

Animação e deriva: O cinema-matéria como expressão estética dos desencantos da modernidade¹

Christiane QUARESMA²
Universidade Federal de Pernambuco, Recife, PE

RESUMO

O artigo revisita animações experimentais das décadas de 1950 e 1960 a partir da noção de “deriva” na acepção de Leo Charney. Detém-se especificamente sobre obras de três realizadores: Robert Breer, Stan Brakhage, e Paul Sharits, observando como, a partir do emprego do processo animado, foi possível potencializar os efeitos estéticos que já residem na natureza fragmentária do dispositivo técnico do cinema, na construção de uma estética ligada a aspectos da modernidade elencados por Leo Charney, tais como o hiperestímulo, o choque, o fragmento, a descontinuidade e o caos.

PALAVRAS-CHAVE: animação; cinema-matéria; cinema experimental; modernidade.

“There it is. There it was. There it is again.”
(Leo Charney³)

Para Leo Charney (1998; 2004), a experiência na modernidade está ligada a uma perda do presente, ligada ao excesso de estímulos da vida urbana e gerando, como resposta sensorial, a apatia e a falta de engajamento. Para o autor, o cinema “permitiu que as desvantagens potenciais da modernidade se tornassem vantagens estéticas: choque, velocidade e deslocamento tornaram-se montagem” (CHARNEY, 2004, p. 331). Dessa forma, o autor privilegia o plano como essa unidade fragmentária que estaria na base da experiência do cinema.

O objetivo do presente artigo é observar, segundo os pontos de vista elencados por Charney, filmes que levaram a natureza fragmentária do filme até o limite do *frame*, executando trabalhos de montagem “monofotográfica⁴”. As obras observadas –

¹ Trabalho apresentado no GP Cinema, XX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 43º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Doutoranda do Programa de Pós-graduação em Comunicação da UFPE, e-mail: quaresma.christiane@gmail.com.

³ CHARNEY, 1998, p. 34.

⁴ Evocando um termo já usado por Parente (2000, p. 95).

REcreation (1956) de Robert Breer, *Mothlight* (1963) de Stan Brakhage, e *Razor Blades* (1968) de Paul Sharits – empregam o processo animado e com isto potencializam a natureza fragmentária do dispositivo técnico do cinema, permitindo uma experiência estética literal de alguns dos pontos elencados por Charney como elementos da experiência do indivíduo moderno. O artigo discute as convergências entre as estéticas possibilitadas por estes filmes e a noção de *deriva* a partir de dois conceitos chaves: o fragmento e o choque.

Considerações metodológicas e classificatórias

Antes de entrar no mérito da discussão, faz-se necessário esclarecer aspectos de contexto, a fim de evitar distorções e conflitos conceituais, visto que tais filmes foram produzidos segundo paradigmas de produção distintos das relações aqui propostas.

Como bem apontou Parente (2000), “o experimental não tem unidade” (PARENTE, 2000, p. 91). As tentativas de dividir a grande massa de filmes que atende pela alcunha de experimental em conjuntos menores de paradigmas de produção são variáveis na literatura especializada. Rees (2011) posiciona realizadores como Brakhage e Breer no conjunto paradigmático do cinema *underground*, enquanto Catherine Elwes (2015) entende que Brakhage se insere no contexto do cinema estrutural. Como tendências historicamente contemporâneas⁵, é possível que tais realizadores tenham produzido com base num intercâmbio de paradigmas que competiam a várias destas tradições que surgiram a partir do pós-guerra.

Em termos de orientação ideológica, Rees (2011) entende o *underground* como oposição a institucionalização da arte moderna e suas regras, enquanto a abordagem estrutural concebia o filme em seu sentido tautológico, ao explorá-lo e expô-lo em sua materialidade técnica e processual. Na orientação estrutural, “o filme experimental passa para um novo território filosófico”, abrindo espaço para “a investigação estrutural” (REES, 2011, p. 79). O filme estrutural é normalmente visto pelo seu potencial de problematizar as funções do dispositivo e a estética do cinema, incluindo a narrativa, em busca do que seria uma estética propriamente fílmica e desvinculada das “linguagens de apoio⁶” que consagraram o cinema tido por convencional. A partir do exposto por Elwes (2015) também é possível concluir que tais experimentos

⁵ Ainda que uma tenha surgido antes da outra, em algum momento vigoraram concomitantemente.

⁶ Parente (2011) aponta o teatro e o romance dos séculos XVIII e XIX como bases do cinema narrativo.

conjugavam a materialidade do filme aos processos cognitivos ligados ao aparelho visual e à forma como captamos as imagens fílmicas, dado que se tratam de duas instâncias impossíveis de serem separadas. Dessa forma, experimentar com a materialidade do filme seria experimentar também com a percepção humana.

Assim, diante das variações teóricas quanto as categorias do experimental, adoto a classificação proposta por André Parente (2000), que inclui todos os supracitados realizadores na tendência que chama de “cinema-matéria”. Parente (2000) também nota, nesta vertente do experimental, aspectos de relevância para as análises aqui propostas, como a “extrema mobilidade” (p. 95), as “velocidades incríveis” de filmes como os de Robert Breer (p. 96) e o “hipermovimento” de filmes como o de Sharits (p. 96).

Em todo caso, as “narrativas” teóricas que giram em torno dos cinemas que possuem a materialidade do filme como elemento privilegiado é a de que estes filmes “falam” sobre o cinema: seu dispositivo, seus meios e suas estéticas. No presente artigo, propõe-se, a partir das noções elencadas por Leo Charney (1998; 2004), uma discussão que, apesar de partir da materialidade do filme, se orienta para fora do cinema enquanto campo de produção. Trata de observar como esta materialidade exposta no próprio filme e explorada enquanto efeito visual se conecta de uma forma muito mais direta a alguns traços da modernidade, e trabalha certas problemáticas levantadas por Leo Charney de forma bastante literal, tais como o hiperestímulo, a impossibilidade do instante, estar à deriva das imagens, bem como os efeitos de apatia e falta de engajamento que estes promovem.

Cinema e experiência subjetiva na modernidade

Singer (2004) destaca algumas noções de modernidade que se tornaram comuns, em suas vertentes moral e política, cognitiva e socioeconômica.

Como um conceito moral e político, a modernidade sugere o “desamparo ideológico” de um mundo pós-sagrado e pós-feudal no qual todas as normas e valores estão sujeitos ao questionamento. Como um conceito cognitivo, a modernidade aponta para o surgimento da racionalidade instrumental como a moldura intelectual por meio da qual o mundo é percebido e construído. Como um conceito socioeconômico, a modernidade designa uma grande quantidade de mudanças tecnológicas e sociais que tomaram forma nos últimos dois séculos e alcançaram um volume crítico perto do fim do século XIX: industrialização, urbanização e crescimento populacional rápidos; proliferação de novas tecnologias e meios de transporte; saturação do capitalismo avançado; explosão de uma cultura de consumo de massa e assim por diante. (SINGER, 2004, p. 95)

A partir daí, o autor expõe o que seria uma quarta noção da modernidade (baseada nas teorias de Simmel, Krakauer e Benjamin), ligada ao viés neurológico e colocando em evidência as radicais mudanças perpetradas no âmbito da experiência subjetiva do sujeito moderno. Aspectos que se tornaram próprios da vida urbana – como o hiperestímulo, a velocidade, o choque, o fragmento, a descontinuidade e o caos – trouxeram para o indivíduo moderno “uma nova intensidade de estimulação sensorial”, transformando profundamente “os fundamentos fisiológicos e psicológicos da experiência subjetiva” (SINGER, 2004, p. 96).

Baseado em alguns destes aspectos que caracterizam a vida moderna, como o excesso de estímulo e de distrações, Leo Charney (1998) apresenta a noção de *deriva*, definida como “a condição geral da experiência subjetiva no que cabe à perda da presença” (CHARNEY, 1998, p. 20). Charney (1998) discute a efemeridade do presente na modernidade e a impossibilidade do instante, defendendo que o sujeito moderno encontra-se à deriva dos estímulos, sem controle, e sem possibilidades reais de experienciar o presente. A noção de *deriva* estaria, assim, ligada a uma experiência de esvaziamento do presente.

No seguimento de seu argumento, Charney (1998; 2004) destaca o cinema como o meio promovedor de uma estética condizente com esta nova forma de experiência subjetiva do indivíduo moderno. Citando Jean Epstein, para quem “o cinema é a única arte que pode representar esse presente como ele é” (EPSTEIN *apud* CHARNEY, 2004, p. 36), Charney (2004) defende o cinema como a arte do esvaziamento do presente, afirmando que, desta forma, a experiência do cinema reflete a experiência da modernidade. Entretanto, o modo como o autor concebe o exposto é a partir da montagem, privilegiando o plano como a unidade fundamental desta imagem fragmentada que o cinema representa.

A montagem, assim, cria uma colagem de fragmentos que não pode evitar o fato de tornar descontínua a experiência do espectador. A descontinuidade da montagem revela lacunas e espaços por toda a ação, ecos incômodos de descontinuidade que acompanham a presença da continuidade do filme. (CHARNEY, 2004, p. 331)

Charney desenvolve suas premissas a respeito do instante partindo de exemplos em que o movimento é excessivamente decupado, como os estudos de Marey e

Muybridge. Porém, ao observar o potencial fragmentário no âmbito do cinema, elege o plano como sua unidade, desconsiderando que este já é, por princípio, um arranjo de fragmentos ainda menores, no nível do *frame*. Se a imagem cinematográfica é, por princípio, fragmentada, tendo como unidade básica o *frame*, então está no cinema o potencial de explorar a experiência estética do fragmento também neste nível. No entanto, por convenção, cumpriu-se negligenciar esta unidade em função da ilusão do movimento, do tempo e da continuidade, que estão na base dos cinemas narrativos. Assim, como Deleuze (1983) observa em seu “Cinema 1: a imagem-movimento”: apesar de o cinema executar fotogramas de imagens estáticas sequenciais, o que a arte do cinema oferece “não é o fotograma, mas uma imagem media a qual o movimento não se acrescenta, não se adiciona: ao contrário, o movimento pertence a imagem-média enquanto dado imediato” (DELEUZE, 1983, p. 10).

Essa invisibilidade do *frame* é reforçada pela aparelhagem técnica que está no alicerce dos modos de produção da imagem cinematográfica, a partir do momento que uma câmera executa a variação entre *frames* de cada plano, cabendo ao sujeito criador, nesse caso, organizar blocos de fotogramas pré-configurados pelo aparelho⁷. O *frame* terá uma importância maior no espaço do cinema animado, em que a câmera é parcialmente afastada do processo criativo, sendo empregada de forma passiva (ou até mesmo ausente), porque cabe ao animador produzir o filme *frame* por *frame* (QUARESMA, 2015). Nesse sentido, Tom Gunning (2014), ao atentar para o fato de que a natureza fragmentária é comum a todo o cinema, nota que o processo de animação apenas coloca essa descontinuidade em evidência. Pode se dizer que animação é a arte de mesclar o dispositivo técnico do cinema a outras artes de representação (como a pintura, por exemplo). No entanto, tais tradições imagéticas não são trazidas em suas formas autênticas, o processo animado desterritorializa todos os dispositivos e artes que agencia, trata-se de uma reconfiguração das práticas e estéticas envolvidas. Assim, o filme do cinema animado é um que se faz *frame* por *frame*, podendo ser, em muitos casos, imagem técnica produzida de forma artesanal (QUARESMA, 2015).

Aqui, cabe diferenciar o processo de seu efeito visual para lembrar que a imagem animada não é o seu processo. O resultado do processo animado pode ser uma imagem audiovisual que possui os mesmos atributos estéticos daquela executada pela

⁷ Fernão Pessoa Ramos apresenta a noção de “imagem-câmera em movimento” para observar o processo criativo no caso do cinema filmado, que se baseia na exploração de uma matéria fílmica já configurada pela câmera “e não na tela branca sobre a qual se debruça o artista plástico” (RAMOS, 2012, p. 149).

câmera, onde a unidade do fotograma segue invisível ao espectador, que também terá a percepção do fragmento apenas no corte entre planos. É por isto que a supracitada citação de Deleuze (1983) sobre o cinema filmado também vale para o cinema animado, como ele reforça adiante, ao dizer que o desenho animado “pertence inteiramente ao cinema” (DELEUZE, 1983, p. 13).

A partir do exposto, segue o esclarecimento da relação entre o processo e os efeitos visuais das animações selecionadas para análise no presente artigo: tratam-se de obras que empregam um processo de produção centralizado no *frame*, não para forjar um plano, mas para produzir imagens cujo efeito visual tem o *frame* como elemento privilegiado. E é este efeito, possibilitado por este processo, que configura uma estética do hiperestímulo muito mais direta do que o cinema de planos.

Os filmes: processos e efeitos visuais

Para entender as relações propostas entre os filmes e os conceitos, faz-se necessário, antes, uma análise da estrutura das obras, com foco nos processos de sequenciamento de *frames* que resultam nos efeitos visuais de cada uma. É preciso mencionar limitações próprias do presente texto no que concerne a exposição das obras destacadas. Se, como apontado por Aumont e Marie (2004), a descrição de imagens de filmes encontra problemas porque, entre outros, “a linearidade da linguagem verbal trai inevitavelmente a simultaneidade dos gestos e palavras” (AUMONT, MARIE, 2004, p. 48), o empreendimento experimental no audiovisual implica desafios extras para o exercício analítico. Além da linearidade, tendemos a encadear os elementos descritores das imagens fílmicas segundo uma lógica narrativa que inexiste nas obras destacadas. Mesmo instrumentos citacionais tradicionais, como *frames* estáticos, também falham em nos dar uma dimensão destas animações, devido a carência da instância temporal, onde se inscreve a real singularidade destes filmes.

Aqui, cabe observar os filmes sob a luz dos escritos de Deleuze (2005) sobre o cinema, pois tal abordagem possibilita uma elucidação de ordem processual que está na base da singularidade destas obras. Ao pontuar as diferenças entre o cinema clássico e o cinema moderno, Deleuze (2005) observa que no primeiro, a montagem se presta a um tipo de encadeamento de imagens que tem como função pôr em relação os vários planos do filme. Por esta razão, os cortes entre planos são subordinados a este encadeamento.

Já o cinema moderno “se definirá por uma reversão que desencadeia a imagem, e faz o corte começar a valer por si mesmo” (DELEUZE, 2005, p. 255). No cinema moderno:

Já não há, portanto, associação por metáfora ou metonímia, mas re-encadeamento sobre a imagem literal; já não há encadeamento de imagens associadas, apenas re-encadeamentos de imagens independentes. Em vez de uma imagem depois da outra, há uma imagem *mais* a outra, e cada plano é desenquadrado em relação ao enquadramento do plano seguinte. (DELEUZE, 2005, p. 255)

O exposto seria uma descrição bastante precisa das obras em análise, não fosse pelo fato de que Deleuze está falando de um cinema de planos. Porém, dentro desta perspectiva, poderia se dizer que tais obras radicalizam esta relação entre planos até o ponto do *frame*. Sendo assim, nos filmes aqui apresentados, cada *frame* vale por si mesmo, não há encadeamento de *frames* associados, mas apenas re-encadeamentos de *frames* independentes.

Vale frisar que no cinema convencional de planos, a relação entre *frames* e a relação entre planos possuem funções distintas. O encadeamento entre planos se presta a construção da ação, da ideia, enquanto o encadeamento entre *frames* se presta a construção mais basilar da imagem cinematográfica, trata-se da própria percepção de movimento e tempo. As alterações estruturais que Deleuze (2005) observa entre o cinema clássico e o moderno dizem respeito a relação entre planos. A relação entre *frames* segue a mesma no caso do cinema clássico ou moderno. O tipo de filme posto aqui, em que o elemento privilegiado é o *frame*, está radicalmente fora de ambas as tradições. No entanto, Deleuze (2005) esclarece que mesmo essa categoria de filme possui uma evolução análoga à linha que segue do cinema clássico ao moderno. O autor divide em três momentos:

No primeiro momento, teríamos os filmes abstratos das vanguardas europeias, em que os elementos da imagem se encadeiam e transformam de modo a configurar uma “matéria-movimento” (DELEUZE, 2005, p. 256). De fato, um filme abstrato como o de Viking Eggeling dispõe dos elementos da imagem (*frames*) numa forma de encadeamento que causa a percepção de uma matéria que se movimenta e se transforma durante o tempo de duração do filme. No segundo momento, Deleuze (2005) fala de uma ruptura que faz a imagem acumular “pontos-cortes”. Usa como exemplo a animação abstrata *Begone dull care* (1949), que Norman McLaren realiza através de

pinturas no sentido longitudinal da película. O tipo de ruptura que *Begone dull care* executa é, precisamente, no encadeamento entre *frames*, que nos filmes abstratos das primeiras décadas do cinema, é regido por uma coerência formal e espacial que possibilita a percepção de que a forma abstrata se move no espaço e se altera no tempo⁸. Mas ao pintar no sentido longitudinal da película, McLaren faz a imagem perder a coerência formal e espacial, de modo que um *frame* não continua o anterior e nem é continuado pelo posterior. O efeito visual não é mais de uma matéria em movimento e sim de uma multiplicidade de matérias que surgem e são interrompidas pelos vários cortes que a imagem parece acumular. Na terceira fase, Deleuze (2005) identifica um aprofundamento dessa ruptura, usando como exemplo filmes que aplicam o efeito *flicker*⁹, que são construídos a partir da unidade do *frame* todo branco alternado com o *frame* todo preto. Aqui, se “multiplicam os interstícios enquanto cortes irracionais” (DELEUZE, 2005, p. 256). A partir daqui podemos concluir que o que define o primeiro momento é o encadeamento entre *frames* por associação (a exemplo de como os planos possuem relação entre si no cinema clássico). E a partir da segunda fase temos uma ruptura no âmbito do encadeamento entre *frames* (a exemplo da ruptura do encadeamento entre planos que o cinema moderno executa).

O exposto clareia a natureza dos filmes aqui analisados e facilita o entendimento dos procedimentos técnicos utilizados nestas obras, bem como dos efeitos visuais decorrentes destes processos.

Mothlight (1963) foi produzido por Stan Brakhage (1933-2003) que, segundo Cavalier (2011), realizava filmes desde a década de 1940, predominando suas experiências com a técnica de animação conhecida como “animação direta” ou

⁸ Mais sobre isto pode ser visto em Arnheim (1998), em seu “Arte e percepção visual”. O autor apresenta os princípios básicos da relação entre *frames* que deve existir, caso a finalidade seja causar a percepção de movimento. Sobre isto, Arnheim (1998) fala do que podemos entender como uma coerência de ordem espacial e outra de ordem formal. No âmbito da coerência espacial, um *frame* deve seguir o outro com leve alteração espacial, visto que alterações espaciais muito drásticas causam efeito diverso do efeito de movimento. Por exemplo: se uma dada sequência de *frames* possui objetivo de forjar que uma esfera se move pela tela de um ponto A a um ponto B, cada *frame* precisará apresentar a esfera em uma posição diferente do quadro. Porém, segundo uma lógica de encadeamento entre *frames* em que a esfera deve ser posicionada sempre próxima do local onde a esfera se encontrava no *frame* anterior e ao mesmo tempo de onde ela se encontrará no *frame* posterior. Já se uma sequência de *frames* apresenta a esfera no ponto A, e no *frame* imediatamente seguinte a esfera já se apresenta no ponto B, não existe a percepção de que a esfera se move e sim de que ela desaparece em um ponto da tela e reaparece em outro. Do mesmo modo é a coerência formal, que postula que os *frames* sejam encadeados de modo que o objeto representado se apresente em cada *frame* com apenas uma pequena alteração formal.

⁹ O efeito *flicker* é causado pela sequência alternada de *frames* totalmente brancos e *frames* totalmente pretos. O efeito visual de tal procedimento é o de que a tela parece piscar. Decorre daí o termo “*flicker*” (em português, “cintilação”), para caracterizar esse tipo de filme. O efeito *flicker* foi explorado para além da simples tela branca ou preta. Realizadores como Paul Sharits e Robert Breer desenvolvem as potencialidades do *flicker* também a partir do jogo de cores e da variação de formas.

“cameraless”¹⁰. As intervenções sobre a película de *Mothlight* (1963) foram realizadas a partir de colagem de material orgânico, tais como “asas de insetos, pernas de besouros e folhas” (CAVALIER, 2011, p. 189). Estes materiais foram colados na película transparente no sentido longitudinal, sem a observação dos limites de cada fotograma, ou seja, podendo ocupar um ou mais fotogramas ao mesmo tempo, de modo que na fruição de *Mothlight* (1963) é impossível identificar os elementos individuais que foram colados. O efeito fílmico de tal procedimento resulta sendo o mesmo de um filme de formas abstratas, com uma paleta de cor em variados tons de ocre e onde é possível perceber apenas a textura dos materiais colados. Porém, devido a esta construção que não observa a relação de continuidade no encadeamento entre os *frames* da película, *Mothlight* (1963) executa o tipo de estética que Deleuze (2005) identificou como a do segundo momento, a exemplo do já mencionado *Begone dull care* (1949).

Já *Razor Blades* (1968) se situa em tradição posterior. Com estudos universitários em pintura e design, Paul Sharits (1943-1993) produziu, entre 1966 e 1968, seis obras que exploravam os efeitos fílmicos decorrentes da alternância entre *frames* estruturados de formas distintas, e os espaços de fruição de seus filmes foram, principalmente, os museus e as galerias de arte (RUSSETT; STARR, 1988, p. 160). *Razor Blades* (1968) se apresenta com uma tela dividida ao meio. Cada lado da tela executa uma variação distinta entre *frames*. Paul Sharits desenvolve a terceira tradição que Deleuze (2005) apresenta, trata-se de um artista que trabalha em torno do efeito *flicker*. Em *Razor Blades* (1968), tal efeito é explorado para além da alternância de simples telas pretas e brancas. Na animação de 25 minutos¹¹, o realizador alterna *frames* contendo imagens geométricas com *frames* contendo imagens de natureza fotográfica, e *frames* contendo imagens de natureza tipográfica. Tais imagens se alternam de forma cíclica, iniciando com poucos elementos. A medida que o filme avança, novos *frames* são adicionados ao ciclo, deixando a relação entre *frames* mais complexa e o efeito

¹⁰ Significa “sem câmera” por excluir a câmera do processo e produzir a animação diretamente sobre a película. O procedimento implica a utilização da película de três formas: transparente, após ter toda sua emulsão química “lavada”; velada, em reaproveitamento de película queimada; ou a película revelada contendo imagens de filmagens prévias. Nos três casos, as intervenções podem se dar a partir de pinturas, impressões ou colagens por cima da película. No caso da película velada ou revelada existe ainda a possibilidade de criar grafismos a partir da raspagem da emulsão química com materiais cortantes, tais como agulhas e estiletes. A técnica esteve no centro das experiências de Norman McLaren e foi amplamente utilizada na história do cinema, sem limites geográficos e sem distinção entre tamanhos de bitola. No Brasil, por exemplo, experimentou-se a técnica inclusive com a película de super 8, que possuía fotogramas em tamanhos bastante reduzidos. Sobre isto, ver: “A tela mínima: Super 8 como suporte de pintura” (QUARESMA, 2019).

¹¹ Devido ao espaço reduzido para a completa análise da obra, expõe-se a estrutura do filme apenas nos primeiros 4 minutos e meio.

visual do filme mais frenético. Por exemplo, no primeiro minuto de filme, alternam-se apenas *frames* contendo círculos. A variação ocorre a cada *frame* com alteração dos tamanhos dos círculos e principalmente da paleta de cor da figura e do fundo, gerando o já mencionado efeito *flicker*. Com a tela dividida em duas, cada lado apresenta formas circulares em tamanhos e cores diferentes. A uma altura de 1:08 de filme, os ciclos passam a incluir, aos poucos, *frames* com imagens de outras naturezas: listras, imagem de um homem escovando os dentes e quadros com texto (“razor” apenas no ciclo esquerdo da tela e “blades” apenas no lado direito”). Com quase 3 minutos de filme, o rodízio de *frames* do lado esquerdo da tela se altera completamente e passa a apresentar outra sequência de conteúdo: quadros completamente azuis, pretos ou vermelhos, com quadros contendo a fotografia de um órgão sexual masculino em close, com quadros da mesma fotografia editada em alto contraste e variando a paleta de cor entre a figura e o fundo, além de variados *frames* com textura de bolinhas em tamanhos distintos. No efeito visual de um sequenciamento de *frames* dessa natureza, é possível perceber a variação entre eles, bem como os que se repetem. A divisão da tela em duas partes com sequências distintas amplia a sensação de multiplicidade de elementos. Quanto ao efeito *flicker*, a tela parece piscar em frequências distintas de cada lado.

REcreation (1956) é o filme que executa a ruptura mais drástica na relação entre *frames*. Robert Breer (1926-2011) foi um artista plástico que trabalhou com pintura, escultura e audiovisual (CAVALIER, 2011). Os experimentos fílmicos mais característicos de sua carreira têm início com quatro filmes intitulados *Images by Images*, de 1954, em que o realizador exibe uma imagem diferente em cada *frame*. “Basicamente, ele radicalizou a ideia de que um filme é feito a partir de diferentes imagens estáticas que são posteriormente captadas pelo olho por uma vigésima quarta parte de um segundo” (BENDAZZI, 1995, p. 243). Breer utilizou o procedimento em outros filmes e é precisamente a mesma técnica usada em *REcreation* (1956), porém, com a diferença fundamental de que neste as imagens trabalhadas em cada *frame* não são apenas grafismos. O filme possui 1 minuto e 28 segundos e combina diversos procedimentos fílmicos, incluindo filmagem, animação *stop motion*, animação de recorte, animação direta, desenho animado, e a técnica principal, que ocupa a maior parte do filme e consiste de sequências de *frames* com imagens completamente distintas do *frame* anterior e do posterior. A natureza destas imagens varia bastante e inclui fotos de: pessoas, jornais, revistas, objetos do cotidiano, composições abstratas com recortes

de papel, pinturas abstratas em suportes diversos, bem como telas pretas sem qualquer grafismo que, como se viu, gera o efeito *flicker*. Por exemplo, em um *frame* de *REcreation* (1956) podemos ver duas mãos com os punhos cerrados, outro exhibe apenas uma banana, em outro um canivete fechado num fundo preto, em um *frame* vemos a foto de uma página de revista com anúncio e preços de tecidos para alfaiataria masculina, em outro inunda a tela uma página de jornal. Aqui, cabe reforçar que cada imagem mencionada não ocupa um plano do filme, mas um único *frame* do filme. O procedimento fílmico aqui descrito consiste em sequenciar imagens com uma composição, natureza, e paleta de cor completamente diferente em cada *frame*. Para um exemplo, em uma sequência de *frames* de *REcreation* (1956) vemos a foto de um papel com anotações manuscritas e no *frame* seguinte a foto de um pão, no imediatamente seguinte a foto de um pedaço de uma moldura de quadro, segue este a foto de uma ferramenta de metal. Como cada segundo de filme requer 24 *frames*, o que Robert Breer executa aqui é a exposição de 24 imagens completamente distintas para cada segundo de filme. Na fruição de *REcreation* (1956), o efeito fílmico de um procedimento como este é precisamente o de estar assistindo 24 imagens por segundo. Poderíamos comparar o filme com a lógica da “mensagem subliminar” que, em teoria, consistiria na inclusão de uma imagem distinta do todo em um único *frame*. Em *REcreation* (1956), pode se dizer que Robert Breer radicaliza essa ideia, na construção de um filme em que cada *frame* do segundo pode ser uma mensagem subliminar, um filme que apresenta 24 mensagens subliminares a cada segundo. Um dado procedimento fílmico aprofunda ainda mais a desconstrução da coerência formal e espacial que está na base da percepção de movimento. A partir da perspectiva exposta por Deleuze (2005), pode se dizer que este filme faz uma combinação da segunda tradição com a terceira.

O exercício analítico que resulta nesta exposição dos conteúdos de cada *frame* de *REcreation* (1956) e *Razor Blades* (1968) só foi possível a partir da observação das obras no modo *frame a frame*, pois na fruição em tempo real, as imagens, que ocupam apenas a 24ª parte de cada segundo, apresentam-se por tempo suficiente para percebê-las, mas não apreendê-las.

Modernidade e a estética do excesso de estímulo

Na base da experiência estética do hiperestímulo estão o fragmento e o choque, sendo o primeiro a unidade plástica a ser moldada, e o segundo um efeito possível

decorrente de uma dada relação entre os diversos fragmentos que compõem o todo. Uma organização entre *frames* com alto nível de coerência formal e espacial resulta na percepção de que o todo é *uno*. E como se viu nas análises, o que estes animadores do cinema-matéria executam a partir das potencialidades do processo animado é a possibilidade da experiência estética do *frame* enquanto unidade fragmentária do filme. Experiência que, como se viu, é executada em diferentes níveis em cada filme analisado. A variação entre *frames* em *Mothlight* (1963) é levemente atenuada por uma textura e paleta de cor análogas entre *frames*. *Razor Blades* (1968) a executa de forma mais intensa e em *REcreation* (1956) temos a experiência do fragmento explorada em sua potencialidade máxima.

Retomando Charney (1998; 2004), uma dada dinâmica da vida moderna como experiência caracterizada pelo excesso de estímulos convida o indivíduo moderno a estar à deriva dos mesmos. É neste sentido que a noção de *deriva* trata da experiência da perda de presença e da impossibilidade do instante. A partir da experiência estética do fragmento, as obras observadas configuram-se de modo a radicalizar esta efemeridade do instante e apresentá-la de forma literal no nível da experiência sensorial. Ou seja, no trato da materialidade do filme, tendo o fotograma como unidade plástica básica, estes filmes expõem mais do que o embuste do dispositivo cinematográfico quanto a ilusão de movimento. Deixam revelar também o embuste da própria experiência do presente. Ainda, este bombardeio de imagens, em que cada um dos 24 *frames* do segundo possui uma informação muito diferente a ser processada pelo espectador, dificulta a apreensão dos estímulos. Tratam-se de filmes onde muito se vê, mas pouco se identifica. Nesta radicalização da efemeridade do presente, é praticamente impossível se deter sobre quaisquer dos *frames*/instantes que passam pela tela, numa experiência que convida a se deixar levar pelas imagens sem maiores tentativas de engajamento.

Quanto ao potencial de choque, Leo Charney (2004) o define como “a combinação de intensidade imediata e diminuição imediata” (CHARNEY, 2004, p. 323). Do ponto de vista da organização entre *frames*, o efeito visual do choque é possível a partir da combinação entre regularidade e descontinuidade, mas também carece de uma hierarquia entre as imagens, pois somente com imagens privilegiadas é possível que uma provoque mais atenção do que a outra. André Parente (2000) afirma que “o cinema-matéria é o único cinema que merece ser qualificado de não-narrativo”, uma vez que “para que haja história e narração, é preciso que haja imagens

privilegiadas” (PARENTE, 2000, p. 97). Aqui, nota-se que, para além da narrativa, uma hierarquia entre imagens também tem lugar na experiência sensorial do filme mesmo no nível de sua materialidade.

No caso de *Razor Blades* (1968), de Sharits, mesmo com o caos de fragmentos distintos, o choque ainda é possível em um nível mínimo porque o filme mantém uma determinada plástica por tempo suficiente para que a alteração plástica se faça sentir. Ou seja, todo o filme alterna *frames* bastante discrepantes entre si (e estes são perceptíveis individualmente), mas em blocos de constância plástica que se alternam, permitindo um efeito duplo: o da regularidade a partir do caos no nível do *frame*; mas também do choque quando passa de uma regularidade plástica a outra. Por exemplo, é o caso dos *frames* contendo imagens de natureza fotográfica, que surgem descontinuando de forma ainda mais drástica uma sequência de imagens de natureza geométrica, que já se apresentavam com algum nível de descontinuidade devido a variação formal e espacial entre os elementos. Em *Razor Blades* (1968) ainda existe uma possibilidade de memorização, porque os *frames*, ainda que muito distintos na organização sequencial, eventualmente se repetem ao longo da obra. Do ponto de vista do choque, *Mothlight* (1963) é como *REcreation* (1956): a intensa variação entre *frames*, ou seja, o enorme bombardeio de estímulos resulta em uma regularidade de caos onde o efeito de choque é neutralizado. Inexiste a alternância de ordem hierárquica entre intensidades, que estão na base da possibilidade do choque, não existem momentos menos intensos.

E aqui, também a presença ou ausência de choque possuem consequências para a experiência do instante. Segundo Charney: “experimentar o choque era experimentar um instante (...), mais exatamente, o choque formulou e definiu o instante como tal” (CHARNEY, 2004, p. 324). Como vimos, os filmes observados executam os fragmentos de forma a evidenciar a descontinuidade entre eles. De fato, existe um potencial de choque na descontinuidade, no entanto, sua banalidade, o bombardeio contínuo de elementos díspares e descontínuos, sem uma organização de ordem hierárquica, resulta no efeito inverso, o da regularidade do caos em que o excesso de estímulo termina por neutralizar o choque. Desse modo, os filmes observados, caracterizados pelo hiperestímulo, não cumprem provocar a atenção do espectador 24 vezes por segundo, como se poderia imaginar numa análise apressada. Se a experiência do estímulo se torna impossível pelo excesso, se não é possível apreender as imagens a

ponto do espectador se deixar a deriva das mesmas, então o que estes filmes provocam é, ao contrário, a perda da atenção, o tédio e a apatia.

Trata-se, em alguns casos, do efeito oposto ao esperado. Ao falar sobre sua obra, Robert Breer¹² observa este tratamento entre *frames* de alguns de seus filmes, destacando o potencial da descontinuidade como “uma forma de orgasmo visual”, bem como a raiva que seus filmes suscitam devido a violência desse bombardeio de imagens, ao que o entrevistador questiona: “Mas e o tédio? E as pessoas que se sentem entediadas com seus filmes?”¹³ É difícil conceber que o excesso de mobilidade e estímulo tenha como resultado a imobilidade e o tédio. E aqui, destaca-se a conexão desse tipo de contradição às consequências do excesso próprias da vida moderna, sendo ainda mais fácil de observar na atual conjuntura, em que os dispositivos e aplicativos demandam atenção dos usuários a cada minuto, como vemos no documentário *Dilema das redes*¹⁴.

Para Jonathan Crary (2014):

Com uma oferta infinita e perpetuamente disponível de solicitações e atrações, o 24/7 incapacita a visão, por meio de processos de homogeneização, redundância e aceleração. Apesar de afirmações em contrário, assistimos à diminuição das capacidades mentais e perceptivas em vez de sua expansão e modulação. (CRARY, 2014, p. 43)

Um dado modo de experiência e percepção assim moldado pelo hiperestímulo possui consequências éticas e sociais e também reconfigura as relações de poder. Para Crary (2014), não se trata mais de iludir as massas, mas de causar um estado de inoperatividade. “A vida pública e privada zune em meio a uma azáfama nunca vista, e toda essa animação e atividade incessante está a serviço de uma paralisia real, da manutenção da inércia das relações existentes” (CRARY, 2014, p. 125). O modo de absorção de imagens que vemos na experiência sensorial dos filmes aqui tratados geram efeitos cada vez mais próximos do modo como somos atualmente levados a tratar as diversas outras experiências do cotidiano.

¹² As palavras de Robert Breer aqui mencionadas referem-se a uma entrevista dada para a revista *Film Culture* (nº 27, 1962) e uma declaração publicada na mesma revista (nº 29, 1963). Ambas entrevista e declaração foram publicadas na íntegra no livro de Robert Russett e Cecile Starr – *Experimental animation* (1988).

¹³ Entrevista para a revista *Film Culture*, (nº 27, 1962) publicada na íntegra no livro de Robert Russett e Cecile Starr – *Experimental animation* (RUSSETT; STARR, 1988, p. 134).

¹⁴ *The Social Dilemma* (2020), dirigido por Jeff Orlowski.

REFERÊNCIAS

- ARNHEIM, R. **Arte e percepção visual**. São Paulo: Pioneira, 1998.
- AUMONT, J.; MARIE, M. **A análise do filme**. Lisboa: Armand Colin, 2004.
- BENDAZZI, G. **Cartoons: One hundred years of cinema animation**. Bloomington: Indiana University Press, 1995.
- CAVALIER, S. **The world history of animation**. Califórnia: University of California Press, 2011.
- CHARNEY, L. **Empty moments: cinema, modernity, and drift**. USA: Duke University Press, 1998.
- _____. Num instante: o cinema e a filosofia da modernidade. In: CHARNEY, L.; SCHWARTZ, V. (Org.). **O cinema e a invenção da vida moderna**. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.
- CRARY, J. **24/7: capitalismo tardio e os fins do sono**. São Paulo: Cosac Naify, 2014.
- DELEUZE, G. **Cinema 1: a imagem-movimento**. São Paulo: Brasiliense, 1983.
- _____. **A imagem-tempo**. São Paulo: Brasiliense, 2005.
- ELWES, C. **Installation and the moving image**. New York: Wallflower Press, 2015.
- GUNNING, T. Animating the instant: the secret symetry between animation and photography. In: BECKMAN, K. (Org.). **Animating film theory**. Londres: Duke University Press, 2014. p. 37-53.
- PARENTE, A. **Narrativa e modernidade: os cinemas não-narrativos do pós-guerra**. Campinas: Papyrus, 2000.
- _____. **Cinema em trânsito**. Rio de Janeiro: Beco do Azougue, 2011.
- QUARESMA, C. **Imagem técnica, experiência artesanal: Apontamentos para uma significação da prática de animação no cinema experimental**. XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Anais. Rio de Janeiro, 2015.
- _____. **A tela mínima: Super 8 como suporte de pintura**. Rebeca, v. 7, p. 439, 2019.
- RAMOS, F. **A imagem-câmera**. Campinas: Papyrus, 2012.
- REES, A. L. **A history of experimental film and video: from the canonical avant-garde to contemporary british practice**. London: Palgrave MacMillan, 2011.
- RUSSETT, R.; STARR, C. **Experimental animation: Origins of a new art**. New York: Da Capo Paperback, 1988.
- SINGER, B. Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular. In: CHARNEY, L.; SCHWARTZ, V. (Org.). **O cinema e a invenção da vida moderna**. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.