

Rotoscopia, percepção do real e efeitos de presença ¹

Christiane QUARESMA²

Universidade Federal de Pernambuco, Recife, PE

RESUMO

A rotoscopia é um procedimento técnico que consiste em animar tendo como base referencial uma cena previamente filmada. Trata-se de uma técnica que combina dois processos cinematográficos distintos: filmagem e animação, resultando, por vezes, em produtos fílmicos híbridos. Ambos os processos (animado e filmado) implicam diferentes condutas do sujeito criador no que cabe a lógica processual do dispositivo cinematográfico, bem como distintos efeitos de real, presença e de percepção de subjetividade/objetividade no processo criativo. Discute-se, portanto, a natureza dessa união dos processos através da técnica da rotoscopia, buscando entender até que ponto tal técnica direciona a representação e como transforma o produto filmado em matéria da arte animada, bem como os efeitos decorrentes do equilíbrio das percepções de real e presença que ambos os processos implicam individualmente.

PALAVRAS-CHAVE: animação; rotoscopia; realismo; processo criativo.

No cinema de animação, assim como no exercício da pintura, eventualmente se utilizam referências (fotografias, modelos vivos), que servem de base para a construção da imagem. Diferente da pintura, no entanto, a animação é uma imagem em movimento. Sua base referencial, portanto, também carece desse elemento estético. É comum animadores utilizarem espelhos para encenarem eles mesmos os movimentos que precisam representar. Outro tipo de referência, que se tornou comum na indústria de animação, é uma base previamente filmada, que será seguida pelo animador *frame a frame*. Este procedimento, baseado na inserção do elemento filmado no processo de animação, é conhecido como rotoscopia e foi adotado na indústria para permitir que desenhos inanimados pudessem se movimentar como pessoas reais. Sua função é o efeito de real na representação do movimento, trazendo para o exercício subjetivo de animar o processo objetivo da câmera.

¹ Trabalho apresentado no DT 4 – Comunicação Audiovisual do XIX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 29 de junho a 1 de julho de 2017.

² Doutoranda no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFPE, email: ciane.qua@gmail.com.

O presente artigo trata de observar, não somente os efeitos de real³ que estão na base da fundação da rotoscopia, mas principalmente desvios no uso da técnica, que cumprem expor o processo, a materialidade do filme e o dispositivo cinematográfico. Para este fim, lanço olhar sobre três obras (de animadores, contextos históricos e ambientes de atuação cinematográfica distintos), a saber: *Fuji* (1974) de Robert Breer, *Milk of amnesia* (1992) de Jeff Scher, e *A Scanner Darkly* (2006) de Richard Linklater e Bob Sabiston.

Espaços e fronteiras

A rotoscopia surge em (e para) um contexto de produção comercial. Parte das inversões de sentido da técnica que aqui se apresentam, no entanto, consiste de obras produzidas no âmbito do cinema experimental, nas mãos de artistas. Este fato suscita problemas de hegemonia e legitimidade entre regimes visuais com orientações estético-ideológicas e esquemas de representação distintos. Ao mesmo tempo, questões de representação e objetividade se colocam entre o fazer animado e o filmado. O presente texto não poderia ter início sem pontuar tais questões espaciais e fronteiriças (entre linguagens, dispositivos, regimes visuais e experiências de produção), caras às análises que se colocam adiante.

“O” cinema e os outros

André Bazin (1991) sugere que explicar a origem do cinema através dos aparatos técnicos que o permitiram seria insuficiente. Para ele, os germes do cinema já existiam, antes mesmo de seu surgimento, em conceito, e na necessidade de uma representação perfeita da realidade. Esse desejo, que teria levado à invenção do cinema, também seria o responsável por seu desenvolvimento tecnológico, a fim de que tal arte se aproximasse cada vez mais daquela idealização primeira.

Em *A ontologia da imagem fotográfica*, Bazin (1991) fala de uma obsessão pela imitação da natureza, que moveu a pintura à níveis de realismo fotográfico e teria trazido para o mundo a invenção da fotografia e do cinema. Já Rudolf Arnheim (1957) fala de uma necessidade de moldar. “Entre os esforços que fazem com que o ser humano crie imagens fidedignas está o desejo primitivo de submeter o material ao seu

³ É preciso esclarecer que os sentidos de real que aqui se colocam dizem respeito estritamente à configuração da imagem em movimento. Toda a discussão é esteticamente amparada, sem adentrar os espaços da narrativa e do enredo.

poder, recriando-os. (...) Na prática, sempre houve o desejo artístico de, não apenas copiar, mas originar, interpretar, moldar” (ARNHEIM, 1957, p. 157).

Arnheim (1957), para quem o cinema sem manipulação da matéria fílmica não poderia ser tomado por arte, acreditava que o desenvolvimento cinematográfico no âmbito da tecnologia "levaria a imitação mecânica da natureza a um extremo" (ARNHEIM, 1957, p. 154) e isso diminuiria cada vez mais as possibilidades artísticas de manipulação. O desenvolvimento tecnológico que permitiria a reprodução documental e completa da realidade, por conseguinte, só poderia ser danosa, já que tirava do cinema justamente aquilo que o aproximava da arte: sua independência da realidade.

Essa breve digressão pela teoria clássica ilustra bem alguns dos paradigmas que sempre fizeram do cinema uma arte plural do ponto de vista formal e ideológico. Esta pluralidade, no entanto, coexiste em evidente desequilíbrio, onde uma das formas é assumida como autêntica – O cinema – e todas as outras carecem de um adjetivo ou afim que as qualifiquem perante esta forma legítima. É assim que podemos falar de “cinema experimental”, “cinema marginal”, “cinema de artista”, etc., como transgressões de um único meio de se fazer cinema.

André Parente (2009) elucida alguns pontos desse fenômeno em seu texto *A forma cinema: Variações e rupturas*. A “forma cinema”, a qual o autor se refere no título, é aquela que se tornou convencional após um processo de institucionalização de um modelo de espetáculo específico, caracterizado principalmente por seu atributo narrativo. “O cinema sempre foi múltiplo, mas essa multiplicidade se encontra (...) encoberta e/ou recalcada por sua forma dominante” (PARENTE, 2009, p. 25).

Para os objetivos do presente texto, é satisfatório apontar, apenas, que a forma convencional e dominante de cinema se desenvolve em torno do efeito de real, e que este fim demanda a transparência de sua materialidade e de seus processos, em nome da participação do espectador.

Paralelo ao desenvolvimento desse cinema, movimentos diversos buscaram dar seu próprio fim para o dispositivo cinematográfico, reconfigurando-o de acordo com parâmetros estéticos e ideológicos distintos e realocando-o em outros espaços e formas de fruição. Quanto a estes, André Parente (2007) destaca três momentos históricos: as vanguardas artísticas de 1920, os movimentos pós-modernistas da década de 1960, e o atual contexto. Não se deve tomar tais períodos por homogêneos, sendo necessário

esclarecer que abarcaram movimentos distintos. As vanguardas, por exemplo, além de sua multiplicidade de orientações (dadaísmo, surrealismo, etc.), apresentavam diferenças na forma como estas se configuravam entre nações. O elo que une tais contextos e movimentos talvez seja apenas o modo como se distanciam do formato convencional de cinema, seja porque questionam diretamente tal modelo, seja porque respondem a demandas de outras linguagens (como a pintura, por exemplo), que os levam por caminhos diversos daqueles trilhados pela forma dominante. Em alguns momentos, ambas as razões encontram-se agregadas, como é o exemplo dos experimentos futuristas com animação abstrata de 1909, por Arnaldo Ginna, que além de consistirem de uma extensão da pintura, eram também uma proposta de autonomia para o cinema, como demonstrado em manifesto de 1916⁴.

Desnecessário dizer que o modelo de fruição destas formas não se pauta nos mesmos intuitos ilusórios próprios do cinema convencional, sendo muito comum a abolição do modelo narrativo, da forma, e a exposição das materialidades e dos processos. No entanto, é nesse ponto que reside a relação paradoxal destas obras experimentais com o realismo que abrem mão. Pois nesta opacidade de sua matéria, terminam por trabalhar um outro efeito de real, que é o da realidade em si. Realidade esta que não pode ser negada, a partir do momento em que a obra se converte em índice de sua própria materialidade.

Encontramos efeito e sentido semelhante na colagem cubista, em que, no lugar de representar o objeto na tela através da pintura, agregavam à mesma o objeto real. Esse intento de *apresentação* no lugar da *representação* também pode ser identificado, por vezes, em obras de ficção, como aponta Lúcia Nagib (2011) nos filmes que analisa em seu *World cinema and the ethics of realism*. Para ela, o efeito de real destes filmes está em usar “o *medium* fílmico como uma forma de produzir, bem como reproduzir realidade” (NAGIB, 2011, p. 8). Este efeito de *apresentação* da realidade em si, no entanto, é muito mais latente em espaços de produção experimental, dado o aspecto indiciático já apontado. Trata-se, em suma, de um efeito de presença da materialidade, do dispositivo e do processo. Como veremos, o filmado e o animado articulam distintos efeitos de real e presença.

⁴ Trata-se do manifesto “A cinematografia futurista”, que propunha que o cinema abandonasse a inspiração na arte de representação teatral e se convertesse numa extensão da pintura (DENIS, 2010).

O animado e o filmado

Enquanto a discussão anterior marca diferentes posicionamentos estéticos e ideológicos sobre o que o cinema deveria ser e a que demandas deveria responder, o animado e o filmado trata de uma distinção no âmbito da *experiência* de produção, que, no entanto, possui implicações para o tema do realismo que aqui se coloca.

Tal relação poderia ser sintetizada pelos atributos fundamentais de cada experiência: o *automatismo* do filmado e o *artesanal* do animado. De fato, o processo de animar consiste em emular o “efeito cinema” de tempo e movimento *frame a frame* pelo sujeito, enquanto no procedimento filmado, uma câmera opera essa atividade de forma automática. Não cabe aqui, ainda, atentar para o que está sendo representado, e sim observar ambos os processos do ponto de vista de um mecanismo que corresponde à função mais básica do dispositivo cinematográfico: a criação e disposição de *frames* individuais, que rodados a uma dada velocidade, causam a sensação de movimento e tempo passado. O animado e o filmado, assim, resumem sua distinção na dicotomia sujeito-máquina, na medida em que a imagem em movimento filmada é operada pela câmera e a imagem em movimento animada é operada pelo sujeito⁵.

Esta experiência cinematográfica baseada na operação artesanal *frame a frame*, a que chamamos de “animação”, ficou marcada na cultura visual por sua utilização em determinados nichos de mercado, como a indústria de entretenimento infantil, as séries de TV e a animação *cartoon*. Estes nichos marcam uma forma específica de se utilizar animação, com esquemas de representação próprios, e que se tornaram dominantes na aplicação de animação.

Nestes espaços, a animação seguiu o mesmo princípio de representação baseada na ilusão de realismo, ainda que o grau de analogia com a realidade, do ponto de vista formal, seja inferior ao do cinema filmado, com sua representação de cunho fotográfico. Tome-se os esforços de Walt Disney como exemplo, e observemos como o estilo caricaturado de seus personagens não diminuiu sua ambição de realismo para os movimentos dos mesmos. Como observou Esther Leslie (2014), “animação não é a representação de um mundo reconhecível” (LESLIE, 2014, p. 27), sendo o seu objeto

⁵ Aqui, é importante ressaltar que o exemplo refere-se à animação tradicional e analógica, onde a câmera tem um papel de registro nos fotogramas da película dos *frames* que já foram criados pelo sujeito. Também cabe salientar que o processo animado abarca uma variedade de técnicas, que pode implicar diferentes graus de envolvimento da câmera cinematográfica. Finalmente, para os fins deste texto, não se faz necessário trazer para a discussão as reconfigurações promovidas pela animação digital, que prescinde de câmera.

comumente situado no universo do que é irreal ou inexistente. No entanto, objetiva-se que estas formas fantasiosas funcionem segundo as leis naturais que nos são familiares. Mesmo a quebra das leis da física comuns na animação *cartoon* opera sempre tendo como parâmetro o que é possível, para que o impossível possa ser passível de reconhecimento e apreciação. Não é objetivo do presente texto seguir em frente nesta discussão paradoxal que envolve os limites do real e do irreal que operam no cinema de animação clássico. Aqui, basta entender que há uma necessidade de representação análoga à realidade para os movimentos dos seres e fenômenos, e que é esta ambição que se encontra na origem de invenções como a rotoescopia.

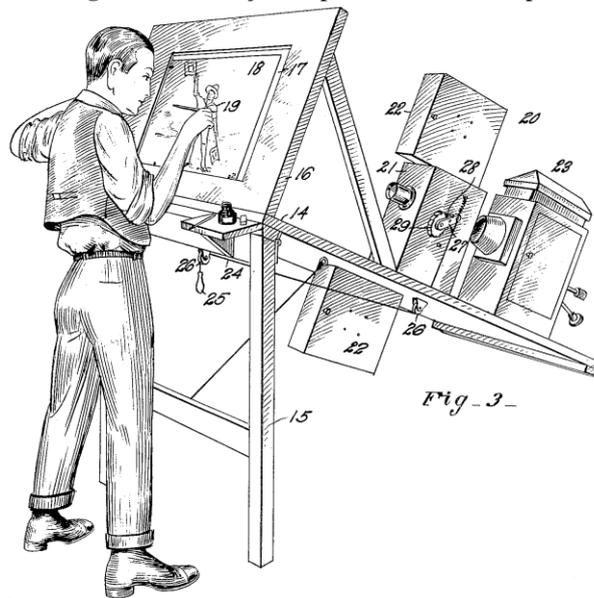
Já como experiência de produção, a animação, assim como o que é filmado, percorre outros espaços, adotando outras formas e esquemas de representação. Foi amplamente utilizada nas vanguardas artísticas e nos movimentos pós-modernistas da década de 1960 os quais André Parente (2007) se refere. Também está no cinema filmado mais convencional, na qualidade de efeito especial, trazendo para o filme tudo aquilo que não pode ser encenado em frente a uma câmera, como as criaturas animadas em *stop motion* de filmes como *King Kong* (1933) e *Clash of the Titans* (1981). Além de outros nichos que alteram ou questionam seus usos dominantes.

Rotoscopia velada

Benjamin Bratt (2011) inicia a introdução de seu manual – *Rotoscoping* – com uma passagem que não poderia ilustrar melhor o sentido que tal técnica possui para o cinema *mainstream*: “Rotoscopia é uma forma artística um tanto invisível. Para os *roto artists*, fazer seu trabalho corretamente significa evitar ser visto” (BRATT, 2011, p. xi).

A técnica começou a ser utilizada no início do século XX, quando Max Fleischer criou um mecanismo capaz de trazer para a arte animada a fluidez dos movimentos reais, que só poderiam ser captados pela câmera. Assim, o *Rotoscope* foi inventado por Max Fleischer por volta de 1915 (BENDAZZI, 1995). Tal aparato técnico permitia a projeção *frame a frame* de cenas previamente filmadas em uma tela de vidro, onde um animador (do outro lado da tela) desenhava cada *frame* da animação por cima do que fora filmado, como pode ser observado na figura 1.

Figura 1: Ilustração da patente do Rotoscope



Fonte: BRATT, 2011.

O *Rotoscope* foi utilizado no próprio estúdio de produção de seu inventor, o *Fleischer Studios*, criador e responsável pelas séries de *cartoon* *Out of the Inkwell* (1918–1929), *Betty Boop* (1932-1939) e *Popeye - The Sailor* (1933-1942), sendo muito empregado nas sequências de dança de episódios de *Betty Boop*, tais como *Betty Boop's Bamboo Isle* (1932) (figura 2), *Minnie the Moocher* (1932), *Snow White* (1933) e *The old man of the mountain* (1933) (BECK, 2004), para citar alguns exemplos.

Figura 2: Cena de *Betty Boop's Bamboo Isle* (1932) e a base filmada para a rotoscopia



Fonte: www.animatormag.com

O uso da técnica, no entanto, não se resumiu ao *Fleischer Studios*, sendo amplamente utilizada nos estúdios Disney, em obras de longa metragem como *Branca de Neve* (1937) e *A bela adormecida* (1959) (CAVALIER, 2011). A rotoscopia se popularizou, atingindo toda a indústria de animação e é utilizada até hoje. Atualmente, no entanto, dispensa o aparato técnico que lhe deu origem, resistindo apenas como conceito: o de animar por cima de uma cena previamente filmada, o que pode se dar de variadas formas (atualmente, inclusive, através de softwares).

A rotoscopia é, dessa forma, um recurso que tem como fim limitar a ação subjetiva na representação animada, aproximando-a da objetividade do automatismo da câmera, capaz de captar um movimento real tal qual ocorrido no momento da tomada. Entretanto, essa matéria filmada é, ao mesmo tempo, de importância secundária e submissa ao desenho, sua função é meramente referencial. Apesar disso, o uso da técnica resulta em debates que frequentemente tocam o problema da autoria, uma vez que, comumente, se atribui a tal recurso uma objetividade tal, que se anularia do processo a própria subjetividade do artista na representação do movimento.

Rotoscopia exposta

Finalmente, destacam-se três obras que utilizam a rotoscopia de modo diverso para o qual foi fundada, e discute-se como estes desvios implicam diferentes efeitos de real e presença. Em *Fuji* (1974), Robert Breer expõe na obra o próprio processo de rotoscopia, ao exibir a base filmada que serviu de referência. Em *Milk of amnesia* (1992), Jeff Scher utiliza a rotoscopia para expor a unidade básica do dispositivo cinematográfico, o *frame*. Diferente das demais, que habitam o universo do cinema experimental, *A Scanner Darkly* (2006), de Richard Linklater e Bob Sabiston é uma obra de ficção convencional. No entanto, expõe o processo rotoscopado ao tratar a base filmada, não como referência, mas como parte da obra, deixando transparecer na animação um elemento que não é característico de suas formas convencionais, a representação de um ator real.

Robert Breer e a presença da matéria filmada em *Fuji*

Pintor e escultor, os experimentos de Robert Breer com o dispositivo cinematográfico tiveram início em 1949, em Paris, onde permaneceu até 1959, quando então retornou aos Estados Unidos. Em sua carreira como cineasta experimental,

percorreu plásticas diversas, tendo iniciado com estudos sobre pintura em movimento, resultando em seus *Form Phases I, II, III e IV* (1952-1954). Marca seu estilo quatro filmes agrupados sob o título *Images by Images* (1954), onde cada *frame* é uma imagem completamente diferente, abrindo mão da continuidade entre *frames* que é própria do dispositivo cinematográfico. “Basicamente, ele radicalizou a ideia de que o filme é feito de diferentes imagens estáticas” (BENDAZZI, 1995, p. 243). Outra animação do realizador que segue a mesma preocupação em explorar a unidade básica do cinema (o *frame*) através de imagens desconexas entre *frames* é *Recreation I* (1956). André Parente (2007) situa o trabalho de Robert Breer no contexto dos movimentos pós-modernistas da década de 1960, na orientação do cinema estrutural ou cinema-matéria, que segundo Parente (2007), é este cinema da “montagem quase monofotográfica” (p. 37), pela preocupação em tornar o fotograma perceptível.

A década de 1970 marca um novo estágio na carreira do animador, quando começa a utilizar rotoscopia. Corresponde a este período obras como *Gulls and Buoy* (1972), *Fuji* (1974) e *Rubber cement* (1975).

Fuji (1974) é um curta-metragem essencialmente não narrativo, baseado em filmagem que Robert Breer realizou numa viagem de trem pelo Japão, quando este passava pelo Monte Fuji. As filmagens alternam tomadas do embarque, e internas do trem, focando corredor ou janela, de onde se vê a montanha.

Num exercício de grande liberdade da matéria fílmica que serve de base para a rotoscopia, em alguns momentos, Breer segue o movimento, mas não com o intuito de “animar” um personagem inanimado, e sim para gerar formas abstratas a partir da representação fotográfica do filme. Um exemplo pode ser observado na figura 3, onde a imagem do filme gera uma linha baseada apenas em um trecho da silhueta do indivíduo que se move. Em outros momentos, os desenhos seguem o que foi filmado de forma mais análoga. Parte das cenas é animada a menos de 12 *frames* por segundo, o que permite que cada *frame* seja perceptível à visão humana, expondo, também, a unidade menor da linguagem cinematográfica. A obra também não segue o que foi filmado de modo linear, por vezes alternando rotoscopias de cenas diversas de forma rítmica. Trechos do filme de base são rotoscopados de formas diferentes e repetidos ao longo da obra. Todos esses aspectos já constituem formas incomuns de aplicação da rotoscopia.

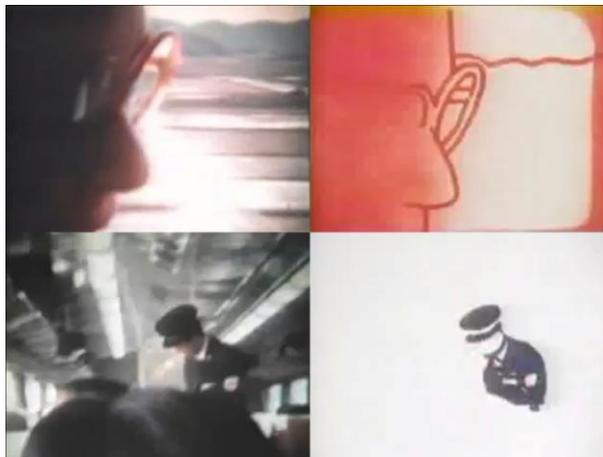
Figura 3: *Frames de Fuji (1974)*



Fonte: Captura direta da animação

No entanto, de importância para este artigo, está o fato de que as cenas filmadas de base para a rotoescopia são expostas em alguns momentos. Observa-se a intenção de demonstrar que o desenho foi realizado por cima desta base. Por exemplo, é exibido trecho do filme em que um passageiro corre e, em seguida, a rotoescopia da mesma cena, do início. Desse modo, inverte-se o efeito de real próprio da rotoescopia ao se expor a técnica utilizada, bem como a matéria fílmica de base, que, por regra, é oculta.

Figura 4: *Frames filmados e animados de Fuji (1974)*



Fonte: Captura direta da animação

Jeff Scher e a presença do *frame* em *Milk of amnesia*

“Um pintor que faz filmes experimentais e um cineasta experimental que pinta” (SCHER.BLOGS.NYTIMES, 2014), é assim que o realizador é descrito em seu blog. De fato, seus trabalhos habitam um espaço duplo, entre o museu e os festivais de cinema. Legitimado nestas duas esferas da cultura visual, o site do autor comercializa tanto os filmes, quanto os *frames*/pinturas destas obras. Sua carreira conta com

experimentos em variadas plásticas. *Turkish traffic* (1998), por exemplo, lembra o estilo de animação abstrata de Len Lye, na década de 1930. Já *Bang Bang* (1998) se trata de uma animação com testes de *Rorschach*.

Marca seu estilo, no entanto, o uso recorrente e inusitado da rotoscopia, a partir de *found footage* de naturezas diversas, que podem ser montados com ou sem conexão entre si. *Tulips* (2008) é um exemplo em que os diversos fragmentos possuem uma unidade temática, correspondem todos a cenas de beijos em filmes. Mas o que realmente define seu estilo com rotoscopia é a variedade estilística que adota na pintura dos *frames*.

Aqui, voltamos atenção específica para o *Milk of amnesia* (1992), que consiste de fragmentos de arquivos apropriados de variada natureza: cenas de apresentações de balé, de ginástica aquática e de outros filmes, entre outros. Os fragmentos não possuem uma unidade temática, um homem caminha para fora de sua casa, um pássaro voa de um galho, uma mão coloca um frango para ser assado num forno, uma mulher empurra uma criança no balanço, etc. O que torna a obra importante do ponto de vista da rotoscopia é o fato de que cada *frame* é produzido segundo um estilo de traço, uma plástica e uma paleta cromática diferente. Uma vez que cada *frame* difere do seguinte, todos se tornam visíveis. Assim, o truque do cinema, de fazer parecer que várias imagens diferentes são, na verdade, uma única em movimento, se desconstrói, já que todas as unidades que compõem o filme se tornam visíveis à nossa percepção.

Figura 5: Sequência de *frames* em *Milk of amnesia*, baseados em apropriação de cena de *Ballet mécanique* (1924) de Fernand Léger



Fonte: Captura direta da animação

Como os animadores do cinema estrutural (ou cinema-matéria), o filme de Jeff Scher também é um cinema de velocidade, onde a imagem parece piscar, devido às variações radicais entre *frames*. Porém, diferente dos anteriores, que expunham os

frames a partir da desconexão total entre eles, Jeff Scher, com o recurso da rotoescopia, consegue expô-los sem perder essa conexão, uma vez que, seguindo a base filmada com variações apenas da ordem do traço, da cor e da plástica, as alterações formais são mínimas. Aqui, portanto, é possível identificar um movimento contínuo entre planos, e ao mesmo tempo, todos os seus *frames* individuais. O efeito de real que se observa nesta obra é, não tanto do processo de rotoescopia em si, mas, sobretudo, da exposição da construção do “efeito cinema” como um todo, do funcionamento do dispositivo cinematográfico.

Richard Linklater e Bob Sabiston e a presença do ator em *A Scanner Darkly*

Diferente do caráter artístico dos animadores anteriores, Bob Sabiston começou sua carreira com o estudo e o desenvolvimento de *softwares* para animação no final dos anos 1980. Em 1990, ele produziu vários curtas, um dos quais foi exibido no primeiro episódio do *Liquid Television*, o programa de animação para adultos da MTV. É no final da década de 1990 que Sabiston marca o seu nome na história da animação, quando desenvolve o *Rotoshop*, um *software* próprio para rotoescopia com a qualidade da interpolação⁶. Bob Sabiston utilizou o *software* para produzir um curta-metragem de documentário animado, que mostra um fragmento da rotina de um garoto, *Snack and Drink* (1999). Para o curta, Sabiston primeiro filmou as cenas e em seguida dividiu fragmentos de planos entre artistas diversos para que os mesmos fizessem a rotoescopia através de seu *software*. Richard Linklater já trabalhava com cinema, versando entre filmes independentes e *mainstreams*. Juntos, Linklater e Sabiston produzem *Waking life* (2001), longa metragem de animação aplicando o *Rotoshop* através do traço de 30 artistas diferentes (CAVALIER, 2011). Em 2006, novamente em parceria, utilizaram o *software* para produzir *A Scanner Darkly*.

⁶ A interpolação consiste de uma forma de automatizar parte do trabalho *frame a frame* próprio da animação, e só foi possível com a digitalização. Com a interpolação, o animador produz apenas *frames* chaves, enquanto um *software* produz os *frames* entre as poses chaves. A interpolação não automatiza totalmente o processo de animar, apenas corta alguns *frames* deste processo.

Figura 6: Frames de *A Scanner Darkly*



Fonte: www.imdb.com

Enquanto “a indústria de Hollywood foi construída em torno de estrelas” (MULVEY, 2012, p. 217), a animação, como foi dito, se constituiu como uma arte de representação do irreal por excelência. Nesse sentido, o uso da rotoscopia tem a função de transferir para um personagem inanimado (um desenho, por exemplo) um movimento análogo ao real. Os atores que interpretam ações para rotoscopia são, como os dublês de filme, anônimos. O espaço para o ator real em obras comerciais de animação é bastante limitado, abarcando, praticamente, apenas a dublagem de voz⁷. Eventualmente, os personagens consistem de caricaturas de atores reais, mas precisamos ter em mente a distância entre a caricatura e o ator real, e entender que, dentre os dois, a caricatura é mais real para o universo da animação. Em *A Scanner Darkly* (2006), a rotoscopia não só respeita completamente a forma dos atores, tirando-os do anonimato próprio da cena de referência, como estes atores são estrelas de Hollywood bem conhecidas, como Keanu Reeves e Winona Ryder. O efeito indiciático próprio do dispositivo do cinema permite um efeito de real para além de um personagem estilisticamente análogo.

5 Considerações

Todas as experiências abordadas cumprem expor o filme de base do processo da rotoscopia, ao mesmo tempo em que expõem o dispositivo cinematográfico como um todo. A discussão que levantam está além do processo animado e recai também sobre o objeto filmado, a partir da exposição de seu processo de construção e de seu truque de ilusão. Apresentam um efeito paradoxal do real, pois ao abolir os esquemas clássicos da

⁷ Salvo em filmes onde há a presença do ator de fato, lado a lado com os elementos animados, como em *Who framed Roger Rabbit* (1988), que não constitui objeto de considerações no presente artigo.

ilusão, apresentam o real em si, da matéria, da técnica, do processo e do dispositivo cinematográfico.

É, sobretudo, irônico que estas formas de exposição se deem a partir de uma técnica que foi inventada para atribuir um efeito de real específico, a partir da observação de uma série de princípios (ocultar a matéria que serviu de base, o anonimato dos atores, etc.) que são quebrados.

Ainda, é importante observar como, nos dois primeiros casos, o material fílmico não se configura como elemento determinante na representação, no sentido de que não determina o tratamento que o sujeito criador lhe dará. Antes disso, é a matéria filmada que é guiada e moldada pelo sujeito.

Em última instância, as consequências de tais experiências competem para desconstruir as formas usuais de interação entre filmado e animado, ao mesmo tempo em que aproximam as duas linguagens, cada uma a seu modo. Um filme como *A Scanner Darkly* (2006), por exemplo, não consiste apenas da exposição de um processo de rotoscopia, mas da quebra de um paradigma que separou duas artes durante um século, colocando animado e filmado como uno, num produto verdadeiramente híbrido, onde as fronteiras entre as duas linguagens encontram-se ameaçadas.

REFERÊNCIAS

- ARNHEIM, Rudolf. **Film as art**. Califórnia: The Regents of the University of California, 1957.
- BAZIN, André. **O cinema**: Ensaios. São Paulo: Editora Brasiliense, 1991.
- BECK, Jerry. **Animation Art**: from pencil to pixel, the history of cartoon, anime & CGI. Harper Design: New Youk, 2004.
- BENDAZZI, Giannalberto. **Cartoons**: One Hundred Years of Cinema Animation. Bloomington: Indiana University Press, 1995.
- BRATT, Benjamin. **Rotoscoping**: Techniques and tools for the aspiring artist. Focal Press, 2011.
- CAVALIER, Stephen. **The world history of animation**. Califórnia: University of California Press, 2011.
- DENIS, Sébastien. **O cinema de animação**. Lisboa: Edições Texto & Grafia, Ltda., 2010.
- LESLIE, Esther. Animation and History. In: BECKMAN, Karen (Org.). **Animating film theory**. Londres: Duke University Press, 2014. p. 25-36.

MULVEY, Laura. Rear-projection and the paradoxes of Hollywood realism. In: NAGIB, Lúcia; PERRIAM, Chris; DUDRAH, Rajinder. **Theorizing world cinema**. London: I.B. Tauris, 2012.

NAGIB, Lúcia. **World cinema and the ethics of realism**. Nova York: Continuum, 2011.

PARENTE, André. Cinema de vanguarda, cinema experimental e cinema do dispositivo. In: COCCHIARALE, Fernando; PARENTE, André. **Filmes de artista: Brasil 1965-80**. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria / Metropolis Produções Culturais, 2007.

_____. A forma cinema: variações e rupturas. In: MACIEL, Katia (org.). **Transcineamas**. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria, 2009.

SCHER.BLOGS.NYTIMES. Disponível em:

<<http://scher.blogs.nytimes.com/>>. Acesso em: 17 de set. 2014.