UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES
DEPARTAMENTO DE CINEMA, RÁDIO E TELEVISÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM MEIOS E PROCESSOS AUDIOVISUAIS

MARINA TEIXEIRA KERBER

MAGIA E ANIMAÇÃO:
***PIXILLATION*, SERES VIVOS E OBJETOS COTIDIANOS**

SÃO PAULO

2016

MARINA TEIXEIRA KERBER

MAGIA E ANIMAÇÃO:
***PIXILLATION*, SERES VIVOS E OBJETOS COTIDIANOS**

Dissertação apresentada ao Departamento de Cinema, Rádio e Televisão da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo para obtenção do título de Mestra em Ciências pelo Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais.

Área de Concentração: Meios e Processos Audiovisuais

Linha de Pesquisa: Poéticas e Técnicas

Orientador: Prof. Dr. Arlindo Ribeiro Machado Neto

SÃO PAULO

2016

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catálogo na Publicação
Serviço de Biblioteca e Documentação
Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo
Dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Kerber, Marina Teixeira

Magia e animação: pixillation, seres vivos e objetos cotidianos / Marina Teixeira Kerber. -- São Paulo: M. T. Kerber, 2016.

128 p.: il.

Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais - Escola de Comunicações e Artes / Universidade de São Paulo.

Orientador: Arlindo Ribeiro Machado Neto

Bibliografia

1. Animação 2. Pixillation 3. Norman McLaren 4. Jan Svankmajer 5. Magia I. Machado Neto, Arlindo Ribeiro II. Título.

CDD 21.ed. - 791.43

Nome: Marina Teixeira Kerber

Título: Magia e Animação: *pixillation*, seres vivos e objetos cotidianos

Dissertação apresentada ao Departamento de Cinema,
Rádio e Televisão da Escola de Comunicações e Artes
da Universidade de São Paulo para obtenção do título
de Mestra em Ciências pelo Programa de Pós-
graduação em Meios e Processos Audiovisuais.
Área de Concentração: Meios e Processos Audiovisuais
Linha de Pesquisa: Poéticas e Técnicas

Orientador: Prof. Dr. Arlindo Ribeiro Machado Neto

Aprovada em: ____ / ____ / ____

Banca Examinadora

Prof. Dr. Arlindo Ribeiro Machado Neto

Instituição: Universidade de São Paulo

Julgamento: _____

Assinatura: _____

Prof. Dr. João Paulo Amaral Schlittler Silva

Instituição: Universidade de São Paulo

Julgamento: _____

Assinatura: _____

Prof. Dr. Sérgio Nesteriuk Gallo

Instituição: Universidade Anhembi Morumbi

Julgamento: _____

Assinatura: _____

SUPLENTE:

Profª. Dra. Monica Tavares

Instituição: Universidade de São Paulo

Julgamento: _____

Assinatura: _____

Prof. Dr. Almir Antonio Rosa

Instituição: Universidade de São Paulo

Julgamento: _____

Assinatura: _____

Profª. Dra. Rosangela da Silva Leote

Instituição: Universidade Estadual Paulista

Julgamento: _____

Assinatura: _____

Profª. Dra. Milena Szafir

Instituição: Universidade Federal do Ceará

Julgamento: _____

Assinatura: _____

AGRADECIMENTOS

À Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP), pelo financiamento deste trabalho por meio de bolsa de pesquisa no país.

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) que financiou essa pesquisa durante seis meses do início do curso de mestrado.

Ao governo canadense por ter me selecionado para receber a bolsa de estudos *Emerging Leaders in The Americas Program* (ELAP), que possibilitou meu intercâmbio para a Concordia University em Montreal.

À minha mãe, Vera Helena Teixeira, minha maior incentivadora, que me acompanhou durante esses anos de curso e sempre me ajudou e me deu muito amor para que eu pudesse continuar.

Ao meu irmão Gabriel Kerber, que mora do outro lado do mundo, mas que sempre me apoia e me incentiva a estudar e também me ajuda nas dúvidas de língua estrangeira.

À toda a minha família, os Teixeira e os Kerber, diferentes entre si, mas que sempre me apoiam e vibram com minhas conquistas.

Ao Danilo Baraúna, amigo querido que fiz em São Paulo e que vou levar para a vida toda, pois me compreende e me ajudou em todas as dificuldades encontradas para seguir nesta pesquisa.

À Florencia Rupil, pela amizade incrível feita durante o intercâmbio e que foi essencial para que eu conseguisse me adaptar à cultura de outro país.

À Anaís Passos, minha amiga mestra que sempre me ajuda nas dificuldades acadêmicas e da vida.

Ao Prof. Dr. Arlindo Machado por ter me orientado neste trabalho e me ajudado a avançar na pesquisa.

Ao Prof. Dr. João Paulo Schlittler por ter me aceitado como estagiária PAE na sua disciplina, por ter participado da minha banca de qualificação e por todas as dicas de estudos e eventos de animação dadas, abrindo horizontes para a minha pesquisa.

Ao James Zortéa por ter me ajudado e acompanhado durante o ingresso no mestrado, sempre atento e disponível para ajudar durante o curso.

Ao Rodrigo John pela ajuda no ingresso do mestrado e nas dúvidas que tive durante o curso.

Ao Milton do Prado Franco por ter me ajudado a contatar professores no Canadá e ter me incentivado a seguir em frente com o sonho do intercâmbio.

À Profa. Dra. Rosanna Maule, que foi indicada por Milton do Prado Franco, e que, junto a muita disponibilidade, ajudou-me a conseguir aplicar para a ELAP.

À Sabine Xia pela paciência e gentileza de responder a minhas dúvidas sobre a Concordia University e os programas de bolsa de estudo.

Ao Luigi Allemano por ter aceitado me supervisionar na Concordia University e ter me instigado durante todo o período do intercâmbio, comentando e questionando meu projeto, fazendo com que minha pesquisa crescesse muito.

Ao Donald McWilliams pela disponibilidade em me mostrar a sede da *National Film Board of Canada* e compartilhar memórias e conhecimentos sobre os trabalhos da NFB, principalmente os com Norman McLaren.

Ao André D'Ulisse por ter me enviado vários materiais do arquivo da NFB, que enriqueceram esta pesquisa.

À *National Film Board of Canada* por ter permitido minha pesquisa dentro de sua sede e à Michelle Van Beusekom por ter me enviado documentos sobre as relações da NFB com o governo brasileiro.

Ao Marcos Magalhães, PES e Paul Wenninger por terem aceitado serem entrevistados e assim contribuído bastante para esta pesquisa.

À Patrícia Moran por ter participado da banca de qualificação traçando comentários interessantes e também pela ajuda no último mês de curso fazendo uma ponte de comunicação.

Ao Prof. Dr. Almir Almas pela ajuda durante o mestrado como ponte de comunicação também.

Ao Prof. Dr. Sérgio Nesteriuk por aceitar fazer parte da banca de defesa e a todos os suplentes que aceitaram o convite.

À Concordia University e à Universidade de São Paulo por me receberem como aluna e disponibilizarem o possível para esta pesquisa.

À Society for Animation Studies pelo congresso maravilhoso e enriquecedor de que participei e que foi possível também graças ao prêmio Emru Townsend que recebi desta associação.

Obrigada.

“Apagar-me
Apagar-me
diluir-me
desmanchar-me
até que depois
de mim
de nós
de tudo
não reste mais
que o charme.”

Paulo Leminski

RESUMO

KERBER, M. T. **Magia e Animação: pixillation, seres vivos e objetos cotidianos**. 2016. 128 f. Dissertação (Mestrado) – Departamento de Cinema, Rádio e Televisão, Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016.

A pesquisa se propõe a analisar a técnica de animação *pixillation* como linguagem específica, traçando relações deste tipo de animação com estudos ligados à imagem e ao movimento. Para isto, proponho atribuir ligações do *pixillation* com os *trickfilms* do *early cinema*, no âmbito da perspectiva mágica dos truques da técnica; estabelecer paralelos entre a prática fotográfica e a prática cinematográfica, utilizando-me de ambas as linguagens para avaliar questões do *pixillation* sob aspectos que dialogam com o conceito de magia e sua relação com as imagens técnicas; e, com base nos trabalhos em *pixillation* de Norman McLaren e Jan Svankmajer, entender a técnica como proposta poética e estética de linguagem audiovisual. Assim, através dos aspectos técnicos do *pixillation*, destacarei as potencialidades mágicas desse tipo de animação.

Palavras-chave: *pixillation*, Norman McLaren, Jan Svankmajer, animação, magia.

ABSTRACT

KERBER, M. T. **Magic and Animation: pixillation, living beings and every day objects.** 2016. 128 f. Dissertation (Master Degree) – Department of Cinema, Radio and Television, School of Communications and Arts, University of São Paulo, São Paulo, 2016.

The research aims to analyze the technique of pixillation animation as specific language, tracing relationships of this type of animation with studies of image and movement. For this, I propose: assign connections of pixillation with the trickfilms of the early cinema, within the perspective of magic tricks of this technique; draw parallels between the photographic practice and the film practice, using both languages to evaluate the pixillation issues in ways that dialogue with the concept of magic and its relationship with technique images; and based on the work in pixilation of Norman McLaren and Jan Svankmajer, understand the technique as a poetic and aesthetics proposal of audiovisual language. Thus, through the technical aspects of pixillation, I will highlight the magical potential of this type of animation.

Keywords: pixillation, Norman McLaren, Jan Svankmajer, animation, magic.

LISTA DE FIGURAS

Figura 01	24
Figura 02	27
Figura 03	32
Figura 04	34
Figura 05	35
Figura 06	36
Figura 07	36
Figura 08	39
Figura 09	39
Figura 10	40
Figura 11	41
Figura 12	41
Figura 13	42
Figura 14	44
Figura 15	44
Figura 16	46
Figura 17	46
Figura 18	49
Figura 19	50
Figura 20	52
Figura 21	52
Figura 22	54
Figura 23	55
Figura 24	56
Figura 25	57
Figura 26	66
Figura 27	69
Figura 28	71
Figura 29	72
Figura 30	73
Figura 31	75
Figura 32	77
Figura 33	79
Figura 34	79
Figura 35	81

Figura 36	81
Figura 37	85
Figura 38	86
Figura 39	87, 88
Figura 40	91
Figura 41	96
Figura 42	101,102
Figura 43	104, 105, 106
Figura 44	107, 108
Figura 45	115

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	11
1 – MAGIA NA ILUSÃO DO MOVIMENTO	18
1.1 As primeiras experiências em animação e a predominância do cinematógrafo	19
1.2 Mágica e animação: parada para substituição, <i>pixillation</i> e <i>stop motion</i>	26
1.3 Os truques são feitiços: relações entre <i>pixillation</i> e <i>trickfilms</i>	38
2 – FOTOGRAFIAS ENFEITIÇADAS, FILMES TRESLOUCADOS	48
2.1 Fotografia e cinema em diálogo no <i>pixillation</i>	49
2.2 <i>Pixilated</i> : há magia nas imagens técnicas?	61
3 – <i>PIXILLATION</i>: ANIMAÇÃO E MAGIA	68
3.1 Fronteiras do <i>pixillation</i>	69
3.2 Norman McLaren e Jan Svankmajer, pontos de apoio do <i>pixillation</i>	83
3.2.1 Análise de <i>Neighbours</i> (Norman McLaren, 1952)	83
3.2.2 Análise de <i>Food</i> (Jan Svankmajer, 1992)	93
CONSIDERAÇÕES FINAIS: <i>Pixillation</i> como proposta estética e poética	111
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	116
REFERÊNCIAS AUDIOVISUAIS	119

INTRODUÇÃO

De maneira geral, pode-se entender *pixillation* como a captação quadro a quadro, através de fotografias, de seres e objetos cotidianos que mudam de posição corporal e espacial a cada foto. Assim, quando vistas em determinada sequência e velocidade, estas fotografias produzem ilusão de movimento. Esse tipo de animação registra seres vivos e objetos cotidianos de forma a dar-lhes movimentos impossíveis, como, por exemplo, fazer uma pessoa flutuar ou um guarda-chuva dançar. Esses movimentos se tornam possíveis graças ao instantâneo fotográfico, que consegue “congelar” movimentos; assim, uma sucessão de ações como “pular”, vistas em sequência, dão a sensação de “flutuar”.

Essa técnica não exige muitos aparatos para ser realizada, bastando uma câmera e pessoas e/ou objetos para animar. Como resultado desta facilidade, este recurso vem sendo cada vez mais utilizado pela produção midiática através de, principalmente, propagandas e videoclipes. Tenho fascínio por técnicas que brincam com as noções de realidade e se tornam críveis, apesar de absurdas. O *pixillation* é uma técnica que experimentei durante a graduação e da qual passei a fazer uso em alguns trabalhos¹. Entretanto, o espaço do *pixillation* é limitado e, muitas vezes, confuso, na maior parte da bibliografia disponível, assim cabe inserir e desenvolver o estudo desta técnica na linha do tempo da história da animação.

Meu conceito de *pixillation* foi mudando durante esta pesquisa. Inicialmente, atribuí a esta técnica a classificação de animação de seres humanos e objetos cotidianos. Depois, através de intercâmbio feito na Concordia University em Montreal² e de uma série de entrevistas (com Marcos Magalhães, PES, Donald McWilliams e Luigi Allemano), percebi que estudiosos e artistas da técnica pontuam que a presença de seres humanos é essencial para que a animação se chame *pixillation*. Entretanto, eu ainda via uma questão a ser discutida acerca da animação de objetos cotidianos. Não classifico isso como *stop motion* ou *stop frame*, pois os objetos não são construídos com a finalidade de serem animados. Os objetos cotidianos estão mais próximos dos seres humanos do que os bonecos e cenários construídos para serem animados em um filme. Assim, encontrei nos livros *Experimental Animation*, de Russett e Starr, e *Frame-by-frame Stop motion: The Guide to Non-Traditional Animation*

¹ Disponíveis em: <https://vimeo.com/marinakerber>

² Estágio realizado no *Fall semester* de 2015 na Mel Hoppenheim School of Cinema da Concordia University (Montreal, Canadá), com orientação do Prof. Luigi Allemano e financiado pela bolsa Emerging Leaders in the Americas Program (ELAP) do Governo Canadense.

Technique, de Tom Gasek, algumas respostas para essa lacuna. Descobriu-se que *pixillation* é mais comumente usado para animar seres humanos, mas isso não quer dizer que a técnica não anime objetos cotidianos também. No último semestre de mestrado, tive a oportunidade de participar da *28º Annual Conference of the Society for Animation Studies*, em Singapura, na qual apresentei o andamento desta pesquisa. Lá tive uma interessante e rica troca de opiniões e informações sobre *pixillation* e animação em geral, o que me fez fortalecer esta pesquisa de forma a expandir as fronteiras, os limites, de conceituação da técnica. Assim, decidi não me ater apenas aos marcos da técnica, Norman McLaren e Jan Svankmajer, e ao longo deste trabalho comento filmes de outros animadores e animadoras. Também dediquei um novo subcapítulo, chamado de "Fronteiras do *pixillation*", para explorar trabalhos mais recentes e suas interações com videoclipe, publicidade e educação. Assim, abri as fronteiras conceituais da técnica, em prol de fazer uma pesquisa mais atual.

Pixillation vem da palavra em língua inglesa *pixilated*, que significa “enfeitiçar”. Portanto, a atribuição de magia que se fez ao termo já configura uma questão importante e interessante de ser pesquisada. Desenvolvo essa pesquisa de forma aberta às diferentes conceituações, comparando-as ao longo do texto, para então chegar a uma hipótese do que faz com que uma animação seja chamada de *pixillation*. Procuro, assim, uma visão para além do "truque", de forma a compreender os motivos que tornam o *pixillation* tão intrigante e fantástico. Assim, durante todo o texto utilizo neologismos como "pixilizado" (e derivações de gênero e plural) para caracterizar seres e objetos que são animados através da técnica.

Meus questionamentos para a pesquisa se referem à magia intrínseca ao *pixillation*, ou seja, ao modo mágico de representação do movimento. O que é interessante na linguagem de representação desta técnica de animação? O que expande a parte técnica e atinge o poético? Como o estranhamento se constitui para além da primeira impressão de irrealidade? Para responder a estes questionamentos, esta pesquisa se desenvolve em 3 capítulos: "Magia na ilusão do movimento"; "Fotografias enfeitiçadas, Filmes Treloucados"; e "*Pixillation*: animação e magia"; seguido das "Considerações finais: *Pixillation* como proposta estética e poética". Em cada capítulo, cito e comento filmes e vídeos que utilizam *pixillation*. Desta forma, abro o debate sobre as conceituações da técnica, ilustro as teorias escolhidas e lanço minhas hipóteses finais.

O primeiro capítulo, "Magia na ilusão do movimento", é dividido em três partes. Na primeira, "As primeiras experiências em animação e a predominância do cinematógrafo",

traço um panorama histórico sobre as primeiras experiências com a ilusão do movimento através de aparelhos. Tendo em vista que animação existe antes mesmo de aparelhos pré-cinematógrafo, como é o caso dos desenhos feitos em cavernas pré-históricas, o capítulo inicia tratando a animação como mídia anterior ao cinema. Em se tratando de século XIX, um momento em que muitas mudanças sociais, políticas e tecnológicas aconteceram no Ocidente, cito aparelhos e brinquedos ópticos como o *flipbook*, o *fenasquistiscópio*, de Joseph Pateau, o *Zootrópio*, de William Horner, e o *Praxinoscópio*, de Emile Reynaud. Também indico a fotografia como tecnologia anterior ao cinematógrafo, iniciando com estudos de Niépce e Daguerre e depois com as cronofotografias de cientistas como Janssen, Marey e Muybridge. Concluo esta parte fazendo breve relato do aparecimento dos aparelhos de síntese de movimento *Quinetoscópio* (Thomas Edison Cia.), *Bioscópio* (irmãos Skladanowsky), *Vitascópio* (Thomas Edison Cia.) e, finalmente, *Cinematógrafo* (Irmãos Lumière). Utilizo os estudos, principalmente, de Arlindo Machado (2011), Laurent Mannoni (2003), Flávia Cesarino Costa (2005) e Annateresa Fabris (2004).

A segunda parte se chama "Mágica e animação: parada para substituição, *pixillation* e *stop motion*". Faço mais um panorama histórico, mas focado nos filmes *trickfilms* do *early cinema*. Identifico e mapeio filmes que utilizaram a "parada para substituição", *stop motion* e *pixillation*, comparando as técnicas e comentando os efeitos criados por seu uso. Amparo questões do *early cinema*, visando os tons mágicos e fantasmagóricos referentes a este período da história do cinema em conjunto com as primeiras experiências em animação. Também exponho as diferentes conceituações de *pixillation* encontradas durante esta pesquisa – trazendo à tona também a técnica de *time-lapse* –, de forma a tentar identificar quais teriam sido os primeiros filmes de *pixillation* feitos a partir do surgimento do cinematógrafo. Para essa parte, utilizo os estudos de, principalmente, Alberto Lucena Barbosa Jr (2011), Ray Harryhausen e Tony Dalton (2008), John L. Fell (1983), Barry Purves (2008), Kit Laybourne (1979), Antonio Moreno (1978), Isabelle Marinone (2009) e Donald Crafton (1990). Desta forma, há uma visão histórica e crítica, que indica caminhos que a animação tomou e de que o *live-action* por vezes se aproximou.

Na terceira e última parte do primeiro capítulo, intitulada "Os truques são feitiços: relações entre *pixillation* e *trickfilms*", traço relações entre o *pixillation* e os *trickfilms* do período do *early cinema* no âmbito da perspectiva mágica dos truques da técnica. Comparo os filmes *La Maison Ensorcelée* (Segundo de Chomon, 1908) com *Jabberwocky* (Jan

Svankmajer, 1971); *How Monsieur Takes His Bath* (Alice Guy Blanche, 1903) com os videoclipes *Paralyzed* (The Used, 2007) e *Point of no return* (Nu Shooz, 1986); *Nouvelles luttes extravagantes* (Georges Méliès, 1900) com *Two bagatelles* (Norman McLaren e Grant Munro, 1953) e *Two Gentlemen of Honour* (Joe Dearman e Giles Paxton, 2012); e *L'homme a la tete en coutchouc* (Georges Méliès, 1901) com *Hot Corn!* (Juan Pablo Zaramella, 2011). Efeitos, trucagens e animações são os ingredientes para o desenvolvimento da técnica de *pixillation* que recebe seu nome apenas na década de 1950, mas que já estava sendo experimentada desde os primórdios das imagens em movimento.

O segundo capítulo, "Fotografias enfeitiçadas, filmes tresloucados", é dividido em duas partes. Na primeira, "Fotografia e cinema em diálogo no *pixillation*", estabeleço paralelos entre a fotografia e o cinema, utilizando ambas as linguagens para avaliar questões do *pixillation*. Diferentemente do primeiro capítulo, este não prioriza uma visão histórica, mas sim de análise da estética possibilitada pela técnica. Assim, analiso o uso da fotografia e do cinema no registro do tempo e do movimento em confluência com a técnica de animação *pixillation*. O tempo e o movimento são encarados tanto pela síntese de movimento gerada por aparelhos quanto pelo registro da trajetória de movimento que deforma a imagem. As relações entre as fotografias da técnica de animação *pixillation* e o registro em imagem técnica da ilusão do movimento ou de sua trajetória imagética são feitas através dos exemplos de fotodinamismo, anamorfoses cronotópicas, fotografia estroboscópica e filmes de fotografia. Também comento o efeito de *blurr*, explorado por Norman McLaren em alguns filmes, e a relação de algumas vanguardas artísticas com a técnica de *pixillation*, de Dziga Vertov aos surrealistas Emile Cohl e Jan Svankmajer e os dadaístas com Hans Richter e René Clair, também inserindo o *ready made* aplicado a objetos cotidianos. São utilizados estudos de autores e autoras já citados e também de Sébastien Denis (2010) e Cristian Borges (2011).

Na segunda parte, "*Pixilated*: há magia nas imagens técnicas?", o conceito de magia é investigado, de forma a pensar o *pixillation* como não apenas um efeito, mas também uma linguagem interessante de se expressar artisticamente. Como *pixillation* une cinema *live-action* com fotografia e animação, é considerada uma imagem técnica. As necessidades humanas de reprodução do movimento e de narrativas sofreram alterações no momento em que as comunicações começam a ser feitas de formas mais técnicas e menos "artesaniais". Neste sentido, a questão da fotografia e do cinema se torna objeto central da reestruturação das redes de relações entre as pessoas e delas com produtos artísticos. Assim, desenvolvo

argumentos que permitem esclarecer que há magia nas imagens técnicas, mesmo que diferentes das imagens tradicionais. Para isso utilizo, entre outros, conceitos de Walter Benjamin (1987), Vilém Flusser (2009) e Laura Mulvey (2006).

O terceiro capítulo, “*Pixillation*: animação e magia”, é dividido em duas partes principais. Na primeira, “Fronteiras do *pixillation*”, expando a visão de *pixillation* para tempos mais atuais e flexiono conceitos e afirmações sobre a técnica. São citados inúmeros filmes, videoclipes e materiais audiovisuais que utilizam a técnica, de forma a abrir o leque de possibilidades que esse tipo de animação propõe e colocá-la como objeto de importância cultural, social e política nos dias de hoje. Para este capítulo, procurei citar todos os filmes que encontrei durante esta pesquisa – e que não foram citados em outros capítulos desse texto –, de forma a expandir o acervo de conhecimento do *pixillation*. Alguns filmes não puderam ser citados neste capítulo, portanto os nomeio aqui com o mesmo objetivo de expansão de conhecimento: *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* (Paul Bush, 2001), *Ablution* (Eric Patrick, 2002), *Patativa* (Ítalo Maia, 2001), *Tony Vs. Paul* (Paul Cummings, 2007), *Spin* (Dustball e André Nguyen, 2001), *Doxology* (Michael Langan, 2007), *Espuma dos dias* (Michel Gondry, 2013). Utilizo também muitos comentários retirados de entrevistas que fiz com profissionais e estudiosos de animação, a fim de enriquecer a discussão e também ter uma visão aberta para hibridismos entre técnicas. Também reflito sobre o que esta técnica anima – pessoas e objetos cotidianos? – e utilizo exemplos audiovisuais e estudos de, entre outros, Tom Gasek (2012) para sustentar os conceitos.

Na segunda parte, “Norman McLaren e Jan Svankmajer, pontos de apoio do *pixillation*”, introduzo os objetos de análise principais desta pesquisa, indicados no título do subcapítulo. Assim há uma divisão em dois subcapítulos: “Análise de *Neighbours* (Norman McLaren, 1952)” e “Análise de *Food* (Jan Svankmajer, 1992)”. Para ambos são utilizados métodos de análise de Jacques Aumont e Michel Marie (1990).

A fim de contextualizar a trajetória artística de Norman McLaren, antes de eu fazer a análise de *Neighbours*, faço um breve relato de trabalhos anteriores do diretor, focando os que utilizam *pixillation*. Também comparo alguns de seus filmes com de outros artistas, expondo a influência de McLaren em animadores posteriores. Para a análise de *Neighbours*, selecionei alguns fotogramas do filme de forma a ilustrar os comentários e também fiz uso de documentos do arquivo da *National Film Board of Canada* (NFB), que foram enviados para mim durante meu intercâmbio em Montreal. Com estes instrumentos, é possível fazer uma

análise também do processo artístico de McLaren e do contexto de produção em que ele estava inserido na época. Também fiz uso de depoimentos de entrevistas, principalmente, com Donald McWilliams e Marcos Magalhães, além do próprio Norman McLaren, através de filmes e escritos do arquivo da NFB. Como suporte teórico, utilizei Donald McWilliams (1991), entre outros.

De forma semelhante, na parte de análise de *Food* (Jan Svankmajer, 1992), iniciei escrevendo sobre a trajetória do diretor até chegar ao cinema de animação. Chamo atenção aos diferentes contextos políticos e sociais que Svankmajer vivenciou, de forma a entender as influências disso e de práticas nacionais – como o teatro de bonecos de Praga – no trabalho do artista. Também traço breves paralelos entre a presença da morte e do ser inanimado nos filmes de Svankmajer, tendo como expoente o uso de carne como ser/objeto de animação. Na análise de *Food*, foram selecionados fotogramas para ilustrar os comentários e também trechos de entrevistas com PES e com o próprio Jan Svankmajer, esta última acessada em vídeos disponibilizados na página do Facebook do diretor tcheco. Para o desenvolvimento dessa parte utilizei Peter Hames (1995), Roland Barthes (1984) e Paul Wells (1997 e 1998).

Por fim, desenvolvo as "Considerações finais: *Pixillation* como proposta estética e poética", capítulo no qual destaco as potencialidades mágicas deste tipo de animação, de forma a responder qual é a especificidade desta técnica. Neste capítulo final, com base em toda a pesquisa desenvolvida nas partes anteriores, afirmo que o que unifica as diferentes formas da técnica é a especificidade dela, que, para mim, se revela através do estranhamento, do *uncanny*. Assim, aplico uma visão que transcende a parte técnica do *pixillation*, para perceber como a imagem e o movimento se configuram no teor poético e estético do *pixillation*. O conceito de *uncanny* é utilizado com base nos estudos de Ernst Jentsch (1906) e Laura Ivins-Hulley (2013), entre outros.

No *pixillation*, a possibilidade de atribuir movimento a objetos inanimados e cotidianos persiste como mecanismo mágico da animação. Exclama-se o estranhamento visual com as capacidades de movimento dos seres que muitas vezes parecem “endurecidos”, como que em uma “frequência” diferente dos movimentos reais. A necessidade de representação do movimento – vista desde tempos remotos da humanidade – sustenta esta técnica de animação e ao mesmo tempo é questionada e desafiada através dos seres enfeitiçados que são personagens do *pixillation*. Busco, com esse trabalho, auxiliar nas

pesquisas da técnica de animação *pixillation*, dando significância a ela e estruturando noções do que ela vem a ser em uma perspectiva poética e estética.

1 - MAGIA NA ILUSÃO DO MOVIMENTO

1.1 As primeiras experiências em animação e a predominância do cinematógrafo

Sabe-se que desde tempos remotos o ser humano tem necessidade de representar o movimento através dos recursos disponíveis. Exemplo disso são os desenhos encontrados em cavernas pré-históricas.

Muitas das imagens encontradas nas paredes de Altamira, Lascaux ou Font-de-Gaume foram gravadas em relevo na rocha e os seus sulcos pintados com cores variadas. À medida que o observador se locomove nas trevas da caverna, a luz na sua tênue lanterna ilumina e obscurece parte dos desenhos [...] Então, é possível perceber que, em determinadas posições, vê-se uma determinada configuração do animal representado [...] E assim, à medida que o observador caminha perante as figuras parietais, ela parecem *se movimentar* em relação a ele [...] e toda a caverna parece se agitar em imagens animadas. (MACHADO, 2011, p. 16)

Portanto, pode-se dizer que a “ideia cinema”³ é anterior ao surgimento de aparelhos, de câmeras e de projetores assim como dos parâmetros da “situação cinema”⁴: sala escura, tela com projeção e espectadores imóveis. Em se tratando de século XIX, ou seja, de um período marcado por mudanças sociais, políticas e econômicas no Ocidente, a síntese do movimento foi sendo experimentada através de aparelhos, muitos chamados também de brinquedos ópticos, que divertiam as pessoas e as introduziam na magia da ilusão do movimento. Esses aparelhos descendem de outros mais antigos, como a lanterna mágica e a câmera escura. Portanto, antes da predominância do cinematógrafo dos irmãos Lumière, um rico ambiente de experimentações acerca das imagens e das possibilidades de seu movimento já estava presente.

Sabe-se, por exemplo, das experiências de Joseph Plateau, dentre elas a que se ilustra com o fenaquistiscópio. Nesse aparelho, desenhos de fases de movimento são distribuídos em uma placa circular. Quando essa placa gira em frente a um espelho, ocorre a ilusão de movimento. Através dessa experiência, em 1829, Plateau formulou uma teoria na qual apontava que a persistência da retina seria a responsável pela síntese do movimento, ou seja, seria o porquê de o olho humano conseguir ver movimento em uma sucessão de imagens

³ “A ideia do *cinema* é perseguida ao longo da história do pensamento e das formas de expressão [...]” (MACHADO, 2011, p. 10).

⁴ “A essa situação particular que ocorre no interior da sala de projeção, Hugo Mauerhofer [...] chama *situação cinema*. Ela se caracteriza, antes de mais nada, pelo completo isolamento do mudo exterior e de todas as suas fontes de perturbação visual e auditiva. Uma sala de cinema ideal deveria ser inteiramente vedada, para impedir qualquer entrada de luz ou de ruídos do exterior. [...] Da mesma forma, uma projeção cinematográfica exige dos espectadores o silêncio e a gravidade de uma cerimônia religiosa.” (MACHADO, 2011, p. 43)

fixas. Posteriormente, em 1912, Max Wertheimer descobriu que, na verdade, a síntese do movimento ocorria devido ao fenômeno *phi*, através do qual o olho humano que vê dois estímulos em posições diferentes, em sequência, percebe apenas um estímulo e em movimento. Assim, como afirma Arlindo Machado (2011, p.21): “[...] o fenômeno da persistência da retina nada tem a ver com a sintetização do movimento: ele constitui, aliás, um obstáculo à formação das imagens animadas, pois tende a superpô-las na retina, misturando-as entre si.”. Portanto, o fato de enxergarmos movimento em imagens fixas vistas em sequência e em determinada velocidade não é, necessariamente, algo apenas fisiológico ou óptico, mas, também, psíquico, pois somos nós que “completamos” o intervalo entre uma imagem e outra, criando, assim, uma ilusão de movimento. “Isso significa que o fenaquistoscópio, que Plateau construiu para demonstrar a sua tese de persistência da retina, na verdade explicava o fenômeno *phi*, ou seja, uma produção do psiquismo e não uma ilusão do olho.” (MACHADO, 2011, p.21).

Dentre os diversos aparelhos surgidos neste período também se pode citar o zootrópio e o praxinoscópio. O primeiro, criado por William Horner, era uma tira de papel com fases de movimento que se movimentava em um tambor giratório. A pessoa que desejava ver a animação precisava olhar por frestas que ficavam entre cada desenho. Já o praxinoscópio, criado por Émile Reynaud, era um aparelho que misturava o zootrópio com um jogo de espelhos. Diz-se que o primeiro desenho animado (sem uso de cinematógrafo) foi feito por Émile Reynaud no seu Teatro Óptico, um aperfeiçoamento do praxinoscópio, que tinha apenas doze poses. “[...] Reynaud, em 1888, apresenta personagens em tamanho natural que representavam, na tela, uma verdadeira comédia, durante quase quinze minutos. É o Teatro Óptico, obra-prima de Reynaud.” (MORENO, 1978, p. 44). Portanto, diversos aparelhos de animação pré-cinematógrafo constituíram um ambiente de invenção acerca da síntese do movimento.

A Animação, origem de todas as linguagens audiovisuais, é arte de invenção por excelência. Desde Joseph Plateau (1801-1883) e Emile Reynaud (1844-1918), os desenhos e objetos animados quadro a quadro se constituíram no mais essencial tubo de ensaio para a experimentação de técnicas e estilos do que se passou a chamar de Cinema. (MAGALHÃES, 2011, p. 45)

Além dos aparelhos, havia também objetos como o taumatrópio e o *flipbook*. O primeiro é um pedaço de papel circular com um desenho em cada lado preso por um cordão nas laterais. Ao se puxar o cordão, o papel gira e então se percebe uma ilusão de movimento.

Já o *flipbook* é um livro com uma série de imagens que, quando tem suas páginas viradas rapidamente, dá ilusão de movimento. Este livreto pode ser considerado um pré-aparelho de reprodução de movimentos, já que é um livro e não um aparelho propriamente dito, e também pode ser considerado como uma proto-animação, visto que seu processo se dá fisicamente, quadro a quadro. Mais tarde, o *flipbook* foi incorporado a um aparelho chamado mutoscópio, no qual imagens impressas em papel são folheadas através de um mecanismo, dando impressão de movimento.

Paralelamente às pesquisas em torno da ilusão do movimento, a fotografia começou sua trajetória em 1826, com Niépce, e depois com Daguerre. Porém, as primeiras fotografias demandavam longos períodos de exposição para serem feitas. Fotografias até poderiam ser "animadas", se folheadas rapidamente, mas somente após o surgimento da fotografia instantânea, na década de 1870, é que a síntese fotográfica do movimento, através de aparelhos, pôde começar a ser aprofundada.

Portanto, a fotografia e o cinema de animação têm sua origem técnica anterior ao surgimento do cinematógrafo. Apesar de o instantâneo ser uma imagem fixa e a proposta dos aparelhos pré-cinematógrafo seja a de produzir uma ilusão de movimento, ambos se relacionam, visto que posteriormente seus princípios básicos seriam unidos e confrontados na película cinematográfica, um embate necessário para sua existência.

O filme (no sentido material: a película) é uma coleção de instantâneos – mas a utilização normal desse filme, a projeção, anula todos esses instantâneos, todos esses fotogramas, em prol de uma única imagem em movimento. O cinema é, portanto, por seu próprio dispositivo, negação da técnica do instantâneo, do instante representativo. No cinema, o instante só se produz na base do vivido, sempre cercado de outros instantes. (AUMONT, 1993, p. 234)

Vinculada à necessidade de representar o movimento está a de analisá-lo. O registro fotográfico do movimento, com fins de decompô-lo ao invés de criar sua síntese (ilusão), tem alguns estudiosos importantes a se destacar. Seus estudos científicos posteriormente seriam combustíveis para os aperfeiçoamentos artísticos da arte cinematográfica e audiovisual. Pierre-Jules César Janssen, astrônomo francês, utilizou em alguns de seus estudos o revólver fotográfico, aparelho que permitia captar imagens sucessivas com intervalos curtos e regulares em um único suporte. Com este aparelho, ele conseguiu fotografar as diferentes fases da passagem de Vênus entre o Sol e a Terra, fenômeno muito raro, que acontece poucas vezes a cada século. O revólver fotográfico possuía algumas limitações para captar

movimentos mais rápidos, sendo mais bem utilizado com uma captação em uma espécie de *time-lapse*. Desta forma, como o movimento do fenômeno era lento, o revolver de Janssen conseguia captar as imagens “fixas” de cada fase do movimento planetário.

O revolver de Janssen ainda era lento demais e pouco sensível para registrar as imagens de um cavalo passando em plena corrida, como ele próprio admitiu. O inglês Eadweard Muybridge e o francês Étienne-Jules Marey é que haveriam de concretizar essa proeza técnica e científica. (MANNONI, 2003, p. 303)

Étienne-Jules Marey e Eadweard Muybridge, dois cientistas bastante famosos por suas experiências na decomposição de movimentos humanos e animais, tinham objetivos opostos aos dos aparelhos de síntese do movimento. Para ambos os cientistas, não havia razão para se fazer um aparelho que reproduzisse o movimento tal como o vemos no mundo.

Étienne-Jules Marey, por exemplo, fisiologista francês cujas pesquisas sobre o movimento animal o acabaram conduzindo de forma inesperada ao cinema, nunca entendeu exatamente para que poderia servir a síntese do movimento por meio do aparelho projetor. O inventor do cronofotógrafo e do fuzil fotográfico, dois ancestrais da câmera cinematográfica, estava interessado apenas na análise dos movimentos dos seres vivos e para isso necessitava decompô-los, congelá-los numa sequência de registros. Uma vez decompostos os movimentos dos animais, era possível estudá-los em detalhe, mas recompô-los novamente numa tela, para fazer a imagem do animal “se mover”, era para ele uma total idiotice. Não era mais fácil olhar diretamente para o próprio animal? (MACHADO, 2011, p. 17).

Portanto, para os cientistas era mais importante trabalhar com o instantâneo fotográfico do que com a ilusão de movimento, sendo esta magia desnecessária para seus estudos.

Nas primeiras décadas de sua história, a fotografia era incapaz de registrar corpos móveis, mas a partir da década de 1870, o acesso à velocidade tornou-se possível. A intensidade com que fotógrafos como Muybridge e Jules-Marey dedicaram-se às suas cronofotografias, constituindo sequências de movimentos humanos e animais – e a curiosidade que despertavam essas imagens - marcaram a época. (LISSOVSKY, 2008, p. 35).

Os estudos de Marey e Muybridge são bastante pertinentes para a história do cinema. Eles são referência básica para estudos de diversas técnicas de animação, no âmbito de que produziram sequências de imagens fotográficas que se constituem em um trabalho de quadro a quadro. Marey, fisiologista francês e inventor da cronofotografia, trabalhou em uma Estação Fisiológica onde pôde aprofundar suas pesquisas na decomposição do movimento. Primeiramente, em 1882, ele fez uso do chamado fuzil, ou rifle, cronofotográfico, com o qual era possível registrar doze imagens em um só segundo. Depois, passou a utilizar o

cronofotógrafo, aparelho com obturador de disco que permitia obter dez imagens por segundo em uma chapa fixa de vidro, fazendo com que as fases consecutivas do movimento fossem reproduzidas. No final da década de 1880, a chapa de vidro foi substituída "pelo filme sensível sobre papel (depois sobre celulóide) proposto por George Eastman, que lhe permite reunir quarenta imagens." (FABRIS, 2004, p. 55). Marey também é conhecido por ter registrado os galopes de um cavalo a fim de provar que durante a corrida o animal tirava todas as patas do chão. Na época de seu estudo, Marey apenas pôde reproduzir as fases do movimento através de desenhos. Desta forma, seu trabalho não era visto com muita credibilidade, pois não se utilizava de fotografias, que tendem a possuir um vínculo de verossimilhança com o real mais forte que desenhos. Assim, Marey influenciou a famosa experiência do fotógrafo inglês Muybridge, que a pedido do governador da Califórnia, Stanford, provou que Marey estava certo. Através de fotografias, Muybridge captou cada fase do movimento de galope de um cavalo com 24 câmeras dispostas na distância a ser percorrida. Conforme o animal galopava, as fotografias eram tiradas.

Embora Marey tenha sido o inspirador das primeiras pesquisas de Muybridge, é inegável que é graças ao fotógrafo inglês que passa da cronografia à cronofotografia. Com a cronofotografia, Marey, que era titular da cadeira de História Natural dos Corpos Organizados no Collège de France, consegue atingir o cerne de sua pesquisa anterior, articulada em volta da dimensão spatiotemporal do movimento. (FABRIS, 2004, p. 55)

Marey, com a colaboração de Georges Demeny, registrava muitas de suas imagens sobrepostas em um único suporte, criando um diagrama da movimentação corporal. Com fins de melhor entender o movimento, ele muitas vezes também aplicava fitas brancas refletoras nos seus modelos que se vestiam de preto, movimentando-se em um fundo de mesma cor. Desta forma, as diferenças de posições podiam ser mais bem vistas, já que eram sobrepostas e separadas do fundo. O resultado final mostrava apenas o que interessava a Marey: o percurso do movimento. Já Muybridge, produzia sequência de fotografias, ou seja, mais de uma imagem, sem sobreposições, dividindo, assim, as fases do movimento. Muybridge fazia um trabalho de *frame by frame* - quadro a quadro - que poderia resultar em um "filme animado" se visto em sequência. Além disso, o fotógrafo inglês criou o aparelho zoopraxiscópio, no qual mostrava suas sequências fotográficas. Chris Patmore (2003, p. 39)⁵ traça um comentário sobre o trabalho de Muybridge:

⁵ Todas as citações de referências escritas em língua estrangeira são tradução nossa.

Figura 01: Étienne-Jules Marey, “Movimento de um Caminhante”, 1883.

O fotógrafo anglo-americano Eadweard Muybridge produziu dezenas de milhares de sequências fotográficas inovadoras durante um período de quase duas décadas, no final do século XIX. Estas imagens tornaram-se, e ainda são, referências padrão para os artistas que queiram estudar o movimento humano e animal. Foram as fotografias de um cavalo de corrida que mostraram que artistas haviam sempre deturpado a forma com que um cavalo galopa, e as fotos, na verdade, mostraram que todas as quatro patas do cavalo saíam do chão em pleno galope. Muybridge também criou seu próprio projetor chamado *zoopraxiscope*, similar ao Zootrópio e Praxinoscópio, para mostrar suas sequências fotográficas.

A cronofotografia pode ser definida como um conjunto de fotografias de um ser em movimento, tiradas com o propósito de se registrar as diferentes fases do movimento. Estas fotografias podem ser vistas separadamente ou em um único suporte, como no caso das experiências de Marey. A sua função inicial foi o estudo do movimento, ou seja, sua ligação com a arte cinematográfica se deu de forma não necessariamente intencional. De qualquer forma, é inegável a influência destes estudos para o nascimento do que hoje entendemos como cinema ou audiovisual.

Quando Marey tentou projetar as imagens, cortou-as uma a uma e mudou-as para aberturas rigorosamente equidistantes em outra tira. Estava então criando os espaços cegos (pontos escuros) que são a separação necessária numa tira de filme, tanto de cinema quanto de fotografias, e que vêm causar, no caso do cinema, o maior equilíbrio na projeção de um filme. (MORENO, 1978, p. 47)

Marey também produziu algumas cronofotografias semelhantes às de Muybridge, ou seja, que captavam cada uma, uma fase do movimento. Existem vários filmes curtos com estas fotografias "animadas", como, por exemplo, seus estudos do movimento de animais. É possível ver aves, insetos e peixes se movimentando com síntese de movimento das

fotografias de Marey. Os estudos de Muybridge também geram o mesmo efeito, com o detalhe de que o fotógrafo muitas vezes fazia a mesma "cena" de diferentes ângulos, ou fazia com que seus "personagens" se movimentassem além de perpendicularmente à câmera. Um exemplo é a série em que uma mulher nua desce uma escada. Esta série viria a influenciar artistas plásticos, como Marcel Duchamp, que, na verdade, parece unir os métodos de Marey e Muybridge no seu trabalho *Nu descendo a escada n° 2*.

No âmbito de pesquisas tecnológicas com objetivos não apenas científicos, mas também artísticos e de entretenimento, os aparelhos de síntese do movimento foram se aperfeiçoando cada vez mais. Entre 1887 e 1891, a companhia de Thomas Edison, já conhecida pelas invenções, entre outras, da lâmpada elétrica e do fonógrafo, cria, com William Dickson, o quinetoscópio. Este era um aparelho de visualização individual, no qual o espectador deveria olhar por um “buraco de fechadura” filmes curtos feitos com o quinetógrafo. Estes filmes eram feitos no estúdio *Black Maria* e, em sua maioria, tinham temáticas de humor, lutas de boxe, curiosidades ou apelo sexual leve. Alguns anos mais tarde, na Europa, outros inventores foram aperfeiçoando os conhecimentos já existentes acerca da síntese do movimento fotográfico. Os irmãos Skladanowsky, inventaram o bioscópio na Alemanha e, em 1895, fizeram uma projeção, um mês antes da famosa sessão do cinematógrafo dos irmãos Lumière.

O cinematógrafo conseguiu instaurar sua hegemonia por diversos motivos. O aparelho filmava e projetava, era mais leve que os anteriores e funcionava com manivela, diferente do quinetoscópio ou do posterior vitascópio⁶, que pesavam muitos quilos e precisavam de energia elétrica para funcionar. Além disso, os irmãos Lumière fizeram uma campanha de marketing maciça e acabaram por colocar a França como destaque neste marco canônico do início da história do cinema.

[...] em 1896 o *vaudeville* estava se tornando a forma mais frequente de diversão popular e a competição entre os teatros começou a se acirrar intensamente. É nesse contexto, em maio de 1895, que o Cinematógrafo Lumière estreou nos Estados Unidos, fazendo um tremendo sucesso. (COSTA, 2005, p. 41)

⁶ “[...] em janeiro de 1896, diante da notícia de que o cinematógrafo Lumière estava chegando à América, Edison começou a fabricar o vitascópio, um projetor inventado em Washington por Thomas Armat e Francis Jenkins. [...] os irmãos Lumière estavam muito melhor adaptados para servir ao mercado dos vaudevilles, o qual dominaram até serem expulsos pelas ameaças de Edison no verão de 1897.” (COSTA, 2005, p.40)

1.2 Mágica e animação: parada para substituição, *pixillation* e *stop motion*

Inicialmente uma atividade artesanal, o cinema apareceu misturado a outras formas de diversão populares, como feiras de atrações, circo, espetáculos de magia e de aberrações, ou integrado aos círculos científicos, como uma das várias invenções que a virada do século apresentou. As primeiras imagens fotográficas em movimento surgiram, assim, num contexto totalmente diferente das salas escuras, limpas e comportadas em que os cinemas se transformariam depois. (COSTA, 2005, p. 17)

No contexto de exibição em que estavam inseridos, os primeiros filmes entravam no meio de outras atrações e, portanto, costumavam ser curtos e autônomos, encaixando-se em diversas programações. Este período inicial da história do cinema abarcava diferentes gêneros cinematográficos. Em conexão com o cinema de animação está o *trickfilm*, ou filme de efeitos, “do qual o cineasta francês Georges Méliès foi o grande precursor. Para ele, o cinema se constituía num espetáculo de magia e, para tanto, tirava proveito de todas as trucagens ao seu alcance” (BARBOSA JR., 2011, p. 41).

As pessoas que contribuíram de alguma forma para o sucesso disso que acabou sendo batizado de “cinematógrafo” eram, em sua maioria, curiosos, *bricoleurs*, ilusionistas profissionais e oportunistas em busca de um bom negócio. Paradoxalmente, os poucos homens de ciência que por aí se aventuraram caminhavam na direção oposta de sua materialização. (MACHADO, 2011, p. 17)

Apesar de não estarem interessados na síntese do movimento, Muybridge e Marey contribuíram com seus estudos e aparelhos na construção de elementos constituintes da arte cinematográfica. Toda a sua ciência se transformou em magia nas mãos de pessoas interessadas em possibilitar a reprodução de movimentos e de eventos incríveis, muitos inspirados em números de mágica. Podemos considerar as experiências cronofotografias do cientista Marey como “*trick-fotografias*”, visto que muitas sobreposições criam uma imagem única, não realista e com visualidades que, para alguém que não saiba do que se trata, pareçam quicá transcendentais.

Sabe-se que muitas das pessoas que começaram a, mais tarde, usar o cinematógrafo, vinham de ambientes de espetáculos de mágicas, como por exemplo, Georges Méliès. Segundo Isabelle Marinoni, o mágico e cineasta francês é o inventor da magia cinematográfica⁷.

⁷ MARINONE, 2009, p.30.

A maioria deles [*trick films*] tinha apenas um plano com montagem interna em tempo realístico, principalmente os que imitavam apresentações de magia como se fossem feitas no teatro, ainda que adicionando recursos exclusivamente cinemáticos aos recursos teatrais, como em *Les Cartes Vivantes* (Méliès, 1905), que é basicamente uma apresentação não-ficcional de um número de magia, ou *Sorcellerie culinaire* (Méliès, 1904) que conta uma história em apenas um quadro, num cenário de teatro cheio de alçapões, usados para surpresas e transformações. (COSTA, 2000, p. 122-123)

Um efeito de trucagem que dialoga com o cinema de animação é a “parada para substituição”. Segundo Ray Harryhausen e Tony Dalton (2008, p. 38), o primeiro filme a utilizar esta técnica é *The Execution of Mary, Queen of Scots* (Thomas Edison, 1895). Neste filme, é mostrada a decapitação da rainha do título e, para isto, se filma a atriz se ajoelhando para receber o machado no pescoço e, então, se para a filmagem, substitui-se a mulher por uma boneca e então se continua filmando, para que o machado corte a cabeça da boneca. Este filme não é exatamente um *trickfilm*, apesar de usar uma trucagem, mas sim uma representação de uma cena histórica. Seu truque não é mágico no sentido de sobrenatural ou proveniente de magia. Ele é usado como recurso de representação realista.

Figura 02: Fotograma do filme *The Execution of Mary, Queen of Scots* (Thomas Edison, 1895).

Um dos primeiros filmes em que Méliès utiliza a técnica de “parada para substituição” é *Escamotage d'une dame chez théâtre Robert Houdin* (em inglês: *The Vanishing Lady*, 1896). Neste filme, fica bem evidente a profissão de mágico da qual Méliès provém. Vemos truques de mágica aliado a trucagens do filme. O efeito de fazer uma mulher desaparecer debaixo de um lençol une a mágica com a magia do cinema, que através de um salto na

montagem facilita o trabalho do mágico. Atualmente, sabe-se que muitas das trucagens de Méliès, como a “parada para substituição”, não eram feitas durante a filmagem, mas posteriormente, através de montagem. Isto ocorre devido aos processos técnicos da época, que tornavam impossível realizar uma parada e uma substituição sem que fossem necessários ajustes posteriores⁸.

Apesar disso, utilizarei o termo “parada para substituição”, pois a ideia deste efeito permanece nos *trickfilms*. Sabe-se que esta trucagem é feita na câmera e não posteriormente na montagem, mas acredito que ambas as situações se configuram em um trabalho de montagem e que, em ambas, o resultado é a mágica do desaparecer e aparecer. Assim, mesmo com a observação de que Méliès, por exemplo, não fazia a parada para substituição na própria filmagem, entendo que seu objetivo era o efeito em si, independentemente de como fora feito. Portanto, a ideia de “parada para substituição” existe, só não podia ser feita literalmente devido aos recursos tecnológicos da época. Quando se vê o filme se vê o efeito, o truque e a mágica que caracteriza a “parada para substituição”.

Segundo John L. Fell (1983, p. 43-44), a “parada para substituição” já era usada em projeções de lanterna mágica. Portanto, a herança do período pré-cinematográfico nos *trickfilms* é bastante perceptível.

A manipulação das imagens projetadas usando o princípio de parada para substituição foi popular em shows de lanterna mágica pré-cinematográficos com slides deslizantes pintados a mão. Objetos poderiam aparecer ou desaparecer misteriosamente. Em um “*flash*”, a cabeça de um homem poderia ser substituída por a de um cavalo. Visto dentro da tradição do entretenimento em tela, é evidente que as imagens em movimento levaram a várias “avanços” importantes. A substituição não era mais realizada pelo exibidor, mas executada pelo *cameraman*, permitindo a padronização e aumentando a complexidade.

Os *trickfilms* visam a explorar as potencialidades do audiovisual, alimentando-o com suas próprias essências, sejam vistas como defeituosas ou não. Na verdade, o defeito se torna, muitas vezes, efeito. Seja ele bem-acabado ou não, a questão é que tudo se baseia em truques, trucagens, que brincam com a matéria cinematográfica em seu estado físico. Para isso, é preciso, além de muita imaginação, entendimento de como funciona o aparelho que está

⁸ Jacques Malthête (1984, p. 174), por exemplo, observou que as trucagens dos filmes de Méliès envolviam um engenhoso trabalho de montagem (corte e colagem de negativos) e que, a rigor, o cineasta jamais produziu seus truques por “parada para substituição” (trucagens feitas diretamente na câmera durante a tomada), como rezam muitos manuais de história do cinema. (MACHADO, 2011, p. 89)

sendo utilizado e como o que for filmado pode se transformar antes, durante e depois da realização da filmagem.

Quando se fala de manipulação de imagem, não se pode deixar de mencionar os filmes de Méliès. É justamente ele, o mais arcaico dos cineastas segundo a concepção tradicional do cinema – que considera a imagem cinematográfica como mera duplicação da realidade visível –, quem mais manipula as imagens e subverte a sensação de absoluta fidelidade ao objeto filmado. Muitos contemporâneos de Méliès também realizaram intervenções semelhantes sobre as imagens. Assim, além das práticas diferenciadas de exibição, a própria imagem produzida por alguns dos primeiros cineastas trabalhava contra a ideia de uma reprodução fidedigna da realidade. (COSTA, 2005, p. 102-103).

Entretanto, truques que são ou dão ideia de “parada para substituição” não são animação. Para Paul Wells (1998, p. 13), esses tipos de trucagem podem ser considerados como protoanimação, “pois eles usam técnicas que serão usadas mais tarde por animadores, mas não são completamente feitos imagem a imagem”. De qualquer forma, como afirma Ray Harryhausen e Tony Dalton (2008, p. 38), Méliès também se aventurou no mundo da animação:

Apesar da parada para substituição ser um truque efetivo e genial, ela não envolve, claro, animação. Entretanto, Méliès claramente via as possibilidades de se manipular o mesmo objeto entre *frames* ao invés de simplesmente substituí-lo por outro objeto, tanto que ele fez exatamente isso em um curta de comercial [...] feito em 1897. Essa primeira aparição do que chamariamos de animação de bonecos em *stop motion* não foi impressionante – um conjunto de blocos de madeira do alfabeto feito para crianças aparecem e se reúnem para soletrar o nome do anunciante – mas marcou o ponto no qual uma nova técnica verdadeiramente nasceu.

Acompanhando as primeiras trucagens cinematográficas surgiram, então, as primeiras animações. Segundo Ray Harryhausen e Tony Dalton (2008), a animação de objetos cotidianos surge antes da animação 2d, ou, desenho animado. Ao que indica o autor, um ano depois deste comercial de Méliès, outro filme que animava objetos foi feito nos Estados Unidos por James S. Blackton e Albert E. Smith.

[...] enquanto trabalhavam nos Estados Unidos em 1897, fizeram o que parece ser o primeiro exemplo de animação usando bonecos, neste caso brinquedos. [...] Eles logo tiveram a ideia de filmar objetos inanimados que eram movidos entre os frames para se movimentarem e em 1898 eles lançaram *The Humpty Dumpty Circus*, um curta-metragem feito para a *Vitagraph*, que mostra truques feitos por animais de madeira de brinquedo articulados, que pertenciam à filha mais nova de Blackton. (HARRYHAUSEN; DALTON, 2008, p. 39)

Ray Harryhausen e Tony Dalton afirmam que este é um filme que anima modelos, no caso brinquedos. Os autores utilizam os termos “*stop motion*” ou “animação de objetos” no decorrer do capítulo em que descrevem os primeiros filmes animados. Segundo Chris Patmore (2003, p. 30), “O que geralmente é considerado stop-motion ou stop-action é a trabalhosa tarefa de se criar e fotografar modelos, ou bonecos, em uma série de movimentos minúsculos.”

A técnica de *pixillation* pode ser confundida com *stop motion*. O problema se refere à semelhança da técnica e a nomenclatura, pois *stop motion* também se traduz por “parado e em movimento”, ou seja, caracteriza tanto a técnica homônima, quanto o *pixillation* e qualquer outro tipo de animação feita quadro a quadro. Segundo PURVES (2008, p. 9):

‘*Stop motion*’ pode ser aplicado a qualquer animação, já que o processo é basicamente o mesmo. Algo é manipulado, mexido de forma incrementada pela mão, e a imagem é capturada, quer seja um boneco, um desenho, areia, massinha, imagem de computador ou recortes. [...] Quando as imagens são colocadas em sequência em uma velocidade apropriada, o olho se ilude achando que algo se moveu de uma maneira contínua, mas na verdade isso não aconteceu.

Há diferenças nas conceituações de *pixillation*. Alguns autores indicam que esta técnica anima apenas pessoas, enquanto outros incluem objetos reais à animação. Kit Laybourne (1979, p. 63) afirma que:

Pixillation é uma técnica especializada para animar pessoas. A câmera filma *frames* ocasionais de algum evento “natural” ou “real”, mas por causa da intermitência da filmagem, o efeito no filme produzido é o de movimentos “não naturais”, parecidos com um filme mudo antigo.

Antonio Moreno (1978, p. 9) traça uma divisão entre animação de pessoas e de objetos. A primeira é feita “com a câmera disposta como para filmagem de atores, porém adaptada para quadro-a-quadro, filma-se os personagens nos devidos movimentos que se queira dar. [...] Cada ‘pose’ representa um quadro”; já a segunda “movimentam-se e fotografam-se tesouras, barbantes, cadeiras, copos, cenários inteiros e uma infinidade de coisas que se possa imaginar.” A divisão está baseada no que está sendo animado e não em como a animação é feita. Entretanto, segundo Chris Patmore (2003, p. 154), *pixillation* é “uma técnica de *stop-motion* em que objetos e atores são fotografados quadro a quadro a fim de se atingir efeitos de movimentos não usuais”. Patmore une pessoas e objetos à técnica e ainda a coloca como categoria de *stop motion*.

Segundo Donald McWilliams (2015), a técnica recebeu este nome na década de 1950, quando Norman McLaren a aperfeiçoou e fez vários filmes utilizando-a. O prefixo “pix” é uma abreviação da palavra “Picture”. O termo se refere à palavra em inglês *pixilated* que significa “amalucado, [...], bêbado⁹” e que tem ligação com as palavras *pixy* e *pixie*, que significam “fada, elfo, duende.¹⁰”. A escrita correta do termo é com duas letras “L”, pois é inspirada no filme *Arsenic and Old Lace* (Frank Capra, 1944), no qual duas senhoras assassinam pessoas e são chamadas de “*pixilated sisters*”, pois eram vistas como bruxas. Além disso, cabe lembrar que *pixillation* não é a mesma coisa que *pixelation*¹¹ e nem pixilização¹².

Kit Laybourne (1979, p. 63) sugere que “a técnica tem uma estreita relação com o *time-lapse* e a animação de pequenos objetos.”. Além disso, o autor acaba relacionando a animação de pessoas e objetos com *time-lapse* dentro do capítulo sobre *pixillation* com o tópico *People with Objects*¹³, que para o autor (1979, p. 66):

Coordena uma ação combinada de *pixillation* (animação de pessoas) e *time-lapse* ou técnicas de *stop motion* (animação de objetos). O resultado será uma confusão de animação: um aspirador de pó engole uma dona de casa; uma cadeira atormenta o seu dono [...].

No caso do *time-lapse*, ocorre aceleração de movimentos naturais que são muito lentos, como, por exemplo, uma flor se abrindo. O processo de feitura é parecido com o do *pixillation*, mas “Na animação de *time-lapse* cada frame é exposto em um intervalo pré-determinado, o que pode variar de alguns momentos até alguns dias. [...]” (LAYBOURNE, 1979, p. 61). Ou seja, é possível ter longos intervalos entre as fotografias, pois estes não serão percebidos, visto que o movimento da planta é bastante lento. Segundo Tom Gasek (2012, p. 10), “Essa diferente percepção do tempo pode nos dar um maior entendimento do nosso mundo e de nós mesmos. [...] não apenas eventos podem ser registrados em velocidade

⁹ PIXILATED In: DICIONÁRIO Brasileiro ingles-português. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, Inc., 1987, p. 418.

¹⁰ PIXY, PIXIE In: DICIONÁRIO Brasileiro ingles-português. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, Inc., 1987, p. 418.

¹¹ Pixelation se refere à pixel (Picture Element) que “é a menor unidade de uma imagem eletrônica, seja ela digital ou analógica.” (PARENTE, 2011, p. 287). Pixelation ocorre quando os pixels que compõem uma imagem aumentam de tamanho individualmente, deixando a imagem cheia de fragmentos quadriculados.

¹² A técnica de *motion capture*, às vezes, é chamada de pixilização.

¹³ Tradução: Pessoas com objetos.

acelerada, mas animadores podem usar esta técnica para *pixilizar*¹⁴ objetos e pessoas [...]”. Portanto, há relação entre *time-lapse* e *pixillation*, mas não são a mesma técnica. Uma flor se abrindo ou o Sol nascendo são movimentos naturais, já os movimentos gerados pela animação *pixillation* não são naturais. Apesar disso, as ilusões de movimento criadas têm em comum o fato de que não podem ser visualizados sem o auxílio de técnicas como as citadas.

Conectados com essas técnicas estão os saltos da montagem, ou seja, *jump cuts*. O efeito da parada para substituição pode ser visto também como um *jumpcut*.

Em um artigo de 1984, David Bordwell mostrou que o salto é uma figura estilística, cuja utilização em um filme deve relacionar-se historicamente com as normas formais em vigor para esse filme. Por exemplo, os saltos em *À bout de souffle*, de Jean-Luc Godard (1959), são feitos para serem visíveis, [...] em compensação, os saltos em Méliès são feitos para serem, senão invisíveis, pelo menos obliterados em proveito do efeito fantástico [...]. (AUMONT, 1993, p. 238)

Figura 03: Fotograma do filme Trespass (Paul Wenninger, 2012).

Existem vários exemplos de mescla de *pixillation* com *time-lapse* que utilizam *jump cuts*. O filme *Trespass* (Paul Wenninger, 2012) mostra um homem inserido em diferentes ambientes, muitas vezes em contraste com a realidade mostrada. *Trespass* significa atravessar, transgredir. O homem é como um intruso nos ambientes externos – ele faz um *tour* por cidades diversas ao redor do mundo – e se encaixa muito bem no ambiente interno de um quadrado branco que aos poucos se transforma em uma sala e um quarto com apenas uma janela para a realidade exterior. O uso de *pixillation* e *time-lapse* simultaneamente é muito

¹⁴ Tornar enfeitado.

bem executado. O homem tem seu próprio ritmo de movimentos, enquanto tudo ao seu redor parece fluir com muita rapidez. Os movimentos pixilizados do personagem contrastam com o caos frenético retratado através de *time-lapse*. Os *jump cuts* ajudam a montar a viagem do personagem, que muda de cenário no meio de seus movimentos pixilizados. Há também uso de parada para substituição com objetos cotidianos que vão compondo o ambiente da casa. Nas paredes há vários retratos de realidades diversas, inclusive uma tinta vermelha derramada que em devaneio se transforma no sangue de um homem desmaiado no chão. As técnicas de animação se encaixam na atmosfera solitária do viajante intruso que atravessa um tempo acelerado com movimentos estáveis.

Além da confusão de conceito sobre o que vem a ser *pixillation*, há também problemas na utilização do termo *stop motion*:

[...] inicialmente o termo *stop motion*, no começo do cinema, era usado apenas para a noção de se filmar em rápidas tomadas. Quando Méliès fez essa descoberta, o próximo passo foi que as pessoas começaram a filmar em rápidas tomadas, pois eles não tinham câmeras que fizessem ‘*single frame*’, então isso era chamado de *stop motion*, pois a ação em movimento era parada: “em movimento-parada, em movimento-parada”, então quando eles inventaram a câmera de animação ou a habilidade de se filmar em *single frame*, passou-se a se chamar de *single frame* ou *frame by frame*, percebe? Foi apenas nos últimos 20 anos ou isso que as pessoas começaram a usar o termo ‘*stop motion*’ aplicado a animação *single frame* ou *frame by frame*. Mas se você quiser ser purista, se você olhar para a história, livros publicados na década de 1920, *stop motion* é aplicado a noção de parar o movimento. Não é um frame de cada vez. Agora é usado dessa forma, pois as pessoas não são puristas. (Donald McWilliams, 2015)

Independentemente da conceituação específica adotada, as técnicas podem se misturar, hibridizando as potencialidades mágicas e as sensações de movimento. No filme *Punch a Judy* (Martin Maaj, 2014), por exemplo, vê-se um típico teatro de animação de marionetes tcheca, intercalada com *stop motion* dos bonecos, que se golpeiam durante a narrativa, tudo por comando do ser humano que os controla. Ao final, os bonecos se vingam, e através de *pixillation* vemos o homem ser espancado pelos bonecos. Seria essa a vingança dos seres inanimados contra os seres animados? *Stop motion* em conflito com *pixillation*? A mescla de técnicas expõe as diferenças de atmosferas que elas se propõem e enriquece o debate.

Figura 04: Fotograma do filme Punch a Judy (Martin Maaj, 2014).

Para fins desta pesquisa, irei utilizar os termos *stop motion*, *stop frame* e *single frame* como homônimos, pois são utilizados por animadores e teóricos de forma generalizada. Como forma de abarcar as diferentes conceituações de *pixillation* citadas, terei como base dessa pesquisa a classificação de *pixillation* feita por Robert Russett e Cecile Starr (1976, p. 210): “*Pixillation*: Termo aplicado por Norman McLaren no início dos anos 1950 a filmagem quadro a quadro de pessoas e objetos em uma série de fotografias organizadas, que quando projetadas, criam novos, e possivelmente fisicamente impossíveis, movimentos.” A conceituação de *pixillation* será questionada com o desenvolvimento desta dissertação, sendo colocada em xeque diversas vezes como forma de encontrar hipóteses que construam um conceito de *pixillation* diversificado, mas que se unifica através da especificidade da técnica, a ser explorada nos capítulos que seguem.

Considerando-se a animação de objetos cotidianos parte da técnica de *pixillation*, tem-se o filme *The Humpty Dumpty Circus* (James S. Blackton e Albert E. Smith, 1898) como uma das primeiras animações *pixillation* não publicitárias da história. Blackton também é responsável pelo primeiro filme com trechos em animação 2d, *The Enchanted Drawing* (1900). Este filme é uma mistura de *live-action* com “parada para substituição” e animação quadro a quadro limitada.

No caso de *pixillation* utilizando prioritariamente seres humanos, teremos como pioneiro o francês Emile Cohl. “Seu filme de 1911, *Jabard ne peut pas voir les femmes travailler* (*Sucker Cannot See the woman Working*) utilizou pessoas e é um dos primeiros filmes de *pixillation* de que se tem conhecimento” (GASEK, 2012, p. 4). Infelizmente, este

filme foi perdido com o tempo, restando apenas relatos em bibliografias de animação. Depois, em 1917, temos outro exemplo interessante de *pixillation* com o filme *When Captain Gtogg was to have his portrait done* (Victor Bergdahl), feito na Suécia.

Apesar da aparente originalidade dos filmes de truques e de animação, muitos eram plagiados ou refeitos por outras pessoas. À parte dos exemplos de diretores famosos como Georges Méliès, um caso interessante para a história do *pixillation* é a relação entre *The Hounted Hotel* (James S. Blackton) e *El Hotel Eléctrico* (Segundo de Chomon). Segundo alguns autores, um filme teria influenciado o outro. Para Robert Russett e Cecile Starr (1976, p. 32). “Na Espanha, Segundo de Chomon fez sua primeira animação em 1905 – um *stop motion* que animava objetos chamado *El Hotel Eléctrico*, que dizem ter sido inspiração para o filme de 1907 *Haunted Hotel* de J. Stuart Blackton nos Estados Unidos.” Já Ray Harryhausen e Tony Dalton (2008, p. 43) afirmam que “[...] o diretor espanhol Segundo de Chomon fez um *trickfilm* em 1908, *Hotel Electrico* [...] que tem história e técnica parecidas com as do filme *The Haunted Hotel* de Blackton.”. As datas dos filmes não estão confirmadas, portanto é difícil saber quem “se inspirou” em quem. O que se sabe é que no filme de Blackton se veem “objetos inanimados se transformando em ferramentas fantasmagóricas para espíritos, uma garrafa de vinho se servindo sozinha em um cálice, fatias de pão sendo cortadas e uma mesa sendo arrumada por mãos invisíveis.” (HARRYHAUSEN; DALTON, 2008, p. 42). Assim como no filme de Chomon, em que “malas se movem por um quarto e uma das malas tem pincéis que também começam a se mover.” (HARRYHAUSEN; DALTON, 2008, p. 43). Além disso, há outro filme de Chomon que parece ter sido feito no mesmo ano que o de Blackton e que tem narrativa e cenas muito similares. Este filme se chama *La Maison Ensorcelée* (em inglês: *The Hounted House*, 1908).

Figura 05: Fotograma do filme *El Hotel Eléctrico* (Segundo de Chomon).

Figura 06: Fotograma do filme *The Hounded Hotel* (James S. Blackton).

Figura 07: Fotograma do filme *La Maison Ensorcelée* (Segundo de Chomón).

Ao que tudo indica, estes filmes influenciaram o animador francês Émile Cohl:

Em 1908 o filme *The Hounded Hotel* (James S. Blackton, 1906) foi lançado em Paris onde teve sucesso financeiro e de público. De acordo com uma lenda, o diretor Etienne Arnaud, da Gaumont, falou para a equipe do seu estúdio descobrir como o truque fotográfico era feito e, assim, Cohl, depois de estudar o filme e fazer alguns experimentos, compreendeu que o segredo era a técnica de *stop-motion*. (HARRYHAUSEN; DALTON, 2008, p. 42)

Émile Cohl é visto por muitas pessoas como um dos mais importantes animadores da história do cinema. Assim como afirma (MARINONE, 2009, p. 43):

O trabalho de Émile Cohl antecipa uma corrente de artistas que combinam poesia, fantasia e ironia, como Otto Messmer, Len Lye, Norman McLaren, Tex Avery, Chuck Jones, Harry Smith, Robert Beer e também Paul Grimault e Roland Topor. Ele prefigura também, como todos os Incoerentes, as pesquisas do movimento Surrealista.

Em 1908 ele lança o famoso *Fantasmagorie*, considerado, ao lado de *Humorous phases of funny faces* (James S. Blackton, 1906), o primeiro filme de desenho animado. No filme de Cohl, veem-se desenhos simples que se metamorfoseiam a todo o momento. Este teria sido um tributo de Cohl ao movimento Incoerente, do qual fazia parte, e que foi precursor do Surrealismo na França.

Em seus filmes seguintes, algumas sequências animadas irão integrar as cenas interpretadas por atores graças à técnica de *pixillation*. O primeiro trabalho dessa ordem foi *Les allumettes animées* em 1908, dirigido por Etienne Arnaud. Arnaud colaborou com Cohl na sociedade Gaumont em inúmeras filmagens entre 1908 e 1910. (MARINONE, 2009, p. 40-41)

Em 1908 Emile Cohl animou *Les allumettes animées* (Etienne Arnaud). Neste filme, palitos de fósforos são animados. Mais tarde, em 1910, Cohl realiza *Le Mobilier Fidèle*. Segundo Donald Crafton (1990, p. 142), este filme possui uma cena que contém outro exemplo de animação pioneira de seres humanos – *pixillation* –, “quando um homem sentado em um banquinho de piano é girado para cima e para baixo por meio de *single-frame photography*, uma técnica que seria chamada de *pixillation* quase meio século depois por Norman McLaren”.

Le Mobilier Fidèle, às vezes, é confundido com *The Automatic Moving Company*. Não há um consenso sobre quem de fato dirigiu os filmes, visto que muitas pessoas os creditam também a Romeo Bosetti. Segundo Ray Harryhausen e Tony Dalton (2008, p. 42), Cohl saiu da Gaumont e, na Pathé, fez *The Automatic Moving Company* “sobre o qual pouco se sabe, apesar de sabermos que ele mostrava móveis se mexendo sozinhos, subindo as escadas de uma casa [...]”. Entretanto, na biografia de Emile Cohl, feita por Donald Crafton, a confusão parece ser esclarecida:

Automatic Moving Company (*La Garde-meuble automatique*) tem sido confundido com o filme de 1910 *Le Mobilier Fidèle* de Cohl, que atualmente está disponível apenas na Cinemateca Gaumont-Actualités. O filme em distribuição é, na verdade, um remake de um filme antigo de Cohl feito na Gaumont e que foi lançado pela Pathé em Fevereiro de 1912, depois que o Cohl saiu. Por mais que gostaríamos de atribuir esse filme a Cohl, é quase certo que foi feito por Romeo Bosetti na Comica, subsidiária da Pathé em Nice. Em um de seus filmes de 1911, *Rosalie et ses meubles fidèles*, Bosetti obviamente aproveitou as muitas oportunidades que teve de assistir Cohl trabalhando em *Le Mobilier Fidèle* e outros filmes. A existência de *Automatic Moving Company* demonstra a precoce difusão das ideias e técnicas de Cohl e também a contínua popularidade com a audiência. (CRAFTON, 1990, p. 154-155)

Émile Cohl também contribuiu para o desenvolvimento do *stop motion*. Ainda em 1910 fez *Le Tout Petit Faut*, filme com bonecos e marionetes. Após este filme, Cohl foi cada vez mais entrando no universo do desenho animado e parou de fazer animações *stop motion* e *pixillation*.

No Brasil a animação começa mais tarde. *O Kaiser* (Álvaro Marins, 1917) é considerado o primeiro desenho animado do país. Entretanto, infelizmente, este filme foi completamente perdido. Já o *stop motion*, segundo Antonio Moreno (1978), é inaugurado por Humberto Mauro com o filme infantil *Dragãozinho Manso* (1942).

Na primeira década do século XX, a maior parte desses filmes pioneiros eram feitos para crianças, ou pelo menos para famílias, talvez porque os objetos óbvios para se animar era brinquedos infantis articulados que rapidamente se permitiam imitar ações humanas de um jeito cômico. Apesar de imperfeitas, essas pequenas histórias fizeram muito sucesso na época e foram cruciais para a realização e desenvolvimento de técnicas de animação com objetos de três dimensões. (HARRYHAUSEN; DALTON, 2008, p. 50-51)

1.3 Os truques são feitiços: relações entre *pixillation* e *trickfilms*

Como visto no capítulo anterior, o termo *pixillation* está intimamente ligado às possibilidades de efeitos que a técnica cria. Seu feitiço é animar “coisas” que não foram feitas com a função de serem animadas. Esta possibilidade mágica pode ser relacionada com os *trickfilms* do início da história do cinema.

O filme *La Maison Ensorcelée* (Segundo de Chomon) mostra três pessoas que entram em uma casa assombrada. As assombrações são feitas com recurso de trucagens. São usadas sobreposições, paradas para substituição e *pixillation*. Uma mala desliza para fora da casa, cadeiras desaparecem, casacos e chapéus flutuam, assustando os personagens. Em cima de uma mesa a louça se mexe sozinha e uma faca fatia algo que parece ser um salame e depois algo que parece ser um pão. Um guardanapo limpa a mesa e em seguida um bule serve chá para três xícaras. Os personagens parecem felizes em ver que a comida se serviu sozinha. Entretanto, quando se sentam para comer, a mesa desaparece. Depois, a casa se mexe de um lado e a outro até girar, fazendo os personagens caírem. Por fim, um monstro parece devorar a casa inteira com as pessoas dentro. Os efeitos pontuam *gags* visuais bastante comuns nos

trickfilms da época. O filme se pretende assustador, mas seu tom macabro dialoga com o cômico.

Figura 08: Fotograma do filme *La Maison Ensorcelée* (Segundo de Chomon).

Figura 09: Fotograma do filme *Jabberwocky* (Jan Svankmajer, 1971).

Já o filme *Jabberwocky* (Jan Svankmajer, 1971), baseado no poema homônimo de Lewis Carroll, também possui tons macabros, mas neste os efeitos não são nada cômicos. O filme mistura *pixillation* com *stop motion*, hibridizando as técnicas, confundindo-as de acordo com o que é animado. Vê-se um armário correr por uma floresta, bonecas se mexerem e roupas animadas. Há uma atmosfera bastante perturbadora durante todo o curta-metragem. O que faz rir em *La Maison Ensorcelée* traz tensão em *Jabberwocky*; por exemplo, as peças de roupa que se movimentam em ambos os filmes. No filme de Chomon, os casacos e chapéus

tomam vida e flutuam para fora da casa. O exagero na interpretação dos atores gera uma *gag* quando as roupas desaparecem na porta. Já no filme de Svankmajer, as roupas de criança penduradas em um cabide – uma calça, camisa e chapéu – são animadas e, ao invés de fugir da casa, decidem explorar o ambiente fazendo uma dança esquisita em volta de uma mesa e cadeiras. Em seguida, galhos de árvores começam a brotar pela sala até ocuparem todo o local. Nascem maçãs, que caem no chão e se abrem, surgindo larvas. Em *La Maison Ensorcelée*, os personagens sentem medo, e quem assiste ri das situações assombrosas. Já em *Jabberwocky*, os personagens não parecem assustados; quem se sente incomodado é quem assiste. Algo que agrava esta sensação é a música, que auxilia bastante na construção da tensão perturbadora que percorre o filme.

Figura 10: Fotograma do filme *How Monsieur Takes His Bath* (Alice Guy Blanche, 1903).

Seguindo no tema de animação de peças de roupa, tem-se, por exemplo, o filme *How Monsieur Takes His Bath* (Alice Guy Blanche, 1903). O filme na verdade é um *remake* de *Le deshabillage impossible* (em inglês: *Going to Bed Under Difficulties*, Georges Méliès, 1900). Em ambos os filmes, um homem tenta tirar a roupa e não consegue, pois cada vez que tira uma peça, uma nova surge em seu corpo. No filme de Méliès, o homem tenta ir dormir. No filme de Blanche, o homem tenta tomar banho. Alice Guy Blanche, uma das primeiras e mais importantes diretoras mulheres do primeiro cinema francês, utiliza o truque de parada para substituição de forma mais aperfeiçoada comparado ao filme de Méliès.

Figura 11: Fotograma do videoclipe *Paralyzed* (The Used, 2007).

Figura 12: Fotograma do videoclipe *Point of no return* (Nu Shooz, 1986).

Diferentemente do *trickfilm* de Blanche, nos videoclipes *Paralyzed* (The Used, 2007) e *Point of no return* (Nu Shooz, 1986), o personagem alvo das trocas de roupa não parece incomodado com essa ação involuntária. No videoclipe da banda The Used, membros da banda aparecem levantando de suas camas e suas roupas os vestem através de *pixillation*. Um dos músicos tem dificuldade de levantar – fuma, troca de roupa, volta a deitar, levanta novamente; outro vai para a sala e começa a tocar guitarra; enquanto um terceiro desliza pelas calçadas da rua. A semelhança com o filme de Blanche se dá pelo uso da parada para substituição e pela temática de tentar fazer uma ação, mas ter movimentos involuntários – troca de roupas – como empecilho. Já o videoclipe *Point of no return* (Nu Shooz, 1986) inicia como *live-action*, no qual a cantora entra em uma sala de ensaios de dança e abre a porta de um armário cheio de sapatos. Os sapatos caem em cima dela e começam a se mexer sozinhos.

O sapato da cantora se abre sozinho e é substituído por outro. Agora a cantora está pixilizada, graças ao sapato mágico. Inicialmente, ela desliza sem muito equilíbrio e depois faz passos de dança com um homem, ambos sendo animados através de *pixillation*. Os sapatos comandam a cena e também dançam sozinhos. Eles são independentes dos seres humanos. Assim como no filme de Blanche e nos videocliques da banda *The Used* e da cantora Nu Shooz, as peças de roupa têm autonomia para interferir nos movimentos e desejos dos humanos.

Figura 13: Fotograma do filme *Two bagatelles* (Norman McLaren e Grant Munro, 1953).

O filme *Two bagatelles*, de 1953, dirigido por Norman McLaren e Grant Munro, utiliza *pixillation* como uma atração visual das possibilidades da técnica. Não há uma história a ser contada, há apenas *two bagatelles* – duas coisas sem importância, tolices –, uma no gramado e outra no quintal, como indicam os letreiros animados separando os dois quadros ou cenas do curta. O filme basicamente mostra ao espectador como é incrível e curioso o resultado de um *pixillation*, como há magia nos movimentos absurdos executados pelo ator, no caso Grant Munro. Ele desliza, voa, sobe e desce uma escada deslizando, tem as suas roupas trocadas, desaparece, reaparece, etc, tal qual os *trickfilms* faziam! O filme de McLaren e Munro possui uma trilha sonora que faz um *mickeymousing*¹⁵ das ações. Grant Munro olha para o espectador, faz com que a brincadeira seja vista como tal, como truque divertido, com o qual quem assiste pode se impressionar. Inclusive os letreiros animados se movem de forma a mimetizar os movimentos deslizantes e frenéticos do ator. O filme dirigido por McLaren e

¹⁵ Técnica em que a música ou sons são sincronizados com as ações na tela. É bastante utilizada no gênero desenho animado.

Munro poderia perfeitamente estar presente em um show de variedades do chamado primeiro cinema¹⁶.

Advindo do ambiente dos espetáculos de mágica, Méliès colocava a imagem em movimento a serviço de seus truques, muitas vezes picotando o material filmico para assim cortar elementos da imagem, inclusive seres humanos.

No caso específico de Méliès, há algo que nos incomoda profundamente, não se sabe bem em decorrência de que perversidade satânica abundam em suas cenas as mutilações físicas mais estapafúrdias e as metamorfoses corporais mais monstruosas, mesmo quando o pretexto é o efeito cômico de extração burlesca. [...] é muito comum nesses filmes os corpos se transfigurarem, explodirem, crescerem desmesuradamente, perderem os membros ou desaparecerem qual fumaça no ar. (MACHADO, 2011, p. 37-38)

O filme *Nouvelles luttas extravagantes* (Georges Méliès, 1900) utiliza técnicas de trucagem. Assim como em *Two Bagatelles*, no filme de Méliès os personagens têm suas roupas trocadas sem que eles se mexam. Há outros efeitos também: duas mulheres viram dois homens, uma pessoa é despedaçada, outra é esmagada ao ser atingida por um corpo mais pesado que o seu, mais uma voa, etc. Tudo com objetivo principal de mostrar ao espectador a magia da técnica. Neste filme até podemos traçar uma narrativa, já sugerida pelo título que se pode traduzir por *Novas lutas extravagantes*. Duas mulheres aparecem com roupas curtas, apresentam-se ao público e de repente estão vestindo vestidos compridos. As duas buscam dois lenços e se cobrem. Ao retirarem os lenços de seus corpos, elas estão transformadas em dois homens, vestidos de lutadores. Os dois iniciam, então, uma das lutas extravagantes. A partir daí segue-se uma sucessão de mutilações, esmagamentos e explosões de corpos humanos, ou seja, várias novas lutas extravagantes. Ao final, partes de um corpo despedaçado se juntam, através de *pixillation*, e a pessoa levanta e sai de cena. De forma semelhante, o filme *pixillation Two Gentlemen of Honour* (Joe Dearman e Giles Paxton, 2012) retrata uma luta entre dois homens dentro de uma sala de estar. A imagem do filme tem efeito de aspecto antigo, e o *pixillation* ajuda a dar este tom devido aos movimentos esquisitos que a técnica possibilita, muitas vezes lembrando filmes antigos feitos antes da standardização dos 24 frames por segundo. Os golpes da luta inicialmente são realistas. Depois, a luta se intensifica e fica cada vez mais violenta e exagerada. Um dos homens enfia o dedo no olho do outro, o outro tira um tijolo do bolso e o quebra no rosto do adversário, dois lápis são enfiados nos

¹⁶ “Traduzimos como primeiro cinema a expressão inglesa *early cinema*. Sabemos que *early cinema* muitas vezes se refere às duas primeiras décadas do cinema, em que se destacam um primeiro período não narrativo (1984 a 1908) [...] e um segundo período (1908 a 1915), de crescente narratividade.” (COSTA, 2005, p. 34)

ouvidos de um, pregos são pregados na cabeça do outro, um esfregão atravessa a garganta de um deles e sai pelo seu ânus. Para finalizar a luta, uma voz estilo vídeo game diz “*FINISH HIM*”¹⁷ e um dos homens arranca a cabeça do outro, expondo a coluna vertebral do perdedor da luta. O pretexto da violência corporal serve para fazer uso das trucagens e da animação *pixillation* de forma a unir a experiência do mágico com a do cineasta.

Figura 14: Fotograma do filme *Nouvelles luttes extravagantes* (Georges Méliès, 1900).

Figura 15: Fotograma do filme *Two Gentlemen of Honour* (Joe Dearman e Giles Paxton, 2012).

¹⁷ Tradução: Acabe com ele.

Já no filme *L'homme à la tête en coussin* (Georges Méliès, 1901), o diretor de *trickfilms* resolve retratar um experimento no qual uma cópia de sua cabeça é aumentada até chegar no limite de tamanho possível. Com um cenário bastante detalhado e uma atuação exagerada, Méliès é o ator-personagem que explica ao espectador, com gestos amplos, o que pretende fazer com a cabeça colocada em cima de uma mesa: fazê-la crescer. Assim, utilizando um aparelho, Méliès faz a cabeça crescer e diminuir. Um outro personagem entra na sala e Méliès decide mostrar a mágica para este. Entretanto, os dois exageram no movimento de inflar a cabeça e acabam fazendo com que ela exploda. O show acaba com Méliès dando um pontapé no outro personagem e chorando, pois “perdeu sua cabeça”. Para se obter o efeito da cabeça aumentando, o diretor fez uso de *travelling*.

O objetivo de Méliès é dar ao espectador a impressão de crescimento da cabeça e não de deslocamento da câmera, pois isso ele subordina o *travelling* à fixidez do ponto de vista. Todas as trucagens de Méliès baseiam-se nestes mesmos princípios: a unidade do ponto de vista, a pressuposição de imobilidade da câmera, e uma espécie de aparência achatada do espaço, ao qual o espectador não tem acesso a não ser por uma visão frontal. (COSTA, 2005, p. 161)

O uso de cabeças humanas – ou primeiro plano destas – para se realizarem truques ou animações é uma constante. No filme *Hot Corn!* (Juan Pablo Zaramella, 2011), um homem também faz truques usando sua cabeça. Ele passa espigas de milho diversas vezes pela sua cabeça, introduzindo-as pelos seus ouvidos. A cada truque feito, ouvem-se aplausos. Ao que tudo indica, ele está inserido em um show de mágica ou de variedades. Quando ele vê uma revista de mulheres nuas, pipocas começam a sair de seus ouvidos, olhos, boca e nariz em excitação. O show acaba com a cabeça do homem transformada em um conjunto de pipocas. Em ambos os filmes, os truques são tratados como truques vistos por espectadores; há comunicação com estes ou manifestação destes. A explosão – da cabeça, das pipocas – é a solução encontrada para finalizar a magia tanto do *trickfilm* quanto do *pixillation*.

Figura 16: Fotograma do filme *L'homme à la tête en coussin* (Georges Méliès, 1901).

Figura 17: Fotograma do filme *Hot Corn!* (Juan Pablo Zaramella, 2011).

O *pixillation* pode ser visto como possibilidade visual de feitiço sobre os seres e objetos do mundo em que vivemos, tornando-os “amalucados”, “enfeitiçados” ou como se sob o efeito de alguma droga. Enfeitiçar é tornar potencialmente mágico, promovendo uma mudança de parâmetro de mundo e sublimando os seres e objetos animados. A estranheza dos movimentos não naturais executados por seres e objetos figurativamente iguais aos de uma filmagem/gravação é o que constitui a base do *pixillation*. Por isso, independente da narrativa, o *pixillation* possui uma magia intrínseca a ele. Tal magia está relacionada aos *trickfilms*, mas possui características próprias, objetivos diferentes.

Eu não acho que o *pixillation* seja descendente dos *trickfilms*... talvez seja um primo, talvez tenham vindo ao mesmo tempo... [...] Eu acho que a animação surgiu

bem antes do cinema. Eu acredito que, talvez isso seja impossível de se saber, talvez você tenha que olhar para trás... mas você não iria perguntar para Méliès, ou os primeiros cineastas. Você teria que olhar para os primeiros animadores trabalhando com *pixillation*. Que animavam o corpo humano um quadro por segundo e descobrir qual era a motivação deles. E eu acredito que você veria que a motivação vem da animação, ou seja, vem do fazer com que desenhos ou objetos inanimados se mexam. E eu acho que os primeiros cineastas não estavam interessados nisso. Eles estavam interessados em, por exemplo, parar a ação de repente e assim transformar uma pessoa imediatamente. Ou poder fazer o personagem pular para outro cenário, apesar dele parecer estar andando no mesmo local, mas não é o mesmo tipo de magia. (ALLEMANO, 2015)

Os *trickfilms*, em sua maioria, eram atrações que visavam sempre a destacar os feitiços da técnica a fim de divertir e intrigar os espectadores. É uma magia semelhante, mas não idêntica à do *pixillation*. A magia dessa técnica de animação se dá pelo truque aplicado a um aparelho que pretende ter a sintetização do movimento como principal efeito. O feitiço transgride este padrão e transcende a linguagem do audiovisual. Os truques são, sim, feitiços.

2 - FOTOGRAFIAS ENFEITIÇADAS, FILMES TRESLOUCADOS

2.1 Fotografia e cinema em diálogo no *pixillation*

O corpo humano e os objetos que o cercam podem ser visualmente reproduzidos através de determinados mecanismos de ilusão e representação. O cinema e a fotografia, por exemplo, desafiam parâmetros do mundo no momento em que reduzem para duas dimensões a existência física dos seres e objetos. Quando estas captações se mantêm fiéis às características visuais do que foi registrado, alterações de comportamento por parte dos elementos representados na imagem tendem a causar estranhamento. Esta premissa integra a linguagem da técnica de animação *pixillation*, técnica que torna possível que movimentos mágicos sejam feitos por elementos não mágicos.

Relacionando-se a técnica com os dispositivos relatados no primeiro capítulo, é interessante perceber como o *flipbook* traça uma relação entre *live-action* e animação, visto que também é possível incorporar fotografias a ele e, desta forma, a síntese de movimento é análoga a fotogramas de uma película com imagens *live-action*. Junto a esta conexão pode ser colocada a técnica de *pixillation*, devido às suas características visuais. Um *flipbook* de fotografias pode ser encarado como a versão física de um *pixillation*. Isso também funciona no caso de se ver um filme no qual há presença de fotografias como objeto e que são fotografadas em sequência fazendo um *pixillation* dentro de um *pixillation*. É o que acontece em *Process enacted* (Jordan Greenhalgh, 2007) e no videoclipe *Baby C'mon* (Stephen Malkmus & The Jicks, 2005).

Figura 18: Fotograma de *Process enacted* (Jordan Greenhalgh, 2007).

As fotografias de Marey e Muybridge, se vistas em sequência, dão noções de um *pixillation*. Entretanto, não há efetivamente uma animação enfeitiçada, elas funcionam como uma sequência de movimentos fluidos, devido ao uso de várias câmeras que registravam cada movimento da pessoa ou animal. O *pixillation* difere da cronofotografia "animada" no seu propósito. Ao invés de se analisar o movimento "real", criam-se movimentos impossíveis, tornados possíveis devido à ilusão de movimento existente no cinema. *Pixillation* não é somente uma ilusão de movimento de seres humanos e objetos, mas sim uma ilusão de movimentos impossíveis e destoantes do fluxo suave de uma tomada *live-action*.

Figura 19: Fotograma do videoclipe *Road to Nowhere* (Talking Heads, 1985).

No videoclipe *Road to Nowhere* (Talking Heads, 1985) pode-se ver um diálogo entre *pixillation* e as experiências de Muybridge. O filme utiliza *live-action*, animação e efeitos de composição para traçar uma narrativa relacionada com o título da música. Um casal é animado através de *pixillation* e sua vida passa em frente à câmera, fazendo-os envelhecer. Enquanto isso, durante todo o videoclipe uma janela de imagem na parte inferior do vídeo mostra um homem correndo ante diferentes fundos. O homem corre sem sair do lugar, portanto sua imagem é sempre constante no mesmo lugar do plano. Aparenta ser semelhante às experiências de Muybridge, mas ao invés de utilizar várias câmeras para registrar cada fase do movimento, utiliza-se apenas uma, e o homem corre em uma esteira. Perto do final do videoclipe, a janela inferior se multiplica e quatro janelas, nos quatro cantos da tela, mostram diferentes cenas, muitas em *pixillation*. Este tipo de animação também retrata um homem

sentado em uma cadeira deslizando, uma caixa deslizando, pessoas se mexendo rapidamente e o cantor sentado em um trono rodeado de formas que lembram o universo e que o rodeiam e se mexem. Algumas vezes, o homem correndo na janela inferior é multiplicado, e então vários homens correm em diferentes direções, formando padrões geométricos. Intercalando as cenas do videoclipe são mostrados planos *live-action* de uma estrada que ao final termina em um plano de conjunto com várias pessoas de diferentes idades. O nome do videoclipe – estrada para lugar nenhum – dialoga com as imagens retratadas e pode ser colocado como anedótico ou conotativo às experiências de Muybridge de pessoas caminhando, que quando vistas em “loop” mostram um ser humano caminhando sem nunca chegar a lugar nenhum, assim como o homem correndo na esteira.

É como se no cinema, território paradoxal, a síntese do instantâneo fotográfico e a análise da cronofotografia enfim coabitassem, mesclando-se: pois as figuras vão compondo-se e decompondo-se sem cessar. Como se, numa espécie de mágica técnica (e conceitual), esse estranho meio de captação e expressão de imagens conseguisse a façanha de destruir e reconstruir as figuras simultaneamente. (BORGES, 2011, p. 163)

As cronofotografias, como indicado no prefixo da palavra, têm relação com o tempo e, neste caso, o movimento no tempo, as fases deste último. Entretanto, o tempo e o movimento podem ser encarados de diferentes formas nas imagens técnicas. No caso da fotografia, existe o exemplo do fotodinamismo. Proposto pelos irmãos Bragaglia na década de 1910, esse tipo de imagem faz a síntese de uma trajetória de movimento. As imagens são deformadas pelo movimento. Portanto, não há registro de fases e sim da trajetória completa, virando dinâmica "espalhada" pela imagem. O fotodinamismo "[...] não busca apenas a síntese do gesto enquanto expressão estética. Procura captar também seu interior." (FABRIS, 2004, p. 62). Ou seja, há um foco transcendental nas pesquisas dos irmãos Bragaglia. Na trajetória do movimento estaria impressa, segundo eles, a alma, a emoção do ser fotografado. Por isso também, os fotógrafos criticavam as cronofotografias e a fotografia instantânea fixa, pois as encaravam como:

[...] um processo analítico de conhecimento da realidade, conseguido graças à decomposição do movimento em seus dados constitutivos; incapaz, portanto, de traduzir seu fluxo contínuo e homogêneo no tempo. Querendo representar todo o gesto, o instantâneo acaba por contraí-lo e imobilizá-lo num de seus estados possíveis. Nega desse modo, a dinâmica do movimento, ao reproduzir os valores do verdadeiro imóvel ou parado. (FABRIS, 2004, p. 61)

Figura 20: Arturo Bragaglia, “O Fumante”, 1913.

O fotodinamismo era inspirado no movimento futurista das artes visuais. Entretanto, os artistas futuristas nunca realmente aceitaram que o fotodinamismo fizesse parte do movimento. Por mais que os irmãos Bragaglia tentassem se adequar aos preceitos do movimento futurista, os artistas futuristas não consideravam fotografia como arte futurista possível. Assim, os irmãos Bragaglia chegaram a dizer que fotodinamismo não era fotografia e sim outro tipo de arte. De nada adiantou, pois eles nunca foram aceitos no movimento que almejavam.

Figura 21: Fotograma do videoclipe *The Box* (Orbital, 1996).

Visualmente semelhante, mas com uma proposta diferente da dos futuristas, que glorificava a velocidade e a guerra, o videoclipe *The Box* (1996) da banda Orbital é uma crítica à vida apressada e estressante das sociedades capitalistas. O videoclipe utiliza *time-lapse* para destacar a velocidade e *pixillation* para retratar uma mulher que caminha por uma cidade. A personagem surge como uma mancha na tela – fotografias de movimento com obturador aberto para longa exposição – e se materializa em um ser humano. Seus olhos piscam freneticamente como tentativa de acompanhar a realidade apressada que lhe cerca. Os automóveis são como feixes de luz que cruzam os caminhos da personagem e circundam os seres vivos. Alguns resquícios de natureza em forma de flores e plantas brotam do ambiente urbano e cinza, mas logo se deterioram no fluxo frenético da cidade. O *time-lapse* desse videoclipe pode ser relacionado ao fotodinamismo, por seus movimentos borrados, e também entra na ideia de velocidade do futurismo. O *pixillation* transforma essas constantes, mantendo a personagem destoante devido aos seus movimentos lentos e solitários. Perto do fim, televisões com programações frenéticas parecem sugar a atenção da mulher, que ao final mostra um semblante triste em relação à realidade sufocante. Ninguém se enxerga.

A partir da década de 1930, o fotógrafo Harold Edgerton desenvolveu a técnica da fotografia estroboscópica. Com auxílio de *flashes* e muitas captações por segundo, Edgerton produziu imagens de eventos que ocorrem com muita rapidez, registrando milimetricamente cada fase do movimento. Uma das mais famosas fotografias dele é *Milk Drop Coronet* (1957), que mostra uma gota de leite pingando em uma fina camada de leite em um prato. O resultado é uma espécie de coroa formada pelo impacto da gota.

Figura 22: Harold Edgerton, “Milk Drop Coronet”, 1957.

Diferentemente do fotodinamismo, que promove a síntese do movimento, e da fotografia estroboscópica, que registra movimentos milimétricos impossíveis de serem vistos a olho nu, existem também distorções cronotópicas como, por exemplo, anamorfoses. Estas são o tempo inscrito na imagem, o que gera deformações só possíveis através da câmera, pois não são vistas a olho nu. “[...] o tempo surge então como um elemento transformador, capaz de abalar a própria estrutura da matéria, de comprimi-la, dilatá-la, multiplicá-la, torcê-la até o limite da transfiguração.” (MACHADO, 2011, p. 56). O termo primeiramente se referia a transgressões aos preceitos da perspectiva renascentista. “Segundo a óptica, anamorfose é a deformação de uma imagem formada por um sistema óptico cuja ampliação longitudinal é diferente da ampliação transversal.” (MANNONI, 2003, nota de rodapé da p. 38). No livro *Pré-cinemas & Pós-cinemas*, Arlindo Machado abrange o termo anamorfose para as imagens técnicas. Segundo o autor (2011, p. 57), na anamorfose cronotópica é preciso ter “elasticidade do conceito de instante: considerando o tempo como um desenrolar de eventos, a fotografia surge como algo que se interpõe nessa sucessão, para *fixar* um intervalo.”.

Alguns exemplos de anamorfose cronotópica em imagens técnicas citados por Arlindo Machado são um “retrato desdobrado” de Andrew Davidhazy e a fotografia do Grande

Prêmio Automobilístico da França por Jacques-Henri Lartigue. Além desses, Machado (2011, p. 67-68) também identifica que qualquer imagem eletrônica é em si uma anamorfose:

[...] teoricamente falando, a imagem eletrônica é sempre e necessariamente uma anamorfose cronotópica [...] o tempo já não é, como era no cinema, aquilo que se interpõe entre um fotograma e outro, mas aquilo que se inscreve no próprio desenrolar das linhas de varredura e na sua superposição no quadro.

Já no cinema com película, as anamorfoses podem ser produzidas se forem introduzidas imagens de origem fotográfica no fluxo fílmico:

Sabemos que o fotograma, de que é constituída a sequência espaço-temporal no cinema, é uma espécie de fotografia, podendo inclusive ser ampliado em papel e exibido como uma imagem fixa. Se assim é, o cineasta pode fazer o percurso inverso: ele pode tomar uma sequência de fotografias fixas e transferi-la para película cinematográfica. Nesse caso, como as imagens que constituem o fluxo audiovisual foram obtidas com câmeras *fotográficas* e não cinematográficas, certas propriedades específicas da fotografia fixa (como, por exemplo, o controle do tempo de obturação) podem ser transferidas para o cinema. (MACHADO, 2008, p. 65)

Figura 23: Fotograma do filme *A Chairy Tale* (Norman McLaren e Claude Jutra, 1957).

Nesta passagem do livro *Pré-cinemas & Pós-cinemas*, Arlindo Machado se refere às anamorfoses possíveis através da imagem fotográfica e que não podem ser executadas diretamente com uma câmera de filme. Estendendo o pensamento do autor, é possível aplicar a mesma conceituação à técnica de *pixillation*. O borrão provocado pela trajetória do

movimento nas fotografias de fotodinamismo pode ser relacionado com o *blur* (ou *blurr*, como Norman McLaren chamava¹⁸) do filme *A Chairy Tale* (Norman McLaren e Claude Jutra, 1957). O “*blurr*” é uma exposição do tempo em movimento. “McLaren esticou a ação contida em um fotograma de filme. Então, simbolicamente, ele esticou o termo ‘blur’ para ‘*blurr*’”¹⁹. O filme conta a história de um homem tentando sentar em uma cadeira, que por sua vez foge, gerando um conflito entre o objeto e o ser humano. A animação da cadeira é feita através de *pixillation* e de utilização de cordas, como uma marionete. O homem é pixilizado apenas algumas vezes. Nas cenas em que a cadeira é perseguida pelo homem, ocorre o *blurr*, que conota velocidade. No box de DVDs *Norman McLaren the Master's Collection* é possível ver alguns testes de *blurr* que McLaren fez antes de produzir *A Chairy Tale*. Estes testes mostram uso de sobreposição de *frames* borrados, criando-se um borrão em movimento. Ao final do documentário *Creative Process: Norman McLaren* (Donald McWilliams, 1990) a sequência *The last dance* mostra McLaren se movimentando lentamente e sua imagem em *blurr*. O corpo humano se desintegra e forma imagens abstratas que dançam através das potencialidades da fotografia. Assim como no *pixillation*, são utilizados recursos da câmera fotográfica para produzir imagens que posteriormente serão transmitidas sob os parâmetros de ilusão de movimento que constituem a câmera que filma.

Figura 24: Fotograma do filme *L.E.R.* (João Angelini, 2007).

¹⁸ Ver box de dvd *Norman McLaren the Master's Collection*.

¹⁹ Tradução de trecho do box de dvd *Norman McLaren the Master's Collection*.

Ainda na questão do “*blurr*”, o filme *L.E.R.* (João Angelini, 2007) mostra um homem carimbando papéis de forma repetitiva, sendo que sua cabeça está sempre em movimento, gerando um borrão. O homem é como uma máquina e para de executar sua função algumas vezes, mas volta a trabalhar após outro homem enfiar uma moeda em seu nariz, puxar sua gravata repetidas vezes e, por fim, dar vários tapas e socos em seu rosto. L.E.R. é a sigla de “Lesões por esforço repetitivo”, condição que atinge comumente pessoas que trabalham em funções que demandam movimentos repetitivos. No filme, o diretor “explora de forma criativa e comunicativa a *pixillation* para expressar uma crítica sarcástica à burocracia e à automatização do trabalho.” (MAGALHÃES, 2015, p. 87)

Figura 25: Fotograma do filme *Salut les Cubain* (Agnès Varda, 1963).

Vale lembrar também os filmes feitos com fotografias fixas. Existem variados tipos, mas aqui me refiro aos filmes que se utilizam de imagens fotográficas que não representam *frames* por segundo, ou seja, que não provocam a ilusão do movimento, como os filmes *La Jetée* (Chris Marker, 1962) e *Vinil Verde* (Kleber Mendonça Filho, 2004). Estes filmes transgridem a "imagem em movimento" e mostram imagens "estáticas", mas "em movimento", já que são filmes. Este paradoxo bastante instigante parece alterar as percepções temporais do filme, mas agora em um sentido não, necessariamente, deformador. O tempo de se olhar uma fotografia é determinado pelo filme, mas este tempo é maior do que o de um filme com "imagens em movimento". Não há "animação" em filmes como estes, há um tempo diferenciado, mas ainda cinematográfico. Já no filme *Salut les Cubain* (Agnès Varda, 1963),

há um trecho que mistura fotos estáticas com animação *pixillation*. Todo o curta-metragem é feito com fotografias que Varda fez em Cuba durante uma visita em 1963. O filme mostra a sociedade cubana e sua cultura pós-revolução. No trecho com *pixillation*, veem-se músicos cubanos dançando ao som de uma música local. Eles estão alegres e a animação potencializa o aspecto leve e cômico da sequência. Segundo Jacques Aumont (1993, p. 241) a “[...] perfeita representação do tempo raramente bastou à arte do filme (e ainda menos à do vídeo), e cineastas e videomakers não param de retrabalhá-la – para fazer dela mais um meio expressivo [...]”.

Todos estes exemplos de dilatação ou retração temporal podem ser relacionados com a técnica de animação *pixillation*. *Pixillation* é fotografia, animação e *live-action*, tudo ao mesmo tempo. Sua utilização é variada e cada vez mais é possível encontrar hibridismos entre diversas técnicas. Fotografia e cinema entram em diálogo no *pixillation*. O tempo se mostra como artista nas imagens e pode ser explorado de diversas maneiras. Desde cronofotografias até anaformoses cronotópicas, a ilusão do movimento está sob a regência do tempo. Seja o tempo entre os *frames* ou no próprio fotograma. As fotografias se enfeitçam e os filmes se mostram tresloucados.

A característica tresloucada do resultado da técnica de *pixillation* também pode ser encontrada no trabalho de artistas pertencentes a movimentos de vanguarda soviética, assim como no Surrealismo e Dadaísmo. No filme *Um homem com uma câmera* (Dziga Vertov, 1929), há a animação de um tripé de câmera. Estando no limiar entre ser ou não ser *pixillation*, pode-se entender que este objeto cotidiano não foi construído com a função de ser animado, como um boneco, por exemplo – e, portanto, pode ser categorizado como *pixillation*. Sobre esse filme, Tom Gasek (2012, p. 5) comenta: “Vertov não usa apenas fotogramas “congelados”, dupla exposições, filmagem reversa, fast e slow motion, ângulos de câmera dinâmicos, e técnicas de montagem mas também *stop motion* para revelar uma existência bastante frenética e moderna”.

A conexão de *pixillation* com surrealistas é bastante clara. Além do animador precursor da técnica Emile Cohl, que participava do grupo surrealista Os Incoerentes²⁰, Jan

²⁰ “Em 1882, Cohl, participa da fundação do grupo do Incoerentes, criado por Jules Levy. O movimento viveu até 1887 em bailes anuais e exposições que reuniam todas as tendências da fantasia e da imaginação desenfreada. [...] Os incoerentes, precursores do surrealismo, estão entre os numerosos grupos de jovens que se formam durante o século XIX sob o nome genérico de “boêmios”. Esses frequentadores de cabarés se organizam em assembleias sucessivamente denominadas Hidropatas, Hirsutos, Zutistas, ou ainda Jemenfoutistes[...] No ano de 1882[...] eles se instalam no cabaré Chat Noir [...]”(MARINONE, 2009, p. 37-38)

Svankmajer, animador essencial para estudos de *stop motion* e *pixillation*, participava do Grupo Surrealista Tcheco. Além disso, a opinião do diretor Tcheco sobre surrealismo é interessante:

Existem muitas confusões sobre surrealismo. Historiadores de arte incluíram-no junto de movimentos artísticos de vanguarda da primeira metade do século XX. Do ponto de vista deles, o surrealismo estaria morto há pelo menos sessenta anos. O termo surrealismo entrou no vocabulário cotidiano como descrição de algo sem sentido, absurdo. Em primeiro lugar, é importante dizer que surrealismo não é arte. Não existe pintura surrealista ou filme surrealista. Nós podemos falar de surrealismo na arte, em pinturas, em filmes. Isso acontece, pois não há uma estética surrealista, um método ou escola surrealista. Surrealismo é uma maneira de perceber a vida e o mundo. Eu descreveria isso como uma perspectiva mágica da vida e do mundo. Eu aprendi três coisas com o surrealismo. Primeiro, me libertou do meu medo de trabalho coletivo, pois o surrealismo é uma aventura coletiva. Segundo, ele desenvolveu minha imaginação de maneiras nunca vistas antes; e, finalmente, me ensinou que só há um tipo de poesia e que não importa quais meios escolhemos para compreender isso.²¹

Apesar da relação de animação e *pixillation* com o surrealismo:

[...] o movimento Dada interessou-se mais pela animação [do que os surrealistas]. Após os seus trabalhos abstratos nos anos 1920, e num contexto político e social propício, Hans Richter desenvolve na Alemanha um cinema mais próximo da realidade, utilizando contudo técnicas de imagem a imagem. Não espanta aliás que essas tenham encontrado o seu lugar na rejeição do real e, simultaneamente, no desejo de o mostrar. Em *Fantômes du matin* (1927), Richter mostra, como o próprio afirma, a ‘rebelião dos objetos contra a rotina’ (DENIS, 2010, p. 64-65)

O filme *Ghosts Before Breakfast* (*Fantômes du matin*, Hans Richter, 1927) utiliza animação de objetos em vários momentos. Vê-se uma gravata borboleta circulando no colarinho da camisa de um homem, homens perdendo suas barbas e louças se mexendo sozinhas. O filme intercala as cenas de animação *pixillation* com imagens de chapéus voadores, armas vistas de vários ângulos, homens brigando e rindo e um relógio. Os objetos são parte importante deste filme, que fragmenta uma história com narrativa dadaísta. Além desse filme, o famoso *Entre'Act* (René Clair, 1924) também fez uso de *pixillation* para compor sua trama dadaísta. Nesse filme se veem tomadas de câmera lenta, ângulos de câmera incomuns, como um contra-plongé total mostrando uma bailarina dançando, um barquinho de papel em fusão com panorâmicas da cidade, além de um canhão se mexendo sozinho e palitos de fósforo se incendiando, estes dois últimos realizados através de *pixillation*. Em ambos os

²¹ Tradução de depoimento de Jan Svankmajer no vídeo On surrealism // O surrealismu postado em sua página no Facebook em 12 de abril de 2016. <https://www.facebook.com/28915383272/videos/10154301725368273/> Acesso em: 30 de junho de 2016.

filmes, a animação transcende o cenário real, transgredindo parâmetros de comportamento da sociedade.

A animação de objetos cotidianos também pode ser relacionada ao movimento dadaísta através do conceito de *ready made*, que retira objetos cotidianos de seu contexto original, colocando-os em um pedestal de obras de arte. O exemplo clássico de *ready made* é o urinol de Marcel Duchamp²². “Nos desenvolvimentos dadaístas ou surrealistas, os objetos arrancados do seu contexto quotidiano e colocados em relações insólitas, transmitem sensações novas e inesperadas” (RICHTER, 1965:47 apud DENIS, 2010, p. 64-65). De maneira semelhante, os objetos cotidianos animados através de *pixillation* revelam uma vida interior interessante, poética e pertencente às artes, só sendo possível através da animação.

O estranhamento produzido pelo *pixillation* se sustenta pela excentricidade do resultado da técnica que pertence à grande área da animação, mas que, apesar de fazer parte deste universo, possui ligações visuais com o *live-action* devido à qualidade fotográfica intrínseca a este tipo de animação.

[...] O que veio primeiro? O que precisa existir para que o outro exista? Eu não acho que seja o cinema. Eu acho que é a fotografia. Fotografia fixa. Pela defesa desse argumento, imagine um passado diferente e um presente diferente, no qual a fotografia tivesse sido inventada, mas o cinema nunca tivesse existido. [...] seria possível de se fazer todos esses filmes de *pixillation* que você citou [...] você não precisaria filmar nada para alcançar o efeito. (ALLEMANO, 2015)

O movimento decomposto na feitura, fixado em uma superfície plana e inanimada e apresentado em sequência, produz um novo movimento perante os olhos do observador. O resultado final remete ao que foi registrado anteriormente, porém o coloca em perspectiva de ilusão, algo que não ocorre durante a captação fragmentada do movimento. Neste sentido, ao espaço-tempo entre cada parte é atribuído valor de ligação e de mecanismo mágico. Tornar possível que movimentos não humanos sejam executados por seres humanos abrange os parâmetros do real para uma irreabilidade crível devido às características da fotografia.

²² Obra *Fonte* de 1917.

2.2 *Pixilated*: há magia nas imagens técnicas?

A animação *pixillation* une fotografia e cinema e, portanto, insere-se na classificação de imagem técnica. Magia é um termo que Walter Benjamin usa em “A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica”²³ atribuído às imagens tradicionais e não mais às técnicas, visto que estas perderam sua “aura”, ou seja, o seu “aqui agora”, a sua noção de “autenticidade”. Perderam, assim, sua função ritualística, mágica e religiosa para exercer caráter político na sociedade. Entretanto, segundo Laura Mulvey (2006, p. 19-20), não são todas as imagens técnicas que perderam sua magia. A mudança de analógico para digital fez com que houvesse outro tipo de mudança:

A conversão das informações registradas em um sistema numérico quebrou a conexão material entre objeto e imagem que tinha definido a o início da história. Já não derivadas da reação química entre a luz e o material fotossensível, estas imagens perderam a sua "magia natural" e o caráter pictórico da ilusão da lanterna mágica, a tradição da ingenuidade humana, voltou à cultura visual.

Como visto anteriormente, magia é algo que envolve a história da animação, do cinema e da fotografia desde o início de seus desenvolvimentos. Muitos dos diretores de *trickfilms* eram mágicos e utilizavam o cinema como veículo para produzirem seus truques, criando magia. Além disso, *pixillation*, como explicado no primeiro capítulo, é uma palavra que tem relação direta com magia. Portanto, dentro da teoria de Benjamin e na colocação de Laura Mulvey, *pixillation* cria um paradoxo, pois é imagem técnica – ser analógico ou digital não é relevante para essa técnica de animação – e é magia ao mesmo tempo. Assim sendo, a magia das imagens tradicionais não pode ter sido simplesmente apagada das imagens técnicas de modo geral ou específico. Para Vilém Flusser (2009, p. 15-16), ainda há teor mágico nas imagens técnicas, mesmo que estas sejam bastante diferentes das tradicionais.

As imagens técnicas, longe de serem janelas, são imagens, superfícies que transcodificam processos em cenas. Como toda imagem, é também mágica e seu observador tende a projetar essa magia sobre o mundo. O fascínio mágico que emana das imagens técnicas é palpável a todo instante em nosso entorno. Vivemos, cada vez mais obviamente, em função de tal magia imagética: vivenciamos, conhecemos, valorizamos e agimos cada vez mais em função de tais imagens. Urge analisar que tipo de magia é essa.

²³ BENJAMIN, Walter. **Obras Escolhidas Vol. 1 (Magia e Técnica, Arte e Política)**. São Paulo: Brasiliense, 1987.

Se ainda existe magia na imagem técnica, certamente ela se configura de maneira diferente do que a existente nas imagens tradicionais. Benjamin critica determinados mecanismos que procuram manter a função mágica da imagem tradicional na imagem técnica. Por exemplo, o culto ao estrelato, estimulado pelo capital cinematográfico, que segundo o autor “dá um caráter contra-revolucionário às oportunidades revolucionárias imanentes a esse controle.” (BENJAMIN, 1987, p. 180). O controle de que Benjamin fala é o do público – a massa – em relação às imagens do filme. Por exemplo, a atuação de um ator que, mesmo não enxergando seus espectadores da sala de cinema, sabe que sua imagem será dirigida a estas pessoas. Essa relação entre astros de cinema e público, de fato, gera problemáticas se o objetivo for fazer do cinema um modo de expressão artístico, ou seja, algo além do mero entretenimento. Este culto ao estrelato “estimula [...] a consciência corrupta das massas” (BENJAMIN, 1987, p. 180), ou seja, estimula sua alienação, atrofiando seu pensamento crítico. É necessário contextualizar o texto de Benjamin, a fim de entender também sua preocupação bastante válida em relação à absorção de um modo artístico pelo capitalismo, em um sentido de “conservar apenas a magia da personalidade, há muito reduzida ao clarão putrefato que emana do seu caráter de mercadoria” (BENJAMIN, 1987, p. 180). O texto aqui citado é a tradução da primeira versão de *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*, tendo o original sido escrito entre 1935 e 1936, período de pós-guerra e de iminente Segunda Guerra Mundial em que socialismo e comunismo ainda eram vistos por muitos filósofos como ideologias que solucionariam os problemas enfrentados na sociedade capitalista.

[...] é diante de um aparelho que a esmagadora dos cidadãos precisa alienar-se de sua humanidade [...] durante o dia de trabalho. À noite, as mesmas massas enchem os cinemas para assistirem à vingança que o interprete executa em nome delas, na medida em que o ator não somente afirma diante do aparelho sua humanidade [...] como coloca esse aparelho a serviço do seu próprio triunfo. (BENJAMIN, 1987, p. 179)

Fica claro que o caráter político da obra de arte de reprodutibilidade técnica é algo que possui um potencial bastante elevado. Na verdade, Benjamin entende que esta é a principal característica do cinema e que, portanto, deve fazer parte da revolução, ou seja, da mudança de *status quo*. Portanto, a crítica que ele faz ao culto ao estrelato é bastante válida, inclusive nos dias de hoje. Porém, a magia que defendo ainda estar presente nas imagens técnicas nada

tem a ver com este tipo de idolatria. A magia tem relação com a mágica, mas na imagem cinematográfica esta união enfeitiça o que é visto, querendo não idolatria, mas imaginação.

[...] a imaginação tem dois aspectos: se de um lado, permite abstrair duas dimensões dos fenômenos, de outro permite reconstituir as duas dimensões abstraídas na imagem, em outros termos: imaginação é a capacidade de codificar fenômenos de quatro dimensões em símbolos planos e decodificar as mensagens assim codificadas. Imaginação é a capacidade de fazer decifrar imagens. (FLUSSER, 2009, p. 7)

A teoria de Flusser fala bastante do programa. Uma câmera fotográfica, por exemplo, possui um programa e o fotógrafo – ou funcionário, como diz o autor – e tem possibilidades finitas de fotos que podem ser feitas, todas já pré-programadas pelo aparelho. O aparelho faz parte do programa da indústria de equipamentos, que por sua vez faz parte do programa da sociedade e assim por diante. Desta forma, a magia das imagens técnicas também é, segundo Flusser, programada. Isso não é necessariamente bom, visto que esta premissa indica que não há uma real liberdade infinita para o artista que utiliza aparelhos para se expressar. Existem muitas possibilidades, porém finitas.

Claro está que a magia das imagens técnicas não pode ser idêntica à magia das imagens tradicionais: o fascínio da TV e da tela de cinema não pode rivalizar com o que emana das paredes de caverna ou de um túmulo etrusco. [...]. A nova magia não visa modificar o mundo lá fora, como o faz a pré-história, mas os nossos conceitos em relação ao mundo. É magia de segunda ordem: feitiço abstrato. Tal diferença pode ser formulada da seguinte maneira: a magia pré-histórica ritualiza determinados modelos, mitos. A magia atual ritualiza outro tipo de modelo: programas. [...] A nova magia é ritualização de programas, visando programar seus receptores para um comportamento mágico programado. (FLUSSER, 2009, p. 16)

Na teoria de Flusser, o autor acaba por destacar da pessimista situação programada as pessoas chamadas por ele “fotógrafos experimentais”. Estes seriam responsáveis por transgredir o funcionamento da caixa preta, pois:

Sabem que os problemas a resolver são os da imagem, do aparelho, do programa e da informação. Tentam, conscientemente, obrigar o aparelho a reproduzir imagem informativa que não está em seu programa. Sabem que sua práxis é estratégia dirigida contra o aparelho. (FLUSSER, 2009, p. 76)

Portanto, existem formas de se “magicizar” a imagem técnica sem fazer dela magia alienante e sim um meio no qual “o artista luta por desviar o aparelho de sua função programada e, por extensão, para evitar a redundância e favorecer a invenção” (MACHADO, 1997, p. 6. A magia dos *trickfilms* se insere no trabalho dos “fotógrafos experimentais”, pois

há um jogo de combate e aceitação constante entre o cineasta e o aparelho. As possibilidades programadas são postas em xeque e a manipulação do material físico cinematográfico se rompe do programa. O *pixillation*, que tem relação com essa magia, também rompe, pois ele hibridiza fotografia e cinema e os coloca sobre mesmos parâmetros, se vê os dois ao mesmo tempo em uma mesma tela. Tornam-se dependentes e convivem em constante combate promovido pelo feitiço que nos atinge devido ao nosso próprio psiquismo de completar o movimento que não existe.

Ainda intrínseca para a compreensão destes desenvolvimentos [do cinema] esteve a ideia da imagem em movimento como essencialmente mágica - algo colorido, lúdico e 'milagroso' em sua manipulação de imagens fixas. Essa noção foi essencialmente erradicada pelo realismo da fotografia do primeiro cinema, mas perpetuado em *trickfilms* e formas parecidas, e instrumentais, e com o contínuo desenvolvimento do cinema de animação. (WELLS, 1998, p. 12)

A fim de defender sua teoria sobre a ausência de magia nas imagens técnicas, Benjamin traça um paralelo interessante entre a prática do pintor e a do cinegrafista – que se pode entender como cineasta –, relacionando-os com o mágico e o cirurgião, respectivamente:

[...] qual a relação entre o cinegrafista e o pintor? A resposta pode ser facilitada por uma construção auxiliar, baseada na figura do cirurgião. O cirurgião está no polo oposto ao do mágico. O comportamento do mágico, que deposita as mãos sobre um doente para curá-lo, é distinto do comportamento do cirurgião, que realiza uma intervenção em seu corpo. O mágico preserva a distância natural entre ele e o paciente, ou antes, ele a diminui um pouco, graças a sua mão estendida, e a aumenta muito, graças à sua autoridade. O contrário ocorre com o cirurgião. Ele diminui muito sua distância com relação ao paciente, ao penetrar em seu organismo, e a aumenta pouco, devido à cautela com que sua mão se move entre os órgãos. Em suma, diferentemente do mágico (do qual restam alguns traços no prático), o cirurgião renuncia, no momento decisivo, a relacionar-se com seu paciente [...] e em vez disso intervém nele, pela operação. O mágico e o cirurgião estão entre si como o pintor e o cinegrafista. O pintor observa em seu trabalho uma distância natural entre a realidade dada e ele próprio, ao passo que o cinegrafista penetra profundamente as vísceras dessa realidade. (BENJAMIN, 1987, p. 187)

Ao opor a prática do mágico à do cirurgião, Benjamin procura fazer entender que o pintor não consegue penetrar totalmente na realidade, visto que possui uma distância natural com ela; já o cinegrafista consegue penetrar nessa realidade, pois possui um aparelho que o auxilia nessa imersão. Como fica o mágico que trabalha com cinema? As trucagens não podem ser vistas como um procedimento cirúrgico? Acredito que sim. É por isso que essa analogia de Benjamin me leva a pensar justamente o contrário, que cineastas são mágicos e que mesmo assim são também cirurgiões. A imagem técnica se vale da pré-história das

imagens tradicionais e da história dos textos, configurando assim, como explica Flusser, uma etapa pós-histórica e pós-industrial da humanidade.

Por certo: aparelhos informam, simulam órgãos, recorrem a teorias, são manipulados [...], e servem a interesses ocultos. [...] os aparelhos, embora produtos industriais, já apontam para além do industrial: são objetos pós-industriais. Daí as perguntas industriais (por exemplo, as marxistas) não mais serem competentes para aparelhos. A nossa dificuldade em defini-los se explica: aparelhos são objetos do mundo pós-industrial, para o qual ainda não dispomos de categorias adequadas. (FLUSSER, 2009, p. 22)

Flusser diz que “aparelhos simulam órgãos”. Benjamin diz que o cineasta “penetra nas vísceras dessa realidade”. No cinema, as vísceras da realidade não são de fato realidade e sim uma interpretação, uma representação. Registro do real não é função do cinema. Pode-se simular este registro, mas ele não ocorre de fato, pois sempre será um ponto de vista, uma das possibilidades finitas do programa ou das infinitas quando se quebra com a programação.

Méliès formula o projeto básico do primeiro cinema: espantar, mostrar uma novidade, exibindo junto as capacidades mágicas do cinema. Deixando aberta a ligação entre o mundo do espectador e a atmosfera exibicionista do mundo mostrado na tela, os primeiros filmes vão permitir que a própria montagem esteja a serviço do espetáculo e não da narrativa, e se mostre, por isso, explicitamente. (COSTA, 2005, p. 174)

A magia é análoga ao procedimento cirúrgico, ao pensamento conceitual científico, e se expõe de maneira intensa na tela. Cada trucagem e ilusão de movimentos impossíveis é feitiço de um(a) mágico(a) chamado(a) cineasta, ou, reapropriando Flusser, de um(a) cineasta experimental. O embate contra o aparelho, contra sua essência e matéria. enfeitiça não só o que se vê na tela como também atinge o espectador, que se deixa enfeitiçar presenciando situações, que evocam outro mundo, outra realidade. Talvez essa magia possa ser aplicada a todas as técnicas de animação, visto que, todas sofrem manipulação de artistas, que colocam suas mãos - muitas vezes de forma semelhante à do pintor ou do cirurgião – em função de brincar com as capacidades físicas, químicas e psíquicas dos seres humanos.

Captação de *single frame* existe há tanto tempo quanto o próprio cinema. A ideia de enganar o olho sempre foi fascinante para as pessoas, e a manipulação de *live-action* foi a origem dessa técnica. Imagine os primeiros anos do cinema, quando o público via imagens projetadas em uma tela, imagens que pareciam estar vivas e serem reais, pela primeira vez. Aquilo era pura magia. Quando os cineastas ficaram um pouco mais sofisticados, parando a camera no meio da filmagem e removendo um objeto da frente da camera e depois continuando a filmar, o resultado era genuinamente mágico. Conforme o cinema foi amadurecendo, artistas e praticantes começaram a

ver as possibilidades infinitas que essa nova mídia oferecia. Parar a filmagem e ajustar as imagens, câmeras, e eventos é o antecessor dos efeitos especiais e da animação. (GASEK, 2012, p. 2)

Figura 26: Fotograma do filme *The Wizard of Speed and Time* (Mike Jittlov, 1988).

Um filme que mistura mágica e magia utilizando *pixillation* e *live-action* é o longa-metragem *The Wizard of Speed and Time* (Mike Jittlov, 1988). Ele é uma extensão de um curta-metragem homônimo dirigido pelo mesmo diretor em 1979. Tanto no longa quanto no curta, o *pixillation* é usado para mostrar rapidez, como indica o título. No longa, o próprio Mike Jittlov interpreta ele mesmo tentando encontrar um emprego ou alguém que apoie seu projeto de filme em Hollywood. Ele enfrenta inúmeros obstáculos impostos pelo sistema hollywoodiano e acaba tendo que fazer um episódio sobre efeitos especiais para um produtor que o subestima. Há uma mistura de magia, efeitos e burocracias do mundo real no filme. O produtor que lhe contrata pergunta qual é o efeito mais difícil de se fazer e Jittlov responde “*stopmotion com pixillation*”²⁴. Então, Jittlov e seu amigo têm apenas três semanas para fazer um filme com esse tipo de animação, mas sem saber sobre o que e por qual valor de cachê. Por serem apaixonados por animação, cinema e efeitos, Jittlov e seu amigo decidem fazer um filme utilizando *pixillation* para mostrar um mago de roupas verdes desafiando a velocidade e o tempo. Durante o filme, o personagem Jittlov demonstra ter poderes especiais, pois na verdade ele mesmo é o mago. Ele utiliza uma bicicleta poderosa – que dá choque em quem

²⁴ Aproximadamente aos 24 minutos do longa-metragem *The Wizard of Speed and Time* (1988).

encosta nela – e corre pela cidade com esse meio de transporte. Em determinado momento do filme, ele explica como *pixillation* funciona em uma metalinguagem. Os efeitos especiais não são computadorizados, mas truques de câmera conectados, assim, como os *trickfilms*. O mago é um mágico que utiliza magia para fazer animação. *Pixillation* é seu veículo principal para enfeitiçar seu cotidiano e vender seu produto. É magia na velocidade e no tempo.

Essa técnica de animação “magiciza” a realidade ao animar uma sequência de fotografias, muitas vezes, realistas, que perdem essas características graças ao “feitiço” aplicado. “Animação não é a arte de desenhos que se movem, mas a arte de movimentos que são desenhados. O que acontece entre cada *frame* é mais importante do que o que acontece em cada *frame*.” (MCLAREN apud WELLS, 1998, p. 10). No caso do *pixillation*, a palavra “desenhos” na afirmação de McLaren pode ser trocada por “fotografias” e a palavra “desenhados” por “fotografados”. A magia se estabelece pelo que não se é possível no plano do mundo em que se vive, ou seja, o feitiço advindo da mágica desafia concepções gerais de percepção de realidade. Entre cada frame há magia. Magia de quem assiste, pois completa o movimento que não existe de fato; e de quem faz, pois produz imagens mágicas. Assim, é possível dizer que as imagens técnicas são sempre mágicas no universo do *pixillation*.

3 - *PIXILLATION*: ANIMAÇÃO E MAGIA

3.1 Fronteiras do *pixillation*

Tornar possível que movimentos não humanos sejam executados por seres humanos abrange os parâmetros do real para uma irreabilidade crível devido às características da fotografia. O estranhamento intrínseco à técnica *pixillation* é o que a mantém como diferente de outras animações, pois é uma das que mais questiona o espaço e a fisicalidade de seres vivos e objetos. A principal diferença entre o *pixillation* e outras técnicas de animação é a questão do ser vivo. O corpo humano, por exemplo, é visto como tal, mas age de maneira mágica imergindo no espectro onírico e surreal da fantasia.

Um filme que ilustra bem o cinema de animação é *Animando* (1983), dirigido por Marcos Magalhães. O diretor havia ganhado uma bolsa de estudos patrocinada pela Embrafilme e pela Capes (Coordenação de Aperfeiçoamento Pessoal de Nível Superior), indo estudar na *National Film Board of Canada*, lugar onde teve contato com Norman McLaren. O filme demonstra que animação não é gênero e, sim, um conjunto de técnicas. Dentre as mostradas estão: *pixillation*, 2d, *stop motion*, recorte (*cut out*), tinta sobre vidro, areia e animação direta na película. Magalhães depois retornou ao Brasil e, posteriormente, em 1993, ao lado de Léa Zagury, Aida Coelho e Cesar Coelho, criou o Festival Internacional de Animação Anima Mundi, que é reconhecido internacionalmente e foi um verdadeiro estímulo aos animadores e animadoras do Brasil.

Figura 27: Fotograma do filme *Animando* (Marcos Magalhães, 1983).

Em *Animando*, o *pixillation* está presente a todo o momento. O filme não foi filmado, mas inteiramente fotografado. Assim, todos os movimentos do ator (o próprio Magalhães) têm aspecto esquisito tal qual um *pixillation* produz. No filme, Magalhães entra em uma sala e se dirige a uma mesa de desenho na qual explora as diversas técnicas de animação citadas anteriormente. A caminhada de um personagem faz com que este percorra as técnicas se modificando de acordo com o propósito. A música acompanha essas mudanças, e é possível perceber alterações de tom de acordo com a técnica a ser utilizada. Ao final, Magalhães acaba por incorporar os trejeitos da caminhada de seu personagem e se despede em um *pixillation*. Apesar dos movimentos não serem exatamente absurdos ou impossíveis, o filme se apresenta com uso de *pixillation*, e este está presente devido aos movimentos não naturais do ator.

Alguns anos mais tarde, Magalhães realizou o filme *Doutor, meu filho é animador* (2013), que tem uma narrativa semelhante à de *Animando* (1983). No filme, uma mãe leva seu filho ao médico (interpretado pelo próprio Magalhães) e descobre que ele tem uma condição grave: é animador. Assim, o médico procura tranquilizar a mãe mostrando depoimentos de pessoas que também sofrem dessa “doença”. A partir daí, vários artistas animadores aparecem no filme contando sobre suas condições e mostram animações relacionadas às suas histórias de vida. Assim como em *Animando* (1983), o filme mostra diferentes técnicas de, afirmando a diversidade do universo animado. A artista tcheca Michaela Pavlatova aparece em Praga e mostra uma clínica “animada” na qual trata doentes animadores. Ela também parece sofrer desta doença, pois ao final de seu depoimento começa a fragmentar seus movimentos indicando estar vivendo em quadro a quadro. O brasileiro Ennio Torresan diz que sua condição o atacou de repente e ele começou a animar compulsivamente. Acabou fazendo um *flipbook* em uma Bíblia e não conseguiu fazer a crisma. O canadense John Weldon fez de seu depoimento um desenho animado, no qual ele se insere em composição e animação de recorte; o brasileiro Fábio Yamaji relata sua infância, quando adquiriu conhecimento do “*kamishibai*”, uma forma japonesa de teatro de papel. Enquanto conta suas dificuldades de entender japonês, sua imagem aparece em forma de *flipbook* e depois em rotoscopia no mesmo estilo de seu filme *O Divino, de repente* (2009), no qual, além desta técnica, também é utilizado *pixillation* em alguns momentos. Por fim, o argentino Juan Pablo Zaramella conta com dramaticidade que desde pequeno tem a “doença da animação”, e suas palavras servem de narração para sequências de *pixillation* que o têm como ator. As sequências mostram ele sendo animado com uma bicicleta, deslizando por uma cidade e piscando os olhos de maneira

bastante rápida. Essas sequências remetem ao seu premiado filme *Luminaris* (2014), que é feito todo em *pixillation*. O filme de Magalhães encerra com o médico informando a mãe que é um privilégio ter um filho nessa condição, seguido dele e da enfermeira se transformando em desenhos animados.

Figura 28: Fotograma do videoclipe *I'm good, i'm gone* (Lykke Li, 2009).

Videoclipes também fazem grande uso da técnica de *pixillation*. Dirigido por Mattias Montero o vídeo da música *I'm good, i'm gone* (2009), da cantora sueca Lykke Li, utiliza *pixillation* em alguns momentos. Nestes, pessoas idosas ou crianças dançam, deslizam, nadam no chão, agridem-se e cantam, tudo através da técnica de *pixillation*. A montagem do vídeo faz uso de vários *jump cuts* e assim o diálogo com a técnica de animação fica bastante claro. Os saltos na montagem tornam mais fluido o uso do *pixillation* e criam um ambiente harmônico e provocativo que potencializa a música. Ainda no gênero videoclipe, vale destacar uma estética narrativa que utiliza *pixillation* e que é repetida em diferentes vídeos. O videoclipe *Her Morning elegance* (Oren Lavie, 2007) teve bastante repercussão no seu lançamento, tornando-se um “viral” da Internet. Ele utiliza a animação de pessoas que caminham e fazem ações cotidianas sem saírem da cama. O videoclipe é feito em *plongé* absoluto, então todo o cenário se move em frente a câmera como uma animação “*downshooting*”, que é o modo como desenhos animados costumam ser feitos. Além desse videoclipe, outros vídeos que utilizam esse estilo de plano geral em *plongé* absoluto para contar uma narrativa simpática e leve são: *Sorry I'm late* (Thomas Mankovsky, 2009), *Strawberry Swing* (Coldplay, 2011) e *Shiny* (Daniel Cloud Campos, 2016). Além desses, uma

grande diversidade de videoclipes utiliza *pixillation* em alguns momentos ou em todo o vídeo. Cito aqui mais alguns exemplos com objetivo de expandir referências sobre esta técnica de animação: *Consolation Prizes* (Phoenix, 2009), *Vermillon* (Slipknot, 2004), *Les tartines* (Sttella, 2009), *Last Dance* (George Clinton, 1983), *Lame Claim to Fame* (Weird Al Yankovich, 2014), *Long Gone* (Fat City Reprise, 2008), *Sex Machine* (The Fat Boys, 1986), *The Hardest Button to Button* (White Stripes, 2009), *There There* (Radiohead, 2008), *Be near me* (ABC, 2004), *End Love* (Ok Go, 2010), *Girls just wanna have fun* (Cindy Lauper, 1983), *Shopping Trolley* (Beth Orton, 2007), *The end of the world* (The Cure, 2004), *Loser* (Beck, 1994), *Ma Che Discorsi* (Daniele Silvestri, 2011) e *Batman Theme* (Pomplamoose, 2012).

Figura 29: Fotograma do videoclipe *Sledgehammer* (Peter Gabriel, 1986).

Videoclipes muitas vezes precisam fazer *lip sync* e esse é um desafio ao utilizar *pixillation*. É preciso treinar modos de se falar as palavras de uma música, quadro a quadro, para que depois a ilusão de que a pessoa estava cantando fique verossímil. A pessoa precisa “pensar” como um desenho, um boneco. Existem vários exemplos de videoclipes que usam *pixillation* e que enfrentam essa questão, como por exemplo *Fix* (Jean-Paul De Roover, 2009), *Fuerte* (Malacate, 2007), *Dream in my head* (Yael Naim, 2015), *Talk is cheap* (Chet Faker, 2014) e *Sledgehammer* (Peter Gabriel, 1986). Este último merece destaque, pois foi feito pelo estúdio Aardman Animation junto aos Irmãos Quay, tendo ganhado diversos prêmio na época de seu lançamento. Sobre este videoclipe, Tom Gasek (2012, p. 8) comenta:

[...] este 1986 inovador curta de animação, produzido pela Limelight Londres e dirigido por Stephen R. Johnson, apresenta o trabalho dos animadores Aardman, os irmãos Quay, e Peter Gabriel sincando ou imitando as palavras para esta maravilhosa música através de quadro a quadro e interagindo com tudo, desde peixes, frutas, pessoas, roupas até madeira. A maior parte destes exemplos foi produzida e filmada diretamente na câmera. Poucos efeitos de pós-produção foram adicionados, o que aponta para a abordagem inteligente e inovadora que esses cineastas utilizaram. Esta aplicação direta de efeitos mostra uma variedade de recursos que oferece um olhar único e a redução de custos de produção.

Aardman Animation também utilizou *pixillation* em comerciais, como o feito para Manchester Evening News e o *Beardimation* (2016) feito para a empresa *Braun* de depiladores elétricos masculinos. Esse último anima a barba e o cabelo de alguns homens, uma temática de animação já explorada por outros artistas como Hans Richter²⁵ e Adam Fisher em *Timber* (2010). Ainda no âmbito de publicidade, vale lembrar o clássico *Human Skateboard* (PES, 2007) feito para a marca de sapatos *Sneaux*.

Pixillation é uma das técnicas mais populares para pessoas que querem começar a animar, mesmo com pouca experiência. Ter uma câmera é praticamente tudo que se precisa para começar o processo. Naturalmente, há mais possibilidades se você tiver uma ideia bem formada, um computador, um software de captura, um tripe, mas capturar imagens em um cartão de memória da câmera e a habilidade de se colocar as imagens em sequência para virarem um filme é tudo que é necessário para se fazer um *pixillation*. (GASEK, 2012, p. 32)

Figura 30: Fotograma de *Human Skateboard* (PES, 2007).

²⁵ No filme *Ghosts before breakfast* (1928).

Pixillation também é uma ótima ferramenta de ensino de animação. Por ser fácil de ser executada, muitos alunos de escolas de cinema investem nessa técnica para realizar seus filmes de conclusão. Os alunos da *National Film and Television School*, localizada no Reino Unido, produzem exercícios de *pixillation* todos os anos, e alguns evoluem para filmes de conclusão muito interessantes, como *The Reunion* (Morgan Ritchie, 2016), *Stanley Pickle* (Vichy Mather, 2010) e exercícios como *Sea Maiden* (Lucia Bulgheroni, 2016) *Cling film* (Amalie Vilmar, 2016), *Shrink wrapped* (Tommy Robin, 2015). Em Praga, na *Film and TV School of the Academy of Performing Arts* (FAMU), a herança de Jan Svankmajer permanece, e também são realizados muitos *pixillationi*, como o já citado *Punch a Judy* (Martin Maj, 2013), além é claro de filmes com animação de bonecos, temática clássica da República Tcheca. No Brasil, a Universidade Federal do Ceará também teve produção recente de *pixillation* com o filme *Bem me quer* (Levi Magalhães, 2015). No ensino médio da Hunter College High School dos Estados Unidos da América, alunos se juntaram para fazer *MORE: The Hunter Pixillation Project* que acabou tornando-se um “viral” na internet em 2013. A *National Film Board of Canada* (NFB) também tem um viés educativo e produziu alguns curtas para explicar técnicas de animação na série *24 idées/seconde*, na qual há um episódio sobre *pixillation* dirigido por Eric Barbeau em 2006. Nesse episódio, citam Norman McLaren várias vezes como exemplo da técnica. Quando estive em Montreal, no segundo semestre de 2015, tive a oportunidade de visitar a NFB e entrevistar Donald McWilliams. Após a entrevista, ele me mostrou um filme que só está disponível para visualização em um *steen back*. O filme mostra um workshop que McWilliams e Grant Munro fizeram a serviço da NFB em 1975 ensinando diversas técnicas de animação, inclusive *pixillation*. Essa técnica é bastante importante para a NFB, já que Norman McLaren realizou a maioria de seus filmes *pixillation* lá. Além disso, na NFB existe um programa de estímulo a novos artistas chamado HOTHOUSE e que, às vezes, revela talentos do *pixillation*, como por exemplo o filme *Interlocus* (Marie Valade, 2010).

A internet também é aliada à propagação do *pixillation*, e muitos animadores e animadoras ficaram famosos graças a plataformas como *YouTube* e *Vimeo*. A sequência de animações inspiradas em videogames antigos *Game over Project*, por Guillaume Reymond, é um belo exemplo disso. Ele fez versões *pixillation* de jogos em *Human Space Invaders* (2006), *Tetris* (2007) e *PacMan* (2010). “Os pixels são substituídos por pessoas que se

movem de assento em assento no cinema ou teatro por durante 4 ou 6 horas.”²⁶. Em 2009 a Samsung lançou um comercial, que se tornou um “viral” na internet, no qual anima ovelhas em um campo. O comercial se assemelha muito com a estética e maneira de ser executada a animação em *Game over Project*, mas no caso das ovelhas, a animação ocorre tanto por quadro a quadro, quando por *live-action*, pois os animais correm em conjunto e, quando vistos de longe, assemelham-se a videogames antigos, ovelhas em grandes proporções e figuras geométricas. Esse comercial foi feito para divulgar as televisões LED da Samsung, então também foram feitas tomadas noturnas, nas quais as ovelhas se movimentam com luzes grudadas em seus corpos. Além disso há diversos aplicativos de celular que podem ser relacionados com *pixillation* como o *Phhphoto*, que cria *gifs* a partir de fotos tiradas em sequência.

Figura 31: Fotograma do filme *Human Space Invaders* (Guillaume Reymond , 2006)

A internet também serve como ferramenta de financiamento de novos projetos. Plataformas como *Kickstarter* e *Indiegogo* são utilizadas por vários artistas para que consigam apoio para realizarem novos trabalhos. O animador PES lançou uma campanha no site *Kickstarter* e com apoio de 1114 pessoas conseguiu realizar e lançar o filme *pixillation Submarine Sandwich* (2014). Jan Svankmajer também embarcou no universo de campanhas

²⁶Traduzido de <http://www.notsonoisy.com/gameover/> Acesso em 01 de julho de 2016.

de financiamento coletivo e em julho de 2016 conseguiu financiar o projeto *Insects* com apoio de 2571 pessoas através do site *Indiegogo*. Para divulgar essa campanha, a página de Svankmajer no Facebook divulgou alguns vídeos com depoimentos do diretor. Em um deles, o artista fala sobre o uso de objetos em seus filmes de animação:

Objetos sempre foram mais animados do que pessoas para mim. Isso é porque a sua memória é muito mais longa do que a memória humana, comprimida pela mortalidade. De acordo com a tipologia de Fromms, eu sou um típico necrófilo. Eu gosto de coisas antigas. Não porque elas são velhas, mas porque elas testemunharam certas emoções, certas situações, quando pessoas agem em situações carregadas de altas emoções. Elas tocam os objetos nessas situações e carregam eles com suas emoções. Eu coeto esses objetos, uso eles como protagonistas em meus filmes e tento de alguma forma evocar essas sensíveis emoções em meus filmes.²⁷

O conceito de *pixillation* pode flutuar entre diferentes técnicas de animação, incluir pessoas e ou objetos; suas bordas fronteiriças são elásticas, e a hibridização com diferentes estéticas acaba por produzir filmes nos quais a técnica utilizada é e não é *pixillation*. A fim de refletir sobre as fronteiras do *pixillation*, a seguir vou expor trabalhos que se colocam nos limites de conceituação da técnica.

Primeiramente, os filmes *5 ¢ a copy* (Ed Ackerman, Gregory Zbitnew, 1980) e *Uncanny Valley* (Paul Wenninger, 2015). O primeiro me intriga sobre a maneira como a animação é feita. São utilizadas imagens produzidas por uma máquina de fotocopiar. É possível ver moedas, mãos, rostos e outras coisas sendo fotocopiadas quadro a quadro, produzindo ilusão de movimento. Pode esse filme ser chamado de *pixillation*? Se as partes humanas não fizessem parte da animação, poderia, ainda assim, ser feita a questão anterior? Já *Uncanny Valley* (Paul Wenninger, 2015) é considerado um *pixillation* por seu diretor; entretanto, os personagens não realizam movimentos impossíveis. Entrevistei Paul Wenninger e quando o questionei sobre por que ele considerava seu filme como *pixillation*, a resposta foi bastante direta: “Por que é um *pixillation*...”²⁸. Entretanto, o filme pode parecer um *live-action*, no qual alguns frames foram apagados, para que os personagens pareçam se mover de uma forma “robótica”. Durante entrevista, eu conversei sobre isso com Luigi Allemano. Ele viu o trailer do filme e disse que esse filme é um *pixillation*, pois não há “*blur*” entre os

²⁷ Tradução de depoimento de Jan Svankmajer no vídeo *On objects // K předmětům* postado em sua página no Facebook em 5 de abril de 2016. Disponível em <<https://www.facebook.com/28915383272/videos/10154285428853273/>>. Acesso em 30 de junho de 2016.

²⁸ Traduzido de entrevista feita por Marina Teixeira Kerber com Paul Wenninger por e-mail em 9 de abril de 2016.

fotogramas, indicando que o filme foi fotografado quadro a quadro. Allemano também disse: “[...] para ser puro *pixillation*, se você quer ser purista sobre isso, o objeto ou pessoa está sempre fixo quando foi fotografado, então ele nunca poderia estar fora de foco, nunca poderia ter ‘*blur*’”²⁹. De acordo com Luigi, uma forma de saber se um filme é *pixillation* ou não – se isso é necessário – seria analisar os fotogramas, se eles estão em foco ou borrados. Portanto, quais são os limites do *pixillation*?

Na série animada *Angry Kid* (Aardman, 1999 - hoje) atores encenam utilizando máscaras que são animadas como bonecos de *stop motion*. Há uma mescla de *live-action*, *stop motion* e possivelmente *pixillation*, pois são seres humanos que atuam nas histórias. O *pixillation* também é retrabalhado em filmes como *Retrocognition* (Eric Patrick, 2012), sobre o qual o diretor diz “Às vezes, eu uso o *pixillation* como um elemento, como no filme *Retrocognition*, embora os fotogramas sejam retrabalhados para parecerem recortes.” A hibridização de *pixillation* com animação de recortes também acontece no videoclipe *And she was* (Talking Heads, 1985). Também é possível questionar se filmes como *Big Bang Big Boom* (BLU, 2010) e o videoclipe *Every teardrop is a Waterfall* (Coldplay, 2011) podem ser considerados *pixillation*. Em ambos, desenhos são feitos em muros em forma de graffiti/arte urbana e vão sendo animados quadro a quadro através de fotografias. O filme de BLU não tem presença de seres humanos, já o videoclipe de Coldplay mostra o cantor fazendo *lip sync* e os integrantes da banda tocando seus instrumentos.

Figura 32: Fotograma do filme *Big Bang Big Boom* (BLU, 2010)

²⁹ Traduzido de entrevista feita por Marina Teixeira Kerber com Luigi Allemano em 16 de dezembro de 2015.

[...] extensões do *pixillation* são vistas nos trabalhos de Blu e PES. Cada artistas usa *pixillation* mas de maneiras diferentes. Blu trabalha em locações externas, pintando paredes e animando figuras e objetos em locais urbanos. Seu trabalho de câmera é sem registro e bastante ativo, mas os desenhos dominantes dos fotogramas mantêm o foco em cada frame, como visto no seu filme de 2008 *Muto* e o de 2010 *Big Bang Big Boom*. (GASEK, 2012, p. 9)

Ainda no ambiente urbano, filmes como *Étéreo Bloc* (Narcélio Grud, 2015) e *Mobius* (Benjamin Ducroz, 2011) também mexem com os limites do *pixillation*. No primeiro se veem vários tijolos animados como muros e em muros. No segundo estruturas triangulares que são substituídas por semelhantes, formando um movimento de onda no meio de uma cidade, com muitas pessoas circulando, são registradas em um tipo de *time-lapse*. Esses vídeos são muito semelhantes em sua estética e técnica. Entretanto eles deixam uma pergunta no ar: é a presença humana essencial para que se possa chamar uma animação de *pixillation*?

Para responder a essa pergunta, selecionei alguns filmes de animação através de fotografia que não utilizam seres humanos, mas somente objetos cotidianos. Em *Aanaatt* (Max Hattler, 2001), objetos comuns são animados em cima de uma mesa. Esses objetos têm formatos geométricos e, como a imagem é invertida, os elementos parecem estar suspensos e não parecem ser o que realmente são. É uma abstração. Dan Torre³¹ analisa os trabalhos de Max Hattler e os classifica com *stop motion* abstrato. De maneira semelhante, o videoclipe *Against the grain* (Hudson and Troop, 2012) também é classificado por Torre como *stop motion* abstrato, pois anima lápis de diferentes cores, formando padrões, geométricos ou não, em uma dança de cores.

O filme *A Peace of coal* (Anônimo, 1910) mostra diversas trucagens e uso de animação de recorte. Também se veem nesse filme bonecas serem animadas. De maneira semelhante, em *Renaissance* (Waleriam Borowczy, 1964) uma boneca também é animada, assim como um instrumento musical e objetos cotidianos de uma sala (livros, relógios, decorações...) que se reconstroem durante o filme. Não há presença humana nas sequências de animação de objetos de ambos os filmes. Isso também ocorre em *Vive La Rose* (Bruce Alcock, 2009), no qual se vê uma animação *time-lapse* de natureza que depois entra em uma casa e se mantém fixa em uma gaveta aberta, na qual animações 2d e de objetos ocorre. Também em *Roof Sex* (PES, 2002) objetos cotidianos são animados. Nesse filme, duas poltronas transam no terraço de um edifício.

³¹ Disponível em <<http://sensesofcinema.com/2015/feature-articles/max-hattler-animations/>>. Acesso em 05 de julho de 2016.

Figura 33: Fotograma do filme *Renaissance* (Waleriam Borowczy, 1964)

Figura 34: Fotograma do filme *Roof Sex* (PES, 2002)

Diferente da animação de modelos, *pixillation*, a animação de seres humanos, não requer construção de bonecos, de armadura ou até desenho de personagem. Objetos cotidianos como utensílios de cozinha, carros, livros, ou qualquer forma física pré-moldada pode ser animada quadro a quadro, e isso também será considerado *pixillation*, que é uma subdivisão de *stop motion*. A animação de seres humanos parece ser a forma mais usada em filmes de *pixillation*. (GASEK, 2012, p. 32)

Assim, para Tom Gasek, a animação de objetos é uma parte do *pixillation*. Entretanto, não é animação de qualquer objeto, e sim de objetos quaisquer, ou seja, cotidianos, que não sofreram mudanças para serem colocados em frente a câmera, o que é diferente de se criar um boneco para se animar, por exemplo. Quando entrevistei PES, perguntei se ele considerava

seus filmes *pixillation* ou *stop motion*. Ele respondeu “É claro que todos esses filmes são feitos com a mesma técnica quadro a quadro, portanto são todos *stop motion* [...]. Eu nunca pensei muito sobre essas subcategorias, eu apenas acreditava que *pixillation* costuma usar corpos humanos com mais frequência.”³².

Depois questionei PES se ele classifica como *pixillation* um filme apenas por ter a presença de um ser humano, mesmo que não seja executando movimentos visivelmente impossíveis, e ele citou uma cena de seu filme *Fresh Guacamole* (2012): “Por exemplo, quando você corta uma granada, isso não é algo real. Então há aquele tipo de elemento mágico que normalmente existe, mas eu não acho que seja necessário que o corpo humano faça algo que ele não pode fazer na vida real para que se possa chamar de *pixillation*.”³³ Portanto, a presença da mão de PES no filme já faz com que o filme possa ser considerado *pixillation*, segundo o animador.

Após essa entrevista, questionei o meu orientador na Concordia University sobre a presença da mão humana ser definidora da técnica. Luigi Allemano respondeu:

Eu proponho um teste se você quiser olhar caso a caso e tentar determinar quais aspectos fazem do filme um *pixillation* ou não. Eu sugiro que você remova a presença humana visível... esse é o teste. Ou a substitua por um boneco... um braço falso, uma mão falsa. Essa seria a maneira que eu testaria se algo é ou não *pixillation*.³⁴

Allemano propõe uma interessante forma de se entender a importância da presença humana em um *pixillation*. Entretanto, nem sempre a presença de uma mão humana faz com que um filme seja considerado *pixillation*. Por exemplo, *The hand* (Jiri Trnka, 1965) é um clássico de animação de bonecos/*stop motion*. É um filme que nunca foi considerado *pixillation*, mesmo tendo uma mão humana que invade o cenário e o ambiente do boneco personagem.

Bom, por exemplo, quando Jiri Trnka fez o filme *The hand*... o cenário é uma casa, quer dizer, você percebe que é uma casa em miniatura, construída, e o personagem central é um boneco, uma marionete, e depois há esta mão, que é o estado comunista, mas claro que, como o filme foi feito em um país comunista, o estado comunista achou que a mão representava o capitalismo (risos). Mas, de qualquer forma, a mão controla a vida do homem. McLaren costumava dizer que esse filme era animação de objetos em single-frame. Ele não pensava nesse filme como *pixillation*. Eu acho que ninguém pensa isso. Pois as pessoas tem feito esse tipo de

³² Traduzido de entrevista feita por Marina Teixeira Kerber com PES em 25 de setembro de 2015 em Montreal, Canadá.

³³ Idem.

³⁴ Trecho traduzido de entrevista feita por Marina Teixeira Kerber feita com Luigi Allemano em 16 de dezembro de 2015 em Montreal, Canadá.

filme, desde sempre... a grande quebra disso foi o filme *Neighbours*, que não foi o primeiro a ter animação de seres humanos, mas foi o primeiro que tentou sustentar um filme inteiro com a técnica, que baseou um filme inteiro na noção de animar pessoas como forma de contar uma narrativa. Então, quando ele usa o termo *pixillation* para a animação de pessoas, ele está usando o termo de uma maneira que todo mundo entendia, pois ninguém mais havia feito isso. (MCWILLIAMS, 2015)

Da mesma forma, o trabalho do artista *Hombre McSteez* também mostra que não é apenas a presença de uma mão humana que faz um filme ser considerado *pixillation*. Os vídeos de *Hombre McSteez* são feitos quadro a quadro através de fotografias de folhas transparentes com fases de desenhos 2d que mudam quadro a quadro fazendo uma sobreposição manual no ambiente real. Uma mão humana sempre aparece para segurar este papel, mas como são fotografias de desenhos que se animam, há uma dúvida sobre como chamar a técnica.

Figura 35: Fotograma do filme *The hand* (Jiri Trinka, 1965)

Figura 36: Fotograma do vídeo *Aug(De)Mented Reality* (Hombre McSteez, 2014)

Então, o que define um filme como *pixillation*? São os espectadores que definem? São os animadores? Não pretendo cair na frase de Gianalberto Bendazzi (2015, p. 1) “Animação é tudo aquilo que pessoas chamaram de animação em diferentes períodos históricos”, mas ela parece definidora se aplicada à técnica de *pixillation*. As fronteiras do *pixillation* são abertas. Portanto, há sempre uma mistura, seja ela mais ou menos evidente. O atributo essencial do que se chama de *stop motion* é captar quadro a quadro, através de fotografias, coisas com três dimensões. Assim, a diferença dessa técnica com o *pixillation* tende a ser a presença de um ser humano. Se há um boneco e um ser humano na mesma cena, tem-se um híbrido de técnicas, uma variação. Nesse caso, o material que é animado é muito diferente entre si (um é vivo o outro não se mexe sozinho). Portanto, apesar de ser realizada da mesma forma, o que altera o resultado é o que é animado. Portanto, para se definir o que é *pixillation* é preciso estar atenta as variações da técnica como indica (GASEK, 2012, p. 40):

Apesar da animação *pixillation* de pessoas ser bastante popular, também o é a combinação de elementos gráficos de duas dimensões, animação de luz, e a animação de objetos cotidianos. Misturar pessoas quadro a quadro com desenhos, grafismos, e objetos elucida uma variedade infinita desta técnica. O elemento importante que distingue essa aproximação é que a combinação desses elementos ocorre diretamente em frente à câmera e não em um processo de pós-produção.

Acredito que se possa chamar a animação de objetos cotidianos ou de luz como *pixillation*. No entanto, também podemos chamar, respectivamente, de “animação de objetos” e “animação de luz”. *Pixillation* é a animação de seres humanos, mas não somente. Assim como *stop motion* é animação de bonecos, mas não somente. Talvez, quanto mais próximo dos humanos (objetos cotidianos, seres vivos), mais a animação tende a ser chamada de *pixillation*; e quanto mais próximo de bonecos inanimados e de objetos preparados para serem animados (objetos construídos para animação), mais a animação tende a ser chamada de *stop motion*. Ainda assim, novamente, as variações são infinitas e as definições estão sempre abertas para reflexão.

3.2 Norman McLaren e Jan Svankmajer, pontos de apoio do *pixillation*

Os artistas Norman McLaren e Jan Svankmajer utilizaram em seus trabalhos a técnica de *pixillation* com maestria. McLaren, além de nomear a técnica, foi um dos primeiros animadores a fazer um filme no qual a maior parte do conteúdo audiovisual é em *pixillation*. Já Svankmajer uniu *pixillation* com *stop motion* e dirigiu filmes perturbadores e instigantes que, graças à animação, conseguem traduzir para a cena angústias e formas grotescas do ser humano. Pode-se perguntar: que está oculto entre cada frame que McLaren nos apresenta? Como Svankmajer conduz sua animação no âmbito dos intervalos entre os frames? Como forma de responder a estes questionamentos, a seguir são comentados alguns filmes dos diretores e apresentadas análises dos filmes *Neighbours* (Norman McLaren, 1952) e *Food* (Jan Svankmajer, 1992). A análise privilegiará cenas que fazem uso de animação. Os métodos que utilizarei serão os mencionados por Jacques Aumont e Michel Marie no livro *Análisis del Film*³⁵, no qual os autores listam instrumentos e técnicas de análise fílmica. Farei uso de instrumentos descritivos de segmentação e de descrição de imagens, escolha de fotogramas para compor sequências do filme e, no caso de *Neighbours*, instrumentos documentais.

3.2.1 Análise de *Neighbours* (Norman McLaren, 1952)

Norman McLaren nasceu em 1914 em Stirling, na Escócia. Animador radicado no Canadá, trabalhou na National Film Board of Canada (NFB), onde teve liberdade para experimentar e aprimorar técnicas de animação. Ele é um artista de referência para diversas técnicas experimentais como desenho em película, animação abstrata e, claro, *pixillation*. Antes de trabalhar na NFB, McLaren estudou design de interiores na Glasgow School of Art, sem nunca ter obtido diploma. Durante o curso, formou um clube de cinema com alguns colegas e fez diversos filmes *live-action* e alguns com trechos em animação como *Camera Makes Whoopee* (Norman McLaren, Bill MacLean e Stewart McAllister, 1935). Nesse filme, instrumentos musicais, comidas e a câmera de filmagem são animados quadro a quadro, o que pode ser caracterizado como *pixillation* de objetos.

³⁵ AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. *Análisis del film*. Tradução de Carlos Losilla. Barcelona: Paidós, 1990.

Muitos dos filmes que McLaren fez durante a universidade participaram de festivais como o Scottish Amateur Film Festival. Em umas das edições, John Grierson era jurado e, aprovando o talento de McLaren, ofereceu-lhe um emprego na General Post Office (GPO). Lá McLaren fez vários filmes de propaganda para os correios, como o famoso *Love on the Wing* (1938), no qual há animação direto na película. Além desse, McLaren também fez *Mony a Pickle* (1938), um filme que mostra móveis de uma casa se mexendo sozinhos. Após o período na GPO, McLaren se mudou para Nova York em 1939. Na cidade, fez alguns filmes de animação desenhando direto na película como *Loops* (1940) e *Dots* (1940). Nesses filmes, ele também experimentou a animação do som, desenhando na banda de som da película. Em 1941, McLaren foi para o Canadá trabalhar na recém-criada NFB, que tinha como chefe de departamento John Grierson. McLaren produziu inúmeros filmes na NFB, e nesta pesquisa darei destaque aos que utilizam *pixillation*.

Antes de fazer *Neighbours* (1952), McLaren fez alguns filmes de teste de forma a estudar a técnica de *pixillation*. Em 1941, fez *July 4th 1941*, um filme “caseiro” com Guy Glover e outros amigos durante o dia da independência dos EUA. Nesse filme, árvores, roupas em um varal e almofadas na grama se mexem sozinhas. Depois fez *A Summer day in ottawa in 1949*, um filme em preto e branco em que várias pessoas se mexem pixelizadas no lado de fora da antiga sede da NFB em Ottawa. Em 1951 fez *On the Farm* junto a Grant Munro. O filme com partes em preto e branco e partes em cores mostra vários testes em *pixillation*, tendo Grant Munro como ator. Este filme é definitivo para se entender como se escreve o nome dessa técnica. Nos créditos iniciais aparece a palavra “*pixillation*” escrita em um muro de madeira, indicando que, de fato, escreve-se com duas letras “L”. Em 1953, um ano depois do lançamento de *Neighbours*, McLaren também apresentou o *pixillation Two bagatelles*³⁶ dirigido junto a Grant Munro.

³⁶ Filme já citado no primeiro capítulo deste trabalho.

Figura 37: Fotograma do filme *On the farm* (Norman McLaren, 1951).

Em 1949, Norman McLaren viajou para a China a convite da UNESCO para ensinar técnicas de animação em vilarejos chineses. Lá ele presenciou a mudança revolucionária para o regime comunista e o início da Guerra da Coreia. A tensão existente na época fez com que ele fizesse o filme antiguerra *Neighbours* (Norman McLaren, 1952). O filme tem 8 minutos e é um dos mais famosos filmes com *pixillation*. Ganhador do Oscar de Melhor curta-metragem documentário, categoria não usual para filmes de animação, o filme possui uma história simples e de grande impacto, na qual há uma metáfora sobre a Guerra Fria. Dois homens, vizinhos, tornam-se obcecados por uma flor que nasce na divisão de seus terrenos. Iniciam, então, uma longa briga – uma guerra – e acabam matando um ao outro. Também matam a família de cada um, ao invadir as casas inimigas e matar mães com crianças no colo. Neste filme há uso de filmagem *live-action* hibridizada com *pixillation*. O uso dos recursos desta técnica de animação é feito a todo o momento: os seres humanos deslizam, flutuam, ou seja, ficam enfeitiçados e, mesmo assim, continuam sendo humanos. Apesar do tema da guerra, há uma demonstração dos aspectos lúdicos do resultado da técnica.

Nas notas técnicas do filme³⁷ está escrito que são utilizados *pixillation* (animação quadro a quadro de seres humanos); velocidade variada e reversa de *live-action*, quadro a quadro de objetos. A primeira parte do filme é majoritariamente em *live-action*. Após o cenário se estabelecer através de *pixillation*, dois homens aparecem sentados em duas cadeiras: são vizinhos. Ambos se vestem de maneira semelhante, fumam de um cachimbo e

³⁷ *Technical notes* do box de dvds *Norman McLaren de Master's Edition*.

leem um jornal. Os jornais mostram cada um uma manchete diferente. Em um deles está escrito “Paz certa se não houver guerra”³⁸ e o outro “Guerra certa se não houver paz”³⁹.

Figura 38: Fotograma do filme *Neighbours* (Norman McLaren, 1952).

Uma flor surge entre os vizinhos e chama a atenção deles. Ambos cheiram a flor e ficam felizes e pixilizados. Os dois fazem movimentos absurdos como voar, flutuar e deslizar pelos terrenos, de uma forma semelhante à que acontece também no filme *Two Bagatelles* (Norman McLaren e Grant Munro, 1953). Depois da sensação de felicidade trazida pela flor, um deles decide demarcar seu terreno, explicando através de gestos que a flor está dentro de seu território e, portanto, é sua. Assim inicia-se uma briga para decidir em qual dos dois terrenos vizinhos a flor está. Um dos homens coloca uma cerca – através de *pixillation* –; o outro tenta pegar a flor com uma mão e é pisoteado pelo seu vizinho; ambos pegam pedaços da cerca e começam a lutar; um deles cai no chão e o outro começa a bater nele fazendo com que ambos rolem pelos terrenos se dando socos e pontapés; enquanto isso a flor tenta se proteger com suas folhas; até que a violência começa a ficar mais pesada – a maquiagem no rosto dos homens fica cada vez mais marcada, indicando que eles estão se deformando devido à ira que sentem – rasgam as roupas um dos outro, matam suas famílias e acabam morrendo. Suas imagens são fundidas com caixões de grama com pedaços de cerca fazendo uma cruz e duas flores nascendo e se colocando ao lado das cruzes de cada um.

³⁸ Peace certain if no war.

³⁹ War certain if no peace.

Figura 39: Conjunto de fotogramas do filme *Neighbours* (Norman McLaren, 1952).

Plano geral mostrando a flor entre os dois vizinhos.

Primeiro plano da flor.

Vizinhos cheirando a flor.

Vizinhos “pixilizados” deslizando em volta da flor.

Vizinhos deslizando no chão.

Vizinhos voando.

Grant Munro (vizinho) explicando que a flor é dele.

Vizinho construindo cerca.

Vizinho tentando pegar a flor e sendo pisoteado na mão. Vizinhos lutando com pedaços de cerca.

Maquiagem acentuada para demonstrar ira dos personagens.

Flor morta embaixo de pedaços de cerca.

Caixões de grama com cruzes e flores.

Há durante todo o filme um jogo de opostos e semelhantes. Os vizinhos são parecidos e se movimentam muitas vezes de forma espelhada. Após cheirarem a flor, ambos entram em uma “viagem” alucinatória na qual aparentam estar muito felizes – ficam enfeitiçados, *pixilated*. Porém, o que lhes faz bem acaba gerando sentimento de posse em ambos, e uma guerra é instaurada. É uma reflexão sobre os seres humanos e os problemas da guerra. Seres semelhantes brigando por algo que deveria lhes unir, fazendo com que eles dividissem a flor. Sobre possíveis conotações dessa flor com a do livro *O Pequeno Príncipe*, escrito por Antoine de Saint-Exupéry, Norman McLaren diz: “Eu não conheço a flor de *O Pequeno Príncipe*. Por que eu escolhi isso? Eu não sei. Era preciso uma razão válida para sugerir rivalidade. Então,

por que não uma flor”⁴⁰. O tom cartunesco dos filmes atenua a violência que ocorre. O som colabora nesse sentido, pois faz um *mickeymousing* dos movimentos, estimulando *gags*. O mesmo ocorre no filme *Gisèle Kérosene* (Jan Kounen, 1989), no qual seres que se parecem com bruxas andam pela cidade e se agridem, parecendo uma corrida de desenhos animados com reações exageradas e movimentos pixilizados. “Kounen usou também clássicos movimentos de animação da Warner Brothers quando ele animou pessoas sendo esmagadas contra paredes” (GASEK, 2012, p. 7). Apesar de trazerem a violência como tema, *Neighbours* e *Gisèle Kerosene* ainda assim provocam risadas.

Durante intercâmbio na Concordia University em Montreal, Canadá, tive oportunidade de visitar a NFB e entrar em contato com o arquivista do local André D’Ulisse. Ele me disponibilizou materiais sobre os filmes de McLaren que utilizam *pixillation*. No arquivo *TECHNICAL NOTES by Norman McLaren (1933-1984)*, várias anotações do artista foram compiladas. Em *Some notes on Stop motion Live-actor Technique* (1952, p. 52), está escrito:

Esta técnica (às vezes chamada de “*pixillation*”) consiste em aplicar os princípios normalmente usados na fotografia de animações e desenhos animados na filmagem de atores; ou seja, invés de se colocar desenhos, cartoons ou bonecos em frente à câmera, se coloca seres humanos.

Existem alguns aspectos do som e da imagem de *Neighbours* que é preciso ressaltar. O som foi feito com a técnica de *card-animated music* desenvolvida por McLaren na NFB. As imagens foram captadas com uma câmera que podia fotografar 24, 26, 12, 8, 6, 4 ou 1 *frame(s)* por segundo, o que possibilitou que McLaren registrasse os movimentos dos atores de diferentes formas, acentuando a excentricidade dos movimentos. Foi feito durante o verão de 1951 e um dos maiores obstáculos foi o clima, as mudanças de luz solar, pois o filme é todo feito em externa. Essas características fazem de *Neighbours* um filme singular e indispensável para estudos de animação e especificamente de *pixillation*.

Em grande parte da mesma forma que uma caricatura pictórica pode fazer um comentário sobre um personagem e situação ao distorcer a forma estática de um desenho, também o animação de seres humanos pode criar uma caricatura por interferir com o andamento da ação humana, através da criação de exageros hiper-naturais e as distorções do comportamento normal, através da manipulação da aceleração e desaceleração de um determinado movimento humano. Este tipo de caricatura é, naturalmente, muitas vezes encontrada em desenhos animados, mas

⁴⁰ Comentário traduzido de Norman McLaren no DVD 03 do box de DVDs *Norman McLaren the Master’s edition*.

não pode ser encontrada em filmes de ação ao vivo até que uma técnica de animação é aplicada a eles. (MCWILLIAMS, 1991, p. 67-68)

McLaren faz uma caricatura da realidade para abordar assuntos sérios. A técnica de *pixillation* foi o ingrediente essencial para seu objetivo. Se o filme não utilizasse essa técnica, muito da sua narrativa e estética seria perdido, pois há uma unicidade no *pixillation*. Animar seres humanos é talvez uma das técnicas mais intrigantes e instigantes, pois nos vemos na imagem, mas inseridos em um mundo de possibilidades infinitas. Estamos em conflito com o estranhamento e a atração inerentes ao *pixillation*. Em *Neighbours*, McLaren pôde dirigir dois atores que também eram animadores, o que facilitou bastante a interação entre eles em prol de registros de movimento desejados.

Nós usamos dois artistas animadores como atores; isso foi importante, no que se refere à filmagem com sequências em single-frame (e também em velocidades mais baixas que a normal). Eles sabiam exatamente como se mover, para ao invés de fazerem uma série de desenhos, fizeram uma série de posturas. (MCWILLIAMS, 1991, p. 71)

Após o filme ganhar o Oscar de melhor curta-metragem documentário, muitas pessoas queriam uma cópia do filme. Segundo Donald McWilliams, o distribuidor americano disse que a cena na qual a mãe e o bebê morrem era muito brutal para ser mostrada em escolas. Então ele cortou a cena e enviou para McLaren. O diretor ficou impressionado que o corte havia funcionado e permitiu que o filme fosse distribuído sem essa cena. Além disso, McLaren sempre se sentiu desconfortável por usar violência no filme, então a solução do distribuidor lhe agradou bastante. Assim, Norman decidiu destruir os negativos da cena. Entretanto, depois, no meio da Guerra do Vietnã, McLaren decidiu que a cena deveria voltar para o filme, como comenta Donald McWilliams (2015):

[...] depois no meio da Guerra do Vietnã ele ficou tão bravo com os Americanos que ele decidiu colocar a cena de volta em *Neighbours*, como um protesto, pois ele sentia que o mundo estava se tornando muito violento. [...] ele não tinha mais os negativos, mas haviam cópias reveladas da versão original na Film Board. Então, o que nós fizemos foi: fizemos negativos a partir das cópias reveladas e isso fez com que a qualidade caísse muito. Quer dizer, se você já viu alguma vez a versão reintegrada, ela é horrível, pois é cheia de grãos e está muito escura... mas, de qualquer forma, quando nós fizemos a restauração, foi possível, pois estávamos trabalhando com digital, fazer uma boa cópia e sem fazer um negativo dela, nós conseguimos fazer uma versão digital apenas com a sequência em uma boa cópia em 35mm. Pois havia uma boa cópia em 35mm. Quero dizer, uma cópia revelada da versão original. Então nós conseguimos restaurar o filme. Ele está muito bom. Mas essa é a história, ele acabou mudando de ideia sobre a violência.

O filme se encerra com a frase “Ame seu vizinho” escrita em vários idiomas. A escrita em diferentes línguas é comum nos seus filmes feitos na NFB. No caso de *Neighbours*, isso tem uma relação com o mundo em que vivemos, tentando unir as diferentes culturas em um pedido de paz. É interessante comentar que o nome do filme era *Love your neighbour* e somente após revelar o filme é que McLaren mudou para apenas *Neighbours*. Quando questionado sobre de qual dos seus filmes ele mais gostava, McLaren disse:

Se todos os meus filmes tivessem que ser queimados, menos um, eu escolheria *Neighbours*, pois tem uma forte mensagem social sobre “civiltism” do ser humano, sobre a irracionalidade de usar violência para solucionar problemas. É um *human statement*. Que revela a natureza humana e que nenhum dos meus outros filmes faz. Mas ganhar o Oscar não significou nada para mim. (101:40)⁴¹

Film Commissioner Print Requisitioning & Sales International Distribution Supervisor of Programs Preview Library Information Public Relations Screenings Liaison	Executive Officer Production Business Office House Library Negative Material Inspection Print Procurement Officer Laboratory Inspection	PRODUCTION NUMBER 51-212 UNIT: B
---	--	--

NOTICE OF TEST PRINT APPROVAL AND COMPLETION OF FILM

Working Title: LOVE YOUR NEIGHBOUR *Neighbours*

Release Title: LOVE YOUR NEIGHBOUR N.F.B. SPONSOR

Producer: N. McLaren

Remarks: Kodachrome print off Shadow-flash ANSCO master.

Trial Print Approval By: [Signature] Date: February 2, 1953

FOOTAGE	No. OF REELS	35 MM	16 MM	B & W	COLOR	LANGUAGE	SOUND	SILENT
312 ft.	1		x		x	ENG.	x	

Short Description: Reel 1 35mm 7 P. 4p 1st

[Signature]
For Production Secretary

NFB/D.P. 119

Figura 40: Documento mostrando o nome original do filme.

Neighbours foi o primeiro filme de animação em que McLaren usou seres humanos. Também é o primeiro e único que fala sobre assuntos mais universais como a guerra. McLaren não fez mais filmes como esse, pois vivia uma vida pacata e não saiu mais a viajar

⁴¹ Tradução de comentário de Norman McLaren no documentário *Creative Process: Norman McLaren* (Donald McWilliams, 1990).

conhecendo novas pessoas e culturas.⁴² Esse filme antiguerra, estilo “desenho animado” de seres humanos, tem bastante senso de humor, mas também traz seriedade e reflexão sobre o mundo. O filme chamou atenção mundial para os problemas da guerra e também para a existência da técnica *pixillation*. Ele demonstra as várias possibilidades dessa animação e instaura a técnica como singular no campo da animação.

Depois de *Neighbours* (Norman McLaren, 1952), McLaren e Grant Munro fizeram o *pixillation* *Two Bagatelles*, um filme com duas partes. Sobre esse filme, McLaren diz: “Nem Grant Munro nem eu levamos a produção desse filme à sério. A primeira parte é uma sobra de *Neighbours*. A segunda parte fizemos em um domingo para nos entreter.”⁴³ Em 1957, McLaren e Claude Jutra lançaram *A Chairy Tale*, um filme que mistura *pixillation*, com manipulação através de fios, e diferentes velocidades de registro em *live-action*. Nesse filme, um homem tenta sentar em uma cadeira que se recusa a ser usada. Depois em 1961, McLaren lançou *Norman McLaren's Opening Speech*, que também mostra uma revolta dos objetos cotidianos, neste caso um microfone que se recusa a servir de porta-voz de McLaren, que tenta fazer um discurso. Entretanto, diferentemente da cadeira de *A Chairy Tale*, que no fim acaba cedendo, o microfone nunca obedece a McLaren, que então, no fim, decide desligar o microfone da tomada para poder acabar seu discurso.

Norman McLaren faleceu em 1987 em Montreal, no Canadá, e deixou um legado no país. Mais tarde a NFB produziu outros filmes de cineastas que também utilizaram *pixillation* com maestria. Um deles é André Leduc. Entre os filmes que utilizam essa técnica estão o psicodélico *Tout Ecartille* (1972), o cômico *Chérie, ôtes tes raquettes* (1975) e o selecionado para o Oscar de 1975 *Monsieur Pointu*, dirigido junto a Bernard Longpré. Além disso, vale destacar que a NFB colaborou com o avanço da animação brasileira. Na década de 1980, o animador Marcos Magalhães teve a oportunidade de fazer um estágio na NFB. Em entrevista feita com ele, que também é um dos fundadores do festival Anima Mundi, que ocorre todos os anos no Brasil, perguntei qual a importância da NFB e de Norman McLaren para a sua formação e para o surgimento do festival. Segundo Magalhães (2015):

Norman McLaren e o NFB realmente têm esta participação histórica na formação de uma boa parte dos animadores brasileiros. A criatividade, a engenhosidade tecnológica e a espontaneidade dos filmes de McLaren influenciaram animadores do

⁴² Informação retirada de comentário de Norman McLaren no documentário *Creative Process: Norman McLaren* (Donald McWilliams, 1990).

⁴³ Comentário traduzido de Norman McLaren no dvd 03 do Box de dvds Norman McLaren the Master's edition.

mundo todo. Isso foi facilitado através da difusão feita pelas filmotecas dos consulados canadenses, e pelo intercâmbio aberto espontaneamente nos anos 1960 por cineastas como Roberto Miller, que também assumiu sua grande influência por parte de McLaren, com quem se correspondia. Após o meu estágio, surgiu o interesse oficial dos governos brasileiro e canadense em intensificar o intercâmbio cultural através da animação, e foi criado o primeiro programa oficial de formação de profissionais de animação no Brasil, programa que ajudei a formular. Fui o coordenador do Núcleo de Animação do CTAv de 1985 a 1987 e Aida, Cesar e Lea foram meus alunos com mais outros seis animadores selecionados em todo o país para este curso com animadores canadenses (Jean-Thomas Bédard e Pierre Veilleux) e eu. O Anima Mundi foi criado seis anos após o fim do programa, em 1993. A primeira edição incluiu, é claro, uma retrospectiva de animações canadenses.

A técnica de animação *pixillation* foi aprimorada por McLaren, e seus filmes têm peculiaridades que são produto da personalidade do animador diretor. Em que se constitui a magia nos filmes de McLaren? Pode-se dizer que ele traz à tona a magia lúdica do *pixillation*. Fazendo uma caricatura da realidade, as *gags* constroem um universo diferente do que vivemos, mas que parece muito com nós mesmos. Entre cada *frame* de animação *pixillation* de McLaren está um estudo de movimentos corporais, uma atenção ao ritmo em relação à trilha sonora e à colaboração de outros artistas animadores como Grant Munro, Claude Jutra e Evelyn Lambart. Há magia nessa troca. Um feitiço na percepção do movimento no tempo. *Pixillation* nas mãos de McLaren é um registro da mistura do gênero desenho animado com a percepção de realidade registrada em *live-action*.

3.2.2 Análise de *Food* (Jan Svankmajer, 1992)

Jan Svankmajer é um artista que utiliza com maestria as técnicas de *pixillation* mescladas com *stop-motion*, apresentando filmes provocativos e com vertentes surrealistas. Nascido em Praga, República Tcheca, em 1934, estudou no *College of Applied Arts* e depois no *Departamento de Puppetry*⁴⁴, na *Prague Academy of Performing Arts*. Como aponta Peter Hames (1995, p. 2), Svankmajer teve a incomum experiência de ter vivido seis diferentes regimes políticos e suas ideologias:

Incluindo democracia antes da guerra, Ocupação nazista, democracia pós-guerra, Stanilismo, Primavera de Praga em 1968, a “normalização” (também repressão), que se seguiu para a invasão soviética no mesmo ano, a democracia pós-1989, com todo

⁴⁴ Animação de bonecos marionetes ou fantoches.

o processo completado pela separação entre República Tcheca e Eslováquia em 1993.

Antes de começar sua carreira no cinema, Svankmajer esteve envolvido com outras vertentes artísticas. Participou do teatro *avant-gard Theater of Masks* e *Lanterna Magika*. Também fez algumas exposições de desenhos e objetos. Em 1968, lançou um *live-action* com imagens surrealistas chamado *The Garden (Zahrada)*; em 1970, conheceu Vratislav Effenberger e entrou para o Grupo Surrealista Tcheco. Entretanto, Svankmajer começou a fazer filmes antes disso. Em 1964, lançou seu primeiro filme, chamado *The Last Trick of Mr. Schwarzwald and Mr. Edgar*. Nesse filme, a tradição de marionetes da República Tcheca aparece com pseudobonecos, que na verdade são atores usando máscaras.

Svankmajer não lida com o animado e o inanimado como se fossem manequins, o que no surrealismo normalmente é o corpo de uma mulher e, assim, um exemplar de mercantilização. Ele lida, entretanto, com um tipo particular de inanimado que é animado – com bonecos, marionetes e outras efigies operadas mecanicamente, que normalmente tem poder investido maior do que o produzido pelo seu manipulador. (HAMES, 1995, p. 67)

A arte das marionetes influenciou o trabalho de Svankmajer e de outros animadores como Jiri Trnka. Ela é uma tradição antiga da República Tcheca e possui importância política no país.

[...] Essa tradição se iniciou no século XVII, quando era uma forma de protesto e revolta na Bohemia contra o Império Habsburg. Teatro de bonecos e marionetes tem um papel importante historicamente ao longo da atormentada história da Bohemia e o que se tornou Tchecoslováquia, até hoje em dia, no qual bonecos são heróis nacionais com um monumento construído em Plzen. (HAMES, 1995, p. 68)

Portanto, a estética dos filmes de Svankmajer é sempre influenciada pela situação política que viveu, pela tradição do teatro de marionetes e pelo contato com os surrealistas. Antes de fazer *Food* (1992), ele experimentou a técnica de *pixillation* em outros filmes. Um dos primeiros foi *The Flat* (1968). Nesse filme, um homem está trancado em um apartamento onde os objetos não lhe obedecem. Ele tenta subir em uma cadeira e comer alimentos, mas os objetos impedem suas ações. Há também uma mão mecânica, que dá socos no ar, saindo de uma das paredes do local. Ao final, o homem recebe um machado de outro homem que sai de seu armário e então destrói a porta de entrada. Não há saída, há apenas um muro cheio de nomes escritos e um lápis pendurado, com o qual o personagem escreve “Josef”. Este filme

pode ser visto como uma alegoria da repressão. Algumas cenas são feitas com *pixillation*, mas a maior parte é *live-action*.

Depois, em 1971, Svankmajer fez *Jabberwocky*, filme comentado no primeiro capítulo deste trabalho. Em 1982 ele lança *Dimensions of Dialogue*, com o qual atinge sucesso internacional, pois ganhou o Grand Prix no Annecy Animation Festival em 1983. Esse filme é separado em três partes. Em nenhuma delas há presença de seres humanos animados, porém esse filme se encaixa nas fronteiras do *pixillation* debatidas anteriormente. A primeira parte se chama *Diálogo eterno*. Nessa parte, objetos cotidianos e frutas são animados e criam formas de rostos humanos em um estilo semelhante ao do pintor Giuseppe Arcimboldo, até se transformarem em uma cabeça de argila. A segunda parte se chama *Diálogo apaixonado* e mostra um casal – feito de argila – de frente um para o outro sentado à mesa. Os dois se beijam, se tocam, se fundem e depois voltam a suas formas originais. Um pedaço de argila sobra e tenta se aproximar, mas é rejeitado. O casal se agribe e acaba se destruindo um ao outro. Já a terceira parte se chama *Diálogo exaustivo*. Nessa parte, duas cabeças de homens de argila colaboram uma com a outra em tarefas como apontar um lápis, passar manteiga em um pão, amarrar um sapato. No entanto, conforme o tempo passa, as tarefas vão sendo misturadas e não têm mais o mesmo efeito. A manteiga é passada no sapato, o lápis fura o pão, etc. Isso acontece de forma exaustiva até que as duas cabeças se destroem. A segunda e a terceira partes não entram no debate do *pixillation*. Entretanto, a primeira parte anima objetos cotidianos e talvez possa ser encarada como *pixillation*.

Em 1983, os irmãos Quay lançaram *The cabinet of Jan Svankmajer*, um filme hermético – de difícil entendimento para quem não conhece o universo de Svankmajer – em homenagem ao diretor tcheco. Svankmajer influenciou diversos cineastas como os Irmãos Quay, Terry Gilliam e PES.

Eu não entendia muito bem naquela época, por quê eu estava tão impressionado por eles e por quê eu os achava tão mágicos, mas eu estava muito intrigado pela técnica tanto que eu imediatamente comecei a pensar que eu precisava fazer isso, eu precisava colocar as minhas mãos nisso, algo nessa técnica. Portanto, eu diria que ele abriu a minha mente para a possibilidade de trabalhar com *stop motion* e depois eu comecei a pensar nas minhas próprias ideias, como eu iria fazer isso: o que eu amava nesses filmes? O que eu faria diferente? E a partir daí eu comecei a pensar em uma ideia própria e o que eu faria primeiro, o que acabou me levando ao filme *Roof Sex*. E foi assim que começou para mim. Portanto, ele foi absolutamente essencial por abrir a minha mente para o potencial da manipulação de objetos quadro a quadro. (PES, 2015)

Em 1987 Svankmajer lança seu primeiro longa-metragem, *Alice*, inspirado no livro *Alice no País das Maravilhas*, de Lewis Carrol. Nesse filme o diretor usou *live-action* em algumas cenas e *stop motion* para animar bonecas e outros objetos. Em 1989 lança *Darkness, light, darkness*, com uma estética de argila semelhante à de *Dimension of Dialogue* (1982), mas mais grotesca, pelo uso de um cérebro realista e fusões corporais da argila criando seres não humanos, mas com pedaços de pessoas.

Figura 41: Fotograma do filme *Meat Love* (Jan Svankmajer, 1989).

O uso de elementos como órgãos ou partes de seres vivos se repete em *Meat Love* (1989). Nesse filme se vê um pedaço de carne sendo fatiado. Em seguida dois bifes ficam em posição vertical e iniciam um flerte seguido de uma dança antropomorfizada. Ambos brincam em um prato cheio de farinha e em seguida mãos humanas os pegam com um garfo e os jogam em uma panela cheia de óleo. Nesse filme, dois bifes vermelhos, crus, promovem suas últimas alegrias – talvez lembranças antropomorfizadas de um passado alegre? –, dançam, transam e por fim chegam ao destino final juntos: a morte. No caso, a morte por fritura, pois durante o minuto de duração deste curta-metragem os dois bifes haviam se preparado para este destino ao se esfregarem em farinha. *Meat Love* é feito através de *pixillation* e de *live-action*. Apesar de não ter nenhuma pessoa sendo animada no filme, acho correto dizer que esse filme tem *pixillation*, pois o que está sendo animado são pedaços de carne de um ser vivo que, neste caso, está morto. O real parece vivo, mas sabemos que a vida do animal morto não

mais existe. Essa dimensão da morte aplicada à fotografia é bastante pertinente e pode ser estendida à imagem em movimento, não apenas porque esta é uma sucessão de imagens fixas que dão ilusão de movimento, ou seja, sucessão de fotografias/fotogramas, mas também porque o que é registrado tem uma duração e delimita um espaço-tempo do que é filmado, que não se configura como registro do real. É registro de outra instância, magia aplicada ao que se filma. Um exemplo mais atual de *pixillation* que também utiliza carne como personagem é *Meat!* (Lindsay Berkebile, 2010).

A fotografia pode ser relacionada com a morte, assim como o cinema. O instante morto, picotado e abrupto. A morte em cena – um cadáver, um pedaço de carne – é fatiada e dança como se fosse dois seres humanos. Acaba morrendo mais uma vez por desejo de mãos humanas que aparecem para lhes jogar em uma panela cheia de óleo. O *pixillation* se utiliza dos recursos da câmera fotográfica para produzir suas imagens, que posteriormente serão transmitidas sob os parâmetros de ilusão de movimento que constituem a câmera que filma.

[...] a fotografia, historicamente, deve ter alguma relação com a “crise da morte”, que começa na segunda metade do século XIX; de minha parte, preferiria que em vez de recolocar incessantemente o advento da Fotografia em seu contexto social e econômico, nos interrogássemos também sobre o vínculo antropológico da Morte e da nova imagem. Pois é preciso que a Morte, em uma sociedade, esteja em algum lugar; se não está mais (ou está menos) no religioso, deve estar em outra parte: talvez nessa imagem que produz a Morte ao querer conservar a vida. Contemporânea do recuo dos ritos, a Fotografia corresponderia talvez à intrusão, em nossa sociedade moderna, de uma Morte assimbólica, fora da religião, fora do ritual, espécie de brusco mergulho na morte literal. *A Vida / a Morte*: o paradigma reduz-se a um simples disparo, o que separa a pose inicial do papel final. (BARTHES, 1894, p. 138)

No livro *A Câmara Clara*, Roland Barthes escreve sobre fotografia de uma maneira que prioriza a sua visão subjetiva, mas, ainda assim, bastante interessante. Na primeira parte do livro, Barthes reflete sobre o porquê de algumas fotografias lhe chamarem atenção e outras não. Assim, ele estabelece conceitos como *studium* e *punctum*. O primeiro seria ligado ao conhecimento sociocultural e o segundo, a bagagem individual de cada pessoa. Assim, algumas fotos podem chamar atenção apenas pelo *studium*, ou seja, pelo conhecimento geral do mundo e outras pelo *punctum*, ou seja, por razões subjetivas. Na segunda parte deste livro, o autor parte da morte de sua mãe como início de uma longa reflexão acerca da fotografia e de se fotografar seres vivos. O conceito de *punctum* retorna, e agora Barthes o aplica a questão de a fotografia registrar algo que foi alguma coisa, utilizando o termo “Isso-foi”: “[...] isso que vejo encontrou-se lá, nesse lugar que se estende entre o infinito e o sujeito [...]; ele esteve

lá, e todavia de súbito foi separado; ele esteve absolutamente, irrecusavelmente presente, e no entanto já diferido.” (BARTHES, 1984, p. 115-116). Assim, a morte e as fotografias de sua mãe o levam a também pensar na relação da fotografia com a morte.

Na Fotografia, a presença da coisa (em certo momento passado) jamais é metafórica; quanto aos seres animados, o mesmo ocorre com sua vida, salvo quando se fotografam cadáveres; e ainda: se a fotografia se torna então horrível, é porque ela certifica-se assim podemos dizer, que o cadáver está vivo, enquanto cadáver: é a imagem viva de uma coisa morta. Pois a imobilidade da foto é como o resultado de uma confusão perversa entre dois conceitos: o Real e o Vivo [...]. (BARTHES, 1984, p. 118)

O *pixillation Meat Love* (Jan Svankmajer, 1989) é feito de fotografias de um cadáver que entra no conflito citado por Barthes. Vemos em *Meat Love* dois pedaços de carne de algum ser vivo que morreu, mas que consegue parecer vivo, devido a uma estranha vontade de viver, ou seja, vê-se um ritual grotesco de um cadáver despedaçado que mimetiza comportamentos humanos. Em *Meat Love*, o que está morto faz rir. É um “amor carnal” ao pé da letra. Dois bifes crus dançam e aparentemente são felizes. Há uma crítica bastante forte nesta narrativa grotesca e cômica. Há envolvimento emocional com os personagens que faz com que o final, mesmo que esperado, seja infeliz. Assim, a carne vermelha sanguinolenta do filme de Svankmajer pode ser vista como um “tapa na cara” dos seres humanos, pois o diretor dá vida a algo que foi morto por, provavelmente, desejo de uma pessoa. Mais complexo ainda, o encerramento dessa breve narrativa expõe o porquê de algum animal ter sido morto, tido seu cadáver a venda para depois se fazer esta animação. É um constante embate entre o real e o vivo a que Barthes se refere.

Meat Love, apesar de todo seu experimentalismo e controvérsia, possui uma história bastante simples, mas nem por isso, menos experimental ou surreal que outras. *Meat Love* foi uma encomenda da MTV (*Music Television*) estadunidense para o diretor Jan Svankmajer, assim como outro filme posterior chamado *Flora*. Isto significa que *Meat Love* não se restringiu a um público específico admirador dos experimentalismos de Svankmajer, tendo sido veiculado na televisão. É bastante impressionante pensar nisso atualmente, visto que esse é um filme bastante controverso pelo fato de se usar carne “de verdade”. Tais efeitos de fato evocam o grotesco e o perturbador que se expressam com a estranha sensação de morbidez do filme. A morte em cena – um cadáver, um pedaço de carne – é fatiada e dança como se fosse dois seres ainda vivos. O tom grotesco de Svankmajer traz à tona uma morbidez perturbadora que pode parecer engraçada.

Traçando relação com *Meat Love* encontra-se o trabalho do polonês Wladislaw Starewickz também chamado de Ladislav Starevich, animador bastante importante nas primeiras décadas do século XX. Em 1909, começou a planejar um filme sobre besouros. Entretanto, ele não sabia como filmar estes animais, que eram muito sensíveis a luzes de filmagem, morrendo com o calor. Assim, após ver o filme *Les allumettes animées* (Émile Cohl, 1908), conseguiu entender como a técnica de *pixillation* funcionava e pôde aplicar ao seu filme.

Quando ele começou, ele não sabia nada sobre bonecos com esqueletos de metal, então ele usou besouros de verdade no filme *The battle of the Stag Beetles* (1910). Os besouros foram mortos e seus cascos preservados, mas as pernas e mandíbulas foram removidas e depois recolocadas com arames fixados ao tórax com cera colante, criando, então, um boneco articulado. (HARRYHAUSEN; DALTON, 2008, p. 44)

Sem saber como fazer bonecos articulados, Wladislaw decidiu tornar os besouros vivos em bonecos mortos. Esta decisão cruza as técnicas de *stop motion* e de *pixillation* e rompe os limites teóricos. Um ser vivo é animado, mas este teve que morrer para poder se movimentar em cena. O cúmulo da ilusão de movimento. A ilusão parece ser superior à realidade, que não foi suficiente para os desejos do animador. Um paradoxo mórbido e bizarro que, assim como *Meat Love* (Jan Svankmajer, 1989), coloca a morte em cena e traz à tona o diálogo entre truque, mágica e magia em conflito com a realidade que nos cerca. A morbidez faz parte do cotidiano dos seres. Ao final, todos morrem, mesmo já estando mortos.

Em 2016, Jan Svankmajer começou um projeto de financiamento coletivo através da plataforma *Indiegogo* para produzir seu próximo e último filme, *Insects*. Para divulgar o projeto, a página do artista no Facebook postou diversas entrevistas e depoimentos de Svankmajer. Um dos filmes fala sobre a sua relação com o uso de carne em seus filmes:

Eu sou um pouco enojado sobre carne crua também. Eu tenho essa atitude com isso. Mas não é como se eu não comesse carne – eu nunca fui vegetariano. Carne é algo estranho... é a parte de uma pessoa, mas não é uma pessoa, ou a parte de uma criatura viva, mas não se parece com uma criatura viva. É um objeto mágico – ou como mais posso descrever isso. Comparado com os objetos inanimados que eu trabalho, isso é algo entre um ator e os objetos de cena – os objetos inanimados – a carne fica em algum lugar entre isso.⁴⁵

⁴⁵ Tradução de depoimento de Jan Svankmajer no vídeo *Švankmajer's list – Meat* postado em sua página no Facebook em 12 de junho de 2016. Disponível em <https://www.facebook.com/28915383272/videos/10154453986588273/>. Acesso em 30 de junho de 2016.

Nesse vídeo, cenas de alguns filmes nos quais o diretor usa carne ou órgãos como objetos de animação ou de registro *live action* aparecem. São eles: *Little Otik* (2000), *Lunacy* (2005), *Surviving Life* (2010).

A temática do grotesco junto com a comida é também explorada em *Food* (título original: *Jídlo*, Jan Svankmajer, 1992). Neste filme, utiliza-se o *pixillation* e há uma hibridização com a técnica de *stop motion*, já que algumas transformações corporais invadem o corpo humano de maneira possível apenas com efeitos de figurino, maquiagem e cenário. *Food* é dividido em três atos, cada um correspondente a um horário de refeição: café da manhã, almoço e jantar. Em cada ato, personagens excêntricos realizam ações esquisitas possibilitadas pelas técnicas utilizadas e por toda a *mise en scène* típica de Svankmajer. No café da manhã, vemos pessoas-máquina, no almoço duas pessoas não conseguem chamar o garçom e acabam por comer uma à outra e, finalmente, no jantar há um banquete grotesco de partes de corpos humanos, sendo o último prato um órgão sexual masculino. No filme de Svankmajer, o lúdico se transforma em grotesco, atribuindo magia a imagens nada inocentes.

No ato do café da manhã, um homem imóvel está sentado à mesa. Outro homem entra deslizando na sala e larga seu chapéu em um cabideiro. Depois se senta em frente ao outro homem e joga restos de comida no chão. Vários planos detalhe de restos de comida em talheres, copos e pratos descartáveis são mostrados. O homem percebe que há vários riscos na parede e um lápis pendurado. Em seguida olha para o homem a sua frente e lê uma placa de instruções que está pendurada em seu pescoço. Depois pega moedas no bolso, segura o nariz do homem imóvel, que começa a se mexer ao som de barulhos de máquinas e abre a boca. O outro homem puxa sua língua e coloca moedas dentro de sua boca, dando um empurrão em sua testa e enfiando um dedo em um dos olhos do homem-máquina. O homem agredido então se abre e mostra sua mecânica interna. Há um tipo de elevador dentro dele, que faz com que uma refeição suba até seu tórax e deslize até o homem agressor. Este último volta a ler as instruções e então dá um soco no rosto do homem máquina, que expeli talheres pelos seus ouvidos. O homem faz sua refeição – uma salsicha, uma fatia de pão, um molho e uma bebida – rapidamente e chuta os pés do outro, fazendo com que guardanapos saiam do bolso do paletó da máquina. Depois de limpar sua boca, o homem agressor começa a se mexer de forma estranha, fecha os olhos e se transforma em uma máquina também. O outro começa a mexer seus dedos e depois se espreguiça em solavancos mecânicos. Coça os ouvidos, coloca a placa de instruções no pescoço do outro, faz um risco na parede, pega seu chapéu e desliza

saindo da sala. Em seguida outro homem entra na sala e repete as mesmas ações que o primeiro homem havia feito com o imóvel e também vira uma máquina. O primeiro homem volta ao normal e faz mesmas ações que o outro que saiu da sala. Porém agora se vê para onde o homem sai. Sai para um corredor onde há uma fila de outros homens prestes a entrar na mesma sala.

Figura 42: Conjunto de fotogramas do primeiro ato do filme *Food* (Jan Svankmajer, 1992).

Título “Café da manhã”.

Homem entra deslizando no ambiente.

Homem lê instruções em placa no pescoço do outro.

Homem coloca moedas na língua do outro.

Homem se abre e mostra interior mecânico.

Homem espia interior do outro.

Homem dá um soco no outro, que expelle talheres pelos ouvidos.

Homem vira máquina como o outro.

Homem se espreguiça em solavancos.

Outro homem se senta à mesa.

Ações se repetem com outro homem.

Fila de homens para entrar no ambiente.

Nessa primeira parte do filme *Food* se vê um ambiente sujo, cinza e gasto sendo frequentado por homens comuns que se inserem em um sistema de troca de funções. É um sistema mecânico que os agride, mas que é necessário para que eles possam se alimentar. A violência é cotidiana, assim como nas situações políticas que Svankmajer viveu. Essa parte do filme serve como crítica a trabalhos mecanizados que só exploram o trabalhador, que acaba se autoflagelando para poder continuar vivendo. O emprego da técnica de *pixillation* e dos efeitos em *stop-motion* acentuam a atmosfera grotesca e dura da narrativa. Os homens se parecem com máquinas graças ao trabalho do som e da animação, que produz movimentos

esquisitos nos corpos humanos. O impacto visual e sonoro é pesado e determinante para que a narrativa seja compreendida e apreciada.

No ato do almoço, dois homens estão sentados à mesa em um restaurante. Um deles limpa os talheres e o prato com um pano e o outro o faz com cuspe. Este último sente fome e sua barriga faz barulho. O outro reprova o som e ajeita um vaso de flores que está no meio da mesa. O garçom passa correndo pela mesa deles e não conseguem fazer o pedido. O homem visivelmente menos abastado pega uma flor do vaso e coloca na boca, mas depois coloca no bolso de seu paletó. O outro homem pega seu lenço e coloca no pescoço fazendo um babador. Depois pega todas as flores do vaso e começa a comê-las em seu prato. O outro homem então decide comer a flor que guardou em seu bolso. A partir daí uma sequência de refeições bizarras acontece. Sempre com planos detalhe do que é comido e close dos personagens comendo. O homem mais abastado é sempre o primeiro a propor algo para se comer. Depois das flores ele bebe a água do vaso. Depois o outro homem come o vaso, pois não havia mais água. Um deles come seu lenço com garfo e faca o outro come com as mãos. O garçom passa correndo novamente. Um dos homens come seus sapatos e meias com garfo e faca e o outro come com as mãos. Comem seus suspensório e cinto, calças, paletós, gravatas, camisas e cuecas. Os dois ficam nus e o garçom novamente passa pela mesa deles sem parar. Assim, os homens comem seus pratos, a toalha de mesa e a mesa. O garçom passa correndo mais uma vez. Então eles comem suas cadeiras. Os dois ficam no chão e mesmo assim não conseguem chamar a atenção do garçom que está sempre apressado. O homem mais abastado come seu garfo e sua faca e o outro homem faz o mesmo. Entretanto, o primeiro retira os talheres de sua boca e avança para cima do outro homem.

Figura 43: Conjunto de fotogramas do segundo ato do filme *Food* (Jan Svankmajer, 1992).

Título “Almoço”.

Homens tentam chamar a atenção do garçom.

Homem mais abastado bebe água do vaso de flores. Homem menos abastado come vaso de flores.

Homem come seu lenço com garfo e faca.

Homem come seu lenço com as mãos.

Homem come um pedaço de seu sapato.

Homem come seu sapato inteiro.

Homens comem seus paletós de forma não comedida.

Homens prestes a comerem suas camisas.

Homens comem a mesa.

Homens nus tentam chamar a atenção do garçom, que passa correndo.

Homem avança para cima do outro.

Homem tenta se proteger.

Visivelmente, pelo modo como se vestem e se comportam, um dos homens representa uma classe burguesa e o outro, uma classe menos abastada. O primeiro sempre usa garfo e faca para se alimentar. O segundo sempre come com as mãos. De qualquer forma, ambos têm uma necessidade em comum: precisam comer. Tentam chamar a atenção do garçom, mas este sempre passa correndo pela mesa deles. Assim como no café da manhã, há uma repetição de ações entre dois indivíduos que acabam se agredindo para saciarem sua fome. O uso de planos detalhe ou closes intensifica a sensação de fome e a excentricidade das ações. Há na própria relação de classe proposta uma violência latente, que acaba culminando no final do ato, quando o homem burguês decide devorar o outro. O uso do *pixillation* é essencial para manter a dinâmica dos corpos em estado de normalidade aparente, mas não verdadeira. Como essa técnica de animação utiliza fotografias, a imagem é “real”, mas o modo como os personagens se mexem, mesmo que executando movimento naturais como cortar algo com um garfo e uma faca, na verdade não é realista, pois tem uma alteração no fluxo do movimento. A ação não transcorre da mesma maneira que ocorreria se o filme fosse todo em *live-action*. Há pequenos fragmentos de tempo que saltam entre frames e fazem os corpos agirem de forma esquisita. Além disso, o uso de efeitos de *stop motion* para mostrar os homens se alimentando de forma exagerada é muito bem utilizado. A cada coisa que se come, os homens deformam seus rostos em prol da alimentação. O homem burguês, inicialmente, come de forma comedida, mas depois imita o outro homem e ambos se transformam em quase-monstros enquanto comem objetos não alimentícios. A pressa do garçom é mostrada através do som de passos rápidos e de *pixillation* que torna a caminhada dele frenética.

No ato Jantar, o último do filme, várias pessoas aparecem fazendo refeições. Primeiro um homem coloca vários tipos de molho em seu prato e, em seguida, martela um garfo em uma de suas mãos, que é de madeira. Então se revela que o que ele vai comer é sua própria

mão. Depois um homem que aparenta ser um atleta come sua própria perna e uma mulher com várias joias come seus próprios seios. Ao final, um homem barrigudo com cerveja e cigarro em cima de sua mesa começa a comer seu próprio órgão sexual. Entretanto, nota a presença da câmera e pede através de um gesto que a câmera se afaste.

Figura 44: Conjunto de fotogramas do terceiro ato do filme *Food* (Jan Svankmajer, 1992).

Título “Jantar”.

Homem sentado à mesa com vários molhos sobre ela.

Homem prega garfo em sua mão de madeira.

Homem come sua própria mão.

Atleta come sua própria perna.

Mulher come seus próprios seios.

Homem come seu próprio órgão sexual. Homem tapa órgão sexual e pede que câmera se afaste.

O ato do Jantar é o mais curto e o que menos usa animação. O *pixillation* é usado nos momentos para fazer com que os personagens tenham movimentos não naturais, como se estivessem trêmulos, acentuando o grotesco proporcionado pela autofagia. Há também uso de *live-action* em alguns momentos, contrastando com o movimento feito quadro a quadro na animação. Diferentemente dos atos anteriores, o último ato mostra pessoas sozinhas se alimentando de si mesmas. A violência é contra si e causa prazer e dor simultaneamente. Esta é a última refeição do dia, não há outras pessoas para se explorar, como nos atos anteriores, então nada mais lógico do que comer a si mesmo. O filme todo trabalha com o assunto da comida como algo intrínseco à sobrevivência e que, por isso, pode gerar violência entre as pessoas. O problema é que a comida não está disponível para todos os seres humanos, então é preciso encontrar alternativas para se continuar vivo. Os homens no filme são frios, rudes e com aspecto gasto. A única mulher que aparece está comendo seus próprios seios com maneirismos de futilidade. Segundo Paul Wells (1997, p. 184-186), “O fato de que ele serve seios e pênis como iguarias é um reconhecimento da de-sexualização/castração de formas masculino/feminino no serviço da ordem racionalizada. Esta é a ordem patriarcal que oprime a mulher e prejudica os homens que desejam desafiar outros homens com poder [...]”.

Não há diálogo durante as refeições, apenas movimentos e ações que objetivam um benefício individual. Portanto, para sobreviver no sistema imposto é preciso praticar violência contra outras pessoas ou contra si mesmo. O canibalismo e a autofagia alimentam um sistema injusto e decadente.

É notável como Svankmajer pode fazer filmes tão críticos e cheios de simbolismos durante períodos de repressão na Tchecoslováquia. Como isso foi possível? Em um dos vídeos divulgados na página de Svankmajer, o diretor comenta sobre a repressão e o fazer arte no seu país natal:

Pessoas do ocidente muitas vezes me perguntam como nós conseguimos criar filmes tão livres e pessoais durante o totalitarismo na Tchecoslováquia. Eles fazem essas perguntas, pois eles enxergam regimes autoritários pelos olhos de George Orwell; particularmente no sentido do seu livro 1984. Entretanto, é importante entender que a repressão em regimes totalitários, ou a repressão no totalitarismo da Tchecoslováquia não era sem falhas como no livro de Orwell. Era um sistema inclinado a erros, não apenas na economia, mas também na repressão. A repressão se desenvolveu em algumas ondas – libera, reprime, libera, e reprime. Eu fui afortunado por viver durante duas dessas ondas de liberação. Uma foi durante os anos 1960 indo até a Primavera de Praga, e a segunda a partir de meados dos anos 1980, quando a Perestroika começou na União Soviética. Infelizmente, eu também vivi uma onda de repressão e esse é o intervalo na minha filmografia de 1973 até 1980. Naturalmente, depois da Revolução de Veludo depois de 1989, a ridícula censura ideológica desapareceu. Entretanto, foi substituída pela regra do mercado.⁴⁶

Em 1973, Svankmajer lançou *Leonardo's Diary* e foi este filme que fez com que ele fosse censurado por 7 anos. Sobre esse filme, Paul Wells (1997, p. 189) comenta:

O tema essencial do filme é a maneira com que o corpo foi socialmente direcionado anatomo-politicamente e a necessidade de quebra desses contextos para expresser dissidência. [...] A cumplicidade do corpo passivo, veículo ideologicamente social é revogada na montagem de corte rápido de Svankmajer, o que implica uma incitação à ação violenta.

O universo dos filmes de Svankmajer é mágico, impressionante, grotesco e, às vezes, assustador. A mistura de argila, massa de modelar e semelhantes, seres vivos e objetos cotidianos forma um ambiente de experimentação surreal e perturbador. A questão do corpo humano é muito importante para a estética de seus filmes e é, muitas vezes, mostrada de forma visceral. No caso de *Food* (1992), o corpo é uma máquina, e as pessoas se exploram umas às outras, fazendo conotação ao sistema de classes sociais. Paul Wells (1997, p. 184) usa o termo “mecanicinibalismo”⁴⁷ para se referir aos acontecimentos desse filme. As funções biológicas e as funções inseridas em um sistema se chocam e provocam relações humanas de violência e anulação da personalidade individual de cada pessoa. As pessoas são substituídas, e essa constante não fere o sistema. “Tudo é consumível; tudo é propriedade; nada está fora deste sistema de valores – um sistema que só pode se manter se o corpo se tiver a equivalência ontológica a de um objeto material.” (1997, p. 184)

Depois de *Food* (1992), Svankmajer fez vários outros filmes que utilizam *pixillation* – alguns já citados –, como *Fausto* (1994) e *Conspirators of Pleasure* (1996). O diretor foi

⁴⁶ Tradução de depoimento de Jan Svankmajer no vídeo *On creative production in totalitarian Czechoslovakia // K tvorbě v totalitním Československu* postado em sua página no Facebook em 12 de maio de 2016. Disponível em <<https://www.facebook.com/28915383272/videos/10154374080943273/>>. Acesso em 30 de junho de 2016.

⁴⁷ Tradução do termo original: *mechannibalism*.

casado com Eva Švankmajerová, uma artista surrealista que colaborou em alguns filmes de Svankmajer, como *Alice* (1988), *Fausto* (1992) e *Little Otik* (2000).

As relações de poder, a sexualidade, a alimentação e a violência são temas de *Food* (1992). Apesar das diferenças de tom, tanto *Neighbours* (Norman McLaren 1952) quanto *Food* mostram humanos, e objetos cotidianos tornam-se seres mágicos capazes de executar movimentos impossíveis dentro de um espaço visualmente reconhecível. A magia excêntrica de Svankmajer é transcendente, dirigindo-se muitas vezes ao grotesco. Entre cada frame de Svankmajer há o surrealismo e a memória dos objetos. Os seres humanos são veículos para algo muito maior, entranhado de simbolismos políticos – e que se torna visível através do *pixillation* e das texturas criadas por Svankmajer.

Durante essa pesquisa não encontrei informações sobre se McLaren conhecia o trabalho de Svankmajer e vice-versa. Durante entrevista feita com Donald McWilliams, perguntei sobre isso e a resposta foi: “Eu não faço ideia, pois ele não ia ao cinema... então ele só teria visto filmes de Svankmajer se eles tivessem sido exibidos na Film Board... Eu não posso responder a essa pergunta. Ele nunca o mencionou.” (MCWILLIAMS, 2015).

CONSIDERAÇÕES FINAIS: *Pixillation* como proposta estética e poética

Pixillation é um termo confuso que pode ser confundido com *pixelation* e pixilização (*motion capture*). Além disso, há um filme chamado *Pixillation* (Lilian Schwartz e Ken Knowlton, 1970), uma animação que flerta com o *pixelation* advindo da palavra pixel. A confusão com *pixelation* é normal, pois na época em que Norman McLaren nomeou a técnica, a palavra *pixel* ainda não estava em uso, então hoje há essa confusão por causa do neologismo. A confusão com pixilização (*motion capture*) é interessante, pois, na verdade, as duas técnicas parecem ser opostas uma à outra. Os filmes de animação feitos através de *motion capture*, muitas vezes, tentam se aproximar de uma estética do real e acabam caindo na expressão *uncanny valley*⁴⁸. Já o *pixillation* gera emoção e magia e um sentimento *uncanny*⁴⁹ diferente. Também está fora da realidade, mas não causa repulsa como alguns *motion capture*. É como se no *motion capture* o artista animador fosse apagado em prol de uma estética limpa e robótica, enquanto no *pixillation* a personalidade individual do animador pudesse ser sentida, graças à excentricidade inerente à técnica.

Em última análise, várias coisas são únicas no *pixillation*. Uma vez que cada fotograma é tirado um de cada vez, com um período indeterminado de tempo entre eles, você tem a capacidade de reorganizar ou manipular o que você fotografa e fotograma completamente. Isso poderia vir sob a forma de remoção ou introdução de um objeto ou pessoa de um fotograma para o outro, capturando um movimento ou a posição de um indivíduo, como um salto para cada fotograma, ou apenas trazendo objetos inanimados à vida. Estes são os mesmos princípios que os artistas dos trickfilmes do primeiro cinema utilizaram, e eles ainda são tão eficazes hoje. Estas técnicas têm uma qualidade única quando feito fotograficamente, provocando uma sensação de magia. (GASEK, 2012, p. 34)

O que expande a parte técnica e atinge o poético? Como já desenvolvido durante as análises e comparações feitas ao longo deste trabalho, defendo que há uma magia intrínseca e específica no *pixillation*. Essa magia está no estranhamento. Durante o intercâmbio em Montreal, traduzi a palavra “estranhamento” por “*uncanniness*”. Esse termo não tem uma tradução única para o português. O termo *uncanny* denota algo estranho, misterioso, inquietante. Essas palavras compõem a magia do *pixillation*. No texto *On the psychology of the uncanny*, Ernst Jentsch investiga o que costuma acarretar a sensação de estranhamento nas pessoas:

⁴⁸ Será abordada nesse capítulo.

⁴⁹ Idem.

Com a palavra *unheimlich* [“*uncanny*”] o idioma alemão parece ter produzido uma boa formação. Sem dúvida, esta palavra parece expressar que alguém para quem algo é “estranho” não se sente muito “familiarizado” ou “à vontade” nessa situação, que a coisa é ou pelo menos parece ser estranho para ela. Em resumo, a palavra sugere que uma falta de orientação está relacionada com a impressão da estranheza de uma coisa ou incidente. (JENTSCH, 1906, p. 7-8)

O autor Jentsch (1906, p. 11) também explica que:

Entre todas as incertezas psíquicas que podem se tornar uma causa original da sensação de uncanny, há uma em particular que é capaz de desenvolver um efeito bastante regular, poderoso e muito geral, ou seja, a dúvida sobre se um ser aparentemente vivo é animado e, por outro lado, dúvidas quanto a saber se um objeto sem vida pode não ser de fato animado - e, mais precisamente, quando esta dúvida só faz -se sentir obscuramente na consciência da pessoa. A sensação dura até que essas dúvidas sejam resolvidas e, em seguida, normalmente abre caminho para um outro tipo de sentimento.

A dúvida sobre se algo tem vida ou não – é animado ou não – é melhor aplicada aos objetos. Entretanto, no momento em que um ser vivo – animado por natureza – se movimenta de maneira não natural, o sentimento de estranhamento se torna presente. Essa característica abarca sentimentos de curiosidade, surpresa e atração. Seres humanos podem ser representados por diversos meios no audiovisual e, dependendo da forma como se movimentam, um sentimento de atração e/ou repulsa pode ocorrer. Uma expressão aplicada à tecnologia e, no caso do audiovisual, à computação gráfica e suas variações é a do *Uncanny Valley*. Pode ser traduzida sumariamente como “Vale da estranheza”. Foi apresentada pelo professor de robótica japonês Masahiro Mori na década de 1970. É uma expressão usada para explicar o que acontece quando pessoas têm uma sensação desagradável, como a repulsa ou até medo, perante réplicas humanas que se comportam de forma muito parecida com a de seres humanos reais. Nesse caso a expressão é aplicada, por exemplo, a robôs. Jentsch já havia comentado sobre isso, mas aplicado a estátuas de cera:

A sensação desagradável é bem conhecida tanto que prontamente se manifesta em muitas pessoas quando visitam coleções de estátuas de cera, panópticos e panoramas. Na semi-escuridão muitas vezes é bastante difícil distinguir uma estátua de cera em tamanho real de uma pessoa real. Para muitas almas sensíveis, tal figura também tem a capacidade de manter o seu desagrado mesmo após se saber se é vivo ou não. o indivíduo tomou decisão sobre se ele está animado ou não. (JENTSCH, 1906, p. 12)

O sentimento de *uncanniness* que aplico ao *pixillation* nada tem a ver com a teoria do *Uncanny Valley*. *Pixillation* não procura o aspecto de realidade utilizando fontes “não reais”. *Pixillation* é a irrealidade aplicada na realidade. O impossível se faz possível. Ou como diz Kit Leybourne (1979, p. 63), “O que é impossível na vida real se torna trivial no *pixillation*”.

O longa-metragem *The Secret Adventures of Tom Thumb* (Bolex Brothers, 1993) é um dos marcos da técnica. No filme há *pixillation* e *stop motion*. Seres humanos interagem com bonecos em uma atmosfera sombria, tosca e bizarra. Os seres humanos são gigantes e os bonecos, pequeninos. Há um embate entre eles. Devido ao uso de *pixillation*, os seres humanos são instáveis. Eles tremem e pulsam quadro a quadro. Dave Borthwich, um dos diretores do filme, afirma que:

A intenção era fazer um filme que parecesse *live-action*, mas [se mexesse] como uma animação. Quando bem sucedida, a técnica cria um realismo distorcido que pode de maneira bem efetiva ser usado para acentuar ou exagerar a personalidade e presença de um personagem. Foi essa possibilidade de manipular a performance dramática de um personagem que levou ao uso de *pixillation* no projeto de Tom Thumb. (Dave Borthwick (Bolex Brothers) apud GASEK, 2012, p. 37)

O corpo humano é objeto central do *pixillation*. Ele é o que mais causa estranhamento. É o que traz o *uncanny* à tona. Como são seres vivos, os seres humanos são mais complexos de serem animados do que objetos inanimados. Não é possível manter uma mesma posição em mais de um *frame*. Sempre há alguma parte do corpo que se move, mesmo que involuntariamente, como é o caso dos órgãos internos. Entretanto, o movimento que vemos com nossos olhos é diferente do que é registrado quadro a quadro, mesmo que a pessoa se mantenha ao máximo imóvel. Isso pois a câmera registra fases do movimento, e nossos olhos enxergam um movimento contínuo que não tem interrupção nenhuma. Qualquer milésimo de diferença entre *frames* já gera movimento. Esse movimento é mágico, ele só existe pois acreditamos na sua ilusão, “[...]é um movimento cinético, enfeitiçado e fragmentado que parece quebrado” (GASEK, 2012, p. 2).

Portanto, “muito se depende das habilidades dos atores humanos para se sustentar poses fisicamente difíceis” (PURVES, 2008, p. 136). O filme *Mirage* (1981), dirigido por Joel Fletcher, é um dos filmes do diretor que une dança com *pixillation* de maneira interessante. Dançarinos e dançarinas dançam em um campo aberto com algumas árvores. Eles e elas executam movimentos coreográficos impossíveis, ao som de uma música calma e relaxante. Os corpos atléticos deslizam, flutuam, voam e giram, dentre os vários movimentos

da dança. O filme foi todo feito ao ar livre, portanto configurou um desafio ao diretor e dançarinos, no sentido de manter as mesmas luz e sombras, independentemente das mudanças climáticas do dia. Apesar disso, o tempo não parece passar e a dança desliza pelo cenário bucólico.

O artista Pascal Baes também explora o *pixillation* em conjunto com a dança em seus filmes. Em *Topic 1 et 2* (1989) se veem pessoas deslizando por Praga ao som de uma música, agindo como em uma dança. Também se usa longa exposição noturna e baixa velocidade do *shutter* da câmera, o que faz com que algumas partes tenham aspecto fantasmagórico. Também há uma mistura com *time-lapse*, pois uma mulher dança na rua até o sol nascer. As imagens por vezes são borradas e evocam o transcendental e o fantasmagórico em conjunto com a música. O filme é pulsante com imagens que ficam transparentes – corpos ou partes de corpos se mexendo muito rápido ou em fusão com o fundo, etéreo e profundo.

A presença mecânica, mesmo banal da imagem fotográfica como índice assume um novo tipo de ressonância, tocada talvez por nostalgia, mas não mais ligada a velhos debates sobre a verdade de provas fotográficas. O índice pode agora ser valorizado na sua relação com o tempo e como um registro de um fragmento da realidade inscrita que pode não ter importância ou ser indecifrável. Como um vestígio do passado que persiste no presente, e aquele em que, no caso do cinema, parece animar o corpo humano inanimado, o índice fotográfico vai em direção ao uncanny como um efeito de confusão entre vivos e mortos. A consciência humana cria tempos ordenados para organizar os ritmos da vida cotidiana de acordo com as exigências da sociedade e da economia, mas também no reconhecimento da natureza conflituosa do próprio tempo. Para seres humanos e toda a vida biológica, o tempo marca um movimento ao longo de um caminho para a morte, isto é, para a imobilidade que representa a transformação do animado no inanimado. (MULVEY, 2006, p. 31)

O corpo humano que manipula objetos age de determinada maneira. Entretanto, quando este objeto não existe, mas a pessoa executa ações de manipulação, algo novo é demonstrado. Em muitos dos filmes de Chuck Menville e Len Jansen, os personagens pilotam meios de transporte sem que estes existam. É uma substituição do objeto pelo gesto. Em filmes como *Vicious Cycles* (1967) e *Stop Look and Listen* (1967), motoqueiros dirigem sem motos e pessoas pilotam carrinhos sem que eles existam. Já em *Blaze Glory* (1972), cowboys cavalgam sem cavalos. Esses filmes misturam *live action* com *pixillation*, e a quebra de fluxo dos fotogramas provoca comicidade.

No *live action* cada imagem fixa é fotografada em uma rápida sucessão, mas o *pixillation* envolve múltiplos intervalos (ou mais longos) de segundos entre a captação fotográfica de cada imagem. Quando vemos o gesto do ator totalmente

construído na tela, nós presenciamos os intervalos do movimento. O intervalo, tão essencial ao processo de captação de um *stop motion*, se anuncia no movimento não natyral do ator, muito rápido ou muito esquisito ou fazendo uma ação impossível. (IVINS-HULLEY, 2013, p. 281)

Pixillation pode ser cômico, grotesco, lúdico, assustador, surpreendente e muitas outras coisas. Segundo Magalhães (2015, p. 89), “o que torna a *pixillation* tão mágica e atraente é o fato de seu princípio ser tão simples e engenhoso, permitindo truques com o corpo humano que sempre encantam o público.” A técnica trata seres vivos como bonecos e seres inanimados como vivos. As ações são conduzidas de forma fragmentada, e o que as unifica posteriormente é a técnica e a estética e poética intrínseca a ela. O estranhamento – *uncanniness* – é a especificidade do *pixillation*. Um estranhamento único e mágico que pode ser visto em vários filmes já citados. Todos eles têm isso em comum. A técnica tem uma estética própria e intrínseca.

Quando se fala de imagens, é impossível pensar a estética independentemente da intervenção da *técnica*. [...] Não nos esqueçamos de que o termo grego original para designar “arte” era *téchne*; isso significa que, nas origens, a técnica já implicava a criação artística, ou que, em outros termos, havia já uma dimensão estética implícita na técnica. (MACHADO, 2011, p. 203)

Figura 45: Fotograma do filme *Mirage* (Joel Fletcher, 1981).

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALLEMANO, Luigi. Entrevista feita por Marina Teixeira Kerber em 16 de dezembro de 2015. Montreal, Canadá.

AUMONT, Jacques. **A imagem**. Tradução de Estela dos Santos Abreu e Claudio C. Santoro. Campinas: Papirus, 1993

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Análisis del film**. Tradução de Carlos Losilla. Barcelona: Paidós, 1990.

BARBOSA JR., Alberto L. **Arte da Animação: Técnica e Estética Através da História**. 1ª. ed. São Paulo: Senac SP, 2011.

BENDAZZI, Giannalberto. **Defining animation: a proposal**. Disponível em <http://giannalbertobendazzi.com/wp-content/uploads/2013/08/Defining_Animation-Giannalberto_Bendazzi2004.pdf>. Acesso em 13 de setembro de 2015.

BENJAMIN, Walter. **Obras Escolhidas Vol 1 (Magia e Técnica, Arte e Política)**. São Paulo: Brasiliense, 1985.

BORGES, Cristian. Da pose fotográfica à passagem cinematográfica: fundamentos da imagem fotossensível. In: **Significação - Revista de Cultura Audiovisual**, São Paulo, n. 35, 2011. (p. 153-167)

COSTA, Flavia Cesarino. **Antes da Narrativa Linear: Tempo e Modernidade no Primeiro Cinema - 1895 – 1907**. – São Paulo: s.n., 2000.

COSTA, Flávia Cesarino. **O primeiro cinema: espetáculo, narração, domesticação**. Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 2005.

CRAFTON, Donald. **Emile Cohl: caricature, and film**. Princeton, New Jersey: Princeton University Press, 1990.

DENIS, Sébastien. **O Cinema de Animação**. 1. ed. Tradução de Marcelo Félix. Lisboa: Editora Texto & Grafia, 2010.

DICIONÁRIO Brasileiro inglês-português. Englewoos Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, Inc., 1987.

FABRIS, Annateresa. **A captação do movimento: do instantâneo ao fotodinamismo**. In Ars v.2, n.4, São Paulo, 2004, p. 50-77.

FELL, John L. **Film Before Griffith**. Berkeley e Los Angeles: University of California Press: 1983.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da Caixa Preta: Ensaaios para uma futura filosofia da fotografia**. Rio de Janeiro: Sinergia Relume Dumará, 2009.

GAME OVER Project. Disponível em <<http://www.notsonoisy.com/gameover/>> Acesso em 01 de julho de 2016.

GASEK, Tom. **Frame-by-frame stop motion**: the guide to non-traditional animation techniques. Oxford ; Waltham, MA : Elsevier/Focal Press, c2012.

HAMES, Peter. (Ed.) Dark Alchemy; **The Films of Jan Svankmajer**, Flicks Books, England, 1995.

HARRYHAUSEN, Ray; DALTON, Tony. **A century of model animation: from Méliès to Aardman**. London: Aurum, 2008.

IVINS-HULLEY Laura. Universe of boundaries: pixilated performances in Jan Svankmajer's Food. In: **Animation: an interdisciplinary jornal**. SAGE pub: November 2013 vol. 8 no. 3. p. 267-282.

JENTSCH, Ernst. **On the psychology of the uncanny** (1906). In: Angelaki,2:1, 7-16 (1997).

LAYBOURNE, Kit, **The Animation Book**. USA: Crown Publishers Inc., 1979.

LISSOVSKY, Maurício. Da fotografia como refém do tempo ao surgimento do instantâneo. In: _____. **A Máquina de Esperar: origem e estética da fotografia moderna**. Rio de Janeiro: Mauad X, 2008.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & pós-cinemas**. Campinas: Editora Papirus, 2011.

MACHADO, Arlindo. **Repensando Flusser e as imagens técnicas**. In: Congresso Arte en la Era Electrónica - Perspectivas de una nueva estética, realizado em Barcelona, no Centre de Cultura Contemporània de Barcelona, de 29/01 a 01/02/1997. Organização: Claudia Giannetti. Promoção: Goethe-Institut Barcelona e Diputació de Barcelona.

MAGALHÃES, Marcos. Norman McLaren e a Animação brasileira. Entrevista feita por Marina Teixeira Kerber. In: **Revista Movimento**. 4ª edição. Setembro de 2015 (85-90).

MAGALHÃES, Marcos. Novos caminhos para a animação experimental. In: **Filme Cultura**, Rio de Janeiro, n. 54, maio 2011. (p. 45-48)

MANNONI, Laurent. **A grande arte da luz e da sombra: arqueologia do cinema**. Tradução de Assef Kfoury. São Paulo: SENAC São Paulo: UNESP, 2003.

MARINONE, Isabelle. **Cinema e anarquia: uma história “obscura” do cinema na França (1895 – 1935)**. Rio de Janeiro: Beco do Azougue Editorial Ltda., 2009.

MCLAREN, Norman. Some notes on stop motion live-actor technique (1952). In: _____ Technical notes by Norman McLaren (1933-1984). Documento do arquivo da National Film Board of Canadá.

MCWILLIAMS, Donald. Entrevista feita por Marina Teixeira Kerber em 11 de novembro de 2015. Montreal, Canadá.

MCWILLIAMS, Donald. **Norman McLaren on the Creative Process**. Canadá: National Film Board of Canada, 1991.

MORENO, Antônio. **A experiência brasileira no cinema de animação**. Rio de Janeiro: Artenova/ Embrafilme, 1978.

MULVEY, Laura. **Death 24x second**. London : Reaktion Books, 2006.

PATMORE, Chris. **The complete animation course**. New York: Barron's, 2003.

PARENTE, André. **Imagem-Máquina**. Rio de Janeiro: Editora 34, 2011.

PES. Entrevista feita por Marina Teixeira Kerber em 25 de setembro de 2015. Montreal, Canadá.

PURVES, Barry J. C. **Stop motion: passion, process and performance**. Oxford, UK; Burlington, MA : Focal Press, 2008.

RUSSETT, Robert; STARR, Cecile. **Experimental Animation**. Nova York: Van Nostrand Reinhold Company, 1976.

TORRE, Dan. **Persistent Abstraction: the Animated Works of Max Hattler**. Disponível em: <http://sensesofcinema.com/2015/feature-articles/max-hattler-animations/> Acesso em 05 de julho de 2016.

WELLS, Paul. Body consciousness in the films of Jan Svankmajer In: PILLING, Jayne. **A reader in Animation Studies**. London : John Libbey, 1997.

WELLS, Paul. **Understanding animation**. 1. ed. Londres: Routledge, 1998.

WENNINGER, Paul. Entrevista feita por email por Marina Teixeira Kerber em 9 de abril de 2016.

REFERÊNCIAS AUDIOVISUAIS

24 IDÉES/SECONDE – PIXILLATION ET ROTOSCOPIE. Direção: Eric Barbeau. 2006. 24min. Disponível em: <https://www.onf.ca/film/24_idees_seconde_pixillation_rotoscopie/> Acesso em 01 de janeiro de 2016.

5 ¢ A COPY. Direção: Ed Ackerman, Gregory Zbitnew, Canadá: 1980.

A CHAIRY TALE. Direção: Norman McLaren e Claude Jutra. Canadá: 1957. 10 min. Disponível em: <https://www.nfb.ca/film/a_chairy_tale/> Acesso em 01 de janeiro de 2016.

A PEACE OF COAL. Anônimo. 1910. 4min23s. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=v-lrUkCDAWQ>> Acesso em 01 de janeiro de 2016.

A SUMMER DAY IN OTTAWA IN 1949. Direção: Norman McLaren. 1949. In: Box DVD's Norman McLaren: The master's edition. NFB.

AANAATT. Direção: Max Hattler. 2001. 4min45s. Disponível em: <<https://vimeo.com/27808714>> Acesso em 01 de janeiro de 2016.

AGAINST THE GRAIN. Videoclipe de Hudson and Troop. 2012. 3min20s. Disponível em: <<https://vimeo.com/31939621>> Acesso em 01 de janeiro de 2016.

ALICE. Direção: Jan Svankmajer. 1988.

AND SHE WAS. Videoclipe da banda Talking Heads. 1985. 3min30s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=5gzM0hW2aQ0> Acesso em 01 de janeiro de 2016.

ANGRY KID. Seriado dirigido por Aardman Animation. 1999-hoje. Disponível em: <http://www.aardman.com/work/angry-kid-card-trick-clip/> Acesso em 01 de janeiro de 2016.

ANIMANDO. Direção: Marcos Magalhães, Canadá e Brasil: 1983. 13 min. Disponível em: <http://portacurtas.org.br/filme/?name=animando> Acesso em 01 de janeiro de 2016.

ARSENIC AND OLD LACE. Direção: Frank Capra. EUA: 1944.

AUG(DE)MENTED REALITY. Direção: Hombro McSteez. 2014. 2min42s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=gpum4nK2wOM> Acesso em 01 de janeiro de 2016.

BABY C'MON. Direção: Stephen Malkmus & The Jicks. 2005. 2min 42s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=RLwrx2x7q9I> Acesso em 01 de janeiro de 2016.

BATMAN THEME. Videoclipe da banda Pomplamoose, 2012. 1min16s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=uS-v-UUk5wQ> Acesso em 01 de janeiro de 2016.

BE NEAR ME. Videoclipe da banda ABC, 2004. 3min57s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=VhAgQMqVxiE> Acesso em 01 de janeiro de 2016.

BEARDIMATION. Direção: Will Studd (Aardman Animation). 2016. 45s. Disponível em: <http://www.aardman.com/work/beardimation-2/> Acesso em 01 de janeiro de 2016.

BEM ME QUER. Direção: Levi Magalhães. 2015. 7min50s. Disponível em: <https://vimeo.com/119501729> Acesso em 01 de janeiro de 2016.

BIG BANG BIG BOOM. Direção: BLU. 2010. 9min55s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=sMoKcsN8wM8> Acesso em 01 de janeiro de 2016.

BLAZE GLORY. Direção: Chuck Menville e Len Jansen. 1972. 10min. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=3HIGuEGi1Hc> Acesso em 01 de janeiro de 2016.

CAMERA MAKES WHOOPEE. Direção: Norman McLaren, Bill MacLean e Stewart McAllister. Escócia: 1935. In: Box DVD's Norman McLaren: The master's edition. NFB.

CHÉRIE, ÔTES TES RAQUETES. Direção: André Leduc. Canadá: 1975. 3 min. Disponível em: https://www.nfb.ca/film/cherie_ote_tes_raquettes/ Acesso em 01 de janeiro de 2016.

CLING FILM. Direção: Amalie Vilmar. 2016. Cópia de arquivo disponibilizado por email.

CONSOLATION PRIZES. Videoclipe da banda Phoenix. 2009. 3min. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=gmkVUReUVpQ> Acesso em 01 de janeiro de 2016.

CONSPIRATORS OF PLEASURE. Direção: Jan Svankmajer. 1996.

CREATIVE PROCESS: NORMAN MCLAREN. Direção: Donald McWilliams. Canadá: 1990. 1h57min. In: Box DVD's Norman McLaren: The master's edition. NFB.

DARKNESS, LIGHT, DARKNESS. Direção: Jan Svankmajer. 1989. In: Box DVD's Jan Svankmajer: the complete short films. BFI.

DIMENSIONS OF DIALOGUE. Direção: Jan Svankmajer. 1982. In: Box DVD's Jan Svankmajer: the complete short films. BFI.

DOTS. Direção: Norman McLaren. 1940. In: Box DVD's Norman McLaren: The master's edition. NFB.

DOUTOR, MEU FILHO É ANIMADOR. Direção: Marcos Magalhães. Brasil: 2013. 13min. Disponível em: <https://vimeo.com/68005926> Acesso em 01 de janeiro de 2016.

DRAGÃOZINHO MANSO. Direção: Humberto Mauro. Brasil: 1942.

DREAM IN MY HEAD. Videoclipe da cantora Yael Naim. 2015. 4min34s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=MnRqgF028es> Acesso em 01 de janeiro de 2016.

EL HOTEL ELÉCTRICO, Segundo de Chomon. Espanha: 1905-1908. 9 min. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=aZFdaqQky2o> Acesso em 01 de janeiro de 2016.

END LOVE. Videoclipe da banda Ok Go. 2010. 4min29s. Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=V2fpgpanZAw> Acesso em 01 de janeiro de 2016.
 ENTRE'ACT. Direção: René Clair. 1924. 25min.

ESCAMOTAGE D'UNE DAME CHEZ THÉÂTRE ROBERT HOUDIN (The Vanishing Lady), Direção: Georges Méliès. França: 1896. 1min20s. Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=FQQM9wMuR0o> Acesso em 01 de janeiro de 2016.

ETÉREO BLOC. Direção: Narcélio Grud. 2015. 02min23s. Disponível em:
<https://vimeo.com/142785760> Acesso em 01 de janeiro de 2016.

EVERY TEAR DROP IS A WATERFALL. Videoclipe da banda Coldplay. 2011. 3min59s. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=1Kf_6BWcOOg Acesso em 01 de janeiro de 2016.

FANTASMAGORIE, Émile Cohl. França: 1908. 1min 20s. Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=aEAObel8yIE> Acesso em 01 de janeiro de 2016.
 FAUSTO. Direção: Jan Svankmajer. 1994.

FIX. Videoclipe de Jean-Paul De Roover. 2009. 3min22s. Disponível em:
https://www.youtube.com/watch?v=HJo0_yiMZvc Acesso em 01 de janeiro de 2016.

FOOD, Jan Svankmajer Tchecoslováquia/Reino Unido: 1992. 17min. In: Box DVD's Jan Svankmajer: the complete short films. BFI.

FRESH GUACAMOLE. Direção: PES. 2013. 1min40s. Disponível em:
<http://pesfilm.com/pages/fresh-guacamole> Acesso em 01 de janeiro de 2016.

FUERTE. Videoclipe de Malacate, 2007. 3min13s. Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=MXALzTinIHE> Acesso em 01 de janeiro de 2016.

GHOSTS BEFORE BREAKFAST. Direção: Hans Richter. Alemanha: 1928. 9 min. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=wX_Pkd5R0JM Acesso em 01 de janeiro de 2016.

GIRLS JUST WANNA HAVE FUN. Videoclipe da cantora Cindy Lauper. 1983. 4min25s.
<https://www.youtube.com/watch?v=PIb6AZdTr-A> Acesso em 01 de janeiro de 2016.

GISÈLE KÉROSÈNE. Direção: Jan Kounen. 1989. 5 min. Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=jwMHD4mteMs> Acesso em 01 de janeiro de 2016.

HER MORNING ELEGANCE. Videoclipe de Oren Lavie. 2009. 3min36s. Disponível em:
https://www.youtube.com/watch?v=2_HXUhShhmY Acesso em 01 de janeiro de 2016.

HOMBRE MCSTEEZ. Canal do youtube disponível em:
<https://www.youtube.com/user/gnarcal> Acesso em 01 de janeiro de 2016.

HOT CORN! Direção: Juan Pablo Zaramella. 2011. 1min. Disponível em: <https://vimeo.com/20927663> Acesso em 01 de janeiro de 2016.

HOW MONSIEUR TAKES HIS BATH, Direção: Alice Guy Blanche. França: 1903. 1min 20s. Disponível em; <https://www.youtube.com/watch?v=BOKesEg4Sd0> Acesso em 01 de janeiro de 2016.

HUMAN SKATEBOARD. Direção: PES. 2007. 31s. Disponível em: <http://pesfilm.com/pages/human-skateboard> Acesso em 01 de janeiro de 2016.

HUMAN SPACE INVADERS. Direção: Guillaume Reymond. 2006. 1min55s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=VczbbiRmDik> Acesso em 01 de janeiro de 2016.

HUMOROUS PHASES OF FUNNY FACES, Direção: James S. Blackton. EUA: 1906. 3 min. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=wGh6maN4l2I> Acesso em 01 de janeiro de 2016.

I'M GOOD, I'M GONE. Videoclipe da cantor Lykke Li. 2009. 3min10s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=MRfYbeuLh54> Acesso em 01 de janeiro de 2016.

INTEROCULUS. Direção: Marie Valade. Canadá: 2010. 1 min. Disponível em: <https://www.nfb.ca/film/interoculus/> Acesso em 01 de janeiro de 2016.

JABARD NE PEUT PAS VOIR LES FEMMES TRAVAILLER. Direção: Emile Cohl. 1911.

JABBERWOCKY, Direção: Jan Svankmajer. Tchecoslováquia: 1971. 13 min. In: Box DVD's Jan Svankmajer: the complete short films. BFI.

JULY 4TH 1941. Direção: Norman McLaren. 1941. In: Box DVD's Norman McLaren: The master's edition. NFB.

L.E.R. Direção: João Angelini. 2007. 3min45s. Cópia de arquivo online privado disponibilizado pelo diretor por email.

L'HOMME A LA TETE EN COUTCHOU. Direção: Georges Méliès. França: 1901. 2min33s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=czKep7Zl-w8> Acesso em 01 de janeiro de 2016.

LA JETÉE. Direção: Chris Marker. França: 1962. 29min.

LA MAISON ENSORCELÉE (THE HOUNTE HOUSE/HOTEL). Direção: Segundo de Chomon. França e Espanha: 1908. 6 min. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=EqvtRPFnEMo> Acesso em 01 de janeiro de 2016.

LAME CLAIM TO FAME. Videoclipe da banda Weird Al Yankovich, 2014. 3min47s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=yazr8JkzmE> Acesso em 01 de janeiro de 2016.

LAST DANCE. Videoclipe do cantor George Clinton. 1983. 3min44s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=HPCpL5XGXIE> Acesso em 01 de janeiro de 2016.

LE DESHABILLAGE IMPOSSIBLE (GOING TO BED UNDER DIFFICULTIES), Direção: Georges Méliè. França: 1900. 2 min. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=UCcq4hiXcY> Acesso em 01 de janeiro de 2016.

LE MOBILIER FIDÈLE. Direção: Émile Cohl. França: 1910.

LE TOUT PETIT FAUT. Direção: Émile Cohl. França: 1910.

LEONARDO'S DIARY. Direção: Jan Svankmajer. 1973. In: Box DVD's Jan Svankmajer: the complete short films. BFI.

LES ALLUMETES ANIMÉES. Direção: Etienne Arnaud. França: 1908.

LES TARTINES. Videoclipe de Sttella, 2009. 2min46s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=diX1P6M7WvQ> Acesso em 01 de janeiro de 2016.

LITTLE OTIK. Direção: Jan Svankmajer. 2000.

LONG GONE. Videoclipe da banda Fat City Reprise. 2008. 4min15s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=3tRxyaYy2DU> Acesso em 01 de janeiro de 2016.

LOOPS. Direção: Norman McLaren. 1940. In: Box DVD's Norman McLaren: The master's edition. NFB.

LOSER. Videoclipe da banda Beck. 1994. 3min53s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=YgSPaXgAdzE> Acesso em 01 de janeiro de 2016.

LOVE ON THE WING. Direção: Norman McLaren. 1938. In: Box DVD's Norman McLaren: The master's edition. NFB.

LUMINARIS. Direção: Juan Pablo Zaramella. Argentina: 2011. 6min 15s. Disponível em: <https://vimeo.com/24051768> Acesso em 01 de janeiro de 2016.

LUNACY. Direção: Jan Svankmajer. 2005.

MA CHE DISCORSI. Videoclipe de Daniele Silvestri, 2011. 3min27s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=O-AZS4vWhBU> Acesso em 01 de janeiro de 2016.

MACHESTER EVENING NEWS. Direção Aardman Animation. 40s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=x2pOm4PIcnU> Acesso em 01 de janeiro de 2016.

MCLAREN'S OPPENING SPEECH. Direção: Norman McLaren. 1961. In: Box DVD's Norman McLaren: The master's edition. NFB.

MEAT LOVE, Jan Svankmajer. EUA/Reino Unido/Alemanha Ocidental: 1989. 1 min. In: Box DVD's Jan Svankmajer: the complete short films. BFI.

MEAT! Direção: Lindsay Berkebile. 2010. 1min. Disponível em: <https://vimeo.com/9531620> Acesso em 01 de janeiro de 2016.

MIRAGE. Direção: Joel Fletcher. 1981. 5 min. Disponível em: <https://vimeo.com/7330918> Acesso em 01 de janeiro de 2016.

MOBIUS. Direção: Benjamin Ducroz. 2011. 1min20s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=IRwY8ougNtk> Acesso em 01 de janeiro de 2016.

MONSIEUR POINTU. Direção: André Leduc and Bernard Longpré. Canadá:1975. 12 min. Disponível em: https://www.nfb.ca/film/monsieur_pointu_en/ Acesso em 01 de janeiro de 2016.

MONEY A PICKLE. Direção: Norman McLaren. 1938. In: Box DVD's Norman McLaren: The master's edition. NFB.

MORE. Feito pelo The hunter pixilation project. 2013. Disponível em: <https://vimeo.com/62474345> Acesso em 01 de janeiro de 2016.

NEIGHBOURS. Direção: Norman McLaren. Canadá: 1952. 8 min. In: Box DVD's Norman McLaren: The master's edition. NFB.

NORMAN MCLAREN: THE MASTER'S EDITION. NFB. Box 7 dvd's. 2006.

NOUVELLES LUTTES EXTRAORDINAIRES. Direção: Georges Méliès. França: 1900. 1min 51s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=PRGmgNUEwkk> Acesso em 01 de janeiro de 2016.

O DIVINO, DE REPENTE. Direção: Fábio Yamaji. Brasil: 2009. 6min 18s. Disponível em: <https://vimeo.com/43560440> Acesso em 01 de janeiro de 2016.

O KAISER. Direção: Álvaro Marins. Brasil: 1917.

ON CREATIVE PRODUCTION IN TOTALITARIAN CZECHOSLOVAKIA // K TVORBĚ V TOTALITNÍM ČESKOSLOVENSKU. Postado na página de JAN SVANKMAJER no Facebook em 12 de maio de 2016.
<https://www.facebook.com/28915383272/videos/10154374080943273/> Acesso em 30 de junho de 2016.

ON OBJECTS // K PŘEDMETŮM postado na página de JAN SVANKMAJER no Facebook em 5 de abril de 2016.
<https://www.facebook.com/28915383272/videos/10154285428853273/> Acesso em 30 de junho de 2016.

ON SURREALISM // O SURREALISMU postado na página de JAN SVANKMAJER no Facebook em 12 de abril de 2016.

<https://www.facebook.com/28915383272/videos/10154301725368273/> Acesso em 30 de junho de 2016.

ON THE FARM. Direção: Norman McLaren e Grant Munro. 1951. In: Box DVD's Norman McLaren: The master's edition. NFB.

PACMAN. Direção: Guillaume Reymond. 2010. 2min. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=M3D0JvYJkGc> Acesso em 01 de janeiro de 2016.

PARALYSED. Videoclipe da banda The Used. 2007. 3min14s. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=rD-bOewdQts> Acesso em 01 de janeiro de 2016.

PIXILLATION. Direção: Lillian Schwartz e Ken Knowlton. 1970. 4min. Disponível em:

<http://lillian.com/1970-pixillation-4-min/> Acesso em 01 de janeiro de 2016.

POINT OF NO RETURN. Videoclipe da cantor Nu Shooz. 1986. 3min44s. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=yavaJNXoMe8> Acesso em 01 de janeiro de 2016.

PROCESS ENACTED. Direção: Jordan Greenhalgh. 2000. 3 min. Disponível em:

<https://vimeo.com/8466019> Acesso em 01 de janeiro de 2016.

PUNCH A JUDY. Direção: Martin Maaj. República Tcheca: 2014. 6min. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=5-8ZPFZpr-Q> Acesso em 01 de janeiro de 2016.

RENAISSANCE. Direção: Walerian Borowczyk. 1964. 1min19s. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=7cDWg-mWJxY> Acesso em 01 de janeiro de 2016.

RETROCOGNITION. Direção: Eric Patrick. 2012. Cópia de arquivo online com senha disponibilizado pelo diretor por email.

ROAD TO NOWHERE. Videoclipe da banda Talking Heads. 1985. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=AWtCittJyr0> Acesso em 01 de janeiro de 2016.

ROOF SEX. Direção: PES. 2002. 1min10s. Disponível em: <http://pesfilm.com/pages/roof-sex> Acesso em 01 de janeiro de 2016.

ROSALIE ET SES MEUBLES FIDÈLIES,.; Direção:Romeo Bosetti. França: 1911.

SALUT LES CUBAINS.Direção: Agnes Varda. 1963. 28min.

SEA MAIDEN. Direção: Lucia Bulgheroni. 2016. Cópia de arquivo disponibilizado por email.

SEX MACHINE. Videoclipe de The Fat Boys, 1986. 4min. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=hsyA97BgK98> Acesso em 01 de janeiro de 2016.

SHINY. Direção: Daniel Cloud Campos. 2016. 3min 53s. Disponível em:
<https://vimeo.com/155572038> Acesso em 01 de janeiro de 2016.

SHOPPING TROLLEY. Videoclipe de Beth Orton. 2007. 2min51s. Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=zNURXMzgOuw> Acesso em 01 de janeiro de 2016.

SHRINK WRAPPED. Direção: Tommy Robin. 2015. Cópia de arquivo disponibilizado por email.

SLEDGEHAMMER. Videoclipe de Peter Gabriel. 1986. 5min45s. Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=OJWJE0x7T4Q> Acesso em 01 de janeiro de 2016.

SORRY I'M LATE. Direção: Thomas Mankovsky. 2009. 3min16s. Disponível em:
https://www.youtube.com/watch?v=_wjF9vGGqNE Acesso em 01 de janeiro de 2016.

STANLEY PICKLE. Direção: Vichy Mather, 2010. 11min19s. Disponível em:
<https://vimeo.com/28177151> Acesso em 01 de janeiro de 2016.

STOP LOOK AND LISTEN. Direção: Chuck Menville e Len Jansen. 1967. 10min22s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ioV9W8Glr4A>

STRAWBERRY SWING. Videoclipe da banda Coldplay. 2011. 4min13s. Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=h3pJZSTQqlg> Acesso em 01 de janeiro de 2016.

SUBMARINE SANDWICH. Direção: PES. 2014. 1min50s. Disponível em:
<http://pesfilm.com/pages/submarine-sandwich> Acesso em 01 de janeiro de 2016.

SURVIVING LIFE. Direção: Jan Svankmajer. 2010.

ŠVANKMAJER'S LIST – MEAT. Postado em na página de JAN SVANKMAJER no Facebook em 12 de junho de 2016. Disponível em: <https://www.facebook.com/Jan-%C5%A0vankmajer-28915383272/videos> Acesso em 30 de junho de 2016.

TALK IS CHEAP. Videoclipe de Chet Faker, 2014. 3min39s. Disponível em:
https://www.youtube.com/watch?v=aP_-P_BS6KY Acesso em 01 de janeiro de 2016.

TETRIS. Direção: Guillaume Reymond. 2007. 2min38s. Disponível em:
https://www.youtube.com/watch?v=G0LtUX_6IXY Acesso em 01 de janeiro de 2016.

THE AUTOMATIC MOVING COMPANY. Direção: Romeo Bosetti. França: 1912.

THE BATTLE OF THE STAG BEETLES. Direção: Wladislaw Starewicz. Polônia: 1910.

THE BOX. Videoclipe da banda Orbital. 1996. Disponível em:
https://www.youtube.com/watch?v=P5_G8exuIRc Acesso em 01 de janeiro de 2016.

THE CABINET OF JAN SVANKMAJER. Direção: Irmãos Quay. 1983. Disponível em: http://www.dailymotion.com/video/x2izgj_the-cabinet-of-jan-svankmajer_shortfilms Acesso em 01 de janeiro de 2016.

THE ENCHANTED DRAWING,. Direção: James S. Blackton. EUA: 1900. 1min 45s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=pe7HSnZotbU> Acesso em 01 de janeiro de 2016.

THE END OF THE WORLD. Videoclipe da banda The Cure. 2004. 3min32s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=AlCpzz0UVR8> Acesso em 01 de janeiro de 2016.

THE EXECUTION OF MARY, QUEEN OF SCOTS, Thomas Edison. EUA: 1895. 40seg. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=BIOLsH93U1Q> Acesso em 01 de janeiro de 2016.

THE FLAT. Direção: Jan Svankmajer. 1968. In: Box DVD's Jan Svankmajer: the complete short films. BFI.

THE GARDEN. Direção: Jan Svankmajer. 1970. In: Box DVD's Jan Svankmajer: the complete short films. BFI.

THE HAND. Direção: Jiri Trnka. 1965. 17min50s. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=cS4Th36zN_g Acesso em 01 de janeiro de 2016.

THE HARDEST BUTTON TO BUTTON. Videoclipe da banda White Stripes. 2009. 3min30s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=gLESpHrtvxs> Acesso em 01 de janeiro de 2016.

THE HOUNTED HOTEL. Direção: James S. Blackton. EUA: 1907. 1min 20s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=mHi5TahA8Qk> Acesso em 01 de janeiro de 2016.

THE HUMPTY DUMPTY CIRCUS. Direção: James S. Blackton e Albert E. Smith. EUA: 1898.

THE LAST TRICK OF MR. SCHWARZWALD AND MR. EDGAR. Direção: Jan Svankmajer. 1964. In: Box DVD's Jan Svankmajer: the complete short films. BFI.

THE REUNION. Direção: Morgan Ritchie. 2016. Cópia de arquivo disponibilizado por email.

THE SECRET ADVENTURES OF TOM THUMB. Direção: Bolex Brothers. Reino Unido/EUA: 1993. 1h10min. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=k02RCw2aIMg> Acesso em 01 de janeiro de 2016.

THE WIZARD OF SPEED AND TIME. Curta. Direção: Mike Jittlov. EUA: 1979. 3 min. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=GoLhLn9hVKE> Acesso em 01 de janeiro de 2016.

THE WIZARD OF SPEED AND TIME. Longa. Direção: Mike Jittlov. EUA: 1988. 1h40min. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=3ldOTw60Ozg> Acesso em 01 de janeiro de 2016.

THERE THERE. Videoclipe da banda Radiohead. 2008. 4min57s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=7AQSLozK7aA> Acesso em 01 de janeiro de 2016.

TIMBER. Direção: Adam Fisher. 2010. 1min. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=gPHU0JG5vpo> Acesso em 01 de janeiro de 2016.

TOPIC 1 ET 2. Direção: Pascal Baes. 1989. 12min30s. Disponível em: <https://vimeo.com/8497063> Acesso em 01 de janeiro de 2016.

TOUT ECARTILLE. Direção: André Leduc. 1972. 6 min. Disponível em: https://www.onf.ca/film/tout_ecartille/ Acesso em 01 de janeiro de 2016.

TRESPASS. Direção: Paul Wenninger. 2012. 10min30s. Cópia de arquivo online com senha disponibilizado pelo diretor por email.

TWO BAGATELLES, Norman McLaren e Grant Munro. Canadá: 1953. In: Box DVD's Norman McLaren: The master's edition. NFB.

TWO GENTLEMAN OF HONOUR. Direção: Joe Dearman e Giles Paxton. 2012. 3min20s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=dG80XHGM6aY> Acesso em 01 de janeiro de 2016.

UM HOMEM COM UMA CÂMERA. Direção: Dziga Vertov. 1929. 1h05min.

UNCANNY VALLEY. Direção: Paul Wenninger. 2015. 13min30seg. Cópia de arquivo online com senha disponibilizado pelo diretor por email.

VERMILLON. Videoclipe da banda Slipknot. 2004. 4min15s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=xKcbYUwmmIE> Acesso em 01 de janeiro de 2016.

VICIOUS CYCLES. Direção: Chuck Menville e Len Jansen. 1967. 6min. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=V8Jsw6wwW7A> Acesso em 01 de janeiro de 2016.

VINIL VERDE. Direção: Kleber Mendonça. Brasil: 2004. 16min. Disponível em: http://portacurtas.org.br/filme/?name=vinil_verde Acesso em 01 de janeiro de 2016.

VIVE LA ROSE. Direção: Bruce Alcock. 2009. 6min16s. Disponível em: <https://vimeo.com/85498724> Acesso em 01 de janeiro de 2016.

WHEN CAPTAIN GROGG WAS TO HAVE HIS PORTRAIT DONE. Direção: Victor Bergdahl, 1917. 4min 50seg. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=tZjWxYbdTlc> Acesso em 01 de janeiro de 2016.