
CINEMA DE ANIMAÇÃO: ALGUMAS PERCEPÇÕES

Luiz Fernando Perazzo

Resumo

Neste trabalho nós partimos de Deleuze para dialogar com pensadores como Merleu-Ponty, Bazin, Metz, Balazs e Pudovkin sobre as questões do princípio da realidade, o assunto da percepção e das relações temporais no cinema de animação. Tratamos da percepção formal de elementos constitutivos da imagem dos filmes de animação como uma ação, uma forma temporal. Para isto fazemos um breve comentário sobre os seguintes filmes de animação: *The nighty river* (Frederic Back), *Le moine et le poisson* (Michael Dudok De Wit) e *Zea* (Andre Leduc). E, finalmente, analisamos a imagem do filme de animação como um resultado de uma transposição de uma imagem plástica em uma imagem fílmica, de uma constante territorialização e desterritorialização da imagem encontrada em sua realização fundadora.

" É o que fica claro quando se tenta definir o desenho animado: se ele pertence inteiramente ao cinema é porque aqui o desenho não constitui mais uma pose ou uma figura acabada, mas a descrição de uma figura que está sendo feita ou desfeita, através do movimento de linhas e de pontos tomados em momentos quaisquer do seu trajeto. O desenho animado remete a uma geometria cartesiana e não a uma geometria euclidiana. Ele não nos apresenta uma figura descrita num momento único, mas a continuidade do movimento que descreve a figura." (Deleuze, 1984: 14)

Se partirmos de Deleuze para dialogarmos com pensadores como Merleau-Ponty, Bazin, Bonomi, Metz, Balazs e Pudovkin entre outros, uma indagação torna-se premente: Como agenciar as questões do cinema de animação aos sistemas de pensamento e às teorias do cinema, devido à especificidade de sua linguagem? De que maneira se pode

estabelecer pontos de contato ou de afastamento entre o conhecimento e o percebido, entre o sujeito e o mundo, entre o simbólico e a realidade?

Se tomarmos o movimento existente em um filme de animação como objeto de estudo, tendo como parâmetro de discussão o pensamento de Merleau-Ponty, podemos inferir que o movimento é percebido como um sistema de configurações para além da persistência retiniana, lugar este que restabelece a homogeneidade de campo. Tais configurações contidas numa temporalidade de momentos múltiplos não têm compromisso com a verdade enquanto princípio de realidade, não correspondem àquilo que é dado na percepção, mas oferecem presenças, a própria unidade da coisa percebida - no caso o movimento. É jogo temporal, constitui o espaço fílmico da animação.

Se o personagem Bip Bip em sua velocidade freia de repente em frente a um abismo e o Coiote que o persegue passa batido e continua correndo no ar até tomar consciência que não há chão sob suas patas, momento no qual começa a cair e espatifar-se lá em baixo, na seqüência seguinte o Coiote está recuperado e pronto para nova perseguição. Enquanto isso, o espectador participa deste jogo temporal proposto, onde o princípio de realidade é sabidamente para o público da ordem da fantasia, do impossível, do absurdo, no qual a credibilidade da ação está exatamente no conhecimento prévio daquelas presenças que não são da ordem da realidade, mas do imaginário.

Este imaginário se constitui numa outra realidade aceita, uma seqüência significativa de movimento, imagens e sons, um jogo de temporalidade imaginária onde se instala a poética da linguagem de animação, em que "a matéria é grávida de sua forma, numa relação orgânica entre nós, sujeitos perceptores, e um certo horizonte no mundo que comporta por princípio a contradição da imanência e da transcendência"¹.

Quando Merleau-Ponty afirma que a matéria da percepção está "grávida de sua forma", esta gravidez da percepção supõe um paradoxo da imanência e da transcendência. "Imanência, posto que o percebido na poderia ser estranho àquele que percebe; transcendência, posto que comporta sempre um além do que está imediatamente dado"².

¹ Ver Maurice Merleau Ponty (1990) *O primado da percepção e suas conseqüências filosóficas*. Campinas, S.P: Papius, pág. 41 e 42.

² Ver Maurice Merleau Ponty, op. cit., pág. 48.

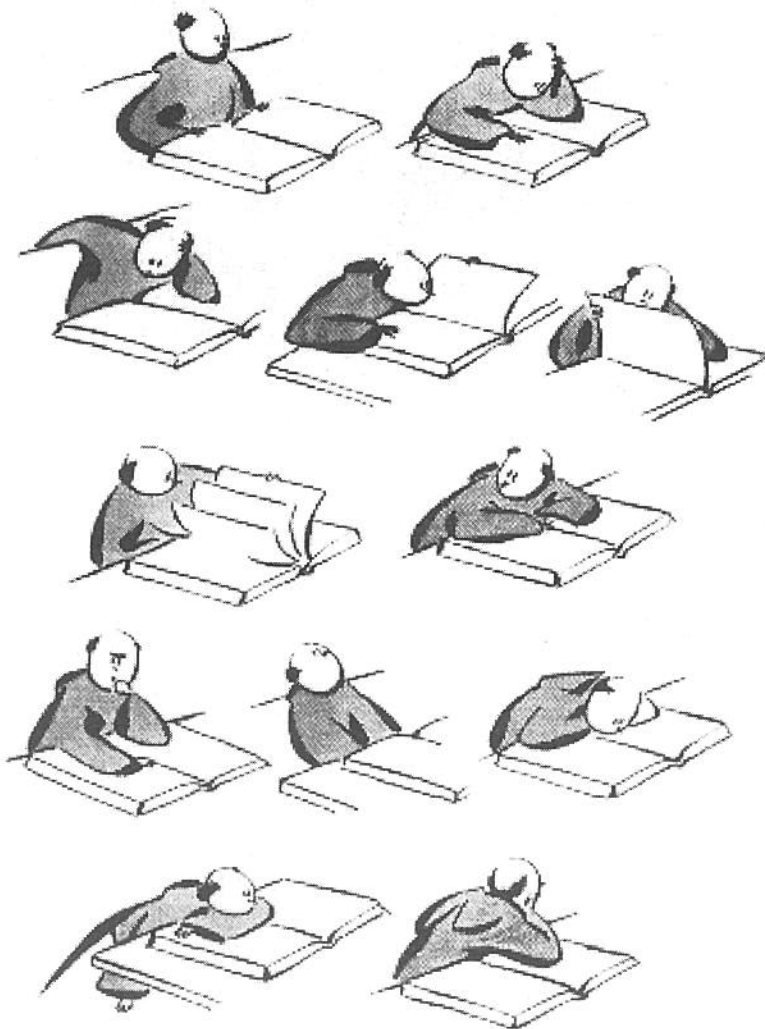
E é sobre a temporalidade imaginária proposta pelo Bip Bip e o Coiote, ou se queiram pelo Tom e o Jerry, enquanto circunstância do percebido, que se cria a possibilidade de modelização do percebido. Ninguém mais estranha as metamorfoses da matéria corpo do Tom ou do Coiote quando se enchem de ar como se fossem bolas de gás, ou se reduzem à espessura de uma folha de papel ao serem atropelados por uma máquina.

Se, através desta elasticidade do corpo, podem vir a assumir variadas formas corporais e transformar a sua materialidade, é bem verdade que podem também voltar à forma original - seu corpo. Isso é possível em função do pressuposto lúdico do filme de animação. O mesmo acontece com as relações espaço-temporais e com a velocidade do movimento e da ação.

Vejam um outro exemplo. A velocidade imprimida ao movimento na animação da MTV americana: se, de um lado, o *sujeito perceptor*³ não está acostumado a esta velocidade de transformação da imagem, certamente o seu olhar não comporta esta sucessão desenfreada de imagens sem um tempo mínimo para serem processadas e refletidas pelo pensamento, seja porque o *sujeito perceptor* está acostumado a contemplar a imagem como exercício pictórico do olhar, ou a construir formalmente diversos sentidos através da montagem cinematográfica de imagens-movimento antagônicas, paralelas etc. ...; seja, por outro lado, porque a *geração dos vídeo-clips* mantém identificações com a velocidade a partir de um outro modo temporal de estar no mundo. Cria-se um outro *sujeito perceptor*. Esta simbiose entre percepção e cultura são num certo sentido a verdadeira grandeza do objeto movimento na animação da MTV americana. O todo indivisível não é da ordem do conceito mas da percepção que funda na origem simultaneamente sua matéria e sua forma como significante da velocidade.

Mas estas observações sobre a circunstância do percebido nos ensinam a ver melhor o próprio percebido... Estas identificações supõem que eu reencontre a verdadeira grandeza do objeto, muito diferente daquela na qual ele me aparece

³ Conceito criado por Merleau-Ponty para designar o sujeito da percepção num estado de recepção. Este conceito foi traduzido na edição brasileira como *sujeito perceptor*. Ver Maurice Merleau Ponty op. cit. pág. 41.



do ponto em que encontro (...) ...é impossível decompor uma percepção, fazer dela uma reunião de partes ou sensações, posto que nela o todo é anterior às partes e que esse todo não é um todo ideal. A significação que descubro no fim das contas não é da ordem do conceito (...) É preciso que a significação e os signos, que a forma e a matéria da percepção sejam aparentadas desde a origem e que, como se diz, a matéria da percepção esteja grávida de sua forma (Ponty, 1990:45-47).

A teoria da forma, rejeitando a noção de sensação, não distingue o que é sentido do que é pensado, os signos de sua significação. O filme como uma forma temporal é constituído de um ritmo composto pela imbricação de imagens e sons ordenados em seqüências e planos determinado pelo realizador.

Em se tratando de cinema de animação, o filme *Le moine et le poisson*, de Michel Dudok de Wit, reflete a unicidade da concepção da imagem animada com a trilha musical e a sonorização, determinando assim o ritmo, o movimento (animação), o *design* gráfico do monge. Em síntese, a ação do filme baseia-se na perseguição empreendida por um monge a um peixe encontrado no reservatório perto do mosteiro.

No entanto, a forma temporal pensada para contar esta história cria um ritmo onde imagens animadas, música e sonorização se imbricam determinando a sua ação, expressão e narração. O monge, desenhado na sua estrutura a partir de quatro linhas orgânicas (curvas) dispostas na forma de um retângulo, tendo um círculo como cabeça e linhas complementares para os membros do corpo, possibilita mobilidade, extensão e flexibilidade ao personagem.

Com isso, todo o trabalho de expressão se dá fundamentalmente pelas relações temporais que o monge estabelece através da música e da sonorização com o mundo: o peixe (princípio de alteridade) e os cenários (mosteiro e arredores). Mas, este mundo da idéia e da percepção no filme deixa visível mais do que a ação de perseguição do nosso simpático personagem ao peixe, ele presentifica o modo de vida do mosteiro, a relação da religião com o símbolo cristão peixe nos reporta a um período da história da cultura, a um sistema de modelização, mesmo sem definir um tempo histórico determinado. A ação parece ser passada no momento atual, num instante qualquer, num lugar qualquer (mosteiro) não identificado no tempo, num tempo da experiência humana, o instante da perseguição.

Estas ações e reações entre todos os elementos do filme são estabelecidas pelo tempo. O silêncio, como intervalo da ação de perseguição ao peixe, nos remete para além da experiência cotidiana do mosteiro, ao que o peixe representa como cultura, enquanto pensamento modelizador de sentidos através da ação da perseguição que se quer sem sentido, situação fílmica perceptiva. Os momentos de reflexão na biblioteca do mosteiro ou de insônia presentificam o silêncio, são pausa, interstício rítmico, plena sonoridade.

A animação, música e sonorização sincronizadas estabelecem uma forma temporal. Ora o monge pára no ar, flutua, corre, anda apressado, nada rápido, ora se deixa levar pela correnteza, bóia, flutua no ar, cai, numa alternância surpreendente de movimentos marcados pelos ruídos e pela trilha musical.

Uma história da História do Canadá em 3 tempos

Em *Mighty River*, Frédéric Back conta em 24 minutos a história do desenvolvimento do Canadá, tendo como foco o rio São Lourenço. O filme é todo animado em desenho a lápis de cor, com diversos planos de cenários e personagens. Back se utiliza de acetatos especiais como suporte dos planos superpostos de personagens, apesar da opacidade da matéria do lápis de cor.

A forma temporal criada para narrar a história pressupõe três tempos simultâneos: o tempo dos movimentos de câmera, em que se iniciam todas as cenas em panorâmica ou zoom, criando um ritmo constante, tempo externo; o tempo da animação, em que os personagens se movimentam, tempo da ação, da experiência, do acontecimento e, por último, o tempo da metamorfose, da transformação das personagens através do lápis de cor, transformação da matéria, tempo interior.

Back nos remete ao interior da forma temporal como se penetrássemos no micro-tempo, numa passagem simultânea do macro para o micro, da exterioridade para a interioridade, constituindo assim um ritmo entre mundo e homem, objeto e sujeito, criando um tempo ao mesmo tempo simbólico, fantástico e real, que nos remete a uma percepção do tempo histórico de transformação do rio São Lourenço enquanto percurso do Canadá.

Quando o *close-up* desfocaliza o princípio de realidade

Close-ups geralmente são revelações dramáticas sobre o que está realmente acontecendo sob a superfície das aparências... Close-ups são as imagens que expressam a sensibilidade poética do diretor. Mostram as faces das coisas e também as expressões que, nelas, são significantes porque são reflexos de expressões de nosso sentimento subconsciente. (Balázs, 1983:91)

Em *Zea*, André Leduc se utiliza de uma câmera capaz de registrar a velocidade do fenômeno do milho se transformando em pipoca. Produz uma imagem-tempo virtual de uma câmera lenta, obtendo assim um resultado surpreendente da matéria. O fenômeno é todo filmado em *close*. Leduc nos aproxima da matéria e nos coloca de frente com o imaginário, desfaz o princípio de realidade tanto no sentido do desconhecimento do que está sendo filmado, como também nos dá a impressão da imagem se tratar de uma animação.

A percepção do espectador ao ver *Zea* se abre para múltiplos sentidos, a percepção é um paradoxo e a coisa percebida é em si paradoxal. A imagem não se impõe como uma coisa dada, não há um objeto em si, há um objeto em constante transmutação, que é percebido enquanto uma animação. O objeto existe no tempo como coisa percebida naquele único instante, no instante seguinte o paradoxo da percepção nos leva a crer na existência de um outro objeto.

Se, ainda, nos atermos a Merleau-Ponty para analisar o filme de Leduc, trataremos o problema do objeto *close* da pipoca não mais como uma experiência perceptiva individual através das reações da retina, mas como elas se reorganizam para estabelecer uma homogeneidade de campo como sistema de configurações. O problema se concentra no conhecimento de como uma experiência perceptiva do objeto pipoca se agencia à experiência que os outros têm deste mesmo objeto pipoca. A experiência comum de algumas pessoas que assistiram *Zea* reside na matéria, na percepção micro da pipoca possível pela tomada em *close*. O fenômeno do milho de pipoca estourando filmado por Leduc é paradoxal na sua essência, e este paradoxismo é inerente à percepção.

No entanto, trazendo o debate proposto por Bonomi, não se trata da tese de verossimilhança ou discutibilidade do objeto como existente, mas do problema da fruição

da obra de arte em geral: de como "uma fixação da razão atencional sobre a imagem fílmica permite o espectador penetrar no mundo fílmico" (Bonomi, 1965:36).

A afirmativa de Hurssel sobre a imagem fílmica "como mera imagem, sem lhe imprimir o marco do ser ou do não ser"⁴, faz com que Bonomi a considere aqui objetivamente para proceder uma análise da relação filme-realidade, nem como existente nem como inexistente. Ao pensarmos nas imagens fílmicas de animação de Back, Leduc e Dudok de Wit, nos perguntamos se a entrada do espectador se deve ao fato de que nesta proposição, o mundo real não mais é levado em conta, o que provoca no mundo irreal da animação, a ficção, o imaginário e o simbólico, uma consideração da mesma ordem, ou seja, não importa se o espectador o considera existente ou inexistente, pois a natureza irreal do fato fílmico é a verdade perceptiva (*percepção normal*) do filme, o real.

A partir de qualquer interferência externa se torna possível o surgimento de uma *percepção neutralizada* capaz de fazer o espectador refletir a experiência fílmica para, então, colocar em xeque a veracidade da imagem enquanto realidade. Se, ainda, a imagem vale pela sua analogia, como uma realidade *figurada*, a percepção formal dos elementos constitutivos da imagem fílmica da animação enquanto uma escritura - linhas, cor, valor, fatura gráfica ou pictórica - tornam-se imperceptíveis ao *leitor leigo*.

Se, por um lado, isso denota uma *ausência* no ato de perceber daquilo que é percebido na sua materialidade, a imagem fílmica, seja ela animação ou não, é captada pelos sentidos enquanto representação; no entanto, por outro lado, o resultado desse processo de percepção que ausenta a corporeidade do objeto é o fato de o mundo real não mais ser levado em conta, de que a realidade é sempre representada.

Talvez, nesse ponto, resida o mistério do cinema de animação: diferentemente do cinema que registra na maioria das vezes a imagem do homem (atores ou pessoas), a animação consegue levar o espectador para dentro do filme mesmo sabendo que aquela imagem é um desenho (lápis de cor, nanquim), uma pintura (guache, óleo, acrílico, aquarela), uma massinha, uma animação em recorte ou areia, que torna visível, se não a materialidade da matéria (texturas gráficas e pictóricas e tridimensionais, espessura e volume, especificidades dos materiais, gestos e expressões diferenciadas), a pura representação dessa mesma materialidade.

⁴ Ver Bonomi, Andrea (1965) "Filme, Realidade e Linguagem: Perspectivas Fenomenológicas". *TB*, ano III, no. 7, Out. 1965.

A capacidade que a imagem de animação tem em envolver o espectador se dá essencialmente em função desse vazio inerente à imagem fílmica discutido por Bonomi a partir de Hurssel. O lúdico existente na linguagem de animação, como por exemplo, o chiste, as metamorfoses corporais e as situações irreais e absurdas por que passam os personagens, as distorções perspectivas de cenários e personagens como se estivessem diante de espelhos deformadores da imagem, muito comum em parques de diversão, são algumas das situações fílmicas possíveis em que o jogo se estabelece com o espectador, apesar da visualidade da materialidade gráfica estar inscrita e visível na imagem animada. Em síntese, a imagem fílmica de animação não pode obedecer à realidade dada, é sempre re-presentação.

Deste modo, a própria linguagem de animação através de sua especificidade lúdica, contribui para que o espectador perceba, mais do que reflita, a experiência de assistir a um filme de animação.

Ainda em se tratando da especificidade da linguagem de animação, é interessante notar que no processo de constituição do filme animado duas relações temporais estão presentes: a anterior à filmagem - a espacialização do tempo - caracteriza as imagens fixas criadas em diversas técnicas (desenho, pintura, colagem ou modelagem) e pensadas enquanto intervalação do movimento como imagens territorializadas; e a posterior à filmagem - a temporalidade do tempo - que presentifica a sucessão de imagens móveis enquanto lugar da pluralidade - imagens desterritorializadas.

A imagem plástica corresponde a uma imagem fixa intrínseca a um tempo espacializado de re-presentação que a territorializa, e é condição mesma de sua escritura, enquanto que a imagem fílmica corresponde à imagem móvel da tessitura de pontos de fuga e agenciamentos múltiplos temporais entre imagens, que a desterritorializa e, é condição mesma de sua escritura.

A imagem fílmica animada resulta de uma transposição de uma imagem plástica em imagem fílmica, de uma territorialização e desterritorialização constante da imagem fundadora de sua escritura. A imagem fílmica de animação presentifica o instante, é o interstício da ação e a afecção. Renega a origem, é tempo de transformar-ação. É como uma escritura ao vento, que necessita sempre ser re-escrita. É repetição enquanto produção do novo - animagem, animamundi.

Abstract

In this work, we start from Deleuze to dialog with thinkers as Merleau-Ponty, Bazin, Metz, Balazs and Pudovkin about the questions of the reality's principle, the matter of perception and temporal relations in the animation cinema. We treat about the formal perception of constitutive elements of the animation film's image as a deed, temporal form. For that, we make a brief commentary about the following animation films: *The Mighty River* (Frederic Back), *Le moine et le poisson* (Michael Dudok De Wit) and *Zea* (André Leduc). And, finally, we analyze the animated film image as a result of a transposition from a plastic image into a film image, of a constant territorialization and disterritorialization of the founding image of its deed.

BIBLIOGRAFIA

- Animamundi (1995) *Catálogo da 3^a. Mostra Internacional de Animação*. Rio de Janeiro, Centro Cultural Banco do Brasil.
- Bonomi, Andrea (1965) *Filme, realidade e linguagem: perspectivas fenomenológicas*. TB, ano III, n° 7, out.
- Chauí, Marilena (1988) "Janela da alma, espelho do mundo". In *O olhar*. Adauto Novaes (org.) São Paulo, Companhia das Letras.
- Chauí, Marilena (1994) "Merleau-Ponty: obra de arte e filosofia". In *Artepensamento*. Adauto Novaes (org.) São Paulo, Companhia das Letras.
- Deleuze, Giles (1984) *A imagem-movimento - Cinema I*. São Paulo, Editora Brasiliense.
- Merleau-Ponty, Maurice (1990) *O primado da percepção e suas conseqüências filosóficas*. Campinas, Papyrus.
- Metz, Christian (1972) *A significação no cinema*. São Paulo, Perspectiva.
- Xavier, Ismail (1983) (org.) *A experiência do cinema: antologia*. Rio de Janeiro, Edições Graal, Embrafilme.

FILMOGRAFIA

- Back, Frédéric (1993) *The Mighty River*. National Film Board du Canadá.
- Balázs (1983) "Close-ups". In Xavier, Ismail (org.) *A experiência do cinema*. São Paulo, Perspectiva, 1972.
- De wit, Michael Dudok (1995) *Le moine et le poisson*. Folimage Valence Production.
- Leduc, André (1981) *Zea*. National Film Board du Canadá.