b, 12', animação de desenho.
- MCCAY, Winsor 1921 *Dreams of the Rarebit Fiend: The Flying House*, E.U.A., prod. Winsor McCay Studio, 35mm, p/b, 11', animação de desenho.
- McCAY, Winsor 1921 *The Pet*, E.U.A., prod. Winsor McCay Studio, 35mm, p/b, 11', animação de desenho sobre acetato.

- MCLAREN, Norman, 1940 *Dots*, Canadá, prod. National Film Board of Canada, 35 mm, cor, 3', animação de desenho sobre película e tratamento laboratorial.
- McLAREN, Norman 1942 *Hen Hop*, Canadá, prod. National Film Board of Canada, 35 mm, cor, 3' 01'', animação de desenho e raspagem sobre película.
- MCLAREN, Norman 1948 *Boogie Doodle*, Canadá, prod. National Film Board of Canada, 35 mm, cor, 4', animação de desenho, raspagem sobre película e tratamento laboratorial.
- McLAREN, Norman 1949 *Begone Dull Care*, Canadá, prod. National Film Board of Canada, 35 mm, cor, 8', animação de desenho sobre película e tratamento laboratorial.
- McLAREN, Norman 1955 *Blinkity Blank*, Canadá, prod. National Film Board of Canada, mm, cor, 5', animação de desenho, pintura e raspagem sobre película.
- MCLAREN, Norman 1959 *Le Merle*, Canadá, prod. National Film Board of Canada, 35 mm, cor, 4', animação de recortes.
- MCLAREN, Norman 1960 *Opening Speech*, Canadá, prod. National Film Board of Canada, 35mm, p/b, 7', pixilação e imagem real.
- MCLAREN, Norman 1962 *Lignes Horizontales*, Canadá, prod. National Film Board of Canada, 35 mm, cor, 6,' animação de desenho e tratamento laboratorial.

- MCLAREN, Norman  
1964  
*Canon*, Canadá, prod. National Film Board of Canada, 35mm, cor, 10', imagem real, trucagem e tratamento laboratorial.
- MCLAREN, Norman  
1969  
*Spheres*, Canadá, prod. National Film Board of Canada, 35 mm, cor, 7', animação de recortes.
- MCLAREN, Norman  
1970  
*The Eye Hears, the Ear Sees*, Canadá, prod. National Film Board of Canada, 35 mm, cor, 58'46'', imagem real, extractos em animação em técnicas variadas.
- MCLAREN, Norman,  
1971  
*Synchromy*, Canadá, prod. National Film Board of Canada, 35 mm, cor, 7', animação de desenho e tratamento laboratorial.
- MCLAREN, Norman  
MUNRO, Grant  
1976  
*Animated Motion 1* (documentário), Canadá, prod. National Film Board of Canada, 35 mm, cor, 10', imagem real e animação de desenho e recortes.
- MCLAREN, Norman  
MUNRO, Grant  
1977  
MCLAREN, Norman  
MUNRO, Grant  
1977  
*Animated Motion 2* (documentário), Canadá, prod. National Film Board of Canada, 35 mm, cor, 9', imagem real e animação de desenho e recortes.
- MCLAREN, Norman  
MUNRO, Grant  
1977  
*Animated Motion 3* (documentário), Canadá, prod. National Film Board of Canada, 35 mm, cor, 10', imagem real e animação de desenho e recortes.

- MCLAREN, Norman      *Animated Motion 4* (documentário), Canadá, prod.  
MUNRO, Grant            National Film Board of Canada, 35 mm, cor, 7', imagem  
1977                        real e animação de desenho e recortes.
- MCLAREN, Norman      *Animated Motion 5* (documentário), Canadá, prod.  
MUNRO, Grant            National Film Board of Canada, 35 mm, cor, 8', imagem  
1977                        real e animação de desenho e recortes.
- MÉLIÈS, George        *Un Homme de Têtes*, França, prod. Star Film, 35 mm,  
1898                        p/b, 1', imagem real e pixilação.
- MÉLIÈS, George        *Le Voyage Dans la Lune*, França, prod. Star Film, 35 mm,  
1902                        p/b, 8', imagem real e pixilação.
- MÉLIÈS, George        *Le Mélomane*, França, prod. George Méliès, 35mm, p/b,  
1903                        1' 50'', imagem real, animação de recortes e trucagens.
- MÈNY, Jacques         *La Magie Méliès* (documentário), França, prod. Arte  
2002                        Video, VHS, p/b e cor, 52', imagem real e animação.
- MESSMER, Otto         *Felline Folies*, E.U.A., prod. Pat Sullivan Cartoons, 35  
1919                        mm, p/b, 6', animação de desenho sobre acetato.
- MESSMER, Otto         *Felix Saves the Day*, E.U.A., prod. Pat Sullivan Cartoons,  
1922                        35 mm, p/b, 7', animação de desenho sobre acetato.
- MESSMER, Otto         *Felix the Cat in Holywood*, E.U.A., prod. Pat Sullivan  
1923                        Cartoons, 35mm, p/b, 9', animação de desenho sobre  
acetato.

- MOON, Sarah  
1995 *Lumière & Company* (documentário e ficção), E.U.A., Fox Lorber Home Video, DVD, p/b e cor, 88', imagem real.
- MULLOY, Phil  
1991 *Cowboys* (série) , Reino Unido, prod. Phil Mulloy/ Arts Council/ Channel 4, 35mm, cor, animação de desenho e recortes.
- NEKES, Werner  
1984 *Media Magica: Film Before Film* (documentário), Alemanha, prod. Werner Nekes, DVD, cor, 80', imagem real.
- NEKES, Werner  
1995-97 *Media Magica: Multi-thousand Pictures Show* (documentário), Alemanha, prod. Wener Nekas, DVD, cor, 53', imagem real.
- NEKES, Werner  
1995-97 *Media Magica: The Ambiguous Image and Space* (documentário), Alemanha, prod. Wener Nekas , DVD, cor, 53', imagem real.
- NEKES, Werner  
1995-97 *Media Magica: The Magic Drum* (documentário), Alemanha, prod. Wener Nekas, DVD, cor, 53'', imagem real.
- NEKES, Werner  
1995-97 *Media Magica: Beyond the Image* (documentário) , Alemanha, prod. Werner Nekes, DVD, cor, 53', imagem real.
- NORSTEIN, Yuri  
*Tale of Tales*, União Soviética, prod. Soyuzmultfilm,

- 1979 35mm, cor, 29', animação de desenho, acetatos, fotografias e recortes.
- PALMER, Harry S. 1915 *Women's Styles*, E.U.A., prod. Gaumont, 35mm, p/b, 2'49'', animação de desenho.
- PAVLÁTOVÁ, Michaela 1995 *Repete*, República Checa, prod. Dagmar Juráková, 35mm, cor, 8', animação de desenho.
- PETROV, Alexander 1989 *The Cow*, União Soviética, prod. Soyuzmultfilm, 35mm, cor, 10', animação sobre vidro.
- PETROV, Alexander 1999 *The Old Man and the Sea*, Rússia, prod. Ogden Entertainment, 35mm, cor, 20', animação sobre vidro.
- PETROV, Alexander 2006 *My Love*, Rússia, Japão, prod. Rússia/Channel One e Dentsu Tec., 35mm, cor, 26' 36'', animação sobre vidro.
- POWERS, Tom E. 1916 *Adventures of Mr. Nobody Holme*, E.U.A., prod. International Film Service, 35mm, p/b, 1'21'', animação de desenho.
- RAY, Man 1923 *Retour à la Raison*, França, prod. Man Ray, 35 mm, p/b, 3', imagem real.
- REINIGER, Lotte 1926 *Die Abenteuer des Prinzen Achmed*, Alemanha, prod. Aschenputtel, 35mm, p/b com coloração laboratorial, 81', animação de recortes.

- REYNAUD, Émile  
1891 *Pauvre Pierrot* (pantomima luminosa), França, prod. Musée Grévin, banda de praxinoscópio com 500 imagens a cor e duração de projecção aproximada de sete minutos, pintura sobre película transparente.
- REYNAUD, Émile  
1893 *Un Rêve au Coin du Feu* (pantomima luminosa), França, prod. Musée Grévin, banda de praxinoscópio com 400 imagens a cor e duração de projecção aproximada de doze minutos, pintura sobre película transparente.
- REYNAUD, Émile  
1893-4 *Autour d'une Cabine* (pantomima luminosa), França, prod. Musée Grévin, banda de praxinoscópio com 636 imagens a cor e duração de projecção aproximada de quinze minutos, pintura sobre película transparente.
- RICHTER, Hans  
1921 *Rhythmus 21*, Alemanha, prod. Hans Richter, 35mm, côr, 3', animação de recortes e tratamento laboratorial.
- RICHTER, Hans  
1928 *Inflation*, Alemanha, prod. Hans Richter, 35mm, p/b, 3', imagem real e tratamento laboratorial.
- RUTTMANN, Walter  
1927 *Berlin: Die Sinfonie der Großstadt* (ficção), Alemanha, prod. Deutsche Vereins-Film, 35mm, p/b, 67', imagem real.
- RYBCZYNSKY,  
Zbigniew  
1980 *Tango*, Polónia, prod. Polsky Film, 35 mm, cor, 7'53'', animação de fotografias.
- SAKAGUCHI, *Final Fantasy: The Spirits of Within*, Japão, prod. Chis

- Hironobou,  
SAKAKIBARA, Moto  
2001  
Lee e Akio Sakai, 35mm, cor, 106', animação 3D.
- SCHWIZGEBEL,  
George  
1977  
*Hors-Jeu*, Suíça, prod. Studio GDS, 35mm, cor, 6'7'',  
animação de desenho e pintura a acrílico.
- SCHWIZGEBEL,  
George  
1986  
*78 Tours*, Suíça, prod. Studio GDS, 35 mm, cor, 4',  
animação em acrílico sobre acetato.
- SCHWIZGEBEL,  
George  
1989  
*Le Sujet du Tableau*, Suíça, prod. Studio GDS, 35mm,  
cor, 6'8'', animação de desenho e pintura a acrílico.
- SCHWIZGEBEL,  
George  
1998  
*Fugue*, Suíça, prod. Studio GDS/ Office National du Film  
du Canada, 35mm, 7', animação de desenho e pintura a  
acrílico.
- SHARITS, Paul  
1969  
*T,O,U,C,H,I,N,G,*, E.U.A., prod. Paulo Sharits, 35mm,  
cor, 11', animação de fotografias pintadas.
- TROUSDALE, Gary,  
WISE, Kirk  
1991  
*Beauty and the Beast*, E.U.A., prod. Walt Disney Feature  
Animation, 35mm, cor, 84', animação de desenho e  
animação 3D.
- VERTOV, Dziga  
1922-5  
Kino-Pravda (série documental), U.R.S.S., prod. Vufku,  
35 mm, p/b, imagem real.



VERTOV, Dziga 1929	<i>The Man with a Movie Camera</i> , Rússia, prod. Vufku, 35mm, p/b, 68', imagem real.
VERTOV, Dziga 1934	<i>Three Songs about Lenin</i> (documentário), U.R.S.S., prod. Mezhrabpomfilm, 35 mm, p/b, 59', imagem real.
VOLCKMAN, Christian 2006	<i>Renaissance</i> , França, prod. Onyx Films e Millimages, 35mm, p/b, 105', animação de desenho assistida por computador e 3D.
VUKOTIC, Dušan 1959	<i>Krava na Mjesecu</i> , Jugoslávia, prod. Zagreb Film, 35mm, cor, 10', animação em desenho sobre acetato.
VUKOTIC, Dušan 1961	<i>Surogat</i> , Jugoslávia, prod. Herts-Lion, Zagreb Film, 35 mm, cor, 10', animação de desenho sobre acetato.
WALLACE, Carlson 1919	<i>Dud Leaves Home</i> , E.U.A., prod. Bray Studios, 35mm, p/b, 5', animação de desenho.
WARNY, Clorinda 1980	<i>Premiers Jours</i> , Canadá, prod. National Film Board of Canada, 35mm, cor, 9', animação de desenho.
WIDRICH, Virgil 2003	<i>Fast Film</i> , Áustria, prod. Amour Fou Filmproduktion, cor, 14', pixilação.
ZEMECKIS, Robert 1988	<i>Who Frammed Roger Rabitt</i> , E.U.A., prod. Amblin Entertainment, 35mm, cor, 104', animação de desenho, animação 3D e imagem real.



## TABELA DE ILUSTRAÇÕES

- FIG. 1** - Desenhos de modelo nu ao vivo: Degas (1956-58), Cézanne (1862), Bazille (1863), Pissarro (1863) Seurat (1877) Van Gogh (1886). WADLEY, 1991: 18 e 19
- FIG. 2** - Auto-retratos, Eadward Muybridge, 1885. Referência internet, ultima entrada a 20 Fevereiro 2012:  
[http://www.google.com/imgres?imgurl=http://www.tate.org.uk/images/cms/22490w\\_campaign\\_01.jpg&imgrefurl=http://www.tate.org.uk/tateetc/issue20/campanymuybridge.htm&usq=\\_\\_gwul0OYKIIj8F3=-6PPOVPDBK05O=&h=357&w=512&sz=43&hl=pt-PT&start=52&sjc2=CpUdOHnz-Q\\_GpnUwmTdZyw&zoom=1&tbnid=7PAor5ca-nioPM:&tbnh=91&tbnw=131&ei=M\\_0\\_T\\_DmO8f00QWUk6mPDw&prev=/search%3Fq%3Dpainters%2Bthat%2Butilised%2Beadward%2Bmuybridge%26start%3D42%26um%3D1%26hl%3Dpt-PT%26client%3Dsafari%26sa%3DN%26rls%3Dpt-pt%26tbn%3Disch&um=1&itbs=1](http://www.google.com/imgres?imgurl=http://www.tate.org.uk/images/cms/22490w_campaign_01.jpg&imgrefurl=http://www.tate.org.uk/tateetc/issue20/campanymuybridge.htm&usq=__gwul0OYKIIj8F3=-6PPOVPDBK05O=&h=357&w=512&sz=43&hl=pt-PT&start=52&sjc2=CpUdOHnz-Q_GpnUwmTdZyw&zoom=1&tbnid=7PAor5ca-nioPM:&tbnh=91&tbnw=131&ei=M_0_T_DmO8f00QWUk6mPDw&prev=/search%3Fq%3Dpainters%2Bthat%2Butilised%2Beadward%2Bmuybridge%26start%3D42%26um%3D1%26hl%3Dpt-PT%26client%3Dsafari%26sa%3DN%26rls%3Dpt-pt%26tbn%3Disch&um=1&itbs=1)
- FIG. 3** - *Gare de Saint-Lazare*, Claude Monet, 1877. WADLEY, 1991: 155
- FIG. 4** - *L'Execution de Maximilien*, Édouard Manet, 1868-69. ELDERFIELD, John, *Manet and the execution of Maximilian*, ed. Museum of Modern Art of New York, Nova Iorque, E.U.A., 2006, ISBN: 978-0-87070423-9 :prancha 40, pág 97
- FIG. 5** - *Impression soleil levant*, Claude Monet, 1872. Referência internet , ultima entrada a 15 Fevereiro 2012:  
<http://files.perspectiveszine.webnode.sk/200000945-9169793317/Impression%20soleil%20levant%20Claude%20Monet.jpg>

- FIG. 6** - Cronofotografias de Georges Demeny pronunciando as palavras «Vive la France!». MANNONI, 2006: 28
- FIG. 7** - *L'Homme qui marche*, Auguste Rodin, 1900. PISANO, 2006: 97
- FIG. 8** - Estudo da marcha de um cavalo, cronofotografia de E.-J. Marey, 1886. PISANO, 2006: 103
- FIG. 9** - Amfréville (vista de uma janela), Edouard Vuillard, 1898-99. KOZINSKY, 2000: 267
- FIG. 10A** - *Gabrielle Vallotton assise devant une cheminée*, Félix Vallotton, 1899. KOZINSKY, 2000: 234
- FIG. 10B** - *Madame Vallotton et sa nièce Germaine Aghion*, Félix Vallotton, 1899. KOZINSKY, 2000: 235
- FIG. 11** - *Memories*, Fernand Khnopff, 1889. KOZINSKY, 2000: 155
- FIG. 12** - *La vie parisienne*, Constantin Guys, s/data. OSTERWALDER, Marcus, *Dictionnaire des Illustrateurs*, 1800-1914, ed. Hubschmid & Bouret, Paris, França, 1983, 1221 págs- sem ISBN: pág. 473

- FIG. 13** - Da série *Fleurs, fruits et légumes du jour*, “*Le Raisin*”, Alfred Le Petit, 1871. TILLIER, 2005: 181
- FIG. 14** - *Doublûres of Characters* ou *Ressemblances frappantes de physionomie*, James Gillray, 1798. BARIDON E GUÉDRON, 2006: 131
- FIG. 15** - *Les quatre tempéraments*, Johann Caspar Lavater, 1781. BORNEMAN, Bernd, ROY, Claude, SEARLE Ronald, *La Caricature- Art et Manifeste*, éditions d’art Albert Skira, Genebra, Suíça, 1974, 280 págs., S/ISBN- pág. 50-51
- FIG. 16** - Ilustração de Töpffer, 1845. TÖPFFER, 2003: 15
- FIG. 17** - Ilustração de Töpffer, 1845. TÖPFFER, 2003: 25
- FIG. 18** - *Mephistopheles flying over Wittenberg*, Eugène Delacroix, 1828. ROSEN E ZERNER, 1984: 78
- FIG. 19** - *Die Trichter*, Christian Morgenstern, 1905. MOHOLY-NAGY, 1969: 299
- FIG. 20** - *Caligrammes*, Guillaume Apollinaire, 1916. MOHOLY-NAGY, 1969: 301
- FIG. 21** - *Le Laocoön as Jeovah, with Satan and Adam*, William Blake, c. 1820. LINARES, 2010: 25

- FIG. 22** - *Un coup de dés jamais n'abolira le hazard*, Stéphane Mallarmé, 1897. HAUMPTMAN, 2004: 15
- FIG. 23** - *Le Mauvais Lieu*, Jean Cocteau, s/data. COCTEAU, 1972: 31
- FIG. 24** - *Durchgangsverkehr*, George Grosz, c. 1930. GROSZ, 1971: 22
- FIG. 25** - *Hingabe von 5-7*, George Grosz, c. 1930. GROSZ, 1971: 6
- FIG. 26** - *Steinberg (Autoportrait)*, Saul Steinberg, c. 1966. STEINBERG, 2009: 110
- FIG. 27** - *Parade*, Saul Steinberg, 1952. STEINBERG, 2009: 115
- FIG. 28** - Ilustração, Tomy Ungerer, s/data. UNGERER, 1966: 45
- FIG. 29** - Cabeça de Medusa (placa animada para fantasmagoria), c. 1800. MANNONI, 1994: 158
- FIG. 30** - Extractos da banda de praxinoscópio *Autour d'une Cabine*, Émile Reynaud, 1893-4. Referência internet, última entrada a 15 Fevereiro 2012: <http://www.youtube.com/watch?v=ntdUMPancg&feature=related>

- FIG. 31** - Fotografias pintadas (*clichés* de foto-cenografia) para a obra *Guillaume Tell*, Émile Reynaud, 1896. AUZEL, 1992: 92
- FIG. 32** - Fotogramas. *Fantasmagorie*, Émile Cohl, 1908.
- FIG. 33** - Fotogramas. *The Enchanted Drawing*, Stuart Blackton, 1900
- FIG. 34** - Fotogramas. *Humorous Phases of Funny Faces*, Stuart Blackton, 1906.
- FIG. 35** - *Distant Lens Enchantment to the View*, Émile Cohl, 1896. CRAFTON, 1990: 286
- FIG. 36A** - Ilustração *A Diagnosis; or Looking for a Bacillus*, Émile Cohl, 1896. CRAFTON, 1990: 286
- FIG. 36B** - Fotogramas. *Les Joyeux Microbes*, Émile Cohl, 1909
- FIG. 37** - Fotogramas. *Transfigurations*, Émile Cohl, 1909
- FIG. 38** - Fotogramas. *Clair de Lune Espagnole*, Émile Cohl, 1909
- FIG. 39** - Fotogramas. *Les Locataires d'à Côté*, Émile Cohl, 1909
- FIG. 40** - Fotogramas. *Little Nemo*, Stuart Blackton e Winsor McCay, 1911
- FIG. 41** - Fotogramas. *Little Nemo*, Stuart Blackton e Winsor

McCay, 1911

**FIG. 42** - Fotogramas.

*Felline Folies*, Otto Messmer, 1919

**FIG. 43** - Fotogramas.

*Felix in Holywood*, Otto Messmer, 1923

**FIG. 44** - Rolos pintados para *Rhythmus 23*, Hans Richter, 1923.

RICHTER, Hans, READ, Herbert, 1965, págs., 34-35

**FIG. 45** - Fotogramas.

*Symphonie Diagonale*, Viking Eggeling, 1924

**FIG. 46** - Fotogramas.

*Colour Box*, Len Lye, 1935

**FIG. 47** - Pinturas preparatórias para *Rythme Coloré*, Leopold Survage, 1912.

BROUGHER, Kerry, MATTIS, Olivia, STRICK, Jeremy, WISEMAN, Ari, ZILCZER, Judith, 2005, pág. 97

**FIG. 48** - Fotogramas.

*Ballet Mécanique*, Fernand Léger, 1924

**FIG. 49** - Extractos de *storyboard* do filme *Fantasia*, Disney Studios, 1940.

Referência internet, última entrada a 15 Fevereiro 2012:

[http://www.designcouncil.org.uk/Documents/Images/Publications/Design%20Council%20Magazine/DCM3/05\\_AHorseGalloping/Disney\\_Corbis.jpg](http://www.designcouncil.org.uk/Documents/Images/Publications/Design%20Council%20Magazine/DCM3/05_AHorseGalloping/Disney_Corbis.jpg)

**FIG. 50** - Fotogramas (a partir de estudos de Oskar Fischinger).

*Fantasia*, James Algar e Samuel Armstrong, 1940

**FIG. 51** - Modelos de personagens (*modelsheets*): Koko the Clown, pelos

Referência internet, última entrada a 15 Fevereiro 2012:

Koko the Clown, 1919:



Fleischer Studios em 1919; e Pluto Disney Studios 1930.

[http://media.ideaanddesignworks.com/library\\_ameri\\_comics/covers/blog\\_art/koko\\_animation\\_guide.jpg](http://media.ideaanddesignworks.com/library_ameri_comics/covers/blog_art/koko_animation_guide.jpg)

Pluto, 1930:

<http://animationarchive.net/Classic%20Characters/Pluto/Model%20Sheet/Plutomodelsheet.jpg>

**FIG. 52** - Fotogramas.

*Gulliver's Travels*, Dave Fleischer e Willard Bowsky, 1939

**FIG. 53** - Análise de movimentos para o filme *Sleeping Beauty*, Disney Studios, 1959.

Referência internet, última entrada a 15 Fevereiro 2012:

<http://www.youtube.com/watch?v=nj3hLSP1vFo>

**FIG. 54** - Fotogramas.

*How a Mosquito Operates*, Winsor McCay, 1912

**FIG. 55** - Fotogramas.

*Gertie the Dinosaur*, Stuart Blackton e Winsor McCay, 1914

**FIG. 56** - Fotogramas.

*The Sinking of the Lusitania*, Winsor McCay, 1918

**FIG. 57** - Fotogramas.

*La Joie de Vivre*, Anthony Gross e Hector Hoppin, 1934

**FIG. 58** - Fotogramas.

*Komposition in Blau*, Oskar Fischinger, 1935

**FIG. 59** - Fotogramas.

*Rhythmus 21*, Hans Richter, 1921

**FIG. 60** - Fotogramas.

*Le Merle*, Norman McLaren, 1959

- FIG. 61** - Fotogramas. *Begone Dull Care*, Norman McLaren, 1949
- FIG. 62** - Fotogramas. 70, Robert Breer, 1970
- FIG. 63** - Fotogramas. *Tango*, Zbigniew Rybczynsky, 1980
- FIG. 64** - Fotogramas. *Steamboat Willie*, Ub Iwerks e Walt Disney, 1928.
- FIG. 65** - Fotogramas. *Die Abenteuer des Prinzen Achmed*, Lotte Reiniger, 1926
- FIG. 66** - Fotogramas. *Rooty Toot Toot* de John Hubley, 1951
- FIG. 67** - Fotogramas. *Gerald McBoing-Boing*, Robert Cannon, 1951
- FIG. 68** - Fotogramas. *Street Music*, Ryan Larkin, 1972
- FIG. 69** - Fotogramas. *La Faim*, Peter Foldès, 1974
- FIG. 70** - Fotogramas. *Seiltänzer*, Raymund Krumme, 1986
- FIG. 71** - Fotogramas. *Tusalava*, Len Lye, 1929
- FIG. 72** - Fotogramas. *Hen Hop*, Norman McLaren, 1942
- FIG. 73** - Fotogramas. *The Street*, Caroline Leaf, 1976
- FIG. 74** - Fotogramas. *Le Paysagiste*, Jacques Drouin, 1976
- FIG. 75** - Fotogramas. *Mothlight*, Stan Brakhage, 1963

- FIG. 76** - Fotogramas. *David*, Paul Driessen, 1977
- FIG. 77** - Fotogramas. *Sisyphus*, Marcell Jankovics, 1974
- FIG. 78** - Fotogramas. *Waking Life*, Richard Linklater, 2001
- FIG. 79** - Fotogramas. *L'Idée*, Bertold Bartosch, 1932
- FIG. 80** - Fotogramas. *Le Nez*, Alexandre Alexeieff e Claire Parker, 1953
- FIG. 81** - Fotogramas. *Krava na Mjescu*, Dušan Vukotic, 1959
- FIG. 82** - Fotogramas. *The Man in the Frame*, Fyodor Khitruk, 1966
- FIG. 83** - Fotogramas. *Cowboys*, Phil Mulloy, 1991
- FIG. 84** - Fotogramas. *Le Jeu des Anges*, Walerien Borowczyk, 1964
- FIG. 85** - Fotogramas. *The Hole*, Elisabeth Hubley e John Hubley, 1962
- FIG. 86** - Fotogramas. *Tale of Tales*, Yuri Norstein, 1979
- FIG. 87** - Fotogramas. *Fugue*, George Schwizgebel, 1998
- FIG. 88** - Fotogramas. *Fast Film*, Virgil Widrich, 2003
- FIG. 89** - Fotogramas. *Une Nuit sur le Mont Chauve*, Alexandre

Alexeieff e Claire Parker, 1933

**FIG. 90** - Fotogramas.

*A Man and His Dog Out for Air*, Robert Breer, 1957

**FIG. 91** - Fotogramas.

*Satiemanie*, Zdenko Gasparovic, 1978

**FIG. 92** - Fotogramas.

*Rubicon*, Gil Alkabetz, 1997

**FIG. 93** - Fotogramas.

*The Man with the Beautiful Eyes*, Jonathan Hodgson, 1999

**FIG. 94** - Fotogramas.

*Muto*, Blu, 2008

**FIG. 95** - Fotogramas.

*Particles in Space*, Len Lye, 1966

**FIG. 96** - Fotogramas.

*Blinkity Blank*, Norman McLaren, 1952.

**FIG. 97** - Fotogramas.

*Walking*, Ryan Larkin, 1969

**FIG. 98** - Fotogramas.

*T,O,U,C,H,I,N,G*, Paul Sharits, 1969

**FIG. 99** - Fotogramas.

*Save Me*, Stuart Hilton, 1994

**FIG. 100** - Fotogramas.

*Whyle Darwin Sleeps*, Paul Bush, 2004

## **ANEXO**

### **i. Sumário da tese**



(Português)

Partimos da hipótese geral de que o cinema de animação não partilha da mesma *constituição genética* do cinema de imagem real. No levantar dessa hipótese está presente a ideia de que existe um imenso equívoco na história do cinema de animação, não só ao nível da recepção e interpretação (dos públicos) mas também, e sobretudo, nas próprias práticas de produção e realização de filmes em animação: o equívoco relaciona-se justamente com uma crença generalizada de que, por partilharem, em geral, os mesmos aparatos tecnológicos, cinema de imagem real e cinema de animação comungariam de uma mesma gramática em termos expressivos. O que pretendemos ressaltar ao longo de todo trabalho da tese é que o *acto de animar* não deverá ser confundido com a tecnologia que o suporta; nesse sentido desejamos dar conta da complexidade da animação enquanto linguagem, discernindo aí, nessa mesma complexidade, a sua própria singularidade.

Entre cinema de imagem real e cinema de animação não existe uma coincidência sequer na formação das duas linguagens, e foi em busca dessa genealogia específica da animação que partimos; particularmente no primeiro capítulo, onde procurámos, em geral, detectar no desenho uma profunda e crucial contaminação, de raiz, em toda a prática de *animar*. Enquadrado no contexto de uma animação de desenho, o *acto de animar* é fundamentalmente plástico, transportando para o seu *foro próprio* todas as problemáticas e qualidades das imagens estáticas provenientes quer do campo das artes plásticas quer de filiações mais amplas (e, por vezes, mais remotas) como a gravura, a litografia, a imprensa e as artes tipográficas em geral.

O intuito deste trabalho de revelação de um fundamental equívoco passa por detectar a sua presença nos alicerces que fundamentam toda a tendência dominante da indústria da animação; as características que pautam este modo de compreender e executar a animação nascem precisamente nessa relação mal definida com a imagem real, entendida, aí, como modelo para a configuração das imagens animadas. Neste contexto, achamos crucial manifestar, por princípio, mas também, e sobretudo, nas práticas, que uma outra forma de animar é não só possível como mais fiel à própria formação do *acto de animar*.

Por fim, e no sentido de aprofundar as potencialidades geradas pela hipótese levantada neste texto, torna-se necessário estabelecer um trabalho de concepção e refinamento das marcas tipológicas que constituem a linguagem da

animação. Uma vez que rejeitamos que a animação se defina numa relação de proximidade e dependência face ao cinema de imagem real; uma vez que pretendemos, também, resgatar o cinema de animação dos parâmetros que o definem dentro dos quadrantes da produção de teor comercial e industrial, então torna-se necessário todo um trabalho *positivo* de definição daquilo que entendemos ser a linguagem da animação. E, uma vez mais, um tal trabalho não pode passar ao lado dos próprios objectos e das próprias práticas que dão corpo e, consequentemente, expressão à animação enquanto linguagem.



(Valenciano)

S'ha partit de la hipòtesi general de que el cinema d'animació no comparteix la mateixa constitució genètica del cinema d'imatge real. Al col·locar aquesta hipòtesi tenim present la idea de que existeix un immens equivoc en la historia del cinema d'animació, no solament a nivell de la recepció de la interpretació (del públic) sinó també, i sobretot, en les pròpies pràctiques de producció i realització de pel·lícules en animació: l'equivoc es relaciona justament amb la creença generalitzada de que, com comparteixen, en general, els mateixos aparats tecnològics, el cinema d'imatge real i el cinema d'animació compartirien també una mateixa gràfica en termes expressius. El que pretenem accentuar al llarg d'aquest treball de tesi és que l'*acte d'animar* non deurà ser confós amb la tecnologia que el suporta. En aquest sentit desitgem donar compte de la complexitat de l'animació com llenguatge, sent justament aquesta mateixa complexitat la que confereix la seua singularitat.

Entre el cinema d'imatge real i el cinema d'animació no existeix una coincidència ni tan sols en la formació dels llenguatges, i ha sigut en la recerca d'aquesta genealogia específica d'animació que hem partit; particularment en el primer capítol, on intentem, en general, detectar en el dibuix una profunda i crucial contaminació, d'arrel, en tota la pràctica de *animar*. Enquadrat en el context d'una animació de dibuixos, l'*acte d'animar* és fonamentalment plàstic, transportat per el seu fòrum propi, totes les problemàtiques i qualitats de les imatges estàtiques provinents, siga del camp de les arts plàstiques siga de filiacions més amplies (i, de vegades, més remotes) com els gravats, la litografia, la premsa, i les arts tipogràfiques en general.

El propòsit d'aquest treball de revelació d'un equivoc fonamental es basa en la detecció de la seua presència de les bases que fonamenten tota la tendència dominant de la indústria de l'animació; les característiques que regeixen aquest mode de comprendre i executar l'animació sorgeixen precisament d'aquesta relació malament definida con la imatge real, compresa, en aquest cas, com a model de la configuració de les imatges animades. En aquest context, ens sembla crucial manifestar, per principi, però també, i sobretot, en les practiques, que un altra manera de animar és no tan sols possible, i que aquesta és molt fidel a la pròpia formació del acte de animar.

A la fi, i con la intenció de aprofundir les potencialitats generades per la hipòtesi, alçada en aquesta investigació, és necessari establir un treball de concepció i refinament de les marques tipològiques que constitueixen el llenguatge de l'animació. Ja que rebutgem que l'animació es definisca en una relació de proximitat i dependència con el cinema d'imatge real; una vegada que desitgem, també, rescatar el cinema dels paràmetres que el defineixen dins dels quadrants de la producció de caràcter comercial i industrial, és, per tant, tot un treball *positiu* de això que entenem com el llenguatge de l'animació. I, una vegada més, un treball d'aquesta naturalesa no pot ignorar els propis objectes i les pròpies pràctiques que donen cos i, conseqüentment, expressió a l'animació en quant a llenguatge.

(Castellano)

Hemos partido de la hipótesis general de que el cine de animación no comparte la misma *constitución genética* del cine de imagen real. Al colocar esa hipótesis tenemos presente la idea de que existe un inmenso equívoco en la historia del cine de animación, no solo al nivel de la recepción e interpretación (del público) sino también, y sobre todo, en las propias prácticas de producción y realización de películas en animación: el equívoco se relaciona justamente con una creencia generalizada de que, como comparten, en general, los mismos aparatos tecnológicos, el cine de imagen real y el cine de animación compartirían también una misma gramática en términos expresivos. Lo que pretendemos acentuar a lo largo de este trabajo de tesis es que el *acto de animar* no deberá ser confundido con la tecnología que lo soporta; en este sentido deseamos dar cuenta de la complejidad de la animación como lenguaje, siendo que es justamente esa misma complejidad, la que le confiere su singularidad.

Entre el cine de imagen real y el cine de animación no existe una coincidencia ni siquiera en la formación de los dos lenguajes, y ha sido en busca de esta genealogía específica de la animación que hemos partido; particularmente en el primer capítulo, donde intentamos, en general, detectar en el dibujo una profunda y crucial contaminación, de raíz, en toda la práctica de *animar*. Encuadrado en el contexto de una animación de dibujos, el *acto de animar* es fundamentalmente plástico, transportando para su *foro propio* todas las problemáticas y cualidades de las imágenes estáticas provenientes, sea del campo de las artes plásticas, sea de filiaciones más amplias (y, a veces, más remotas) como los grabados, la litografía, la prensa y las artes tipográficas en general.

El propósito de este trabajo de revelación de un equívoco fundamental se basa en la detección de su presencia en los cimientos que fundamentan toda la tendencia dominante de la industria de animación; las características que rigen este modo de comprender y ejecutar la animación surgen precisamente de esa relación mal definida con la imagen real, entendida, en este caso, como modelo para la configuración de las imágenes animadas. En este contexto, nos parece crucial manifestar, por principio, pero también, y sobre todo, en las prácticas, que otra forma de animar es no solo posible, y que ésta es más fiel a la propia formación del *acto de animar*.

Por fin, y con la intención de profundar las potencialidades generadas por la hipótesis levantada en esta investigación, es necesario establecer un trabajo de concepción y refinamiento de las marcas tipológicas que constituyen el lenguaje de la animación. Ya que rechazamos que la animación se defina en una relación de proximidad y dependencia con el cine de imagen real; una vez que deseamos, también, rescatar el cine de animación de los parámetros que lo definen dentro de los cuadrantes de la producción de cariz comercial y industrial, es, por consiguiente, necesario todo un trabajo *positivo* de definición de lo que entendemos ser el lenguaje de la animación. Y, una vez más, un trabajo de esta naturaleza no puede ignorar los propios objetos y las propias prácticas que dan cuerpo y, consecuentemente, expresión a la animación en cuanto lenguaje.

**(English)**

We have started off from the general hypothesis that animation cinema does not share the same *genetic build* as live action cinema. By raising this hypothesis we focus on the idea that an enormous misconstruction underlies the history of animation cinema, not only in terms of reception and interpretation (by the public) but also, and foremost, in the actual practices of animated films production and direction: this misconstruction is justifiedly related to a general belief that, because they share, generally speaking, the same technological resources, live action cinema and animation would also share an identical grammar in terms of expressiveness. What we would like emphasise throughout the whole work developed in this thesis is that the *act of animating* should not be confused with the technology that supports it; thus it is our desire to convey the complexity of animation as a language, being that very complexity what bequeaths its own singularity.

Between live action cinema and animation cinema there is not even a coincidence in terms of the formation of both languages, and we have set out in search of that specific genealogy of animation; particularly in the first chapter, where we have tried to detect in drawing a profound and crucial contamination, from grassroots, in the entire practice of *animating*. Framed by the context of the animation of drawings, the *act of animating* is fundamentally plastic, carrying with it all the problematics and qualities inherent to static images, whether they may arise from the field of plastic arts or from wider (and, at times, remoter) affiliations such as engraving, lithography, printing press and typographic arts in general.

The purpose of this work, in its pursuit to reveal a fundamental misconstruction, aims to detect its presence in the foundations that fundament all the predominant tendency of the animation industry; the characteristics that structure this way of understanding and executing animation, evolve precisely from this ill-defined relation with real image, viewed, in this sense, as a model to the configuration of animated images. In this context, we consider it crucial to manifest, as a principle, but also, and foremost, in practices, that another way of animating is not only possible, but also more faithful to the very construction of the *act of animating*.

Lastly, and in line with the attempt to further examine the potential generated by the hypotheses raised in this text, it becomes necessary to establish a work that will allow the definition and refinement of the typological features that

form the language of animation. Given the fact that we reject that animation is defined in a relationship of proximity and dependence towards live action cinema; and also given the fact that our aim is to release animation cinema from the parameters that define it within the framework of commercially and industrially oriented production, it becomes therefore necessary to establish a whole body of *positive* work aiming at the definition of what we feel the language of animation truly is. And, once again, such work cannot be detached from the actual objects and the actual practices that give shape and, therefore, expression to animation as a language in its own right.

## **ANEXO**

### **ii. Resumo da tese**





(Português)

## I. Introdução

Muito tem sido dito sobre a palavra “animação” e muitas têm sido as suas supostas aplicações – do vulgarmente denominado desenho ou *cartoon* animado à *trucagem* cinematográfica, do efeito especial à imagem 3D, do grafismo multimédia ao jogo interactivo. Convém, pois, nas breves páginas desta introdução circunscrever o território em que o corpo do texto que nos propomos aqui desenvolver se situará: o que entendemos afinal por animação?

Independentemente desta motivação, a resposta a esta questão, apesar das múltiplas definições ou estudos sobre a matéria, será sempre inconclusiva; isto é, tentar responder de forma definitiva a esta problemática não passará de um campo repleto de contradições, transformações ou derivações que o termo ‘animação’ tem vindo a sofrer ao longo do tempo, resultado de um número infinito de práticas, suportes, ou inovações tecnológicas. E se é certo que a explosão do termo ‘animação’ vem contribuindo para que a sua expressão tenha sofrido um sucessivo empobrecimento e para que as suas potencialidades raramente tenham sido evidenciadas em toda a sua dimensão, também daí resulta que a diversidade e a latitude do termo têm permitido à própria animação uma ampliação do seu espectro, e que se destaca pelo seu crescente carácter híbrido e diversificado. E a verdade é que esta abrangência confere à animação uma boa parte da sua força enquanto linguagem. Poder-se-á até dizer que esta adaptabilidade e diversidade são constitutivas da animação, e é no seu carácter híbrido e diversificado que funda a sua plasticidade própria.

Entretanto, dado este carácter duplo proporcionado pela abrangência e pela indefinição da prática da animação – por um lado, estas características são os seus traços constitutivos e, por outro, elas são o motivo da sua dispersão –, é necessário um cuidado atento para que uma parte não legitime a anulação da outra, isto é, será preciso impedir que da inevitável diversidade e variabilidade da animação não se passe para uma perversão da sua lógica enquanto linguagem.

Por este motivo, a resposta à questão introdutória – *o que se entende por animação?* – implicará um acompanhamento da evolução das práticas em torno da própria animação. Não tanto para que se obtenha uma perspectiva histórica do tema,

mas fundamentalmente porque o próprio desenvolvimento semântico e pragmático do termo animação decorre por entre os caminhos traçados pela sua evolução plástica e técnica. Por outras palavras, não se pretende realizar uma história das práticas de animação, mas encontrar no desenvolvimento dessas mesmas práticas os recursos fundamentais que permitirão um enquadramento consistente do sentido complexo do termo ‘animação’.

Assim, e apesar de esta introdução não pretender ser enumerativa, convém desde já traçar um percurso de certos géneros e tendências, com o simples fito de compreender o alcance do termo e dos seus cruzamentos com os diversos suportes e tecnologias. Durante os dois últimos séculos, a partir de sucessivos processos e dispositivos que foram sendo adaptados ou conjugados, (numa evolução que nos chega desde os primeiros discos estroboscópicos e das primeiras sucessões desenhadas sobre bandas transparentes, às mais recentes técnicas analógicas, numéricas, digitais), houve um grande percurso repleto de mutações e desvios, mas que, no fundo, apesar de diversificar ou encobrir, nunca conseguiu obliterar totalmente o princípio fundamental da prática da animação: identificar, reconhecer e analisar este princípio, ainda que brevemente, assume vital importância para que a questão introdutória se vá desenvolvendo e definindo.

Aquilo que desde os primeiros discos estroboscópicos<sup>223</sup>, datados de 1833, se encontra presente é uma inequívoca preocupação com a questão do movimento gerado a partir de uma livre associação de imagens. Poder-se-á, assim, dizer que o movimento é o *objecto* das práticas de animação. Mas que processo intervém nesta livre associação entre imagens e que gera um tipo diferente de movimento? A que título é que ele surge como preocupação geral ou mesmo como *objecto* da animação? Qual, então, a sua *linguagem*? A vocação da animação para o movimento processa-se ao nível da *síntese*. A prática da animação é, no fundo, um trabalho de síntese do movimento criado *imagem por imagem*. E esta síntese tem, pois, como *objecto*, o movimento animado. Mas de que se trata esta síntese? Em que difere ela da síntese cronofotográfica ou “estritamente” cinematográfica? De que se fala quando se fala em síntese no campo específico da animação? Mais importante ainda: de que modo se obtém esta síntese do movimento? A resposta a estas questões leva a

---

<sup>223</sup> Esta denominação engloba quer os próprios *discos estroboscópicos* de Stampfer, quer o fenaquistiscópio de Plateau.

que se entre no domínio do *método* da animação. Qual, então, o seu *método*? Imagine-se uma pluralidade de imagens estáticas. Conceba-se, depois, que, por acção de um qualquer dispositivo óptico e mediante um qualquer processo, se recriou um movimento a partir dessas mesmas imagens estáticas. Passou-se, aí, da estaticidade das imagens ao seu movimento sintético. Não obstante, o que importa referir é a forma como a animação contribui para toda esta operação sintética. O gesto que marca a essência da animação não é senão o de criar a própria síntese do movimento. E o modo como essa criação é levada a cabo, ou seja, o *método* empregue para que se construa esta síntese do movimento é um processo fundado na articulação *entre* imagens. Dominique Willoughby, no seu livro *Le Cinéma Graphique*, mesmo não desenvolvendo aí uma obra de tese, defende a ideia de uma operacionalidade específica a toda a animação, mesmo nos registos menos envolvidos na construção da síntese do movimento ou mais focados noutros aspectos como a narratividade ou a relação directa com o cinema de imagem real. O *método* constitutivo da animação é, pois, o trabalho atomizado entre imagens contíguas (no caso específico da animação cinematográfica: os fotogramas).

Poder-se-á, assim, ir realizando uma certa delimitação do território da animação ao defini-la como prática que tem como objecto o movimento, cuja linguagem é a síntese do movimento e cujo método é a sua criação sintética *imagem por imagem*. Todavia, parece haver certos protestos em relação a esta possível definição da animação: Pierre Hébert parece rejeitar que se reclame para a animação a exclusividade de um tratamento imagem por imagem que, segundo o próprio, «aparece, hoje, como uma forma de manipulação entre outras» usada em campos diversos para além do da animação (Hébert, 2006: 159). O argumento de Hébert é o seguinte: o trabalho *imagem por imagem* enquanto critério de definição do cinema de animação deverá ser reconsiderado, pois, no limite, ao assumir-se como *critério*, cria um corporativismo inerte e, com isso, um entrave a uma reflexão estética mais englobante e profunda. Aparentemente, Hébert entra em colisão com a proposta que avançávamos e que envolvia uma constitutiva radicação da animação no tratamento imagem por imagem. Contudo, esta consideração de Hébert deverá merecer uma ponderação mais demorada, e que nos levará a distinguir dois pontos de abordagem a toda esta questão: antes de mais, e tal como veremos um pouco mais adiante, Hébert estará mais preocupado com as implicações de uma manobra de definição axiomática do corpo linguístico do cinema de animação; como tal, não lhe interessa tanto se é o movimento *imagem por imagem* ou outro qualquer princípio que é

nomeado enquanto elemento distintivo do cinema de animação. Ainda assim, Hébert debruça-se sobre as particularidades do movimento *imagem por imagem*, e critica a sua apresentação como uma espécie de sinal emblemático do *acto de animar*. Será de todo interessante, num contexto de introdução ao nosso trabalho, encetar um curto diálogo com estas considerações. O ponto firme de Hébert, nesta questão, relaciona-se com uma certa “evidência” que as mais recentes evoluções no campo da tecnologia vieram trazer a público: a saber, a de que tem vindo a surgir «um leque crescente de técnicas de manipulação, de alteração e de sintetização de imagens» (Hébert, 2006: 159), tornando o trabalho *imagem por imagem* apenas numa *ferramenta* entre outras. O que nos parece separar desta posição de Pierre Hébert é justamente a interpretação daquilo que é o trabalho *imagem por imagem*: se para Hébert ele tem uma componente eminentemente técnica, no contexto da presente tese, *imagem por imagem* é o signo linguístico do cinema de animação. Trabalhar *imagem por imagem* não é uma forma de animar, mas o *idioma* da animação; talvez não seja a sua essência, talvez não seja o princípio que distingue o cinema de animação de qualquer outra forma expressiva – mas é o seu elemento comunicante, a sua *força de expressão*. Portanto, o ligeiro desfasamento que sentimos face a Pierre Hébert relaciona-se com a forma como entendemos a noção de animação *imagem por imagem*: não uma técnica, não um *meio*, mas uma linguagem; e, enquanto tal, *animar imagem por imagem* assume-se como um gesto *inamovível* no próprio acto de animar e *irreduzível* a qualquer outro.

Talvez alguns avanços recentes na tecnologia da animação possam aduzir certas soluções concernentes a um modo *contínuo* de apresentar imagens. Talvez essa seja mesmo a forma tendencialmente dominante no circuito actual do cinema de animação. E a simples comprovação destas hipóteses parece retirar-nos legitimidade para contradizer a ideia de Pierre Hébert. Devemos frisar que estas hipóteses pertencem ao domínio das questões de facto: é um *facto* que existem novas formas de animar para lá da sintetização inerente ao trabalho *imagem por imagem*; mas a questão verdadeiramente importante a colocar é se esse facto respeita, *de direito*, a raiz constitutiva e singular do acto de animar. Ao enunciar esta questão tocámos no nervo central da problemática que dirige o presente trabalho de tese: fazer uma investigação genealógica que incida nessa mesma *raiz constitutiva e singular*; não no sentido de determinar uma origem para uma linguagem, mas no sentido de examinar a forma como a raiz de uma linguagem se desenvolve pelo próprio corpo linguístico que funda. Falta pois referir qual é essa raiz; qual o elemento que *funda*

toda esta actividade: numa palavra, o desenho. É o desenho que dá vida à folha branca, é o desenho que estrutura a *página animada*, é o desenho que destaca a animação da mera linguagem fotográfica, e é, sobretudo, o desenho que permite instaurar uma instabilidade a cada nova imagem; é, enfim, o desenho que constitui a possibilidade fundamental da animação.

Não negamos, como referido, que novas (ou aparentemente novas) formas de gerar animações existam para lá do movimento imagem por imagem; o que questionamos é se esse extravasar não implica já uma distância face à raiz gráfica da animação. O intuito não é o de criar uma separação entre uma *boa* e uma *má* animação, ou entre uma animação legítima e outra ilegítima; o intuito passa, antes, por potenciar uma linguagem de *diferenciação* a cada imagem, viabilizada pela plasticidade do grafismo. Forjar um movimento sem recurso a técnicas gráficas que envolvam o desenho implica uma *continuidade* no efeito que faz aproximar o cinema de animação de qualquer coisa que já terá muito mais a ver com a linguagem do cinema de imagem real do que, propriamente, com a linguagem da animação. Síntese, imagem por imagem e desenho serão, pois, os vectores em que assenta a prática da animação na qual nos vamos concentrar mais profundamente.

E se se começam a definir os caminhos a trilhar neste trabalho, a verdade é que estamos longe de obter um critério que permita identificar uma obra em animação. Conforme havia sido enunciado um pouco mais acima, não é na procura de um critério desse tipo que este trabalho se desenvolverá; muito mais interessante (e realista) do que procurar uma identidade que permita evitar equívocos na definição do termo ‘animação’ será o trabalho de procurar os recursos da animação no âmbito dessa constitutiva equivocidade, sem contudo entrar numa esfera de legitimação total do emprego desse mesmo termo. Neste sentido, parece-nos absolutamente crucial a posição de Pierre Hébert perante a possibilidade de se definir o cinema de animação: quando diz que, mais do que ser uma arte, o cinema de animação *pode ser* uma arte<sup>224</sup>, Hébert refere-se ao *uso* do dispositivo técnico que suporta a linguagem da animação; qualquer tendência para a estabilização de uma qualquer definição avançada peca por defeito, pois negligencia toda a dimensão pragmática que acompanha essa mesma definição. Assim, e em concordância com a

---

<sup>224</sup> «Je dis bien «ce qui peut faire», car «l'art» du cinéma d'animation partage la même ambiguïté que les autres arts technologiques dans son rapport avec le dispositif technique qui le rend possible» (Hébert, 2006: 160).

ideia de Hébert, o cinema de animação contém em si as potencialidades para se desenvolver enquanto *linguagem artística*; mas a sua actualização enquanto tal depende da exploração dos seus recursos. Mas quando Hébert diz que tudo depende do uso que se faz do dispositivo, não se refere a uma rectidão nesse uso; não se trata de seguir um *bom* uso das potencialidades técnicas, uma vez que uma tal qualificação do uso pressuporia já uma atribuição dada antes da própria prática. Ao invés, o apelo a uma definição da animação assente na própria prática significa que é *durante* a operacionalização dos recursos da animação que ela se vai definindo; e cada exploração é singular, essencialmente singular, e torna-se necessário percorrer toda uma prática e toda uma conduta específica da linguagem para que ela *possa*, então definir-se enquanto arte.

## II. Estado da questão

Fazer um levantamento do estado daquela que é a questão que nos propomos trabalhar implica uma fidelidade a um princípio assumido ao longo das páginas de introdução: definir, trabalhar, analisar o que é o *acto de animar* não pode passar ao lado das práticas em que um tal acto se envolve. Não podemos pois, em nenhum momento, colocar em suspenso aquilo a que poderemos denominar por história do cinema de animação; muito menos poderemos fazê-lo agora, no momento em que trataremos de elucidar o estado da questão. Assim sendo, e partindo do princípio que uma história do cinema de animação não é senão o território em que as práticas de animação se tornam reconhecíveis, acompanhemos, pois, a evolução dessas práticas no seu confronto com os dispositivos que se foram tornando disponíveis, e vejamos de que forma se foram desenvolvendo *processos de criação de síntese do movimento imagem por imagem*.

Os dispositivos que suportaram as primeiras experiências de síntese do movimento (o traumatoscópio, o fenaquistoscópio, o zootrópio, o praxinoscópio, as imagens cronofotografadas), em certa medida, tinham algo de comum nos seus processos operativos. O que importa ressaltar no surgimento destes primeiros artefactos que sustentaram a linguagem do pré-cinema é o princípio sintético que não se esgota nas próprias invenções de então; pelo contrário, encontra-se presente na definição progressiva das técnicas e processos que constituirão, no seu desenvolvimento, a criação do cinema e dos meios audiovisuais.

Apesar das primeiras experiências do pré-cinema, o aparelho cinematográfico virá a homogeneizar a captura e reprodução de movimentos – este destina-se somente à captura das imagens já existentes, o que significa que não existe um trabalho construtivo associado a esta forma de síntese. Por essa razão, o trabalho de Émile Reynaud assume um papel de capital interesse. Reynaud, após as suas primeiras incursões no domínio do teatro óptico, trabalha com a câmara numa técnica denominada “foto-cenografia”. Este trabalho consistia na selecção de certos fotogramas, retirados do filme e pintados manualmente, sendo os actores registados sobre fundo neutro, e recolocados num novo fundo trabalhado separadamente. Este método distingue-se da mera captação cronofotográfica de elementos diante da câmara; e a distinção reside no tratamento elaborado sobre as imagens recolhidas: é a selecção das imagens obtidas fotograficamente e o tratamento gráfico que irão

recompor e recriar o próprio movimento. Ou seja, o movimento não é gerado directamente pela câmara; é, antes, reconstruído através da selecção e do tratamento das imagens. Estas passam a ser puramente analíticas. A síntese não está na recolha contínua e não selectiva que o registo da câmara permite, mas na construção e tratamento das imagens seleccionadas; e o movimento encontra-se nessa mesma síntese.

Por essa mesma altura, a questão da fotografia torna-se fonte de polémica. São famosas as considerações de Baudelaire e de Walter Benjamin acerca da fotografia, incluídas numa perspectiva crítica geral em relação à técnica e aos seus avanços “desumanizantes”. A posição de Reynaud é clara e prudente: a fotografia deve encontrar-se ao serviço da arte e não substituí-la. Toda a polémica concentra-se na questão do valor e da legitimidade estéticos da automatização que a fotografia e a cronofotografia disponibilizam. Parece haver um cuidado em preservar o papel da *mão* (enquanto elemento simbólico do secular *dom* do artista) contra os avanços da automatização técnica.

Há sem dúvida em toda a polémica uma questão moral de conservação; uma atitude conservadora que costuma ser mais um entrave à arte do que sua defensora. Mas, independentemente de quaisquer moralizações inerentes a estas reacções, independentemente de haver um instinto conservador associado à *preservação da mão*, existe também uma questão estética a decorrer ao longo do debate, e que coincide precisamente com a questão do movimento e da sua construção. O surgimento da fotografia e da cronofotografia, mais do que colocar em causa a captação mecânica do movimento, coloca em causa o *artístico* desse processo; mais do que questionar o homem, a fotografia questiona o artista. E é esta a questão que importa, pois é nela que se levanta o problema do movimento e da sua criação. O problema é, então, o seguinte: os automatismos fotográficos, graças a todas as vantagens (práticas) que trazem, ameaçam anular a existência de uma outra concepção do movimento, reduzindo o processo sintético a uma captação do estritamente real. Não que haja menoridade neste género documental; o perigo reside na possibilidade de uma forma de criação desaparecer; o perigo é o de uma sistematização que não reside na técnica fotográfica, mas na tentação de totalização que as suas potencialidades permitem. Em suma, é uma questão de salvaguardar a existência de um processo de construção do movimento e de evitar que todo o processo sintético se reduza à recolha de um movimento já existente por intermédio de um artefacto científico.



Apesar de cerca de setenta anos de evoluções e de experimentações e novos artefactos no domínio das imagens em movimento, o dispositivo cinematográfico virá permitir um novo tipo de operacionalidade por intermédio dos seus próprios recursos – essa revolução dá-se pelo trabalho e pela mão de Émile Cohl. *Fantasmagorie* (1908) apresenta-se como a primeira experiência animada *imagem por imagem*, afastando-se das preocupações de carácter ilusionista ou fantástico, e concentrando-se na construção de «jogos de figuras lineares que se traçam progressivamente, que se animam e se metamorfoseiam com uma virtuosidade e uma inventividade inigualáveis» (Willoughby, 2009: 86).

O desenvolvimento de uma técnica de animação corrida, ao fazer corresponder a cada rodar da manivela do operador uma nova unidade de informação, criou o ponto de partida para uma nova forma de animar imagens<sup>225</sup>. Em Cohl assiste-se a um verdadeiro desenrolar de metáforas plásticas, permitidas por este novo processo: o de passar de uma figura a outra, de uma imagem a outra, através de uma ligação impronunciada por transformação de uma forma, por alteração de um traço. O gesto de Cohl tem a capacidade plástica de, como disse Norman McLaren acerca destas experiências pioneiras, *tornar visível o pensamento*.

Poucos anos mais tarde, o norte-americano Winsor McCay fazia as suas explorações no domínio da animação de desenho. McCay começa por realizar um tipo de animação com preocupações aparentemente próximas às de Cohl, desenvolvendo trabalhos com «soberbas transições e metamorfoses gráficas, montando ou dissolvendo as figuras das personagens» (Willoughby, 2009: 94). Os seus ensaios de cariz mais plástico, como a obra *Little Nemo* (1911), não conheceram, todavia, um desenvolvimento nos trabalhos posteriores. McCay acaba por abandonar essa direcção, adoptando ao invés um caminho voltado para um modo mais realista, em última instância fotográfico. E mesmo proporcionando efeitos de fantasia e apelando ao imaginário do público, a referência ao real é cada vez mais central. Esse apelo concernente à *truçagem* ou ao efeito especial acaba por materializar-se na exibição do seu trabalho enquadrado e adaptado aos espectáculos de vaudeville. Em *Gertie the Dinosaur* (1914), o próprio autor entra no espectáculo, criando um diálogo entre o filme que vai sendo exibido e o mundo real. O efeito é

---

<sup>225</sup> Os fundamentos viriam a ser muito diferentes e mais sistematizados, por meio da animação de “chaves”

bastante apelativo, e, no conjunto, o resultado é um crescente apagamento da plasticidade própria da animação e das potencialidades construtivas do grafismo, seja pela estabilidade da personagem, seja pela ligação com o próprio espectador. Essa via de representação voltada para o espectáculo e para a obtenção de reacções de espanto assente no antropomorfismo (ou na humanização das personagens) será o mote da indústria americana do *cartoon animado* que começava a construir-se.

No entanto, ainda que toda esta encenação vá anulando a importância da questão da síntese gráfica do movimento, ou de uma verdadeira experimentação no domínio de uma criação *imagem por imagem*, mesmo com preocupações assentes no burlesco e no espectáculo, são ainda questões de potencialidade técnica e, em simultâneo, de teor gráfico que conduzem estas evoluções. Se há, por um lado, um interesse generalizado que é explorado e transformado em espectáculo, esse interesse é suscitado, ainda, por uma certa liberdade inerente a uma nova linguagem. Mesmo com a criação encenada de um diálogo entre um elemento físico real e o desenho animado, em *Gertie* não há ainda um primado da narrativa, e o desenho ainda não assume a mera função de suporte dessa mesma narrativa. Assim, todo o espectáculo gravita em torno, ainda, do próprio grafismo, em torno de conjuntos de *gags* que se sucedem e da improvisação do traço ou da forma, por via do movimento sintético.

Seja como for, com McCay a linguagem é já diferente das metamorfoses gráficas de Cohl; e nessa nova linguagem de McCay, muito mais figurativa e focada na exploração de um perspectivismo clássico, começa a abrir-se uma via para o surgimento em plena força de uma *animação eminentemente narrativa* – por outras palavras, não uma narrativa do movimento, como ainda se encontra em McCay, mas um movimento animado como suporte material de conteúdos literários.

Estes dois gestos pioneiros na animação abriram caminho a um conjunto de práticas diversas, fruto de uma clivagem assente em explorações múltiplas e em técnicas incontáveis. Poder-se-á dizer, talvez de forma exageradamente generalizada, mas sem dúvida significativamente ilustrativa, que Cohl, por um lado, e McCay, por outro, abriram as fileiras a toda a diversidade e multiplicidade de práticas e explorações que a evolução da animação assistiu a partir do séc. XX. Por um lado, Cohl terá fornecido os caracteres técnicos, estéticos e formais de uma via mais experimentalista, autoral da animação. Por outro lado, McCay terá inspirado uma animação mais narrativa, industrial e realista.

No decorrer da segunda década do séc. XX, surge um conjunto de linguagens experimentais e expressivas que se fundam, tecnicamente, nas experiências e invenções de Cohl no domínio da *imagem por imagem*. Estas experiências consubstanciam-se através de um conjunto de cineastas e de artistas plásticos focados em questões de puras sensações visuais, e de uma ritmicidade cinematográfica fundada numa interpretação abstracta do tempo, do espaço, da forma e da superfície do ecrã – em suma, uma busca de um *cinema total*, ancorada nas potencialidades do suporte fílmico e da tecnologia cinematográfica. Neste registo, destacam-se as preocupações premonitórias de Léopold Survage, as incursões futuristas no domínio do *movimento mecanizado*, e, mais tardiamente, as buscas de Viking Eggeling e de Hans Richter por um formalismo como linguagem plástica universal, ou as incursões pelas sinestésias entre visão e som de Walter Ruttmann.

Talvez mais significativos dentro desta linhagem da animação fundada por Cohl (pelo menos dentro de uma contextualização sumária do tema) serão os contributos dos trabalhos do neo-zelandês Len Lye e do escocês Norman McLaren. Essa maior importância justifica-se pelo compromisso que ambos estabeleceram, durante várias décadas, em criar um trabalho de incessante busca pela exploração profunda da construção gráfica da síntese do movimento. Len Lye considera que «o cinema não pode visualizar senão o movimento» (citado em Willoughby, 2009: 158). A sua inquietação pela questão do movimento levou-o a desenvolver diversas técnicas que lhe permitissem trabalhar o movimento sempre dentro do enquadramento gráfico: ora pintando o filme directamente, abstendo-se de filmar com câmara; ora suprimindo a divisão física entre fotogramas, explorando o tecido pictórico ao longo da banda fílmica; ora evidenciando a técnica da *imagem por imagem* de modo a que o desenho directo sobre a película produzisse maior irregularidade e vibração; ora fundindo e retrabalhando imagens de várias fontes por via laboratorial; ora compondo movimentos sintéticos de acordo com uma lógica musical.

Alguns anos mais tarde, Norman McLaren viria a construir uma toda uma obra assente na ideia de que «o cinema não é a arte das *imagens-que-se-movem*, mas a arte dos movimentos que são desenhados» (citado em Willoughby, 2009: 162). Para desenvolver a sua ideia de uma constitutiva marca gráfica no movimento, McLaren dirigiu a sua atenção para o intervalo existente entre as imagens; no que respeita ao movimento, o mais importante encontra-se nesse espaço *entre* imagens e

não em cada imagem. Tal como Len Lye, McLaren trabalha gráfica e directamente no filme, imagem por imagem, com e sem recurso à captação de imagem. E ainda que tendo acesso a uma vasta gama de suportes e de materiais, este princípio estético de abordagem instrumental por via de uma *inserção directa* do movimento é directa ou indirectamente transversal a toda a sua obra.

Paralelamente, foi evoluindo uma outra tradição de práticas e ideias no terreno da animação. Ao mesmo tempo que Cohl e McCay realizavam as suas experiências inaugurais, começa a ser desenvolvida, no interior de alguns estúdios norte-americanos, uma animação com características bem diferentes. Por um lado, rarefaz-se o trabalho do artista singular e isolado passando a haver um trabalho compartimentado de *ateliê*, através de um colectivo de desenhadores enquadrados pelas figuras do produtor, do realizador ou do argumentista. Por outro lado, são usados alguns materiais (recortes, acetatos, cenários fixos) e são apuradas algumas técnicas e procedimentos de economia que permitem subdividir cada personagem em partes distintas (estáticas ou em movimento), uma divisão de cada sujeito por *camadas*. As preocupações são, como se percebe, fundamentalmente mercantis e industriais; o tempo de execução assume um estatuto central. E, em consequência desta crescente importância da variante *tempo* e da avidez de identificação com os públicos, os primeiros trabalhos industriais limitaram-se a uma adaptação directa e rudimentar de personagens e ambientes já existentes (da banda desenhada, do *cartoon*, da ilustração ou da imprensa generalizada) ao desenho animado, sem qualquer tipo de consideração pelas potencialidades da animação enquanto linguagem própria.

Com os desenvolvimentos desta vertente industrial da animação, e tendo em conta a necessidade de chegar a um público cada vez mais alargado, de forma cada vez mais imediata, o foco foi sendo direccionado para a questão do conteúdo. Tal deve-se à progressiva ancoragem ao cinema de imagem real, e, sobretudo, ao rápido esgotamento dos artifícios gráficos ou da sistematização repetitiva de *gags* a que o público começa a reagir negativamente. Massificada, quer nos meios de produção, quer no público identificado como alvo, a animação dirigiu-se naturalmente para conteúdos de tipo mais narrativo. Para satisfazer esta necessidade narrativa, encetou-se uma procura em construir um novo tipo de personagem que, adaptado ao desenho animado, fosse capaz de encarnar com consistência um comportamento estável. Como consequência, o traço gráfico esgota-se, aqui, numa só função: a de suportar a modelagem e a construção de personagens

“coerentemente ilusórias”, ou seja, personagens fictícias, explicitamente fictícias, mas, ao mesmo tempo, modelos de uma cena credível, realística. E mesmo quando se dá uma cena absurda ou irreal, ela é imediatamente reconhecida como tal por referência a um modelo global de credibilidade e proximidade às leis físicas gerais. É justamente aí, na identificação desses momentos de pura ficção como impossíveis, que o cómico habita; o que reforça a ideia de que a base deste tipo de animação é a ligação com o real, como é o caso consumado dos estúdios Fleischer, ou as escolhas assumidas pelos estúdios Disney a partir de 1930. Daí que as personagens criadas em ambos os contextos sejam a um tempo ilusórias e coerentes: são ilusórias sempre por compromisso com uma coerência de tipo mimético face ao *real*.

A animação progride, assim, num misto de referências ao *real* por via de uma reinterpretação dos princípios da física, de uma contiguidade com a realidade óptica, de uma formalização de teor antropomórfico importado da imprensa, e, acima de tudo, de uma consistência estável e identificativa; numa palavra, de colagem ao cinema de imagem real, pela credibilidade, pela identificação com a gramática cinematográfica, pela concepção de personagens por semelhança ao *actor* (do teatro, do cinema). A partir dos anos setenta do séc. XX, uma nova tecnologia irromperá, fazendo inúmeros adeptos ao nível da produção industrial em animação: a imagem numérica.

No caso específico da animação, e apesar desta nova tecnologia se limitar a uma progressiva adaptação dos processos ou tendências já utilizadas anteriormente em contexto industrial, convém, no entanto, dedicar-lhe breves palavras, sobretudo no que respeita ao advento da animação 3D. É certo que é possível ser feita uma espécie de arqueologia das técnicas numéricas e digitais e encontrar um *cinho de imagem por imagem*, apesar dos seus processos e procedimentos<sup>226</sup>. Mas num contexto de introdução e, sobretudo, mediante o percurso tomado até aqui, o que importa sublinhar resume-se a duas ideias simples. A primeira refere-se à questão da motivação. Desde as suas primeiras formulações enquanto técnica específica até hoje, a ambição que percorre de uma forma geral as técnicas computadorizadas é a de uma progressiva automatização dos processos técnicos. A argumentação e o sonho

---

<sup>226</sup> Cf. WILLOUGHBY, Dominique, 2009: 243-275, em especial 270-271, donde: «La généralisation de ces techniques pose des nouvelles questions sur les effets visuels de ces reformulations de la synthèse du mouvement, qui tendent à simplifier le flux d'informations stockées et transmises (...) créant parfois des effets inattendus, baptisés « artéfacts » par les techniciens».

são os de sempre: libertar o humano dos condicionamentos laborais de modo a poder concentrar-se no trabalho mais criativo; o resultado, em animação, é o previsível: perversão da ideia de *criação animada*, cada vez menos do lado da plasticidade do movimento *imagem por imagem* e cada vez mais do lado do enredo, ou seja, a promoção da estabilidade das imagens em proveito de uma continuidade espaço-temporal.

A segunda diz respeito ao cariz específico do 3D enquanto linguagem de animação. O conjunto das experiências de animação em 3D é amplamente marcado por uma atitude representacionista. A tecnologia 3D não traz uma maior ou menor preocupação com aspectos miméticos. Essa ligação quase moral em relação ao real e à sua cópia vimo-la em experiências bem anteriores e em linguagens mais remotas. O que marca constitutivamente a representação através de imagens calculadas em 3D é a sua capacidade de «construir integralmente a cena e o seu conteúdo» (Willoughby, 2009: 259). Talvez de um modo paradoxal ou até irónico, estas experiências acabam por representar de um modo incompleto a realidade e, desse modo, recriar *um* real de consistência e texturas virtuais em desconsideração da síntese em animação, seja pela forma, seja pelo movimento. A animação 3D é, de certa forma, o prolongamento da anterior tendência americana, permitindo, em todos os aspectos, recriar num universo intocável todos os princípios físicos, ópticos, materiais de que o próprio cinema não dispunha. E se a esta imagem 3D somarmos os recentes reequacionamentos do movimento animado por intermédio de sensores ou de actores virtuais, compreenderemos o quanto esta nova aquisição tecnológica vem contribuindo para uma supressão de um trabalho *imagem por imagem*, de recriação do movimento *entre* imagens, ou do papel do animador/autor.

Dado este contexto, torna-se absolutamente necessário realizar uma profunda reconsideração em torno das novas tecnologias no cinema de animação e dos caminhos para onde este poderá estar a ser arrastado. Ao longo do corpo do texto, essa reconsideração não é objecto de nenhuma análise específica; mas não por qualquer tipo de afastamento da questão, não porque se quisesse evitar o tema. Pelo contrário, acreditamos que todas as reflexões em torno deste problema partem de uma série de pressupostos que minam toda a discussão que se possa efectuar. Assim, o intuito passará por um trabalho de base que analise, delimite, esclareça e apresente os dados do problema sem desvios, sem preconceptualizações generalizadas e sem sentidos comuns preestabelecidos. Só depois de um trabalho de fundo poderá ser possível pensar-se num debate produtivo e interessante em torno das questões

relativas às novas tecnologias no campo do cinema de animação. No entanto, no âmbito de um levantamento contextualizante do estado da questão, é-nos legítimo – e quase exigível – que apontemos muito sucintamente algumas posições actuais perante o tema. Apontemos duas posições que se assumem um pouco como contracorrente face à disseminação generalizada e extremamente rápida dos usos das novas tecnologias em animação.

Em primeiro lugar, concentremo-nos nas palavras que nos deixa José-Manuel Xavier acerca de uma hegemonização das novas tecnologias nos processos de produção de animações e de uma proximidade crescente e alarmante entre uma tal hegemonização e o actual ensino em animação. De acordo com Xavier, parecemos estar a atravessar uma época muito particular no que respeita à relação entre a criação artística e os seus meios técnicos:

...os artistas souberam sempre formar instrumentos simples para exprimir ideias complexas através de obras de grande riqueza. Hoje, e pela primeira vez na história da humanidade, usamos instrumentos complexos para criar formas, imagens, figuras de uma grande pobreza de expressão e de sentido, e tudo isto em nome de um emprego tecnológico por vezes insensato (Xavier, 2003: 30).

Por um lado, levanta-se novamente a questão enunciada por Pierre Hébert (e afluída na introdução deste texto) acerca do uso do dispositivo específico do corpo artístico; mas, por outro lado, Xavier introduz um novo dado: os próprios dispositivos transformam-se, e não apenas o seu uso. E essa transformação parece estar intimamente ligada com a qualidade e com o sentido dos efeitos artísticos gerados. Xavier assume-se como um feroz crítico do uso das novas tecnologias em animação e, em geral, em qualquer processo artístico, chegando mesmo a afirmar que,

até hoje, as novas tecnologias não deram origem, objectivamente, a nenhuma criação digna desse nome, nem a nenhuma nova estética de valor, nem a nenhum movimento artístico significantemente susceptíveis de modificar de forma radical a arte da representação através de imagens em movimento,

concluindo que

as novas tecnologias engendraram apenas a optimização de certos processos ditos tradicionais cuja ambição é a de simular tudo e o mais rapidamente possível (Xavier, 2003: 15).

Neste contexto, cumprirá aos educadores um papel crucial, uma vez que poderão desalinhar os estudantes de uma tendência ajustada para o trabalho operacional da maquinaria utilizada actualmente numa grande parte de produções animadas. Sobretudo, é a posição do animador que deverá ser sempre central em todo o processo; mas uma tal centralidade não advém natural e simplesmente de uma tomada de consciência; é necessário que o animador esteja *preparado* para assumir essa posição, e, para tal, deverá dominar, segundo Xavier, um *todo* constituído por uma multiplicidade de “disciplinas” que «compõem um conjunto de saberes indispensáveis ao desenvolvimento de conteúdos nos domínios variados de aplicação» da animação (Xavier, 2003: 21). É necessário que haja todo um trabalho *de si* por parte do animador, que é tanto positivo – aprendizagem de uma série de linguagens que concorrerão na formação de um saber transversal ao corpo da animação – quando negativo – despojamento de uma série de noções e tendências que constroem a ligação directa entre animador e animação.

Apesar de levantar pontos extremamente importantes, Xavier parece-nos estabelecer um vínculo demasiadamente apertado entre aquilo que é uma tendência geral de uma prática e as condições de possibilidade dessa mesma prática. Em rigor, Xavier concentra-se num trabalho crítico de constatação histórico-factual de uma prejudicial promiscuidade entre avanço tecnológico e primazia técnica na produção artística: e, na verdade, concordamos em absoluto com toda a prejudicialidade que advém de uma hegemonia dos meios face ao gesto. Mas *teria* de ser assim? *Terá* de haver um vínculo estabelecido entre uma maior complexificação dos meios e um (consequente) empobrecimento das expressões? Será conveniente entrar por questões de *necessidade*; vejamos, pois, o estado da questão de *direito*. E, para tal, socorramo-nos, uma vez mais, do olhar atento e prudente de Pierre Hébert. Em *Un cinéaste d'animation de la fin du cinéma*, Hébert aponta para uma certa característica comum aos meios expressivos, inclusiva e especialmente no que diz respeito ao cinema: ao contrário do que se poderá crer hoje em dia, o cinema não forma um bloco homogéneo ao longo da sua história; existe uma mutação constitutiva à evolução dos meios de expressão, sobretudo quando estabelecem uma



relação muito próxima com um dispositivo técnico, como é o caso das práticas cinematográficas. Assim sendo, não faz nem nunca fez grande sentido tentar estabelecer um conjunto estanque de parâmetros que definissem um corpo linguístico como o cinema, por ação de duas *proximidades* profundas: por um lado, como vimos ao longo da introdução, uma impossibilidade de se poder desligar da prática que o constitui; por outro, uma íntima relação com os meios técnicos que o suportam. E é esta *intimidade* que permite uma acentuada ascensão da importância assumida pelas novas tecnologias dentro do contexto da criação artística, nomeadamente no contexto do cinema de animação, onde uma tal ascensão parece munir-se de uma justificação imediata e inquestionável<sup>227</sup>. No entanto, não podemos confundir a proximidade entre a animação e os seus dispositivos com uma relação de coincidência entre os termos; o *acto de animar* não pode, em circunstância alguma, ser confundido com o complexo de dispositivos que o suportam, e é justamente este *indiscernimento* que vem sendo levado à prática recentemente, legitimando todo o ascendente dos meios tecnológicos que hoje sentimos no domínio do audiovisual, e muito concretamente no campo do cinema de animação.

Assim, e de acordo com a visão de Pierre Hébert, não pretendemos contradizer Xavier na sua crítica feroz às novas tecnologias em animação. Simplesmente, consideramos que no meio de tamanho azedume e contestação perante algo, podemos-nos diluir na torrente das críticas às hegemonizações da tecnologia, perdendo de vista o essencial, que, no caso, passa sem dúvida por uma definição precisa e concreta dos dados do problema - a identificação de uma linguagem, que não se dá na busca de uma pretensa essência irreduzível, nem nas transmutações a que os avanços tecnológicos obrigam, mas antes através dos pensamentos e operacionalidades que a mantêm viva. E é, justamente, na procura de elucidar, analisar e exponenciar os modos de *constituição da identidade da animação enquanto linguagem* que todo o corpo da presente tese se formou.

---

<sup>227</sup> Existe um artigo em que Hébert se dedica a estabelecer uma crítica apurada àquilo a que denomina, aí, por *ideologia hipermediática*, e que se relaciona com a formação de um conjunto de premissas que tomam como inevitável e inquestionável uma tal ascensão da importância das novas tecnologias no domínio dos meios de expressão. (cf. Hébert, 2006: 143-152)

### III. Hipóteses e metodologia

A presente tese parte de uma hipótese que se assume como transversal a todos os pontos que a constituem: a de que o cinema de animação tem uma radicação fundamental na prática do desenho. Associado a esta hipótese central, surge um pequeno grupo de outras hipóteses que derivam daquela: a história do cinema de animação apresenta-nos duas posturas diferentes de encarar a linguagem da animação e, conseqüentemente, dois modos distintos de *animar*; essa distinção tem uma íntima ligação com a forma como a animação se relaciona com o desenho; a animação vai perdendo a sua força de expressividade à medida que o papel do animador se aproxima de tarefas intermediárias e à medida que o vínculo com o desenho se desvanece.

Posto isto, desenvolve-se uma ordem metodológica no corpo da tese que (i) parte de um trabalho acerca do desenho e da forma como este se desenvolveu ao longo do séc. XIX e na passagem para o séc. XX, para que viesse a constituir-se como raiz de uma nova linguagem; (ii) passa por um acompanhamento do modo como se formou o tronco da linguagem do cinema de animação, desde as práticas que o anteciparam até ao momento em que uma ramificação se foi armando sob o signo geral de uma oposição de ideias, métodos e resultados; e (iii) chega a um trabalho que incide concretamente sobre os pontos de expressão que brotam *da linguagem da animação*, e que se constituem como os seus recursos singulares. A cada uma destas três partes corresponde um dos capítulos que compõem a tese; e cada um dos capítulos obedece a modalidades específicas de explanação. O primeiro capítulo segue um *modo analítico* num trabalho de elucidação conceptual em torno dos processos de sintetização gráfica; o segundo capítulo move-se mediante um *modo expositivo* num acompanhamento histórico e evolutivo dos caminhos que constituíram e constituem o corpo do cinema de animação; o terceiro capítulo elabora-se sob um *modo tipológico* numa definição dos vectores concretos nos quais a linguagem da animação alicerça a sua semântica. O intuito global reside numa desejada afectação metodológica entre os capítulos, de modo a que o trabalho analítico-conceptual do primeiro seja já expositivo e tipológico, a exposição histórico-evolutiva do segundo capítulo se distenda pelos caracteres conceptuais e semânticos da animação de desenho e, enfim, as tipologias do terceiro capítulo não descurem uma ordem analítica e expositiva na sua apresentação.

Sempre que necessário, o presente trabalho de tese recorre a exposições imagéticas que ilustram o que se deduz discursivamente; e, fundamentalmente, ao longo do texto nunca se dispensa o convívio directo com as obras artísticas a que as ideias sugeridas digam respeito.

#### IV. Resumo do Primeiro Capítulo

Ao longo das páginas que compõem o primeiro capítulo pretendeu-se elaborar um trabalho acerca daquela que assumimos como a raiz constitutiva do *acto de animar*: o desenho. Não se pretendeu, contudo, tomar o desenho como entidade *estável* a partir da qual uma outra linguagem se formaria; o próprio desenho foi o alvo crítico das problematizações que compõem todo o capítulo. Na verdade, a problematização do estatuto do desenho levou-nos até outros pontos que lhe são aparentemente distantes, mas que acreditamos terem assumido um importante contributo na construção da morfologia do *traço* e na constituição do corpo da página que, defendemos, são a base estruturante daquele que viria a ser o referido *acto de animar*.

Uma tal atitude crítica ou questionadora levou-nos, em primeiro lugar, a um certo confronto entre duas formas opostas de entender o desenho na passagem do séc. XIX para o séc. XX: por um lado, a posição que representava, à época, a visão dominante da função e abrangências do desenho – aquela que pautava grande parte do ensino e que privilegiava uma *estabilidade*, quer na forma de entender e conceber o desenho, quer mesmo na própria maneira de levá-lo à prática; por outro lado, o surgimento de um conjunto de atitudes de ruptura, cujos efeitos levariam a uma lenta, mas significativa emancipação face ao estatuto auxiliar e secundário que genericamente definia o desenho até então: por um lado, pois, a posição da academia; por outro, então, aquela que viria a ser a atitude *impressionista* e *modernista* perante o desenho. Ao longo desta *análise comparativa* entre uma tradição académica e uma linguagem impressionista, compreendemos que o desenho académico, no séc. XIX, se pautava por um pendor *classicista* e *intemporal*; era essencialmente *representativo*, e o modelo de representações era fundamentalmente *ideal*; continha uma exigência de *conformidade* face ao desenho, aprofundando a importância da anatomia e da geometria; tudo isto acabaria por circunscrever um tipo de desenho *estrutural*, desempenhando uma *função de contorno*, e construído em *profundidade*. Por seu lado, vimos a forma como o desenho impressionista se opôs ao academismo em três vectores distintos: no tratamento da luz, no estatuto conferido ao desenho e na abordagem às questões do espaço e do movimento. À intemporalidade clássica da academia e à forma ideal como a luz deveria incidir sobre os corpos, o desenho impressionista contrapôs não uma temporalidade, mas a

mudança e o movimento imanentes ao próprio traço; ao desenho enquanto contorno, enquanto molde, enquanto *enquadramento*, os impressionistas contrapuseram um conjunto de “linhas vivas reais”, passando de um desenho enquanto traçado para um desenho enquanto corpo de traços irregulares que, em vez de fechar a forma, solta a tensão vibrante de um real que, por ser *instantâneo*, é fugaz e múltiplo; por fim, ao desenho como atitude representativa face a um real enquanto modelo, o Impressionismo contrapôs um desenho que se constitui na mesma medida em que recria um novo espaço real, o espaço próprio do desenho.

Seguidamente, fomos ao encontro de um outro ponto de fortes influências que, à época, haveriam de se fazer sentir na forma de conceber o desenho: a fotografia e a cronofotografia. O intuito passou por uma avaliação da forma como esta *nova* linguagem acabaria por pesar no modo como o desenho se despoçaria, progressivamente, de uma função mimética face ao real natural, uma vez que a fotografia e a cronofotografia se assumiam como meio mais fidedigno de representação do real numa relação de *proximidade*; mas passou também por ir ao encontro de formas imprevistas que se foram sentindo dentro do próprio contexto fotográfico e cronofotográfico concernentes a uma concepção do real mais profunda e mais plástica do que o simples relacionamento com a realidade empírica e sensível. A este título, concentrámo-nos, por um lado, nos trabalhos cronofotográficos de Eadweard Muybridge e, sobretudo, de Étienne-Jules Marey, discernindo aquilo que neles houve de influência no campo das artes visuais, mas, também, no próprio teor estético inerente às suas cronofotografias; por outro lado, na forma como a linguagem fotográfica haveria de se fazer sentir na obra de importantes pintores modernistas, como Degas, Vuillard, Bonnard, Vallotton ou Khnopff.

Posteriormente, concentrámo-nos nos processos de multiplicação e comunicação de conteúdos gráficos que se processaram na passagem do séc. XVIII para o séc. XIX. A motivação prendeu-se com a hipótese conjecturada e defendida de que as necessidades de divulgação de elementos comunicantes (quer textuais, quer imagéticos) levaram a uma depuração do desenho, que desencadeou processos de simplificação e sintetização ao nível do *traço*, e cujos efeitos, curiosamente, desembocariam numa nova e enriquecida qualidade estética do grafismo produzido. Em primeiro lugar, fomos ao encontro da evolução que se fez sentir nos meios de comunicação de massa e na *função* que a imagem sempre teve enquanto veículo de informação, para tactear a forma lenta e progressiva de como se geraram processos

de síntese no conteúdo imagético, especificamente na linguagem do desenho. Neste sentido, seguimos a evolução que tais processos tomaram, desde uma certa perda de aura especial conferida às imagens proveniente da reprodutibilidade trazida pela era gutenberguiana, até ao surgimento da litografia, percorrendo um conjunto de inovações técnicas que permitiram que no séc. XIX a página se constituísse como um corpo de relações indefinidas entre texto e imagem. Depois, incidimos muito concretamente no campo da caricatura, onde pudemos encontrar formas de gerar signos e códigos *no e pelo* traço, evitando a proliferação de elementos gráficos; numa palavra, um campo onde encontramos uma *atitude gráfica* muito próxima daquela que haveria de despertar aquando da formação da linguagem do cinema de animação. Aqui, tentámos tornar evidente uma distinção crassa entre dois tipos de caricatura: uma decorrente de ímpetos e necessidades decorativistas, outra incidindo sobre processos de redefinição do modo de traçar, assente numa atitude fundamentalmente sintética em processos fundamentalmente sintéticos. Neste particular, fomos ao encontro de um autor que se assumiu como *caso particular*: Rodolphe Töpffer.

Por fim, realizámos uma incursão sobre o terreno da página, enquanto *antecipação* do ecrã, em animação. Sobretudo focados no séc. XIX, encontramos uma notável série de exemplos que nos levaram a considerar que a página se foi constituindo como um território de convergências, coabitações, contaminações e hibridações entre componentes de natureza bem distinta: o texto e a imagem. Compreendemos que foi a própria morfologia da página que, ao reconfigurar-se continuamente, permitiu conceder uma nova vida aos elementos que a habitavam, esbatendo fronteiras e diluindo limitações entre espécies comunicantes distintas. Em rigor, a própria distinção entre página e conteúdo foi-se dissolvendo progressivamente numa nova superfície que, nesse mesmo momento, se ia formando: a *página-ecrã*, espaço de expressão de um grafismo sintético. A este respeito, acompanhámos num primeiro momento alguns exemplos do modo como a própria escrita se *fundiu* com os processos gráficos de criação de linguagens no espaço da página: poemas visuais como os caligramas ou ideogramas de Apollinaire, a fusão entre texto e imagem em William Blake, o crescente grafismo da *manuscrita* de Victor Hugo, o grafismo da poesia material de Stéphane Mallarmé, a constituição *futurista* de uma página-ecrã que acolhe o próprio movimento. Num segundo momento, fomos ao encontro de quatro desenhadores muito particulares que nos parecem ter incorporado os princípios legados por toda uma herança de

experimentações no território da página envolvendo fusões, hibridações, manipulações entre escrita e desenho: Jean Cocteau, George Grosz, Saul Steinberg e Tomi Ungerer.

Na passagem para o segundo capítulo, pretendemos que tivesse ficado esclarecido o seguinte: o desenho assume-se como *raiz constitutiva do acto de animar*, mas também ele sofreu um conjunto de processos de reconfiguração e reconstituição, ao longo do tempo; e é justamente essa plasticidade evolutiva do desenho que consideramos ter marcado o desenvolvimento da linguagem da animação.

## V. Resumo do segundo capítulo

No segundo capítulo, as atenções voltaram-se estritamente para a linguagem da animação. Tentámos realizar um arco de evolução histórica que teria tomado início com os espectáculos de fantasmagoria e da lanterna mágica, que, em termos formais, se parecem distanciar daquelas que foram as propostas de certos jogos ópticos posteriores, uma vez que naqueles espectáculos nunca houve uma mera intenção de reproduzir o movimento real, mas antes forjar a sugestão de um movimento sintético, próprio a *outro* tipo de realidade. Na procura de obter um maior grau de precisão e realismo, os jogos ópticos acabaram por evoluir segundo princípios que, em grande medida, comprometeram a aura de mistério, fluidez e imprecisão das fantasmagorias e da lanterna mágica, trilhando um caminho que desembocaria a breve trecho numa cisão irremediável e fundamental entre duas formas de entender e trabalhar a animação. Encontrámos o germe desta cisão ainda antes da formação desta linguagem, no carácter dúbio de certas experiências que oscilavam entre uma proximidade ao real e uma recriação plástica e visual de um *outro* real. Depois, deparámo-nos com a formação, em bruto, de recursos que assumiam já certos pontos de contacto com aquilo a que chamamos de cinema de animação, ainda que desenvolvidos sob uma aura de informalidade e num essencial registo “desajeitado”. Sob este prisma, julgámos interessante levantar a hipótese de que os caminhos percorridos pela animação mais conhecida e comercializada não coincidem com uma evolução necessária, tendo havido, ao invés, a meio do percurso, um qualquer equívoco, uma qualquer deturpação que silenciosamente terá levado o cinema de animação para um outro rumo. E foi justamente nesse sentido que decidimos incidir sobre um conjunto de autores que reconhecemos como os promotores do *forjar de uma nova linguagem*: Émile Cohl e Winsor McCay, que concentravam em si as modalidades das vias que mais tarde se tornariam irremediavelmente divergentes. Neste aspecto, notámos o quanto Cohl acaba por *fundar* toda uma *via exploratória* dos recursos específicos da animação, concentrando o seu potencial linguístico no próprio corpo das personagens e elementos constituintes da acção, seja através da força expressiva do traço – em *Fantasmagorie*, *Le Cauchemar du Fantoche* e *Un Drame Chez les Fantoches* –, através da exploração da técnica de pixilação – *Les Chaussures Matrimoniales* e *Le Mobilier Fidèle*; ou em experiências de sintetização e hibridação envolvendo



elementos de várias *realidades* – *Clair de Lune Espagnole* e *Les Locataires d'À Côté*, por exemplo. Notámos ainda que, por seu lado, McCay lançou alguns dos elementos nucleares daquela que se constituiria como a via de pendor comercial e industrial em animação, ao concentrar-se em elementos de espectacularidade e envolvimento com o público – *Gertie* –, proximidade e cumplicidade com a linguagem do cinema de imagem real – *The Sinking of the Lusitania* –, ou numa atitude de mimetização de modelos provenientes do mundo natural – *The Centaurs*. Posteriormente, vimos como *Felix the Cat* de Otto Messmer se assumiu como uma ponte conciliatória entre duas vias discordantes, promovendo um trabalho assente nos recursos do grafismo animado, mas ressaltando a comunicabilidade de conteúdos narrativos.

A partir daqui, analisámos o confronto entre duas linguagens opostas: de um lado as práticas de um cinema de animação experimental, que se concentra num trabalho *imagem por imagem*, decorrente de uma *opção* pela via da instabilidade; do outro, a construção de uma animação industrial centrada nas obras para o grande público, mais preocupada com a adaptação de conteúdos narrativos para a tela animada, *optando* por uma via da estabilidade. Do lado da *via da instabilidade* concentrámo-nos na forma como se constituiu uma *afirmação do suporte fílmico* – nomeadamente nas filmografias de Viking Eggeling, Hans Richter, Walter Ruttmann e Len Lye –, no modo como se constituiu a espacialidade do ecrã em torno de uma lógica expressiva de superfícies – concretamente no trabalho de Norman McLaren –, e no estabelecimento dos fundamentos de uma linguagem *imagem por imagem* – especificamente no projecto de Leopold Survage *Rythme Coloré* ou, posteriormente, em *Colour Box* de Len Lye. Do lado da *via da estabilidade*, tentámos caracterizar o processo de produção industrial de filmes animados, tomando como exemplo máximo o modo de operar dos estúdios Disney; focámos os aspectos inerentes à construção de um argumento em animação; e salientámos as contingências derivadas da necessidade de se contar uma história relacionadas com uma disposição para a mimetização do real exterior, que explica e legitima o aparecimento de técnicas como a rotoscopia, de que nos ocupámos um pouco mais em detalhe.

## VI. Resumo do terceiro capítulo

O terceiro capítulo dedicou-se a um trabalho concreto de proximidade com as obras de animação, nelas mesmas. De acordo com o que se defendeu ao longo de toda a tese (umas vezes implicitamente, mas outras, explicitamente), a animação não pode ser definida “ao lado” da sua prática, uma vez que uma e outra – definição e prática – coabitam e se tornam, no limite, indissociáveis. Como tal, tornou-se necessário ir ao encontro do próprio âmbito da animação e dos seus pontos expressivos; o mesmo é dizer que nos aproximámos de certas obras realizadas dentro de um domínio a que fomos chamando de *cinema de animação*. Assim, tornar concreta toda a análise da tese implicou que nos tivéssemos focado profundamente e sem cedências num conjunto seleccionado de filmes de animação que expõem e estabelecem relações directas com os recursos específicos da animação.

Nesse sentido, foram desenvolvidas sete *tipologias* que circunscrevem aquilo que acreditamos ser o fundamental do *acto de animar*. Embora admitamos que outras *tipologias* pudessem ser equacionadas, fizemos corresponder cada uma destas tipologias a cada um dos *tipos* que nos parecem condensar a geografia que sustenta esse mesmo *acto de animar*. Levámos assim a cabo um levantamento dos recursos que, em animação, existem para se (i) proceder a uma *construção do movimento*; (ii) ponderar os conceitos de personagem e de espaço no confronto entre a bidimensionalidade e a tridimensionalidade; (iii) desenvolver uma análise táctil do papel da cor, do grafismo e da textura no cinema de animação; (iv) equacionar uma fuga à filiação da animação a outros campos como os da fotografia, do *cartoon* e da caricatura; (v) explorar a configuração do ecrã enquanto superfície de hibridações; (vi) secundarizar as formas de domínio exercidas pelo guião literário sobre a criação de imagens animadas; e, por último, (vii) explorar o jogo de representações desenvolvido no *espaço subliminar* entre fotogramas.

No final, acreditamos ter cumprido o compromisso de evidenciar, junto às práticas da própria animação, muitos dos recursos e princípios abordados nos capítulos anteriores, princípios que inevitavelmente continuarão a habitar o território da imagem animada.

## VII. CONCLUSÕES GERAIS

Nas primeiras páginas desta tese levantou-se uma certa preocupação em torno do termo ‘animação’; referiu-se o seu âmbito semântico relativamente amplo e problemático, originando, por isso mesmo, uma considerável gama de variantes interpretativas que levaram a uma proliferação de posições perante as práticas de animar. Mesmo que possamos equacionar que uma tal proliferação promova, de alguma forma, um enriquecimento da actividade da animação, é completamente justo dizer que acaba por levar a uma profunda dificuldade associada aos trabalhos que pretendem lidar com um qualquer nível de entendimento daquilo que poderá ser, então, a animação. Precisamente no sentido de começar a encarar essa mesma dificuldade, foram descritas, de forma sumária, as aplicações do termo ‘animação’ e a forma como evoluíram ao longo dos séc. XIX e XX, ganhando contornos diferentes em cada actualização nessa evolução. A partir desta “tomada de consciência”, foi-nos possível, ao longo da tese, ressaltar que o *acto de animar* não deverá ser confundido com a tecnologia que o suporta. Animar não pode ser simplesmente adstrito à actividade cinematográfica, uma vez que se trata, na verdade, de um processo alargado e complexo que vem atravessando toda uma série de diferentes épocas, áreas e actividades. E – podemos dizê-lo agora sem grandes riscos – o intuito mais fundamental de toda a empresa que montou o presente texto foi o de dar conta da complexidade da animação enquanto linguagem, discernindo aí, nessa mesma complexidade, a própria singularidade deste corpo linguístico e expressivo de que nos ocupámos ao longo destas páginas. Ao pensarmos a sua raiz – a própria raiz fundacional do acto de animar imagens -, mesmo que nos cinjamos a um contexto restrito de um processo assumidamente desenvolvido *imagem-por-imagem*, ela não se compadece com uma exposição genealógica linear, ramificando-se, pelo contrário, por um vasto conjunto de contextos, linguagens e técnicas que, como vimos, vão das fantasmagorias até à actividade cinematográfica, passando pela lanterna mágica, pelos jogos ópticos, pelas influências e convergências com várias formas de exploração da página enquanto elemento comunicacional e gráfico, e chegando até aos mais recentes avanços dentro do terreno do multimédia.

O interesse maior da referência desta múltipla e complexa radicação da animação reside numa ideia repetida várias vezes – mas nunca demasiadas – ao longo deste texto: não podemos entender o cinema como o terreno final que

aguardaria e, finalmente, acolheria a animação como um ramo (entre outros possíveis) da sua actividade. A relação entre animação e cinema passa antes por um emprego particular das tecnologias deste último pela primeira. Certas analogias foram traçadas, algumas influências foram absorvidas, um conjunto de técnicas foi reaproveitado; ainda assim, não existe uma coincidência sequer na raiz da formação das duas linguagens, e foi em busca dessa genealogia específica da animação – irreduzível a uma que pudéssemos desenhar para o cinema – que uma parte significativa da tese foi elaborada: particularmente, o primeiro capítulo que procurou, em geral, detectar no desenho uma profunda e crucial contaminação, de raiz, de toda a prática de animar. Tal como tentámos ir explorando e, tanto quanto possível, evidenciando, o desenho permite desenvolver as características essenciais do próprio *acto de animar*. Enquadrado no contexto de uma animação de desenho, o *acto de animar* é fundamentalmente plástico, transportando para o seu *foro próprio* todas as problemáticas e qualidades das imagens estáticas provenientes quer do campo das artes plásticas quer de filiações mais amplas e, por vezes, mais remotas, como a gravura, a litografia, a imprensa e as artes tipográficas em geral.

No entanto, não é intuito da tese, em algum momento defender que a animação passa por um *colocar em movimento* a estaticidade. Embora, como vimos, o movimento seja uma preocupação constante e, até mesmo, constitutiva das práticas de animação, estas não se definem simplesmente pela adaptação de imagens estáticas ao movimento. Tal implicaria uma cisão de fundo entre a criação das imagens e a sua animação. Assim, tudo quanto se pretendeu ir fundamentando passa pela explicitação do engano subjacente a uma tal ideia de cisão: *animar* imagens é, desde logo, *criar* imagens, de raiz; imagens que, ao pertencerem ao domínio da animação, são irreduzíveis a qualquer outro campo.

Para além do confronto com imagens provenientes do contexto das artes plásticas e dos meios de comunicação, também a ligação fotográfica e, mais tarde, a linguagem cinematográfica exerceram a sua carga de influência. Neste contexto, embora haja uma inegável contaminação entre estas linguagens e a linguagem da animação, o primeiro e mais fundamental cuidado que tivemos foi o de distinguir a animação dos intuitos associados à origem da fotografia. Quando esta surge, conforme vimos em diversos pontos do texto, ela tem o propósito de documentar o real. E mesmo quando se emancipa de uma função meramente documental, nunca poderá desvincular-se do facto de ser, de alguma forma, uma recolha a partir do real, sendo o real, mesmo quando transfigurado ou *des-referenciado*, a base originária

para a construção de imagens. Pelo contrário, o intuito do *acto de animar* não é o de propor a realidade enquanto modelo, mas antes de a sintetizar, sugerindo uma *outra* realidade: a realidade da animação. Neste contexto, o estudo comparativo entre animação e fotografia realizado durante o presente trabalho serviu para definir o *acto de animar*, não numa comparação ou oposição entre a animação e o cinema do *real*, mas antes numa definição da fotografia e do cinema *do* real enquanto práticas baseadas num *outro* conceito, distinto do da animação: a saber, a simples recriação da realidade por intermédio de um processo automatizado. Nesse âmbito, tornou-se necessário sublinhar as rupturas, por um lado, mas também as inevitáveis contaminações, por outro, exercidas pela fotografia em relação à animação<sup>228</sup>.

Posto isto, os dois primeiros capítulos foram justamente dedicados a uma descrição orientada do modo como houve uma conquista do tempo sobre a estaticidade das imagens (do domínio da pintura, da gravura ou das artes tipográficas); tentou sublinhar-se, todavia, que uma tal conquista não se deu por via de uma subjugação das imagens estáticas às imagens cinemáticas, mas num processo de definição de heranças e contaminações que oscilavam entre uma possibilitação e uma limitação da constituição de imagens propriamente animadas. Todo este trabalho foi desenvolvido ao longo do segundo capítulo para que se chegasse a uma determinada noção: a de que o *acto de animar*, no contexto da animação de desenho, se define na dupla condição de, por um lado, ceder à imposição de um desenvolvimento dos seus pontos expressivos por via de uma economia de signos e códigos, e, por outro lado, rejeitar a sua afirmação numa simples continuidade face ao universo das imagens estáticas.

Consequentemente, uma necessidade inadiável levou a todo um trabalho de evidenciação das possibilidades do *acto de animar* em desenho; e esse trabalho originou a forma e a matéria do terceiro capítulo: um conjunto de tipologias pelas quais pretendemos dar conta desse mesmo *acto de animar*. A cada *tipologia* fizemos corresponder um dos campos no seio dos quais, cremos, a animação de desenho se desenvolve através de múltiplas e complexas relações entre estes mesmos campos, constituindo-se como corpo linguístico autónomo. Toda a dinâmica da tese foi

---

<sup>228</sup> A este respeito, toda uma atenção especial dada ao fotograma, na sua condição de *suporte* não filiado ao corpo da tela, da página, ou da lógica da prova fotográfica; mas, antes, definido enquanto *unidade* que instaura interrupções no seio do fluxo espaço-temporal do filme, contendo características distintas da fotografia ao nível estético, composicional e mecânico.

construída no sentido de conceder ao espaço dedicado à exposição das tipologias sobre o acto de animar uma súpula das ideias e princípios avançados ao longo do texto. Afirmções reiteradas no desenvolvimento da tese como a não-coincidência entre cinema (ou cinema de imagem real) e animação, a determinação de uma relação desimplicada entre o conteúdo plástico e a narrativa, a constituição de um espaço vital no qual pulsa a expressividade da animação enquanto linguagem – o espaço entre fotogramas –, a radicação da animação nas artes plásticas, a incidência particular na exploração do movimento, ou o grafismo constitutivo do gesto do animador encontram-se, ao mesmo tempo, condensados e desdobrados nas sete tipologias que constituem o terceiro e último capítulo da tese.

Acreditamos assim que existem razões para que a animação não enverede, necessariamente, pela inevitabilidade propiciada pelas automatizações dos processos de trabalho. Cremos afincadamente que, ao invés, as imagens animadas têm tudo para tomar um papel activo nos próprios processos operacionais, pervertendo o resultado da automatização referida, uma vez que, como vimos, e como insistimos, existem fortes testemunhos da possibilidade de efectivação desta última hipótese, distribuídos por um conjunto de *provas* de uma resiliência do *acto de animar*. É este acto de animar permanece vivo, atravessando tempos, tendências e avanços técnicos, fazendo face a um conjunto de processos que o pretende *domesticar* - ao reduzir a ideia de imagem animada a uma mera aparência - e, no fundo, recusando firmemente a afirmação da animação enquanto mero recurso estilístico dentro de um contexto do cinema de imagem real.

(Castellano)

## I. Introducción

Mucho se ha dicho sobre la palabra “animación” y muchas han sido las supuestas aplicaciones –del vulgarmente denominado dibujo animado, o *cartoon* animado-, al *trucaje* cinematográfico, del efecto especial a la imagen 3D, del grafismo multimedia al juego interactivo. Es importante, pues, en las breves páginas de esta introducción circunscribir el territorio en que el cuerpo del texto que nos proponemos aquí desarrollar se situará: ¿qué entendemos al final por animación?

Independientemente de esta motivación, la respuesta a esta cuestión, a pesar de las múltiples definiciones y estudios que existen sobre la materia, nunca será concluyente; pues, intentar contestar de forma definitiva a esta problemática rebotará en un campo lleno de contradicciones, transformaciones o derivaciones que el término “animación” ha sufrido a lo largo del tiempo, resultado de un número infinito de prácticas, soportes o innovaciones tecnológicas. Y si es cierto que la expansión del término “animación” ha contribuido para que su expresión haya sufrido un sucesivo empobrecimiento y que sus potencialidades raramente hayan sido evidenciadas en toda su dimensión, resulta también de este hecho que la diversidad y la amplitud del término han permitido a la propia animación una ampliación de su espectro, algo que se destaca por su creciente carácter híbrido y diversificado. La verdad es que esta amplitud confiere a la animación una buena parte de su fuerza en cuanto lenguaje. También es posible decir que esta adaptabilidad y diversidad son constitutivas de la animación, y es su carácter híbrido y diversificado lo que fundamenta su plasticidad propia.

Sin embargo, este carácter doble proporcionado por la amplitud y por la indefinición de la práctica de la animación –estas características son, por un lado, sus trazos constitutivos y, por otro, el motivo de su dispersión–, torna necesaria una redoblada precaución para que una parte no legitime la anulación de la otra, o sea, es preciso impedir que de la inevitable diversidad y variabilidad de la animación, no se torne una perversión de su lógica en cuanto lenguaje.

Por este motivo, la respuesta a la cuestión introductoria –¿qué se entiende por animación?– implicará un acompañamiento de la evolución de las prácticas en torno de la propia animación. No tanto para obtener una perspectiva histórica del tema, sino fundamentalmente porque el propio desarrollo semántico y pragmático

del término “animación” se forja entre los caminos trazados por su evolución plástica y técnica. En otras palabras, no se pretende realizar una historia de las prácticas de animación, pero sí encontrar en el desarrollo de esas mismas prácticas los recursos fundamentales que permitirán un encuadramiento consistente del sentido complejo del término “animación”.

Así, y a pesar de que esta introducción no pretende ser enumerativa, conviene desde ya trazar el búsqueda de ciertos géneros y tendencias, con la simple intención de comprender el alcance del término y de sus cruzamientos con los diversos soportes y tecnologías. En los dos últimos siglos, a partir de sucesivos procesos y dispositivos que han sido adaptados o conjugados, (en una evolución que nos llega desde los primeros discos estroboscópicos y de las primeras sucesiones dibujadas sobre bandas transparentes, a las más recientes técnicas analógicas, numéricas, digitales), se ha recorrido un largo camino lleno de mutaciones y desvíos, pero que, en el fondo, a pesar de diversificar o encubrir, nunca ha logrado obstruir totalmente el principio fundamental de la práctica de la animación: identificar, reconocer y analizar este principio, aunque brevemente, asume pues una vital importancia para que la cuestión introductoria se vaya desarrollando y definiendo.

Lo que desde los primeros discos estroboscópicos<sup>229</sup>, datados de 1833, se encuentra presente es una inequívoca preocupación por la cuestión del movimiento generado a partir de una libre asociación de imágenes. Se puede así decir que el movimiento es el *objeto* de las prácticas de animación. Pero ¿qué proceso interviene en esta libre asociación entre imágenes y qué es lo que genera un tipo diferente de movimiento? ¿Cómo es que surge como preocupación general lo mismo como *objeto* de la animación? ¿Cual, entonces, es su *lenguaje*? La vocación de la animación para el movimiento se procesa al nivel de la *síntesis*. La práctica de la animación es, en el fondo, un trabajo de síntesis del movimiento creado *imagen por imagen*. Y esta síntesis tiene, pues, como objeto, el movimiento animado. ¿Pero en qué consiste esta síntesis? ¿En qué difiere de la síntesis cronofotográfica o “estrictamente” cinematográfica? ¿De qué se habla cuando se habla de síntesis en el campo específico de la animación? Aún más importante: ¿de qué modo se obtiene

---

<sup>229</sup> Esta denominación engloba los propios *discos estroboscópicos* de Stampfer, así como el fenaquistiscopio de Plateau.



esta síntesis del movimiento? La respuesta a estas cuestiones nos conduce al dominio del *método* de la animación. ¿Cuál, entonces, es su *método*? Imagínese una pluralidad de imágenes estáticas. Concíbese después, que, por acción de cualquier dispositivo óptico y mediante cualquier proceso, se cree un movimiento a partir de estas mismas imágenes estáticas. Se ha pasado, así, de la estabilidad de las imágenes a su movimiento sintético. Sin embargo, lo que importa referir es la forma en que la animación contribuye en toda esta operación sintética. El gesto que marca la esencia de la animación no es más que el gesto de crear la propia síntesis del movimiento. Y el modo en cómo esta creación es lograda, o sea, el *método* utilizado en la construcción de esta síntesis del movimiento, es un proceso fundado en la articulación *entre* imágenes. Dominique Willoughby, en su libro *Le Cinéma Graphique*, aunque no haya desarrollado ahí una obra de tesis, defiende la idea de un operativo específico a toda la animación, tanto en los registros menos involucrados en la construcción de la síntesis del movimiento o más enfocados en otros aspectos como la narratividad o la relación directa con el cine de imagen real. El *método* constitutivo de la animación es, por lo tanto, el trabajo atomizado entre imágenes contiguas (en el caso específico de la animación cinematográfica: los fotogramas).

En este sentido, se puede así empezar a realizar una cierta delimitación del territorio de la animación al definirla como práctica que tiene como objeto el movimiento, cuya lenguaje es la síntesis del movimiento y cuyo método es su creación sintética *imagen por imagen*. Todavía, parece no ser consensual esta posible definición de la animación: Pierre Hébert parece rechazar que se reclame para la animación la exclusividad de un tratamiento imagen por imagen que, según él, «aparece, hoy, como una forma de manipulación entre otras» utilizada en campos diversos que extravasan el campo de la animación (Hébert, 2006: 159). El argumento de Hébert es el siguiente: el trabajo *imagen por imagen* en cuanto criterio de definición del cine de animación deberá ser reconsiderado, pues, en el límite, al asumirse como *criterio*, se crea un corporativismo inerte y, con eso, un impedimento a una reflexión estética más global y profunda. Aparentemente, Hébert entra en colisión con la propuesta que avanzábamos y que envolvía una constitutiva radicación de la animación en el tratamiento imagen por imagen. Todavía, esta consideración de Hébert deberá merecer una ponderación más demorada, y que nos llevará a distinguir dos formas de abordar toda esta cuestión: principalmente, y tal como veremos un poco más adelante, Hébert estará más preocupado con las implicaciones de una maniobra de definición axiomática del cuerpo lingüístico del

cine de animación; como tal, no le interesa tanto si es el movimiento *imagen por imagen* u cualquier otro principio el que es propuesto en cuanto elemento distintivo del cine de animación. No obstante, Hébert se detiene sobre las particularidades del movimiento *imagen por imagen*, y critica su presentación como una especie de señal emblemática del *acto de animar*. Nos parece de gran interés, en un contexto de introducción a nuestro trabajo, entablar un corto diálogo con estas consideraciones. El punto firme de Hébert, en esta cuestión, se relaciona con una cierta “evidencia” de que las más recientes evoluciones en el campo de la tecnología han atraído al público: la evidencia de que haya surgido «una creciente gama de técnicas de manipulación, de alteración y de sintetización de imágenes» (Hébert, 2006: 159), transformando el trabajo *imagen por imagen* apenas en una *herramienta* entre otras. Lo que creemos, que nos separa de esta posición de Pierre Hébert es justamente la interpretación de lo que es el trabajo *imagen por imagen*: si para Hébert él tiene una componente eminentemente técnica, en el contexto de la presente tesis, *imagen por imagen* es el signo lingüístico del cine de animación. Trabajar *imagen por imagen* no es una forma de animar, pero el *idioma* de la animación; quizás no es su esencia, quizás no es el principio que distingue el cine de animación de cualquier otra forma expresiva, –pero es su elemento comunicante, su *fuerza de expresión*-. Por consiguiente, la ligera disonancia que sentimos ante Pierre Hébert se relaciona con la forma como entendemos la noción de animación *imagen por imagen*: no una técnica, no un *medio*, pero sí un lenguaje; y, en cuanto tal, *animar imagen por imagen* se asume como un gesto *inamovible* en el propio acto de animar e *irreducible* a cualquier otro.

Quizás algunos avances recientes en la tecnología de la animación logren aportar ciertas soluciones con respecto a un modo *continuo* de presentar imágenes. Tal vez ésa sea la forma tendencialmente dominante en el circuito actual del cine de animación. Y la simple comprobación de estas hipótesis parece retirarnos legitimidad para contradecir la idea de Pierre Hébert. Debemos realzar que estas hipótesis pertenecen al dominio de las cuestiones de hecho: es un *hecho* que existen nuevas formas de animar más allá de la sintetización inherente al trabajo *imagen por imagen*; pero la cuestión verdaderamente importante a asentar es si ese hecho respeta, *de derecho*, la raíz constitutiva y singular del acto de animar. Al enunciar esta cuestión hemos tocado en el nervio central de la problemática que dirige el presente trabajo de tesis: hacer una investigación genealógica que incida en esa misma *raíz constitutiva y singular*; no con la intención de determinar un origen para

un lenguaje, sino en el sentido de examinar la forma cómo la raíz de un lenguaje se desarrolla por el propio cuerpo lingüístico que funda. Falta pues referir cual es esa raíz; cual es el elemento que *funda* toda esta actividad: en una palabra, el dibujo. Es el dibujo que da vida a la hoja blanca, es el dibujo que estructura la *página animada*, es el dibujo que destaca la animación del mero lenguaje fotográfico, y es, sobre todo, el dibujo el que permite instaurar una inestabilidad a cada nueva imagen; es, al fin, el dibujo el que constituye la posibilidad fundamental de la animación.

No negamos, como hemos referido, que nuevas (o aparentemente nuevas) formas de generar animaciones existan, más allá del movimiento imagen por imagen; lo que cuestionamos es si este extravasar no implica ya una distancia ante la raíz gráfica de la animación. La intención no es la de crear una separación entre una *buen*a y una *mala* animación, o entre una animación legítima y otra ilegítima; la intención pasa, antes, por potenciar un lenguaje de *diferenciación* para cada imagen, viabilizada por la plasticidad del grafismo. Forjar un movimiento sin recurrir a técnicas gráficas que envuelvan el dibujo, implica una *continuidad* en el efecto que hace aproximar el cine de animación a algo que ya tendrá mucho más que ver con el lenguaje del cine de imagen real que, propiamente, con la lenguaje de la animación. Síntesis, imagen por imagen y dibujo serán, pues, los vectores en los que recae la práctica de la animación en la cual nos vamos a concentrar en profundidad.

Y si se empiezan a definir los caminos a elegir en este trabajo, la verdad es que estamos lejos de obtener un criterio que permita identificar una obra en animación. Conforme había sido enunciado un poco antes, es en la búsqueda de un criterio de este tipo que este trabajo se desarrollará; mucho más interesante (y realista) que procurar una identidad que permita evitar equívocos en la definición del término “animación”, será el trabajo de procurar los recursos de la animación en el meollo de esta constitutiva equivocidad, sin todavía entrar en una esfera de legitimación total del empleo de este mismo término. En este sentido, nos parece absolutamente crucial la posición de Pierre Hébert ante la posibilidad de definir el cine de animación: cuando dice que, más que ser un arte, el cine de animación *puede ser un arte*<sup>230</sup>, Hébert se refiere al *uso* del dispositivo técnico que soporta el lenguaje de la animación; cualquier tendencia para la estabilización de cualquier definición

---

<sup>230</sup> «Je dis bien “ce qui peut faire”, car “l’art” du cinéma d’animation partage la même ambiguïté que les autres arts technologiques dans son rapport avec le dispositif technique qui le rend possible» (Hébert, 2006: 160).

avanzada peca por defecto, ya que negligencia toda la dimensión pragmática que acompaña esa misma definición. Así, y en concordancia con la idea de Hébert, el cine de animación contiene en sí las potencialidades para desarrollarse en cuanto *lenguaje artístico*; pero su actualización en cuanto tal depende de la exploración de sus recursos. No obstante, cuando Hébert dice que todo depende del uso que se hace del dispositivo, se refiere a una integridad en este uso; se trata de seguir un *buen* uso de las potencialidades técnicas, ya que tal cualificación del uso presupondría una atribución conferida antes de la propia práctica. Al revés, el reclamo a una definición de la animación asentada en la propia práctica, significa que es *durante* la puesta en marcha de los recursos de la animación, que ella se va definiendo; y cada exploración es singular, esencialmente singular, siendo que se torna necesario recorrer toda una práctica y toda una conducta específica de la del lenguaje para que ella *pueda*, entonces, definirse en cuanto arte.

## II. Estado de la cuestión

Hacer un estudio del estado de la cuestión que nos proponemos trabajar implica una fidelidad a un principio asumido a lo largo de las páginas de introducción: definir, trabajar, analizar lo que es el *acto de animar* no puede actuar independientemente de las prácticas en las que tal acto se desenvuelve. Luego, no podemos, en ningún momento, poner en suspenso lo que podemos denominar historia del cine de animación; mucho menos podremos hacerlo ahora, en el momento en que trataremos de elucidar el estado de la cuestión. Así, y partiendo del principio de que una historia del cine de animación no es más que el territorio en que las prácticas de animación se tornan reconocibles, acompañemos, pues, la evolución de estas prácticas en su confrontación con los dispositivos que los han tornando disponibles, y veamos de que forma se han desarrollado *procesos de creación de síntesis del movimiento imagen por imagen*.

Los dispositivos que soportaran las primeras experiencias de síntesis del movimiento (el thaumátropo, el fenaquistiscopio, el zootropo, el praxinoscopio, las imágenes cronofotografiadas), en cierta medida, tenían algo en común en sus procesos operativos. Lo que importa señalar en el surgimiento de estos primeros artefactos que sustentaron el lenguaje del pre-cine es el principio sintético que no se agota en las propias invenciones de entonces; al contrario, está presente en la definición progresiva de las técnicas y procesos que constituyeron, en su desarrollo, la creación del cine y de los medios audiovisuales.

A pesar de las primeras experiencias del pre-cine, el aparato cinematográfico logrará homogeneizar la captura y reproducción de movimientos – este aparato se destina solamente a la captura de las imágenes ya existentes-, lo que significa que no existe un trabajo constructivo asociado a esta forma de síntesis. Por esa razón, el trabajo de Émile Reynaud asume un papel de gran interés. Reynaud, después de sus primeras incursiones en el dominio del teatro óptico, trabaja con la cámara en una técnica denominada “foto-escenografía”. Este trabajo consistía en la selección de ciertos fotogramas, retirados de la película y pintados manualmente, siendo los actores registrados sobre fondo neutro, y recolocados en un nuevo fondo trabajado separadamente. Este método se distingue de la mera captación cronofotográfica de elementos delante de la cámara; y la distinción reside en el tratamiento realizado sobre las imágenes recogidas: es la selección de las imágenes

obtenidas fotográficamente y el tratamiento gráfico lo que permitirá recomponer y recrear el propio movimiento. O sea, el movimiento no es generado directamente por la cámara; es, antes, reconstruido a través de la selección y del tratamiento de las imágenes. Éstas pasan a ser puramente analíticas. La síntesis no está en la recogida continua y no selectiva que el registro de la cámara permite, sino en la construcción y tratamiento de las imágenes seleccionadas; y el movimiento se encuentra en esa misma síntesis.

A esa misma altura, la cuestión de la fotografía se torna fuente de polémica. Son famosas las consideraciones de Baudelaire y de Walter Benjamin acerca de la fotografía, incluidas en una perspectiva crítica general en relación con la técnica y sus avances “deshumanizantes”. La posición de Reynaud es clara y prudente: la fotografía debe encontrarse al servicio del arte y no sustituirla. Toda la polémica se concentra en la cuestión del valor y de la legitimidad estética de la automatización que la fotografía y la cronofotografía permiten. Parece existir un cuidado en preservar el papel de la *mano* (en cuanto elemento simbólico del secular *don* del artista) contra los avances de la automatización técnica.

Hay sin duda en toda esta polémica una cuestión moral de conservación; una actitud conservadora que suele ser más un obstáculo para el arte que su defensora. Pero, independientemente de eventuales moralizaciones inherentes a estas reacciones, independientemente de existir un instinto conservador asociado a la *preservación de la mano*, existe también una cuestión estética que discurre a lo largo del debate, y que coincide precisamente con la cuestión del movimiento y de su construcción. El surgimiento de la fotografía y de la cronofotografía, más que poner en causa la captación mecánica del movimiento, pone en causa lo *artístico* de este proceso; más que cuestionar al hombre, la fotografía cuestiona al artista. Y es ésta la cuestión que importa, ya que es en ella que se plantea el problema del movimiento y de su creación. El problema es, entonces, lo siguiente: los automatismos fotográficos, gracias a todas las ventajas (prácticas) que ofrecen, amenazan anular la existencia de esa otra concepción del movimiento, reduciendo el proceso sintético a una captación de lo estrictamente real. No es que haya minoridad en este género documental; el peligro reside en la posibilidad de que una forma de creación desaparezca; el peligro se deriva de una sistematización que no reside en la técnica fotográfica, pero sí en el intento de totalización que sus potencialidades permiten. En suma, es una cuestión de salvaguardar la existencia de un proceso de construcción

del movimiento y de evitar que todo el proceso sintético se reduzca a la recogida de un movimiento ya existente por medio de un artefacto científico.

A pesar de cerca de setenta años de evoluciones y de experimentaciones, y de nuevos artefactos en el dominio de las imágenes en movimiento, el dispositivo cinematográfico logrará permitir un nuevo tipo de operacionalidad por medio de sus propios recursos –esa revolución se da a través del trabajo y de la mano de Émile Cohl-. *Fantasmagorie* (1908) se presenta como la primera experiencia animada *imagen por imagen*, alejándose de las preocupaciones de carácter ilusionista o fantástico, y concentrándose en la construcción de «juegos de figuras lineares que se trazan progresivamente, que se animan y se metamorfosean con una virtuosidad y una inventiva inigualables» (Willoughby, 2009: 86).

El desarrollo de una técnica de animación fluida, al hacer corresponder a cada rodar de la manivela del operador una nueva unidad de información, creo el punto de partida para una nueva forma de animar imágenes<sup>231</sup>. En Cohl se asiste a un verdadero desenrollo de metáforas plásticas, permitidas por este nuevo proceso: el de pasar de una figura a la otra, de una imagen a la otra, a través de una ligazón producida por la transformación de una forma, por alteración de un trazo. El gesto de Cohl tiene la capacidad plástica de, como dice Norman McLaren acerca de estas experiencias pioneras, *tornar visible el pensamiento*.

Pocos años más tarde, el norte-americano Winsor McCay realizaba sus exploraciones en el dominio de la animación de dibujos. McCay empieza por realizar un tipo de animación con preocupaciones aparentemente próximas a las de Cohl, desarrollando trabajos con «soberbias transiciones y metamorfosis gráficas, montando o disolviendo las figuras de los personajes» (Willoughby, 2009: 94). Sus ensayos de cariz más plástico, como la obra *Little Nemo* (1911), no conocieron, todavía, un desarrollo en los trabajos posteriores. McCay acaba por abandonar esa dirección, adoptando al revés un camino orientado hacia un modo más realista, en última instancia fotográfico. Y así mismo proporcionando efectos de fantasía y apelando al imaginario del público, la referencia a lo real es cada vez más central. Este reclamo concerniente al *trucaje* o al efecto especial acaba por materializarse en la exhibición de su trabajo encuadrado y adaptado a los espectáculos de *vaudeville*.

---

<sup>231</sup> Los fundamentos vendrían a ser mucho diferentes y más sistematizados, por medio de la animación de “claves”.

En *Gertie the Dinosaur* (1914), el propio autor entra en el espectáculo, creando un diálogo entre la película que va siendo exhibida y el mundo real. El efecto es bastante llamativo, y, en el conjunto, el resultado es un creciente apagamiento de la plasticidad propia de la animación y de las potencialidades constructivas del grafismo, bien sea por la estabilidad del personaje, o por la ligazón con el propio espectador. Esa vía de representación orientada hacia el espectáculo y hacia la obtención de reacciones de espanto asentadas en el antropomorfismo (o en la humanización de los personajes) será el distintivo de la industria americana del *cartoon animado* que empieza a construirse.

No obstante, aunque toda esta puesta en escena va anulando la importancia de la cuestión de la síntesis gráfica del movimiento, o de una verdadera experimentación en el dominio de una creación *imagen por imagen*, también con preocupaciones asentadas en lo burlesco y en el espectáculo, son aún cuestiones de potencialidad técnica y, en simultáneo, de cariz gráfico que conducen estas evoluciones. Sí hay, por un lado, un interés generalizado que es explorado y transformado en espectáculo, ese interés es suscitado, sin embargo, por una cierta libertad inherente a un nuevo lenguaje. También con la creación escenificada de un diálogo entre un elemento físico real y el dibujo animado, en *Gertie* no hay todavía un dominio de la narrativa, y el dibujo todavía no asume la mera función de soporte de esta misma narrativa. Así, todo el espectáculo gravita en torno del propio grafismo, en torno a conjuntos de *gags* que se suceden y a la improvisación del trazo o de la forma, por vía del movimiento sintético.

Sea como sea, con McCay el lenguaje es ya diferente de las metamorfosis gráficas de Cohl; y en ese nuevo lenguaje de McCay, mucho más figurativo y enfocado en la exploración de un perspectivismo clásico, empieza a abrirse una vía para el surgimiento en plena fuerza de una *animación eminentemente narrativa* –en otras palabras–, no una narrativa del movimiento, como aún se encuentra en McCay, sino un movimiento animado como soporte material de contenidos literarios.

Estos dos gestos pioneros en la animación han abierto camino a un conjunto de prácticas diversas, fruto de una fragmentación asentada en exploraciones múltiples y en técnicas incontables. Podrá decirse, quizás de forma exageradamente generalizada, pero sin duda significativamente ilustrativa, que Cohl, por un lado, y McCay, por otro, han abierto las vías a toda la diversidad y multiplicidad de prácticas y exploraciones a que la evolución de la animación asistió a partir del siglo XX. Por un lado, Cohl ha fortalecido los caracteres técnicos, estéticos y formales de



una vía más experimentalista, y autoral de la animación. Por otro lado, McCay ha inspirado una animación más narrativa, industrial y realista.

En el discurrir de la segunda década del siglo XX, surge un conjunto de lenguajes experimentales y expresivos que se fundan, técnicamente, en las experiencias y invenciones de Cohl en el dominio de la *imagen por imagen*. Estas experiencias se materializan a través de un conjunto de cineastas y de artistas plásticos enfocados en cuestiones de puras sensaciones visuales, y de un sentido rítmico cinematográfico fundamentado en una interpretación abstracta del tiempo, del espacio, de la forma y de la superficie de la pantalla –en suma, una búsqueda de un *cine total*, anclada en las potencialidades del soporte fílmico y de la tecnología cinematográfica-. En este registro, se destacan las preocupaciones premonitorias de Léopold Survage, las incursiones futuristas en el dominio del *movimiento mecanizado*, y, más tardíamente, las búsquedas de Viking Eggeling y de Hans Richter por un formalismo como lenguaje plástico universal, o las incursiones por las sinestesias entre visión y sonido de Walter Ruttmann.

Quizás más significativos dentro de esta linaje de la animación fundada por Cohl (por lo menos dentro de una contextualización sumaria del tema) serán los aportes de los trabajos del neo-zelandés Len Lye y del escocés Norman McLaren. Esta importancia mayor se justifica por el compromiso que ambos han establecido, durante varias décadas, en crear un trabajo de incesante búsqueda por la exploración profunda de la construcción gráfica de la síntesis del movimiento. Len Lye considera que «el cine no puede visualizar sino el movimiento» (citado en Willoughby, 2009: 158). Su inquietud ante la cuestión del movimiento le llevó a desarrollar diversas técnicas que le permitiesen trabajar el movimiento siempre dentro del encuadramiento gráfico: ora pintando el filme directamente, absteniéndose de filmar con la cámara; ora suprimiendo la división física entre fotogramas, explorando el tejido pictórico a lo largo de la banda fílmica; ora evidenciando la técnica de la *imagen por imagen* de modo que el dibujo directo sobre la película produjese mayor irregularidad y vibración; ora fundiendo y re-trabajando imágenes de varias fuentes en el laboratorio; ora componiendo movimientos sintéticos de acuerdo con una lógica musical.

Algunos años más tarde, Norman McLaren construiría toda una obra asentada en la idea de que «el cine no es el arte de las *imágenes que se mueven*, sino el arte de los movimientos que son dibujados» (citado en Willoughby, 2009: 162). Para desarrollar su idea de una constitutiva marca gráfica en el movimiento,

McLaren ha dirigido su atención hacia el intervalo existente entre las imágenes; en lo que respecta al movimiento, lo más importante se encuentra en este espacio *entre* imágenes y no en cada imagen. Tal como Len Lye, McLaren trabaja gráfica y directamente en la película, imagen por imagen, con y sin recurrir a la captación de imagen. Y aún que teniendo acceso a una amplia gama de soportes y de materiales, este principio estético de abordaje instrumental por vía de una *inserción directa* del movimiento, es directa o indirectamente transversal a toda su obra.

Paralelamente, ha evolucionado otra tradición de prácticas y ideas en el terreno de la animación. Al mismo tiempo que Cohl y McCay realizaban sus experiencias inaugurales, empieza a ser desarrollada, en el interior de algunos estudios norte-americanos, una animación con características bien diferentes. Por un lado, se reduce el trabajo del artista singular y aislado, pasando a realizarse un trabajo compartimentado de *oficina*, a través de un colectivo de dibujantes enmarcados por las figuras del productor, del director o del argumentista. Por otro lado, son usados algunos materiales (recortes, acetatos, escenarios fijos) y son utilizadas algunas técnicas y procedimientos de economía que permiten subdividir cada personaje en partes distintas (estáticas o en movimiento), una división de cada sujeto por *capas*. Las preocupaciones son, como se entiende, fundamentalmente mercantiles e industriales; el tiempo de ejecución asume un protagonismo central. Como consecuencia de esta creciente importancia de la variante tiempo y de la avidez de identificación con los públicos, los primeros trabajos industriales no han sido más que una adaptación directa y rudimental de personajes y ambientes ya existentes (de la banda dibujada, del *cartoon*, de la ilustración o de la prensa generalizada) al dibujo animado, sin ningún tipo de consideración por las potencialidades de la animación en cuanto lenguaje propio.

Con el desarrollo de esta vertiente industrial de la animación, y atendiendo a la necesidad de llegar a un público cada vez más amplio, de forma cada vez más inmediata, el enfoque ha sido dirigido hacia la cuestión del contenido. Tal vez se deba al progresivo anclaje al cine de imagen real, y, sobre todo, al rápido agotamiento de los artificios gráficos o de la sistematización repetitiva de *gags* a que el público empieza a reaccionar negativamente. Masificada, ya sea en los medios de producción, ya sea en el público identificado como objetivo, la animación se ha dirigido naturalmente hacia contenidos de tipo más narrativo. Para satisfacer esta necesidad narrativa, se empezó una búsqueda para construir un nuevo tipo de personaje que, adaptado al dibujo animado, lograra encarnar con consistencia un

comportamiento estable. Consecuentemente, el trazo gráfico se agota, aquí, en una sola función: la de soportar el modelaje y la construcción de personajes “coherentemente ilusorias”, o sea, personajes ficticios, explícitamente ficticios, pero, al mismo tiempo, modelos de una escena creíble, realista. Y lo mismo cuando ocurre una escena absurda o irreal, ella es inmediatamente reconocida como tal por referencia a un modelo global de credibilidad y proximidad a las leyes físicas generales. Es justamente ahí, en la identificación de estos momentos de pura ficción como imposibles, que lo cómico habita; lo que refuerza la idea de que la base de este tipo de animación es la ligazón a lo real, como es el caso consumado de los estudios Fleischer, o las opciones tomadas por los estudios Disney a partir de 1930. Resulta de aquí que los personajes creados en ambos contextos son a un tiempo ilusorios y coherentes: son ilusorios siempre por compromiso con una coherencia de tipo mimético ante lo *real*.

La animación progresa, así, en una mezcla de referencias a lo *real* por vía de una reinterpretación de los principios de la física, de una contigüidad con la realidad óptica, de una formalización de matiz antropomórfico importada de la prensa, y, sobre todo, de una consistencia estable y identificativa; en una palabra, de collage al cine de imagen real, por la credibilidad, por la identificación con la gramática cinematográfica, por la concepción de personajes con semejanza con el *actor* (del teatro, del cine). A partir de los años setenta del siglo XX, una nueva tecnología irrumpirá, haciendo innumerables adeptos al nivel de la producción industrial en animación: la imagen numérica.

En el caso específico de la animación, y a pesar de que esta nueva tecnología se limita a una progresiva adaptación de los procesos o tendencias ya utilizadas anteriormente en el contexto industrial, conviene, sin embargo, dedicarle breves palabras, sobre todo en lo que concierne el advenimiento de la animación 3D. Es cierto que es posible hacer una especie de arqueología de las técnicas numéricas y digitales, y encontrar un *sello de imagen por imagen*, a pesar de sus procesos y procedimientos<sup>232</sup>. Pero en un contexto de introducción y, sobre todo, mediante el recorrido tomado hasta aquí, lo que importa resaltar se resume a dos ideas simples.

---

<sup>232</sup> Cf. WILLOUGHBY, Dominique, 2009: 243-275, sobre todo en las págs. 270-271: «La généralisation de ces techniques pose des nouvelles questions sur les effets visuels de ces reformulations de la synthèse du mouvement, qui tendent à simplifier le flux d'informations stockées et transmises (...) créant parfois des effets inattendus, baptisés “artéfacts” par les techniciens».

La primera se refiere a la cuestión de la motivación. Desde sus primeras formulaciones en cuanto técnica específica hasta hoy, el interés que sostiene de una forma general las técnicas computarizadas es el interés de una progresiva automatización de los procesos técnicos. La argumentación y el sueño son los de siempre: libertar al hombre de los condicionamientos laborales de modo que pueda concentrarse en el trabajo más creativo; el resultado, en animación, es lo previsible: perversión de la idea de *creación animada*, cada vez menos del lado de la plasticidad del movimiento *imagen por imagen* y cada vez más del lado de la trama, o sea, la promoción de la estabilidad de las imágenes en provecho de una continuidad espacio-temporal.

La segunda trata respecto al cariz específico del 3D en cuanto lenguaje de animación. El conjunto de las experiencias de animación en 3D es ampliamente marcado por una actitud representacionista. La tecnología 3D no aporta una mayor o menor preocupación por aspectos miméticos. Esa ligazón casi moral en relación a lo real y a su copia la hemos visto en experiencias bien anteriores y en lenguajes más remotos. Lo que marca constitutivamente la representación a través de imágenes calculadas en 3D es su capacidad de «construir integralmente la escena y su contenido» (Willoughby, 2009: 259). Quizás de un modo paradójico o incluso irónico, estas experiencias acaban por representar de un modo incompleto la realidad y, de este modo, recrear una realidad de consistencia y texturas virtuales en desconsideración por la síntesis en animación, sea por la forma, sea por el movimiento. La animación 3D es, en un cierto sentido, la prolongación de la anterior tendencia americana, permitiendo, en todos los aspectos, recrear en un universo intocable todos los principios físicos, ópticos, y materiales de que el propio cine no disponía. Y si a esta imagen 3D sumásemos los recientes reequacionamientos del movimiento animado por intermedio de sensores o de actores virtuales, comprenderemos hasta que punto ésta nueva adquisición tecnológica viene contribuyendo en la supresión del trabajo *imagen por imagen*, de recreación del movimiento *entre* imágenes, o del papel del animador/autor.

Dado este contexto, se vuelve absolutamente necesario realizar una profunda reconsideración en torno de las nuevas tecnologías en el cine de animación y de los caminos hacia donde este podrá estar siendo arrastrado. Al lo largo del cuerpo del texto, esa reconsideración no es objeto de ningún análisis específico; pero no por cualquier tipo de alejamiento de la cuestión, no porque se quisiese evitar el tema. Al contrario, creemos que todas las reflexiones en torno a este problema

parten de una serie de presupuestos que minan toda la discusión que se pueda realizar. Así, la objetivo pasará por un trabajo de base que analice, delimite, esclarezca y presente los datos del problema sin desvíos, sin conceptualizaciones previas generalizadas y sin sentidos comunes preestablecidos. Solo después de un trabajo de fondo podrá ser posible pensar en un debate productivo y interesante en torno de las cuestiones relativas a las nuevas tecnologías en el campo del cine de animación. No obstante, en el ámbito de un estudio contextualizante del estado de la cuestión, es legítimo –y casi exigible– que apuntemos muy sucintamente algunas posiciones actuales concernientes al tema. Apuntemos las posiciones que se asumen un poco como contra-corriente ante la diseminación generalizada y extremadamente rápida del uso de las nuevas tecnologías en animación.

En primer lugar, concentrémonos en las palabras que nos deja José-Manuel Xavier acerca de una hegemonización de las nuevas tecnologías en los procesos de producción de animaciones y de una proximidad creciente y alarmante entre tal hegemonización y la actual enseñanza de la animación. Según Xavier, parece que estamos atravesando una época muy particular en lo que concierne la relación entre la creación artística y sus medios técnicos:

los artistas supieron siempre crear instrumentos sencillos para expresar ideas complejas a través de obras de gran riqueza. Hoy, y por la primera vez en la historia de la humanidad, usamos instrumentos complejos para crear formas, imágenes, figuras de una gran pobreza de expresión y de sentido, y todo esto en nombre de un empleo tecnológico a veces insensato (Xavier, 2003: 30).

Por un lado, se estudia una vez más la cuestión enunciada por Pierre Hébert (aflorada en la introducción de este texto) acerca del uso del dispositivo específico del cuerpo artístico; pero, por otro lado, Xavier introduce un nuevo dato: los dispositivos, se transforman, y no solo por su uso. Esa transformación parece estar íntimamente ligada a la calidad y al sentido de los efectos artísticos generados. Xavier se erige como un feroz crítico del uso de las nuevas tecnologías en animación y, en general, en cualquier proceso artístico, llegando incluso a afirmar que,

hasta hoy, las nuevas tecnologías no han dado origen, objetivamente, a ninguna creación digna de este nombre, ni a

ninguna nueva estética de valor, ni a ningún movimiento artístico significativo, susceptibles de cambiar de forma radical el arte de la representación a través de imágenes en movimiento,

concluyendo que

las nuevas tecnologías han engendrado apenas la optimización de ciertos procesos dichos tradicionales cuya ambición es la de simular todo y lo más rápidamente posible (Xavier, 2003: 15).

En este contexto, cumplirá a los educadores un papel decisivo, ya que podrán desalinearse a los estudiantes de una tendencia ajustada hacia el trabajo operacional de la maquinaria utilizada actualmente en una gran parte de las producciones animadas. Sobre todo, es la posición del animador la que siempre deberá ser central en todo el proceso; pero tal centralidad no adviene natural y simplemente de una toma de consciencia; es necesario que el animador esté *preparado* para asumir esa posición, y, para tal, deberá dominar, según Xavier, un *todo* constituido por una multiplicidad de “disciplinas” que «componen un conjunto de saberes indispensables al desarrollo de contenidos en los dominios variados de aplicación» de la animación (Xavier, 2003: 21). Es necesario que haya todo un trabajo *de si mismo* por parte del animador, que es tan positivo –aprendizaje de una serie de lenguajes que concurrirán para la formación de un saber transversal al cuerpo de la animación–, cuanto negativo –desposeimiento de una serie de nociones y tendencias que constriñen la ligación directa entre animador y animación–.

A pesar de estudiar cuestiones extremadamente importantes, nos parece que Xavier establece un vínculo demasiado apretado entre lo que es una tendencia general de una práctica y las condiciones de posibilidad de esta misma práctica. En rigor, Xavier se concentra en un trabajo crítico de constatación histórico-factual de una prejudicial promiscuidad entre avance tecnológico y primacía técnica en la producción artística: y, en verdad, estamos totalmente de acuerdo con todo el perjuicio causado por una hegemonía de los medios ante al gesto. ¿Pero tuviera que ha de ser así? ¿Tiene que haber un vínculo establecido entre una mayor complejidad de los medios y un (consecuente) empobrecimiento de las expresiones? Es conveniente entrar en cuestiones de *necesidad*; veamos pues, el estado de la cuestión de *derecho*. Y, para tal, apoyémonos, una vez más, en la mirada atenta y prudente de

Pierre Hébert. En *Un cinéaste d'animation de la fin du cinema*, Hébert apunta hacia una cierta característica común a los medios expresivos, inclusive y especialmente en lo que dice respecto al cine: al contrario de lo que se podrá creer hoy en día, el cine no forma un bloque homogéneo a lo largo de su historia; existe una mutación constitutiva de la evolución de los medios de expresión, sobre todo cuando establecen una relación muy próxima con un dispositivo técnico, como es el caso de las prácticas cinematográficas. Por lo tanto, no tiene ni nunca ha tenido mucho sentido intentar establecer un conjunto estanco de parámetros que hubieran definido un cuerpo lingüístico como el cine, por acción de dos *proximidades* profundas: por un lado, como hemos visto en la introducción, una imposibilidad de poderse desconectar de la práctica que lo constituyó; por otro, una íntima relación con los medios técnicos que lo soportan. Y es esta *intimidad* que permite un acentuado ascenso de la importancia asumida por las nuevas tecnologías dentro del contexto de la creación artística, principalmente en el contexto del cine de animación, donde tal ascenso parece dotarse de una justificación inmediata e incuestionable<sup>233</sup>. No obstante, no podemos confundir la proximidad entre la animación y sus dispositivos con una relación de coincidencia entre los términos; el *acto de animar* no puede, en circunstancia alguna, ser confundido con el complejo conjunto de dispositivos que lo soportan, y es justamente este *in-discernimiento* lo que recientemente viene siendo llevado a la práctica, legitimando todo el ascendente de los medios tecnológicos que hoy sentimos en el dominio del audiovisual, y muy concretamente en el campo del cine de animación.

Así, y según la visión de Pierre Hébert, no pretendemos contradecir a Xavier en su crítica feroz a las nuevas tecnologías en la animación. Simplemente consideramos que en medio de tamaña crispación y contestación, podemos diluirnos en el torrente de críticas a la hegemonía de la tecnología, perdiendo de vista lo esencial, que, en este caso, pasa sin duda por una definición precisa y concreta de los datos del problema –la identificación de un lenguaje, que no se da en la búsqueda de una supuesta esencia irreductible, ni en las transmutaciones que los avances tecnológicos obligan, sino antes a través de los pensamientos y operaciones que la

---

<sup>233</sup> Existe un artículo en que Hébert se dedica a establecer una crítica precisa a lo que denomina, allí, como *ideología hipermediática*, y que se relaciona con la formación de un conjunto de premisas que toman como inevitable e incuestionable tal ascenso de la importancia de las nuevas tecnologías en el dominio de los medios de expresión. (cf. Hébert, 2006: 143-152)

mantiene viva. Y es, justamente, en la búsqueda de elucidar, analizar y exponer los modos de *constitución de la identidad de la animación en cuanto lenguaje* que todo el cuerpo de la presente tesis se ha formado.



### III. Hipótesis y metodología

La presente tesis parte de una hipótesis que se asume como transversal a todos los puntos que la constituyen: la de que el cine de animación tiene una radicación fundamental en la práctica del dibujo. Asociado a esta hipótesis central, surge un pequeño grupo de otras hipótesis que derivan de la primera: la historia del cine de animación nos presenta dos posturas diferentes con respecto a la forma de encarar el lenguaje de la animación y, consecuentemente, dos modos distintos de *animar*; esta distinción tiene una íntima ligazón con la forma como la animación se relaciona con el dibujo; la animación va perdiendo su fuerza de expresividad a medida que el papel del animador se aproxima de tareas intermediarias y a la medida que el vínculo con el dibujo se desvanece.

Así, se desarrolla un orden metodológico en el cuerpo de la tesis que (i) parte de un trabajo acerca del dibujo y de la forma en cómo éste se ha desarrollado a lo largo del siglo XIX y en su paso al siglo XX, para ver cómo se construye como raíz de un nuevo lenguaje; (ii) es un acompañamiento del modo en cómo se formó el tronco del lenguaje del cine de animación, desde las prácticas que lo han anticipado hasta el momento en que una ramificación se fue armando bajo el signo general de una oposición de ideas, métodos y resultados; y (iii) llega a un trabajo que incide concretamente sobre los puntos de expresión que brotan del *lenguaje de la animación*, y que se constituyen como sus recursos singulares. A cada una de estas tres partes corresponde uno de los capítulos que componen la tesis; y cada uno de los capítulos obedece a modalidades específicas de explicación. El primer capítulo sigue un *método analítico* en un trabajo de esclarecimiento conceptual en torno de los procesos de síntesis gráfica; el segundo capítulo se mueve mediante un *método expositivo* en un acompañamiento histórico y evolutivo de los caminos que constituyeran y constituyen el cuerpo del cine de animación; el tercer capítulo se elabora bajo un *método tipológico* en una definición de los vectores concretos en los cuales el lenguaje de la animación cimienta su semántica. La intención global reside en una deseada ligazón metodológica entre los capítulos, de modo a que el trabajo analítico-conceptual del primero ya es expositivo y tipológico, la exposición histórico-evolutiva del segundo se distienda por los caracteres conceptuales y

semánticos de la animación de dibujo y, por fin, que las tipologías del tercer capítulo no desatiendan un orden analítico y expositivo en su presentación.

Siempre que es necesario, el presente trabajo de tesis recurre a exposiciones basadas en imágenes que ilustran lo que se deduce discursivamente; y, fundamentalmente, a lo largo del texto nunca se dispensa la convivencia directa con las obras artísticas a lo que las ideas sugeridas digan respecto.

#### IV. Resumen del Primer Capítulo

A lo largo de las páginas que componen el primer capítulo se ha pretendido elaborar un trabajo acerca de lo que asumimos como la raíz constitutiva del *acto de animar*: el dibujo. No ha sido, sin embargo, nuestra intención tomar el dibujo como entidad *estable* a partir de la cual otro lenguaje se formaría; el propio dibujo ha sido objetivo crítico de las problematizaciones que componen todo el capítulo. En verdad, la problematización del estatuto del dibujo nos ha llevado hasta otros puntos aparentemente lejanos, sin embargo creemos haber añadido un importante aporte en la construcción de la morfología del *trazo* y en la constitución del cuerpo de la página que, defendemos, son la base que estructura lo que vendría a ser referido como el *acto de animar*.

Tal actitud crítica o cuestionadora nos ha llevado, en primer lugar, a un cierto enfrentamiento entre dos formas opuestas de entender el dibujo en el paso del siglo XIX al siglo XX: por un lado, la posición que representaba, a la época, la visión dominante de la función y rasgos del dibujo –la que pautaba gran parte de la enseñanza y que privilegiaba una *estabilidad*–, ya sea en la forma de entender y concebir el dibujo, o también en la propia manera de ponerlo en práctica; por otro lado, el surgimiento de un conjunto de actitudes de ruptura, cuyos efectos conducirían a una lenta, pero significativa emancipación ante al estatuto auxiliar y secundario que, en términos generales, definía el dibujo hasta entonces: por un lado, la posición de la academia; por otro, aquella que vendría a ser la actitud *impresionista* y modernista ante el dibujo. A lo largo de este *análisis comparativo* entre una tradición académica y el lenguaje impresionista, comprendemos que el dibujo académico, en el siglo XIX, se pautaba por un sello *clasicista e intemporal*; era esencialmente *representativo*, y el modelo de representaciones era fundamentalmente *ideal*; contenía una exigencia de *conformidad* ante al dibujo, profundizando la importancia de la anatomía y de la geometría; todo esto acabaría por circunscribir un tipo de dibujo *estructural*, desempeñando una *función de contorno*, y construido en *profundidad*. Por su lado, hemos visto la forma en cómo el dibujo impresionista se ha opuesto al academismo en tres vectores distintos: en el tratamiento de la luz, en el estatuto conferido al dibujo y en el modo de abordar cuestiones del espacio y del movimiento. A la intemporalidad clásica de la academia y a la forma ideal de cómo la luz debería incidir sobre los cuerpos, el dibujo impresionista ha contrapuesto no una temporalidad, sino el cambio y el movimiento

inmanentes al propio trazo; al dibujo en cuanto contorno, en cuanto molde, en cuanto *marco*, los impresionistas han contrapuesto un conjunto de “líneas vivas reales”, pasando de un dibujo en cuanto trazado a un dibujo en cuanto cuerpo de trazos irregulares que, en vez de cerrar la forma, suelta la tensión vibrante de lo real que, por ser *instantáneo*, es fugaz y múltiple; por fin, al dibujo como actitud representativa ante la realidad en cuanto modelo, el Impresionismo ha contrapuesto un dibujo que se constituye en la misma medida en que recrea un nuevo espacio *real*, el espacio propio del dibujo.

Seguidamente, hemos ido al encuentro de otro punto de fuertes influencias que, en la época, hubieron de sentir en la forma de concebir el dibujo: la fotografía y la cronofotografía. La intención ha pasado por una evaluación de la forma en cómo este nuevo lenguaje acabaría por pesar en el modo en cómo el dibujo se despojaría, progresivamente, de una función mimética ante la realidad natural, una vez que la fotografía y la cronofotografía se asumían como medios más fidedignos de representación de lo real en una relación de *proximidad*; más ocurrió también al ir al encuentro de formas imprevistas que se han sentido dentro del propio contexto fotográfico y cronofotográfico, con respecto a una concepción de lo real más profunda y más plástica que la simple relación con la realidad empírica y sensible. En este sentido, nos hemos concentrado, por un lado, en los trabajos cronofotográficos de Eadweard Muybridge y, sobre todo, de Étienne-Jules Marey, discerniendo lo que en ellos hubo de influencia en el campo de las artes visuales, pero, también, en el propio contenido estético inherente a sus cronofotografías; por otro lado, en la forma en cómo el lenguaje fotográfico repercutió en la obra de importantes pintores modernistas, como Degas, Vuillard, Bonnard, Vallotton o Khnopff.

Posteriormente, nos hemos concentrado en los procesos de multiplicación y comunicación de contenidos gráficos que se han procesado en el paso del siglo XVIII al siglo XIX. La motivación tuvo que ver con la hipótesis conjeturada y defendida, que las necesidades de divulgación de elementos comunicantes (textuales o basadas en imágenes) llevaran a una depuración del dibujo, que desencadenó procesos de simplificación y síntesis al nivel del *trazo*, y cuyos efectos, curiosamente, habrían de desembocar en una nueva y enriquecida cualidad estética del grafismo producido. En primer lugar, hemos ido al encuentro de la evolución que se ha hecho sentir en los medios de comunicación de masas y en la *función* que la imagen siempre tuvo en cuanto vehículo de información, para tantear de forma

lenta y progresiva cómo se generaron los procesos de síntesis en el contenido basado en imágenes, específicamente en la lengua del dibujo. En este sentido, seguimos la evolución que tales procesos han tomado, desde una cierta pérdida del aura especial conferida a las imágenes provenientes de la reproducibilidad traída por la era gutemberiana, hasta al surgimiento de la litografía, recorriendo un conjunto de innovaciones técnicas que han permitido que, en el siglo XIX, la página se constituyese como un cuerpo de relaciones indefinidas entre texto e imagen. Después, incidimos muy concretamente en el campo de la caricatura, donde hemos logrado encontrar formas de generar signos y códigos en él y *por el* trazo, evitando la proliferación de elementos gráficos; en una palabra, un campo donde hemos encontrado una *actitud gráfica* muy próxima de la que despertaría cuando se formó la lengua del cine de animación. Aquí, intentamos evidenciar una distinción crasa entre dos tipos de caricatura: un resultado de ímpetus y necesidades decorativas, otra incidiendo sobre procesos de redefinición del modo de trazar, asentada en una actitud fundamentalmente sintética. En este particular, hemos ido al encuentro de un autor que se tomó como *caso particular*: Rodolphe Töpffer.

Finalmente, hemos hecho una incursión en el terreno de la página, en cuanto *anticipación* de la pantalla, en animación. Sobre todo enfocados en el siglo XIX, hemos encontrado notables series de ejemplos que nos han llevado a considerar que la página se fue constituyendo como un territorio de convergencias, cohabitaciones, contaminaciones e hibridaciones entre componentes de naturaleza bien distinta: el texto y la imagen. Comprendemos que ha sido la propia morfología de la página que, al reconfigurarse continuamente, permitió conceder una nueva vida a los elementos que la habitaban, esfumando fronteras y diluyendo limitaciones entre especies comunicantes distintas. En rigor, la propia distinción entre página y contenido se disolvió progresivamente en una nueva superficie que, al mismo tiempo, se iba formando: la *página-pantalla*, espacio de expresión de un grafismo sintético. En este respecto, hemos acompañado, en un primer lugar, algunos ejemplos del modo en cómo la propia escritura se ha *fundido* con los procesos gráficos de creación de lenguajes en el espacio de la página: poemas visuales como los caligramas o ideogramas de Apollinaire, la fusión entre texto y imagen en William Blake, el creciente grafismo del manuscrito de Victor Hugo, el grafismo de la poesía material de Stéphane Mallarmé, la constitución *futurista* de una página-pantalla que acoge el propio movimiento. En un segundo lugar, hemos ido al encuentro de cuatro dibujantes muy particulares que creemos han incorporado los

principios legados por toda una herencia de experimentaciones en el territorio de la página envolviendo fusiones, hibridaciones, manipulaciones entre escritura y dibujo: Jean Cocteau, George Grosz, Saul Steinberg y Tomi Ungerer.

En el paso al segundo capítulo, pretendemos haber dejado claro lo siguiente: el dibujo se asume como *raíz constitutiva del acto de animar*, pero también él ha sufrido un conjunto de procesos de reconfiguración y reconstitución, a lo largo del tiempo; y es justamente esta plasticidad evolutiva del dibujo lo que consideramos que ha marcado el desarrollo del lenguaje de la animación.

## V. Resumen del segundo capítulo

En el segundo capítulo, las atenciones se han dirigido estrictamente al lenguaje de la animación. Hemos intentado realizar un arco de evolución histórica que comienza con los espectáculos de fantasmagoría y de la linterna mágica, que, en términos formales, parece que se distancian de aquellas que han sido las propuestas de ciertos juegos ópticos posteriores, una vez que en estos espectáculos nunca hubo una mera intención de reproducir el movimiento real, sino más bien forjar la sugestión de un movimiento sintético, propio de otro tipo de realidad. En la búsqueda para obtener un mayor grado de precisión y realismo, los juegos ópticos han evolucionado según principios que, en gran medida, comprometieron el aura de misterio, fluidez y imprecisión de las fantasmagorías y de la linterna mágica, trillando un camino que desembocaría rápidamente en una ruptura irremediable y fundamental entre dos formas de entender y trabajar la animación. Hemos encontrado el germen de esta ruptura aún antes de la formación de este lenguaje, en el carácter ambiguo de ciertas experiencias que oscilaban entre una proximidad a lo real y una recreación plástica y visual de otra realidad. Después, nos encontramos con la formación, en bruto, de recursos que asumían ya ciertos puntos de contacto con aquello a lo que llamamos cine de animación, aunque desarrollados bajo un aura de informalidad y en un registro esencialmente “torpe”. Bajo este prisma, hemos considerado interesante enunciar la hipótesis de que los caminos recorridos por la animación más conocida y comercializada no coinciden con una evolución necesaria, habiendo ocurrido, al revés, en medio del recorrido, cualquier equívoco, cualquiera tergiversación que silenciosamente habrá llevado al cine de animación en otra dirección. Y ha sido justamente en este sentido que hemos decidido incidir sobre un conjunto de autores que reconocemos como los promotores que *forjan un nuevo lenguaje*: Émile Cohl y Winsor McCay, que concentraban en sí las modalidades de las vías que más tarde se tornarían irremediabilmente divergentes. En este aspecto, hemos notado que Cohl acaba por *fundar* toda una *vía exploratoria* de los recursos específicos de la animación, concentrando su potencial lingüístico en el propio cuerpo de los personajes y elementos constituyentes de la acción, bien a través de la fuerza expresiva del trazo –en *Fantasmagorie*, *Le Cauchemar du Fantoche* y *Un Drame Chez les Fantochez*–, a través de la exploración de la técnica de pixilación –*Les Chaussures Matrimoniales* y *Le Mobilier Fidèle*–; o en

experiencias de sintetización y hibridación envolviendo elementos de varias realidades -*Clair de Lune Espagnole* y *Les Locataires d'à Côté*, por ejemplo-. Hemos notado que, por su lado, McCay ha lanzado algunos de los elementos nucleares de aquella que habría de constituirse como la vía de cariz comercial y industrial en animación, concentrándose en elementos de espectacularidad y involucramiento con el público -*Gertie*-, proximidad y complicidad con el lenguaje del cine de imagen real -*The Sinking of the Lusitania*-, o en una actitud de mimetización de modelos provenientes del mundo natural - *The Centaurs*-. Posteriormente, hemos visto como *Felix the Cat*, de Otto Mesmer, se erigió como un puente conciliatorio entre dos vías discordantes, promoviendo un trabajo asentado en los recursos del grafismo animado, pero privilegiando la comunicabilidad de contenidos narrativos.

A partir de este punto, hemos analizado la confrontación entre dos lenguajes opuestos: de un lado las prácticas de un cine de animación experimental, que se concentra en un trabajo *imagen por imagen*, debido a una *opción* por la vía de la inestabilidad; del otro, la construcción de una animación industrial centrada en las obras destinadas al gran público, más preocupada por la adaptación de contenidos narrativos a la pantalla animada, *eligiendo* la vía de la estabilidad. Del lado de la vía *de la inestabilidad* nos hemos concentrado en la forma en cómo se ha constituido una *afirmación del soporte fílmico* -concretamente en las filmografías de Viking Eggeling, Hans Richter, Walter Ruttmann y Len Lye -, en el modo en cómo se ha constituido la espacialidad de la pantalla en torno a una lógica expresiva de superficies -como en el trabajo de Norman McLaren-, y en el establecimiento de los fundamentos de un lenguaje *imagen por imagen* -específicamente en el proyecto de Leopold Survage *Rythme Coloré* o, posteriormente, en *Colour Box* de Len Lye-. Del lado de la vía *de la estabilidad*, hemos intentado caracterizar el proceso de producción industrial de películas animadas, tomando como ejemplo máximo el modo de operar de los estudios Disney; hemos enfocado los aspectos inherentes a la construcción de un argumento de animación; y señalamos las contingencias derivadas de la necesidad de contarse una historia, relacionadas con una disposición para la mimetización de lo real exterior, que explica y legitima la aparición de técnicas como la rotoscopia, de la que nos ocupamos un poco más en detalle.



## VI. Resumen del tercer capítulo

El tercer capítulo ha sido dedicado a un trabajo concreto de proximidad con las obras de animación, en ellas mismas. De acuerdo con lo que se ha defendido a lo largo de toda la tesis (unas veces implícitamente, más otras explícitamente), la animación no puede ser definida “al margen” de su práctica, ya que una y otra – definición y práctica– cohabitan y se tornan, en última instancia, indisociables. Por lo tanto, fue necesario ir al encuentro del núcleo de la animación y de sus puntos expresivos; es decir, que nos hemos aproximado a ciertas obras realizadas en un dominio al que hemos llamado progresivamente *cine de animación*. Por ello, la concretización de todo el análisis presente en la tesis ha implicado que nos enfocáramos, profundamente y sin concesiones, en un conjunto seleccionado de filmes de animación que exponen y establecen relaciones directas con los recursos específicos de la animación.

En este sentido, han sido desarrolladas siete *tipologías* que circunscriben lo que creemos es lo fundamental del *acto de animar*. Aunque admitamos que otras *tipologías* hubieran podido ser cotejadas, hemos hecho corresponder cada una de estas tipologías a cada uno de los *tipos* que creemos condensa la geografía que soporta ese mismo *acto de animar*. Hemos realizado, de este modo, un análisis de los recursos que, en animación, existen para (i) proceder a una *construcción del movimiento*; (ii) ponderar los conceptos de personaje y de espacio en la confrontación entre la bidimensionalidad y la tridimensionalidad; (iii) desarrollar un análisis táctil de la función del color, del grafismo y de la textura en el cine de animación; (iv) cotejar el evasión de la filiación de la animación a otros campos como los de la fotografía, del *cartoon* y de la caricatura; (v) explorar la configuración de la pantalla en cuanto superficie de hibridaciones; (vi) relegar las formas de dominio ejercidas por el guión literario sobre la creación de imágenes animadas; y, por último, (vii) explorar el juego de representaciones desarrollado en el *espacio subliminal* entre fotogramas.

Al final, creemos haber cumplido el compromiso de evidenciar, junto a las prácticas de la propia animación, muchos de los recursos y principios abordados en los capítulos anteriores, principios que inevitablemente seguirán habitando el territorio de la imagen animada.

## VII. CONCLUSIONES GENERALES

En las primeras páginas de esta tesis se ha enunciado una cierta preocupación en torno al término “animación”; se ha referido su ámbito semántico relativamente amplio y problemático, originando, por consiguiente, una considerable gama de variantes interpretativas que han llevado a una proliferación de posiciones con respecto a las prácticas de animar. Aunque podamos cotejar que tal proliferación promueve, de alguna forma, un enriquecimiento de la actividad de la animación, es completamente justo decir que acaba por conducir a una profunda dificultad asociada a los trabajos que pretenden lidiar con cualquier nivel de entendimiento de lo que pudiera ser la animación. Precisamente para empezar a encarar esa misma dificultad, han sido descritas, de forma sumaria, las aplicaciones del término “animación” y la forma en cómo han evolucionado al largo de los siglos XIX y XX, adquiriendo contornos diferentes en cada actualización de esa evolución. A partir de esta “toma de conciencia”, nos ha sido posible, a lo largo de la tesis, resaltar que el *acto de animar* no deberá ser confundido con la tecnología que lo soporta. Animar no puede ser simplemente adscrito a la actividad cinematográfica, pues se trata, en verdad, de un proceso prolongado y complejo que atraviesa toda una serie de diferentes épocas, áreas y actividades. Y –podemos decirlo ahora sin grandes riesgos– la intención más fundamental de toda la empresa que articula el presente texto ha sido dar cuenta de la complejidad de la animación en cuanto lenguaje, discerniendo ahí, en esa misma complejidad, la propia singularidad de este cuerpo lingüístico y expresivo del que nos hemos ocupado a lo largo de estas páginas. Al pensar en su raíz –la propia raíz fundacional del acto de animar imágenes–, aunque nos ciñamos a un contexto estricto de un proceso asumidamente desarrollado *imagen por imagen*, ella no es compatible con una exposición genealógica linear, ramificándose, al contrario, por un amplio conjunto de contextos, lenguajes y técnicas que, como hemos visto, va de las fantasmagorías hasta la actividad cinematográfica, pasando por la linterna mágica, los juegos ópticos, las influencias y convergencias con varias formas de exploración de la página en cuanto elemento comunicacional y gráfico, llegando hasta los más recientes avances dentro del terreno del multimedia.

El interés mayor de la referencia de esta múltiple y compleja radicación de la animación, reside en una idea repetida varias veces –pero nunca demasiadas– a lo

largo de este texto: no podemos entender el cine como el terreno final que aguardaría y, finalmente, acogería la animación como una rama (entre otros posibles) de su actividad. La relación entre animación y cine se ocasiona antes por un empleo particular de las tecnologías de este último por la primera. Ciertas analogías han sido trazadas, algunas influencias han sido absorbidas, un conjunto de técnicas ha sido reaprovechado; todavía, no existe una coincidencia ni siquiera en la raíz de la formación de los dos lenguajes, y ha sido en búsqueda de esta genealogía específica de la animación –irreducible a una que pudiéramos dibujar para el cine– que una parte significativa de la tesis ha sido elaborada: particularmente, el primer capítulo que ha procurado, en general, detectar en el dibujo una profunda y crucial contaminación, de raíz, de toda la práctica de animar. Tal como hemos intentado explorar y, tanto cuanto ha sido posible, evidenciar, el dibujo permite desarrollar las características esenciales del propio *acto de animar*. Encuadrado en el contexto de una animación de dibujos, el *acto de animar* es fundamentalmente plástico, transportando para su *foro propio* todas las problemáticas y cualidades de las imágenes estáticas provenientes ya sea del campo de las artes plásticas, ya sea de filiaciones más amplias y, a veces, más remotas, como el grabado, la litografía, la prensa y las artes tipográficas en general.

No obstante, no es intención de la tesis, en momento alguno defender que la animación se resume a *poner en movimiento* lo estático. Aunque, como hemos visto, el movimiento sea una preocupación constante y, así, constitutiva de las prácticas de animación, éstas no se definen simplemente por la adaptación de imágenes estáticas al movimiento. Tal afirmación implicaría una ruptura de fondo entre la creación de las imágenes y su animación. De este modo, todo lo que se ha pretendido fundamentar tiene que ver con la explicitación del engaño subyacente a tal idea de ruptura: *animar* imágenes es, desde luego, *crear* imágenes, de raíz; imágenes que, por pertenecer al dominio de la animación, son irreductibles a cualquier otro campo.

Aparte de la confrontación con imágenes provenientes del contexto de las artes plásticas y de los medios de comunicación, también la ligazón fotográfica y, más tarde, el lenguaje cinematográfico han ejercido su carga de influencia. En este contexto, aunque exista una incuestionable contaminación entre estos lenguajes y el lenguaje de la animación, el primero y más fundamental cuidado que hemos tenido ha sido distinguir la animación de las intenciones asociadas al origen de la fotografía. Cuando la fotografía surge, conforme hemos visto en diversos puntos del texto, tiene el propósito de documentar la realidad. Y también cuando se emancipa

de una función meramente documental, nunca podrá desvincularse del hecho de ser, de alguna forma, una selección a partir de la realidad, siendo la realidad, también cuando transfigurada o *no referenciada*, la base que origina la construcción de imágenes. Al contrario, la intención del *acto de animar* no es proponer la realidad en cuanto modelo, sino antes sintetizarla, sugiriendo otra realidad: la realidad de la animación. En este contexto, el estudio comparativo entre animación y fotografía realizado durante el presente trabajo, ha servido para definir el *acto de animar*, no en una comparación u oposición entre la animación y el cine de imagen *real*, sino antes en una definición de la fotografía y del cine de imagen real en cuanto prácticas basadas en otro concepto, distinto del concepto de la animación: a saber, la simple recreación de la realidad por medio de un proceso automatizado. En este ámbito, se ha tornado necesario señalar las rupturas, por un lado, pero también, por otro lado, las inevitables contaminaciones ejercidas por la fotografía en relación con la animación<sup>234</sup>.

Por lo tanto, los dos primeros capítulos han sido justamente dedicados a una descripción orientada del modo en cómo hubo una conquista del tiempo sobre el estatismo de las imágenes (del dominio de la pintura, del grabado o de las artes tipográficas); se ha intentado resaltar, sin embargo, que tal conquista no ha ocurrido por vía de una subyugación de las imágenes estáticas a imágenes cinemáticas, sino en un proceso de definición de herencias y contaminaciones que oscilaban entre una posibilitación y una limitación de la constitución de imágenes propiamente animadas. Todo este trabajo ha sido desarrollado a lo largo del segundo capítulo, para llegar a una determinada noción: la noción de que el *acto de animar*, en el contexto de la animación de dibujos, se define en la doble condición de, por un lado, ceder a la imposición de un desarrollo de sus puntos expresivos por vía de una economía de signos y códigos, y, por otro lado, rechazar su afirmación en una simple continuidad frente al universo de las imágenes estáticas.

Consecuentemente, una necesidad in aplazada ha conducido a todo un trabajo para evidenciar las posibilidades del *acto de animar* en dibujos; y ese trabajo ha originado la forma y la materia del tercer capítulo: un conjunto de tipologías a

---

<sup>234</sup> A este respecto, toda la atención especial dada al fotograma, en su condición de *soporte* no filiado al cuerpo de la pantalla, de la página, o de la lógica de la prueba fotográfica; pero, antes, definido en cuanto *unidad* que instaura interrupciones en el seno del flujo espacio-temporal de la película, conteniendo características distintas de la fotografía al nivel estético, de composición y mecánico.

través de las cuales pretendemos mostrar este mismo *acto de animar*. A cada *tipología* hemos hecho corresponder uno de los campos en el seno de los cuales, creemos, la animación de dibujos se desarrolla a través de múltiples y complejas relaciones entre estos mismos campos, constituyéndose como cuerpo lingüístico autónomo. Toda la dinámica de la tesis ha sido construida en el sentido de conceder al espacio dedicado a la exposición de las tipologías sobre el acto de animar, una síntesis de las ideas y principios avanzados a lo largo del texto. Aseveraciones reafirmadas en el desarrollo de la tesis como la no-coincidencia entre cine (o cine de imagen real) y animación, la determinación de una relación que no sea marcada por servilismo entre el contenido plástico y la narrativa, la constitución de un espacio vital en el cual se pulse la expresividad de la animación en cuanto lenguaje –el espacio entre fotogramas–, el asentamiento de la animación en las artes plásticas, la incidencia particular en la exploración del movimiento, o el grafismo constitutivo del gesto del animador se encuentran, al mismo tiempo, condensados y desdoblados en las siete tipologías que constituyen el tercer y último capítulo de la tesis.

Acreditamos así que hay razones para que la animación no siga, necesariamente, por la inevitabilidad propiciada por las automatizaciones de los procesos de trabajo. Creemos rotundamente que, al revés, las imágenes animadas tienen todo lo necesario para asumir un papel activo en los propios procesos operacionales, pervirtiendo el resultado de la automatización referida, ya que, como hemos visto, e insistimos, existen fuertes testimonios de la posibilidad de hacer efectiva esta última hipótesis, distribuidos por un conjunto de *pruebas* de una resistencia del *acto de animar*. Y este acto de animar permanece vivo, atravesando tiempos, tendencias y avances técnicos, enfrentando un conjunto de procesos que lo pretende *domesticar* –al reducir la idea de imagen animada a una mera apariencia– y, en el fondo, recusando firmemente la afirmación de la animación en cuanto mero recurso estilístico dentro de un contexto del cine de imagen real.

