

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO

CHRISTIANE QUARESMA MEDEIROS

O GESTO SERÁ IRRECUPERÁVEL:
Experiências do informe no cinema de animação

RECIFE

2022

CHRISTIANE QUARESMA MEDEIROS

**O GESTO SERÁ IRRECUPERÁVEL:
Experiências do informe no cinema de animação**

Tese apresentada à Universidade Federal de Pernambuco, como parte das exigências do Programa de Pós-Graduação em Comunicação para a obtenção do título de Doutora. Área de concentração: Comunicação. Linha de pesquisa: Estéticas da Imagem e do Som.

Orientadora: Prof^ª. Dra. Nina Velasco E Cruz.

RECIFE

2022

Catálogo na fonte
Bibliotecária Lillian Lima de Siqueira Melo – CRB-4/1425

M488g Medeiros, Christiane Quaresma
O gesto será irrecuperável: Experiências do informe no cinema de animação / Christiane Quaresma Medeiros. – Recife, 2022.
186f.: il.

Sob orientação de Nina Velasco e Cruz.
Tese (Doutorado) – Universidade Federal de Pernambuco. Centro de Artes e Comunicação. Programa de Pós-Graduação em Comunicação, 2022.

Inclui referências e anexo.

1. Comunicação. 2. Animação. 3. Gesto. 4. Corpo. 5. Informe - cinema.
I. Cruz, Nina Velasco e (Orientação). II. Título.

302.23 CDD (22. ed.) UFPE (CAC 2022-199)

CHRISTIANE QUARESMA MEDEIROS

**O GESTO SERÁ IRRECUPERÁVEL:
Experiências do informe no cinema de animação**

Tese apresentada à Universidade Federal de Pernambuco, como parte das exigências do Programa de Pós-Graduação em Comunicação para a obtenção do título de Doutora. Área de concentração: Comunicação. Linha de pesquisa: Estéticas da Imagem e do Som.

Aprovada em: 05/09/2022.

BANCA EXAMINADORA

PROFA. NINA VELASCO E CRUZ (Orientadora)

Universidade Federal de Pernambuco

PROF. RODRIGO OCTÁVIO D'AZEVEDO CARREIRO (Examinador interno)

Universidade Federal de Pernambuco

PROF. EDUARDO DUARTE GOMES DA SILVA (Examinador interno)

Universidade Federal de Pernambuco

PROFA. CARLA SCHNEIDER (Examinadora externa)

Universidade Federal de Pelotas

PROF. ERICK FELINTO DE OLIVEIRA (Examinador externo)

Universidade Federal do Rio de Janeiro

AGRADECIMENTOS

À Nina, pelo apoio, pelas contribuições como professora e orientadora nessa trajetória que teve início em 2014 no mestrado, bem como pelas valiosas trocas de referências e ideias em seu grupo de estudos. Aos professores que contribuíram, em especial Maurício Lissowski e Ângela Prysthon, que estiveram na banca de qualificação, bem como Rodrigo Carreiro durante a disciplina de Seminário de Tese. Aos demais professores do programa. À Zé Carlos e Roberta. Agradeço a todos os colegas e amigos que fiz durante o percurso do doutorado, em especial Olga, Roberta, Ludimilla e Maiara. À Capes, pela concessão da bolsa de pesquisa.

Agradeço à base familiar que me amparou em tudo nestes anos de doutorado, possibilitando a continuidade da pesquisa, sobretudo minha mãe e meu marido Marcos Buccini.

Às amigas e amigos, pelo suporte, em especial: Robertinha, Fatinha, Marta, Lucélia, Vivi, Regi.

Aos colegas da Unicap, pela força e incentivo.

“A beleza será convulsiva.” (BRETON, 1960, p. 160, tradução nossa).

“A beleza será irrecuperável.” (HOLLIER, 2018, p. 3).

RESUMO

A presente pesquisa busca entender o papel específico da animação no contexto das artes representativas do corpo e dos gestos. Para tanto, procurou, num primeiro momento, visualizar esta relação a partir de uma perspectiva histórica pautada nos imaginários sobre o corpo e como estes reverberam no campo estético. Observou-se que a arte animada surge e se consolida no contexto da crise do paradigma antropomórfico que teve lugar entre o final do século XIX e início do século XX, e que levou o campo estético a representações do corpo que se despediam do ideal humanista e passavam a desrealizar o homem. Agamben (2017a) situa no mesmo período certa obsessão pela gestualidade, que teria desencadeado tentativas de recuperação do gesto nas ciências e nas artes, busca que vislumbraria numa arte fundamentalmente “do gesto” um lugar para se firmar: o cinema. A animação, como uma forma particular de cinema, também é uma arte essencialmente do gesto. Mas, ao seguir os novos paradigmas de representação que se formulavam na esteira da crise do humanismo, nega o humano íntegro da representação fotográfica e se funda enquanto arte a partir de um corpo desrealizado. A pesquisa parte da tese de que, tendo o gesto como seu elemento fundamental, na animação, este projeto de desrealização se estende para a gestualidade. Assim, o estudo se propõe a investigar as formas de desmonte dos gestos que atravessam a arte animada, de suas origens até a elaboração de uma competência representacional com base em princípios de distorção. Ao encerrar as fronteiras dos desvios numa cerca de possibilidades limitadas pelo cânone formulado para a arte animada, a perda do gesto continuou (e continua) sendo perseguida no campo do experimental. Assim, a pesquisa se concentra num *corpus* representativo da animação experimental, e opera sobre este um exercício analítico que busca observar a desconfiguração gestual a partir do alicerce da técnica animada: a relação entre *frames* e entre poses. Os resultados são discutidos sob a luz da noção de *informe*, concebida por Bataille (2018) ao se contrapor a aspectos-chaves do paradigma humanista nas primeiras décadas do século XX, momento em que a animação se funda enquanto arte. Observa-se na noção de *informe* um conceito-chave para discutir os atributos deste gesto incerto, que não se coloca em função de classificar os moldes anatômicos ou culturais que operam sobre os corpos.

Palavras-chave: animação; gesto; corpo; informe; experimental.

ABSTRACT

The present research tries to understand the specific role of animation in the context of the representative arts of the body and the gestures. To do so, it sought, at first, to observe this relationship from a historical perspective based on the common sense about the body and how it reverberates in the area of aesthetics. It was observed that animated art emerges and is consolidated right on the context of the anthropomorphic paradigm crisis that took place between the end of the 19th century and the beginning of the 20th century, which led the aesthetic field to representations of the body to detach from the humanist ideal and started to de-realize the man. Agamben (2017a) points out in this period a certain obsession with gestures, which would have triggered attempts to recover the knowledge of gestures in the sciences and the arts, a search that would point an art that was fundamentally "gesture oriented" as a place to establish itself: These was the art of Cinema. Animation, as a particular form of cinema, is also essentially an art of gesture. But, by following the new representation paradigms that were formulated following the crisis of humanism, it denies the integral human form of photographic representation and is founded as art from a de-realized body. The research starts from the thesis that, having the gesture as its fundamental element, in animation, this de-realization project extends to gestuality. Thus, this study proposes to investigate the ways of disassemble the gestures that dwell on the animated art, from its origins to the elaboration of a representational competence based on principles of distortion. By closing the borders of deviations in a variety of possibilities limited by the canon formulated for animated art, the loss of gesture continued (and continues) to be pursued in the field of the experimental. On this matter, the research focuses on a representative of experimental animation corpus, operating on it an analytical practice that proposes to observe the gestural deconfiguration from the basic perspective of animated technique: the relationship between frames and poses. The results are discussed under the light of the notion of 'formlessness', developed by Bataille (2018) to oppose key aspects of the humanist paradigm in the first decades of the 20th century, when animation was founded as an art. The idea of 'formlessness' is a key concept to observe and discuss the attributes of this uncertain gesture, which is no longer able to classify the anatomical or cultural standards that operate on bodies.

Keywords: animation; gesture; body; 'formlessness'; experimental.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 –	Ilustrações anatômicas de Vesalius	39
Figura 2 –	Coreografia do cotidiano em <i>Handmaid's Tale</i>	41
Figura 3 –	Réplica do sarcófago de Giulio Bonasoni e detalhe	49
Figura 4 –	Gravura de Marcantonio Raimondi e detalhe	50
Figura 5 –	Detalhes das imagens anteriores em paralelo com a pintura de Manet	50
Figura 6 –	"O nascimento de São João Batista", de Ghirlandaio	52
Figura 7 –	Laocoonte e A batalha dos nus (Polaiuollo)	55
Figura 8 –	<i>Pax de deux</i> (Norman McLaren, 1968) - Materialização dos gestos na forma de rastros desclassificam os corpos e os movimentos	60
Figura 9 –	Gestos desfigurados no cinema de horror: zumbis em <i>Walking dead</i> , Regan em <i>O exorcista</i> , assombrações em <i>Lovecraft country</i>	61
Figura 10 –	"Novos trabalhos de Picasso" expostos em <i>Documents</i> (1930, n. 2)	69
Figura 11 –	Na sequência: <i>Little Nemo</i> (animação de Winsor McCay, 1911), <i>L'Évidence éternelle</i> (Magritte, 1930), <i>Sem título</i> (Dali, 1942), <i>Northwest Hounded Police</i> (animação de Tex Avery, 1946).	74
Figura 12 –	<i>Little Nemo</i> (Winsor McCay, 1911)	76
Figura 13 –	<i>Komo to tulip</i> : animação japonesa de 1943, seguindo o corpo zooantropomórfico, bem como estilo gráfico e formato narrativo da série <i>Silly Symphonies</i> (Disney, 1929-1939).	77
Figura 14 –	Felix em "Felix in Hollywood" (1923); Julius em "Alice rattled by rats" (1925); Krazy Kat em "Seeing Stars" (1932).	78
Figura 15 –	Na ordem: Oswald em "Oh What a Knight" (1928); Mickey em "Steamboat Willie" (1928).	79
Figura 16 –	Mickey na coluna "Gente" do <i>Diario de Pernambuco</i>	80
Figura 17 –	<i>Red Hot Riding Hood</i> (Tex Avery, 1943)	83
Figura 18 –	Ilustração de John Tenniel para "Alice" de Lewis Carrol	83
Figura 19 –	<i>Skeleton dance</i> (1929)	84
Figura 20 –	Plasticidade do corpo em <i>Real inside</i> (1984)	86
Figura 21 –	<i>The coat stand</i> (Man Ray, 1920)	89
Figura 22 –	Rhythm 0 (Marina Abramovic, 1974)	92
Figura 23 –	<i>Eye Candy</i> (Happy tree friends, episódio 29, temporada 2)	94

Figura 24 –	Decomposição do corpo em <i>Ryan</i> (2004)	98
Figura 25 –	Corpos desorganizados em <i>Waking life</i> (Richard Linklater, 2001)	99
Figura 26 –	Corpos apagados em <i>Rainbow dance</i> (Len Lye, 1936)	101
Figura 27 –	<i>Breakfast on the grass</i> : Berta sem rosto.	102
Figura 28 –	Máscara no lugar do rosto apagado em <i>Asparagus</i> (Suzan Pitt, 1979)	102
Figura 29 –	“Disfemia” gestual para economizar <i>frames</i> em “ <i>How a mosquito operates</i> ” (Winsor McCay, 1912)	105
Figura 30 –	“I’ve got locomotive ataxia” (Krazy Kat em “Invalid”, 1916)	106
Figura 31 –	As quatro poses fundamentais do ciclo de caminhada	109
Figura 32 –	Algumas poses intermediárias do ciclo de caminhada	110
Figura 33 –	Corpos abstraídos do cartoon sobrepostos a esqueletos em ilustração de Michael Paulus (2004)	112
Figura 34 –	Esqueletos dos corpos em ilustração de Michael Paulus (2004)	112
Figura 35 –	Ilustração da patente do <i>Rotoscope</i>	113
Figura 36 –	Imagens dispostas no zootrópio	118
Figura 37 –	Na ordem: Representação de mênade da cultura pagã retorcendo o corpo; <i>Cartoon</i> do já mencionado <i>Real Inside</i> (1984) retorce o corpo até não ser possível identificar com precisão sua configuração anatômica.	123
Figura 38 –	<i>Neighbours</i> (Norman McLaren, 1952): personagens se deslocam em círculo em torno da flor sem retirar os pés do chão.	137
Figura 39 –	<i>Neighbours</i> (Norman McLaren, 1952): um pulo para cada foto resulta na criação de movimento de deslocamento irreal, como se os personagens flutuassem em torno da flor.	138
Figura 40 –	<i>Two bagatelles</i> (McLaren, Munro, 1953): personagem caminha como quem patina.	138
Figura 41 –	<i>Two bagatelles</i> (McLaren, Munro, 1953): deslocamento sem uso das pernas em rearranjo das funções das partes corporais.	139
Figura 42 –	Sequência de poses em <i>Razor blades</i> : gesto de escovar os dentes.	141
Figura 43 –	<i>Razor blades</i> (Paul Sharits, 1968): gesto interrompido por 13 frames.	141
Figura 44 –	<i>No objects</i> (Moïa Jobin-Paré para a NFB do Canadá, 2019): gestos sem rumo.	143
Figura 45 –	<i>Two sisters</i> (Caroline Leaf, 1991): gesto de digitar	144

Figura 46 –	<i>Asparagus</i> (Susan Pitt, 1979): gesto do sexo oral descontextualizado	144
Figura 47 –	Sequência de frames em <i>Milk of amnesia</i> (Jeff Scher, 1992)	146
Figura 48 –	<i>This is a recorded message</i> (Jean-Thomas Bédard, 1973): sequência de poses do ciclo de caminhada das crianças.	148
Figura 49 –	<i>This is a recorded message</i> (Jean-Thomas Bédard, 1973): sequência de poses do ciclo de caminhada feminino.	149
Figura 50 –	<i>This is a recorded message</i> (Jean-Thomas Bédard, 1973): sequência de poses do ciclo de corrida masculino.	149
Figura 51 –	<i>This is a recorded message</i> (Jean-Thomas Bédard, 1973): sequência de poses de bebês confere percepção de gesto de levantar a cabeça.	149
Figura 52 –	<i>This is a recorded message</i> (Jean-Thomas Bédard, 1973): sequência de poses desconectadas forjam movimento corporal convulsivo.	150
Figura 53 –	<i>Duo concertantes</i> (Larry Jordan, 1964): caminhada em plano fechado, sem variação das pernas, atenua estranhamento pela variação do corpo no sentido vertical.	152
Figura 54 –	<i>Our lady of the sphere</i> (Larry Jordan, 1969): movimento no espaço do corpo em pose fixa.	152
Figura 55 –	<i>Orb</i> (Larry Jordan, 1973): corpos fixos em movimento no espaço.	152
Figura 56 –	<i>Gymnopedies</i> (Larry Jordan, 1965): movimento de asas com corpo fixo.	153
Figura 57 –	<i>Orb</i> (Larry Jordan, 1973): animação flicker em corpos fixos.	154
Figura 58 –	<i>Our lady of the sphere</i> (Larry Jordan, 1969): com juntas já bem marcadas, articulação do esqueleto não resulta em exposição do processo.	155
Figura 59 –	<i>Duo concertantes</i> (Larry Jordan, 1964): animação de recorte do braço direito, por trás do corpo.	155
Figura 60 –	<i>Carabosse</i> (Larry Jordan, 1980): movimento composto por quatro poses.	156
Figura 61 –	<i>Carabosse</i> (Larry Jordan, 1980): ciclo das quatro poses em repetição de trás para frente (P1, P2, P3, P4, P3, P2, P1).	156
Figura 62 –	<i>Carabosse</i> (Larry Jordan, 1980): imagens dos quatro objetos que gradualmente interpelam o gesto da bailarina.	156
Figura 63 –	<i>Visible compendium</i> (Larry Jordan, 1991): poses excessivamente	

	distintas se arranjam para configuração de gesto desconexo	158
Figura 64 –	<i>Visible compendium</i> (Larry Jordan, 1991): sequência de poses arbitrárias para uma ginástica gestual convulsiva.	159
Figura 65 –	<i>Visible compendium</i> (Larry Jordan, 1991): animação de recorte com personagem caricaturado.	160
Figura 66 –	<i>Visible compendium</i> (Larry Jordan, 1991): poses desafiam configuração anatômica do corpo (sequência de poses avulsas do movimento).	161
Figura 67 –	<i>Accordion</i> (Michèle Cournoyer, 2004): gestos do corpo contaminados por movimentos de objetos de outras naturezas.	162
Figura 68 –	<i>Accordion</i> (Michèle Cournoyer, 2004): gestos contaminados pela máquina.	162
Figura 69 –	<i>Soif</i> (Michèle Cournoyer, 2014): gesto de beber impõe transformação ao corpo.	162
Figura 70 –	<i>Le chapeau</i> (Michèle Cournoyer, 1999): semelhanças informes na metamorfose.	163
Figura 71 –	<i>Le chapeau</i> (Michèle Cournoyer, 1999): torcendo o corpo para a plateia.	164
Figura 72 –	<i>Le chapeau</i> (Michele Cournoyer, 1999).	164
Figura 73 –	<i>A feather tale</i> (Michèle Cournoyer, 1992): configuração corporal da persona feminina, híbrido com galinha.	165
Figura 74 –	<i>A feather tale</i> (Mihèle Cournoyer, 1992): gesto de penetrar e depenar alternados.	165

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	13
1.1	Pra não dizer que não falei do digital	28
2	PARA ENTENDER O GESTO	35
2.1	Cultura e política do gesto	37
2.2	A experiência estética do gesto	54
3	ABRIR A CAIXA PRETA DO DISPOSITIVO PARA EXPERIMENTAR OUTRO CORPO	62
3.1	A animação no contexto das artes representativas do corpo	67
3.2	Para além do cartoon: aprofundamentos durante o século XX e XXI	88
4	ABRIR A CAIXA PRETA DO CORPO PARA EXPERIMENTAR OUTRO GESTO	104
4.1	Aproximar o gesto para perdê-lo	108
4.2	A formação de uma competência representacional para o gesto animado	117
5	ABRIR A IMAGEM ANIMADA PARA OUTRAS LEITURAS	130
5.1	E o que pode o informe revelar sobre o cinema de animação?	132
5.2	Pixilation e os experimentos do gesto no corpo real	136
5.3	Experimentos animados do gesto filmado ou capturado	140
5.4	Um gesto informe para o corpo conformado ao referente	146
5.5	O gesto atravessado dos corpos metamorfoseados	161
6	CONSIDERAÇÕES SOBRE AS ANÁLISES E CONCLUSÃO	166
	REFERÊNCIAS	173
	ANEXO A – FILMES COMENTADOS	183

1 INTRODUÇÃO

“Estilizar é deformar o real, desrealizar. Estilização implica desumanização.”

(ORTEGA Y GASSET apud MORAES, 2002, p. 61)

Um dos primeiros antropólogos a problematizar o gesto foi o pesquisador francês Mauss (2003), com o ensaio intitulado “Técnicas do corpo”. No texto, publicado na década de 1930, Mauss (2003) nota que o cinema americano estava sendo responsável por uma alteração no gesto de caminhar das mulheres francesas. O exposto ilustra bem duas premissas de base do presente estudo. A primeira delas é que o gesto é aprendido, intercambiável e coletivamente compartilhado. Um fenômeno de cultura, portanto, ainda que uma configuração biológica e genética forneça um leque de limites e possibilidades gestuais. Assim justifico a orientação da pesquisa, que buscou, de forma interdisciplinar, aproximar o objeto de estudo de um olhar antropológico e sociológico¹. Esta base, de uma antropologia e uma sociologia nomeadamente “do corpo”, trata de observar o gesto como espaço de construção simbólica e como mediador da experiência social. Mas o exemplo de Mauss (2003) revela outra faceta desta dimensão cultural que se coloca sobre o gesto, pois seria o cinema – uma arte de representação – o responsável pelo intercâmbio gestual no caso relatado. Assim, uma segunda premissa, desta vez a respeito das relações entre o gesto culturalmente codificado no tecido social e aquele representado: as artes de representação possuem um papel fundamental na perpetuação do repertório gestual de que dispomos. É verdade que Mauss (2003) não desenvolveu a pesquisa para além do referido ensaio, cabendo a estudos posteriores o aprofundamento. Citton (2013) é um destes pesquisadores contemporâneos, que defende que aprendemos a gesticular a partir de imersões narrativas. Para o autor, as diversas artes representativas – da literatura ao cinema – cumprem a função de uma “academia de ginástica” (CITTON, 2013, p. 292, tradução nossa), onde aprendemos a moldar nossa gestualidade. Aqui, já um primeiro vislumbre da arte animada, como parte desse campo estético onde o gesto codificado na cultura reverbera.

O exposto até aqui parece presumir que o campo da representação apenas espelha o que foi culturalmente configurado. Passemos, então, a um exemplo que nos permita fazer algumas inferências a respeito do engajamento e das reconfigurações que partem do próprio

¹ Ainda que não seja objetivo aqui adotar processos metodológicos destes campos de pesquisa.

campo estético. Warburg (2015, 2018)² propôs uma teoria da arte antropologicamente orientada e deu especial atenção ao gesto representado. Para Warburg (2018), o que os pintores renascentistas buscavam na antiguidade clássica era também uma gestualidade mais acentuada numa era que forçava sobre os corpos uma disciplina gestual de extrema austeridade. Assim, as pinturas, que faziam reverberar esse gesto resignado e sem emoção, passam a ser gradualmente contaminadas pela gestualidade intensa das ninfas e das mênades da cultura greco-romana. O exemplo nos vale duas inferências. A primeira é que o gesto possui uma dimensão política, tanto quando ele é atravessado pelos processos disciplinares, quanto nas tentativas de resistência a estes mesmos mecanismos de controle. A segunda inferência é que, mais uma vez, as artes de representação cumprem um papel fundamental nestas manifestações de resistência.

Já pontuamos que a animação, como parte do campo estético, exerce aí função análoga às demais artes representativas do corpo e dos gestos. A presente pesquisa, no entanto, visa aprofundar o olhar sobre o papel específico da arte animada nesse grande contexto. Para tanto, buscou, num primeiro momento, visualizar esta relação dentro de uma perspectiva histórica. Devido ao olhar interdisciplinar específico do estudo, a história que buscamos foi uma dos imaginários sobre o corpo e como estes reverberam no campo estético. Observou-se, a partir daí, que a arte animada surge e se consolida no contexto da crise do paradigma antropomórfico que teve lugar entre o final do século XIX e início do século XX, e que levou o campo estético a representações do corpo que se despediam do ideal humanista e passavam a desrealizar o homem. Agamben (2017a) situa no mesmo período certa obsessão pela gestualidade, que teria desencadeado tentativas de recuperação do gesto nas ciências e nas artes, busca que vislumbraria numa arte fundamentalmente “do gesto” um lugar para se firmar: o cinema³. O que o cinema nos oferece, para além da forma corporal, é o gesto, e a animação, como uma forma particular de cinema⁴, também é uma arte essencialmente do gesto.

Mas algo difere a representação animada do cinema filmado. A animação cinematográfica não nos oferece o corpo em sua integridade. Em vez disso, segue os novos paradigmas de representação que se formulam na esteira da crise do humanismo e nos entrega

² A atuação de Warburg situa-se entre o final do século XIX e início do século XX.

³ O exposto até aqui é aprofundado no capítulo 2 deste trabalho: “Para entender o gesto”, incluindo os desdobramentos necessários para entender o pensamento dos autores brevemente mencionados – Mauss (2003); Citton (2013), Warburg (2015, 2018) e Agamben (2015, 2017a, 2017b, 2017c, 2018).

⁴ Poderia argumentar-se que a animação não é apenas uma forma particular de cinema, inserindo-se em outros campos de produção. É preciso considerar, no entanto, que é no campo do cinema que a animação se elabora enquanto arte representativa, sendo posterior sua incorporação em outras áreas.

um corpo desrealizado. A pesquisa parte da tese de que, tendo o gesto como seu elemento fundamental, na animação, o projeto da desrealização se estende para a gestualidade. Enquanto no cinema filmado o gesto é conformado ao referente, a arte animada direciona a gestualidade em sentido oposto, em variados graus de distorção. Assim, o estudo se propõe a investigar as formas de desmonte dos gestos que atravessam a arte animada, observando os limites e potencialidades do processo animado nesse gesto que se perde. Ou seja, em que dimensão o gesto se dissolve por restrições do processo animado, e, em sentido oposto, em que dimensão o gesto se desconfigura pelas potencialidades próprias do processo animado, em resumo: o que faz parte do projeto desrealizador.

Nesse contexto de crise do paradigma antropomórfico, a busca de novos rumos para a representação do humano partiu tanto do campo da prática artística quanto dos setores teóricos especializados. Estes cumpriam pôr em xeque os antigos princípios que sustentavam o humanismo nas artes e legitimavam as novas experiências artísticas, pautadas na desrealização do humano. Destaca-se no presente estudo a atuação específica da revista de etnografia e belas artes *Documents* (1929-1931), como espaço de concentração das principais ideias que estavam na base das reconfigurações perpetradas no campo estético naquele momento, principalmente a partir dos textos de dois de seus editores: Einstein (2019) e Bataille (2018). É na revista *Documents* que surge a noção de *informe*. O *informe* foi elaborado por Bataille (2018) como um verbete de uma seção da revista intitulada “Dicionário crítico”. Obviamente, o verbete em si não dá conta de toda a noção de *informe*. Assim, buscase amparo teórico no texto de Didi-Huberman (2015) sobre Bataille, que recupera o *informe* nos demais textos do autor⁵ e monta o quebra cabeça conceitual. Aprofundaremos a noção de *informe* adiante e também no capítulo 5. Para os fins de uma síntese dos principais pontos-chaves da pesquisa, cabe observar que o conceito diz respeito a potência que algumas imagens possuem de desmentir, de desclassificar aspectos-chaves do paradigma humanista. A animação é uma arte que o desmente a partir do momento basilar em que nega o humano íntegro da representação fotográfica e se funda enquanto arte a partir de um corpo desrealizado. Sobretudo, no que a animação estende ao gesto esse projeto de desrealização, como já afirmado, observa-se na noção de *informe* um conceito-chave para discutir os atributos desse gesto incerto, que não consegue mais definir a anatomia do corpo que o encena e nem mesmo os códigos culturais que se colocaram sobre ele.

Em muitos sentidos, pensar a arte animada a partir de uma perspectiva como esta implica um deslocamento nos modos usuais de entendimento da animação - tanto dentro de

⁵ Inseridos ou não na revista *Documents*.

seu campo específico de estudo – na proposta de repensar a relação que esta arte possui com seu referente, seu processo de industrialização, sua história – quanto a partir da ótica de outras ciências humanas⁶.

Na teoria e na prática da animação, o elemento mais reivindicado como peça-chave é o movimento, princípio este imortalizado no emblemático dito de Norman McLaren⁷, para o qual a “animação não é a arte do desenho que se move; ao invés disso, é a arte do movimento que é desenhado” (MCLAREN apud SOLOMON, 1987 apud LUCENA JÚNIOR, 2002, p. 93). Este paradigma do movimento como o principal elemento plástico da animação acabou tendo por consequência uma narrativa que se tornou especialmente comum na historiografia desta arte, que busca os germes do cinema animado em inúmeras tentativas de representação de movimento no passado da História da humanidade, voltando no tempo até as pinturas rupestres de animais com várias patas, em evidente tentativa de trazer para o mesmo certa ilusão de mobilidade. Wells (2002a) nos lembra que Walt Disney legitimava tal narrativa ainda na década de 1950, a partir da série *Disneyland*. No episódio intitulado *The story of the animated drawing*, Disney tratou de colocar na linha do tempo da animação não só estas pinturas rupestres, mas também representações da antiguidade egípcia que exibiam os corpos em poses sequenciais. Não se trata, obviamente, de entender tais tradições imagéticas como parte da história da animação, mas de reconhecer nestes feitos ancestrais um desejo em comum, uma afinidade intencional. Machado (2008, p. 13) nota alguns esforços neste sentido também na historiografia do cinema *live-action*, para em seguida afirmar o embuste dessa “tentativa de desenterrar o primeiro ancestral” do cinema. O autor completa: “Qualquer marco cronológico que possam eleger como inaugural será sempre arbitrário, pois o desejo e a procura do cinema são tão velhos quanto a civilização de que somos filhos” (MACHADO, 2008, p. 13).

Ainda que isto seja verdade, as imagens de pinturas rupestres, bem como aquelas inscritas em aparelhos óticos, parecem ter se inserido de forma mais enfática nos livros de história da animação⁸, provavelmente porque a animação é menos uma arte de natureza fotográfica, e mais uma arte de natureza ilustrada ou esculpida. Existe um enorme exercício de abstração que precisa ser feito entre qualquer arte sequencial desenhada até a imagem em movimento do cinema *live-action*. Porque, como Deleuze (2018, p. 15) observa: apesar de o

⁶ Pontuarei ao longo da tese os pontos de divergência e convergência com abordagens mais usuais e pesquisas específicas.

⁷ Norman McLaren (1914-1987) foi animador e diretor do departamento de animação da *National Film Board* do Canadá.

⁸ Veremos reprodução da pintura rupestre do porco de oito patas até mesmo num capítulo sobre história em um manual técnico de animação, como o de Williams (2001).

cinema executar fotogramas de imagens estáticas sequenciais, o que a arte do cinema oferece “não é o fotograma, mas uma imagem-média a qual o movimento não se acrescenta, não se adiciona: ao contrário, o movimento pertence a imagem-média como dado imediato”. No entanto, este exercício de abstração parece ser bastante atenuado no caso do processo animado, porque desenhar poses sequenciais é, fundamentalmente, o trabalho do animador até os dias atuais⁹, mesmo no âmbito digital. Ou seja, para o animador, a experiência do processo cinematográfico é fragmentada no nível dos *frames*. Por esta razão, a percepção de distância entre o processo animado e qualquer arte de poses sequenciais de qualquer passado é muito menor. O que parece ser esquecido nestas narrativas que buscam aproximar da animação outras tradições imagéticas ou dispositivos do movimento por analogia processual é que a imagem animada não é o seu processo. Assim, a supracitada citação de Deleuze (2018) sobre o cinema *live-action* também vale para o cinema animado, como ele observa adiante:

É o que fica claro quando se tenta definir o desenho animado: se ele pertence inteiramente ao cinema é porque aí o desenho não constitui mais uma pose ou uma figura acabada, mas a descrição de uma figura que está sempre sendo feita ou desfeita, por meio do movimento de linhas e de pontos tomados em momentos quaisquer do seu trajeto. [...] Ele não nos apresenta uma figura descrita num momento único, mas a continuidade do movimento que descreve a figura. (DELEUZE, 2018, p. 18)

A animação, sendo uma arte que se desenvolveu a partir do dispositivo técnico do cinema é, como Wells (2002b) observou, fruto da modernidade, não só no sentido histórico, mas também estético e tecnológico. As questões até aqui apresentadas não têm por objetivo tomar partido sobre uma ou outra linha narrativa, mas simplesmente entender, a partir das fronteiras difusas entre animação e outras tradições imagéticas que ilustram a História da animação, que se trata de uma historiografia pautada no imaginário de uma arte fundamentalmente híbrida. De fato, animar é, resumidamente, arte de mesclar o dispositivo técnico do cinema a outras artes de representação. Tais tradições imagéticas – de variados tempos e naturezas – que o processo animado faz sobreviver através do cinema, não são trazidas em suas formas autênticas. O processo animado desterritorializa todos os dispositivos e artes que agencia (QUARESMA, 2016), trata-se de uma reconfiguração das práticas e estéticas envolvidas.

O exposto possui grandes consequências para a representação, visto que a possibilidade de trazer movimento real para a pintura (para citar um exemplo) significa a possibilidade de trazer vida para elementos que não existem. Reside aqui a possibilidade

⁹ Lembrando que diversas ferramentas digitais automatizam parte do processo.

mesma de criar outros organismos vivos, ou de recriar os que já existem, inventar novos corpos, novas formas de estar no mundo, ou de simplesmente descaracterizar tudo.

É em todas estas possibilidades, com limites difíceis de conceber, que a arte da animação parece ter uma relação, em alguns aspectos, paradoxal com a modernidade que a arquiteta. Ao cinema de animação coube articular de forma bastante enfática efeitos próprios da experiência moderna, como o hiperestímulo, a fragmentação, a velocidade, o choque, etc. A pesquisadora Cortabitarte (2014) nota como as primeiras animações do Mickey, no final da década de 1920, encarnaram nos personagens as ansiedades tecnológicas do período, visto que os mesmos transformavam seus corpos em qualquer meio técnico, de acordo com suas necessidades. Mas como esta não é toda a modernidade possível, é preciso apontar alguns princípios os quais o cinema animado parece se deslocar em sentido oposto.

Le Breton (2011, 2012) observa, por exemplo, que a transição para a modernidade foi marcada, entre outros aspectos, pelo surgimento de um novo imaginário sobre o corpo, em que este passa a ter uma relação de alteridade em relação a uma série de instâncias. Assim, o corpo passa a ser desassociado do ambiente que o cerca, ou seja: da natureza, do cosmo de modo geral. O corpo deixa de estar integrado ao mundo (como continuou se observando em comunidades tradicionais¹⁰), passando a ser entendido como algo separado. O corpo passa a ser alienado também da comunidade, consolidando cada vez mais um processo de individuação que está na base do novo modelo econômico. Por fim, o corpo se desassocia do próprio sujeito que se encerra nele. É a partir daí que surge gradualmente a ideia de que não se *é* um corpo, mas que se *tem* um corpo¹¹. O corpo passa a compor apenas um dos elementos da existência, como matéria animada por uma consciência. Como veremos adiante, este imaginário de um corpo separado do sujeito será, até os dias atuais, aprofundado e desdobrado de inúmeras formas, na literatura e no cinema de gênero, da ficção científica ao horror.

Já na animação, parte deste novo pensamento sobre o corpo será articulado de forma diferente desde o início do século XX. A partir da metamorfose, o cinema de animação

¹⁰ Em algumas destas comunidades, não se diferenciava o corpo humano dos demais componentes do mundo. As partes do corpo e de árvores, para citar um exemplo, eram tratados, inclusive, pelos mesmos nomes (LE BRETON, 2011; 2012).

¹¹ Ser o próprio corpo não foi observado somente em comunidades tradicionais, mas também é princípio do ocidente pré-moderno. A partir do exposto por Agamben (2015), é possível notar que o corpo estava tão incorporado à existência, que mesmo sua ressurreição no paraíso era concebida pela Igreja a partir deste mesmo invólucro corporal. O autor recupera, então, o debate teológico que girou em torno de problemas específicos deste pensamento, em que o corpo não se dissociava do sujeito nem mesmo após a morte, gerando dúvidas do tipo que segue: “No caso de um antropófago, a carne humana que comeu e assimilou no seu corpo deverá ressuscitar no corpo da vítima ou no dele?” (AGAMBEN, 2015, p. 135). Para Agamben (2015, p. 133), é justamente quando a cúria romana decide “firmar o seu compromisso com a modernidade”, que este pensamento passa a ser posto de lado.

permite uma reconexão do corpo com o mundo que o cerca. A metamorfose não foi empregada apenas de forma pontual no *corpus* observado na mencionada pesquisa de Cortabitarte (2014). A metamorfose é um elemento estético da arte animada, que foi, e continua sendo, amplamente explorado. A metamorfose cria uma zona de indiscernibilidade entre as variadas entidades que ela agrega. A partir da metamorfose, o corpo se vê integrado a uma miríade de coisas que não é corpo, mas que então pode ser, colocando em xeque as fronteiras entre o sujeito e tudo o mais. Aqui, o corpo é sujeito e tudo ao mesmo tempo, pode se transformar em tudo, porque a essência de tudo se encontra nele. É como se a animação, apesar de ser fruto do espírito moderno, e não obstante encarne boa parte dos seus princípios, também se configurasse como um espaço de resistência, em que esse corpo conectado com o mundo, que estava tentando ser apagado, pudesse sobreviver.

Outra experiência do corpo que passa a ser reprimida a partir do século XVI é o “corpo grotesco” (BAKHTIN apud LE BRETON, 2011, p. 47), que encontrava no carnaval medieval a possibilidade de enfrentar determinados limites. Como Le Breton (2011) observa, o processo de normalização do corpo nesse momento implica também impor certo controle a estas festas populares em que os corpos se posicionavam fora da norma. Mais uma vez, esse corpo caótico, grotesco e que pode tudo, encontra na arte animada um espaço para firmar raízes. Em boa parte da animação *cartoon*¹², o caos do carnaval é naturalizado. Aqui, vale lembrar que, mesmo que o *status* do corpo se altere no carnaval popular, ele ainda está sujeito à mortalidade. Assim, a animação é o campo da representação visual no início do século XX que, ao libertar o corpo da morte, permite aprofundar as possibilidades sensíveis do carnaval, propiciando o experimento de toda a sorte de violências sobre o corpo que, de outro modo, não poderiam ser vivenciadas. No *cartoon*, sobrevive, de alguma forma, alguns destes corpos que a modernidade tentou apagar. Trata-se, em alguma medida, de um refúgio, linha de fuga para o corpo moderno normalizado, que então pode incorporar, inclusive, a animalidade. Não são animais antropomorfizados¹³, somos nós, diante de algumas das podas que a modernidade impôs aos nossos corpos. É a representação do humano que busca desmentir o ideal humanista que tentou apagar esta dimensão.

¹² Entendendo *cartoon* (ou “desenho animado”) como um gênero de filme próprio da arte animada (DENIS, 2010). Marcado pelo formato seriado e cômico, tem origem na era muda do cinema, consolidando-se enquanto gênero entre as décadas de 1910 e 1920, a partir da primeira forma industrializada de animação nos Estados Unidos. No período considerado como “a idade de ouro do *cartoon*”, o gênero aprofunda sua linguagem em termos estilísticos e narrativos. Denis (2010) considera que este período situa-se entre a incorporação do som na animação (final da década de 1920) e o momento em que este formato deixa de ser produzido para o cinema, entre as décadas de 1950 e 1960. A partir daí, o gênero é reformulado para adaptar-se à TV.

¹³ Aqui, referindo-me às personagens que se consagraram no *cartoon* à exemplo de tipos como Mickey, que são evidentes representações do humano.

Assim, a animação se configurou, já no início do século XX, como uma arte que sedimenta e metamorfoseia não somente tecnologias, mas também estéticas e imaginários culturais de vários tempos. Não obstante tudo isto, e diferente do cinema *live-action* e da arte de modo geral, a animação raramente foi uma mídia reivindicada para ilustrar as abordagens teóricas que buscaram entender a cultura na modernidade e no século XX. É verdade que podemos encontrar algumas menções pontuais. Alguns exemplos seriam os textos avulsos de Benjamin (2018) a respeito de Mickey¹⁴, ou o modo como Adorno e Horkheimer (1985) incluíram o *cartoon* em seu exposto sobre a indústria cultural. Mas, por regra, pode se dizer que o cinema de animação ficou fora do debate.

Já nos estudos específicos em animação que partem (usualmente) do campo do design e da comunicação, o corpo tem lugar pontual em pesquisas de abordagens específicas, tais como: gênero; trabalhos que tratam da violência (KERBER, 2012), uma vez que as peculiaridades da violência na animação se pautam justamente na singularidade do corpo animado; textos que tratam da animalidade no *cartoon*. Nas pesquisas em animação, encontraremos o gesto nos trabalhos que versam sobre “animação de personagem¹⁵” ou “atuação de personagem”, assim desconectados dos estudos sobre corpo e especificamente gesto. Tratam-se de estudos que visualizam os movimentos dos personagens sob a luz dos princípios da representação animada (FIALHO, 2013); que se pautam nos modelos teóricos concebidos para expressão corporal no teatro (ROSA, 2011); ou da parte dos estudos em animação digital (sobretudo em 3D) que discutem movimento ideal em corpos sintéticos¹⁶ (RISI, 2008).

É importante pontuar ainda uma questão a propósito de como o antropomorfismo costuma ser visualizado nos estudos em animação¹⁷, como atributos humanos encarnados em seres e/ou coisas não humanos, uma vez que esta é uma das mais recorrentes estratégias da representação animada. Aqui, parte-se do princípio de que a própria definição do que são esses atributos que significam o humano depende da forma como este é idealizado no imaginário coletivo, não se configurando como dados fixos que operem de modo anacrônico.

¹⁴ Refiro-me a quatro textos avulsos e curtíssimos, escritos entre 1931 e 1937, sendo que apenas um foi publicado em vida, reunidos pela editora espanhola Casimiro em uma pequena coletânea intitulada "Mickey Mouse" (BENJAMIN, 2018).

¹⁵ Aqui, um adendo para pontuar que animação é tanto uma arte do gesto que o termo “animação de personagem” já denota o projeto de movimento/expressão corporal. Para Fialho (2005, p. 150), a essência mesma da animação de personagens seria a de “comunicar as atitudes com apenas gestos e movimentos”.

¹⁶ Voltaremos a este ponto.

¹⁷ Visto que também se trata de conceito chave na abordagem que Didi-Huberman (2015, p. 11-13) faz do *informe* em Bataille, inclusive estruturando toda a obra: “a decomposição do antropomorfismo”, “a derrisão do antropomorfismo”, “a desproporção do antropomorfismo”, “o desmentido”, “o corte”, “a devoração”, “a massificação”, “o esfolamento”, “o esmagamento”, “o desastre”... do antropomorfismo.

Assim, o antropomorfismo abordado no presente estudo é aquele que, tocado pelo paradigma humanista, impunha sobre a representação do humano ideais que estavam sendo revistos no início do século XX.

A presente pesquisa foi esboçada em 2014, durante uma disciplina¹⁸ no mestrado em Comunicação da UFPE, a serviço de um exercício analítico sobre o filme *Waking Life* (2001), como estudo de caso do que seriam aspectos fundamentais do corpo na arte animada: sua fragmentação, indefinição e maleabilidade. Estes mesmos três atributos foram propostos à investigação em doutorado em sua primeira versão como anteprojeto, em 2015. Na versão aprovada do anteprojeto, em dezembro de 2016, já entendendo o gesto como o real elemento plástico da arte animada, propus investigar as utopias e imaginários que incidem sobre esta plasticidade do gesto na arte da animação.

Durante o exercício do doutorado, ficou claro que a arte animada foi utilizada tanto para reforçar estereótipos da gestualidade, atuando no sentido de uma padronização e solidificação, quanto para propor novas formas de estar no mundo. No entanto, esteja ou não a serviço de um cânone gestual, a animação sempre opera o gesto por meio de grandes reduções. Observou-se uma terceira tendência, em que esse potencial plástico do gesto é utilizado em seus sentidos mais extremos, ou seja: na possibilidade de descaracterizar toda a gestualidade, para além do corpo biológico, das convenções culturais e dos programas de representação (da arte animada em específico e do campo estético como um todo), no sentido de testar os limites da gestualidade e do humano que manifesta-se através dela.

Dentro destas perspectivas, as possibilidades de demonstração poderiam se desdobrar sobre certa variedade de *corpus*. Na altura da qualificação, tinha-se a perspectiva de demonstrar a partir de um *corpus* de gênero, observando os reforços de estereótipos e as desconstruções, nesse sentido atuando como processo de dissolução das próprias fronteiras de gênero. A inviabilidade – pelo menos para a presente pesquisa – de uma arqueologia dos gestos atribuídos ao feminino para justificar de forma factual a sobrevivência no campo da animação (e a partir de que tratamento) levou a pesquisa a se concentrar nos aspectos específicos de desconfiguração radical desse feminino. E na intenção de seguir a pesquisa a partir desta perspectiva de perda, ficou claro que o recorte de gênero subtraía formas exemplares desse processo de dissolução que se coloca na configuração gestual a partir do processo animado. A solução de demonstrar a partir de um acervo de filmes experimentais permite visualizar extremos de experimentação sobre o gesto, e por meio de uma variedade de operações técnicas e estéticas.

¹⁸ Ministrada pelo professor Rodrigo Carreiro.

Antes de entrar no mérito específico da representação animada, um primeiro esforço da presente tese foi visualizar modelos teóricos que buscaram fazer a leitura dos gestos na cultura e nas artes (capítulo 2), a fim de aprofundar as relações entre ambos os campos, cultural e estético, onde entende-se que se pauta os paradigmas da representação animada.

Em termos de representação, a arte animada incide sobre o corpo em duas instâncias: a forma anatômica e a gestual. Diferente das demais artes, onde corpo e gesto se confundem, na animação o projeto estético do gesto é processado separadamente. Na pintura, na escultura e em todas as artes estáticas, a forma corporal e o gesto performatizado estão dados na mesma imagem e são construídos juntos. E ainda que Agamben (2017a) afirme o gesto como elemento central do cinema filmado, em detrimento da forma, o gesto que o ator executa não se dissocia de sua forma corporal, está nele. Já na animação, primeiro tem-se o corpo, e o processo do gesto consiste na definição das poses que compõem certo movimento corporal e como elas serão arranjadas na disposição de *frames* que está na base da imagem em movimento. Ainda que cada pose seja construída a partir do corpo que foi concebido, o gesto só será dado ao final do processo. É nesse sentido que se pode falar de composição gestual, porque é exatamente isto que o gesto é na arte animada: uma composição. Um conjunto de imagens de corpos posados que se seguem a partir de uma medida de afinidade visual e outra de diferença. É porque o processo animado incide sobre os corpos a partir do agenciamento de aspectos próprios dos dispositivos e artes de representação agregadas, que se justifica estruturar a tese a partir dessa relação que o corpo animado possui com a base processual da arte animada em relação a seu dispositivo, usando por analogia a noção de caixa preta – na acepção de Flusser (2011).

Assim, no capítulo 3 – “Abrir a caixa preta do dispositivo para experimentar outro corpo” – veremos que, para incorporar o corpo desrealizado dos novos paradigmas que se formulam para o campo estético, foi necessário desviar os modos de emprego do dispositivo técnico do cinema. A partir da perspectiva de Graça (2006, p. 172), para quem a animação “‘branqueia’ a caixa-preta do dispositivo”, observamos como foi possível para o filme animado negar o humano íntegro da representação fotográfica e se fundar enquanto arte com base nos princípios de estilização que cumprem desumanizar, como vemos na citação de Ortega que inicia esta introdução.

Em seguida, no mesmo capítulo, apresenta-se, a partir de uma variedade de autores que recuperam o corpo na história, como se convencionou representar o corpo na arte animada, tendo por base paradigmas de representação que guiaram outros setores do campo estético durante o século XX e XXI. Assim, tenta-se pontuar como aspectos chaves do corpo

animado – a animalidade, a violência, a tentativa de superar sua precariedade, entre outros – tentam responder, dentro de seus limites e potencialidades, questões fundamentais sobre o humano, que foram compartilhados em outras artes de representação. O esforço até então se pauta também na tentativa de retirar a animação de uma ilha acadêmica que opera sobre o corpo animado um olhar que só consegue enxergar o desejo de industrialização.

Uma vez que a animação tem seu foco no corpo especificamente em movimento, o projeto de desumanização, que justifica a substituição da representação fotográfica por um corpo desrealizado, estende essa desrealização para a gestualidade. Assim, o capítulo 4 – “Abrir a caixa preta do corpo para experimentar outro gesto” – lança olhar sobre a base técnica e processual que possibilita a desconfiguração do gesto no cinema animado. Como processo que favorece a perda do gesto, discutimos em seguida como mesmo a competência representacional desta arte foi elaborada com base em princípios de distorção da gestualidade e não na tentativa de se conformar ao referente.

Desse modo, na animação como um todo, incluindo seu formato industrializado, as distorções operadas sobre o gesto têm por base não somente fatores técnicos, mas principalmente esquemas de representação que foram formulados num contexto de revisão do paradigma antropomórfico do humanismo. Como isto se desdobra sobre o *corpus* específico de análise, veremos no capítulo 5 – “Abrir a imagem animada para outras leituras”. Tanto em relação ao cinema filmado quanto animado, convencionou-se às obras tidas por experimental desmentir o que foi formulado como cânone de representação. Observou-se que a negação deste no âmbito da animação experimental não se prestou a reverter o processo numa busca pela gestualidade perdida. É verdade que estas obras experimentais nos lembram que todos os corpos são possíveis à arte da animação, incorporando o corpo íntegro de natureza fotográfica, mas apenas para fazê-lo contrastar com uma gestualidade desconfigurada, que também desmente sua humanidade. Assim, no capítulo 5, observa-se aprofundamentos no exercício de desviar o gesto em experiências que desmentem tanto a identidade biológica do corpo (anatômica e gestualmente) quanto as distorções já previstas na competência representacional da arte animada.

Compõe o *corpus* um acervo representativo da animação experimental, incluindo obras e realizadores chaves, bastante referenciados na historiografia da animação em geral (BENDAZZI, 1994, 2017) e da animação experimental em específico (RUSSETT; STARR, 1988), como Norman McLaren, Grant Munro, Paul Sharits e Larry Jordan, Jeff Scher, bem como obras produzidas para National Film Board do Canadá, que possui na animação

experimental um de seus pilares. Da NFB inclui-se filmes de Jean-Thomas Bédard, Michèle Cournoyer e Moïa Jobin-Paré.

Para compor o *corpus*, priorizou-se obras que trabalhassem em cima de uma variedade de tipos corporais¹⁹, do mais conformado ao referente até o mais distante, ou seja: desde o corpo real do ator a ter sua gestualidade desafiada a partir de sua própria materialidade no nível do processo criativo (casos de emprego da técnica do *pixilation*²⁰); passando pelo tratamento que se deu ao corpo de natureza fotográfica, tanto no que este mantém o estilo gráfico da fotografia quanto nos que são transformados através da rotoscopia²¹. Inclui-se ainda obras com representações não fotográficas, porém com alto nível de proximidade com o referente, e por fim, os corpos mais distantes, que operam um nível de abstração maior em sua configuração formal. O propósito de pautar a análise nesta variedade está em perceber que não é só a forma do corpo caricatural que está na base do desmentido do humano na arte animada, pois não importa o quanto a figura humana recupere do ideal que se colocou sobre os corpos, este não se sustenta sem o gesto, como veremos demonstrado em alguns dos filmes, em que é o próprio gesto desajustado o elemento *informe* que desmente.

Essa variedade formal e estilística resulta também em certa profusão técnica, num *corpus* que envolve *pixilation*, o *flicker*²², animação quadro a quadro, rotoscopia, e animação de recorte. A ausência de unidade técnica e estilística não confunde o entendimento nesse caso, porque o elemento central é a gestualidade desordenada, e o objetivo é observar a perda do gesto a partir de uma gama de possibilidades dentro das potencialidades específicas da animação. Assim, observa-se tanto o gesto que foi animado, quanto aquele filmado que foi desordenado por procedimentos de animação.

Como se disse, a configuração do gesto animado, diferentemente das artes estáticas, opera-se de modo bastante particular, em que a composição gestual não está dada no resultado em movimento, e esse fato tem influência sobre a operação analítica que é realizada em torno do *corpus* no presente estudo. Nestes casos, o exercício analítico consiste na observação estruturada da construção gestual, tendo por base as poses chaves. Principalmente porque o resultado da imagem animada não são os vários quadros que a compõem – mas sim um único corpo que parece se mover – é que se faz necessário destringir esta imagem em seus *frames*

¹⁹ No sentido propriamente formal.

²⁰ A técnica trata o corpo real como marionete de *stop motion*, onde o ator paralisa em cada pose do gesto para que uma foto seja retirada de cada uma delas.

²¹ Na rotoscopia, corpos que foram filmados servem de base referencial para a construção de desenhos animados, que respeitam em maior ou menor medida os corpos e gestos capturados da realidade.

²² É a técnica de animação que consiste em alternar *frames* com alto nível de contraste entre si, resultando no efeito de que a tela pisca.

de base ou assistir o filme *frame a frame* para entender quais poses fizeram parte do arranjo e o distanciamento formal e/ou espacial que reside entre elas. É esta distância que vai resultar num gesto mais ou menos fluido, para citar um exemplo. Ainda que seja possível reconhecer nas imagens animadas do *corpus* que os gestos estão desconfigurados, o exercício analítico possibilita esclarecer o porquê, a base técnica e processual em que os desvios são operados. Embora tal exercício analítico não esteja contemplado nas obras que buscam sustentar o grande espectro de métodos da análise fílmica – porque concentrados no cinema de planos – trata-se de procedimento de base da arte animada, que compete tanto ao processo criativo (no controle e revisão das poses que compõem o todo), passando pelo exercício docente da animação, bem como de pesquisas na área²³. Isto porque a visão isolada das poses chaves não dá conta do efeito visual em movimento, bem como na observação do resultado animado não é possível enxergar todas as poses individuais devido a velocidade com que surgem e desaparecem na tela (a uma taxa, em geral, de 24 quadros para cada segundo). A única forma de entender o que está causando um ruído (ou tique) na expressão corporal de um personagem é abrindo a imagem para observar qual pose do arranjo está em desacordo.

Ao observar a potencialidade da arte animada de fazer instâncias estéticas distintas atuando no mesmo corpo em relação de contradito, viu-se na noção de *informe* um molde conceitual ideal para amparar a leitura dos gestos na animação. Assim, a partir das análises, discute-se os filmes dentro desta perspectiva (capítulo 6, “Considerações sobre as análises e conclusão”).

Bataille (2018, p. 147) definiu o *informe* como “um termo que serve para desclassificar”. No verbete²⁴, o autor propõe que os dicionários parem de atribuir sentidos às palavras. Nesse aspecto, o poder do *informe* é o “de atravessar os reinos, os gêneros, e todos os tipos de ‘ordens’ que supõem uma atribuição de identidade” (DIDI-HUBERMAN, 2015, p. 232).

O *informe* é, assim, um processo que desarticula os sistemas classificatórios que dão conta de determinar as identidades – ou categorias – das coisas, de dizer o que elas são. No que esse processo incide sobre o humano e sua representação, significa tirar o humano não

²³ Um exemplo é o exercício analítico que Fialho (2013) opera em sua tese.

²⁴ “Informe: Um dicionário começaria a partir do momento em que não desse mais o sentido, mas as tarefas das palavras. Assim, informe não é apenas um adjetivo que tem este ou aquele sentido, mas um termo que serve para desclassificar, exigindo geralmente que cada coisa tenha sua forma. O que ele designa não tem seus direitos em sentido algum e se faz esmagar em toda parte como uma aranha ou uma minhoca. Seria preciso, de fato, para que os homens acadêmicos ficassem contentes, que o universo tomasse forma. A filosofia inteira não tem outra meta: trata-se de dar um redingote ao que é, um redingote matemático. Em contrapartida, afirmar que o universo não se assemelha a nada e é apenas informe equivale a dizer que o universo é algo como uma aranha ou um escarro” (BATAILLE, 2018, p. 147).

tanto da sua zona de reconhecimento, mas principalmente da sua zona de conforto. A imagem tranquilizadora do humano é aquela que responde aos valores e aos ideais que se colocaram sobre este. O processo do *informe* é um, portanto, que, colocando estes ideais em xeque, situa o humano num lugar em que o reconhecimento se faz, porém atravessado por uma “semelhança cruel” ou mais precisamente: a “semelhança *informe*”.

Decorre daí outro ponto chave do *informe*: desmentir. Desclassifica ao desmentir os sentidos que usualmente se colocam sobre os corpos. No contexto específico em que Bataille (2018) o concebe, estes sentidos pautavam-se nos ideais do paradigma humanista que operavam o corpo tanto no tecido social quanto no campo das representações. A potência do *informe* é, desse modo, pôr “em xeque as ‘grandes ideias diretrizes que dão a povos ordenados a consciência da autoridade humana’ – quando não de sua própria ‘Figura Humana’” (DIDI-HUBERMAN, 2015, p. 233).

Portanto, um contexto de tensões que se elaboraram em torno do paradigma antropomórfico, que, ao questionar esta “autoridade humana”, libertou, aos poucos, o campo estético da necessidade imperativa de recuperar o humano. Nesse sentido, um dos aspectos chaves do conceito é a oposição aos modos de representação em que a forma esteja conformada ao referente – base do paradigma humanista e da idealização do humano na representação. Estava em xeque, naquele momento, os estilos hegemônicos que determinavam as fronteiras da esfera do gosto, bem como a base acadêmica e teórica que sustentava estes estilos.

Sobretudo, existe uma dimensão relacional no *informe*. Decorre daí o sentido da dialética das formas, em que uma forma contamina outra, atravessando-a e deslocando-a de seus sentidos ideais. Nesta relação, o *informe* responde, segundo Didi-Huberman (2015, p. 233), a três exigências teóricas: primeiro uma relação de contradição ou “divergência das formas”; em segundo uma “colocação em movimento”, ou seja, o poder que as formas divergentes possuem de se contaminarem entre si e, assim fazendo, manter os sentidos de ambas em movimento, em constante deslocamento; por último a consequência desse processo.

É dessa potência de divergir e deslocar que se fundamenta uma das possibilidades do *informe*, a mencionada chance de se desdobrar numa semelhança “cruel”. É a relação que, no contradito, movimenta uma das formas em direção a algo que fere (desclassifica, desmente) seus sentidos mais caros. No contexto mesmo da revista *Documents*, Bataille (2018) experimenta um sem-número de semelhanças cruéis, que, naquele momento, significa colocar o homem (também naquele momento como ideal humano por excelência) num lugar onde seu controle e autonomia não mais se reconhecem. É assim que no mesmo “Dicionário crítico” o

olho humano passa a ser “iguaria canibal” (BATAILLE, 2018, p. 97), o dedão do pé, “a parte mais humana do corpo” (BATAILLE, 2018, p. 119). No verbete “Homem”, Bataille (2018) retrata um corpo humano fragmentado em busca de seu valor como coisa:

A gordura do corpo de um homem de constituição normal bastaria para fabricar 7 sabonetes. Encontra-se no organismo ferro suficiente para fabricar um prego de grossura média e açúcar para adoçar uma xícara de café. O fósforo daria para 2.200 palitos de fósforo. O magnésio forneceria o necessário para tirar uma fotografia. Ainda um pouco de potássio e de enxofre, mas em quantidade inutilizável. Essas diferentes matérias primas, avaliadas em valores correntes, representa uma soma de 25 francos. (BATAILLE, 2018, p. 96)

Ao comentar o verbete, Didi-Huberman (2015, p. 300) aponta aí uma “coleção de pedaços informes”. A semelhança do homem com 7 sabonetes ou 2.200 palitos de fósforo é semelhança cruel, pois que desumaniza o corpo. O processo de reificação, que transforma o homem em mercadoria, encontra em Bataille (2018) uma ilustração bastante literal: o humano reduzido ao valor de 25 francos. Esse processo de reificação também será encenado na arte animada, sobretudo no *cartoon* das primeiras décadas, que dissolve, como já apontado, através da metamorfose, as fronteiras entre o que é humano e o que é coisa.

Na própria obra literária de Bataille (1986, 1999, 2003) pode se encontrar certo jogo de macular o que é humano a partir de contaminações formais, colocando, assim, figuras idealizadas – a mãe, os padres, as crianças – num lugar de descrença e de extrema vulnerabilidade moral. É o olho de um padre no órgão sexual de Simone em “História do olho” (BATAILLE, 2003)²⁵. Em “O padre C.” (BATAILLE, 1999), dois irmãos gêmeos de uma pequena cidade operam uma relação de oposição bastante peculiar: um se torna o padre do vilarejo, o outro um boêmio libertino. A cidade possui, desse modo, um duplo do padre, que performatiza tudo aquilo que ele nega. E o padre encontra em seu duplo um desmentido dos ideais divinos que se colocaram sobre ele. Em “O azul do céu” (BATAILLE, 1986) são crianças alemãs fardadas que parecem anunciar o triunfo do nazismo pouco antes da guerra. Há sempre um elemento que contamina, deslocando, corrompendo e operando a semelhança cruel.

Assim, este processo pode se dar de variadas formas. Nesse sentido, o trabalho teórico da revista *Documents* também cumpria essa contaminação própria do *informe*, no modo como fazia dialogar as imagens trazidas para a revista, e dessa forma desmentindo postulados

²⁵ Refiro-me a um dos episódios finais do livro, em que a protagonista, acompanhada de dois amigos, estupra um padre, extrai seu olho e insere-o em sua vagina.

próprios da etnografia e das belas artes daquele contexto ao infectar pilares da representação do humano com obras e imagens as quais eram negadas o valor de conhecimento.

Outras representações que articulam o *informe* incluem os trabalhos de Miró e Picasso, e o cinema de vanguarda. A montagem de Eisenstein é um caso particular bastante direto²⁶, devido ao modo como as imagens que surgem em cada plano têm essa potência de contaminar e deslocar a imagem anterior ou posterior de seus sentidos. Mas o *informe* pode se desdobrar de inúmeros outros modos. Didi-Huberman (2015, p. 212) observa a fotografia “Homem tatuado”, que Bataille (1957 apud DIDI-HUBERMAN, 2015, p. 211) inclui em “O erotismo”, em que uma pessoa que tatuou dois olhos nas costas na altura do cóccix, fazia parecer naquela face forjada que o ânus estava no local em que seria a boca, assim colocando uma representação possível do humano (a face) num lugar de extrema “baixeza”.

Assim, a noção de *informe* pode ser aplicada em uma variedade de exercícios analíticos. Para um exemplo que amplia as possibilidades de aplicação no universo do cinema, destaco o trabalho do pesquisador Costa (2017), que observa o processo do informe no filme *O enigma de outro mundo* (1982), em que os personagens têm seus corpos atravessados por uma dimensão não humana (alienígena), que eventualmente se desdobra em híbridos, que não conseguem mais classificar aquele corpo.

Neste estudo, entendemos o processo do *informe* como elemento chave do fundamento mesmo da arte animada, ao desmentir, como se disse, a representação íntegra do humano de natureza fotográfica e trazer para o campo da imagem em movimento um corpo desumanizado na forma anatômica, porém, mais do que isso, ao estender para a gestualidade esse projeto de desrealização e elaborar sua competência representacional em cima destas distorções. O aprofundamento que veremos a partir das análises no capítulo 5 nos faz perceber que a negação dos princípios da arte animada no campo do experimental não implica a recuperação da gestualidade que foi desrealizada, mas uma busca – que parece não ter fim – por novas e variadas formas de se fazer perder o gesto. O gesto *informe* da animação experimental cumpre desclassificar a espécie, o gênero, a anatomia, o território, e até mesmo a ação do corpo que o encena.

1.1 Pra não dizer que não falei do digital

Antes de seguir, faz-se necessário esclarecer porque a pesquisa não aprofunda um debate especificamente sobre como a digitalização do processo animado incide sobre a

²⁶ Inclusive referenciado na própria *Documents*.

representação gestual, a exemplo de como este processo estrutura a tese, a partir da noção de caixa preta. A resposta é que esta relação com o dispositivo é imperativa para entender um problema chave do presente estudo, que é a desrealização do corpo na arte animada. No que a pesquisa se desdobra sobre obras experimentais, ainda que algumas destas sejam produzidas já na era digital, não se tratam de obras que precisaram desconfigurar a operação do dispositivo para atingir o intento. De fato, a digitalização terá impacto gigantesco sobre a configuração e representação do gesto, porém, de modo que não cabe no problema de pesquisa em que se baseia este estudo, como podemos observar a partir do exposto que segue.

Segundo Bataille (1930 apud DIDI-HUBERMAN, 2015, p. 292), o processo natural das artes de representação seria evoluir na tentativa de se conformar ao referente, elaborando aí uma competência representacional. Só então este saber que foi construído poderia ser desconstruído. A arte animada, como já observado, ao se formular num contexto de crise do paradigma antropomórfico, segue um caminho distinto, elaborando a competência representacional de seu modelo industrial em torno de princípios que cumprem distorcer, em vez de recuperar, os gestos. No entanto, também houve desde sempre uma evolução paralela para a arte animada, no sentido do aperfeiçoamento de seus meios até a tentativa de recuperação do gesto. Não é no espaço dos corpos abstraídos dos longas-metragens de Walt Disney, regidos pelos princípios de distorção, que a animação se conforma ao referente, como alguns costumam pensar. Lembrando que a animação não é a arte de formar corpos, mas de fazê-los gesticular, o processo de conformação ao referente na arte animada está na capacidade de forjar plenamente o gesto de corpos humanos já completamente conformados na forma, o que vem sendo possível a partir da evolução das ferramentas digitais. Esta também é uma discussão atravessada pela relação do processo animado com seus dispositivos, porém no sentido oposto da perspectiva que segue na presente tese, ou seja: a de se fechar as caixas pretas que foram abertas.

Na década de 1970, a computação gráfica ainda era uma aposta para o futuro da animação. Em 1976, Halas e Manvell (1979) publicaram *A técnica da animação cinematográfica*, que inclui um capítulo intitulado “As técnicas de animação do futuro”. É reconhecida a expectativa de que estas novas tecnologias pudessem automatizar parte do processo animado. A maior parte delas consistia de dispositivos que faziam uso de tecnologia analógica, como o “Animógrafo”, que incluía mecânicas de máquinas *polaroid* e películas de 70mm. Mas já prometia muito para o trabalho do animador: “Para um segundo de ação, o animador precisa desenhar somente três ou quatro imagens ao invés das vinte e quatro normalmente necessárias” (HALAS; MANVELL, 1979, p. 314). A animação

computadorizada é a que parecia mais promissora, muito embora estivesse num estágio ainda muito embrionário, não sendo possível produzir nem mesmo imagens coloridas, o que, segundo Halas e Manvell (1979), demandava que o filme fosse colorido na pós-produção. Havia a ideia, naquele momento, de que o futuro animador precisaria possuir conhecimentos da matemática, a fim de operar os computadores. Tal crença residia no fato de que na altura da década de 1970, o uso do computador ainda era possível apenas àqueles que dominassem a caixa preta do novo dispositivo. No entanto, nossa cultura digital seria completamente transformada, nas décadas seguintes, pela interface de sistemas e *softwares*, possibilitando que um público completamente leigo pudesse fazer uso do computador.

O labor do animador foi profundamente alterado no contexto digital, porém não acompanhado do conhecimento da matemática que está na base dos novos sistemas, como se acreditava. Porque o animador da era digital aprende as funções da interface, sem a necessidade de entender a base de programação que está por trás das mesmas. No que cabe as imagens sintéticas operadas na animação, Schneider (2014, p. 64) nos lembra o “alerta de Flusser sobre a relação ilusória do jogo” nesta relação com o dispositivo, ainda que se tenha a crença de que este é apenas uma ferramenta.

O problema da falta de engajamento, nesse caso, poderia ser atenuado a partir da perspectiva de Flusser (2014) ao observar que existem potencialidades não reconhecidas nos dispositivos, janelas para a possibilidade do rearranjo dos modos de fazer e, conseqüentemente, de sentidos. Mas um atributo próprio da era digital é a velocidade com a qual a variedade de *softwares* de que dispomos são atualizados e substituídos, não deixando ao usuário tempo suficiente para o emprego da máquina “na direção contrária de sua positividade técnica”, como Machado (1996, p. 37) incitava. Assim, este é o ciclo que se fecha com o triunfo do digital: aquele em que o animador abria a caixa preta do dispositivo (GRAÇA, 2006), passando a produzir imagem nos limites da caixa preta dos *softwares*.

Assim, trinta anos após o texto de Halas e Manvell (1979), a perspectiva de futuro para a animação se alterou bastante. O *software* acaba trazendo mais do que a caixa preta de um dispositivo para o processo animado, na medida em que gradualmente incorpora a principal *expertise* do animador: aquela que dá conta de abrir a caixa preta do corpo para absorver a mecânica do gesto e traduzi-la num conjunto de poses. O arranjo tecnológico da primeira década dos anos 2000 faz surgir no horizonte de possibilidades futuras a ideia de uma simulação plena do corpo em movimento completamente forjado no *software*. Naquele momento, já era possível para a tecnologia digital o nível de complexidade fotográfica na representação do corpo em sua *forma*. Porém, as técnicas de animação digitais ainda não

permitiam que esta *forma* pudesse gesticular de modo análogo ao procedimento de filmagem de um ator real, e isto mesmo que o *motion capture*²⁷ já fosse uma tecnologia bastante empregada. “O movimento natural é complexo demais para ser recriado expressivamente. A solução para as inúmeras variáveis cinéticas envolvidas não está em um simples algoritmo” (SANTOS JR, 2006, p. 52) – podemos ver na dissertação de mestrado do pesquisador brasileiro Santos Jr (2006). Em outra dissertação do mesmo período – “O ator digital” – o pesquisador Risi (2008) apresenta o estado da forja de movimentos corporais mencionando pesquisas que consistiam em mostrar representações de pessoas reais e geradas por *software* para um dado público, sendo sempre passível de reconhecimento o não humano, ainda que não soubessem dizer o que no corpo digitalmente criado entregava o embuste (RISI, 2008). Ambos os trabalhos mencionados buscam reforçar que as novas tecnologias não ameaçam o animador, pautados, porém, nas limitações próprias daquele contexto.

No entanto, se a máquina daquele momento digital ainda precisa da *persona* do animador é porque, mesmo com a caixa preta do *software*, restou ao animador o olhar minucioso sobre o corpo e o engajamento perante as mecânicas do gesto, porém este parece um resquício meramente temporário diante da perspectiva atual. A antiga expectativa de que o novo dispositivo otimizasse o tempo do labor animado foi, de fato, realizada. Com a interpolação, para citar um exemplo, o animador só precisa do real conhecimento de poses-chaves do gesto pretendido, enquanto o *software* cria as poses intermediárias de forma automática. Ainda há aí, é verdade, um espaço grande de controle, uma vez que mesmo que o animador não tenha configurado muitas das poses, é comum que precise ajustá-las. Mas o que o processo de automatização implica é a gradual incorporação da *expertise* do animador ao *software*, e o final desse processo significa a não necessidade de domínio sobre animação para o exercício de animar, apenas o domínio sobre a interface de um dado aplicativo.

O labor do animador digital inclui, além da definição de cada pose do movimento numa linha do tempo do *software*, em muitos casos também a atribuição e configuração de um esqueleto virtual – o *rig*. Nele, cada osso corresponde a uma parte do corpo digital. São os ossos do esqueleto que são animados no *software*. Uma vez que cada osso exerce influência sobre cada parte do corpo, este é animado a partir das alterações realizadas no *rig*. Criar e adaptar o *rig* para um corpo a ser animado é um trabalho minucioso, por mais abstraído que seja o referido corpo. “Rigar” o personagem se tornou, assim, uma função-chave na cadeia produtiva que incorpora animação digital, podendo ser realizado pelo próprio animador, ou

²⁷ O *motion capture* é o nome que se dá às técnicas que permitem a captação automática dos movimentos corporais de um ator, e sua transferência (também automática) para corpos digitalizados.

por um profissional especializado em *rigging*. No entanto, alguns aplicativos já possibilitam que o corpo do personagem seja mapeado e “rigado” automaticamente. A partir do esqueleto atribuído automaticamente ao corpo do personagem, é possível animá-lo também de forma automática, empregando ciclos de poses pré-programados para incidir sobre o esqueleto e que constam na biblioteca de animações do aplicativo. Neste processo, o único procedimento que precisa ser realizado pelo sujeito criador é a inclusão de uma ilustração de um corpo ao *software*.

Poderia argumentar-se que esta *expertise* está sendo incorporada ao *software* por animadores que estariam na base do procedimento, no entanto, o que se vê é o crescente uso de captação automática de movimento para criação de bancos de dados de ciclos de ação animados, prontos para aplicações variadas nas chamadas indústrias criativas. Além dos bancos de dados e acervos gestuais nas bibliotecas de aplicativos, os próprios *softwares* tendem a incorporar o *motion capture* para que os corpos sejam animados pelo próprio usuário a partir da captura de gestos seus ou de terceiros. Olhar o gesto, buscar estratificá-lo e traduzi-lo numa série de poses chaves a serem configuradas na linha do tempo de um *software* é atividade que caminha para a obsolescência. Assim, se a ideia de “animação sem animadores” (MCKIM, 2022, tradução nossa) parecia polêmica na primeira década dos anos 2000, atualmente, diante das novas tecnologias, ela já parece um futuro bastante plausível (e próximo).

As implicações desse processo cumprem se opor aos dois principais paradigmas que se formularam para a arte animada: a desrealização do humano e o procedimento artesanal na construção da imagem técnica. O primeiro dá lugar à plena forja de corpos em movimento e o segundo dá lugar à plena automatização dos processos animados. São consequências que, como vimos, recaem sobre a *persona* do animador enquanto classe, mas igualmente sobre o gesto representado na cultura visual.

O gesto formulado e replicado pela máquina é aquele que estará presente nas indústrias de massa (publicidade, jogos, etc.), ou seja, que constarão com muito mais frequência no cotidiano das pessoas. É preciso se perguntar como tais formas automatizadas de animação vão moldar nossa gestualidade a partir dos limites e potencialidades da própria máquina. Inclui-se aqui gestos desconfigurados devido a eventuais problemas dos sistemas envolvidos, *softwares* em versão de teste, etc. E ainda: o aperfeiçoamento desse acervo tecnológico se dará em busca de que gesto? É possível que a competência representacional que foi formulada para a arte animada se mantenha (neste caso, incorporada ao *software*) a título de estilo gestual próprio do gênero *cartoon*, mas também é possível que o gênero

cartoon se reformule com base numa gestualidade mais conformada ao referente e ocorra aí uma divisão estilística pautada no tempo, entre o *cartoon* de várias eras e um contemporâneo.

Ainda, é preciso se perguntar como vai reverberar socialmente essa representação plenamente conformada ao referente em forma e gesto. Essa busca pelo duplo perfeito, que vai da clonagem à robótica, parece ter encontrado no campo digital espaço ideal para firmar raízes. É também na representação desse corpo virtual na ficção científica que podemos perceber o que se espera dele, como aponta Le Breton (2013) ao observar que o corpo da ficção científica é sintoma do que se elabora no imaginário: “A ficção científica toma o lugar da sociologia ou da antropologia para expressar, em uma forma narrativa, as tensões do contemporâneo e levantar os dilemas de uma forma existencial que às vezes falta ao modo de formulação das ciências sociais” (LE BRETON, 2013, p. 160)²⁸. Destaco, nesse sentido, um filme de 2002 intitulado “Simone”, que narra a história de um produtor de cinema que cria a primeira atriz sintética. Por ser plenamente digital, Simone tem uma vantagem fundamental em relação aos demais atores: a ausência de um corpo real que demande um treinamento performativo. Pode, desse modo, incorporar rapidamente qualquer trejeito de um sem-número de outros atores a partir de um banco de gestos digitais.

Esse “futuro da animação”, que parecia muito distante no filme de 2002 e era apresentado a título de ficção científica, já se avizinhava no período das dissertações de Santos Jr (2006) e Risi (2008), emancipado da ficção científica para a publicação científica por ser já substancial demais para identificar-se os problemas reais e palpáveis que atrasavam esse futuro. Hoje, 20 anos depois, esse futuro está ainda mais próximo e representa também o futuro do corpo no cinema. Esse experimento da não necessidade do corpo real provavelmente será alcançado. Que esse duplo perfeito domine a indústria, já não é certo – lembremos do cinematógrafo que possibilitou, em certa medida, o duplo mais perfeito possível para o momento, e o desenvolvimento da animação para constantemente desmenti-lo.

Em todo caso, é preciso pensar a incorporação desse novo corpo dentro de uma perspectiva sociocultural mais ampla. A animação é uma arte frequentemente visualizada pelo filtro dos mercados das indústrias criativas. Assim, Risi (2008) enxerga a possibilidade da plena forja de corpos humanos a partir de seu valor de entretenimento: uma imersão mais efetiva no campo dos jogos; no cinema, a possibilidade de se ressuscitar “atores do passado, como Marilyn Monroe” (RISI, 2008, p. 31). De fato, o último já é uma realidade que dá seus primeiros passos no cinema atual. A partir de técnicas mistas de efeitos especiais, o ator Mark

²⁸ Dentro desta perspectiva, Duarte e Ramos (2021) observam os “futuros humanos” idealizados em mais de 83 filmes.

Hamill foi digitalmente rejuvenescido em *Mandalorian* (2019-2021), série baseada na franquia *Star Wars*, para que seu personagem – Luke Skywalker – pudesse voltar às telas com o mesmo rosto que possui no primeiro filme da franquia, em 1977. Mas precisamos considerar outras aplicações possíveis, para além dos mercados que usualmente já incorporam a animação.

Quanto a isto, relembro uma das premissas de base da tese, que inicia esta introdução – em específico a dimensão política do gesto. É porque o gesto possui uma dimensão política que o gesto falseado terá função no tecido social. É preciso se perguntar, portanto, como uma tecnologia que permite construir duplos de pessoas reais e animá-los com gestos e expressões fabricados, pode ser posto à serviço da construção e manutenção de narrativas que competem a disputas políticas. Nos últimos anos, vimos crescer uma parcela da população disposta a acreditar em mentiras mal elaboradas, e é preciso pensar como os embustes bem forjados serão absorvidos, adicionando-se o agravante de que, com a *expertise* do animador incorporada ao dispositivo, tal recurso estará à mão de qualquer indivíduo com habilidade para aprender e manejar botões de uma interface de *software*.

Em todo o caso, o gesto parece se perder. Se perde no arranjo da competência representacional desta arte e também, como veremos no experimental, nas mãos de quem o recusa. E, aparentemente, também nas mãos de quem o persegue. Qual o gesto que está sendo recuperado quando essa busca é mediada por um imaginário tecnocientífico que anseia substituir e eliminar o corpo real?

Como se vê, as consequências da digitalização sobre a gestualidade pode até se considerar complementar ao presente estudo, porém se desdobra a partir de outra linha de problematização.

2 PARA ENTENDER O GESTO

O corpo, sendo o principal mediador da experiência humana em sociedade, sempre ocupou um espaço nos estudos sociológicos, porém de forma implícita (LE BRETON, 2012). Segundo Le Breton (2012), apenas a partir da década de 1960, o corpo passou a ser abordado nas ciências sociais de forma mais sistemática, surgindo, assim, uma sociologia *do* corpo, dedicada “ao inventário e à compreensão das lógicas sociais e culturais que envolvem a extensão e os movimentos do homem” (LE BRETON, 2012, p. 7). Devido a importância da mediação do corpo em todos os aspectos do cotidiano, tais estudos se estendem por uma infinidade de temas e abordagens possíveis. Na verdade, esta variedade não se encontra apenas no espaço das ciências humanas. As disputas narrativas sobre o corpo atravessam inúmeras disciplinas científicas e abordagens teóricas. A presente pesquisa evoca os estudos de natureza sociocultural porque entende o corpo como espaço de construções simbólicas de variadas naturezas. Considera-se aqui, por exemplo, abordagens como a de Agamben (2017c)²⁹, que trata de articular as condições biológicas e as qualificações políticas que se inserem na instância corpo, para que este possa, como apontou Le Breton (2012), mediar as experiências humanas. É assim que o corpo se constitui como “o vetor semântico pelo qual a evidência da relação com o mundo é construída. [...] Antes de qualquer coisa, a existência é corporal” (LE BRETON, 2012, p. 7).

Não seria diferente no âmbito do campo das representações³⁰, onde o corpo também dá continuidade ao seu papel de vetor das experiências sociais, uma vez que a cultura visual não está desvinculada do grande quadro do espaço social. É neste sentido que o corpo tem lugar nos estudos que partem do campo da comunicação. “Olhar a mídia e olhar o palco permite uma leitura da própria sociedade em que eles se inserem” (SIQUEIRA, 2014, p. 10). Nas artes de representação, o corpo se presta aos mesmos paradigmas de ordem social que ocupa nos demais espaços da sociedade: da etiqueta, do imaginário, das relações de poder e do controle político da corporeidade, bem como de seus medos. O corpo também possui uma faceta

²⁹ Agamben (2017c) assim concebe “zoé” como a dimensão natural da vida, a simples existência corporal, em suas dimensões biológicas; e “bios” como a vida politicamente qualificada, ou seja, amparada pelo poder estatal. A partir daí, Agamben (2017c) concebe a noção de “vida nua”, que é uma dimensão possível de vulnerabilidade que ambas as formas “zoé” e “bios” estão sujeitas em alguma medida. Na condição de simples existência natural (sem o amparo político), a vulnerabilidade é muito maior. Na condição politicamente qualificada, a vulnerabilidade é menor, porém sujeita ao poder estatal, que pode revogar tais qualificações, reduzindo certos sujeitos a condição de “vida nua”. Para estes sujeitos, o estado é de exceção (AGAMBEN, 2017c, p. 235).

³⁰ Entendido aqui como o espaço onde o corpo é representado visualmente. Muito embora possa se dizer que há uma representação do corpo em outras fontes culturais, como a literatura, por exemplo, aqui o foco é o campo da produção imagética de um modo geral (a fotografia, o cinema, a pintura, escultura, animação, etc.), incluindo as artes que lidam com o corpo real e presente, como o teatro, a performance e a dança.

indesejável. É “lugar da precariedade, da morte, do envelhecimento; aquilo que é preciso combater em primeiro lugar” (LE BRETON, 2011, p. 14). Assim, a necessidade de ultrapassar os limites do corpo e de interferir no mesmo cruza o espaço da medicina, das diversas técnicas de interferência pelo sujeito³¹ e, como lembra Foucault (2013), sobrevive num imaginário que insiste em fantasiar um corpo infalível, amparado pelas utopias e pelos sistemas mitológicos. A crença na existência de uma alma, por exemplo, cumpriria negar a topologia do corpo, e assim seria com utopias de outras naturezas: “das fadas, dos duendes, dos gênios, dos mágicos” (FOUCAULT, 2013, p. 8), que evidenciam as faltas que o corpo real suscita, em sua natural fragilidade e mortalidade. Todas estas problemáticas vão se encenar também no âmbito da cultura visual. É importante observar, no entanto, que este espaço da representação imagética não se configura apenas como espelho de aspectos já previamente configurados, sendo ele mesmo palco de atualizações e reelaborações, muitas vezes engendrados pelas possibilidades mesmas dos meios de representação de cada arte. Pensar o corpo dentro do campo das artes de representação implica pensar, também, a relação do corpo com os dispositivos que sustentam cada uma das formas imagéticas, nos seus limites e nas suas potencialidades. Este olhar que aqui se coloca também entende que o processo animado, por seus atributos tecnológicos e processuais, possibilita uma plasticidade própria para o corpo, permitindo a construção de novos sentidos para o mesmo.

Ao propor uma “Teoria Geral do Gesto”, Flusser (2014) observa que por trás de práticas como o *happening*, o *actionpainting*, entre outros, existe uma alteração no imaginário sobre o gesto. Uma mudança que o autor qualifica como “revolucionária”, estaria na base dela uma maior consciência sobre o gesticular e, segundo ele sugere, mudanças como estas carecem de teorias que expliquem o gesto. Estes modelos teóricos partem de variados campos do saber (da sociologia, da estética, da psicanálise, da política, etc.), cada um deles cumprindo priorizar certos pontos de vista, traços, causas ou efeitos da gestualidade.

Opto por iniciar o tema pela abordagem sociológica/antropológica porque no campo das representações (de interesse para a presente pesquisa) reside a legitimação ou negação do que já é configurado no tecido social. Em sua abordagem sobre literatura e gesto, Cítton (2013, p. 285, tradução nossa) inicia afirmando que os “gestos estão no centro da nossa experiência estética”, e adiante indica que “nossa fábrica social é feita de gestos” (CITTON, 2013, p. 292, tradução nossa), assim pondo em relação, a partir da gestualidade, as esferas da

³¹ Como as interferências que podem ser empreendidas a partir das academias de ginástica, dietas e formas mais contundentes de modificação corporal, como o *tight lacing* (prática de uso do corpete com vista a diminuir a largura da cintura e que sobrevive aos dias atuais), até as cirurgias plásticas.

estética e do campo social. O autor observa, por exemplo, como novelas literárias, filmes e peças de teatro competem para moldar nossa gestualidade – ele afirma: “nós aprendemos a atuar (na vida real) experienciando gestos a partir de imersões narrativas” (CITTON, 2013, p. 288, tradução nossa). Para o autor, nos últimos três séculos, estas mesmas mídias cumpriram a função de uma espécie de “academia de ginástica” (CITTON, 2013, p. 292, tradução nossa), onde praticamos os gestos que nos adaptam às múltiplas demandas da modernidade, que exige de nós “virtuosismo no malabarismo de nossas várias máscaras, faces e perfis”, e que nos movamos “o mais fluidamente possível, para dentro e para fora dos muitos e contraditórios papéis sociais que somos levados a encenar” (CITTON, 2013, p. 292, tradução nossa).

Entende-se, assim, que as artes também cumprem um papel neste exercício de “aprendizado” da gestualidade, seja no reforço do conjunto gestual adotado por determinada cultura, seja nas propostas de resistência que possuem este mesmo conjunto gestual como base referencial.

2.1 Cultura e política do gesto

Retomando o exemplo de Mauss (2003), que introduz a tese, o pesquisador pontua seu estranhamento ao reconhecer o gesto de caminhar que via em filmes americanos sendo incorporado por mulheres na França. Segundo ele, “os modos de andar americanos, graças ao cinema, começavam a se disseminar entre nós” (MAUSS, 2003, p. 404). Ainda que o autor não tenha desenvolvido o exposto para além de notas, é possível conceber que as artes de representação evoluem imbricadas com os diversos outros campos da prática social. E isto ainda que tais artes, como já observado, também possam promover alterações a partir de elementos não configurados no âmbito das convenções sociais. Por exemplo, influências no tecido social promovidas pelas especificidades técnicas de cada arte, com seu leque de possibilidades e limitações de representação. Assim, a configuração do gesto é marcada por um jogo de influências de instâncias de naturezas muito distintas, das condições biológicas e neurológicas, das construções culturais, mas também das particularidades técnicas das artes, mídias e dispositivos que cumprem exhibir e legitimar as variadas modalidades corporais.

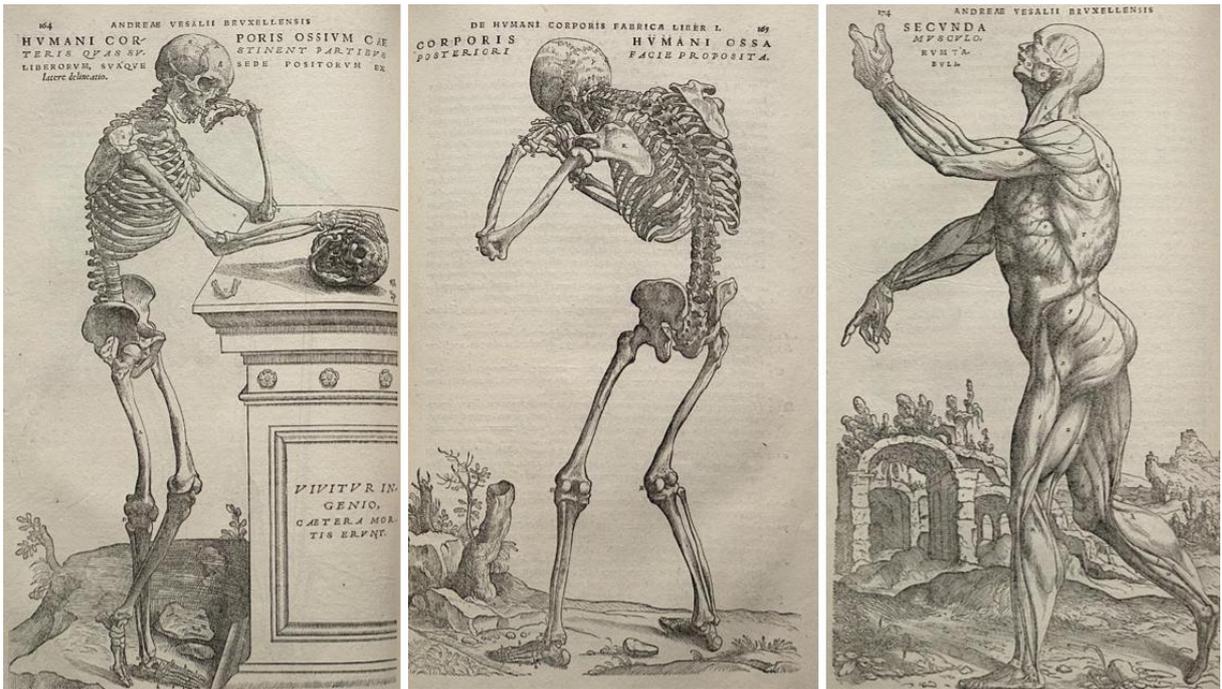
“Não há nada de natural no gesto” (LE BRETON, 2012, p. 9). Posicionar a gestualidade como um atributo de natureza fundamentalmente cultural implica abrandar a autoridade de outras disciplinas científicas e abordagens teóricas que disputam a narrativa sobre o corpo, como a medicina, a biologia, a neurologia, a fisiologia, etc. Aqui, também importante notar que o modo como cada abordagem teórica envolve o gesto também possui

efeitos no campo social. Le Breton (2012) menciona, por exemplo, a abordagem genética adotada pelos nazistas para defender a ideia de que o gesto era um fenômeno exclusivo dos genes. A abordagem tinha o objetivo de fornecer ainda mais substância para o projeto de estigmatização das populações que eram alvo do programa nazista. Uma abordagem assim pode encontrar eco na literatura evolucionista. Darwin (2009) chegou a defender a existência de gestos inatos, bem como as diferenças entre gestos adquiridos pelo hábito e aqueles que foram herdados. Uma das teses para a origem dos gestos segue fórmula próxima da seleção natural (nesse caso seria uma seleção cultural), ou seja: se os gestos inatos se mostrassem úteis para o homem, eles seriam culturalmente (selecionados) incorporados ao hábito (DARWIN, 2009). Em contraponto a este pensamento, uma pesquisa (ainda na década de 1940) que marca a abordagem do gesto na sociologia³² demonstra, no entanto, que “a gestualidade humana é um fato de sociedade e de cultura e não de natureza congênita ou biológica destinada a se impor aos atores” (LE BRETON, 2012, p. 45). O papel da sociologia e da antropologia é, nesse caso, entender o corpo como estrutura simbólica, e suas manifestações (gesto incluso) como construções culturais (LE BRETON, 2012).

Le Breton (2012, p. 7) afirma que “a existência é corporal” e Flusser (2014, p. 36) completaria dizendo: “a existência se manifesta por gestos”. Talvez uma boa ilustração do dito de Flusser (2014) seja a prática de estilizar cadáveres através de gestos, que podemos ver nas ilustrações dos anatomistas do século XVI (Figura 1). Segundo Le Breton (2011), as práticas da dissecação se disseminam a partir do século XIV, porém em torno de uma série de tabus envolvendo a imagem do corpo morto. Para o autor, a estetização dos cadáveres para as ilustrações anatômicas através de gestos era uma forma de atribuir mais humanidade para o corpo, uma forma de resistência a visão do mesmo como apenas matéria morta. Uma estratégia que sugere que reside no gesto o fundamento mesmo da vida, o gesto anima o corpo.

³² O trabalho a qual Le Breton (2012) se refere é o “Gesture, race and culture”, de Davis Efron (1941, EUA). Segundo Le Breton (2012), o pesquisador se propôs a analisar os gestos de quatro grupos distintos: judeus tradicionais, italianos tradicionais, imigrantes judeus nos Estados Unidos e imigrantes italianos nos Estados Unidos. O ponto da pesquisa é que se os genes fossem um fator determinante na configuração dos gestos, os judeus e italianos imigrantes apresentariam expressões corporais distintas, assemelhando-se, cada um, ao conjunto gestual de seus conterrâneos tradicionais. O que a pesquisa demonstrou, no entanto, foi que os imigrantes de ambas nacionalidades, passado um tempo, possuíam basicamente a mesma expressão corporal, que não por coincidência, era a mesma dos americanos de modo geral. As diferenças só foram marcadas nos agrupamentos tradicionais. A pesquisa demonstrou que os imigrantes inseridos em outra cultura gestual tendem a reinventar suas ações corporais a partir das novas referências. O que significa dizer que a cultura é o fator predominante na configuração dos gestos, e não os genes.

Figura 1 – Ilustrações anatômicas de Vesalius



Fonte: *De humani corporis* (VESALIUS, 1543, p. 164, 165, 174).

Didi-Huberman (2013) lembra que quando se quer verificar se há vida em um corpo, a primeira coisa que se faz é buscar os indícios de movimento (da respiração, por exemplo) e conclui que “toda a problemática da sobrevivência passa, fenomenologicamente falando, por um problema de movimento orgânico” (DIDI-HUBERMAN, 2013, p. 167). Aqui, evocamos um elemento do campo das condições puramente biológicas. No entanto, “a existência se manifesta por gestos” (FLUSSER, 2014, p. 36) porque gesto é atributo vital de natureza distinta. Enquanto o movimento corporal orgânico é sintoma de vida, o gesto é sintoma de estar no mundo. Inscrevem-se no gesto os ritos que mediam as relações interpessoais, aqueles do cotidiano, bem como as performances de gênero, de classe, de faixa etária, etc. Também atravessam os gestos as instituições políticas e as formas de controle, como pode se observar a partir do exposto por Foucault (1987) sobre os processos disciplinares.

O momento histórico das disciplinas é o momento em que nasce uma arte do corpo humano, que visa não unicamente o aumento de suas habilidades, nem tampouco aprofundar sua sujeição, mas a formação de uma relação que no mesmo mecanismo o torna tanto mais obediente quanto é mais útil, e inversamente. Forma-se então uma política das coerções que são um trabalho sobre o corpo, uma manipulação calculada de seus elementos, de seus gestos, de seus comportamentos. (FOUCAULT, 1987, p. 164)

O controle disciplinar o qual Foucault (1987) se refere não é aquele dos grandes aparelhos estatais. No entanto, observa-se no texto exemplos de espaços de maior controle,

onde a gestualidade tende a ser ainda mais limitada, caso dos exércitos, dos conventos e, em alguma medida, das escolas³³. O gesto relaxado, em espaços assim, pode ser, inclusive, tomado por afronta.

Destes exemplos pode se deduzir, como já afirmado, uma dimensão política do gesto. No gesto livre está a potência de se posicionar contra, para citar um exemplo, normas e convenções que delimitam as performances de gênero, de classe, de determinados espaços, etc. Como o gesto de caminhar de mãos dadas, que na cultura ocidental se trata de convenção no caso de casais heterossexuais e afronta no caso de casais compostos por pessoas do mesmo gênero. Este uso que se faz dos corpos para reivindicar um espaço na norma ou mesmo de forma provocativa, passa tanto pelas esferas individuais quanto coletivas. Um exemplo do último são as recentes manifestações do tipo “beijaço”, em que diversas pessoas se reúnem para encenar o beijo entre pessoas do mesmo sexo como forma de provocar as convenções heteronormativas. Assim, o gesto atravessa também as esferas de resistência, como bem observa Didi-Huberman (2016, p. 37, tradução nossa) a respeito do gesto de erguer os braços, que marcou diversos movimentos – dos “combatentes espanhóis da resistência à ocupação francesa em 1808” aos “Panteras Negras em Chicago, em 1969” – e se tornou emblemático do próprio exercício do enfrentamento. “Exemplos infinitamente multiplicáveis: a cada minuto que passa, imagino, há em toda parte mil braços que se erguem em uma rua, uma fábrica em greve ou um pátio de escola” (DIDI-HUBERMAN, 2016, p. 37, tradução nossa).

Um extremo de domínio sobre os sujeitos seria o formato estatal imaginado na série *The Handmaid's Tale*³⁴ (2017-2020), cuja forma de controle dos corpos femininos é tão violenta, que se faz presente em praticamente todos os momentos da rotina, incluindo um programa da gestualidade que vai do espaço público ao privado. É essa potencialidade do gesto de posicionar politicamente o sujeito que o encena perante uma ordem tal (qualquer que seja), que incita essa instância de poder mais incisiva a encerrar a gestualidade em uma série de coreografias. Assim, existe uma coreografia para o parto, outra para voltar para casa (Figura 2).

³³ O caso das escolas é o de um espaço onde se cumpriu libertar cada vez mais a gestualidade. Foucault (1987) observa o caso de uma escola que mantinha o controle do comportamento das crianças em sala de aula no nível de uma coreografia sob comandos verbais do mestre, que delimitava quando e como os alunos deveriam, por exemplo, sentar em suas carteiras, com movimentos de mãos e pernas segundo um programa.

³⁴ Série baseada no livro “O conto da aia”, de Atwood (2017).

Figura 2 – Coreografia do cotidiano em Handmaid's Tale



Fonte: HANDMAID'S TALE (2020).

Até mesmo o sexo, um ato do âmbito privado, é coreografado segundo um programa institucional que deve ser encenado da mesma forma por todos os casais de Gilead³⁵. A série concebe uma forma de estar no mundo sob o mesmo tipo de controle disciplinar de soldados num quartel.

Se “a existência se manifesta por gestos”, como Flusser (2014, p. 36) assim colocou, as formas mais violentas de opressão também se colocariam sobre os mesmos. O nível de perda da gestualidade que vemos no modelo estatal de Gilead implica o total apagamento das individualidades, a impossibilidade do uso de seu corpo para si, como podemos observar na narração de June – personagem que protagoniza a história:

Eu costumava pensar em meu corpo como um instrumento de prazer, ou um meio de transporte, ou um implemento para a realização de minha vontade. Eu podia usá-lo para correr, para apertar botões, deste ou daquele tipo, fazer coisas acontecerem. Havia limites, mas meu corpo era, apesar disso, flexível, único, sólido, parte de mim. (ATWOOD, 2017, p. 90)

Flusser (2014, p. 43) lembra que “os gestos que nos cercam formam multidão ‘inabarcável’”. Assim, varia, na literatura especializada, tanto os recortes classificatórios que pretendem abranger o universo da gestualidade, quanto até mesmo problemas mais fundamentais, como os que se prestam a definir quais dos movimentos corporais podem ser considerados como gestos. Em seu “Sociologia do corpo”, por exemplo, Le Breton (2012) dedica uma sessão sob a chancela “gestualidade”, para abarcar apenas as ações corporais que

³⁵ “República de Gilead” é a nação ditatorial onde se passam os eventos da história.

mediam as relações entre os sujeitos. Tratam-se daquelas que se prestam a uma função comunicativa:

[...] ritual de saudação ou de despedida [...], maneiras de consentir ou de negar, movimentos da face e do corpo que acompanham a emissão da palavra, direcionamento do olhar, variação da distância que separa os atores, maneiras de tocar ou de evitar o contato, etc. (LE BRETON, 2012, p. 44)

No entanto, outras modalidades corporais tratadas no livro de forma separada também possuem fundamento no gesto. A etiqueta, por exemplo, bem como a expressão dos sentimentos também são, em grande parte, operados através da gestualidade. Embora não o nomeie diretamente, ações da ordem do gesto são tratadas ao longo da obra sob a chancela de “técnicas”, “operações”, ou “manifestações” do corpo.

Mauss (2003), como já observado, foi um dos primeiros antropólogos a tentar elaborar as bases de uma teoria dos movimentos do corpo. Na década de 1930, quando a expõe à comunidade acadêmica, os hábitos corporais não eram de todo excluídos das pesquisas científicas, porém, englobavam o tipo de fenômeno social que ainda seguia sob a alcunha de “diversos”, sem uma abordagem teórica que tratasse de unificá-los. Mauss (2003) sugere a terminologia “técnicas do corpo” para abarcar os usos que se faz do mesmo. Nas “técnicas do corpo” de Mauss (2003) incluem-se hábitos corporais de naturezas bastante distintas. Por um lado, temos os hábitos que demandam uma formação técnica, de fato, aqueles cujo aprendizado depende de uma instância de saber. É o caso do nado, ou da marcha, que requerem um treino com plena ciência do sujeito e uma gestão do “adestramento” muito mais direta. No entanto, o autor também encaixa todas as maneiras do corpo cuja base de desenvolvimento é mais complexa, envolvendo muitas variáveis, da educação que se dá no campo doméstico durante a infância às incorporações de modos mais subjetivos que se fazem durante a vida adulta, a partir da imitação. Seria o caso do já mencionado modo de caminhar das francesas, ao incorporar, a partir do cinema, maneiras de uma cultura gestual muito distante da sua. Para Mauss (2003), há uma relação de prestígio em jogo, que elege os sujeitos a serem imitados.

Mauss (2003) propôs uma organização *biográfica* das técnicas do corpo, posicionando-as de forma cronológica, a medida que são incorporadas pelo sujeito durante a vida – do nascimento à vida adulta. Inclui a coreografia do parto, as posturas, as maneiras de caminhar, do sono, do repouso, do consumo de comidas e bebidas, do sexo, e de inúmeras atividades genéricas, tais como empurrar, puxar, levantar, segurar, etc.

Todos esses hábitos, bem como suas formas de repasse e incorporação são de natureza principalmente social, portanto podem ser variáveis a depender do contexto sociocultural. Mas ainda articulam elementos psicológicos e biológicos (MAUSS, 2003). Mauss (2003) chega, inclusive, a tratá-los sob a chancela de fenômenos “físio psicossociológicos” ou “sociopsicobiológicos”.

Aqui, cabe observar que o que unifica modos de naturezas tão distintas é o fato de se tratarem todos de gestos *eficazes* – possuem uma intenção, uma utilidade, ainda que atuem num nível automático ou inconsciente. Entendê-los como “técnicas” tem relação com essa necessidade de eficácia, mas também com a noção de corpo em Mauss (2003), como um objeto técnico. “O corpo é o primeiro e o mais natural instrumento do homem. Ou, mais exatamente, sem falar de instrumento: o primeiro e o mais natural objeto técnico, e ao mesmo tempo meio técnico, do homem, é seu corpo” (MAUSS, 2003, p. 407).

No caminho oposto ao dos gestos com finalidade de Mauss (2003), Flusser (2014) inclui em sua abordagem também os gestos sem um propósito direto. E apesar de sugerir uma “tecnicidade” da gestualidade, o sentido de técnica aqui é distinto. Para Flusser (2014), o que caracteriza o gesto é a *liberdade* que reside no âmbito da intenção e da escolha do sujeito. A princípio, pode parecer que o exposto exclui os gestos mediados por técnicas. Porém, segundo Flusser (2014, p. 28), o “gesto não é um movimento livre, mas um movimento no qual a liberdade se exprime “de alguma maneira”. E “de alguma maneira” significa tecnicamente”. O princípio da liberdade, no entanto, exclui da abordagem de Flusser (2014) uma miríade de movimentos corporais, tais como: reflexos, tiques, bem como os movimentos do trabalho alienado.

Também de modo distinto de Le Breton (2012), que coloca sob a chancela da gestualidade apenas os gestos que se prestam à função comunicativa, Flusser (2014) abre o leque e considera três instâncias: os gestos comunicativos, os gestos de trabalho e os gestos absurdos (vale notar que para o autor, todo gesto articula mais de uma destas instâncias, muito embora umas prevaleçam sobre outras). A primeira diz respeito a todos os gestos que se direcionam a outro indivíduo, à exemplo de como Le Breton (2012) formulou. Os gestos de trabalho referem-se àqueles que se dirigem a um material ou ferramenta. Englobam as ações que Flusser (2014) qualifica como os da “vida ativa”. É a terceira categoria, dos gestos absurdos, que envolvem os que não possuem finalidade para além de si mesmos.

Assim seria, por exemplo, o gesto de fumar cachimbo, que teria como finalidade a própria gestualidade do ato, sendo a inalação da fumaça de importância secundária. Diferente dos anteriores, que se dirigem a um sujeito ou um objeto, estes se tratam de “gestos sem

rumo”. Se assemelham a *arte pela arte*, e fazem, portanto, parte do âmbito estético da vida. Em resumo, o gesto absurdo (como o gesto de fumar cachimbo, por exemplo), sendo “sua própria finalidade” (FLUSSER, 2014, p. 33), é gesto que possui como principal atributo o de interromper o que é útil, é executado em oposição à “utilidade estúpida das nossas vidas cotidianas” (FLUSSER, 2014, p. 41). Caberia a essa classe da gestualidade devolver ao sujeito a experiência de viver a vida, uma forma de “ser no mundo” de natureza fundamentalmente estética.

É a partir do exemplo do gesto absurdo de fumar cachimbo que Flusser (2014) reposiciona as fronteiras entre a ética e a estética no universo da gestualidade. Para o autor, tal gesto também se insere no rol daqueles ritualísticos, à exemplo dos religiosos, que possuem finalidade ética. No entanto, o que Flusser (2014, p. 39) defende a partir daí não é uma aproximação do rito “profano” de fumar cachimbo à esfera ética do rito religioso, e sim o oposto: seria “o gesto artístico que abre espaço à experiência religiosa”.

A afirmativa não sacraliza a arte, pelo contrário: estetiza o rito. Não afirma, romanticamente, que o engajamento em arte é engajamento religioso. Afirma, pelo contrário, que o engajamento religioso é uma das consequências do engajamento em arte. Não explica a arte religiosamente, mas explica a religião esteticamente. Não sacraliza a arte, mas dessacraliza a experiência religiosa. (FLUSSER, 2014, p. 35)

Cabe aqui lembrar a supracitada afirmação de Flusser (2014, p. 36), de que “a existência se manifesta por gestos”. Assim, as consequências de afirmar a experiência religiosa a partir da estética atravessam muitas esferas da vida coletiva. Para um exemplo, comunidades que se reconhecem no mundo e se explicam pelas vias da magia e da religiosidade, tendem a serem marcadas por um conjunto gestual de ordem ritualística que, como vimos, é de natureza essencialmente estética. A transição desse modelo para o da ciência moderna seria, conseqüentemente, marcado por uma alteração na gestualidade. Bem como novas alterações se impõem na crise epistemológica que marca o gradual abandono de alguns dos paradigmas da ciência clássica. Neste lugar, onde a pesquisa científica se desenvolve rumo a uma quebra de fronteiras, também aqui é marcada por uma modificação na estrutura da gestualidade. Desse modo, para Flusser (2014), os pontos de crise (existencial, paradigmática) podem ser observados através dos nossos gestos, como no exposto que segue:

A observação de gestos permite ‘ler’ a maneira pela qual os gesticuladores estão no mundo. Uma das consequências da hipótese é que modificações observáveis nos gestos atuais^[36] tornam ‘legíveis’ as modificações

³⁶ O contexto ao qual o autor se refere deve englobar o final da década de 1980 e início da década seguinte. “Gestos” foi publicado originalmente em 1991, mesmo ano de falecimento de Flusser, sendo sua última obra publicada em vida.

existenciais que se processam atualmente. Outra consequência é que o aparecimento de gestos não observados no passado é sintoma e chave de uma nova forma de estarmos no mundo. (FLUSSER, 2014, p. 73)

Flusser (2014) não foi o primeiro a ver nos gestos uma leitura possível das épocas e nem o primeiro a se deter sobre as mudanças estruturais sobre a gestualidade. Lévi-Strauss (2003), por exemplo, ao comentar a obra de Mauss (2003), para sua primeira edição, em 1950, demonstra receio de que a crescente mecanização acabaria por eliminar a parte da gestualidade concernente ao uso do corpo nos processos substituídos ou mediados por estes novos mecanismos. É verdade que no emprego dos corpos para as inúmeras finalidades do cotidiano, se inscrevem elementos para além da finalidade em si. E não seria diferente com o uso de utensílios, como observa Agamben (2017c) ao tratar do problema da instrumentabilidade no que concerne ao uso dos corpos. O autor observa que os utensílios se tornam autônomos em relação às suas finalidades primárias, podendo agenciar finalidades extrínsecas (AGAMBEN, 2017c). Podemos imaginar, assim, que no gesto de abrir porta, para citar um exemplo, se acionam instâncias exteriores à simples ação de entrar ou sair, gestos da ordem da etiqueta social ou da cortesia, onde encontram-se marcadas as performances de gênero ou de classe, uma coreografia que envolve os vários agentes numa “dança” que usam como marcadores sociais. Em suma, toda uma cultural gestual passível de ser completamente eliminada no caso de portas automáticas. Assim é, que mudanças estruturais nos dispositivos reverberam no campo social, o que pode incluir alterações na gestualidade, como receava Lévi-Strauss (2003). Mas é também porque no uso dos utensílios se sedimentam costumes para além das utilidades para os quais foram programados, que as alterações na gestualidade escondem modificações culturais mais amplas. Pensemos nas alterações do gesto de escrever: da escrita manuscrita ao teclado virtual do *smartphone* que “adivinha” as palavras para o usuário a cada caractere que ele digita, e as corrige automaticamente. Talvez não se trate apenas de um novo modo de escrever, mas de uma alteração em toda a estrutura de pensamento pela via escrita. Flusser (2014, p. 109) observou que no cerne da crise existencial da cultura ocidental que ele identificava no início da década de 1990 estava o fato de que a escrita supria cada vez menos os novos problemas que surgiam, chegando ao prognóstico de que “gesto de escrever é gesto passado e que será substituído”.

Mas não se trata apenas de eliminação. Flusser (2014, p. 74) observa que “instrumentos são imperativos que modelam o nosso comportamento”, e que novos dispositivos provocam também novos gestos, novas formas de “estar no mundo”. Ainda, os novos gestos não são apenas uma imposição destes novos dispositivos. Flusser (2014) usa o

exemplo do vídeo para afirmar que novos dispositivos, ainda que possuam uma programação interna limitada, que cumpra direcionar, em alguma medida, o modo como os incorporamos no cotidiano, ainda não têm todas as suas potencialidades conhecidas. E aí estaria a abertura para a criação dos novos gestos, na possibilidade de manipular todas estas tecnologias no sentido contrário de sua “positividade técnica”, e de reincorporá-las no cotidiano em outros arranjos de sentido.

No atual contexto, Lissovsky (2018) lança o olhar sobre as tecnologias de captação dos movimentos – sensores que controlam de portas automáticas e torneiras de banheiros a *games*. As falhas que estes dispositivos eventualmente apresentam podem sugerir que estamos “acometidos de alguma doença do gesto” (LISSOVSKY, 2018, p. 2).

O gesto contemporâneo, emancipado da linha de produção industrial, mas prisioneiro da imagem – autônomo, porém condenado à abstração – é agora objeto do design de interface dos dispositivos digitais. Sua liberdade, no entanto, é apenas aparente, pois não mais nos pertence. [...] No ambiente interativo – do banheiro público aos *games* de realidade aumentada – testemunhamos o processo pelo qual as imagens imiscuem-se com nossos gestos e reivindicam seu domínio sobre eles. (LISSOVSKY, 2018, p. 14)

Domínio que talvez esteja impondo que nossa gestualidade seja mais uma vez moldada para fins de adaptação às limitações destes novos dispositivos.

Para Lévi-Strauss (2003, p. 15), a solução para lidar com estas alterações provocadas por novos instrumentos e tecnologias seria a criação do que ele chamou de “Arquivos internacionais das técnicas corporais”, um inventário de gestos³⁷ que cumpriria a função de uma arqueologia dos variados hábitos que envolvem o corpo e que eventualmente sobrevivem parcialmente, mesmo distantes dos sentidos originais.

Não são apenas razões morais e práticas que continuam a militar em favor desse empreendimento. Ele traria informações de uma riqueza insuspeitada sobre migrações, contatos culturais ou empréstimos situados num passado remoto, e mostraria que gestos aparentemente insignificantes, transmitidos de geração em geração, e protegidos por sua insignificância mesma, são testemunhos geralmente melhores do que jazidas arqueológicas ou monumentos figurados. (LÉVI-STRAUSS, 2003, p. 15).

Em resumo, Flusser (2014) propõe um modelo teórico para a observação e análise dos gestos, sobretudo em períodos de crise, que se manifestam a partir de alterações na gestualidade. Ele exemplifica com momentos diversos de transição, mas seu foco está na crise que ele identifica na última década do século XX. Lévi-Strauss (2003), como vimos, observou

³⁷ Iniciativas próximas podem ser observadas em diversas publicações, muitas não acadêmicas, que buscam revelar as origens de determinados gestos, que são executados sem aparente sentido.

modificações na gestualidade a partir da crescente mecanização em meados do século XX. Já Agamben (2017a) abarca o final do século XIX e início do século seguinte, posicionando o cinema como um sintoma de uma obsessão pelos gestos – obsessão esta causada pela perda dos mesmos ainda no final do século XIX. Assim, estudos da gestualidade como os de Muybridge ou de Marey seriam também sintomas de “uma época que perdeu seus gestos” e que, “por isso mesmo, [é] obcecada por eles” (AGAMBEN, 2017a, p. 54). O cinema, nesse contexto, seria uma arte do gesto³⁸. Enquanto toda imagem sugere uma certa supressão do gesto, por sua imobilidade, o cinema teria a capacidade de devolver o gesto ao universo das imagens. Porém, mais importante aqui é entender o que ele representa no contexto de uma dada crise da gestualidade. Para Agamben (2017a, p. 54), seria através do cinema que “uma sociedade que perdeu seus gestos procura reapropriar-se daquilo que perdeu e, ao mesmo tempo, registra sua perda”.

Agamben (2017a) relembra o estudo de Gilles de La Tourette sobre a síndrome dos gestos, que ficou conhecida como “síndrome de Tourette”. O autor observa que, após sua publicação, em 1885, milhares de casos foram registrados. Porém, no início do século XX, ocorre uma significativa baixa de registros. Para Agamben (2017a, p. 54):

Uma das hipóteses que podem ser feitas para explicar esse desaparecimento é que ataxia, tiques e distonias tenham se tornado, nesse meio tempo, a norma e que, a partir de um certo momento, todos haviam perdido o controle de seus gestos e caminhavam e gesticulavam freneticamente. Em todo caso, é essa a impressão que se tem assistindo aos filmes que Marey e Lumière começam a filmar precisamente naqueles anos.

Em texto posterior, Agamben (2018) revisita esta citação, sugerindo que esta perda poderia representar a inabilidade de domínio sobre a gestualidade. Cabe lembrar aqui que este é o mesmo período de desenvolvimento da animação, uma arte que possui como elemento central de seu processo criativo o estudo e a decupação do gesto em detalhes no nível das fotografias de Muybridge. Se os estudos deste e de Marey e o advento do cinema são sintomas de obsessão pelo gesto³⁹, uma tentativa de recuperá-lo, é importante lembrar que, como já mencionado, na representação animada, esse mergulho sobre a gestualidade com frequência se presta a desvirtuá-la.

A noção de gesto em Agamben (2017a, 2018) é desenvolvida em sentido diverso das abordagens tradicionais, que lançam olhar sobre os movimentos corporais com finalidade de

³⁸ “O elemento do cinema é o gesto e não a imagem” (AGAMBEN, 2017a, p. 56).

³⁹ É importante notar que os estudos de Muybridge ocorrem nos mesmos anos que os de Tourette sobre a síndrome. O primeiro publica entre 1883 e 1886 os estudos dos movimentos corporais decupados, e o segundo em 1885.

ação ou comunicação. Esse questionamento das finalidades também não aproxima a noção de gesto em Agamben (2017a) do conceito de “gesto absurdo” de Flusser (2014), o qual, como vimos, possui finalidade em sua própria execução. Agamben (2017a) menciona algo parecido, mas para negar-lhe o estatuto do gesto como o concebe. Os gestos, como tratados até aqui, colocam em jogo duas instâncias: uma mediação e uma finalidade. Assim, ou o gesto foi tratado como algo de caráter mediador que leva a alguma finalidade, ou o gesto foi considerado a própria finalidade em si (à exemplo do já mencionado “gesto absurdo” de Flusser (2014)). Agamben (2017a) exclui ambas as possibilidades afirmando serem as duas igualmente alienantes, e propõe uma terceira possibilidade de relação entre mediação e finalidade: a de que o gesto teria o fim não em sua própria finalidade, mas em sua própria medialidade, “uma medialidade pura e sem fim que se comunica aos homens” (AGAMBEN, 2017a, p. 60). Interessa a Agamben (2017a, 2018), a partir daí, afirmar a ética e a política como instâncias da esfera do gesto, pois seriam ambas instâncias dos meios puros.

Agamben (2017a, p. 55) também nos lembra que é neste mesmo contexto de obsessão pelos gestos que Aby Warburg realiza suas pesquisas, propondo uma história da arte que possui o gesto como elemento central, como “cristal de memória histórica”.

A história da arte de Warburg traz, como observado por Didi-Huberman (2013), elementos da antropologia, configurando-se como modelo teórico para observação dos gestos que lança seu olhar sobre os campos onde o gesto é representado visualmente, mas sem perder de vista o campo social em si, onde os agentes se manifestam através da gestualidade. Warburg o faz a partir de duas noções chaves: a de sobrevivência (a *Nachleben*), e a de fórmula de páthos (*Pathosformeln*), que são abordadas aqui tendo como fio condutor o exposto por Didi-Huberman (2013) sobre Warburg, bem como os textos do último que foram publicados em língua portuguesa em duas edições nacionais (WARBURG, 2015, 2018)⁴⁰.

Com Warburg, a sobrevivência é trabalhada de forma mais enfática do que como vimos sugerido no comentário de Lévi-Strauss (2003), em que uma sobrevivência se dá no sentido de uma permanência, ou seja: trata-se do gesto que continua sendo executado geração após geração, ainda que se deslocando de seus sentidos originais. Em Warburg, no entanto, se trata menos do que sobrevive dessa forma linear, em que o distanciamento dos sentidos originais se dão de forma lenta e gradual (DIDI-HUBERMAN, 2013). O gesto da *nachleben* de Warburg não possui linearidade e nem continuidade histórica, de modo que determinadas

⁴⁰ “Histórias de fantasmas para gente grande” (WARBURG, 2015) e “A presença do antigo” (WARBURG, 2018), ambas compilações de textos de Warburg de naturezas distintas, desde sua tese de doutorado publicada, passando por textos projetados para conferências, até esboços nunca publicados.

formas podem desaparecer durante um período e reaparecer em outro (DIDI-HUBERMAN, 2013). A história da arte warburguiana reconhece o acidental, o inconsciente e o anacrônico que opera na permanência das formas (inclusive gestuais). O retorno de elementos anacroniza o presente ao posicionar blocos de passado em outro contexto, mas também anacroniza o passado ao trazê-lo de forma não autêntica, distante de seus sentidos originais. Um elemento chave aqui é a plasticidade da memória, que pode ser moldada e transformada em suas adaptações em outros tempos (DIDI-HUBERMAN, 2013).

Um exemplo de como os blocos de passado na esfera do gesto são ressignificados ao serem inseridos em outro tempo pode ser observado na análise que Warburg (2015) faz da pintura de Manet, “Le déjeuner sur l'herbe”, de 1863. Warburg (2015) identifica o mesmo arranjo gestual de três dos “atores” em duas outras imagens: uma inscrição em alto relevo de um sarcófago⁴¹ (Figura 3)⁴², e uma gravura de Marcantonio Raimondi de 1514 (Figura 4).

Figura 3 – Réplica do sarcófago de Giulio Bonasoni e detalhe

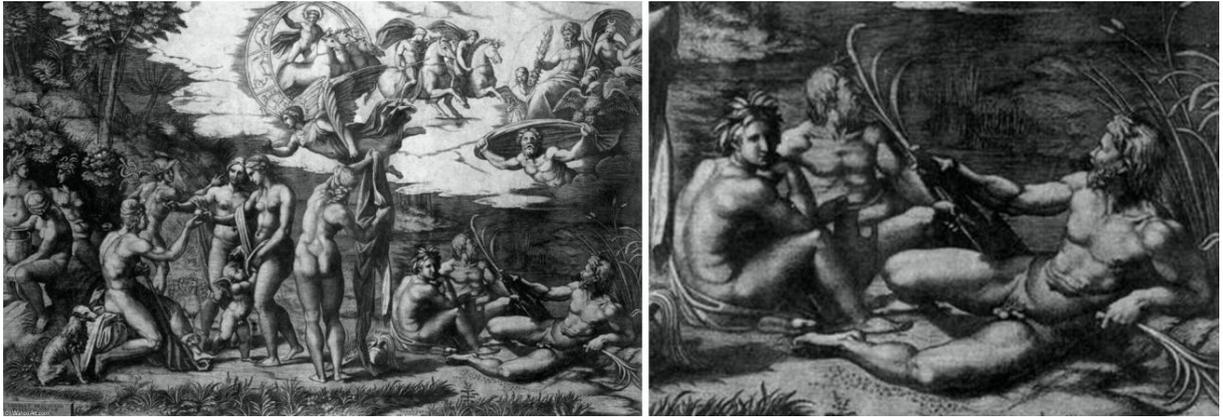


Fonte: Bonasone ([15--]).

⁴¹ Segundo Warburg (2015), o sarcófago compõe a fachada da Villa Medici, então Academia Francesa de Arte.

⁴² A imagem é uma gravura de Giulio Bonasone que, segundo Warburg (2015), é uma imagem bastante fiel a do sarcófago, permitindo que as comparações das demais com o sarcófago sejam realizadas a partir desta gravura.

Figura 4 – Gravura de Marcantonio Raimondi e detalhe



Fonte: Raimondi ([1514]).

Ambos sarcófago e gravura representam a mesma cena – o julgamento de Páris⁴³, porém, posicionando os três personagens chaves em papéis distintos. No sarcófago, eles são três gênios exprimindo horror com o que se passa no céu, que se abre para que Vênus retorne (WARBURG, 2015). Na gravura de Marcantonio Raimondi (Figura 4), eles são três semideuses e evocam com sua gestualidade o tédio de quem está habituado a cenas como a que se passa (WARBURG, 2015). Coadjuvantes em ambos os casos, presentes em cantos de imagens de enorme densidade informacional, destinados a passarem despercebidos, Manet os traz para o centro da imagem, onde agora protagonizam a cena (Figura 5). Aqui, a mesma gestualidade que representou horror ou indiferença, em 1863 se coloca como um estar no mundo completamente diferente, “a configuração de uma humanidade livre, que se sente segura de si sob as luzes” (WARBURG, 2015, p. 351).

Figura 5 – Detalhes das imagens anteriores em paralelo com a pintura de Manet



Fonte: Bonasone ([15--]); Raimondi ([1514]); Manet (1863).

⁴³ O julgamento de Páris é um episódio chave da mitologia grega, que conta como um desentendimento entre os deuses do Olimpo acabou causando a guerra de Tróia. Em resumo, as deusas Hera, Afrodite e Atenas disputavam o título de deusa mais bela, e Páris (um mortal grego) foi eleito para decidir. Subornado por todas elas, aceitou o oferecido por Afrodite: o amor da mulher mais bela. A mulher mais bela era Helena de Tróia, que foge com ele. Ambas as imagens mencionadas retratam o momento exato em que Páris escolhe Afrodite, e a comoção gerada pela decisão que fora tomada.

Warburg (2015, 2018) deu especial atenção ao intercâmbio gestual entre a religiosidade pagã e cristã. Tratam-se de pinturas e gravuras com representações de temas e passagens bíblicos, porém com uma base referencial gestual da cultura pagã, imortalizada em vasos gregos e sarcófagos. À exemplo do caso de Manet, em que a gestualidade dos “atores” que encenam a pintura configura-se tal e qual a de um antigo sarcófago, Warburg (2015, 2018) observa as madalenas, os anjos e outras personagens da mitologia cristã que encarnam o *páthos* gestual de ninfas, mênades e deusas pagãs, bem como dos personagens bíblicos que são representados segundo uma “linguagem gestual” de heróis da religiosidade pagã.

É a partir desse intercâmbio simbólico entre tempos, religiosidades e modelos éticos bastante distintos que é possível perceber o atributo fundamentalmente anacrônico da noção de *sobrevivência* em Warburg (2015, 2018), em que nada sobrevive em seu formato autêntico, mas por meio de sedimentações e metamorfoses. Warburg (2015) exemplifica com as variações linguísticas⁴⁴, o caso de verbos e adjetivos que apresentam modificação no radical, apresentando diferença na forma da palavra, e conclui que:

É possível constatar um processo semelhante no domínio da linguagem gestual da figuração artística, quando, por exemplo, a Salomé dançarina da Bíblia aparece como uma mênade grega, ou no momento em que a servente que traz o cesto de frutos de Ghirlandaio^[45] vem correndo bem ao estilo da Vitória de um arco do triunfo romano. (WARBURG, 2015, p. 366)

O que sobrevive, tanto no caso das palavras quanto das imagens, é a “identidade energética” do elemento, sua potência, o *páthos* primitivo. Sobre isso, Didi-Huberman (2013) observa:

É a estranheza que adquire aqui o poder de intensificar um gesto presente, destinando-o ao tempo fantasmático das sobrevivências. É a estranheza que no choque anacrônico do Agora (a serva) com o Outrora (a Vitória), abre para o estilo seu próprio futuro, sua capacidade de mudar e de se reformular inteiramente. (DIDI-HUBERMAN, 2013, p. 216)

Para Warburg (2018), o interesse dos artistas – do Baixo ao Alto Renascimento – na linguagem gestual da antiguidade pagã residia na fórmula de *phátos* (a *Pathosformeln*). Do “*páthos* trágico dos mitos gregos” que se vê nos sarcófagos e vasos, ao “*páthos* imperial da

⁴⁴ O referencial linguístico é comum no texto de Warburg (2018, p. 110), que muitas vezes trata a gestualidade sob a chancela de “vocabulário gestual”, “linguagem gestual” e até mesmo “retórica muscular da linguagem gestual”.

⁴⁵ Trata-se da representação de “O nascimento de João Batista”, afresco da Igreja de Santa Maria Novella, pintado por Ghirlandaio. A imagem representa a parturiente Santa Isabel cercada por servas e visitas. Entre estas, destaca-se uma serva que entra no quarto com uma bandeja de frutas, onde Warburg (2018, p. 116-117) vê encarnado o *phátos* vivaz da deusa Vitória, representada no Arco de Constantino.

vida heroica romana” que se observa nas esculturas, nota-se uma linguagem gestual de enorme vivacidade e potencial expressivo. Num período habituado a retratar os corpos com especial “falta de temperamento passional”⁴⁶ (WARBURG, 2018, p. 108), os artistas do Renascimento buscaram no vocabulário gestual da antiguidade uma expressividade mais intensa. Um exemplo bastante marcante é a já mencionada pintura de Ghirlandaio – “O nascimento de João Batista” (Figura 6), em que é notável o contraste entre a única personagem que teve uma entidade pagã como base referencial de sua gestualidade e as demais figuras, pintadas a partir de modelos vivos, e que seguiam o estilo descritivo da cena, próprio da arte medieval. Segundo Warburg (2018), também Ghirlandaio estava inserido nesse contexto estilístico de corpos serenos e indiferentes, porém já incorporando o *páthos* mais enérgico da antiguidade em algumas de suas figuras, que acabavam se destacando do conjunto – nas palavras de Warburg (2018, p. 94): “por sua inconveniente mobilidade na expressão e nas vestes”.

Figura 6 – “O nascimento de São João Batista”, de Ghirlandaio.



Fonte: Ghirlandaio (1486-1490).

⁴⁶ Aqui, Warburg (2018, p. 108) exemplifica com a representação do rapto de Helena em um caderno florentino, chegando, inclusive, a qualificar essa falta de temperamento como um “defeito em relação à gestualidade”.

Aqui, cabe lembrar que a mobilidade das vestes também é um importante elemento do *páthos* antigo, e também é incorporado no Renascimento para fins de efeito expressivo, como observa Warburg (2015) em sua tese de doutorado⁴⁷. Cabelos e véus esvoaçantes cumpriam conferir maior mobilidade e dramaticidade à cena. Os véus e outros componentes têxteis animados pelo vento, além de trazer mobilidade, possuíam a finalidade adicional de modelar o corpo, por sua maleabilidade e conseqüente possibilidade de contorná-lo.

Essa ausência de ênfase na gestualidade e mobilidade da arte medieval não reside apenas no atributo descritivo de uma prática figurativa que tinha como objetivo principal a fidelidade a cena que está sendo retratada. É preciso considerar também aspectos próprios do imaginário gestual do período, bem como as formas gestuais que se convencionava impor aos sujeitos naquele momento. Warburg (2018) observa, por exemplo, que a disciplina eclesiástica condenava as formas expressivas mais exageradas. “Seja nos momentos elevados, seja naqueles obscuros da existência humana, ela [a Igreja] pretendia resignação e autocontrole” (WARBURG, 2018, p. 113). E não foi sem resistência de representantes da Igreja que o novo interesse artístico pelos elementos da mobilidade pagã seguiu a partir do Quattrocento até o Alto Renascimento (onde a tendência se cristalizou, passando a dominar o campo da arte). Warburg (2018) menciona as pregações do clérigo Savonarola contra os véus esvoaçantes (nas pinturas e nas moças). Em uma das pregações, ele critica que as noivas florentinas sejam adornadas como ninfas (WARBURG, 2018, p. 119). Pode se aventar, a partir do exposto, que boa parte destes elementos do *páthos* da cultura pagã eram desaprovados pelas igrejas, onde, não obstante, passaram a figurar a despeito da resistência eclesiástica de clérigos como Savonarola, que bradava em suas pregações que os artistas “trariam um grande benefício se apagassem essas figuras, que são pintadas tão desonestamente” (SAVONAROLA, 1528 apud WARBURG, 2018, p. 119). Assim, para Warburg (2018), nessa fase inicial do Renascimento, as alterações na gestualidade executadas no campo da representação não estão desconectadas das demandas do tecido social: “Os superlativos da linguagem gestual, até então banidos, constituíam os recursos mais autênticos aos quais era possível recorrer numa época que lutava por uma expressão mais livre em sentido próprio e em sentido figurado” (WARBURG, 2018, p. 132).

Como Warburg (2018) concebe, a linguagem gestual da arte pagã começa a se inserir na arte figurativa a partir do Quattrocento. No Cinquecento já está mais presente, em imagens

⁴⁷ “O nascimento de Vênus e A primavera de Sandro Botticelli: Uma investigação sobre as concepções de Antiguidade no início do Renascimento italiano”, publicada em 1892 e que compõe a edição brasileira intitulada “Histórias de fantasma para gente grande” (WARBURG, 2015).

como a da sexta cena da Igreja de Santa Maria Novella, representando os soldados de Herodes assassinando os bebês, com violências de extrema expressividade e exagero (WARBURG, 2018). Porém, segundo Warburg (2018), no Cinquecento, essas imagens ainda geram reações de estranhamento. Para o autor, é somente a partir do Seicento que nos tornamos “habitados a esse desejo de sensações bizarras” (WARBURG, 2018, p. 123), e a partir daí os extremos trágicos e expressivos se tornam comuns.

Neste ponto, é importante notar que Warburg não trata apenas do que intencionalmente é trazido para o presente a partir de referências do passado, mas também do que, dormente na memória coletiva, eventualmente retorna, muito embora não tenha sistematizado seu pensamento nesse sentido⁴⁸ (DIDI-HUBERMAN, 2013).

2.2 A experiência estética do gesto

No que o cinema – uma arte de representação – media uma obsessão forjada no tecido social, já temos um dado que demonstra a difícil tarefa de separar a dimensão política e cultural do gesto de sua representação no campo estético. Os exemplos trazidos pela história da arte warburguiana, como vimos, apenas aprofundam essa interdependência. Ainda assim, optamos por manter uma seção separada para uma discussão sobre pontos específicos a respeito da estética e da plástica no que incidem sobre o gesto representado.

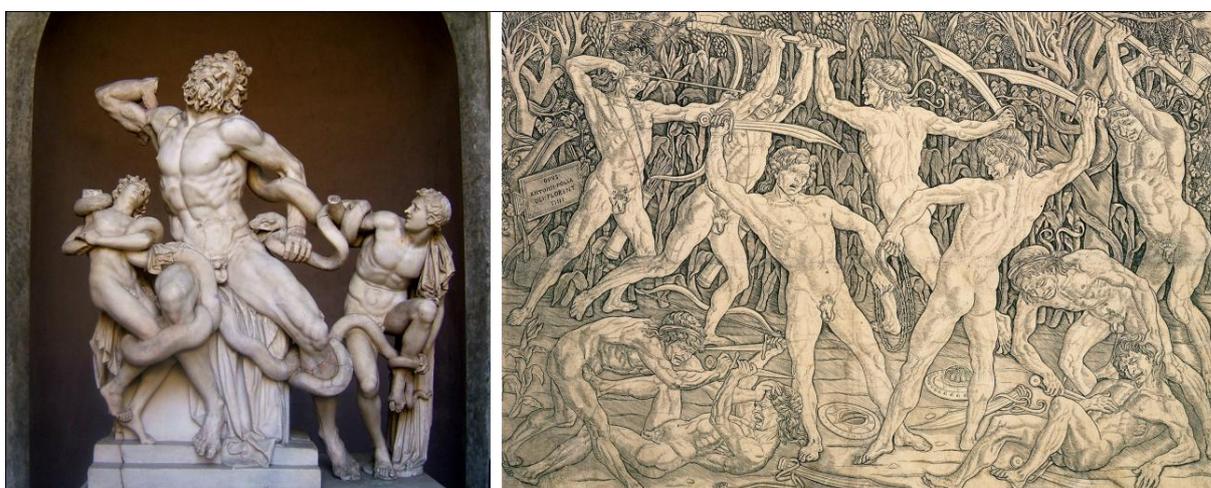
Quando se trata da experiência estética do gesto, abre-se um leque de possibilidades. Pode se falar, por exemplo, de uma experiência estética do gesto no âmbito da vida, como Flusser (2014) assim concebeu a respeito do gesto absurdo, ou das performances que executamos, que possuem fundamento mais na estética do que na comunicação. No campo das artes, podemos ainda falar do gesto do artista, bem como do gesto do espectador, visto que todo processo criativo é mediado pela experiência gestual de seus artistas, e sua fruição segue segundo um programa culturalmente compartilhado, que delimita um número limitado de performances gestuais a serem encenadas por seus espectadores.

Aqui, trata-se do gesto representado na cultura visual, na tentativa de pontuar quais são os leques de possibilidades e restrições que cada arte possui para o gesto, cabendo diferenciar as potencialidades do gesto em movimento e do gesto congelado, entendendo, a partir daí, o potencial da combinação de ambas, possível para algumas práticas artísticas. É,

⁴⁸ Atualizações recentes das noções de Warburg cumprem complementar tais lacunas deixadas pelo autor, como o trabalho de Duarte (2018), que conecta a noção de sobrevivência a modelos teóricos como os de Jung e Gilbert Durand, que tratam da memória coletiva ou do imaginário.

talvez, mais fácil pensar o elemento plástico da experiência estética do gesto como um recorte necessariamente em movimento. Porém, apesar da ausência de movimento real, as imagens estáticas – como a pintura, gravura, escultura, a fotografia, etc. – também incorporam o potencial de representar o gesto para além de uma simples expressão de pose, podendo acionar a percepção de tempo e movimento. Neste sentido, é notável a análise de Didi-Huberman (2013) sobre o Laocoonte⁴⁹ e “A batalha dos nus”⁵⁰ (Figura 7) em relação a gestualidade que evocam.

Figura 7 – Laocoonte e A batalha dos nus (Pollaiuolo).



Fonte: Agesander, Athenedoros e Polydorus ([ca. 200 BC]); Pollaiuolo (1470).

Ambas imagens, escultura e pintura, evocam tempo e movimento, e não somente o tempo e o movimento sugerido no congelamento da imagem, no sentido de que sugerem um antes e um depois. Tratam-se de imagens que conseguem exibir, através de seus vários atores, os múltiplos momentos da mesma tragédia. Assim, Laocoonte e seus filhos vivem, cada um, fases distintas do ataque das serpentes. Enquanto um ainda evoca a esperança de quem pode se libertar, o outro inspira apenas a piedade para quem já não tem mais chance e encontra-se na iminência do golpe mortal. Algo semelhante se desenrola na batalha dos nus, onde as várias fases do mesmo episódio encontram-se congeladas na mesma cena, evocando um senso de continuidade, de tempo.

Assim, não se trata de negar a complexidade da gestualidade representada na imagem parada. No entanto, o fato de não se dotar de tempo e movimento real possui implicação

⁴⁹ “Laocoonte e seus filhos”: estátua em mármore de anônimo romano de 50 d.C., representando Laocoonte e seus filhos sendo capturados por serpentes (DIDI-HUBERMAN, 2013, p. 179). As notas de Didi-Huberman (2013) são realizadas a partir de análise prévia de Goethe.

⁵⁰ Gravura de Antonio Pollaiuolo.

direta na construção do *páthos*. Didi-Huberman (2013) observa, por exemplo, que nesse tipo de imagem, a escolha do momento chave a ser congelado está no centro da questão. “Esse é o nó, cabe dizer, de toda a imagem e do problema estético que ela resolve” (DIDI-HUBERMAN, 2013, p. 181). Seria incorreto afirmar que numa arte em movimento – como o cinema, por exemplo – não se passa pelo dilema da escolha do momento. No entanto, como o leque de momentos na arte cinematográfica é muito mais amplo, um dos grandes nós que esta arte cabe resolver quanto ao *páthos* parece ser o de como encadeá-los, o que é o mesmo que dizer: como organizar as intensidades. De modo que estas intensidades não dependem unicamente dos momentos selecionados – ou seja: o que estas imagens efetivamente mostram – mas principalmente da relação entre elas. Cabe a montagem, nesse caso, resolver parte do problema de como organizar as intensidades na arte cinematográfica. Porém, antes de avançar na problemática dos encadeamentos, tratemos da natureza dos elementos a serem encadeados nestas artes que possuem o movimento real como elemento chave de sua experiência estética.

Um exemplo neste sentido é o modo como Gil (2004) concebe a unidade gestual da dança, como o que ele chama de “movimentos de transição”. Tratam-se dos gestos eficazes de uso comum, que partem de uma intenção com vista a uma finalidade – por exemplo, inclinar-se para pegar algo – mas que, desconectados das ações que o justificam e lhe conferem sentido no dia a dia, configuram-se apenas como unidades gestuais intermédias. É assim que o autor concebe o gesto como “movimento intermédio puro”. Estas unidades, segundo Gil (2004, p. 92): “não são próprias apenas da dança: encontram-se em todos os movimentos e gestos da vida comum”. Ou seja, tratam-se de gestos que podem compor uma ação com uma dada finalidade, mas que desconectadas desta, se transformam em unidades plásticas que “asignificam”, a serem incorporadas pelo coreógrafo em um outro arranjo de conexões e sentido. Para o autor, uma dada unidade nesse sentido é “sempre divisível e infinitamente plástica” (GIL, 2004, p. 93), podendo ser incorporada na dança de variadas formas.

A dança transforma-os, condensando-os e concentrando-os quando se achavam dispersos, conectando-os diretamente, quando entravam em sequências narrativas ao serviço de movimentos significativos, ampliando-os quando eram imperceptíveis na vida, pondo-os no próprio centro do movimento dançado. Em suma, a dança ordena estes movimentos numa gramática semântica: a dança dança essa gramática. (GIL, 2004, p. 92)

O leque amplia-se ainda mais quando o autor considera movimentos para além da esfera cultural dos gestos, abarcando também aqueles que são geneticamente determinados e até mesmo os movimentos de transição de animais, assim passíveis de serem trabalhados na dança a partir da extração de seus contextos originais. Para Launay (2010, p. 102), “alterar um

gesto é ficcioná-lo de outro modo. É colocar em causa seu sistema de coordenações”, do contrário “nenhuma plasticidade expressiva é possível”⁵¹.

Aqui, cabe observar, o congelamento, as potencialidades da estaticidade, também têm lugar. Agamben (2018, p. 3) o nota, por exemplo, no caso da dança, quando diz que “decisivo para compreender a natureza do gesto é, assim, o momento da interrupção e da suspensão, isto é, sua relação com o tempo compreendido como sucessão cronológica linear”. O autor exemplifica com a experiência do coreógrafo do século XV Domenico da Piacenza, que incluía em suas peças um momento de pausa, o qual chamava “fantasmata” e que cumpria sintetizar “a medida e a memória de toda a série coreográfica” (AGAMBEN, 2018, p. 3).

Para além da dança, Benjamin (2017), ao analisar o teatro épico de Brecht, já propõe uma análise do gesto em termos de suspensões e interrupções, porém em sentido diverso e não como síntese da ação sugerida no congelamento, à exemplo do coreógrafo mencionado por Agamben (2018). Benjamin (2017, p. 14) posiciona o gesto como um dos elementos centrais do teatro épico: “O teatro épico é gestual. [...] O gesto é seu material, e a utilização objetiva desse material é sua tarefa”. Como o autor concebe, existem alguns limites e potencialidades no tratamento da gestualidade aqui. Sugere, por exemplo, que o teatro épico não se ocupa dos gestos de outro tempo, sendo as peças de natureza histórica encenadas segundo um leque gestual contemporâneo. Sendo assim, enquanto matéria-prima, o gesto pode ser tomado apenas da realidade atual. Das potencialidades, temos seu caráter citacional, e o potencial de interrupção.

Quanto ao primeiro, diz respeito a um gesto que é citado mais de uma vez na mesma peça, porém em outro arranjo contextual. Benjamin (2017) exemplifica a partir da peça “Um homem é um homem”, em que um dado gesto sinaliza que o personagem Galy Gay retire suas roupas, e adiante este mesmo gesto é citado – ou seja, repetido – desta vez para que Galy Gay siga até um muro para seu fuzilamento. Estes rearranjos contextuais tinham por função promover um posicionamento crítico do espectador, ao reconhecer, a partir destas recontextualizações, as violências de gestos e comportamentos do cotidiano. A estratégia de Brecht tem fundamento no modo como naturalizamos e reproduzimos estes gestos de modo inconsciente, a ponto de Benjamin (2017) considerar que quanto mais habituais são os gestos, menos passíveis de falseamento estes são, sugerindo, portanto, que mesmo a partir de uma

⁵¹ Aqui, é importante frisar que a autora elabora o pensamento para tratar das recontextualizações dos gestos no âmbito da relação entre o dançarino e as instâncias de saber que promovem seu desenvolvimento técnico. Para Launay (2010), há reconfigurações que são elaboradas nos gestos repassados por professores, mestres e estilos relativamente fechados (balé, dança moderna, etc.), sob risco de se cair num programa de “corpo disciplinar em dança”. O que sugere que o processo do dançarino abarca, ainda, unidades de movimento já processadas por terceiros, que são, então, reconfiguradas a partir do repertório individual de quem as toma.

intenção e um processo de racionalização, um gesto só pode ser falseado “até certo ponto” (BENJAMIN, 2017, p. 14).

Aqui, cabe um adendo para pontuar um paralelo possível entre o teatro épico de Brecht e o teatro naturalista, em relação a gestualidade. Como se vê a partir de Benjamin (2017), o gesto é habitual, enraizado, e por isto dificilmente falseável. Afirmar que o gesto só pode ser falseável até certo ponto é assumir um dado nível de ausência de controle sobre a totalidade da nossa gestualidade. Esta dificuldade de falseá-lo, ainda segundo Benjamin (2017), faz com que até mesmo os dramas históricos sejam encenados segundo uma gestualidade contemporânea. O teatro naturalista, por outro lado – o qual Benjamin (2017, p. 14) considera que, assim como “a tribuna, é um palco absolutamente ilusório” – tem fundamento na ação que é passível de ser manipulada e controlada por uma intencionalidade (para as finalidades ilusórias que compete ao mesmo). Ao tratar o corpo do ator no teatro, Nunes (2010) coloca em evidência a *ação* e não o gesto. Inclusive, opondo esta ao gesto, que seria movimento de outra natureza, pertencente “à periferia do corpo” (NUNES, 2010, p. 109). Adiante, no mesmo texto, e ainda que não a nomeie como “gesto”, a autora também menciona uma dimensão inconsciente do corpo, que resultaria num certo nível de imprevisibilidade que “não permite ao ator controlar todo o processo nem tampouco repeti-lo da mesma forma” (NUNES, 2010, p. 116). Assim, ainda que em ambos os casos se identifique os limites de controle, a diferença parece residir justamente no tratamento que se dá ao mesmo. O teatro épico de Brecht não tenta escapar do gesto. Ao contrário, procura expor as contradições do cotidiano a partir do próprio gesto que é habitual.

A mesma função didática tem a estratégia da interrupção aqui, pois para Benjamin (2017, p. 30), “a arte do teatro épico consiste em provocar espanto, não empatia”, sendo através do choque promovido pelas interrupções que as situações são apresentadas.

O exemplo mais simples: uma cena de família. De repente, entra um estranho. A mulher estava em vias de pegar uma estatueta de bronze e lançá-la contra a filha; o pai, de abrir a janela e chamar um policial. Nesse instante, o estranho surge na porta. [...] Quer dizer, o estranho é confrontado com a situação: feições transtornadas, janela aberta, móveis danificados. Mas há um olhar diante do qual mesmo as cenas mais convencionais da vida burguesa não são tão diferentes disso. (BENJAMIN, 2017, p. 31)

Aqui, a interrupção aciona duas instâncias: o congelamento da gestualidade envolvida naquela ação e, como no caso do gesto citável, o choque pela via do reconhecimento. Recentemente, Butler (2017) reviu o exposto por Walter Benjamin sobre Brecht, especificamente a partir deste mesmo exemplo da família interrompida pelo estranho, para

pensar o gesto como acontecimento. O congelamento promovido pela interrupção do estranho funcionou como o impedimento de uma ação que, de outra forma, teria se desenrolado até um final trágico. Para Butler (2017), em casos como estes, o gesto congelado se torna o próprio acontecimento, se encerra ali. Ao colocar em suspensão um episódio de violência, adquire função própria, a saber: a de “adiar indefinidamente esta violência” (BUTLER, 2017, p. 190, tradução nossa). E aqui residiria a potência política do gesto, como “prática crítica, que procura interromper formas de violência aceitas cotidianamente” (BUTLER, 2017, p. 178, tradução nossa).

A partir daqui podemos perceber que, nas artes, o desarranjo do gesto – seja por suspensão, interrupção, que chegue ou não ao ponto da imobilidade – tem um potencial expressivo. Pensemos, por exemplo, nos efeitos dramáticos promovidos na arte cinematográfica a partir da desaceleração do gesto. Estratégia que se tornou especialmente comum, com finalidade de se destacar uma dada gestualidade. Para Benjamin (2013), o efeito de câmera lenta, mais do que dilatar o movimento, revela dimensões do gesto até então desconhecidas. “Se por um lado é comum que notemos, mesmo que de modo grosseiro, o andar das pessoas, não sabemos nada de sua posição na fração de segundo de uma passada” (BENJAMIN, 2013, p. 84).

É também no campo do cinema experimental que esse pós tratamento do material fílmico permite que o gesto que foi captado da realidade atinja níveis de desconfiguração para além do espectro de sentidos e função dramática – à exemplo do efeito de câmera lenta. Em *Alone. Life Wastes Andy Hardy* (1998), de Martin Arnold, cenas de séries e musicais com Judy Garland e Mickey Rooney das décadas de 1930 e 1940 são remontadas, mas também reconfiguradas a partir de uma repetição de conjuntos de *frames*. Os gestos originalmente executados pelos atores são interrompidos, mas para sempre retornar um pouco. Essa repetição constante de curtíssimos trechos de um gesto maior traz extrema atenção para detalhes gestuais que de outro modo não seriam sequer notados. Além disto, a repetição tem o potencial de extrair do arranjo aquela fração de segundo de um gesto completo, conferindo-lhe o status de um gesto total que se encerra nele mesmo. Mais do que dilatar gestos – como o beijo prolongado em 12:57 – o tratamento dado a matéria fílmica cria gestos que não foram encenados pelos atores, como o balançar frenético dos braços da atriz para cima e para baixo em 10:33, quando no original ela apenas desce os braços. Denis (2010) observou que filmes como os de Martin Arnold não se tratam de animações, mas possuem processo próximo do animado. Aqui, é importante adicionar que o gesto será potencialmente mais desconfigurado o

quão mais próximo o processo utilizado for da animação. Veremos adiante que na animação as possibilidades se ampliam consideravelmente.

Outro exemplo neste sentido temos em *Pax de deux* (1968), do animador Norman McLaren. Aqui também não se trata de animação, mas de processo próximo. McLaren utiliza tecnologia propriamente fílmica para ampliar as possibilidades do *fantasmata*. Os gestos performados pelos dançarinos são cristalizados em diversas poses do segundo, permanecendo na tela como um rastro. Ao tratar o cinema como arte do gesto, Agamben (2017a) contrapõe o gesto à forma. Porque o gesto é material próprio do tempo – carece deste para se desdobrar – e ao ter sua trajetória materializada na forma, como vemos em *Pax de deux* (1968), faz se perder a própria forma corporal e, em certos pontos, a própria percepção do gesto que está sendo executado (Figura 8). A memória do gesto assim cristalizada cria uma forma abstrata que desclassifica o corpo e o próprio gesto. Um exemplo de como técnicas propriamente fílmicas podem reconfigurar uma arte como a dança, não apenas como registro desta arte, mas como elemento que trata a dança em si como elemento plástico a ser rearranjado, moldando os gestos da mesma.

Figura 8 – *Pax de deux* (Norman McLaren, 1968) - Materialização dos gestos na forma de rastros desclassificam os corpos e os movimentos



Fonte: frame de *Pax de deux* (1968, Norman McLaren)

Ainda, é importante notar que mesmo no cinema filmado mais convencional existe a potência de desrealizar o gesto (pela via dos efeitos ou do próprio ator), no entanto essa reconfiguração quase sempre é apresentada no reforço da norma gestual, como deturpação da

mesma, ao ser encarnada nos monstros e nas criaturas malignas. É o gesto do zumbi, dos possuídos e dos espíritos perturbados (Figura 9). Em *Us* (Jordan Peele, 2019), o dilema entre os protagonistas e seus duplos malignos que vivem no subterrâneo é atravessado pela gestualidade que as cópias não conseguem recuperar em sua integridade.

Figura 9 – Gestos desfigurados no cinema de horror: zumbis em *Walking dead*, Regan em *O exorcista*, assombrações em *Lovecraft country*.



Fonte: (1) *The Walking...* ([2015]); (2) *O Exorcista...* (2021); (3) *Lovecraft...* (2020).

Se o cinema é sintoma de uma obsessão pelo gesto, devido ao receio de sua perda, como assim pretendeu Agamben (2017a), nada mais coerente do que fantasiar a perda do gesto como algo assustador e próprio do universo do horror. Se a representação do cadáver precisou ser humanizada a partir da gestualidade, como vimos no início deste capítulo, o desarranjo do gesto num corpo vivo pode sugerir a perda de um dado humano crucial, que provoca medo. Trata-se de um imaginário sobre o mal que atravessa nossos corpos, não somente a partir da forma, com a inclusão de feridas, veias aparentes, palidez – signos do corpo doente e morto, enfim – mas também dos movimentos corporais, com gestos *informes* que desclassificam a anatomia e coloca em xeque a própria humanidade daquele sujeito, sugerindo que possa estar animado por algo fora da ética humana.

O esforço que aqui se coloca para entender o gesto dentro desta perspectiva auxiliará o exposto a respeito da animação nos capítulos que seguem⁵², na observação (principalmente a partir do capítulo 4) dos fatores que estão na base da espetacularização do gesto na arte animada.

⁵² Ainda que o capítulo 3 precise se deter mais a respeito de aspectos formais e estilísticos do corpo em si, concentrando os problemas que incidem mais fortemente sobre o gesto a partir do capítulo 4.

3 ABRIR A CAIXA PRETA DO DISPOSITIVO PARA EXPERIMENTAR OUTRO CORPO

“Penso ser isso que a imagem animada é em sua singularidade: o modo de abrir a engrenagem fílmica para percebê-la e, assim, poder fazer alguma coisa com ela.”

(GRAÇA, 2006, p. 15)

Antes de entrar no mérito do gesto representado na arte animada, precisamos entender qual foi o corpo que a animação trouxe para o universo da imagem em movimento, e para tal intento, precisamos partir do dispositivo. Isso porque toda a problemática do corpo no cinema de animação é atravessada pela conduta do animador perante o dispositivo técnico do cinema, que foi criado para representar corpos de natureza fotográfica. Mas o cinema animado, ao conjugar em seu processo criativo os procedimentos técnicos do cinema e os procedimentos manufaturados de outras artes de representação, possibilita a incorporação de outro corpo na representação fílmica, um corpo que surge de uma junção das potencialidades destas duas esferas da produção imagética: a imagem artesanal e a imagem técnica.

A dicotomia entre elas pode parecer um falso problema se observamos sob determinados pontos de vista. Machado (2008) aponta, por exemplo, que a produção de imagens, de forma geral, requer a mediação de dispositivos técnicos em alguma medida, tais como equipamentos de menor complexidade (como lápis, pincéis, goivas, prensas de gravura, etc.). Inclui-se aí também, o conhecimento técnico sobre as variadas artes de representação (a perspectiva renascentista, por exemplo). “A técnica, portanto, está longe de representar um traço distintivo dentro das artes visuais” (MACHADO, 2008, p. 223). Francastel (1993), observa, inclusive, que um debate que opunha, em termos valorativos, a arte e a técnica, já permeava o universo das artes visuais antes da fotografia. Ou seja, não se trata de uma discussão que surge a partir do dispositivo fotográfico.

Aqui, busca-se entender a imagem técnica segundo a noção de “caixa preta” de Flusser (2011)⁵³, pois que é possível, a partir desta, unificar variados apontamentos realizados por outros teóricos na literatura especializada, incluindo perspectivas aparentemente abrangentes, como a supracitada problemática levantada por Machado (2008). Sendo assim, se um pincel e uma prensa de gravura, para citar exemplos possíveis, são dispositivos técnicos, o que os difere daqueles que produzem as imagens de natureza fotográfica não é necessariamente o

⁵³ Assim como o fazem Graça (2006) e Schneider (2014) em suas abordagens a respeito da animação.

atributo técnico de sua natureza, mas o fato de não possuírem caixa preta, ou seja, de possuírem um sistema transparente, atribuindo uma autonomia maior ao sujeito criador. Este aspecto altera toda a experiência com o dispositivo, desde a etapa de construção do mesmo, resultando em consequências para a dinâmica e estrutura do campo de representação. Cocchiarale (2007) aponta, por exemplo, que a produção do material técnico das formas artesanais de produção de imagem ocorria dentro do próprio campo de representação em questão (pintura, gravura, etc.), pelos próprios artistas. “A partir da fotografia, essa lógica ancestral se rompe. Doravante, a *invenção* dos meios tecnológicos de produção das imagens técnicas [...] dirá mais respeito ao pesquisador-cientista do que àqueles que irão utilizá-los com fins poéticos: os artistas” (COCCHIARALE, 2007, p. 17). O problema da autonomia do sujeito criador também pode ser posicionado a partir da noção de caixa preta. Isto porque em dispositivos onde a programação⁵⁴ interna é invisível ao realizador, sua atuação fica praticamente limitada à interface do aparelho, ou seja, ao conjunto limitado de funcionalidades que podem ser acessadas a partir de botões. Assim, Cocchiarale (2007, p. 17) observa que as imagens técnicas são aquelas “capturadas com o concurso mínimo da habilidade manual, se comparadas aos meios convencionais da produção de imagens”. Isto trará consequências para a forma como as imagens técnicas se elaboram no imaginário, como apontado por Arlindo Machado (2008, p. 224):

Por ‘imagens técnicas’ designamos em geral uma classe de fenômenos audiovisuais em que o adjetivo (‘técnica’) de alguma forma ofusca o substantivo (‘imagem’), em que o papel da máquina (ou de seja lá qual for a mediação técnica) se torna tão determinante a ponto de muitas vezes eclipsar ou mesmo substituir o trabalho de concepção de imagens por parte de um sujeito criador.

Mas o animador, como bem pontuou Graça (2006, p. 172), “‘branqueia’ a caixa-preta do dispositivo técnico do cinema, apropriando-se dela, inquirindo-a e integrando-a fisiologicamente”. Nesse “integrar-se fisiologicamente”, é o próprio corpo do animador que incide sobre o dispositivo. “O filme animado nasce do dispositivo mesmo que funda o cinema. Em sua própria essência e concomitantemente, encontramos, contudo, a mão humana” (GRAÇA, 2006, p. 14). É preciso pontuar a diferença entre o corpo e o gesto⁵⁵ do animador perante o dispositivo (cerne da tese da pesquisadora Graça (2006)) e o corpo que está sendo representado (objeto da presente tese), mas ao mesmo tempo entender que é essa

⁵⁴ “Programação” entendida, aqui, na acepção da noção de “caixa preta” de Flusser (2011), a saber: como o conjunto de operações para os quais um dado dispositivo foi programado, incluindo o projeto de como esse dispositivo foi programado para ter suas operações acionadas pelo sujeito.

⁵⁵ Sobre o gesto, que no trabalho de Graça (2006) diz respeito ao gesto do animador perante um dispositivo e um dado processo de criação.

primeira abertura do dispositivo para integrar-se fisiologicamente ao animador que permite a segunda abertura: para outro corpo passível de ser representado no campo estético. Schneider (2014) faz uma leitura mais profunda e estruturada dos modos de produção na arte da animação a partir desta perspectiva flusseriana de caixa preta. A autora analisa três modalidades produtivas que seguem do analógico ao digital, observando em cada uma delas as etapas em que se dão os procedimentos artesanais (quando há) e a relação com os aparelhos envolvidos, o que faz do artifício animado esse processo híbrido que aciona aspectos da manufatura e da imagem técnica.

A presente pesquisa atribui especial atenção aos modos de produção em que é o sujeito da criação que executa parte do papel da câmera filmadora: a elaboração dos *frames* individuais e o estabelecimento da relação entre eles. A linguagem da animação, pautada neste procedimento, nasce, dessa forma, a partir de uma reconfiguração do aparelho técnico em que se baseia o cinema. É um exemplo do que Machado (1996, p. 15) entendia como o artifício de “subverter a função da máquina, manejá-la na contramão de sua produtividade programada”. Trata-se de uma arte que surge a partir do dispositivo técnico do cinema, porém, combinando dois fatores que alteram completamente a natureza da representação que é possível se obter, são eles: (1) o hibridismo do aparato técnico do cinema com outras artes de representação; e (2) o tratamento dado à câmera filmadora. No primeiro ponto, a animação agrega a pintura, a ilustração, a escultura⁵⁶ e outras técnicas⁵⁷, abrindo mão da representação de natureza fotográfica. O segundo ponto implica em abrir mão da principal potencialidade da câmera filmadora, que é a filmagem ou captação automática. Assim, o animador elabora todas as poses do corpo animado, cabendo à câmera o papel passivo de fotografar na película, *frame* por *frame*, o que já foi representado.

Estes dois fatores resultam que, na animação, o elemento estético da representação não é somente a *forma* da imagem estática. Por ser um produto fílmico, o movimento, que no processo filmado é captado da realidade e fracionado pela câmera em *frames*, na animação, é representado pelo sujeito. Ou seja, na animação, o movimento da forma é um elemento estético em si e pode ser trabalhado de inúmeras maneiras. Tudo isso possui grandes consequências para o modo como o corpo é representado. Em resumo, do ponto de vista do corpo, é o gesto, a expressão corporal, que é o objeto da animação, para além da figura do corpo.

⁵⁶ Nesse caso, podendo se dar com materiais diversos, como massa de modelar, silicone, etc.

⁵⁷ “Desenhos no papel, desenhos digitais, pinturas em vidro, imagens em areia, bonecos, esculturas, objetos em geral, recortes de papel, imagens produzidas pela sombra dos pregos em uma tela, e mesmo fotografias, quase tudo é passível de ser animado” (QUARESMA, 2016, p. 28).

Neste ponto precisamos voltar ao problema que iniciou este capítulo: entender qual foi o corpo que a arte animada trouxe para o campo da representação fílmica. Quando dizemos que um dos fatores que altera a representação animada é a incorporação da pintura e outras artes representativas, pode parecer que tudo não passa de uma mera questão de multiplicação de estilos gráficos. É preciso entender, no entanto, que esse outro corpo que o processo animado coloca no dispositivo fílmico não vem como tabula rasa, ele vem com bagagem paradigmática. Assim, não se trata tanto da inclusão de novos estilos gráficos, mas da incorporação de paradigmas de representação que atravessam essas formas artísticas, moldando o corpo nestes espaços de produção imagética, e de como esses paradigmas são rearranjados a partir do dispositivo técnico do cinema. Encontramos uma resposta possível no contexto da crise do humanismo, que tem lugar a partir da segunda metade do século XIX, alterando radicalmente a visão do humano e, por conseguinte, reverberando em todos os espaços onde o homem é entendido e representado: do campo científico ao campo estético.

Observar a animação por um viés dessa natureza se trata também de um esforço de deslocamento dos problemas de base da historiografia da animação, onde é majoritariamente enxergada segundo uma orientação técnica, no sentido de se limitar a inserir numa linha do tempo as peças do quebra cabeça que hoje montam os grandes esquemas canônicos da estética animada, aceitando, a título de desvios dessa linha dominante: as primeiras experiências animadas, as iniciativas experimentais, e em alguns casos, as experiências designadamente “fora das regiões principais” (CAVALIER, 2011, p. 32, tradução nossa), onde tratam de incluir toda a animação mundial que não foi produzida na América do Norte, na Europa ou na Ásia. À exceção, temos a iniciativa de Bendazzi (1994, 2016a, 2016b, 2017)⁵⁸. Na maior parte dos casos, qualquer debate que tenha transformado a História enquanto disciplina científica ficou à margem da historiografia da animação, que reproduz até hoje os vícios historiográficos vigentes até o final do século XIX. No início do século XX, a partir da Escola dos Annales (FUNARI; SILVA, 2008), uma série de hábitos historiográficos passam a ser questionados⁵⁹. Por exemplo, a ideia de que a História se limita ao estudo das origens, dos precursores e dos vencedores. A ideia de que a História se presta a uma mera organização cronológica de dados é substituída pela ideia de que a História é uma ciência fundamentalmente interdisciplinar, que faz uso de outras disciplinas – à exemplo da antropologia, da sociologia, da ciência política. Na segunda metade do século XX, é

⁵⁸ Bendazzi é o primeiro pesquisador que, dentro da proposta de abordar uma história mundial da animação, não fará distinção geográfica. É, por exemplo, Bendazzi, que dá a conhecer numa perspectiva internacional que as primeiras experiências com longa-metragem foram realizadas na Argentina e não na Europa, como se acreditava.

⁵⁹ Não sendo, obviamente, o primeiro movimento de revisão epistemológica (FUNARI; SILVA, 2008).

importante marcar o aprofundamento da ideia de História como construção discursiva, trazendo questões como “Quem fala? De onde fala? Para quem fala? E como é recebida essa fala” (FUNARI; SILVA, 2008, p. 86). Mas a historiografia da animação se cristalizou em torno do antigo hábito do registro cronológico daqueles que chegaram à superfície: as grandes produções, os personagens de sucesso, os grandes estúdios, bem como dos pioneiros, os que inauguraram alguma coisa, sobretudo os homens que inovaram a produção de animação por meio de muitas invenções e patentes: Raoul Barré, o introdutor das perfurações no papel de desenho; John Randolph Bray, o “Henry Ford da animação” – como assim nomeou Crafton (1987)⁶⁰; Earl Hurd, que introduziu o acetato; Max Fleischer, o inventor do *rotoscope*; a câmera de multiplanos de Walt Disney. Ignora-se, nessa linha de pensamento que centraliza a História em precursores (entre sujeitos, dispositivos e técnicas) os processos históricos propriamente ditos (movimentos, conflitos, crises, alterações do imaginário) que eventualmente se desdobram sobre o campo estético.

É importante notar ainda que usar a linha evolutiva de dispositivos e tecnologias como marco referencial da história da animação não resolve, necessariamente, um problema histórico de origem, visto que estas mesmas tecnologias se fundam a partir de necessidades extra tecnológicas. Para citar um exemplo, é porque o corpo é coletivamente entendido como um eterno rascunho que precisa ser constantemente corrigido (LE BRETON, 2013) que perseguimos tecnologias de alteração corporal. Desse modo, a assertiva de que a animação se funda enquanto arte no cinema esclarece uma origem parcial se não entendemos o que a sociedade inventora do cinema estava perseguindo com esta tecnologia (que usualmente é entendido como sendo o movimento).

Assim, este também é um esforço de deslocamento historiográfico, ao buscar visualizar a animação na perspectiva de uma história das artes representativas do corpo, sob a luz dos idealismos que se colocaram sobre o humano (bem como os processos de ruptura com estes mesmos ideais) e que reverberam sobre o tecido social, do campo científico ao campo estético. Dentro da perspectiva dos estudos em animação, que tem o movimento como elemento chave, poderia argumentar-se que não faria sentido buscar um fundamento possível da arte animada nos limites do movimento especificamente corporal, uma vez que a animação não está a serviço apenas do corpo. No entanto, o corpo foi elemento central das reconfigurações no campo estético entre o final do século XIX e início do século XX, que estão na origem da animação cinematográfica, sendo, portanto, uma abordagem necessária

⁶⁰ John Randolph Bray é assim chamado por ter sido responsável pela especialização do trabalho no estúdio de produção de animação a exemplo de uma linha de produção.

para o entendimento de aspectos cruciais da arte animada. Ainda, é importante ressaltar o termo “deslocar” para reforçar que não se trata de uma tentativa de substituir a narrativa histórica “tradicional”, que coloca a animação na continuidade das tentativas de representação de movimento, mas de perceber que “movimento” é um elemento estético sempre encarnado em alguma coisa que está sendo representada, e que pensado assim de forma isolada talvez não consiga acionar mais do que a superfície das ânsias que levaram a humanidade até o cinema. Pensar a animação na continuidade da busca pelo gesto – ou seja: do corpo em movimento – implica deslocar um pouco, pois ainda se trata de movimento, mas encarnado em algo, que talvez forneça mais substâncias para o debate a respeito do que a animação é, e do que a arte animada pode ser.

3.1 A animação no contexto das artes representativas do corpo

Ao traçar uma linha do tempo da imagem do corpo, Matesco (2009) privilegia cinco recortes sócio-históricos de paradigmas que se tornaram hegemônicos, a saber: os da arte clássica grega, da tradição judaico-cristã, do Renascimento, da arte moderna e da arte contemporânea. Pode se dizer que uma tradição segue a outra no sentido de oposição aos esquemas anteriores, quando estes gozavam do *status quo* no campo da representação imagética, mas também a partir de flutuações do imaginário sobre o corpo que é coletivamente compartilhado. O nu da arte clássica, para citar um exemplo, representava uma “conquista da civilização”, “relacionado a características morais” e “modelo de virtude” (MATESCO, 2009, p. 14). Já a tradição judaico-cristã se afasta desse ideal de beleza, privilegiando a figura do “Criador”. Em contraposição à grandeza do criador, o homem “passa a ser, então, apenas uma imagem decaída, expressa na fragilidade de seu corpo” (MATESCO, 2009, p. 17).

Vimos no capítulo anterior, a partir dos estudos de Warburg (2018), como os artistas do Renascimento buscaram, em um repertório gestual de outro período, a possibilidade de se posicionar perante o controle que a Igreja efetuava sobre os corpos (no cotidiano e na representação). O Renascimento, em contraponto, reposiciona o homem no centro da representação. “A arte e a ciência renascentista nos mostram corpo e natureza dessacralizados, convertidos em coisa humana” (MATESCO, 2009, p. 28). No cerne dessa movimentação encontram-se as bases do humanismo enquanto molde ideal da essência humana, que dirigiu certo imaginário sobre o corpo a partir do século XIV. A pesquisadora Alves (2004) lembra

que nesse momento o humanismo não se elabora a partir de um corpo filosófico estruturado, mas como um conjunto de crenças sobre o homem que atravessam o tecido social.

O que ocorreu nesse momento teria sido muito mais uma atmosfera cultural em torno da qual o antropocentrismo passava a ocupar, nas artes, nas ciências e na filosofia, uma posição de destaque, rompendo com as concepções teocêntricas, que vigoravam nesses campos até então, do que propriamente um movimento gerado em torno de uma filosofia comum⁶¹. (ALVES, 2004, p. 20)

A partir desta concepção, o humano foi idealizado em torno da racionalidade e da semelhança divina, como elemento central da natureza. Se na transição para a modernidade, o homem tem seu corpo desconectado do cosmo é para que se faça soberano sobre o mesmo, cabendo a ele o domínio sobre a natureza e os demais seres, mas também o controle sobre o próprio corpo. Agamben (2017b, p. 61) recupera o debate que atravessou séculos – de interesse tanto da filosofia quanto da teologia – que tratou de idealizar o humano “por meio da oposição homem/animal”. No entanto, diversas são as fontes que colocaram, gradualmente, toda essa potência idealizada do humano em xeque.

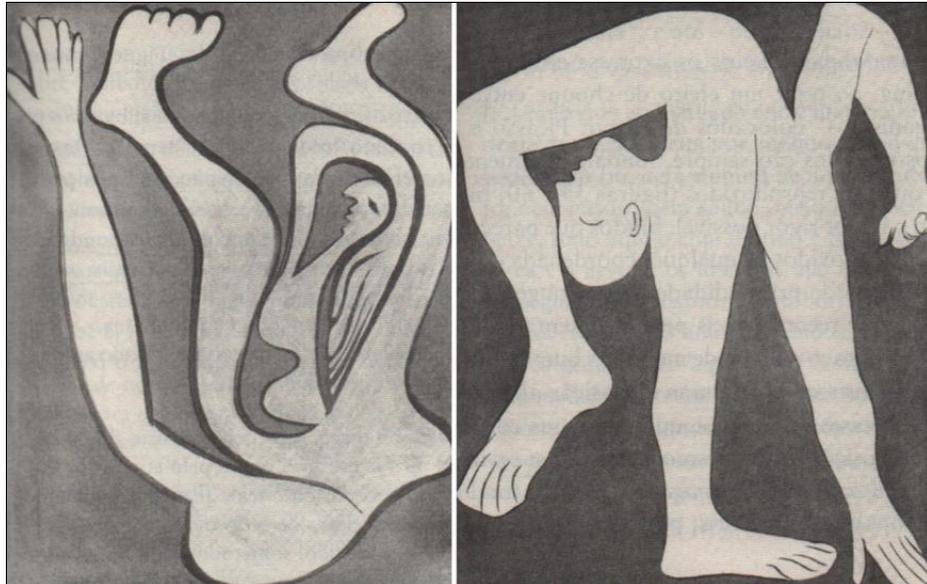
Freud enumerava três feridas narcisistas infligidas ao homem moderno: a revolução de Copérnico arranca a Terra do centro do mundo; a teoria da evolução inscreve o homem na continuidade do animal; e a revelação do inconsciente remete o sujeito a uma ignorância das razões superiores de seus atos. (LE BRETON, 2013, p. 206)

O exercício teórico de Bataille é o de desmentir, portanto, “as ideias que os homens tentam fazer de si mesmos” (DIDI-HUBERMAN, 2015, p. 244). No entanto, quando o ideal humanista que se colocou sobre o homem passou a ser questionado, não foi apenas porque os tijolos da essência humana pareciam ruir. Para Ferreira (2004, p. 38), “o humanismo moderno limita nossas possibilidades existenciais”. Nesse sentido, a experiência da revista *Documents* não cumpre apenas encarar o que somos no esvaziamento destes ideais – o “desejo de olhar de frente [...] nosso luto da ‘Figura Humana’”, como Didi-Huberman (2015, p. 178) resume – mas também reivindicar a expansão do leque de possibilidades para a representação do humano diante dos limites até então impostos e pautados na recuperação do homem em sua integridade fisiológica, como temos na crítica que Einstein (2019, p. 32) realiza contra o que ele qualifica de “conservadorismo biológico” ou “monotonia biológica” (EINSTEIN, 2019, p. 28).

⁶¹ Ainda segundo a pesquisadora, a partir do século XIX o humanismo se configuraria como escopo filosófico mais estruturado, no entanto, a partir de uma gama de perspectivas e disputado por representantes de diversos campos do pensamento. "Pouco após a segunda guerra mundial, existencialistas, marxistas e personalistas cristãos declararam frequentemente que cada um deles era representante do verdadeiro humanismo" (ABBAGNANO, 1982 apud ALVES, 2004, p. 22).

A ruptura com o ideal humanista é comumente reivindicada nos estudos que buscam entender a arte do início do século XX. Para Moraes (2002), a crise do humanismo ocidental teve consequências sobre diversas esferas da organização social, levando a desconstrução de modelos e de comportamentos. No que envolve a esfera da arte, a autora analisa a multiplicidade de orientações que podem ser observadas nesse contexto. Artistas do período empreenderam a transfiguração, a fragmentação, a decomposição, a metamorfose, e até a ausência do corpo. Exemplos encontram-se nas obras de Picasso, Dali, Magritte, Miró, entre outros. Para Moraes (2002), tratou-se de destruir a forma humana, desumanizando-se também a arte (Figura 10).

Figura 10 – “Novos trabalhos de Picasso” expostos em *Documents* (1930, n. 2)



Fonte: reprodução em Didi-Huberman (2015, p. 157).

Ao pensar o papel da fotografia e do cinema nesse contexto, a princípio, pode parecer que estes cumprem evidenciar um corpo inteiro, intacto, no universo da representação visual, porque ambos elaboram sua representação com base no corpo real. Bazin (1991) chegou mesmo a relacionar a fotografia e a arte moderna como um fenômeno de causa e efeito. Segundo ele, a fotografia, com sua potencialidade de captar a realidade, teria libertado a pintura da representação mimética (agora papel da fotografia), gerando a partir daí os movimentos de autonomia da arte que seguiram pelas vanguardas europeias. De certo modo, para Bazin (1991), é como se a fotografia deixasse a pintura desamparada e em busca de um novo sentido de ser. De fato, parte da representação do corpo na fotografia seguiu um

caminho de natureza figurativa tradicional⁶². No entanto, é importante observar que a imagem de natureza fotográfica (até mesmo em sua forma fílmica) também se prestou a dar continuidade a muitos dos paradigmas que surgiram no campo da arte neste contexto de atualização de paradigmas, com pretensões de corpo muito diversas desse modelo real, inteiro e intacto que é possível obter com a então nova tecnologia. Figueiredo (2007) nos lembra que as vanguardas artísticas empreenderam uma multiplicidade de mídias, inserindo a fotografia na forma de fotomontagens que, diferente de como Bazin (1991) assim pretendeu, cumpriam eliminar tanto “a coerência ilusória da arte clássica em geral”, quanto “da fotografia acadêmica em particular”⁶³ (BAQUÉ apud FIGUEIREDO, 2007, p. 37). A autora observa como os trabalhos de Duchamp, neste contexto, efetuaram rupturas que lançaram as bases da fotografia conceitual. Em sua pesquisa de mestrado, Figueiredo (2007) evidencia os vários corpos possíveis da fotografia, evocando tendências diversas, trabalhos onde “o corpo não aparece constituído como um todo. O que se expõe é a perda da integridade física onde, talvez, as partes e os fragmentos aspirem a uma totalidade ou, ainda, evidenciem memórias da espécie humana” (FIGUEIREDO, 2007, p. 25).

O filme também foi incorporado no contexto das vanguardas artísticas em seguimento dos já apontados paradigmas de representação do corpo, em trabalhos que empreendiam a distorção e a fragmentação. As potencialidades do novo dispositivo também permitiam novas formas de experiência deste corpo desconfigurado⁶⁴, como as anamorfozes que vemos, por exemplo, no trabalho de Fernand Léger, *Ballet Mécanique* (1924). Mas outros exemplares de corpos desumanizados teriam lugar a partir das potencialidades do novo dispositivo. “Registrar, com o auxílio de uma câmera, corpos que se relacionam em um espaço, eis a definição dessa organização formal chamada cinema” (BAECQUE, 2008, p. 481), assim Baecque (2008) coloca o corpo no centro da experiência fílmica. O autor posiciona o cinema dentro de um contexto cultural de espetáculo do corpo já presente na França de fins do século

⁶² Aqui, importante lembrar que no que cabe ao *informe*, nem sempre se trata apenas de aproximação do referente, mas do ideal humanista que está dado na representação. Um exemplo são as fotografias da burguesia do início do século XX que Bataille (2018, p. 85) aborda no texto “Figura humana”. É o tipo de representação que fornece “boas semelhanças do mundo” (DIDI-HUBERMAN, 2015, p. 402) não apenas porque possuem alto grau de analogia formal, mas também porque encarna o conjunto de valores positivos que se colocam sobre o humano naquele momento.

⁶³ Vale notar que mesmo neste espaço de representação, o problema do real e do referente não está dado. Figueiredo (2007) observa, por exemplo, que a fotografia, ao passo que restitui a falta do corpo, ao mesmo tempo o materializa a partir da ausência. Mesmo a fotografia de natureza documental terá sua indexicalidade questionada. Sontag (2003) observa, por exemplo, que mesmo esta pode ser forjada, colocando em xeque seu efeito de verdade e testemunho. Tais problemáticas e seus inúmeros desdobramentos serão amplamente debatidos na literatura especializada.

⁶⁴ Mesmo as abstrações adquirem contornos peculiares com a adição do tempo e do movimento próprio do dispositivo cinematográfico. O processo animado adiciona, ainda, a possibilidade de imbricar abstração e corpo num único elemento.

XIX, que envolvia “exposição de monstros humanos”, “reproduções de corpos doentes e cadáveres”, bem como os museus de cera e os necrotérios.

É, de certa maneira, o papel histórico confiado ao cinema: prolongar na tela os corpos extraordinários do circo, do palco, dos parques de diversão, reconstituí-los, manter a sua imagem, a fim de que sejam sempre visíveis, mesmo que desapareçam dos espetáculos ao vivo. (BAECQUE, 2008, p. 484)

A animação cinematográfica é um caso particular de emprego do dispositivo fílmico neste momento, surgindo e se desenvolvendo neste contexto em que o humano se dissolve no imaginário e na representação. Houve, de fato, uma animação modernista. Mas como Furniss (2016, p. 70, tradução nossa) nos lembra: "muitos de seus praticantes se consideravam artistas em geral em vez de animadores em particular". Tratou-se de um momento em que o dispositivo técnico do cinema ainda estava sendo aplicado a diversos campos da representação, do teatro à pintura. É notável, no entanto, que os artistas das vanguardas europeias tenham adotado a animação para representar não corpos, mas pintura abstrata em movimento⁶⁵. Houve até mesmo um manifesto futurista na defesa desse tipo de animação, que clamava que o novo dispositivo de produção de imagens fosse empregado para continuar a arte da pintura (LESLIE, 2004) e não a ficção com personagens baseado no teatro e na literatura do século XIX (PARENTE, 2009), que já se esboçava naquele momento e acabou se tornando o modelo cinematográfico hegemônico. Assim, nos estudos em animação, a relação que costuma ser estabelecida entre as reconfigurações estéticas desse momento com a arte animada comumente se pauta nesta produção que partiu dos próprios artistas das vanguardas (LESLIE, 2004) ou diretamente ligada a estas, como as animações abstratas (FABRIS, 2014), bem como de animadores do período que possuíam proximidade interpessoal com expoentes destes novos movimentos artísticos (FURNISS, 2016). Wells (2002a), por outro lado, ao questionar a animação como arte modernista, avança na discussão, observando efeitos destes novos paradigmas também no campo do *cartoon*, como a planificação da superfície (reforçada também pela metamorfose) no lugar da simulação de perspectiva, a tendência a se situar no universo das representações de aspectos do inconsciente⁶⁶, bem como implicações sobre o corpo desumanizado, que ele observa a partir do estilo gráfico mais limitado, do hibridismo com o animal e da elasticidade dos corpos, não chegando a abordar como tudo isto poderia se desdobrar sobre o gesto animado.

⁶⁵ A animação abstrata acabou se tornando um gênero particular do cinema animado.

⁶⁶ Que se conectam aos traços da fantasia e do fantástico na arte animada.

Os experimentos com câmera que fundam a animação como conhecemos hoje têm início na primeira década do século XX⁶⁷ e substituem o humano de natureza fotográfica por uma representação gráfica mais abstraída e reduzida, próxima da representação caricatural. Se a caricatura já existia muitos séculos antes do XX, e a animação se apropria de sua fórmula de representação de corpos, como associar as reduções do corpo operadas na arte animada ao contexto mais recente da crise do humanismo ocidental, que resultou em abstrações do corpo no campo da arte no início do século XX? A resposta está no próprio triunfo do modelo caricatural como forma artística possível apenas a partir daquele momento. Segundo Gombrich (2007), a caricatura institucionalizou-se ainda no século XVI, porém no setor da arte humorística, fora do espaço da arte acadêmica. Até o século XVIII, os experimentos com caricatura caminharam em dois sentidos: o que consistia em deformações a partir do exagero de aspectos da fisionomia; e outro que fundamentava-se no empreendimento da emoção e do caráter de forma sintética e reduzida. Ambas as formas prescindiam do estudo da constituição da imagem de corpos como se operava na academia e seguiam na contracorrente da imagem clássica de expressão vazia. Ou seja, o campo em que se opera a caricatura é um em que a deformação ou abstração anatômica é autorizada, porém, considerado um campo menor da realização estética. Uma movimentação importante passa a ocorrer a partir do final do século XIX, quando a forma caricatural se desloca aos poucos para o campo legítimo da arte. No final do século XIX, com o artista Honoré Daumier “a tradição da experimentação fisionômica começa a emancipar-se daquela do humor” (GOMBRICH, 2007, p. 301), expressando formas de outras naturezas, como o trágico. Para Gombrich (2007), o trabalho de Daumier cumpre romper gradualmente as fronteiras que separavam a caricatura do campo da arte. Se o momento é de revisão do paradigma antropomórfico no campo de representação do humano por excelência, uma das movimentações possíveis é justamente a legitimação de novos modelos de representação do corpo – os modelos específicos que atendiam às novas necessidades. É assim que se começa a revisar, nesse momento de crise, as formas artísticas cujo modo de representar o humano era até então considerada inadequada, sendo a forma caricatural (ou próxima dela) apenas uma dentre uma miríade de estilos que representavam o humano distante do ideal humanista.

Segundo Gombrich (2007), até o século XIX, os diferentes estilos de representação (de outras épocas e comunidades) eram entendidos dentro de um curso evolutivo de habilidade técnica. Os estilos seriam, assim, determinados pelo conhecimento técnico de representação

⁶⁷ À exceção de uma publicidade com fósforos em *stop motion* de 1899: “*Matches’ Appeal*”, de Arthur Melbourne-Cooper (BENDAZZI, 2016a, p. 22).

da natureza de determinado tempo e localidade. De acordo com esse pensamento, os egípcios representavam o mundo daquela forma peculiar porque suas técnicas de representação não eram suficientemente avançadas.

Assim, Plínio contou a história da escultura e da pintura como história das invenções, atribuindo conquistas específicas na reprodução da natureza a artistas individuais: o pintor Polignoto foi o primeiro a representar gente de boca aberta e com dentes; o escultor Pitágoras, o primeiro a representar nervos e veias; o pintor Nícias, o primeiro a se preocupar com a luz e a sombra. (GOMBRICH, 2007, p. 9)

No século XVIII, o professor acadêmico Barry (1809 apud GOMBRICH, 2007) apresenta a ideia de que talvez as diferenças entre formas de representação, ou seja, a existência de diferentes estilos, estivesse ligada, não unicamente ao conhecimento e tecnologia de representação de diferentes tempos e locais, mas sim a diferentes formas de ver o mundo. A teoria de Barry ainda não excluía o sentido evolutivo da mudança, que terminava permitindo que os estilos fossem analisados segundo valores de decadência ou progresso. Para Barry (1809 apud GOMBRICH, 2007, p. 11), por exemplo, “as imitações da arte primitiva são exatamente como as das crianças”. Ele observou diferenças nas formas de ver o mundo entre o que chamava de “idades da ignorância” e “idades do conhecimento”. E assim, concluía que “as pessoas, então, de outras idades, viram tanto e admiraram o que viram porque não conheciam nada melhor” (BARRY, 1809 apud GOMBRICH, 2007, p. 12). Já no século XIX, com o historiador Riegl (1893 apud GOMBRICH, 2007), o estudo dos estilos se torna um pouco mais objetivo. Segundo Gombrich (2007, p. 15), ao eliminar da análise os juízos de valor de decadência ou progresso, a perspectiva de Riegl sugere que “se os estilos diferem, deve ser porque as intenções mudaram”.

É nesse sentido que a multiplicação de estilos a partir do processo animado não reduz a questão, mas reforça a emergência da dissolução do humano, porque devemos lembrar: “Estilizar é deformar o real, desrealizar. Estilização implica desumanização” (ORTEGA Y GASSET apud MORAES, 2002, p. 61). As palavras são de um texto de 1925 intitulado “A desumanização da arte”.

Mais que um ensaio crítico, o texto é uma espécie de manifesto em defesa da busca empreendida pelos artistas e escritores modernistas, no sentido de retirar o homem do centro da cena universal em que parecia ter sido colocado desde o Renascimento. Ortega toca frontalmente nos dois pilares que a estética modernista havia eleito para demolir: o realismo e o humanismo. (MORAES, 2002, p. 60)

Assim, as formas das artes representativas que “desrealizavam” o humano passavam pelo processo de incorporação no campo da arte, e de uma revisão teórica que cumpria o papel de retirá-las do lugar onde o humanismo as colocou: o lugar das artes “infantis” ou “primitivas” – “ineptas a produzir semelhanças pertinentes do mundo visível que se busca representar” (DIDI-HUBERMAN, 2015, p. 281), em oposição a arte “civilizada” que “atingiria [...] essa competência representacional” (DIDI-HUBERMAN, 2015, p. 281) – para reposicioná-las num espaço legítimo de representação. Essa revisão é precisamente parte da realização da revista *Documents*.

Então quando se diz que a animação incorpora a fórmula representativa da caricatura, é importante ressaltar que, no momento em que isto acontece, o estilo caricatural, enquanto modelo representativo de corpos, está em processo de revisão teórica e de deslocamento dentro do campo estético. Então o que a animação está incorporando não é um conjunto paradigmático de exceção dentro do universo da representação, no sentido de estar autorizado apenas em determinado nicho. O corpo que a animação incorpora é o próprio corpo que está sendo elaborado no imaginário como o corpo por excelência: desumanizado, fragmentado, decomposto, disperso, “desrealizado”⁶⁸ (Figura 11).

Figura 11 – Na sequência: *Little Nemo* (animação de Winsor McCay, 1911), *L’Évidence éternelle* (Magritte, 1930), Sem título (Dali, 1942), *Northwest Hounded Police* (animação de Tex Avery, 1946).



Fonte: (1) frame de *Little Nemo* (1911, Winsor McCay); (2) Magritte (1930); (3) Moraes (2002, p. 59); (4) frame de *Northwest Hounded Police* (1946, Tex Avery).

⁶⁸ Não se trata aqui de sugerir que todas as esferas do campo estético atuam segundo os mesmos paradigmas numa relação de uníssono, mas de pensar que um dado conjunto paradigmático pode ser absorvido por diversos setores do campo estético, bem como tentar responder os mesmos problemas, ainda que de formas distintas. Observa-se aqui, por exemplo, como a animação, se opõe ao corpo filmado na mesma medida em que se afina com as reconfigurações propostas pela arte modernista. Também não se trata de prender a arte animada a um programa que se funda em outras artes, mas de perceber como cada arte responde algumas das ânsias que se colocam sobre o corpo, e nesse sentido como a animação responde em específico.

De forma oposta ao cinema filmado que, em suas origens, emprega o dispositivo com finalidades de se obter um mero espetáculo do corpo em movimento, na arte animada o que está na base de seu apelo é, justamente, a espetacularização do não-corpo. A animação cinematográfica tem início nas mãos de ilustradores de *lightning sketch*⁶⁹ (CRAFTON, 1987), que incorporam a câmera em seus espetáculos e empreendem truques para causar a ilusão de vida aos desenhos. É bastante conhecido e comentado essa auto-referência e auto-consciência do *desenho* como uma constante nas primeiras obras animadas, que contavam com a presença do ilustrador no emprego dos truques que fariam o desenho mover-se. *Little Nemo* (Winsor McCay, 1911), uma das primeiras animações, é, na verdade, um curta-metragem filmado sobre a animação que será executada. No filme, o próprio Winsor McCay (que atua no papel dele mesmo) exhibe um desenho de um personagem para um grupo de amigos e tenta convencê-los de sua capacidade de fazer com que a ilustração se mova. Desacreditado pelos companheiros, o ilustrador segue para seu estúdio e o filme tem seguimento exibindo todo o processo criativo do mesmo na configuração de centenas de *frames* para realizar seu intento. Ao final, o que fora animado (três *personas* em movimento) é exibido para o grupo. Este é, afinal, o grande apelo que está na base do espetáculo animado naquele momento: fazer mover-se um ser inanimado.

Do mero espetáculo do não-corpo em movimento, segue-se o reconhecimento de uma plasticidade diferenciada do corpo configurado a partir do processo animado. Um exemplo pode ser observado no mesmo *Little Nemo*, em que Winsor McCay experimenta, nestes corpos desenhados, movimentos impossíveis para um corpo real, tais como esticar e fragmentar (Figura 12).

⁶⁹ *Lightning sketch*: Tratava-se de uma forma particular de espetáculo comum em fins do século XIX, onde um artista conjugava ilustração e performance para uma plateia. Como observado por Crafton (1987), a natureza da apresentação era bastante variável. Podia ser da ordem da exibição da habilidade do ilustrador, ao desenhar a uma determinada velocidade ou produzir a imagem de ponta-cabeça, ou da ordem da ilusão da plateia, empreendendo desenhos que, com a adição de novos traços, se transformavam em outros.

Figura 12 – *Little Nemo* (Winsor McCay, 1911)



Fonte: frames de *Little Nemo* (1911, Winsor McCay).

Note-se que, neste momento, ainda não se sabe o que fazer com esta plasticidade, configurando-se aí como espetáculo gratuito, ainda sem finalidades para estas habilidades. É a partir do desenvolvimento do *cartoon* que estas duas facetas do espetáculo animado (a consciência do não-corpo e o seu potencial plástico) passa a ser explorado dentro de esquemas narrativos e um sistema de significação próprio. Quanto ao primeiro ponto, temos que um corpo que não é um corpo pode se configurar de qualquer forma. Multiplicam-se os corpos híbridos, conjugando características humanas e de animais, que na altura da década de 1930 já domina o *cartoon*. Importante pontuar que corpos mais próximos do humano também foram muito explorados, porém o *cartoon* zooantropomórfico rapidamente será replicado em toda a parte (Figura 13). Nas pesquisas em animação⁷⁰, é comum que se pontue a divisão entre o que seria o atributo antropomórfico e o zooantropomórfico – o primeiro se tratando de atributos humanos incorporados por seres e coisas não humanos, e o segundo como seres híbridos, que acionam tanto características humanas quando de animais no mesmo corpo. A própria necessidade de distinção conceitual, nesse caso, aponta a peculiaridade do que acaba se tornando o *cartoon* dessa categoria na cultura visual: a falta de clareza sobre que instância está sendo afetada. Em alguma medida, lembra a própria lógica da “semelhança desclassificante” em Bataille, que implica certa inversão hierárquica entre modelo e cópia, “de maneira a perturbar todas as relações entre o ‘alto’ e o ‘baixo’” (DIDI-HUBERMAN, 2015, p. 37). Nesse tipo de *cartoon*, a relação entre o que é humano (alto) e a dimensão animal (baixo) encontra-se com a hierarquia desarranjada.

⁷⁰ À exemplo do estudo de Mattos (2013) sobre o antropomorfismo na animação. Na dissertação, o autor observa o antropomorfismo dentro de uma ampla gama de personagens animados: aqueles que possuem tipos anatômicos humanos, zooantropomorfos, bem como objetos antropomorfizados.

Figura 13 – *Komo to tulip*: animação japonesa de 1943, seguindo o corpo zooantropomórfico, bem como estilo gráfico e formato narrativo da série *Silly Symphonies* (Disney, 1929-1939).



Fonte: frame de *Komo to tulip* (1943).

A concentração deste tipo de representação do humano foi tal que outros corpos tinham dificuldade de serem absorvidos pelo público. É o que nota Mattos (2013, p. 111), quando observa que a Warner experimentou antes “personagens humanos, sem muito êxito”. Disney, que a partir do final da década de 1920 terá protagonismo nesse tipo de representação, realiza suas primeiras animações em 1921 e 1922 com tipos humanos baseados em contos de fadas⁷¹, recorrendo a tendência zooantropomórfica quando já popularizada na figura de personagens como o gato Félix. Inclusive, o primeiro personagem zooantropomórfico do estúdio é o gato Julius, uma das muitas reproduções de Félix (Figura 14), o qual Disney fazia coexistir com a personagem Alice – uma menina de verdade filmada em *live action* na série *Alice comedies* (1923-1927).

⁷¹ Curtas baseados em histórias como “chapeuzinho vermelho” e “Cinderela”.

Figura 14 – Felix em “Felix in Hollywood” (1923); Julius em “Alice rattled by rats” (1925); Krazy Kat em “Seeing Stars” (1932).

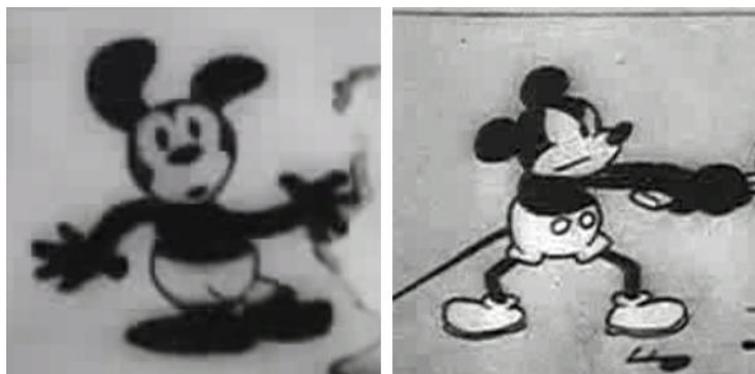


Fonte: (1) FELIX... (1923); (2) ALICE... (1925); (3) frame de *Seeing Stars* (1932).

Vale notar que naquele momento o mercado podia cansar de representações pautadas num animal específico, mas não se saturava da fórmula zooantropomórfica em si, que continuava a dominar a indústria de animação, fazendo multiplicar-se personagens e séries a partir do hibridismo com uma variedade de animais. É assim que Disney interrompe a produção do gato Julius para lançar no mercado a série do coelho Oswald⁷². A criação de um personagem chave como o Mickey foi completamente arbitrária: ao perder os direitos de produção da série Oswald (MALTIN, 1987) – única série que o estúdio produzia na ocasião – Disney criou o rato Mickey porque seguir a fórmula era o único modo de manter o estúdio em funcionamento. Ou seja, a criação do Mickey revela mais a emergência da manutenção da representação zooantropomórfica do que alguma singularidade que Walt Disney estivesse experimentando em seu novo personagem – que, em termos de estilo não representava inovação nem mesmo em relação ao personagem anterior, sendo tal e qual Oswald, à exceção das orelhas (Figura 15) – e o sucesso de Mickey é o próprio triunfo do zooantropomorfismo como modelo representativo de corpos no cinema de animação.

⁷² *Oswald – The lucky rabbit* foi produzido pelo estúdio Disney de 1927 a 1928, e em seguida transferido para o estúdio *Walter Lantz Cartoon*, que assumiu a produção de 1928 a 1938 (MALTIN, 1987).

Figura 15 – Na ordem: Oswald em “Oh What a Knight” (1928); Mickey em “Steamboat Willie” (1928).



Fonte: frames de *Oh What a Knight* (1928) e *Steamboat Willie* (1928).

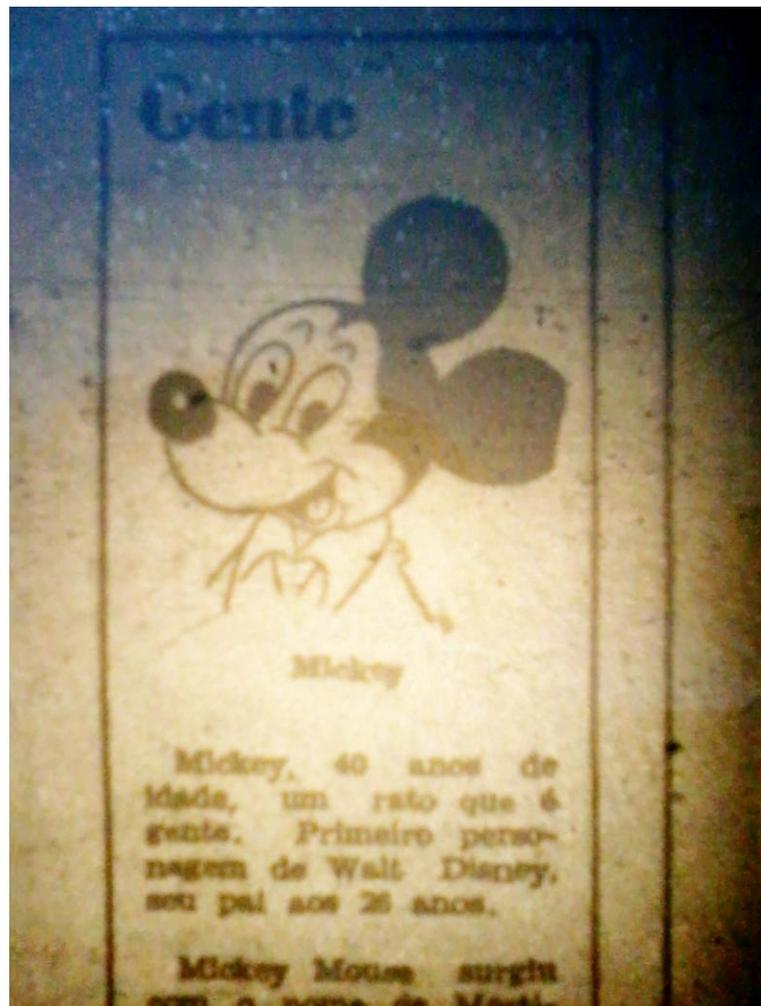
Se Mickey se torna um divisor de águas no *cartoon*, isto deve-se ao atributo sonoro. Todo o *cartoon* antes de Mickey era mudo, salvo algumas experiências tímidas do estúdio dos Irmãos Fleischer. Vale notar que o investimento no *cartoon* sonoro também ocorre devido a uma contingência. Ao criar Mickey, Disney segue a fórmula narrativa do *cartoon* mudo vigente, mas os dois primeiros curtas com o novo personagem não foram suficientemente apelativos para valer um contrato de produção e distribuição. É assim que Disney decide apostar no som para esse tipo de representação. Desse modo, para o terceiro curta com o Mickey, *Steamboat Willie* (1928) buscou-se conjugar perfeitamente os movimentos dos personagens com a sonoplastia e a trilha sonora (MALTIN, 1987). Foi o som que colocou Mickey sob os holofotes⁷³, destacando-o em meio a uma miríade de personagens semelhantes. Vale notar que, quando se diz que o som é o responsável pelo sucesso do personagem, também não é porque a ânsia que está em jogo aqui é uma propriamente em busca do som enquanto elemento isolado, como normalmente se formula para o movimento. O som amplia a percepção de vida desses novos corpos da cultura visual. Primeiro eles aprenderam a andar, e a partir de então poderiam falar também.

Segundo Mattos (2013, p. 108) observa: “jamais em outro período da história até então, animais humanizados tornaram-se tão populares em todo o mundo”. À animação coube a massificação de uma representação do humano em corpos completamente desprovidos de humanidade, e o Mickey será um caso exemplar. Em um *cartoon* brasileiro da era muda – *Macaco feio, macaco bonito* (1929) – um macaco foge de sua jaula num zoológico. Ao percorrer o local em direção à saída, passa pelas jaulas de diversos outros personagens,

⁷³ A partir daí, Disney passa a investir em tecnologias inovadoras para a animação. Ele aprofunda os experimentos sonoros com a série *Silly Symphonies* (1929-1939) e traz outros recursos: caberá ao estúdio a primeira animação colorida, o primeiro longa-metragem animado do país, etc.

incluindo a do Mickey, que acena para ele, a do gato Félix e do Popeye, ambas vazias. Segundo placas sinalizadoras na frente de cada jaula, Felix teria morrido, já Popeye fugiu. Mickey, que havia sido lançado no ano anterior, era o novo espetáculo do zoológico. Mas não é essa a essência da piada e sim que Mickey esteja sendo tratado como animal. O que não funciona como piada, pois que está dado e naturalizado, é que ele seja gente. Em uma edição da década de 1960 do Diário de Pernambuco, a coluna “Gente” prestava homenagem a Mickey (Figura 16). “Mickey, 40 anos de idade, um rato que é gente.” – assim inicia o breve texto, que trata de contar a “vida do rato-gente” que, segundo a coluna, “simboliza o self-made-man: hábil e inteligente” (MICKEY, [1968 ou 1969]). O Mickey, assim, se emancipou do *cartoon* para ser reconhecidamente “gente” – “rato-gente” – em coluna de jornal.

Figura 16 – Mickey na coluna “Gente” do Diário de Pernambuco



Fonte: foto da autora do acervo de jornais da Fundaj (MICKEY, [1968 ou 1969]).

Para Benjamin (2018), o sucesso do *cartoon* está no “fato de o público reconhecer neles sua própria vida” (BENJAMIN, 2018, p. 9, tradução nossa). Em que pese este reconhecimento sobre o corpo, segundo o autor, o caso do Mickey⁷⁴ seria de uma ruptura na “hierarquia das criaturas concebidas com base no ser humano”, pois que “pode continuar a existir mesmo quando despojada de qualquer semelhança com o humano” (BENJAMIN, 2018, p. 8, tradução nossa). Ainda, tendo em vista a perspectiva do processo do *informe*, se as rupturas do paradigma antropomórfico se deram a partir de reconfigurações da “Figura Humana”, corrompendo-as e, em alguns casos, na associação desta com as formas/funções “baixas”, gerando uma semelhança cruel, o caso do Mickey é especial porque se há algo de desconcertante na semelhança “rato-gente” que se opera nele é o fato de que esta associação se esvaziou do potencial de transgredir e dilacerar.

É conhecido o lugar da animalidade no pensamento de Bataille (2016, p. 26): “O animal está no mundo como a água na água”, não se encerrando nele a potência de dar significado ao mundo. Nesse sentido passa a ser dominado pelo homem, transformado em ferramenta e coisificado em seus rituais gastronômicos e religiosos. Na transição do imaginário que trata de pensar o corpo como uma instância separada de um espírito que o anima e controla, o corpo passa a ser incorporado ao universo das coisas, assim como os animais, e o atributo animal do corpo adquire um aspecto desconcertante e dúbio, entre a miséria e a glória. “É a miséria do homem, na medida em que é espírito, ter o corpo de um animal e, assim, ser como uma coisa, mas é a glória do corpo humano ser o substrato de um espírito” (BATAILLE, 2016, p. 36). A animalidade, no homem, seria também percebida num processo dúbio, de enxergar em si algo que foi negado a semelhança com seu tipo e ao mesmo tempo vê-la “como uma tara” (BATAILLE, 2016, p. 36). Não é apenas no caso do animal que Bataille (2007) aborda essa contradição entre aquilo que seduz e horroriza ao mesmo tempo. Sobre isso, o autor sugere que tudo que é tido por repugnante possui, paradoxalmente, um potencial de encantamento, ainda que pela repulsa (BATAILLE, 2007). “Os olhos humanos não suportam o sol, nem o coito, nem o cadáver, nem a escuridão, embora com reações diferentes” (BATAILLE, 2007, p. 50). Aí estaria o potencial de conferir ao que é indesejável “um caráter repugnante e aterrorizador e, ao mesmo tempo, um brilho que cega” (BATAILLE, 2007, p. 26), sendo possível conceber, a partir daí, que tudo aquilo do corpo que é renegado e temido seja trazido para o campo da apreciação estética. “A sedução extrema está provavelmente no limite do horror” (BATAILLE, 2018, p. 97).

⁷⁴ Levando-se em conta não o Mickey isoladamente, mas como representante de uma dada categoria, nesse caso, o corpo no *cartoon*.

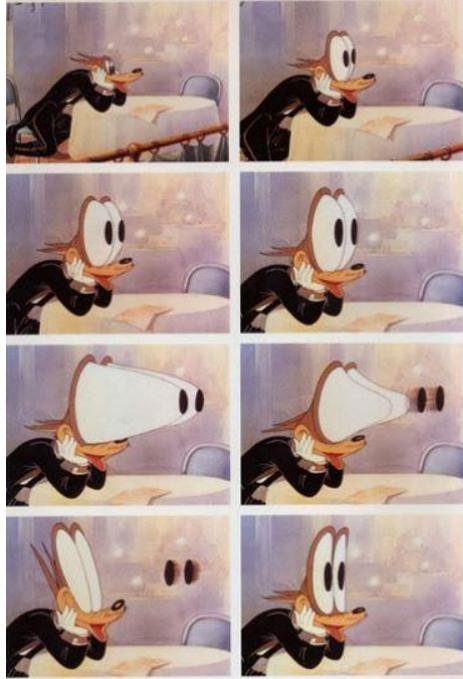
No verbete “Metamorphose” para a revista *Documents*, Bataille (2018, p.133) observa o corpo como uma prisão de nossas “necessidades animais”. Haveria, segundo o autor, uma obsessão pela metamorphose, que cumpriria a função de libertar essas necessidades. Bataille (2018) ilustra o exposto com a descrição de um homem que passasse a gesticular como um cachorro. “Há, assim, em cada homem um animal trancado numa prisão, como um forçado, e há uma porta, e se a porta é entreaberta, o animal se precipita para fora como o prisioneiro que acha a saída” (BATAILLE, 2018, p. 133). Em certa medida, foi parte do projeto humanista manter essa porta fechada, afastando o homem da bestialidade. O reconhecimento e reivindicação desse lado animal por parte de Bataille (2018) naquele momento a partir da revista *Documents* também cumpre provocar esse postulado humanista. Outro colaborador da revista *Documents*, Michel Leiris, faz um elogio da metamorphose⁷⁵ da figura humana com animais, vegetais e coisas, como expressão do desejo e a possibilidade de se colocar “verdadeiramente fora de si” (LEIRIS, 1929 apud DIDI-HUBERMAN, 2015, p. 204). Em alguma medida, a arte da animação é uma destas portas, onde a animalidade pode ser liberada e encenada em suas instâncias de horror e sedução. O caso do *cartoon* é especial porque, não estando no rol das semelhanças cruéis (talvez nunca esteve), porque naturalizado e legitimado até mesmo na coluna social do jornal, não horroriza enquanto seduz. O *cartoon* está nessa categoria que Bataille colocou os bares e os filmes americanos, das coisas que “apenas distraem” (DIDI-HUBERMAN, 2015, p. 216), de algo que seduz enquanto entorpece. O processo do *informe* – desta vez dilacerante – pode ser observado no caso do *cartoon* justamente a partir de seu desconcertante contraste com seu referente humano, em obras que tratam de propor uma materialização possível do *cartoon* para que estes possam estar no mesmo universo do humano. Mas esta semelhança dilacerante se pauta em um atributo próprio do *cartoon*, que vai além de sua animalidade, a já mencionada plasticidade do corpo animado.

No *cartoon*, esse potencial plástico do corpo adquire sentidos peculiares, onde o mesmo é posto à prova e enfrenta seus limites. Tudo é possível a este corpo, que sobrevive aos mais diversos infortúnios com sequelas meramente temporárias. Ele se molda e se fragmenta de acordo com seus desejos (Figura 17). Em sua análise sobre as animações de Walt Disney, Eisenstein (1986) compara a plasticidade corpórea encontrada na animação com as ilustrações de John Tenniel para a Alice de Lewis Carol (Figura 18). Aqui, é importante notar que a plasticidade de Alice possui fundamento em um dado procedimento mágico, que

⁷⁵ Segundo referência em Didi-Huberman (2015), o texto intitulado “Métamorphose – Hors de soi” foi publicado em *Documents* na edição número 6 de 1929.

autoriza esta plasticidade. Na animação, os corpos não carecem de autorização de nenhuma instância. Sua plasticidade é um atributo de sua natureza.

Figura 17 – *Red Hot Riding Hood* (Tex Avery, 1943)



Fonte: Avery (2007).

Figura 18 – Ilustração de John Tenniel para "Alice" de Lewis Carrol



Fonte: Tenniel ([1865?]).

A série *Silly Symphonies* (1929-1939) foi o laboratório experimental do estúdio Disney, no sentido técnico e corporal. É notável que o primeiro episódio – *Skeleton dance* (1929) – exiba esqueletos dançarinos. Mas não só isto: esqueletos de enorme plasticidade, que se esticam e se encolhem, que se desmontam e se remontam de formas variadas, propondo, assim, outros corpos possíveis, reinventando o corpo a partir do rearranjo de suas partes (Figura 19).

Figura 19 – *Skeleton dance* (1929)



Fonte: frames de *Skeleton dance* (1929, Disney).

Os esqueletos dançarinos de 1929 acabam sendo emblemáticos de um dos principais atributos do corpo no *cartoon*, que é a dissolução da própria morte. Trata-se, em última instância, da fragilidade do corpo real exposta em sua alegoria de enfrentamento. Este aspecto do *cartoon* é precisamente a estratégia do cinema animado para lidar com aquelas facetas indesejáveis do corpo, mas também com as angústias da vida em sociedade. Em suas considerações sobre o *cartoon*, Benjamin (2018, p. 7, tradução nossa) afirma que nestes filmes “a humanidade se prepara para sobreviver à civilização”, e trata o personagem chave da Disney como uma personificação do sonho coletivo para lidar com a pobreza e outros infortúnios da condição humana (BENJAMIN, 2018). Em “A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica”, Benjamin (2013, p. 84) trata o *cartoon* como parte do cinema que encena os sonhos, as psicoses e as alucinações, e defende que a imersão narrativa nesse universo fictício de bestialidade e violência naturalizadas cumpriria a função de uma “vacinação psíquica” contra o desenvolvimento de psicoses de massa no tecido social.

Já Adorno e Horkheimer (1985, p. 114) apontam que essa plasticidade do corpo na animação, ao passo que se prestava a um enfrentamento das fragilidades corpóreas, “dando aos mutilados uma segunda vida”, acabou gerando uma nova forma de exploração da crueldade. E seriam, conseqüentemente, não o sonho de enfrentamento, mas a simples naturalização das violências da vida coletiva.

Na medida em que os filmes de animação fazem mais do que habituar os sentidos ao novo ritmo, eles inculcam em todas as cabeças a antiga verdade

de que a condição de vida nesta sociedade é o desgaste contínuo, o esmagamento de toda resistência individual. Assim como o Pato Donald nos *cartoons*, assim também os desgraçados na vida real recebem a sua sova para que os espectadores possam se acostumar com a que eles próprios recebem. (ADORNO; HORKHEIMER, 1985, p. 114)

Essa violência dada, que não produz a dicotomia repulsa/sedução, mas apenas sedução, é autorizada pela plasticidade desse corpo, que só se reconhece num processo de semelhança dilacerante, como dito, ao ser colocado em contraste com seu referente: o humano real. Assim, o *cartoon* parte de um desejo de superar as fragilidades e limites do nosso corpo. No entanto, quando a ficção trata de materializar estes corpos como alteridade e coloca-os lado a lado com o nosso corpo real, as fragilidades de nossa materialidade anatômica e biológica e os limites de nossos códigos sociais se fazem notar com mais evidência.

Experimentos que simulam a materialização do *cartoon*, colocando-os lado a lado com pessoas filmadas, acompanham a animação desde seus primeiros anos. Basta lembrar a já mencionada série *Alice Comedies* (1923-1927), em que a garota Alice entrava num universo de desenho animado para interagir com o gato Julius. Também foi comum o inverso: o personagem sair de seu universo animado para fazer alterações no mundo real. Um exemplo é a série do palhaço Koko (1915-1929)⁷⁶, do estúdio dos Irmãos Fleischer, também da era muda. Nestas experiências, mais importante do que apontar o evidente exercício de metalinguagem, é observar o efeito desse contraste entre o corpo *cartoon* e o corpo real, quando um reforça os limites e as potências do outro. Nestas representações, o homem, aos poucos perde poder. Para pontuar a diferença, relembro as primeiras animações em que, como já mencionado, era comum a presença do corpo do animador no filme, sendo a função dele nesse momento dar vida ao personagem. Em *Gertie* (1914), Winsor McCay é criador e adestrador do personagem, um dinossauro de gênero feminino – a Gertie do título – que ele anima e exhibe ao modo de quem ostenta um cão que foi bem adestrado. “Ela vai sair da caverna e fazer tudo que eu disser para ela fazer”, diz McCay para a plateia enquanto ordena a Gertie que “seja uma boa garota e se curve para o público”. Esse corpo real se colocava na representação em toda a sua potência, como criador e adestrador do novo organismo vivo: o desenho animado. Na narrativa, McCay aposta com um amigo que consegue trazer os dinossauros de volta à vida através do *cartoon*. Trata-se de um reforço de sua soberania perante o universo e uma expressão de força. Com o desenvolvimento desse modelo

⁷⁶ Koko foi protagonista da série intitulada “*Out of the inkwell*” até 1926. A partir de 1927 a série passa a se chamar “*Inkwell imps*”, como permanece até 1929 (MALTIN, 1987).

representativo, no entanto, o *cartoon* ganha em plasticidade, passando a superar o seu modelo e referente em tudo.

Podemos observar como isto ocorre em *Real inside* (1984), que materializa um personagem *cartoon* no universo da representação *live action*. No curta, que se passa em uma empresa, um *cartoon* híbrido entre cachorro e homem vai ao local em busca de um emprego. À pergunta do entrevistador – um ator real – se ele já havia trabalhado no ramo de *cartoon*, ele responde com palavras e um gesto que reforça a natureza plástica de seu corpo. “Sim, eu sou um *toon*⁷⁷, você não notou?” – enquanto puxa e estica a bochecha e depois a solta, para exhibir justamente sua plasticidade como elemento intrínseco de sua corporeidade. O personagem aparenta excessivo bom humor mesmo diante de negativas da parte humana, porque nada pesa sobre ele. Se acende um cigarro e o entrevistador pede para apagar, ele engole o cigarro aceso. O entrevistador, por sua vez, encarna o *páthos* do homem politicamente impotente, levado pelas circunstâncias, sem controle de seu próprio destino e engolido pelo trabalho. A impotência de quem tem o corpo sobre o qual tudo pesa e macula, e que se sujeitará a qualquer coisa para manter a integridade desse corpo e evitar a decadência e a morte. A relação entre os dois evolui de uma desconfiança da parte humana para o desejo de encarnar essa potência, e a partir de determinado momento, o entrevistador passa a imitar o *cartoon*, tentando forjar para si uma flexibilidade que seu corpo, a princípio, não tem. Questão de pantomima inversa, não só o projeto *cartoon* abriu mão de recuperar o gesto, como o referente parece desejar perder o que ainda resta de uma gestualidade encerrada na materialidade de seu corpo e nos códigos de conduta que o regem. Deseja a flexibilidade de quem pode se dissolver, se transformar e girar o pescoço em 360 graus sem fragilizar-se (Figura 20). Diante de seu duplo animado se decompõe o humano em seu corpo real, impotente, frágil. O humano diante do *cartoon* padece.

Figura 20 – Plasticidade do corpo em *Real inside* (1984).



Fonte: frames de *Real inside* (1984).

⁷⁷ Abreviatura de “*cartoon*”.

Quatro anos depois, uma produção se tornará emblemática desse gênero de filme. O longa-metragem *Who framed Roger Rabbit* (1988) revela uma outra faceta desse tipo de representação, que em nada contradiz o que já vemos esboçado no personagem de *Real inside* (1984), mas o complementa. Se, por um lado, um corpo totalmente liberto da corporeidade e das amarras físicas pode encenar um número ilimitado de possibilidades performáticas e fantasiar sua própria recuperação – a segunda chance dos “mutilados”, para lembrar as palavras de Adorno e Horkheimer (1985) – por outro lado, há de se considerar uma dimensão ética que não foi construída num universo composto por criaturas que se regeneram de qualquer violência. Diferente de personagens que podem tudo no universo fantástico, como *Superman*, cuja narrativa de base trata de adaptar seus poderes a uma dada ética do contexto humano em que ele é inserido como único de sua espécie, o inventário gestual do *cartoon* foi todo pautado em violências desproporcionais e injustificadas, pois que desprovidas de eficácia. É essa essência que *Who framed Roger Rabbit* (1988) consegue captar ao pôr em relação o universo do humano e dos “toons”. O filme, de gênero análogo ao *noir*, tem por base narrativa um mundo em que humanos e *cartoons* convivem, cada um concentrado em sua comunidade, mas com intercâmbios possíveis. Concebendo uma legislação possível a se impor sobre os *toons*, o protagonista é um detetive outrora especializado na investigação de casos dessa espécie, mas que no momento presente tem horror aos *toons* porque seu irmão foi morto por um deles. A estrutura narrativa segue o clássico conflito em torno de antagonistas que são forçados a conviver juntos durante uma dada aventura e acabam revendo as ideias pré-concebidas que possuíam a respeito do outro – nesse caso: o detetive e o *cartoon* coelho chamado Roger, que precisa dos serviços do detetive para provar sua inocência no caso de um assassinato de um humano atribuído a ele. O coelho temia ser punido com a morte por uma substância recém inventada e capaz de dissolver *cartoons*, eliminando-os definitivamente. Aqui, a própria invenção de uma morte possível para o *cartoon* apenas reforça a infalibilidade como atributo que lhe é intrínseco, pois que se a narrativa não postulasse nada que bloqueasse esta qualidade, não haveria nada que o coelho pudesse temer no caso de ser falsamente acusado de homicídio ou de qualquer outro crime.

Who framed Roger Rabbit (1988) nos mostra que o lado animal do *cartoon* não reside propriamente na *persona* animal que eventualmente é reivindicada no hibridismo anatômico (o gato, o coelho ou o rato)⁷⁸, mas na ausência de peso sobre seu corpo que o force a aceitar um dado ordenamento a fim de preservá-lo. Pode ser assim como Bataille (2020) imaginou

⁷⁸ E por isto mesmo, o *cartoon* se desdobra seguindo o modelo em corpos não necessariamente híbridos, mas que seguem a essência que foi construída em torno deles.

para a literatura⁷⁹: nada pesa sobre o *cartoon*, é irresponsável. Se “o animal está no mundo como a água na água” (BATAILLE, 2016, p. 26), isso repercute no campo ético. Assim, o leão não é o rei da selva, como Bataille (2016, p. 24) dá continuidade ao pensamento, ele é apenas “uma onda mais alta que derruba as outras, mais fracas”. É assim que o *cartoon* está para o humano em *Who framed Roger Rabbit*: como uma onda mais alta. O duplo aterroriza por isso também: não pesa sobre ele nenhum modelo ético ou moral. A cidade dos *toons* é representada como um espaço de bestialidade naturalizada e fora de controle, onde as criaturas que lá vivem atuam em função de seus desejos, sem qualquer senso de limite ou culpa. É preciso lembrar que esta foi a representação eleita como o modelo representativo do humano no cinema de animação, aquela mesma cuja base do sucesso, segundo Benjamin (2018), está no fato de nos reconhecermos nela. “O animal abre diante de mim uma profundidade que me atrai e que me é familiar” (BATAILLE, 2016, p. 26). Filmes como *Who framed Roger Rabbit* (1988) sintetizam (no sentido genérico) o que representa, por essência, o corpo do gênero *cartoon*, a partir da operação do *informe*, que põe em relação de contraste o referente com sua cópia, que o supera na mesma medida em que trai o modelo de base. É somente nesse contraste que podemos reconhecer o bestiário naquele que elegemos para ser nosso duplo na arte animada. Trata-se da “‘Figura Humana’ que se decompõe diante de seus monstros” (DIDI-HUBERMAN, 2015, p. 235).

3.2 Para além do cartoon: aprofundamentos durante o século XX e XXI

A partir daqui, pontuaremos como o corpo se consolidou na arte animada durante o século XX, ou seja: como este corpo, forjado na esteira da crise do humanismo, com seus atributos intrínsecos e uma maleabilidade singular no campo estético, foi colocado na cultura cinematográfica – o que ele dá a ver, o que não cabe a ele revelar, e como se coloca perante os paradigmas de representação que guiam a produção de imagens como um todo.

Michaud (2008) destaca três tendências que teriam marcado as representações do corpo no século XX a partir dos novos dispositivos técnicos, a saber: o corpo mecanizado, o corpo desfigurado, e aquele do culto à beleza. Pode se dizer que as três formas foram exploradas e aprofundadas dentro dos vários espaços do campo estético. Das vanguardas à consolidação dos novos dispositivos técnicos, passando pelas atualizações perpetradas nestes

⁷⁹ “A literatura é mesmo, como a transgressão da lei moral, um perigo. Sendo inorgânica, ela é irresponsável. Nada repousa sobre ela. Ela pode dizer tudo” (BATAILLE, 2020, p. 22).

mesmos campos até a instituição de novas formas artísticas no pós-guerra, à exemplo da arte performática, dos happenings e do *body art*.

O corpo mecanizado evoca as regulações impostas pela industrialização, pela especialização do trabalho, bem como os novos desafios e hiperestímulos da vida urbana. Inclui-se aqui diversas experiências das vanguardas, sobretudo do Dada, com seus corpos híbridos, atrelados a partes de máquinas, marionetes e/ou manequins (Figura 21). Na animação esta tendência foi executada a partir da metamorfose dos corpos dos personagens com dispositivos técnicos de variadas naturezas e foi especialmente comum na era muda do *cartoon*, até o final da década de 1920.

Figura 21 – *The coat stand* (Man Ray, 1920)



Fonte: Ray (1920).

O corpo desfigurado estaria em conexão com os horrores das guerras que marcaram o século, seguindo uma linha mais próxima do exposto por Moraes (2002) – para quem “numa era de integridade perdida, o mundo só podia revelar-se em pedaços” (MORAES, 2002, p. 59) – envolvendo experimentos de fragmentação e decomposição. Já vimos como o *cartoon* se configura como um exemplo singular dentro desta perspectiva.

O *cartoon* traz para a violência corporal uma leveza no nível do riso, que encontra um extremo oposto no dispositivo fotográfico em sua forma documental, pois que o corpo

desfigurado deste cabe o real potencial de horrorizar de que nos fala Sontag (2003). Se o corpo desfigurado no *cartoon* possui leveza é porque este sempre tem uma segunda chance, e estaria ao lado dele a parte do cinema filmado que também será palco de elaborações do corpo nesta mesma necessidade de buscar uma nova oportunidade, ampliando, assim, o imaginário de corpos infalíveis e perenes. Baecque (2008, p. 503) cita, nesse sentido, as experiências dos gêneros horror e fantástico, onde os corpos se configuram, segundo ele, como “lugares experimentais de representação”. Trata-se, entre outros, do corpo que, a despeito do nível de desfiguração, retorna da morte, como vemos em *Robocop* (Paul Verhoeven, 1987) ou a mulher-gato em *Batman* (Tim Burton, 1989). Para Baecque (2008, p. 505), de Sam Raimi a Shyamalan, “a maioria dos filmes desse novo cinema norte-americano acabam alcançando este conceito absoluto: o corpo não pode mais morrer completamente”⁸⁰.

Também foi comum no gênero fantástico as narrativas que concebem essa segunda chance numa existência possível para além do corpo. Estes casos parecem aceitar a falibilidade do corpo como uma fatalidade, porém buscando a permanência por outras vias e desconectando, assim, de vez, o corpo da consciência (esta, sim, seria a essência humana). Atualmente, o audiovisual tem sido inundado com tais enredos, em filmes tais como os da série *Black Mirror* (2011-atual), em especial o episódio *San Junipero*, que imagina a possibilidade de se realizar um *download* da consciência de alguém que está perto de falecer e fazer o *upload* desta consciência num corpo digital de uma cidade virtual, onde essa pessoa poderia viver no pós-morte. Essa ideia de transcendência do corpo não se trata de uma inauguração do cinema atual e nem mesmo do cinema de um modo geral. Devemos lembrar que o pensamento do corpo como entidade separada do próprio sujeito faz parte do imaginário sobre o corpo que marca a transição para a modernidade. Desta forma, a temática foi amplamente trabalhada em inúmeras artes de representação, como a literatura. Um exemplo é o conto *The last question* (1956) de Asimov (2018), que apresenta uma evolução da humanidade pautada na gradual superação do corpo até o ponto da existência de apenas consciências que, uma vez libertas do corpo, libertam-se também do espaço. O conto de Asimov (2018) evidencia que o limite da existência é o corpo. O que se faz no audiovisual atualmente é uma atualização desta temática a partir de um novo repertório tecnológico

⁸⁰ O exposto por Baecque (2008) permite inúmeros desdobramentos dentro dos referidos gêneros. Um deles seria o potencial crítico do corpo zumbificado. Aqui, não se trata somente de expor um desejo de permanência, mas também de elaborar, a partir desse corpo, uma crítica do gesto na modernidade tardia, expondo seu viés mecanizado e automático, como muito se comenta a respeito da cena em que zumbis tomam um *shopping center* em *Despertar dos mortos* (George Romero, 1978) e encenam, ali, uma caricatura da performance na sociedade de consumo.

coletivamente compartilhado, partindo de fontes diversas, como a programação, por exemplo, que se tornou lugar comum na vivência das pessoas a partir do computador pessoal.

O imaginário de consciências humanas que transcendem o próprio corpo aproxima limites do próprio humano. Exemplos são filmes como *Ela* (Spike Jonze, 2013), que coloca o drama de um sistema operacional inteligente que se apaixona por um homem real, e séries como *Westworld* (2016-atual), com corpos artificiais dotados de inteligência artificial. Retomo o texto de Figueiredo (2007), apesar de não tratar do cinema, para sugerir uma tendência que vem sendo trabalhada nestas obras do audiovisual atual: “o avanço tecnológico tornou os liames do humano e do inumano muito tênues, lançando questões em torno da integridade corporal e de seus limites biológicos” (FIGUEIREDO, 2007, p. 116). Desse modo, essa ideia de superação do corpo, que temos visto no audiovisual, abre o leque de consciências possíveis, incluindo as artificiais, e coloca em xeque o próprio caráter humano. Assim, os dispositivos técnicos, em sua convergência com os meios de representação, articulam, juntos, atualizações e novas formas de problematização dos corpos na cultura contemporânea. Vê-se que a segunda chance do corpo no *cartoon* não é tanto uma exclusividade deste gênero, mas uma necessidade coletiva de superar a morte que reverbera em variadas esferas da representação visual.

Ainda, entre a comicidade fictícia do gênero *cartoon* e a crueza difícil de olhar do registro de natureza fotográfica do corpo real desfigurado, é possível identificar o surgimento de uma variedade de tendências de representações neste sentido, incluindo aqueles que partem de uma necessidade de macular o corpo – quer seja o próprio corpo em ações da arte performática, quer seja o corpo fictício do cinema. Destaco aqui o papel da arte performática ao trazer, como Matesco (2009) observa, uma literalidade do corpo para o campo da arte. Esse corpo literal pode, inclusive, dar continuidade a paradigmas engendrados no contexto das desconstruções da arte moderna, como por exemplo, novos sentidos do corpo fragmentado ou desfigurado. Um exemplo é a oposição crítica que Bataille (2018) faz aos surrealistas. Scheibe (2017) aborda o tema na apresentação de “O erotismo”, indicando que “há no discurso surrealista um excesso de metáforas de pureza” e que o projeto de “convulsão da beleza” de Breton não poderia se dar sem “o que é baixo, o que é vil” (SCHEIBE, 2017, p. 11). Segundo Matesco (2009), a arte contemporânea trata de reconhecer a corporeidade humana em muitas destas instâncias. Desse modo, artes como a performance naturalizam a presença (de fato) dos fluidos do corpo, como o sangue, os excrementos, etc. Para além destes, trata-se da esfera do campo estético em que se testa os limites do corpo real também a partir das máculas que o afetam, numa miríade de experiências das quais destaco uma performance de Marina

Abramovic. Em 1974, a artista colocou seu corpo à disposição do público por 6 horas no *Studio Morra*, em Nápoles. Na performance, que chamou de *Rhythm 0*, Abramovic dispôs numa mesa 72 objetos para serem usados nela, à escolha do público – segundo instruções contidas na mesma mesa⁸¹ – dentre os quais encontravam-se: um martelo, um serrote, um machado, tesouras, agulhas, faca, alfinetes, uma pistola e uma bala. As reações do público (Figura 22) foram relatadas pela artista em sua biografia:

Creio que a presença das mulheres foi o motivo pelo qual não fui estuprada ali. À medida que fomos chegando às altas horas da noite, um certo ar de sexualidade surgiu no recinto. [...] Depois de três horas, um homem cortou minha camisa com a tesoura e a tirou. [...] Alguém fincou alfinetes em mim. [...] Alguém fez um corte no meu pescoço com a faca e sugou o sangue. Ainda tenho a cicatriz. Havia um homem – um homem muito pequeno – que simplesmente ficou bem perto de mim, com a respiração pesada. [...] Depois de um tempo, ele colocou a bala na pistola e pôs a pistola na minha mão direita. Fez a pistola apontar para meu pescoço e tocou no gatilho. Houve um murmúrio na plateia, e alguém o agarrou. Teve início um tumulto. [...] O cara baixo foi retirado às pressas da galeria, e a peça prosseguiu. [...] No dia seguinte, a galeria recebeu dezenas de telefonemas de pessoas que tinham participado da apresentação. Elas pediram muitas desculpas. Disseram que não entendiam direito o que tinha acontecido enquanto estavam lá... não sabiam o que tinha se apossado delas. (ABRAMOVIC, 2017, p. 84)

Figura 22 – *Rhythm 0* (Marina Abramovic, 1974)



Fonte: ABRAMOVIC (1974).

⁸¹ “Há 72 objetos sobre a mesa que podem ser usados em mim, como vocês quiserem” (ABRAMOVIC, 2017, p. 83).

É interessante pontuar a preocupação da artista em eximir o público de responsabilidades. Nas instruções sobre a mesa, incluía-se trecho que dizia: “Eu sou o objeto. Durante esse período, assumo plena responsabilidade” (ABRAMOVIC, 2017, p. 83). Em outro momento, relata na autobiografia que “estava preparada para as consequências” (ABRAMOVIC, 2017, p. 84) caso alguém fizesse uso da pistola contra ela. Segundo a artista, a performance a fez perceber “que o público pode matar” (ABRAMOVIC, 2017, p. 86). É possível conceber, a partir daí, que o real bloqueio das iniciativas mais violentas contra seu corpo se deram pela natureza institucional do espaço próprio da galeria de arte (agravado pelo registro da peça), acionando a dimensão politicamente qualificada do corpo – o que Agamben (2017c) chamou de “bios” – evocando inclusive a parte do domínio estatal que se coloca sobre os corpos e que limitam o que pode ser feito destes, retirando até mesmo do sujeito do corpo plena autonomia neste aspecto⁸². Nesse sentido, a autorização da artista sobre a mesa não configura documento válido para isentar alguém que tivesse atirado contra ela⁸³. Obviamente, não era a intenção da artista pôr seu corpo ao sacrifício, mas o que podemos concluir a partir daqui é que o corpo real impõe limites para as máculas, que só podem ser plenamente empregadas no campo das representações fictícias.

O cinema possui uma variedade de subgêneros nesse sentido, que vão do *slasher* tradicional ao que ficou conhecido como “cinema extremo” ou seu termo mais comum: o *torture porn*. Filmes que trazem para o campo do entretenimento a possibilidade de ver o corpo ser desfigurado e morto nos termos de um espetáculo de fato. Neste espaço, o corpo é fantasiado ainda mais frágil do que realmente é, para que possa ser desfigurado e morto com mais facilidade e apelo dramático. Tratam-se dos ossos que se quebram com extrema facilidade, crânios que são facilmente atravessados por objetos que em condições normais não teriam esta capacidade, peles que se arrancam sem apresentar qualquer resistência, órgãos que se dissolvem em segundos, veias que esguicham sangue de forma exagerada e antinatural. É, ao contrário do *cartoon*, o corpo que não suporta nada.

⁸² Basta lembrar que a eutanásia só é regulamentada em 5 países (DE BENITO, 2021).

⁸³ É conhecida a anedota de que Bataille pretendia performatizar um sacrifício humano real. Marina Galletti e Alastair Brotchie, no trabalho que recupera as cartas e outros documentos internos dos grupos Acéphale e College of Sociology (BATAILLE, 2017), dos quais Bataille fez parte, pontuam a existência do relato, por parte de Roger Caillois, outro colaborador do College of Sociology (BROTCHIE, 2017). Aqui, é menos importante elucubrar se houve ou não a intenção real do sacrifício, e mais importante observar um dado aspecto da narrativa que cobre a anedota, a saber: a de que Bataille buscava um aval jurídico para isentar do peso da lei aquele que executasse o sacrifício. Ainda no relato de Roger Caillois consta a existência de um documento de autorização do sacrificiado, que teria sido elaborado para busca de reconhecimento legal. No entanto, Galletti (2017) informa que não encontrou nenhum arquivo dessa natureza. Aqui, mais uma vez, importa menos se a anedota sobre Bataille é ou não real, e sim o que o conjunto da narrativa representa em termos de como se concebe o corpo no imaginário, e assim foi concebido: imaginando a possibilidade de performatizar um sacrifício real, o único impeditivo para tal é a dimensão politicamente qualificada que se coloca sobre nossos corpos.

Nesse sentido pode parecer que o cinema de animação não tem parte nessa linha de representação porque o corpo no *cartoon* foi construído para neutralizar o impacto e o choque de toda e qualquer violência. No entanto, uma série animada como *Happy tree friends* (1999-2016) segue o caminho da morte espetacular. Assim como os corpos frágeis do horror, a série abriu mão do corpo perene próprio do *cartoon* e seus personagens zooantropomórficos são dados a mortes espetaculares, sendo sua única segunda chance a permanência no nível de seriado, pois a cada episódio um ciclo sempre se fecha com a morte de pelo menos um deles. A morte espetacular é a base narrativa e o sentido mesmo da série: em cada curta, um personagem tenta executar alguma atividade comum do cotidiano, que sempre resulta numa série de acidentes improváveis que dilaceram seu corpo até a morte. Aqui, executa-se um contraste profundo entre o estilo gráfico dos personagens, de aspecto infantil e ingênuo, e a violência que eles sofrem, em mortes extremas e trágicas, com representação gráfica de órgãos internos, sangue e desespero (Figura 23). Tudo compete para esse contraste, até mesmo a ambiência, que não é construída com base na expressão gráfica própria do horror. Tratam-se de ambientes bem coloridos e iluminados, onde os personagens (quicá o espectador) não esperam uma situação de perigo. *Happy Tree Friends* (1999-2016) representa, assim, um aprofundamento da violência já naturalizada no *cartoon*⁸⁴.

Figura 23 – *Eye Candy* (Happy tree friends, episódio 29, temporada 2).



Fonte: frames de *Eye Candy* (Happy tree friends, episódio 29, temporada 2).

Na esteira das três tendências que marcaram as representações do corpo no século XX, como exposto por Michaud (2008), segue-se o corpo do culto à beleza, que tende a uma manutenção da regulação das aparências em vigor, da tradição das pinups⁸⁵ à cultura da *top model* e das celebridades. Esta tendência dialoga com diversos contrapontos que questionam

⁸⁴ Para uma análise mais detalhada entre as formas de violência performadas no *cartoon* tradicional e em *Happy Tree Friends*, ver o trabalho da pesquisadora Kerber (2012), que estabelece uma comparação estruturada com a série *Tom e Jerry*, observando como, na última, o impacto da violência era atenuado pela restauração instantânea do corpo do personagem, enquanto em *Happy tree friends* a violência gera danos permanentes e irreparáveis aos personagens (KERBER, 2012, p. 47).

⁸⁵ Que vigoravam tanto em sua forma ilustrada quanto fotográfica.

os padrões impostos aos corpos. Um exemplo pode ser observado no trabalho de Orlan, ao se submeter a diversas cirurgias plásticas com finalidades e efeitos bastante distintos das formas vigentes. Não se tratam de cirurgias em busca de uma dada beleza dentro do grande lastro de belezas legitimadas, mas de radicalizar a ideia de que se submeter a cirurgias plásticas é, antes de tudo, tratar o corpo como material plástico pronto para ser moldado e transformado. O que Orlan executa é, precisamente, uma ampliação do leque de transformações possíveis, gerando reações de estranhamento. Sobre isto, Jeudy (2002, p. 119) observa: “Se todas as configurações do corpo são consideradas possíveis, o sentido da montagem ou da desmontagem mantém-se de ordem estética”. O trabalho da artista é mais um exemplo de como o campo estético incorpora técnicas do corpo de outras naturezas (nesse caso do campo da medicina que envolve as cirurgias plásticas), conferindo novos sentidos às mesmas e, consequentemente, aos corpos configurados por estas.

É inegável o papel de Hollywood nesse aspecto. Para Baecque (2008), quando o corpo passa a ser moldado pelo sistema hollywoodiano, ocorre aí uma domesticação que regula, para além da aparência física, toda a apresentação do corpo no cinema. Não se trata somente da maquiagem e do figurino, mas também do esquema gestual e de todos os artifícios de natureza técnica que estabelecem os limites de performance dos corpos colocados em frente a câmera.

O ficar fechado no estúdio é a condição primeira de uma remodelação dos corpos em obediências aos cânones de uma beleza mais padronizada, de uma estetização das aparências para a qual concorrem, por todos os seus efeitos, as técnicas cinematográficas (iluminação, cenários e jogo de cores), de um controle dos efeitos e das atitudes que é estabelecido pelos vigilantes e pudicos códigos de censura de ambos os lados do Atlântico. (BAECQUE, 2008, p. 488)

Esta regulação executada pelo modelo industrial americano seria hegemônica até a década de 1960, quando o cinema moderno passa a se contrapor a estes esquemas, possibilitando novos corpos na tela. Entre 1930 e 1968, a arte da animação também esteve sob o jugo da censura que ficou conhecida como Hays Code ou simplesmente "the Code" (BENDAZZI, 2016a). Bendazzi (2016a) observa como incidiu sobre o corpo e o comportamento de Betty Boop, levando-a a “perder boa parte de seu apelo” (BENDAZZI, 2016a, p. 116, tradução nossa).

Assim, nesse contexto das artes representativas do corpo, a animação atua compartilhando das mesmas tendências competentes a outras artes, porém ao modo de seu próprio leque de limites e potencialidades. É importante observar agora tendências que são

próprias da arte animada ou que se convencionou serem mais exploradas a partir dela. Como vimos, em suas origens, a animação se apropria de fórmula próxima ao modelo caricatural de representação de corpos, muito embora não esteja aprofundando a arte da caricatura dentro de uma perspectiva de nicho⁸⁶. Com o desenvolvimento e industrialização da animação, no entanto, o *cartoon* acaba se configurando como um nicho em si, com um esquema de representação próprio (é com base no *cartoon* que se desenvolve a competência representacional da arte animada⁸⁷). O *cartoon* é, assim, um caso especial, não somente por ser o primeiro gênero do cinema animado, cuja raiz remonta à própria origem desta arte de representação, nas primeiras décadas do século XX, mas também por ser um novo gênero de representação de corpos na cultura visual de um modo geral.

No entanto, o cinema de animação se desdobra durante o século XX a partir da incorporação de uma miríade de outros estilos gráficos e práticas de outras artes representativas, e inserindo-se, igualmente, em uma variedade de nichos de produção imagética⁸⁸. A animação cinematográfica⁸⁹, diferente do cinema *live-action*, que se consagrou no formato de longa-metragem, tem no formato seriado seu carro chefe na indústria, e no curta sua forma mais comum⁹⁰.

A ausência do corpo real⁹¹ é um dos principais atributos de grande parte da representação animada, com inúmeros desdobramentos possíveis. Por sua relação de distância com o referente, a animação cumpre um papel dúbio e contraditório de revelar e esconder.

⁸⁶ Diferente, por exemplo, do início da animação na Argentina, que começou a ser aplicada dentro do campo do jornalismo, na necessidade de trazer movimento para as charges dos cines-jornais (BENDAZZI, 1994). Muito embora animadas, ainda são charges. Não é o caso do desenvolvimento do *cartoon*, base da arte animada nesse momento, que estabelece outro gênero de representação imagética e que continuou a ser desenvolvido em toda a parte (inclusive na Argentina).

⁸⁷ Voltaremos a esse ponto no capítulo seguinte.

⁸⁸ Além de uma animação cinematográfica e/ou seriada (o campo por excelência desta arte), a imagem do tipo animada será incorporada em diversos outros campos: na publicidade, na indústria de jogos, nas artes plásticas, no próprio cinema *live-action* como efeito especial, e na área da cultura visual conhecida como *motion graphics*, onde inclui-se aplicações para cinema, TV e interfaces digitais.

⁸⁹ É importante fazer um esforço breve para eliminar uma confusão bastante comum. Na literatura especializada em cinema, é comum que “animação” seja tratada como uma cinematografia alternativa à ficção ou ao documentário. As práticas de catalogação, registro e categorização em festivais especializados também cumprem reforçar esta ideia. Assim, o catálogo de curtas brasileiros de Silva Neto (2006) está dividido em “Ficção”, “Documentário” e “Animação”. É importante entender que “animação” é um processo de produção de imagem em movimento que, assim como outros processos (como a filmagem), se prestam a produção de ficções, documentários e séries dos mais variados gêneros (horror, comédia, etc.).

⁹⁰ Apesar dos longas animados terem se tornado numerosos, principalmente a partir de *Branca de Neve* (1937), o montante não se compara ao número de longas filmados, nem em suas origens e nem ao longo de todo o século XX. O primeiro longa-metragem de animação – o argentino *El apóstol* – foi produzido apenas em 1917. À exceção dos facilitadores digitais, o filme animado se fez *frame por frame*. Assim, o formato de curta-metragem é bastante presente, tanto no estúdio de produção industrial privado, quanto nas iniciativas estatais e independentes. Aqui, se faz mister pontuar isto também para que não se passe a falsa impressão de que os curtas animados trazidos nos exemplos e análises são exceções da arte. Folhear um livro de história da animação é percorrer uma história construída majoritariamente em torno do formato curto.

⁹¹ Salvo nos casos de técnicas específicas, como o *pixilation* e certas modalidades de rotoscopia.

“Desenhe o que quiser. Tudo bem que desenhe, mas nada de filmagens.” Essa fala de um dos entrevistados de *Valsa com Bashir*⁹² (2008) evidencia o choque que reside entre a representação filmada e animada. Os entrevistados são soldados israelenses que tiveram parte em um massacre contra palestinos. O processo filmado da câmera, por sua proximidade com o referente, expõe, desnuda, e o desenho é, nesse sentido, um elemento atenuante dessa violência. E nesse caso, não só da violência representada do conflito. A animação esconde o verdadeiro rosto das vozes que tiveram participação numa guerra extremamente desproporcional, e agora, animados, podem narrar o massacre facilitado por eles através de seus duplos, personagens desenhados. Em outro caso, Abramovic (2017), ao lembrar suas peças audiovisuais intituladas “Balkan Erotic Epic”, sobre o erotismo no folclore balcânico, afirma: “Alguns [dos rituais] eram tão absurdos⁹³ que eu não conseguia imaginar como convenceria alguém a participar. Por isso transformei-os em pequenos desenhos animados” (ABRAMOVIC, 2017, p. 314). Aqui, a animação cumpre permitir uma ação, a princípio inadequada para um ator, através de um duplo animado, trata-se de um processo de substituição. À animação, cabe todo o corpo que, por qualquer razão, não pode ser atuado e/ou captado por um dispositivo de natureza fotográfica.

Mas o corpo falso do documentário animado pode se abrir para experiências singulares. Como observado por Luz (2013), em Ryan (2004), Chris Landreth inscreve no próprio corpo as subjetividades que levam o protagonista a sucumbir. Ryan (assim como Landreth) foi animador na NFB do Canadá, e passou por um período de decadência, chegando mesmo a mendigar – estado em que se encontrava no período em que o documentário sobre ele foi realizado. Através de animação 3D, Chris Landreth apresenta Ryan como um corpo cheio de lacunas, vazado, como que tornando visível suas faltas (Figura 24). Assim é o leque de possibilidades da arte animada para revelar processos internos, fazendo-os atravessar os corpos de forma literal. Para exemplificar com outro curta de Chris Landreth (não documental), em *The spine* (2009), todo o drama de um casal em crise é inscrito nos corpos dos mesmos. Dan murcha ao lado da esposa, com um corpo que parece não se sustentar. Com a separação provisória de ambos, Dan adquire aos poucos uma espinha dorsal externa, que faz seu corpo ereto novamente. A terapia compartilhada com outros casais também se desdobra visualmente na forma de experimentos corporais, como o casal que é formado metade por uma mulher e a outra metade um rapaz, como um casal que não consegue reconhecer a

⁹² Filme israelita dirigido por Ari Folman sobre a Guerra do Líbano.

⁹³ Um desses mencionados rituais envolvia inserir um peixe vivo no órgão genital e retirá-lo morto no dia seguinte para transformar em pó e colocar no café (ABRAMOVIC, 2017).

individualidade de cada parte, formam um único assim, de uma forma literal. O psicólogo que dirige as sessões é uma mão. Em outro momento, numa aula de desenho, vemos um modelo vivo que trata-se de um corpo com um braço no lugar da cabeça.

Figura 24 – Decomposição do corpo em *Ryan* (2004).



Fonte: Landreth (2004).

Assim, vai se inscrevendo na forma do corpo as subjetividades e emoções do sujeito, mesmo em exemplos mais sutis, como *Waking life* (2001). O longa de animação produzido em rotoscopia consiste de fragmentos de diálogos entre o protagonista e uma série de pessoas sobre temas existencialistas, como vida e morte, (no sentido biológico, mas também como ser social). Conversas que questionam a própria objetividade do “se estar” e “se perceber” vivo, o que traz ao rol dos debates temas como o sonho. O protagonista estaria vivendo no próprio sonho? Acaso estaria já morto? Como distinguir a vida que vivemos acordados dos sonhos que vivemos dormindo? Os corpos fragmentados e indefinidos da obra são como ilustrações do sujeito que habita o universo destes dilemas. Talvez o aspecto mais característico de *Waking life* seja a maleabilidade dos corpos de seus personagens. Os limites e fronteiras são incertos porque seus traços se alteram a cada *frame*, conferindo à imagem uma aparência tremida, um corpo que aparenta constante inquietude⁹⁴ e onde tudo se altera constantemente: sobancelhas, olhos, boca, ainda que acoplados a face, parecem soltos, saindo constantemente de seu eixo. Nada está dado: olhos alternam de cor, tatuagens se movimentam. Em um diálogo sobre evolução, o corpo do personagem se molda constantemente, uma representação

⁹⁴ Aqui importante notar que este é um atributo bastante comum na arte animada. Voltaremos a isto no capítulo 5.

que traduz com o absurdo o fato real de que nosso corpo está em constante mutação. “Já fomos pessoas completamente diferentes” – diz uma das personagens. O homem que está sendo representado nos diálogos – biologicamente irrelevante, socialmente impotente – perde sua opacidade na representação (Figura 25).

Figura 25 – Corpos desorganizados em *Waking life* (Richard Linklater, 2001).



Fonte: frames de *Waking life* (2001, Richard Linklater).

Em *Chameleon* (1984, Stefan Anastasiu para NFB), se inscreve no corpo a metáfora do sujeito socialmente desengajado. Como um camaleão, ele faz seu corpo camuflar-se com o cenário sempre que é ocasião de posicionar-se perante as pessoas.

A possibilidade de fragmentar-se é um caso especial dessa plasticidade do corpo na arte animada⁹⁵. Como se viu, o fragmento do corpo é um dos pilares dos experimentos artísticos das vanguardas, e continuará a ser executado durante o século XX nas variadas artes representativas a partir de suas próprias potencialidades. Isso também porque o campo estético encontrará um espectador com um repertório cada vez mais alargado sobre a experiência da corporeidade no nível do fragmento. Michaud (2008) fala de uma alteração da relação do sujeito com o corpo fragmentado a partir do século XIX. Tecnologias como a radiografia, por exemplo, entre outros aparatos utilitários da medicina, permitiram a ampla visualização de novas dimensões do corpo. Figueiredo (2007) também aborda as diversas práticas de mapeamento do corpo, que se tornaram cada vez mais numerosas e complexas⁹⁶, partindo de distintos campos (da fotografia aplicada aos estudos antropométricos à fotografia judiciária, a biometria, a possibilidade do olhar microscópico, etc.). Para a autora, “o mapeamento da geografia corporal perfaz o percurso da inquietação do homem em sua frenética busca de sentido” (FIGUEIREDO, 2007, p. 103). Apesar de oriundos de outros campos de atuação e não necessariamente incorporados ao campo da arte ou da comunicação

⁹⁵ E aqui não no sentido de desfigurar e desmembrar de forma violenta, como visto anteriormente.

⁹⁶ É importante notar que, apesar da intensificação desse mapeamento a partir dos dispositivos técnicos, em muitas medidas este já existia anteriormente através de outros procedimentos possíveis. Um exemplo são os estudos baseados na dissecação do corpo no campo da medicina ou os estudos anatômicos (FIGUEIREDO, 2007).

visual⁹⁷, as alterações perpetradas no tecido social a partir desse “excesso da potência do ver” (FIGUEIREDO, 2007, p. 108) como um todo, afetam o modo como o corpo é representado e experienciado nos espaços da visualidade. “A arte do século XX nos mostra do corpo aquilo que as técnicas de visualização permitiram ver umas depois das outras” (MICHAUD, 2008, p. 541).

Em animação, o fragmento do corpo é um dos recursos mais utilizados, principalmente em obras que situam o corpo no centro da metáfora e fazem um processo de fragmentação literal simbolizar algo. Em *Pussy* (Renata Gasiorowska, 2016), o sexo da protagonista se descola de seu corpo e percorre a casa experimentando a diversidade de superfícies de objetos que sejam agradáveis ao atrito, numa evidente metáfora da masturbação. Em *Céu, inferno e outras partes do corpo* (Rodrigo John, 2011), o desmembramento do personagem simboliza o luto pelo fim de um relacionamento e outras frustrações. Assim, ele deixa o cérebro na geladeira antes de ir ao trabalho, pendura o próprio pênis como uma toalha no banheiro antes de seguir para o banho, arranca as orelhas para não mais ouvir e os olhos para conseguir dormir. Por este atributo, também obras literárias que ficcionalizam o corpo ou possuem neste o ponto chave da metáfora, encontram no universo da animação uma linguagem ideal para a adaptação. É o caso de “A metamorfose” de Kafka, adaptado por Caroline Leaf para a NFB do Canadá em *The metamorphosis of Mr. Samsa* (1977), e “O nariz” de Gogol, adaptado por Alexandre Alexeieff em obra de mesmo título em 1963.

Assim, as reconfigurações do corpo na arte animada se colocam tanto como algo que é dado e natural, quanto como atributos que são justificados na própria narrativa. Pela plasticidade singular do corpo na animação, esta se torna uma linguagem ideal para ficções propriamente sobre o corpo (principalmente sobre corpos impossíveis), bem como abordagens narrativas que possuem o corpo no centro da metáfora. Muito embora não seja exclusividade da arte animada, em animação será executado muito mais facilmente, o que favorece a proliferação de obras nestas linhas. Para exemplos de como isto se elabora, a narrativa de *O céu no andar de baixo* (Leonardo Cata Preta, 2010), por exemplo, parte da premissa de que o protagonista, um rapaz chamado Francisco, nasceu com uma condição corporal impossível, que faz com que seu pescoço siga pendurado como um pêndulo sobre seu corpo, alterando radicalmente seu modo de ver a realidade, sempre por baixo. Em *Intolerance* (2000), Phil Mulloy imagina outro planeta onde os corpos são análogos ao corpo humano, porém com uma inversão fundamental: o órgão sexual ocupa o lugar da cabeça e vice versa. A partir desta

⁹⁷ Muito embora, isto tenha se realizado também, como na obra de Francis Bacon incorporando a radiografia, por exemplo (FIGUEIREDO, 2007).

premissa de base, o filme de Phil Mulloy desterritorializa todo o tabu que envolve o sexo na cultura ocidental. Trata-se de uma arte onde um “e se” continua a ser colocado sobre o corpo, arte de imaginar corpos impossíveis.

Sobretudo, em animação, nenhuma parte do corpo está dada. Diferente do cinema filmado e da fotografia, em que o que falta do corpo sofreu um processo de extração ou disfarce, na arte animada a escolha versa sobre o que pode ser colocado. Nesse, sentido, foi bastante comum o apagamento dos rostos, cabendo ao exercício animado também a função de maquiar o que foi outrora filmado, como vemos em *Rainbow Dance* (1936) de Len Lye (Figura 26).

Figura 26 – Corpos apagados em *Rainbow dance* (Len Lye, 1936).



Fonte: frames de *Rainbow dance* (1936, Len Lye).

A animação de Len Lye se configura como exercício plástico sem tratamento narrativo, mas também é comum encontrar corpos sem rosto conferindo suporte narrativo, sobretudo como metáforas. Em *Breakfast on the Grass* (Priit Pärn, 1987), animação dividida em 5 segmentos, a seção intitulada “Berta” conta a história de uma mulher que não consegue mais se reconhecer após a maternidade. Esse não reconhecimento é colocado na narrativa de forma literal a partir do apagamento de seu rosto (Figura 27). Ela se reconhece nas fotos anteriores à gestação, mas o espelho não lhe revela mais aquela face ou qualquer outra, perde os aspectos mais básicos da individuação do sujeito. Numa estratégia que parece aproximar a narrativa do próprio exercício da animação de desenhos, ela tenta desenhar seu antigo rosto na face vazia, mas não consegue recuperar os traços. Segue os dias com rostos forjados e meramente temporários, que podem ser facilmente borrados ou apagados com a água da chuva. Não se trata tanto de uma metáfora das mudanças decorrentes do processo de envelhecimento. O apagamento total da face sinaliza mais um não saber sobre si, não saber mais quem é, num processo de reconfiguração da identidade, mas num momento em que uma nova ainda não foi construída.

Figura 27 – *Breakfast on the grass*: Berta sem rosto.



Fonte: frames de *Breakfast on the grass* (1987, Priit Pärn).

Em *Satiemania* (Zdenko Gašparović, 1978), curta de vários segmentos que apresenta recortes de cotidianos diversos ao som de músicas de Satie, a seção que trata da vida nos bordéis mostra uma moça que desenha olhos e boca sobre um rosto vazio, como se vestisse uma personalidade para a ocasião. Em *Asparagus* (Suzan Pitt, 1979), a protagonista se apresenta em público com uma máscara onde consta um rosto pintado, pois sua face contém apenas uma boca (Figura 28).

Figura 28 – Máscara no lugar do rosto apagado em *Asparagus* (Suzan Pitt, 1979).



Fonte: frames de *Asparagus* (1979, Suzan Pitt).

Como se vê, a animação dá continuidade ao projeto de desumanização do corpo, fazendo da crise do paradigma antropomórfico no início do século XX seu próprio parâmetro de representação. Mas o que se coloca (ou se evita) na *forma* do corpo não é a operação última da arte animada. Como se viu, o dispositivo cinematográfico intensifica o efeito de presença do corpo, adicionando a possibilidade da experiência do gesto, do movimento, do tempo impresso no corpo. À animação cinematográfica, como uma forma particular do

cinema, coube desfigurar o que restava do paradigma humanista: o corpo no tempo, ou seja, o que sobreviveu dele no gesto.

4 ABRIR A CAIXA PRETA DO CORPO PARA EXPERIMENTAR OUTRO GESTO

“Me aproximo da poesia, mas para perdê-la.”

(BATAILLE, 2015, p. 21)

“Escrevo para apagar meu nome.”

Georges Bataille

(SURYA, 2010, p. 88, tradução nossa)

Como vimos, o projeto da *forma* corporal em animação dá continuidade a paradigmas de representação que se formulam na esteira da crise do humanismo a partir da incorporação de estilos gráficos já presentes na cultura visual e que, naquele momento, passavam por um processo de revisão que cumpria reposicioná-los como formas legítimas de representação de corpos. Os modelos representativos das artes ditas “primitivas” ou “infantis”, e aqueles de tradições humorísticas à exemplo do estilo caricatural, foram colocados em contraponto à competência representacional de corpos própria da arte acadêmica.

Neste mesmo contexto, o dispositivo técnico do cinema trouxe uma nova arte do corpo para o campo estético que, pelo atributo do movimento, possui – como Agamben (2017a, p. 56) observou – “o gesto e não a imagem” como elemento central. Um gesto mais conformado ao referente, pois que pautado numa representação indiciática do corpo real e tendo na materialidade deste próprio corpo os limites de sua performance. Considerando aqui também a coreografia culturalmente conduzida que aprendemos para atuar socialmente – a parte do gesto que Benjamin (2017) afirmou que só poderia ser falseada até certo ponto, justamente porque incrustada nesta mesma materialidade corporal. Na animação, um caso particular de cinema, a caixa preta deste dispositivo se abre para que o corpo real de natureza fotográfica seja substituído por uma forma corporal mais abstraída. Mas diferente da *forma*, que a arte animada incorpora a partir de estilos gráficos pré-existent⁹⁸, o projeto do gesto em animação é um inédito na cultura visual, elaborado especificamente para este corpo impossível que, a partir do dispositivo técnico do cinema, pode se manifestar em movimento real. Aí, a ausência de uma finalidade locomotora abre as portas para um esquema gestual que também não encontra referente na realidade. O gesto será, assim, experimentado de variadas formas até se consolidar, a partir do *cartoon*, uma competência representacional para a configuração da gestualidade na arte animada – assim como Hollywood empreendeu uma normalização dos

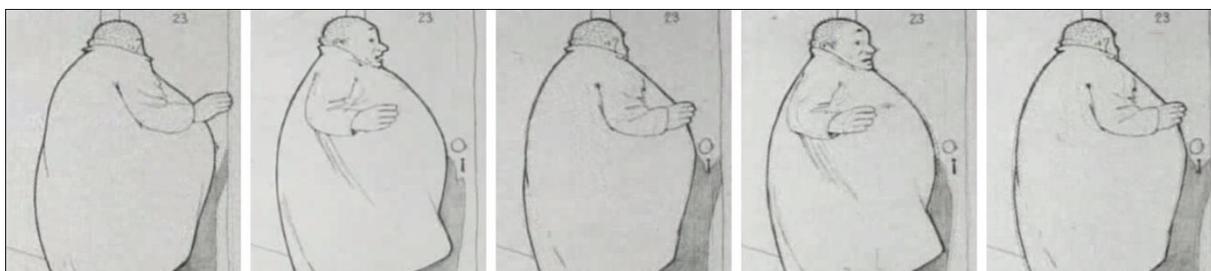
⁹⁸ Muito embora existam reconfigurações formais a partir destes dentro do próprio campo da animação.

corpos no cinema filmado. Cabe dizer, no entanto, que no *cartoon* o corpo foi regulado na forma de uma estilização (ou desrealização) do gesto.

Para um primeiro entendimento a respeito dessa desrealização, retomo o pensamento de Agamben (2017a), a respeito do cinema se configurar como sintoma de uma obsessão pelo gesto que se perde e uma tentativa de recuperá-lo, pois no momento em que o campo estético abandonava a analogia com o humano, o cinema o recuperava em sua plenitude. A animação, como um caso particular do cinema, também tem o gesto como o elemento central de sua arte, porém não compartilha do mesmo projeto de recuperá-lo. Em vez disso, naturalizou e massificou colapsos gestuais semelhantes a ataxia e aos tiques que Agamben (2017a) sugere que tenham eventualmente se tornado a norma.

No capítulo anterior, vimos como as animações das primeiras décadas do século XX promoviam experimentalismos corporais a partir do entendimento da plasticidade deste corpo em movimento. O gesto que foi elaborado a partir daí é outra dimensão desta mesma plasticidade. Em animação, o gesto é montado *frame* por *frame* e as primeiras décadas de desenvolvimento desta arte foram marcadas por inúmeras tentativas de atenuar o trabalho exaustivo da produção quadro a quadro. Uma das estratégias utilizadas para manter os personagens em movimento por mais tempo sem a necessidade de desenhar mais poses foi a repetição de *frames* no sentido de trás para frente até que o personagem completasse o movimento que precisava executar. Os personagens eram, dessa forma, tomados por uma espécie de “disfemia” gestual, sendo o movimento completo interrompido várias vezes para que ele se voltasse um pouco (Figura 29)⁹⁹.

Figura 29 – “Disfemia” gestual para economizar *frames* em “*How a mosquito operates*” (Winsor McCay, 1912).



Fonte: frames de *How a mosquito operates* (1912, Winsor McCay).

A “disfemia” gestual dos primeiros anos é apenas um dos primeiros passos de um caminho de institucionalização da dissolução do gesto nas representações do humano. Assim,

⁹⁹ O mesmo recurso é utilizado nos movimentos do mosquito no mesmo filme. Igualmente, no já mencionado “*Gertie*”, do mesmo animador.

enquanto uma gestualidade alterada passa a ser apresentada como o estado corpóreo natural, a ataxia (como fenômeno de distúrbio de movimento) também foi deslocada do corpo humano para dirigir objetos inanimados, a título de piada. Em um *cartoon* da era muda – “Invalid” (1916) da série “Krazy Kat and Ignatz Mouse” – o personagem Krazy Kat surge na frente de um hospital com vários hematomas. Ao ser questionado, informa que teve uma “ataxia locomotiva” (Figura 30). O rato Ignatz o corrige: “você quer dizer ataxia ‘locomotora’”, ao que o gato esclarece que se tratava de um problema de natureza locomotiva mesmo, pois foi seu carro que teve um colapso gestual após ser abastecido com cerveja.

Figura 30 – “I’ve got locomotive ataxia” (Krazy Kat em “Invalid”, 1916)



Fonte: frames de *Invalid* (1916).

Assim, e ainda dentro da perspectiva de Agamben (2017a), poderíamos afirmar que a arte da animação é o espaço na cultura visual onde a perda do gesto foi naturalizada, exaltada e desenvolvida enquanto projeto de representação. Isto não quer dizer que inexistente na arte animada a intenção de se conformar ao referente, como vimos na introdução deste trabalho. Inclusive, mesmo no âmbito do *cartoon*, algumas técnicas foram criadas especificamente para aproximar o gesto animado de seu referente humano. O que é importante notar a respeito disto é o valor estético que costuma ser colocado sobre estas técnicas, como procedimentos artísticos inferiores. A gestualidade em animação segue amparada por um saber técnico, na forma de um conjunto de princípios pautados na desrealização, podendo ser representada ao modo deste esquema representacional ou fora destas convenções, mas quase sempre desrealizada em algum nível, pois que guiada pela medida do valor artístico que é coletivamente compartilhado dentro do campo da animação.

Neste ponto, precisamos amparar melhor o problema do valor e do que é coletivamente compartilhado para entender como se formula a dinâmica do campo da arte

animada. O *campo* é aqui entendido na acepção de Bourdieu (2000), significando o sistema de crenças sobre a arte animada que é compartilhado pelos agentes da animação (incluindo animadores e toda a cadeia produtiva de trabalhadores do labor animado, professores, pesquisadores da área, críticos especializados, etc.). É com base neste sistema de crença que se define o que pode ser considerado animação, quem pode ser considerado animador, que pessoas ou órgãos possuem autoridade para falar sobre a arte e todo o esquema de valores que se colocam sobre obras, realizadores, cinematografias, historiografias, estilos e técnicas. Assim, entender a animação a partir de uma abordagem sociológica não significa, necessariamente, visualizar apenas os efeitos socioculturais gerados pelos produtos animados, mas entender também aspectos próprios da dinâmica interna da arte animada. Nós temos, por exemplo, uma *Association Internationale du Film d'Animation* – a ASIFA, que fornece uma definição possível de animação. A ASIFA possui autoridade para dizer o que é animação porque o sistema de crença trata de legitimá-la como autoridade para tal. No dia que não o for, a ASIFA pode definir animação de um sem-número de formas sem que qualquer efeito se produza sobre o *campo*. Reyes (2020) nos lembra que entre a década de 1960 e 1980, a ASIFA alterou a definição de animação. A emergência de algo como uma alteração de definição evidencia alterações no sistema de crença coletivamente compartilhado que forçaram, a partir de algum momento, uma revisão da definição então vigente¹⁰⁰. Porque a noção de *campo* não implica um sistema uníssono e permanente, mas o resultado do choque das várias forças, que tentam direcionar a animação por uma ou outra orientação e que está sempre em movimento. Desse modo, uma perspectiva sociológica do *campo* pode iluminar uma série de dinâmicas dentro da grande área da animação, bem como de seus micro-contextos de produção. Para as finalidades do presente estudo, cabe entender, dentro desta perspectiva, as construções e valores que se colocam especificamente sobre as técnicas e princípios, e como estes se desdobram na ação específica de animar corpos.

Dois paradigmas de representação destacaram-se no arranjo produtivo da arte animada do primeiro século: o relativo distanciamento de procedimentos automáticos dos dispositivos agregados e o distanciamento do referente. O primeiro ponto pode ser facilmente ilustrado pelo exposto no capítulo anterior. Basta lembrar que a animação se funda a partir da negação do pleno automatismo do procedimento de filmagem, base do dispositivo técnico do cinema. Trata-se de um dos principais paradigmas de representação na animação e qualquer técnica que o ameace acaba gerando debates e desacordos teóricos a respeito de sua legítima qualificação como produto desta arte. Um episódio exemplar ocorreu recentemente no Brasil,

¹⁰⁰ Também, impulsionados, obviamente, por alterações tecnológicas e processuais.

quando em 2017 a “Associação Brasileira de Críticos de Cinema” (ABRACCINE) decidiu homenagear o primeiro centenário da animação brasileira com uma publicação de críticas de uma seleção de 100 animações nacionais. Na ocasião, dezenas de animadores se manifestaram com um abaixo assinado para que fossem retirados da lista dois dos filmes, sob alegação de não se tratarem de animações. Um deles – *O dragãozinho manso* (1942) – emprega evidente procedimento de filmagem automática, e quanto ao segundo – *Vinil verde* (2004), uma animação experimental de Kleber Mendonça Filho – havia a dúvida, por parte de alguns animadores, se tratava-se de uma seleção de *frames* obtidos a partir de uma base filmada automaticamente. Os filmes foram retirados da lista principal, mas tratados no livro de forma separada (CARNEIRO; SILVA, 2018), e o debate foi registrado na mesma obra como sintoma de que “os caminhos seguidos pela animação no país não estavam muito definidos” (CARNEIRO; SILVA, 2018, p. 17) e que não há consenso “entre os próprios realizadores” (CARNEIRO; SILVA, 2018, p. 18). É interessante perceber, a partir do exemplo, como os procedimentos automatizados ainda assombram o campo da animação, revelando os valores que se colocam sobre o tratamento artesanal. E como o processo animado, pelo volume inabarcável de procedimentos técnicos unidos a outros métodos artísticos, eventualmente gera produtos que operam em zonas limítrofes dos paradigmas de representação dessa arte.

Já o segundo ponto chave diz respeito ao processo de reinvenção do humano anatômica e gestualmente, e está parcialmente ligado ao primeiro, uma vez que ao abrir mão de um procedimento automático e objetivo de captação dos gestos, a arte animada põe a gestualidade nas mãos (literalmente) da subjetividade do animador. Para representá-la, é preciso abrir a caixa preta do corpo para conhecê-la.

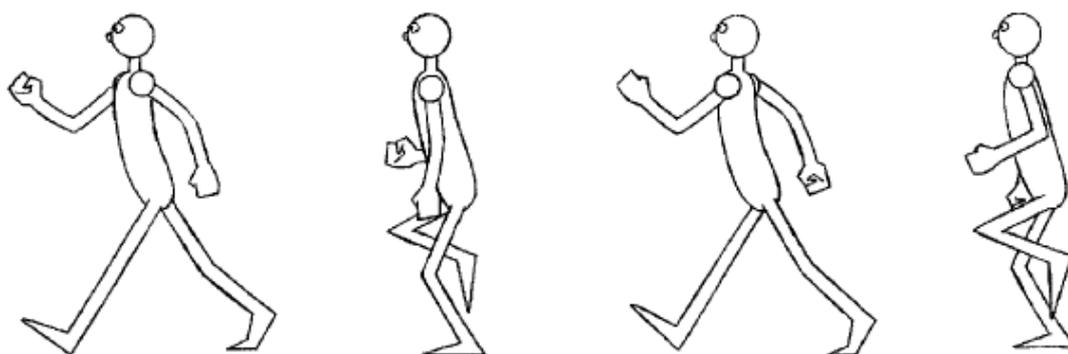
4.1 Aproximar o gesto para perdê-lo

Um dos primeiros exercícios que se faz no aprendizado da animação é o ciclo de caminhada. E é quando se tenta pela primeira vez fazer um corpo inanimado caminhar que se percebe que saber caminhar não é o mesmo que saber como se caminha, porque gesticular prescinde de autoconsciência¹⁰¹, e animar requer aprender o gesto na sua forma decomposta em poses. A maior parte das pessoas aprenderá a andar apenas uma vez, durante os primeiros

¹⁰¹ Nunes (2010), ao tratar o corpo do ator em ação, fala de uma consciência própria do corpo. “Existe uma operacionalidade consciente – embora não a percebamos – todo o tempo. [...] Do contrário, teríamos que constantemente ordenar aos nossos centros vitais que funcionassem. [...] A consciência do corpo já está nele” (NUNES, 2010, p. 115). E essa consciência também se estende para os nossos movimentos corporais, que executamos automaticamente.

meses de vida, mas nós animadores aprendemos a caminhar duas vezes, esta última de forma estruturada, onde cabem desde estudos como os de Muybridge até uma miríade de manuais que incluem em seu conteúdo a decomposição de variados tipos de movimentos corporais. Para citar um exemplo, em um manual como o de Roberts (2007), aprendemos a estruturar a mecânica do caminhar em torno de quatro poses fundamentais (Figura 31): as duas poses em que as pernas consumam o passo (abertas com ambos os pés tocando o chão); e as duas poses em que as pernas estão cruzadas, com um dos pés suspenso devido a dobra do joelho – são as poses de transição. Com estas quatro poses fundamentais, podemos destrinchar o ato de caminhar em uma variedade de poses intermediárias¹⁰² (Figura 32), que podem ser executadas manualmente ou a partir do procedimento digital de interpolação¹⁰³.

Figura 31 – As quatro poses fundamentais do ciclo de caminhada.

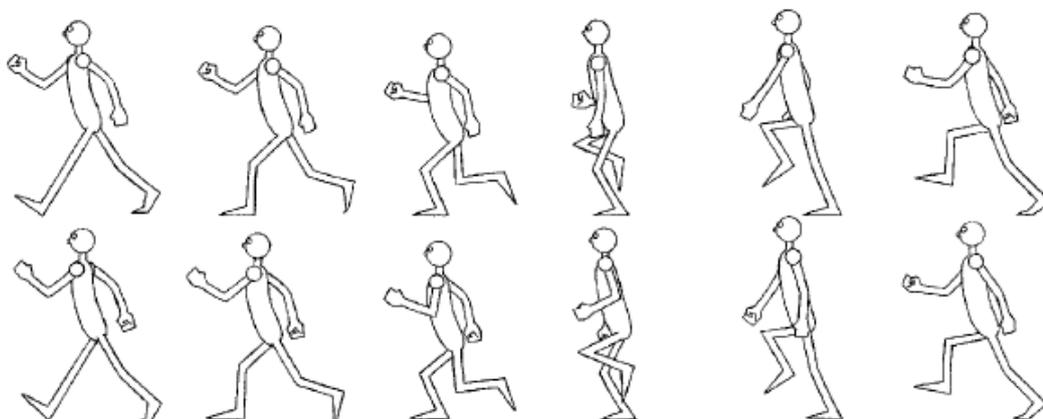


Fonte: Roberts (2007, p. 115).

¹⁰² A depender do dispositivo empregado, estas são as únicas quatro poses que precisam ser conhecidas pelo animador, uma vez que o *software* executa as poses intermediárias, exigindo do animador a realização de pequenos ajustes nas mesmas.

¹⁰³ A interpolação é uma funcionalidade comum em *softwares* de animação 2D e 3D, que possibilita a criação de posições e formas intermediárias no processo de animação de qualquer elemento.

Figura 32 – Algumas poses intermediárias do ciclo de caminhada.



Fonte: Roberts (2007, p. 115).

O aprendizado da arte animada envolve, assim, um conhecimento metucioso sobre os movimentos corporais, tais como saber as diferenças fundamentais entre um ciclo de caminhada e um de corrida, como podemos identificar no manual de Williams (2001). Um animador aprenderá, por exemplo, que em um ciclo de caminhada sempre há pelo menos um pé tocando o chão, enquanto num ciclo de corrida existem poses com ambos os pés suspensos; ou que um ciclo de corrida não possui em nenhum momento ambos os pés no chão, como ocorre na caminhada. Para todos os outros movimentos do corpo ausentes nos estudos e manuais, empregam-se técnicas que possibilitam ao animador a observação estruturada de novos movimentos, a partir de encenações (de terceiros ou no espelho) e referências fílmicas dos movimentos que se quer representar, com a finalidade de destrinchá-los em um conjunto de poses. Uma aula de animação é, portanto e essencialmente, uma aula sobre as mecânicas do corpo e dos gestos¹⁰⁴. E muito embora outras artes do corpo – como a dança, o teatro, o cinema *live-action*, a performance – necessitem de estudos de expressão corporal e empreguem estes estudos de forma bastante estruturada, nenhuma das artes de representação se aproxima do gesto em nível tão elevado como a arte animada. Um ator pode fazer estudos de expressão a fim de reproduzir um certo movimento ou maneirismo, pode treinar para aplicar com maior eficácia (ou até mesmo não precisar aplicar¹⁰⁵) determinadas

¹⁰⁴ Aqui, importante adicionar que também compete ao estudo da arte animada as especificidades técnicas dos processos de animação e dos dispositivos utilizados. Ainda que as demandas destes pareçam tomar grande parte do aprendizado, em todo caso se prestam a aplicação de estudos dos movimentos do corpo.

¹⁰⁵ Uma ilustração possível seria a protagonista em *Kill Bill* (2003), que treina para não precisar de antecipação para executar um murro. A antecipação, nesse caso, tem a função de concentrar força no punho no momento do impacto. Não precisar de antecipação para esmurrar com alta eficácia é, dentro do contexto narrativo do filme, uma expressão de força da protagonista. Fora do universo fictício, no entanto, também é possível conceber o treinamento do corpo para executar movimentos difíceis ou abrir mão de mecânicas fundamentais, tendo, obviamente, o limite na própria materialidade do corpo e na física do ambiente.

mecânicas do corpo, mas ele nunca terá uma visão de seu arranjo gestual no mesmo nível de decomposição que um animador tem do corpo que está animando.

No entanto, de forma paradoxal, entre os estudos que esmiúçam o movimento neste nível e a aplicação deste saber no corpo a ser animado encontram-se limites e potencialidades que, normalmente, tratam de abstrair o gesto da arte animada em variados níveis.

Em primeiro lugar, os limites analíticos do próprio sujeito animador em sua observação dos movimentos corporais que precisa representar. É também nesse lugar que Graça (2002) coloca o corpo do animador no processo da imagem técnica do tipo animada: no espaço dos limites de sua subjetividade, amparada por sua “memória fisiológica”. A partir desse ponto de vista, a representação animada também se fundaria no próprio corpo do animador, uma vez que este tem a referência do movimento a ser representado a partir dos movimentos de seu próprio corpo. “Proclamando a sua prática enquanto ‘animação de observação’, o autor coloca fisicamente o seu olhar e o seu gesto no mundo” (GRAÇA, 2002, p. 208). Essa presença forte da subjetividade do indivíduo – o animador – sua memória corpórea colocada no filme, resultaria, segundo a autora, na especificidade poética da arte animada.

Em segundo lugar, há de se considerar os limites do que é possível executar com cada técnica de animação empregada. Para um exemplo, o *pixilation* é uma técnica de animação que consiste em tratar um corpo humano real como uma marionete de *stop motion*. No *pixilation*, o ator encena cada pose do movimento separadamente para que uma foto seja tirada de cada uma delas. Em seguida, como procedimento básico do cinema, estas fotos são executadas a uma dada velocidade, que resulta na imagem em movimento. Os limites do *pixilation* são exatamente: a materialidade do nosso corpo e a física do ambiente que nos cerca. Não importa o quão bem o animador conheça o ciclo de caminhada, este nunca atingirá no *pixilation* a forma gestual de um caminhar que reconheceríamos com familiaridade, porque algumas poses do ciclo de caminhada são impossíveis de serem executadas de forma parada, pois que se formam a partir do jogo de peso e gravidade, na velocidade do tempo real. A tentativa de atingir um movimento de caminhada no *pixilation* sempre resulta, dessa forma, em um caminhar que soa desconfigurado, por mais que tenha por base um estudo acurado e preciso sobre as poses do ciclo.

A animação, como arte que massificou as aventuras anatômicas do início do século XX, trouxe movimento para a representação de corpos abstraídos em variados níveis. Assim, um terceiro desafio é o de adaptar nestes corpos os estudos de movimento baseados em nosso corpo real. Em 2004, o artista Michael Paulus fez a provocação de ilustrar os esqueletos de

alguns personagens da cultura visual, deixando evidente a impossibilidade dos mesmos (Figura 33 e 34).

Figura 33 – Corpos abstraídos do cartoon sobrepostos a esqueletos em ilustração de Michael Paulus (2004).



Fonte: Paulus (c2004-2021a, c2004-2021b).

Figura 34 – Esqueletos dos corpos em ilustração de Michael Paulus (2004).

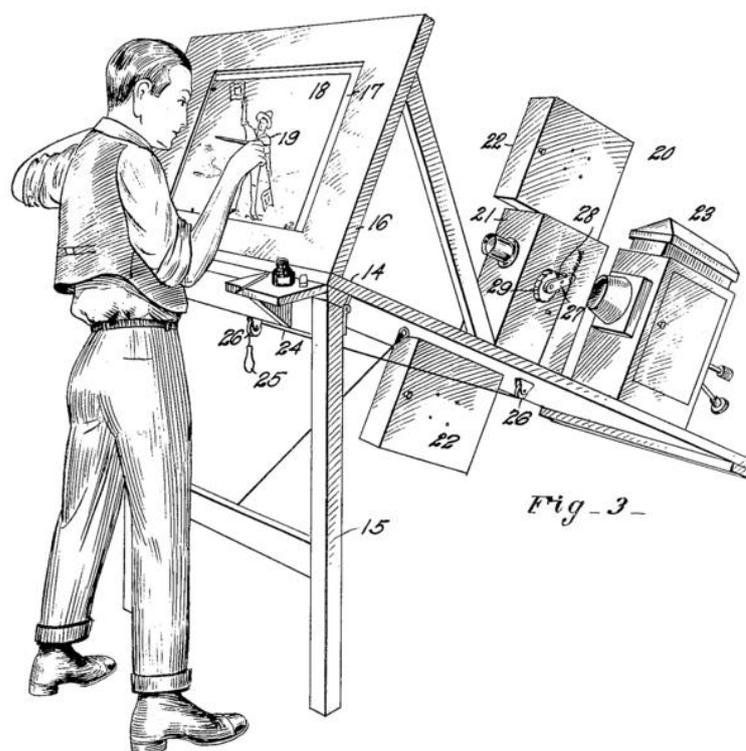


Fonte: Paulus (c2004-2021a, c2004-2021b).

O nível de abstração do corpo é proporcional ao nível de abstração dos movimentos que ele executa. Um corpo sem joelho, para citar um exemplo, não pode encenar, com precisão, poses fundamentais de um ciclo de caminhada. A depender da configuração corporal do personagem, já não se trata nem mesmo de adaptar um ciclo de caminhada, mas de inventar um ciclo de deslocamento possível para ele.

Até este ponto, pode parecer que o gesto se desconfigura na arte animada por eventualidades técnicas e subjetivas que fogem do controle do animador, como se o objetivo sempre estivesse em recuperar o gesto real. É preciso aprofundar, a partir daqui, o problema dos valores que o *campo* da animação colocou sobre a manipulação experimental do corpo¹⁰⁶. Esse desejo de distorcer fica mais evidente quando observamos o lugar em que são colocadas as tecnologias que possibilitaram à representação animada uma gestualidade o mais próxima possível do humano, tais como o *Rotoscope*. Criado e patenteado por Max Fleischer¹⁰⁷ ainda em 1915, o *Rotoscope* foi um aparelho que conjugava a mesa de desenho animado a um projetor fílmico (Figura 35), como pode se observar na imagem da patente, abaixo.

Figura 35 – Ilustração da patente do *Rotoscope*.



Fonte: US PATENT (2013).

A partir do aparelho, uma cena previamente filmada é projetada por trás da mesa *frame por frame*. Dessa forma, o animador pode copiar, *frame por frame*, o gesto que foi filmado de uma pessoa real para o corpo do personagem. O mecanismo deu origem à técnica

¹⁰⁶ Não que a possibilidade mesma de experimentar o corpo seja um diferencial da arte animada. Toda arte de representação experimenta o corpo segundo seu próprio leque de limites e potencialidades, como discutido no capítulo 3.

¹⁰⁷ Max Fleischer foi, juntamente a seu irmão Dave Fleischer, criador do *Fleischer Studios*, que produziu as séries *Out of the Inkwell* (1918-1929), *Betty Boop* (1932-1939) e *Popeye - The Sailor* (1933-1942).

de animação que até hoje carrega nome semelhante – rotoscopia¹⁰⁸, e as possibilidades que este procedimento trouxe para a arte da animação foi a de aproximar ainda mais o gesto real do corpo animado. Na prática, implica a filmagem de uma pessoa real executando o gesto que se quer animar, para então copiar, não a *forma* do corpo real que foi filmado, mas a variação de poses que este executa a cada *frame*, trazendo para a arte animada sutilezas do movimento que, de outro modo, demandariam bastante tempo de estudo prévio da gestualidade. Foi muito empregada nas sequências de dança de episódios da série *Betty Boop*, tais como *Betty Boop's Bamboo Isle* (1932), *Minnie the Moocher* (1932), *Snow White* (1933) e *The old man of the mountain* (1933) (BECK, 2004), para citar alguns exemplos. A rotoscopia elimina grande parte do trabalho subjetivo¹⁰⁹ que o animador teria, tanto no exercício de leitura e análise dos gestos, quanto na execução dos mesmos durante o processo de animação. Significa dizer que erros de leitura dos gestos, que poderiam resultar em um movimento corporal desconfigurado, estão, em sua maior parte, excluídos do processo. Seguir o movimento que foi filmado à risca também implicaria se colocar no sentido oposto ao da liberdade artística que poderia reinventar o gesto e direcioná-lo por caminhos menos familiares. Embora seja uma das técnicas que mais aproxima o gesto animado de seus referentes na realidade, a rotoscopia é especialmente pouco aceita entre animadores. Considerada por muitos um trabalho de menor valor artístico, como se disse, quase um embuste, por (supostamente) retirar do gesto animado justamente a subjetividade do animador: seu repertório gestual, sua aptidão para analisar e traduzir o gesto num corpo animado, seu estilo pessoal, ou seja, tudo aquilo que resulta em gestos disformes em alguma medida. Porque o objetivo não é recuperar o gesto e sim estilizá-lo. É nesse sentido que pode se dizer que a arte animada expandiu da *forma* para o gesto o desejo de estilização, desrealização e desumanização que vemos reivindicado no supracitado manifesto de Ortega em 1925. O animador, assim, aproxima o gesto, esmiúça-o num exercício de decomposição gestual que não cabe a nenhuma outra arte, apenas para perdê-lo – em alguma medida ou completamente – em seu exercício plástico de adaptá-lo, moldá-lo e reconfigurá-lo. O artista da arte animada anima para apagar o gesto.

Que uma competência representacional para a animação tenha sido estabelecida nos termos dessa desrealização do humano, só reforça que o que outrora foi executado como contraponto à norma acaba se tornando a própria norma. A representação naturalista aos

¹⁰⁸ A rotoscopia se emancipou do aparelho de origem e até hoje configura-se como técnica de animar por cima de cena previamente filmada. Atualmente é possível executá-la a partir de *softwares* ou até mesmo imprimindo os *frames* do filme.

¹⁰⁹ Nunca elimina completamente. Em texto anterior – *Rotoscopia, percepção do real e efeitos de presença* (QUARESMA, 2017), discuto os problemas de representação em torno da técnica, pontuando justamente o espaço que esta deixa para a subjetividade do artista e para o experimentalismo no processo criativo.

poucos perde força para guiar o campo da representação, e a medida do valor artístico passa a ser pautada no potencial desrealizador do estilo. Em uma análise de novos quadros de Picasso para a revista *Documents*, Einstein (2019, p. 32) resume o espírito das reconfigurações estéticas que vinham sendo experimentadas ao final da década de 1920, ele fala de um “conservadorismo biológico” para se referir ao conjunto paradigmático que guiava os modos de representação anteriores a esta nova pintura, onde finalmente “a repetição das formas biológicas habituais é descartada” (EINSTEIN, 2019, p. 27). “Estamos cansados da identidade biológica” – diz Einstein (2019, p. 53) em outro texto para a mesma revista. A arte animada, se desenvolvendo neste mesmo contexto, continua o projeto de dissolução da biologia humana no nível dos movimentos corporais.

É claro que os antigos paradigmas de representação não são simplesmente apagados da memória coletiva e continuam povoando o imaginário, nesse caso no sentido da sobrevivência de certo senso de valor estético em torno de representações que se aproximam mais do referente. Dentro da mesma perspectiva do *campo* pode se dizer que o que ocorre quando um paradigma de representação é substituído por outro é que as forças que tentavam direcionar o campo em torno do último ganharam a narrativa. Assim, é possível conceber que o ideal substituído não desaparece, apenas perde a força para determinar os movimentos do campo. Também é evidente que cada arte dentro do campo estético possui suas idiossincrasias e pode elaborar uma competência representacional com maior ou menor proximidade referencial, ou até o mesmo campo artístico possuir diversas orientações discrepantes entre si. No que a gestão do saber animado reivindica ou exclui do gesto, é preciso, no entanto, evitar os falsos problemas a respeito do paradigma realista¹¹⁰.

O determinismo anatômico-biológico para os movimentos corporais como parâmetro de realismo é um desses falsos problemas. Muito embora existam iniciativas no sentido de fazer uma arqueologia dos gestos nos termos de uma evolução biológico-genética, como vimos no caso da abordagem darwinista, é preciso não perder de vista a dimensão cultural da configuração gestual. A conformação ao referente, nesse caso, deve ter em vista a recuperação de algo formulado na cultura e não somente de um imperativo biológico que se impõe sobre os animais. A observação estruturada dos movimentos corporais para reprodução em corpos animados será tanto mais próxima do referente quanto for antropológicamente orientada, e

¹¹⁰ O problema do realismo é discutido variavelmente na literatura especializada. Denis (2010, p. 31), por exemplo, afirma que “o realismo das imagens animadas é geralmente um falso problema” porque “todas as técnicas [...] remodelam profundamente o real” (DENIS, 2010, p. 32). No entanto, sua linha de argumentação acaba marcada pela mistura de duas concepções de realismo: o da configuração imagética e outro do tema, no que afirma ser possível “representar de maneira realista acontecimentos que não o são” (DENIS, 2010, p. 32).

não tem, portanto, como ser a mesma de quem observa cervos para animar “bambis” com alto nível de aproximação referencial. Até mecânicas corporais anatomicamente compartilhadas, como o caminhar, são contaminadas por maneirismos, como bem observou Mauss (2003) a respeito das francesas que pareciam caminhar como nos filmes americanos. Ter isto em mente compete para evitar leituras equivocadas dos gestos na cultura e nas artes de representação, principalmente aquelas que tratam estereótipos corporais como determinismos biológicos. Para ilustrar, menciono o exercício analítico da pesquisadora Rosa (2011) em sua dissertação sobre a expressão corporal na arte da animação. Em sua observação de uma das animações, a autora conclui que os realizadores pautaram a expressão corporal do personagem na anatomia de seu corpo, assim concluindo:

O seu corpo é gordo e isso influencia a forma como os realizadores escolheram os seus movimentos corporais. Quando o personagem faz alguns exercícios físicos em sua casa executa-os de uma forma muito rígida e pouco ágil, e como é normal em corpos mais gordos o personagem apresenta logo dificuldades na respiração e um cansaço excessivo. (ROSA, 2011, p. 87)

Desse modo, um estereótipo, pautado num imaginário culturalmente compartilhado sobre corpos gordos, sendo interpretado como um determinismo anatômico-biológico. Nos últimos anos, vimos crescer o número de pesquisas acadêmicas que se detêm sobre os estereótipos de gênero¹¹¹ no filme animado. Se a arte da animação é passível de reproduzir estereótipos de gênero, de raça ou de classe – no que estes se imponham sobre a gestualidade – é porque o animador movimenta o corpo de um personagem com base no repertório gestual da cultura corporal a qual ele pertence. “Cultura corporal”, aqui, entendida como o sistema de crenças sobre o corpo em suas dimensões biológicas e sociais, e que é coletivamente compartilhado em dado contexto sócio-histórico¹¹². O objetivo aqui não é lançar campanha contra a abordagem anatômica e tampouco inverter o jogo para um determinismo cultural, mas buscar um equilíbrio ao entender que a biologia do corpo fornece limites e potencialidades expressivas, mas que a gestualidade é moldada pela cultura. É reconhecida a importância da anatomia, mas na medida em que uma dada anatomia media um gesto que foi culturalmente configurado.

Outro falso problema concernente ao paradigma realista é opor representação naturalista e liberdade artística se tendo como parâmetro de natural o conjunto de princípios de representação que foram estabelecidos para esta arte. Mesmo uma representação com alto

¹¹¹ Muito embora tais pesquisas considerem o estereótipo dentro de um quadro mais amplo, que inclui também a própria forma do corpo feminino, bem como o vestuário.

¹¹² Usualmente, o termo “cultura corporal” é empregado para se referir ao conjunto de atividades culturais que envolvem o corpo, como os esportes, por exemplo.

nível de analogia, como a arte renascentista, possui na sua mediação técnica (os princípios da geometria e da perspectiva) um fator de abstração, como observa Matesco (2009). Os princípios técnicos da arte animada apenas aprofundam essa abstração, como já observado, moldando os movimentos corporais nos termos de uma distorção. Aqui, é um atributo propriamente relativo do paradigma realista que parece não ser levado em conta. Se o conjunto de princípios de animação corresponde a um modelo representativo realista é porque a medida da desrealização corporal que promove, se tornando a norma, dá o tom do que é real. A liberdade artística, nesse caso, não se opera em contraponto a integridade do corpo real, mas tão somente a um modelo representacional que se tornou hegemônico, sendo este, por sua vez, já muito distante do referente humano em forma e gesto.

Nesse modo de enxergar os princípios de animação, como descobertas do mundo natural, a autonomia do sujeito criador é tratada a partir de uma distorção. O próprio selo da “descoberta” relega o sujeito ao papel passivo de apenas desvendar o que está dado na natureza, enquanto encarar o animador pela potência criadora o coloca num papel mais ativo, onde possui mais liberdade para decidir e menos necessidade de apenas aplicar um conjunto de regras. O filtro sócio-antropológico não nega a dicotomia, mas desloca um pouco a natureza do problema que se coloca em cada caso. Assim, não visa anular as individualidades, mas perceber a parte culturalmente construída e coletivamente compartilhada da expressão do artista individual. Igualmente, não nega que, ao seguir a competência representacional, o animador cria a partir de cercas, mas destaca a parte humana e subjetiva que estão no fundamento dos princípios da animação. Ainda que amparados em estudos sobre o modo como os movimentos se formulam, o conjunto de princípios que determinam o que é a competência representacional em animação é, em grande parte, algo da ordem das convenções.

4.2 A formação de uma competência representacional para o gesto animado

Segundo Didi-Huberman (2015), o desenvolvimento de uma arte de representação envolve um momento de acidentes, uma fase de repetição, e então a formação de uma “competência representacional”, em que gradualmente opera-se um controle dessa repetição. Não seria diferente com a arte animada que, como qualquer outra, possui um saber, que engloba os conhecimentos sobre as técnicas, os dispositivos envolvidos, e as convenções de representação, que definem os modos corretos do fazer. No que este fazer é executado em

torno de convenções de representação, o saber animado se lança também sobre a fruição, a expectativa do espectador, que “lê” o artefato animado segundo estas mesmas convenções.

Este saber animado, veiculado nos manuais e aulas, compreende um conjunto bastante variado de abordagens, que nem sempre possuem o foco sobre os princípios e paradigmas de representação de movimento. Quanto a estes, nem todos incidem diretamente sobre o estudo das mecânicas dos gestos. Cabe, portanto, marcar as diferenças entre as variadas abordagens do aprendizado de animação, para entender onde está o gesto no saber animado. Temos, assim, as abordagens focadas nas especificidades dos dispositivos, das técnicas e dos princípios e paradigmas de representação de movimento (muito embora não sejam nomeados como tal).

A abordagem com foco nos dispositivos trata dos modos de empregar os princípios de animação a partir dos variados aparelhos e sistemas passíveis de serem incorporados ao processo animado. A animação é, por princípio, arte de fazer um conjunto de imagens paradas parecer uma única imagem em movimento. O dispositivo é, nesse caso, a tecnologia passível de trazer a percepção de movimento para estas imagens paradas. No caso de um dispositivo como um zootrópio¹¹³, para citar um exemplo, as várias imagens estáticas são posicionadas numa tira de papel e inseridas no aparelho formando um círculo (Figura 36). Ao girar o aparelho e olhar para dentro dele por uma de suas frestas é possível ter a percepção de que o desenho se move.

Figura 36 – Imagens dispostas no zootrópio.



Fonte: ZOETROPE (2006).

¹¹³ O presente estudo não inclui o zootrópio ou qualquer outro brinquedo ótico na linha do tempo da arte animada porque considera iniciar a narrativa histórica a partir do dispositivo em que a animação se funda enquanto arte representativa.

Existe uma diferença fundamental entre as especificidades técnicas de representação do movimento e as especificidades técnicas dos dispositivos que movimentam imagens paradas. O caso do zootrópio é exemplar para pontuar esta diferença: dispor poses em uma tira de determinado tamanho e inseri-la no aparelho de uma determinada forma são especificidades técnicas deste dispositivo. Definir quais poses constarão em cada “*frame*” da tira já é uma especificidade técnica da alçada dos princípios e paradigmas de representação de movimento na arte animada. O exposto fica ainda mais claro se imaginarmos o emprego das mesmas poses inseridas na tira do zootrópio em outros dispositivos, por exemplo: em folhas de acetato¹¹⁴ que pudessem ser fotografadas quadro por quadro por uma câmera filmadora. As mesmas exatas poses também poderiam ser inseridas na linha do tempo de um *software* como o *Adobe Photoshop*. Da tira do zootrópio ao *sprite sheet*¹¹⁵, a animação não é o seu dispositivo, mas articula uma relação paradoxal de dependência e independência com o mesmo. Por sua dependência de um dispositivo que movimenta imagens paradas, o saber animado é marcado pelas especificidades técnicas destes dispositivos. Assim, em uma edição da década de 1970 de um manual como o de Laybourne (1979, p. 180, tradução nossa) – *The animation book* – encontraremos a afirmação de que “a mais importante ferramenta em animação é a câmera”.

Por sua independência, por outro lado, a prática de animação não é, historicamente, arte de um único dispositivo, e se adaptou a uma variedade tecnológica, dos dispositivos óticos do século XIX, passando pelo dispositivo técnico do cinema, a partir do qual se desenvolveu enquanto linguagem e arte de representação, até se emancipar deste último, encontrando outro arranjo processual nos dispositivos digitais. Assim, a câmera filmadora, que era “a mais importante ferramenta em animação” num manual da década de 1970 (LAYBOURNE, 1979, p. 180, tradução nossa), já não é sequer mencionada nos manuais atuais.

A abordagem focada nas técnicas pontua as diferentes formas do fazer animado, é o caso de um manual como o de Patmore (2003). Este enfoque está, muitas vezes, atrelado aos dispositivos, pela relação de cada técnica com os sistemas que emprega. Por exemplo, a

¹¹⁴ Trata-se de uma lâmina de celuloide transparente, que dominou a indústria de animação, permitindo separar o elemento a ser animado (desenhado no acetato) do cenário (desenhado no papel, outro suporte ou outras camadas de acetato) (CAVALIER, 2011). Por seu uso recorrente, tal técnica também ficou conhecida por “cell animation” (o equivalente a “animação em acetato” em português). Com a digitalização, o acetato tornou-se obsoleto na indústria.

¹¹⁵ O *sprite sheet* é como chamamos a peça gráfica digital que posiciona em sequência as várias poses de um ciclo de ação de personagens para jogos. Por exemplo, as várias poses do ciclo de andar, pular ou atacar. O *sprite sheet* é interpretado por dispositivos digitais do tipo *softwares* de jogos, que estão programados para apresentar as poses paradas do *sprite sheet* como imagens em movimento.

técnica do *stop motion* carece do dispositivo fotográfico. Já a animação quadro a quadro pode ser toda executada sem o envolvimento de qualquer câmera, apenas a partir de *software*. As técnicas trazem especificidades processuais distintas dos já mencionados procedimentos que são próprios dos dispositivos. Para um exemplo, uma especificidade processual da técnica de animação de recorte analógico é o desmembramento do corpo do personagem e a remontagem dos membros no corpo com pinos, formando uma marionete a ser manipulada e fotografada quadro por quadro. Uma especificidade processual da técnica de animação 3D, para citar outro exemplo, é o *rigging*, que mencionamos na introdução desta tese.

Muito embora cada técnica forneça distintos limites e potencialidades para a movimentação de corpos, esse tipo de problemática não encontra espaço nestes manuais¹¹⁶. Assim como no caso dos dispositivos, o conhecimento para definir as poses em que o personagem será colocado a cada quadro do processo, seja na técnica do *stop motion*, do recorte digital, ou da animação 3D, é de natureza distinta das especificidades destas técnicas e fazem parte de outro arranjo de princípios do saber animado, é aí que se encontra o gesto.

“Um objeto pode se mover fluidamente e ritmicamente; em curtas rajadas; vagarosamente e hesitantemente (como se trabalhando contra a gravidade); ou em uma multidão de outras maneiras” (FURNISS, 2009, p. 75, tradução nossa). Na arte animada, esse aspecto (ou estilo) do movimento será controlado pela variação formal e espacial entre *frames*. Em seu “Arte e percepção visual”, Arnheim (1998)¹¹⁷ apresenta os princípios básicos desta relação na medida de uma coerência de ordem espacial e outra de ordem formal.

No âmbito da coerência espacial, é possível controlar a velocidade do deslocamento de elementos no espaço da tela. Por exemplo: se o objetivo é forjar que uma esfera se move pela tela de um ponto “A” a um ponto “B”, o deslocamento será mais fluido se houver coerência espacial, ou seja: se a cada *frame* a esfera for posicionada num espaço próximo de onde se encontrava no *frame* anterior. Se, por outro lado, abrimos mão dessa coerência e fazemos com que a esfera esteja no ponto “A” em um dado *frame*, e já no ponto “B” no *frame* imediatamente seguinte, a percepção é de um movimento mais fragmentado e ao mesmo tempo de enorme velocidade. É preciso lembrar que o dispositivo técnico do cinema possui por padrão 24 *frames* para completar cada segundo de filme. Sendo assim, se o deslocamento de um objeto na tela ocorreu em apenas dois *frames*, isso significa dizer que todo o deslocamento ocorreu em apenas uma fração de segundo – e uma fração na medida de 2/24. É nas muitas possibilidades de variação espacial entre *frames* que reside o controle do ritmo do

¹¹⁶ Também porque, como já dito, a arte animada não está à serviço apenas da representação de corpos.

¹¹⁷ Publicado pela primeira vez na década de 1950.

que se movimenta pela tela. A coerência formal diz respeito àquilo que se transforma durante o tempo de filme. Para mais um exemplo de baixa complexidade, se precisamos que uma esfera se transforme em um quadrado, essa transformação será tanto mais fluida quanto for a coerência formal na variação entre *frames*, ou seja: se a esfera se apresentar a cada *frame* com uma pequena alteração formal, no lugar de já se apresentar como quadrado no *frame* seguinte. O exposto por Arnheim (1998) é suficiente para introduzir a mecânica que está na base da construção de percepção de movimento e facilita o entendimento do conjunto de paradigmas de representação de movimento que se tornou mais comum no campo da animação: os chamados “12 princípios da animação”.

“*The illusion of life*” foi publicado pela primeira vez em 1981 pelos animadores Frank Thomas e Ollie Johnston – ambos do estúdio Disney – trazendo um guia para representação na arte animada na forma de 12 princípios e, por convenção, se tornou padrão na indústria e base do ensino de animação até os dias atuais, sendo o conjunto paradigmático para animação mais popular. Do 2D ao 3D, da técnica de quadro a quadro à técnica do recorte, da animação com câmera filmadora à animação por *software*, do cinema aos jogos digitais, a maior parte dos 12 princípios se aplicam com algumas adaptações. O programa exposto por Thomas e Johnston (1995) envolve desde instruções ligadas à construção da simples percepção de movimento – à exemplo de como vimos a partir de Arnheim (1998), passando pela representação de movimentos mais complexos, tais como aqueles que são induzidos por forças da física (o processo de aceleração de algo que cai, por exemplo), ou pelas mecânicas do corpo (o movimento de antecipação que fazemos antes de sacudir algo), até orientações da alçada da atuação. Portanto, um arranjo de “leis” que contemplam tipos de movimento de naturezas muito distintas entre si, porém apresentados dentro de um mesmo conjunto e organizados arbitrariamente em ordem numérica de 1 a 12. São eles: “(1) esticar e achatar, (2) antecipação, (3) encenação, (4) ação executada por processo direto e ação planejada entre poses principais, (5) ações contínuas e sobrepostas, (6) aceleração e desaceleração, (7) movimento em arco, (8) ação secundária, (9) temporização, (10) exagero, (11) desenho sólido, (12) apelo visual” (LUCENA JÚNIOR, 2002, p. 115; FIALHO, 2013, p. 26)¹¹⁸.

¹¹⁸ Para as terminologias em português, adoto parte das traduções realizadas por Fialho (2013) e parte das traduções de Lucena Júnior (2002), de acordo com o que considero mais didático e fiel ao que as referidas terminologias significam em termos práticos e não necessariamente em termos de tradução direta do inglês para o português. A relação completa de Fialho (2013, p. 26) é assim apresentada: “compressão e estiramento, antecipação, encenação, ação executada por processo direto e ação planejada entre poses principais, ações contínuas e sobrepostas, aceleração e desaceleração, arcos, atuação secundária, intervalos de tempo, exagero, desenho sólido, apelo visual”. Já Lucena Júnior (2002, p. 115) assim coloca: “comprimir e esticar, antecipação, encenação, animação direta e posição-chave, continuidade e sobreposição da ação, aceleração e desaceleração, movimento em arco, ação secundária, temporização, exageração, desenho volumétrico, apelo”. Cabe esclarecer

A arbitrariedade é esclarecida pelos próprios autores como parte do gradual (e fortuito) processo de sistematização destes princípios dentro do estúdio Disney, surgindo primeiro como jargões entre os animadores da empresa, na medida em que “certos procedimentos de animação passaram a ser isolados e nomeados” (THOMAS; JOHNSTON, 1995, p. 47, tradução nossa).

Cada um desses processos que adquiriu um nome foi analisado, aperfeiçoado e debatido. E quando novos artistas integraram a equipe eles foram ensinados dessas práticas como se elas fossem as regras do mercado. Para surpresa de todos, se tornaram os princípios fundamentais da animação. (THOMAS; JOHNSTON, 1995, p. 47, tradução nossa)

Nesse conjunto, o princípio #4 trata de métodos de execução das poses: se o animador vai desenhar primeiro as poses chaves e em seguida as intermediárias, ou se vai seguir pose por pose sem ter no horizonte o final do processo. O #9 diz respeito a uma mecânica básica para a percepção do movimento em si. Os de número #1, #5 e #6 estão no universo da representação de movimentos causados por forças da física (por exemplo, o processo de aceleração de algo que está caindo). O princípio #2, de antecipação, que já mencionamos, é uma mecânica própria do corpo. Temos princípios ligados a atuação nos de número #3, #8 e #10. Os de número #11 e #12 dizem respeito a aspectos estáticos da imagem, não se dirigindo ao movimento dos personagens.

Aqui, é importante também observar a simbiose entre eles. Por exemplo, todos os princípios de representação – sejam de forças da física ou de movimentos corporais – serão trabalhados segundo mecânicas básicas para a percepção de movimento em si e a partir de algum método de execução das poses. Igualmente, movimentos causados por forças da física se colocam sobre os movimentos corporais. É o caso, por exemplo, dos processos de aceleração e desaceleração que se impõem sobre um ciclo de caminhada.

Além do sequenciamento arbitrário¹¹⁹ e mistura aleatória de princípios metodológicos com aqueles de representação de movimento, bem como os de representação estática, o modo como este conjunto foi absorvido no campo da animação também passa a falsa ideia de que estes são os únicos princípios de representação possíveis para a arte animada.

Para os fins desta pesquisa, cabe observar como estes incidem sobre o corpo, e o princípio do exagero é, talvez, o mais direto nesse aspecto, uma vez que recomenda distorções

que os 12 princípios são traduzidos variavelmente no Brasil e seu uso é tão recorrente que mesmo aqui é comum que sejam abordados também pelos seus termos originais na língua inglesa.

¹¹⁹ Fialho (2013) chega, inclusive, a propor uma reorganização dos princípios em agrupamentos: (1) “Princípios focados no planejamento rítmico e construtivo para Animação”, (2) “Princípios ligados às mecânicas do movimento para Animação”, (3) “Princípios que enfatizam a personalidade na Animação”, (4) “Princípios que reforçam visualidade no desenho para Animação” (FIALHO, 2013, p. 26).

tanto no âmbito da forma, quanto no gesto que retorce o corpo, como vimos ao abordar os superlativos da linguagem gestual (WARBURG, 2018) no capítulo 2. A expressão das emoções e da personalidade será acompanhada por deformações do corpo animado em níveis bem mais elevados do que aqueles inspirados na arte pagã (Figura 37).

Figura 37 – Na ordem: Representação de ménade da cultura pagã retorcendo o corpo; *Cartoon* do já mencionado *Real Inside* (1984) retorce o corpo até não ser possível identificar com precisão sua configuração anatômica.



Fonte: (1) SATIRO Y MÉNADE DANZANDO (c2017-2022); (2) frame de *Real Inside* (1984).

De certo modo, é como se a animação combinasse o antigo paradigma do *páthos* renascentista com a perspectiva desrealizadora reivindicada a partir do início do século XX¹²⁰. Assim, seria o gesto, no exercício de manifestar uma dada subjetividade, a incidir sobre a integridade do corpo. Em certa medida, essa eliminação da integridade biológica em nome da subjetividade psicológica é também parte do projeto de reconfiguração artística no contexto das primeiras décadas do século XX. Num texto de Einstein (2019) sobre as obras de André Masson¹²¹ para a revista *Documents* isto fica bastante claro, quando o autor exalta o retorno de “um arcaísmo psicológico que se opõe ao arcaísmo das formas, puramente imitativo”,

¹²⁰ “Cada período tem o Renascimento da Antiguidade que merece” (WARBURG, 1926 apud GOMBRICH, 1979 apud DIDI-HUBERMAN, 2013, p. 69).

¹²¹ André Masson é o artista criador da figura acéfala que estampa as capas da revista *Acéphale*, e que se tornou símbolo do grupo. O referido texto, intitulado “André Masson, estudo etnológico”, foi publicado na edição nº 2 de 1929.

fazendo com que a pintura renuncie “a descrever as formas dadas ou as estruturas descobertas nos objetos” (EINSTEIN, 2019, p. 50). Em outro texto, afirma que “é o centro psicológico que se encontra o mais longe possível do tipo imitativo” (EINSTEIN, 2019, p. 32).

A despeito do enorme potencial desrealizador do exagero, outros princípios, ainda que potencializados por este, atuam sobre recortes de movimentos corporais, trazendo para a representação do corpo convergências a partir de sutilezas, tais como a ação do peso, como se este incidisse sobre outro tipo de material. O princípio #1, de achatar e esticar, por exemplo, diz respeito aos objetos que sofrem sutil achatamento ao ter seu movimento interrompido pelo impacto com algo – uma bola de borracha mais maleável que é jogada ao chão ou em uma parede, por exemplo, e que ao chocar-se com estes achatam-se levemente e depois se estiram novamente para reencontrar sua forma original. Um movimento análogo é o que ocorre quando estamos em um carro em movimento e este é interrompido, fazendo com que nossos corpos projetem-se para frente e em seguida retornem para encontrar a posição que estávamos, porque continuamos em movimento. Assim é a bola maleável ao achatar-se. Quando uma de suas extremidades tem seu movimento interrompido ao chocar-se com uma parede, o restante da malha de seu “corpo” continua em movimento naquela direção, causando o achatamento. Uma vez que a física não incide sobre o espaço virtual da realidade animada, todos estes micro movimentos que são consequências das forças da física precisam ser representados e, para tal: verificados e estudados de forma decomposta em “poses”. Em resumo, este princípio possui fundamento na realidade e pode ser facilmente verificado por qualquer pessoa, no entanto, na arte animada, para além do exagero, se convencionou aplicá-lo em objetos, corpos e/ou ações que normalmente não sofreriam este tipo de deformação – uma bola de boliche, por exemplo, que por sua natureza, não estica e nem achata, mas que no universo da animação está autorizada a fazer isto.

Thomas e Johnston (1995) relatam terem atentado para a elasticidade do corpo humano nas colunas de esportes dos jornais, passando a observar a convergência entre as contorções e o humor dos sujeitos (THOMAS; JOHNSTON, 1995). Os autores também descrevem estudos de compressão e estiramento realizados com um saco de farinha cheio até a metade e mostram como estas lições foram aplicadas aos corpos ou partes dos corpos de seus personagens. Exemplificam com imagens que mostram o corpo do Mickey sendo exageradamente achatado ao atingir o chão e com o personagem Brutus suspendendo a barriga até a altura do peito e então soltando, fazendo com que ela desça até o chão, se esparramando, também como o mesmo saco de farinha. Aqui, retomo a problemática da verossimilhança para pontuar que se um corpo que se deforma como um saco de farinha de

trigo é verossímil, isto se dá apenas na medida em que a verossimilhança é, muitas vezes, uma construção cultural e arbitrária, não estando necessariamente dada por analogia com a natureza. Metz (1977) observou como vícios e clichês dos gêneros cinematográficos tinham o potencial de determinar o que era plausível, ainda que não correspondesse à realidade. Gombrich (2007) nos mostra o quão errôneo foi a crença no “naturalismo imparcial”. O artista nunca pinta o que realmente está vendo. Na verdade ele adapta o que vê a um sistema, um *schemata* – um esquema, uma fórmula – e sua representação se dá a partir de modelos pré-estabelecidos mesmo quando a intenção é representar o mundo do modo mais análogo ao referente possível – isto porque estes modelos também fazem parte de seu repertório visual. O autor relaciona o *schemata* à noção de estilo, na medida em que o último é determinado pelo primeiro. Na iconografia egípcia, por exemplo, usava-se um tom marrom escuro para pintar os corpos masculinos e um tom amarelado para os corpos femininos. Esse costume só podia se dar por convenção, nada tinha a ver com a real cor dos corpos masculinos ou femininos. Gombrich (2007, p. 246) defende que “é o conjunto dessas convenções que faz o que se entende por estilo”. O esquema de um dado estilo, sendo um conjunto de princípios de representação, não faz a regência apenas dos modos de fazer, como se disse, mas também dos modos de ver, de forma que o esquema de representação de uma dada arte, gênero ou estilo está profundamente ligado às expectativas dos espectadores. O esquema de representação da arte animada – o qual inclui-se os assim chamados “12 princípios da animação” – rege os modos de produção e delimita o leque de corpos e maneirismos a serem interpretados como verossímeis. Assim, se o corpo impossível e o gesto impraticável do gênero *cartoon* são plausíveis, isto corrobora menos a aproximação dos 12 princípios com a realidade, evidenciando mais que a sua devida repetição ao longo das décadas trataram de habituar nosso olhar para interpretar como plausível um corpo híbrido de homem com rato sofrendo movimentos e deformações próprias de sacos de farinha.

A importância de trazer à discussão os 12 princípios da animação, além de observar como eles mediam a representação da gestualidade, está também em entender que a desconstrução do gesto na arte animada está dada e naturalizada no nível da indústria mais convencional desta arte. Diferente do cinema *live-action*, onde as experiências do impraticável no corpo são executadas no campo do cinema experimental ou “de artista”, justamente em contraponto aos esquemas convencionais de representação, na arte animada, seguir o esquema convencional já implica torcer o corpo e desarranjar a gestualidade. Para Fialho (2013), está na própria exploração destes princípios a possibilidade do que o autor chama de “experimentação cinética” de personagem, endossando que mesmo no âmbito

industrial, “o cerne da expressão artística” (FIALHO, 2013, p. 1) no fazer animado reside no tratamento experimental¹²² do corpo. Abrir mão dos 12 princípios no processo animado não é abrir mão de uma representação naturalista, mas de um esquema de representação que já está pautado numa negação da natureza dos corpos e dos gestos.

É importante observar, a partir do exposto, a prática propriamente dita “experimental” no cinema animado. Se o movimento corporal aí representado parece pouco crível não é simplesmente porque é pouco natural (isto também), mas principalmente porque o antinatural que ele executa é distinto – e, principalmente, não legitimado pela norma – do antinatural que é regido pelo esquema de representação que domina os modos de ver desta arte. A prática experimental no cinema de animação, de certo modo, cumpre nos colocar num lugar de um olhar não treinado para o que se posta na tela, e portanto ingênuo, onde podemos finalmente reconhecer como tal um corpo impossível e um gesto impraticável quando ele é colocado diante de nós, sem a pequena dose de verossimilhança que é trazida pela repetição da norma.

A finalidade analítica do presente estudo não está, portanto, em avaliar o projeto animado segundo o modo como a distância da realidade foi mediada com algum aspecto naturalista ou a forma como a distância do verossímil foi dosada com a aplicação de um ou outro princípio do esquema, mas enxergar a potencialidade que existe no que se perde, nas convergências entre corpo e elementos de outras naturezas, que a arte da animação trouxe para o universo da representação visual. Por exemplo, ao trazer para o corpo movimentos de forças da física que, por padrão, afetam apenas objetos de outras naturezas, a arte animada leva a metamorfose para outro patamar: aquele que não se expressa na transformação de uma forma em outra (como é também muito comum), mas apenas no movimento realizado. E não só no movimento de um ser que se move como outro – à exemplo do dito de Bataille (2018) sobre o homem que passasse a gesticular como um cachorro. A potência de outro ser ou coisa que se manifesta no corpo através de um recorte de movimento, se impondo sobre ele num momento isolado, como o de um impacto, revela que na arte animada, a perda do gesto se fez também em níveis de extrema sutileza.

Ainda, é importante notar que todos esses princípios também serão desafiados no espaço da animação comercial. A coerência formal e espacial que dá conta de um gesto fluido será comumente substituída por variações drásticas de forma e posição, gerando movimentos bruscos. A própria percepção de movimento será desafiada, mantendo-se cada pose por vários *frames*, fazendo com que estas sejam visíveis no decorrer do movimento. No entanto, estas

¹²² Não confundir o experimentalismo sobre o corpo na animação aos nichos de produção que seguem sob alcunha de “experimental”, como o “cinema experimental”, para citar um exemplo.

formas serão também comumente estigmatizadas como formas menores de animação, evidenciando que a medida do valor nesta arte de fato passa a ser dado pela cerca de distorções que são passíveis de serem mediadas pelos 12 princípios. “Animação limitada” é como ficaram conhecidas estas práticas. Ao passo que alguns autores, como Furniss (2009) buscam desmistificar o estigma, apresentando os atributos estéticos da animação limitada e esclarecendo que se tratam de liberdades criativas, a própria nomenclatura já denota o tom pejorativo. Adicionalmente, é importante notar que mesmo a animação limitada também se mistura ao amplo espectro de possibilidades da animação porque marcou modelos de negócio de sucesso, como a UPA¹²³, e foi bastante empregada na indústria. É no campo do experimental que estas práticas costumam ser mais percebidas como erros ou motivo de polêmicas sobre a devida qualificação do filme como animação. O experimental, de fato, tem essa potência de desarranjar a representação, deslocando os signos de fácil reconhecimento para o espectador.

Enquanto os 12 princípios de animação atuam sobre a gestualidade sem assim nomeá-la, outro espaço da formação em animação vai nomear o gesto para tratar de outro processo: o desenho para animação. Entre os colaboradores do estúdio Disney que também davam aulas, à exemplo de Thomas e Johnston (1995), estava o Walt Stanchfield, que dava aulas de desenho para animação com foco no gesto. Não se trata da relação entre poses (base da representação animada), mas do estudo de poses estáticas isoladas, à exemplo do estudo de poses que vemos em outras artes de representação (não animadas)¹²⁴. A abordagem de Stanchfield não tem a mesma popularidade dos 12 princípios porque ele não escreveu um manual. Seus estudos se popularizaram após seu falecimento, quando um de seus ex-alunos, Leo Brodie, fez a edição de suas apostilas para publicação digital e distribuição gratuita, é o *Gesture Drawing for Animation* (STANCHFIELD, 2007). Posteriormente, o editor Don Hahn organizou uma compilação mais ampla das apostilas de Stanchfield para comercialização, são os dois volumes de *Drawn to life* (STANCHFIELD, 2013, 2009). As duas edições, baseadas em compilações de aulas de Stanchfield, acabam compartilhando alguns textos entre si.

“Desenhe verbos e não substantivos” (STANCHFIELD, 2013, p. 94, tradução nossa). Nesse sentido, a pose desenhada deveria exprimir uma ação. “Desenhe [...] gestos, não estruturas anatômicas” (STANCHFIELD, 2007, p. 13, tradução nossa). Stanchfield (2007)

¹²³ A United Productions of America (UPA) foi formada por animadores dissidentes do grupo Disney após a greve de 1941. Na UPA os princípios foram revistos e outro arranjo estético para o movimento de personagens foi experimentado.

¹²⁴ É comum nas artes representativas o estudo do corpo em poses. Um exemplo é o *Gesture drawing* (CONNORS, 2018), que apresenta um acervo de poses para desenho de observação.

endossava a ideia de que o gesto era uma expressão da alma e não do corpo. Esta era a forma que usava para opor a dimensão anatômica própria do universo do desenho artístico ao potencial comunicador deste corpo posado. Ele faz uma analogia com um palito de fósforo: enquanto reto e íntegro, expressaria apenas sua dimensão anatômica. Já contorcido pelas chamas, teria aí a potência de gesticular (STANCHFIELD, 2007). O autor imaginou o corpo a partir da ideia de uma “sintaxe” que, a partir de um arranjo de suas várias partes, poderia comunicar alguma coisa (STANCHFIELD, 2013). Stanchfield atuava num âmbito em que as demandas da indústria e de mercado eram urgentes e imperativas. Por mais que tenha percebido no gesto um motivo essencial da arte animada, suas reflexões ficaram restritas ao universo da aplicação prática, com vista a um valor de entretenimento. O gesto era assim concebido na função de comunicar – a intenção do personagem, traços de sua personalidade – de traduzir a emoção e o estado de espírito. “O gesto é o veículo usado para ajustar um personagem ao papel que é chamado a representar” (STANCHFIELD, 2007, p. 19, tradução nossa). Além de encerrar a gestualidade na função da atuação, destaque do pensamento de Stanchfield a necessidade de se distanciar do referente, que ele reafirma constantemente. No entanto, apesar de firmar o atributo caricatural no gesto – ou seja: para além da forma¹²⁵ – Stanchfield (2013, p. 81, tradução nossa) o coloca nos termos de um limite: “a ação deve ser caricaturada além do que poderia ser feito em *live-action*, porém nunca além dos limites do bom gosto”.

O próprio sentido de “bom gosto”, como um senso coletivamente compartilhado, tem seus parâmetros, nesse caso, dentro do grande arranjo da competência representacional de cada arte em específico e do campo estético como um todo. O bom gosto já não é o mesmo que foi dilacerado pelas experiências artísticas das primeiras décadas do século XX, porque conformado a outro regime de imagem. Desse modo, quando se diz que o saber animado, em toda a sua distância do referente, se tornou a norma, não é que na animação o jogo tenha se invertido para uma censura do distante, a problemática ainda é a mesma: os limites do cânone, que encerra o que é verossímil e de bom gosto dentro de um conjunto restrito de possibilidades reconhecíveis. O corpo do saber animado que teria, a princípio, potência total, limita-se pela competência representacional do cânone. A ideia de que o gesto só pode ser alcançado de forma artisticamente válida se ocorrer pela via do domínio dos princípios de animação é de um tempo que deixou para trás todo o empreendimento de base da animação, como procedimento que quebrou as regras da representação fílmica, desvirtuou o modo de

¹²⁵ “In cartooning (animation) we often push the gestures so far they become a caricature” (STANCHFIELD, 2013, p. 49).

representação de todo um dispositivo e negou o que seria uma representação máxima do paradigma antropomórfico: o corpo de natureza fotográfica. Na arte animada, a vontade de desrealização da mecânica do dispositivo encontrou a vontade de desrealização das mecânicas corporais. Muito rapidamente, no entanto, esse projeto desrealizador acercou-se em um arranjo seguro de procedimentos técnicos e esquemas de representação.

Mas a potência do corpo animado continua a ser explorada e levada para além da cerca do bom gosto que foi formulado, seguindo paralelamente durante todo o século XX e até os dias atuais. Experiências em que os gestos desclassificam as mecânicas do corpo e os códigos culturais, gestos que não dão mais os significados dos movimentos – como as palavras do *informe* num dicionário possível que não desse mais os significados das palavras. Gestos sem rumo porque sem função, desterritorializados porque atravessados por outras instâncias, ou que desterritorializam no que incidem sobre os corpos que animam. Gestos que encontraram um espaço para existir dentro do campo estético, em nichos específicos, iniciativas de produção e fomento, movimentos artísticos, cinematográficos ou acadêmicos, e que, na ausência de uma competência representacional única que os guie, são alocados dentro do mesmo arranjo que segue sob a alcunha do “experimental”.

5 ABRIR A IMAGEM ANIMADA PARA OUTRAS LEITURAS

Buscar no experimental certa dimensão do *informe* na animação se justifica no fato de que o espaço do experimental é o campo na cultura cinematográfica que continua a desmentir as técnicas, desclassificar as estéticas e provocar o gosto. Quando possui o saber animado por parâmetro, o que está tentando ser desconfigurado não é tanto o gesto real, mas aquele já desarranjado e amparado por uma competência técnica que suporta essa desconfiguração. A linha de fuga do cânone animado, nesse caso, não implica devolver o gesto que foi retirado, mas simplesmente constituir outras formas de decomposição. Aparentemente, o gesto perdido nunca será devolvido.

Aqui, é preciso esclarecer dois pontos: o primeiro é que nem sempre a prática tida por experimental em animação é exercitada tendo a competência representacional própria da arte animada como parâmetro. Como arte que hibridiza dispositivos e procedimentos de variados campos de representação, a animação tem a potência de se configurar como uma arte que circula entre campos. Desse modo, é possível que cineastas produzam animação enquanto usam o dispositivo técnico do cinema de formas alternativas a de sua positividade programada¹²⁶, bem como é possível que artistas plásticos produzam animação ao incorporar o dispositivo técnico do cinema ao processo criativo que envolve seus meios de produção imagética usuais. O que é importante notar aqui é que, como apontado em trabalho anterior (QUARESMA, 2016), com ou sem a ciência de estar produzindo animação, estes casos que se situam em outros campos estão tentando resolver problemas estéticos (em suas dimensões simbólicas e culturais) que partem de questões próprias de seus nichos de produção.

O segundo ponto é que nem sempre a prática tida por experimental em animação está livre de cercas. Didi-Huberman (2015, p. 326) observou como “o pensamento estético, a história e a crítica de arte” com muita frequência se cercam das “oposições não dialetizadas”. Nessa perspectiva, é possível visualizar o experimental também do ponto de vista dos modelos hegemônicos que o reivindicam para aí sacudir tudo o que não encaixa na norma – por isso mesmo não teria unidade, como apontou Parente (2000)¹²⁷. Haveria, assim, uma oposição canônica que faz uso do experimental para reforçar o cânone. Ao passo que o experimental é problematizado nas mãos de artistas e pesquisadores, também existem assimilações redutoras, que tentam instrumentalizar o experimental. Foi o que tentou fazer Wells (1998) com sua dicotomia ortodoxo-experimental, tratando o último em função do

¹²⁶ Para usar o termo de Machado (1996).

¹²⁷ “O experimental não tem unidade” (PARENTE, 2000, p. 91).

ortodoxo, e posicionando entre eles uma categoria assim nomeada “em desenvolvimento”, como uma forma de animação que não tem intenção de se opor ao cânone, mas também não o replica por não ser capaz. É a própria ideia pré-vanguardista de que toda arte que não recupera o paradigma estético vigente não o faz por desconhecimento técnico.

Instrumentalizar o experimental é criar um cânone próprio para ele, uma receita de bolo, um leque de possibilidades limitadas. É conhecido os cineastas que o negaram, como Peter Kubelka que disse “eu faço cinema e a indústria comercial faz cinema industrial [...] Eles deveriam carregar o nome especial – não nós” (ADRIANO; VOROBOW, 2002, p. 84). Com exceção das experiências instrumentalizadas, o experimental ainda é o espaço onde o cânone é deslocado, independentemente se o projeto está tentando resolver um problema do campo da arte, do cinema, da própria animação, ou um problema do campo estético como um todo, no que compete aos dispositivos e processos que agencia para tal.

Assim, buscou-se na literatura que tratou de fazer o registro dessa produção experimental em animação obras que aprofundaram a perda do gesto de forma independente do cânone estabelecido pelo saber animado, lançando sobre estas um olhar segundo as perspectivas da noção de *informe*. O *corpus* inclui obras emblemáticas do experimental na animação, que marcaram a historiografia desta arte. Também considerou-se as experiências da *National Film Board* do Canadá, que possui, desde sua fundação em 1939, uma orientação de produção animada técnica e esteticamente múltipla. O setor de animação da NFB, inicialmente liderado por Norman McLaren, tornou-se referência de uma produção mais livre, não se fazendo restringir pelo modelo representacional estabelecido para animação.

Ainda no esforço de clarear o exercício analítico, é importante notar que o tratamento *frame a frame* (ou quadro por quadro) na arte animada é variável. Já se disse que o cinema possui por padrão 24 *frames* para completar 1 segundo, ou seja, 24 imagens distintas. No entanto, na animação, é comum se trabalhar com menos variações por segundo. Isso não significa dizer que o filme animado terá menos *frames* por segundo, mas que as poses se repetirão por 2 ou mais *frames*. Assim, um filme de 12 poses por segundo ainda terá 24 *frames*, porém cada pose ocupará o tempo de 2 *frames*. Principalmente em animações experimentais, que buscam expor a materialidade do filme, é comum usar taxas ainda menores. A quantidade de *frames* que uma pose se repete afeta a percepção do gesto executado. Numa taxa de 6 poses por segundo, por exemplo, cada pose se repete em 4 *frames*, e apesar deste número corresponder apenas a uma pequena fração do segundo, já é o suficiente para ser notável cada pose individual que compõe o movimento, resultando em uma expressão mais fragmentada. Uma vez que o filme animado tanto se elabora quanto se

processa na percepção com base nessa materialidade do *frame*, o procedimento analítico possível a algumas das obras analisadas é observar, como se disse, o filme *frame* por *frame*, fora do tempo normal de exibição.

5.1 E o que pode o informe revelar sobre o cinema de animação?

Em seu sentido historicamente situado, como noção elaborada no contexto de recondução artística e etnográfica específica da revista *Documents*, o *informe* revela os próprios parâmetros de reconfiguração do paradigma antropomórfico que estão na base da arte animada e que serão aprofundados no campo específico da animação a partir de suas singularidades tecnológicas e processuais, como vimos a partir das discussões nos capítulos anteriores.

Vale notar que é somente nesta coincidência contextual que o *informe* se coloca como uma noção historicamente empregada, pois o que cabe a este conceito é operar “um mundo de semelhanças *informes*, cruéis ou infantis, voluntariamente regredientes, a cuja altura só a audácia dos artistas se mede, seja qual for a sua época, desde que decomponham a ‘Figura humana’” (DIDI-HUBERMAN, 2015, p. 274). Na esteira desse pensamento, é possível conceber para o *informe* uma dimensão processual, no fornecimento de um método – lembrando que Didi-Huberman (2015) assim nomeia “processo” do informe – capaz de interrogar paradigmas de representação do corpo, qualquer que seja a norma vigente, através de uma dialética das formas, que desarranja o nosso modo de enxergar as imagens a partir de uma contaminação por outras imagens ou elementos.

Entendendo aqui que esse desarranjo incide não somente sobre as normas de representação em si, posto que o campo estético, não sendo uma ilha, também se formula ou reverbera no tecido social (como bem observamos no gesto renascentista que a igreja tentava apagar e os artistas tentavam reacender a partir de um referente gestual da antiguidade). Assim é que as imposições que incidem sobre o corpo e se desdobram nas variadas artes de representação podem ser confrontadas no campo mesmo da representação, a partir desta dialética das formas. Ou seja, a partir dela, pode-se desarranjar o nosso modo de ver o espaço que a norma determinou para o corpo negro, o corpo da mulher, o corpo gordo, entre vários outros corpos que seguem estigmatizados em alguma medida. Este gaio saber visual pode ser empregado de forma estruturada, mas prescinde de autoconsciência, no sentido de ser passível de execução sem a base teórica específica do *informe* (a montagem em Eisenstein é um exemplo). Compete tanto ao exercício crítico e analítico, à exemplo de como executado pela

própria revista *Documents*, mas é importante pensar a potencialidade de uma dada dialética incorporada ao processo criativo, ou seja, de agregar essa potencialidade analítica ao processo de produção imagética, num exercício de instrumentalização da teoria em projetos propriamente artísticos.

Podendo se dirigir também aos vícios de cada campo do saber, que normalmente delimitam os objetos de estudo a que são concedidos o valor de conhecimento, no sentido de reposicionar objetos de estudo em campos de saber onde estes foram normalmente negligenciados. Assim também podendo se dar a partir de um “pôr em relação” com os demais objetos de estudo devidamente legitimados dentro desses campos (o que a revista *Documents* fazia, por exemplo, ao colocar personagens de HQ numa revista de etnografia num momento em que a etnografia estava fechada em outro programa). Ou seja, desarranjar nosso modo de enxergar determinada representação também a partir do modo como esta representação é conformada dentro das várias disciplinas científicas a partir de seus paradigmas singulares, porque o campo do conhecimento, também não sendo uma ilha, cumpre moldar certo olhar ou filtro sobre as diversas formas de representação.

Em sua forma puramente analítica, fornece uma leitura possível dos processos de *informe* que foram executados de forma estruturada ou não, autoconscientes ou não, acidentais ou não, que passaram (ou não) despercebidos ou tiveram pouca força para guiar o debate de seus contextos de produção. Leitura esta a partir da perspectiva dialética formulada para o *informe*, no que cabe a ação de deslocamento que uma forma promove sobre a outra.

No presente exercício analítico, é preciso começar adicionando uma dimensão estética ao processo do *informe*, dimensão esta própria do produto fílmico. Porque o elemento do cinema é o gesto e não a forma, como concebeu Agamben (2017a). No entanto, as reconfigurações perpetradas no campo estético nas primeiras décadas do século XX tinham a pintura como arte de representação chave, e não à toa, a lógica dialética de base do *informe* foi formulada tendo por alicerce a *forma*, ou seja, tudo aquilo do corpo que é perceptível nas imagens estáticas. E muito embora filmes como os de Eisenstein tenham sido considerados dentro desta perspectiva, os sentidos extraídos se davam a partir das formas que se interpelavam através da montagem. O gesto, por outro lado, é uma forma que se transforma no tempo. Como a sintaxe da linguagem verbal e visual, o gesto possui uma sintaxe (como assim imaginou Stanchfield (2013), e do mesmo modo, uma potência de comunicar (muito embora não se preste exclusivamente ao projeto da comunicação). Os vários cinemas, ao colocar corpos em movimento, trazem um elemento visual com uma sintaxe triplamente qualificada: auditiva, pictórica e em movimento. Tratam-se de três instâncias de comunicação

operando concomitantemente no mesmo corpo, e que podem se acomodar num todo coerente, ou se contrapor, fazendo com que uma dimensão sintática opere num sentido de antítese da outra.

Ainda, é importante lembrar que o fato do gesto no audiovisual se configurar como construção relacional entre imagens (as diversas poses de um dado movimento), a potência do *informe* reside aí também, quando uma ou mais poses do conjunto parecem desmentir o gesto que está sendo performatizado, e que pela velocidade com que se sucedem, se apresentam com extrema sutileza. Nesses casos, criam um ruído, contaminando toda a percepção, pedem para ser descobertas a partir do exercício analítico *frame a frame*.

O filtro do *informe* sobre as obras aqui analisadas visa identificar contrastes entre o aspecto gestual e o morfológico, na medida em que se opera um desmentido dos cânones da gestualidade que se pautam tanto na identidade biológica e na integridade do humano, quanto na competência representacional da arte animada. Veremos gestos que desmentem a biologia do corpo em movimentos convulsivos que demandam uma reorganização anatômica; gestos que são desmentidos pelo processo animado, perdendo sua potência de comunicar e se tornando assim improdutivo e sem rumo; bem como corpos que são atravessados por instâncias de outras naturezas e que possuem no gesto o mediador dessa desterritorialização.

São obras que continuam aprofundando a desrealização do paradigma antropomórfico para além dos limites de decomposição formulados pelo saber animado, em movimentos de resistência mais ou menos estruturados, algo como a luz dos vagalumes em meio aos holofotes da hegemonia estética, como assim elaborou Didi-Huberman (2011).

Estas noções possibilitam ao exercício analítico extrair mais da imagem animada, enxergando-a para além dos filtros que operam o corpo animado pela ótica do mesmo conjunto de princípios que regem a competência representacional desta arte.

As análises foram estruturadas segundo os vários corpos possíveis para a arte animada, numa linha que vai do corpo real, passando por representações corporais mais conformadas ao referente (a animação do corpo que foi filmado ou fotografado, bem como de ilustrações com maior proximidade referencial) até o corpo mais livre da corporeidade. Ainda que todos os casos trazidos na análise sejam animações, é importante notar que nem todos os casos tiveram o gesto formulado a partir de técnicas animadas, mas tiveram procedimentos animados na base estrutural de seu desarranjo. É imperativo observar como as técnicas animadas incidem sobre o gesto a partir de uma variedade de possibilidades, seja desconstruindo enquanto monta o movimento corporal, seja desconstruindo um gesto

elaborado a partir de filmagem. O corpus segue especificado no quadro abaixo, na ordem em que são apresentados durante as análises.

Quadro 1 – Corpus de análise

TÍTULO	ANO	REALIZADOR	NATUREZA DOS CORPOS	NATUREZA DOS GESTOS
Neighbours	1952	Norman McLaren	corpo do ator	gesto animado em pixilation
Two bagatelles	1953	Norman McLaren e Grant Munro	corpo do ator	gesto animado em pixilation
Razor blades	1968	Paul Sharits	corpo de natureza fotográfica	gesto descaracterizado com animação do tipo flicker
No objects	2019	Moïa Jobin-Paré para a NFB do Canadá	corpo filmado	gesto descaracterizado com animação quadro a quadro
Milk of amnesia	1992	Jeff Scher	corpo animado com rotoscopia (base filmada)	gesto descaracterizado por forma particular de emprego da rotoscopia
This is a recorded message	1973	Jean-Thomas Bédard para NFB	corpo de natureza fotográfica	gesto animado por recorte
Duo concertantes	1964	Larry Jordan	representações conformadas ao referente	gesto animado por recorte
Our lady of the sphere	1969	Larry Jordan	representações conformadas ao referente	gesto animado por recorte
Orb	1973	Larry Jordan	representações conformadas ao referente	gesto animado por recorte
Gymnopedies	1965	Larry Jordan	representações conformadas ao referente	gesto animado por recorte
Visible compendium	1991	Larry Jordan	representações com variedade de conformação ao referente	gesto animado por recorte
Carabosse	1980	Larry Jordan	representações com variedade de conformação ao referente	gesto animado por recorte
Accordion	2004	Michèle Cournoyer para NFB do Canadá	desenho	gesto animado quadro a quadro
Soif	2014	Michèle Cournoyer para NFB do Canadá	desenho	gesto animado quadro a quadro
Le chapeau	1999	Michèle Cournoyer para NFB do Canadá	desenho	gesto animado quadro a quadro
A feather tale	1992	Michèle Cournoyer para NFB do Canadá	desenho	gesto animado quadro a quadro

Fonte: Elaboração própria.

5.2 Pixilation e os experimentos do gesto no corpo real

“Por que não caminhar com a cabeça, cantar com o sínus, ver com a pele, respirar com o ventre?” (DELEUZE; GUATTARI, 2012, p. 13). O imaginário de reconfiguração das funções do corpo encontra na técnica do *pixilation* um espaço ideal para firmar raízes. Com o *pixilation* passou-se da impossibilidade de reprodução do gesto real para a completa reinvenção das formas de executar os movimentos corporais.

As origens da técnica são incertas¹²⁸. Como procedimento análogo ao *stop frame*, é possível que tenha sido descoberto no contexto dos experimentos com câmera que ficaram conhecidos como *lightning sketch* e dos *trick films*. Filmes de técnica mista, como *The haunted hotel* (1907, J. Stuart Blackton), fazem uso do *stop motion* para transformar ambientes reais do cotidiano humano. A referida obra mostra um homem que tenta realizar atividades rotineiras numa casa aparentemente mal assombrada. Aí o *stop motion* cumpre a função de efeito especial, a serviço de uma mobilidade mágica de objetos. Mas a técnica ainda não incide sobre o corpo do ator, cuja expressão é captada em tempo real (*live action*) por filmagem tradicional e exposta no filme sem distorções. Já em *The Electric Hotel* (1908, Segundo de Chomón) o corpo do ator é fotografado quadro a quadro, no entanto, este tratamento não chega a se colocar na construção gestual. Neste filme, os atores se postam na mesma posição a cada quadro, enquanto a técnica do *stop motion* é aplicada apenas a objetos que interagem com os corpos dos mesmos. Por exemplo, quando as pernas do ator permanecem imóveis enquanto uma escova é movida quadro por quadro para trazer o efeito de que magicamente limpa o sapato do ator sozinha. Em outro momento, a atriz permanece parada enquanto suas roupas se retiram sozinhas. Ainda que mesmo um corpo plenamente estático seja impossível no *pixilation*¹²⁹ e o resultado seja um efeito trêmulo, mesmo aí não estão tentando reconfigurar os movimentos corporais, o foco ainda está nos objetos e vestimentas que interagem. Sempre que os personagens precisam dar continuidade à atuação gesticulada, retorna-se a técnica da filmagem em *live action*. O corpo da atriz, por exemplo, é movido pelo cenário, no entanto, a partir da animação em *stop motion* de uma cadeira em que ela encontra-se sentada. O mais próximo da técnica sobre os corpos dos atores ocorre em dois momentos: quando os cabelos da atriz são animados quadro a quadro para parecer que se soltaram sozinhos e refizeram o penteado por mágica (prevalecendo, no entanto, mesmo neste segmento, a estratégia de imobilidade da atriz enquanto escovas e pentes animados em *stop*

¹²⁸ Possíveis origens do *pixilation* são discutidas na dissertação de mestrado de Kerber (2016).

¹²⁹ Pela impossibilidade mesma de um corpo vivo plenamente estático.

motion penteiam seus cabelos), e o segmento final em que corpos e mobília são arrastados de um lado para o outro do cenário, como que movidos por uma força invisível, porém ainda imóveis, como se desacordados.

É com Norman McLaren que o *pixilation* é aplicado sobre os corpos em toda a sua potência de reconfiguração dos movimentos corporais. Destaco aqui dois filmes: *Neighbours* (1952), de McLaren, filme que acaba definindo as bases da própria técnica, e *Two bagatelles* (1953), também de McLaren em parceria com Grant Munro. *Neighbours* é uma peça audiovisual de cunho narrativo, que conta a história de dois vizinhos que disputam uma flor germinada espontaneamente entre a casa de um e outro. A cobiça pela flor se transforma no motivo da divisão de fronteiras entre os terrenos de ambos, até então não delimitados.

O filme de técnica mista faz amplo uso do *stop motion*, do *stop frame*, e de filmagem *live action*. E ainda que o *stop motion* de objetos (que anima a flor e as cercas) se façam muito mais presentes, a grande contribuição da obra é tratar os corpos dos atores como objetos a serem manipulados quadro por quadro, no experimento técnico e estético dos movimentos corporais. Apesar das possibilidades estéticas da estratégia estarem sendo testadas, não figuram gratuitamente. São inseridas na narrativa como metáfora do êxtase causado pela flor. Personagens se deslocam de forma antinatural, sem fazer uso das mecânicas do corpo necessárias ao deslocamento (Figura 38 e 39).

Figura 38 – *Neighbours* (Norman McLaren, 1952): personagens se deslocam em círculo em torno da flor sem retirar os pés do chão.



Fonte: frames de *Neighbours* (1952, Norman McLaren).

Figura 39 – *Neighbours* (Norman McLaren, 1952): um pulo para cada foto resulta na criação de movimento de deslocamento irreal, como se os personagens flutuassem em torno da flor.



Fonte: frames de *Neighbours* (1952, Norman McLaren).

Em *Two bagatelles* (1953), os experimentos se aprofundam, reinventando o gesto de caminhar e estabelecendo novas formas de locomoção. Desta vez sem um tratamento que lhes confira sentido narrativo, um homem experimenta rearranjos corporais em seu deslocamento pelos espaços. Caminha como quem patina, se movimenta em poses que desautorizam a anatomia (Figuras 40 e 41), sobe e desce degraus de uma escada de modo impossível para a mecânica anatômica. É *informe* porque executa a ação acionando a potência de outro gesto. É absurdo – na acepção de Flusser (2014) – porque experimento gratuito, como uma demonstração vulgar de poder, porque na ausência de função, se insere no âmbito estético, gestos absurdos que se combinam em uma dança de movimentos impossíveis.

Figura 40 – *Two bagatelles* (McLaren, Munro, 1953): personagem caminha como quem patina.



Fonte: frames de *Two bagatelles* (1953, McLaren, Munro).

Figura 41 – *Two bagatelles* (McLaren, Munro, 1953): deslocamento sem uso das pernas em rearranjo das funções das partes corporais.



Fonte: frames de *Two bagatelles* (1953, McLaren, Munro).

O *pixilation* é inaugurado no campo do cinema, mas será muito mais aplicado nas chamadas indústrias criativas, a exemplo da publicidade e do mercado de videoclipes. Um clipe como *Sledgehammer*, de Peter Gabriel, por exemplo, ao levar o *pixilation* para o *lipsync* da música, deixa bastante claro a dimensão do corpo que está sob maior controle no processo animado – nesse caso, os lábios, que se movimentam quadro por quadro para compor cada fração de segundo (*frame*) de sílaba – e todo o resto que se perde do processo, como os movimentos de olhos e o tremular corporal típico da técnica, trazendo para o corpo movimentos próximos da ataxia locomotora. Que o gesto desconfigurado ou reinventado através do *pixilation* tenha se colocado com mais ênfase nestes mercados da produção imagética, revela que alguns nichos continuam a naturalizar a perda do gesto para fins exclusivos de apreciação estética.

5.3 Experimentos animados do gesto filmado ou capturado

No cinema filmado, caberá a própria montagem a interrupção da gestualidade, nos habituando a uma experiência de gestos recortados. À direita e a esquerda dessa tendência experimentaram-se extremos. Em uma ponta, o excesso de corpo que vemos em filmes como *Eat* (1963) de Andy Warhol – que exhibe 44 minutos de um homem comendo – em que prevalece o gesto em sua integridade temporal, sem o recorte da montagem. Em outra ponta, o gesto também será filmado e posteriormente desconstruído a partir de técnicas animadas.

Razor blades (1968) é um destes exemplos, em que o movimento corporal é interrompido e interpelado por elementos gráficos de natureza distinta e diluído no tempo.

No filme, Paul Sharits trabalha o efeito de animação que ficou conhecido como *flicker*, que é conseguido através de um processo que consiste em alternar a cada *frame* imagens com alto nível de contraste entre si, gerando o efeito trêmulo de que a tela pisca¹³⁰. O *flicker* começou a ser executado com a simples alternância de fotogramas em branco e fotogramas pretos, mas foi ampliado nas mãos de diversos artistas, que testaram o mesmo efeito com elementos geométricos e figurativos. *Razor blades* (1968) é uma dessas experiências, em que Paul Sharits alterna *frames* com círculos, texturas, tipografias, tela cheia e imagens de natureza fotográfica. A partir destas, Paul Sharits inseriu o corpo no *flicker*, fazendo com que fotografias de um homem escovando os dentes e de seu órgão sexual se coloquem entre a miríade de *frames* compostos por elementos de outras naturezas.

Razor blades (1968) é o tipo de animação que convida o espectador a estar à deriva de suas imagens, devido ao fato de que cada *frame* permanece em exibição na tela por apenas 1/24 de segundo. É possível identificar tudo e apreender nada, numa experiência visual frenética de elementos que se alternam em alta velocidade. Como observado em trabalho anterior (QUARESMA, 2020), trata-se do tipo de efeito que favorece a falta de engajamento diante do filme, uma vez que não é possível apreender seu conteúdo de forma precisa. Assim, numa visão desengajada de *Razor blades* (1968), perceberemos que *frames* com um corpo aparecem na tela eventualmente. Mas somente um olhar analítico e estruturado dará conta de perceber que as imagens de corpos que se apresentam estão, na verdade, em sequência. Tratam-se de poses sequenciais que resultam em movimento corporal, composto por quatro poses (Figura 42).

¹³⁰ *Flicker* pode ser traduzido como tremulação.

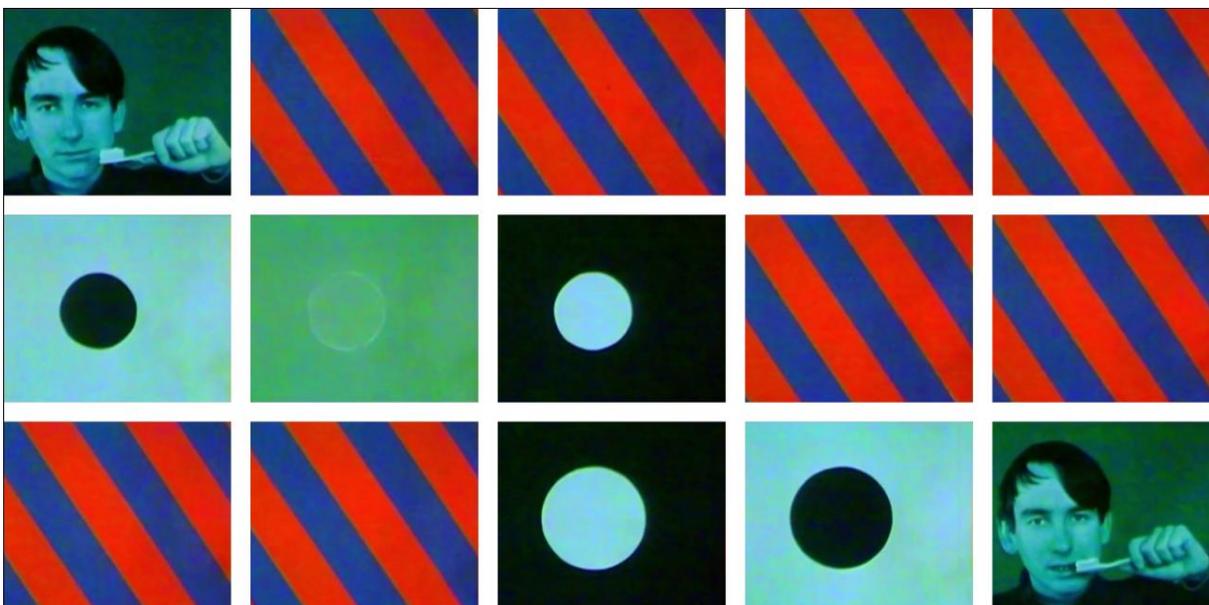
Figura 42 – Sequência de poses em *Razor blades*: gesto de escovar os dentes.



Fonte: frames de *Razor blades* (1968, Paul Sharits).

Isto é, constituiriam um movimento corporal caso Paul Sharits exibisse as poses em sequência (como apresentadas na figura 42). O que o realizador faz, no entanto, é separar as várias poses do mesmo movimento e posicionar uma enorme quantidade de *frames* com outros elementos entre uma e outra. Para uma descrição mais clara: entre a primeira e a segunda pose do gesto de escovar os dentes, constam 13 *frames* com elementos de outras naturezas (Figura 43). Vale salientar que os *frames* contendo listras não são repetidos como poderia se perceber num primeiro olhar. As listras encontram-se em posições diferentes a cada *frame*, e o resultado fílmico é a percepção de que elas se movem pela tela.

Figura 43 – *Razor blades* (Paul Sharits, 1968): gesto interrompido por 13 frames.



Fonte: frames de *Razor blades* (1968, Paul Sharits).

Assim, ao assistir o filme, a experiência visual não é a do movimento de um homem escovando os dentes, e sim a de que fotos paradas de um homem escovando os dentes aparecem e desaparecem durante o filme em meio a uma enorme quantidade de imagens. O gesto é, dessa forma, interpelado por elementos que o mantêm em suspensão até que uma

nova pose da sequência surja na tela, nunca se efetivando enquanto gesto no movimento, o efeito gestual é perdido. “*Razor blade*” significa “lâmina de barbear”, material utilizado no processo de montagem fílmica para cortar negativos, separando cenas ou cortando fotogramas. Como título do filme, sugere simbolicamente o gesto cortado. Não somente no sentido de ser extraído de seu contexto, de seu arranjo gestual completo, mas também por ser recortado no nível dos *frames* que o compõem, desarranjando ainda mais o corpo em movimento.

Ainda, a obra foi construída para ser exibida em galeria por dois projetores lado a lado, como se a tela estivesse dividida ao meio. Uma vez que cada projetor exibe a obra a partir de um momento distinto, o efeito visual de ruído é potencializado.

Encontramos outro exemplo em *No objects* (2019), curta-metragem que mixa animação e filmagem produzido por Moïa Jobin-Paré para a NFB do Canadá. A obra apresenta uma compilação de pessoas filmadas executando ações com uma diversidade de objetos. O exercício animado consiste em intervir quadro por quadro com grafismos diversos por cima dos objetos manipulados, retirando-os de cena (Figura 44). Como uma rotoscopia, porém, em vez de seguir o corpo do ator, tentando alcançar seus gestos (em alguma medida), busca-se “apagar” o entorno do corpo, deixando o gesto completamente livre dos elementos que o confere contexto e sentido. O processo transforma, assim, gestos de trabalho, direcionados a ferramentas, em gestos sem rumo, que parecem gratuitos. Gestos descontextualizados, que, à exceção daquele de digitação (mais reconhecível) perdem a potência de classificar as ações que estão sendo executadas. Mesmo no caso do reconhecível digitar, o resultado é a pura gestualidade dada para apreciação estética.

Figura 44 – *No objects* (Moïa Jobin-Paré para a NFB do Canadá, 2019): gestos sem rumo.



Fonte: frames de *No objects* (2019, Moïa Jobin-Paré).

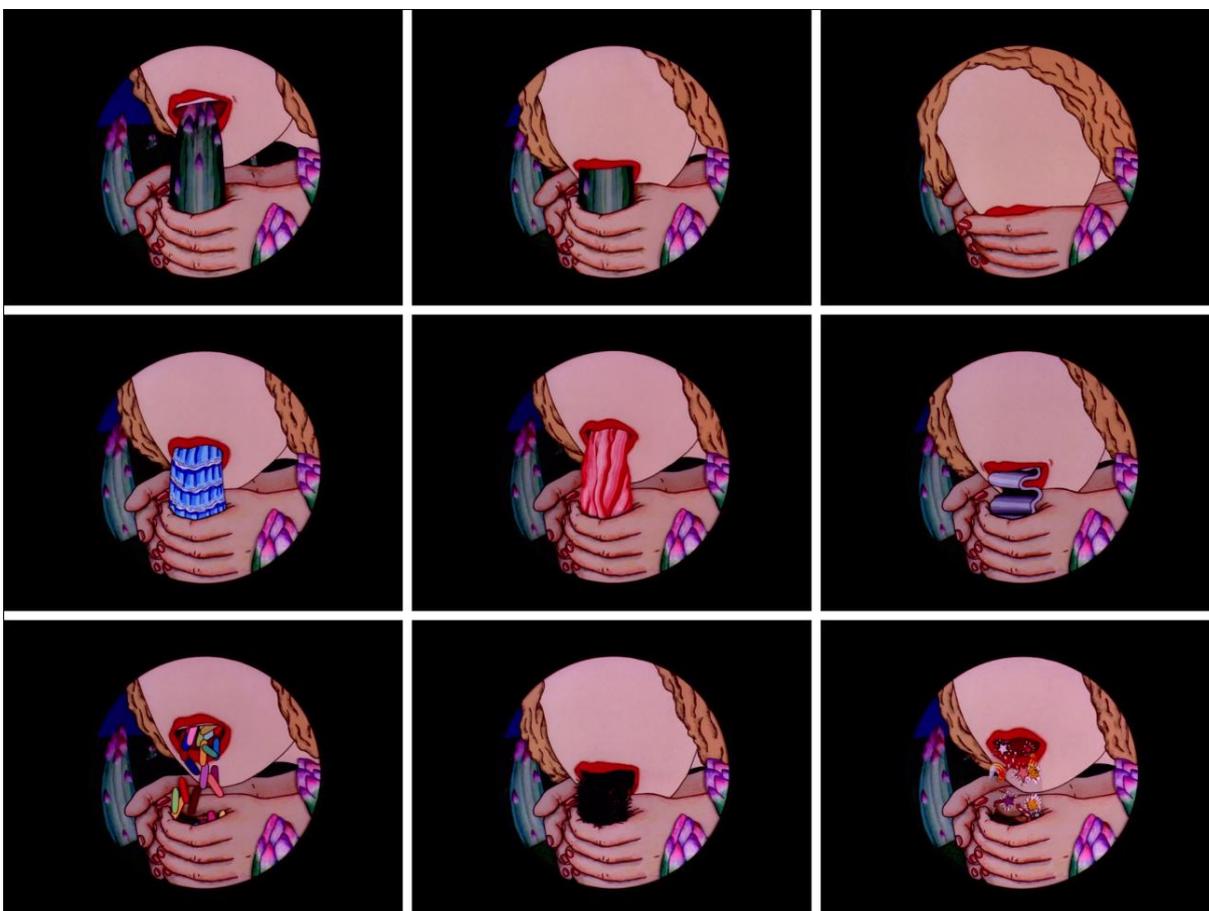
No objects (2019) parte de corpos reais que foram filmados e tiveram seu desvio de função perpetrado por técnicas de animação. Mas também foi comum no cinema de corpos animados esta estratégia de dar a gestualidade um tempo para se encenar de forma puramente estética. Em *Two sisters* (1991, Caroline Leaf para NFB), animação de desenhos riscados diretamente na película de 70mm, o movimento de digitação de uma das protagonistas é desconectado do aparelho e reforçado apenas pelo áudio das teclas e *bips* do computador. Na tela, apenas os dedos em movimentos que desconfiguram a estrutura óssea dos mesmos (Figura 45). Em *Asparagus* (1979, Suzan Pitt), a protagonista se lança sobre um aspargo num movimento próprio do sexo oral. Em cada movimento de retorno da cabeça, o que constava em sua boca é substituído por outro elemento, principalmente grafismos abstratos (Figura 46). Aqui, uma questão própria do abjeto: não existe um órgão sexual na imagem. É o gesto em si que faz com que todos esses elementos, de alguma forma, aproximem-se dessa dimensão sexualizada.

Figura 45 – *Two sisters* (Caroline Leaf, 1991): gesto de digitar.



Fonte: frames de *Two sisters* (1991, Caroline Leaf).

Figura 46 – *Asparagus* (Susan Pitt, 1979): gesto do sexo oral descontextualizado.



Fonte: frames de *Asparagus* (1979, Susan Pitt).

Dissemos que a rotoscopia é uma das técnicas animadas que mais se aproxima do gesto, por se basear num corpo real que foi filmado. Mas a rotoscopia foi aplicada de forma bastante variável. Enquanto uma parte da indústria a adotou de forma estruturada para trazer

gestos mais próximos da realidade para a animação de personagens, no espaço da animação independente e experimental ela foi aplicada de forma mais livre, para desconstruir¹³¹.

Quando desenhamos por cima de uma imagem de natureza fotográfica – como o *frame* de uma cena que foi filmada, por exemplo – refazemos o corpo real a partir dos componentes mais básicos de uma imagem: linhas e planos. Trata-se de um processo de redução da representação fotográfica. Uma pintura baseada numa fotografia pode não causar estranhamento, mas o gesto desenhado quadro por quadro baseado num filme precisa seguir um esquema para evitar contaminar a gestualidade com movimentos corporais impossíveis. Uma das principais consequências de manter o traçado livre no desenho de cada *frame* é que as linhas e/ou planos raramente estarão numa sequência perfeita. O resultado é que o corpo “rotoscopado” adquire um eterno tremular. O que em alguns casos é um erro de emprego da rotoscopia, em muitas outras produções é explorado esteticamente. Vale lembrar que o gesto trêmulo é próprio da arte animada e é empregado mesmo sem uso da rotoscopia. É marca do *pixilation*, como já mencionado, mas também de outras técnicas, como o *stop motion*, inicialmente por motivos de limitação técnica até se consolidar enquanto estilo próprio da técnica, passível de ser empregado ou não. Também foi e continua sendo amplamente utilizado na animação de desenhos e pinturas, para evitar o estático na representação. Na experiência real, é certo dizer que sempre há movimento no corpo, de natureza orgânica e que permanecem num nível inconsciente e não são passíveis de serem acessados pelo animador: da respiração, dos batimentos cardíacos, dos pequenos gestos, nunca estamos completamente estáticos. Essa dimensão impossível de ser conhecida de forma estruturada para fins de reprodução (pelo menos até o momento) é o que traz para o corpo animado uma imobilidade irreal, que tenta-se contornar com a variação de traços e/ou planos a cada *frame*, trazendo esse efeito trêmulo para os movimentos corporais¹³².

Assim, a rotoscopia de traços livres é apenas mais uma técnica de animação a fazer uso estético desse movimento antinatural para a representação de corpos em movimento. No entanto, alguns artistas potencializam as distorções. Em seu tratamento da técnica, Jeff Scher não varia apenas o traçado a cada quadro, como toda a plástica (materiais, paleta de cor,

¹³¹ E por vezes para construir movimentos externos ao corpo. Um exemplo é o curta *Fuji* (1974) de Robert Breer, em que o realizador utiliza uma base filmada de um homem correndo para a rotoscopia, mas traça apenas uma linha correspondente a parte frontal da silhueta de seu corpo. Assim, o resultado não é um corpo em movimento, mas uma linha. Outros elementos em movimento do filme são utilizados para criar planos em movimento, como as luzes de um trem. O realizador segue a trajetória, mas não a forma, de modo a capturar movimentos para elementos geométricos ou abstratos.

¹³² Também muito aplicado nos cenários pela mesma razão. Na experiência real, nenhum espaço parece plenamente estático. A força do ar e variações de iluminação dão conta da percepção de que um cenário está sempre em movimento. O efeito trêmulo é uma estratégia estética para trazer esta sensação de movimentação constante.

textura e estilo gráfico), como podemos ver em *Milk of amnesia* (1992) na imagem abaixo (Figura 47).

Figura 47 – Sequência de frames em *Milk of amnesia* (Jeff Scher, 1992).



Fonte: frames de *Milk of amnesia* (1992, Jeff Scher).

Esse tratamento quadro a quadro resulta numa imagem em movimento que desmente a própria representação, revelando o embuste do movimento no cinema, como obra composta, na realidade, por imagens estáticas, uma vez que a variação plástica torna todos os *frames* que compõem o segundo visíveis. Para além da materialidade do filme, poderia se formular do mesmo modo para o corpo representado, como revelação do embuste do gesto ali encenado. Mas também incide sobre a percepção da gestualidade, que é, sim, reconhecível. Poderia até se argumentar que o gesto prevalece a despeito da ausência de unidade plástica e estilística da forma de cada pose. No entanto, se o traço livre numa rotoscopia tradicional, ao não se continuar de forma plena, traz um efeito trêmulo para a expressão corporal, aqui essa não continuidade é aprofundada, e a variação drástica resulta na percepção de ruídos que parecem interromper o gesto 12 vezes por segundo.

5.4 Um gesto informe para o corpo conformado ao referente

Na história da imagem, vimos que alguns dispositivos e técnicas permitem recuperar mais do corpo real e se acomodar ao referente, caso da fotografia e das ilustrações e pinturas com alto nível de analogia com a realidade. Na arte animada, eventualmente estas

representações estáticas serão animadas, ou seja: será dado a elas um gesto. Apesar de ser possível desenhar imagens com alto grau de proximidade com o referente em todas as poses necessárias de um movimento, raramente isto foi realizado na arte animada. O mais comum é que estas representações mais próximas da representação fotográfica sejam animadas por recorte. A técnica do recorte é uma variação do *stop motion* que gerou um nicho próprio. Tradicionalmente, os corpos dos personagens eram desenhados membro por membro e em seguida recortado e montado com pinos no lugar das juntas, formando uma marionete articulável de papel ou outro material a ter seus membros alterados quadro por quadro, para montar as poses de cada movimento a ser fotografado¹³³.

Com a técnica do recorte, abre-se mão de uma vantagem crucial do *stop motion*: a possibilidade da terceira dimensão. O recorte configura-se, assim, como representação de natureza 2D e a principal limitação é reduzir os movimentos dos membros do corpo a movimentos de rotação. Para o corpo abstraído de um personagem *cartoon*, o movimento abstrato do recorte se afina visualmente. Mas uma representação com alto nível de analogia animada no recorte resulta num contraste visual enorme entre corpo e gesto. A forma sugere um corpo real, enquanto o gesto que é articulado por ele revela o embuste. Trata-se de duas sintaxes distintas do corpo comunicando informações que se contradizem.

Outra possibilidade de articulação do corpo com a técnica do recorte é a substituição de uma pose por outra a cada *frame*. Nesse caso, o personagem não precisa ser desmembrado como uma marionete, mas precisa haver um desenho dele em cada uma das poses necessárias para compor o movimento¹³⁴. Assim, no lugar de articular uma marionete pose por pose, é possível retirar toda a imagem e substituir por outra. Mais uma vez, é possível desenhar com alto grau de analogia todas as poses de um movimento mais conformado ao referente e substituí-las. No entanto, também aqui isto raramente foi executado. Em representação do tipo *cartoon*, a substituição se presta, muitas vezes, a simulação de uma terceira dimensão – por exemplo, substituindo elementos por outros iguais, porém de menor escala, sugerindo que caminham no eixo Z¹³⁵. Observarei aqui dois realizadores que fizeram uso da animação de recorte a partir de representações com alto grau de analogia, fazendo uso de movimentos de rotação e/ou de substituição.

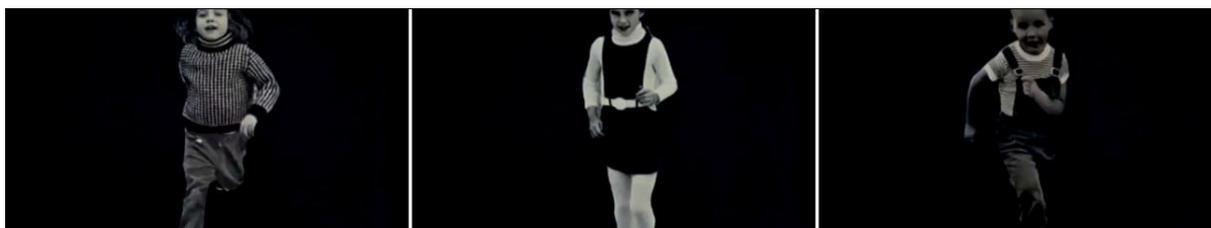
¹³³ A técnica sobrevive atualmente a partir de marionetes digitais.

¹³⁴ Exemplificando a partir dos exemplos de ciclos de caminhada apresentados anteriormente, para animar um ciclo de caminhada com a técnica do recorte por substituição, precisaríamos ter um desenho separado de cada pose do ciclo, e substituir *frame* por *frame* durante o processo de animação.

¹³⁵ O eixo Z, na animação, diz respeito ao eixo da terceira dimensão, o eixo da profundidade, ou seja: o deslocamento de algo para perto ou longe. Em animação 2D, a simulação de movimento no eixo Z depende da variação de escala dos elementos. No distanciamento, o elemento diminui gradualmente sua escala. Na aproximação, parece aumentar.

Em *This is a recorded message* (1973, Jean-Thomas Bédard para NFB), gestos convulsivos são montados a partir de recortes de corpos de natureza fotográfica (salvo exceções). Não há um tratamento narrativo, no entanto segue-se um esquema linear que acompanha as várias fases do desenvolvimento corporal, do bebê à vida adulta. Em todas as idades, o realizador coleta e sequencia fotos de *footage* de diversas naturezas: publicidade, imagens que circulam na mídia de massa, pornografia, e até desenhos. No curta, Bédard trabalha a uma taxa de 6 quadros por segundo, o que na prática significa que cada imagem é repetida por 4 quadros. Uma variação nessa taxa de fotos de pessoas distintas, em trajés distintos resulta em efeito parcialmente semelhante ao que temos na variação executada por Jeff Scher. No entanto, aqui aprofunda-se ainda mais a desconexão entre poses, porque a variação drástica, no caso de Jean-Thomas Bédard, não se dá apenas na plástica, mas também na sequência de poses, que desarranja grande parte da coerência formal e espacial necessária para a percepção de um gesto fluido. Nesse sentido, é notável a preocupação do realizador de buscar poses com afinidade expressiva, que pareçam se continuar. Ainda assim, resultam em modos de caminhar e correr desestruturados e repartidos, uma vez que poses assim extraídas de contextos e corpos distintos dificilmente resultarão numa sequência plena (Figura 48 a 50). A sequência de um bebê olhando para frente seguida de outro olhando para cima (Figura 51) sugere um movimento de levantar a cabeça, porém numa variação brusca, sem as poses intermediárias que trariam a percepção de um gesto fluido.

Figura 48 – *This is a recorded message* (Jean-Thomas Bédard, 1973): sequência de poses do ciclo de caminhada das crianças.



Fonte: frames de *This is a recorded message* (1973, Jean-Thomas Bédard).

Figura 49 – *This is a recorded message* (Jean-Thomas Bédard, 1973): sequência de poses do ciclo de caminhada feminino.



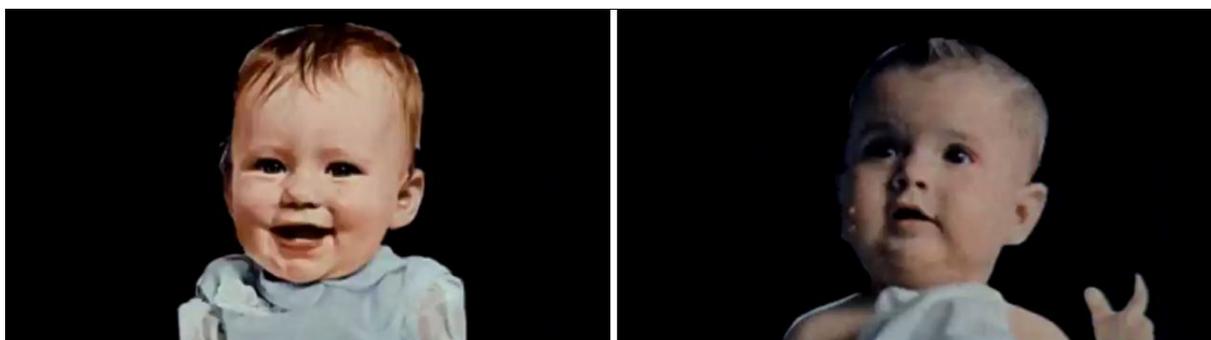
Fonte: frames de *This is a recorded message* (1973, Jean-Thomas Bédard).

Figura 50 – *This is a recorded message* (Jean-Thomas Bédard, 1973): sequência de poses do ciclo de corrida masculino.



Fonte: frames de *This is a recorded message* (1973, Jean-Thomas Bédard).

Figura 51 – *This is a recorded message* (Jean-Thomas Bédard, 1973): sequência de poses de bebês confere percepção de gesto de levantar a cabeça.



Fonte: frames de *This is a recorded message* (1973, Jean-Thomas Bédard).

Assim, Bédard não está remontando gestos – como na rotoscopia – mas inventando gestos a partir da combinação de poses extraídas de contextos gestuais diversos, como também podemos ver nas danças forjadas a partir das poses de modelos em situações diversas (Figura 52). O filme consiste na ampliação do próprio sentido de colagem, da forma corporal (composta por partes de vários sujeitos) para o gesto (composto por poses de várias pessoas). Experimentos com o gesto, portanto, em nível análogo ao de Frankenstein. Se ao final do século XIX, buscava-se entender o gesto em sua integridade, como vemos nas decomposições de Muybridge, o século XX foi palco de experimentos que expunham até que ponto sobrevive o gesto quando se retirou dele toda a unidade corporal.

Figura 52 – *This is a recorded message* (Jean-Thomas Bédard, 1973): sequência de poses desconectadas forjam movimento corporal convulsivo.



Fonte: frames de *This is a recorded message* (1973, Jean-Thomas Bédard).

De um modo geral, a base do gesto “frankenstein” de Bédard é o próprio processo do *informe*, aqui num nível mais sutil do que as sobreposições de sentidos na montagem de Eisenstein (para citar um exemplo), porque reside na construção pose a pose da sequência. Ou seja, não se trata de um plano que desmente o anterior/posterior, mas de uma pose que permanece em cena por apenas 4 *frames* de duração. Assim, o tratamento que confere a estas formas do belo padronizado faz com que estes corpos normalizados para consumo no campo da publicidade e da moda se contradigam entre si no arranjo técnico da construção do movimento corporal e gesticulem de forma convulsiva e incoerente, fora de sua norma. Mas a

dança forjada da figura 52 agencia outra potência do *informe*, ao fazer com que o ciclo composto por modelos passe a ser gradualmente interpelado pela foto de uma mulher nua e acorrentada. Em outra sequência, o filme também passa a incluir imagens do universo da pornografia, bastante explícitas, que se sobrepõem a outras, também contaminando o acervo fotográfico regido pelo padrão aceitável da moda.

Outro animador que inventou gestos convulsivos a partir da combinação de poses desconexas foi Larry Jordan, também usando colagem, *footage* de naturezas diversas e animação de recorte. O realizador animou colagens a partir de recortes de antigos livros de anatomia e astrologia, reproduções de gravuras do século XIX e de representações do humano no estilo clássico e romântico. Também empregou a colagem para fazer rearranjos corporais, remontando corpos com partes de animais e objetos. Mas aqui mantém-se o foco nos rearranjos gestuais a partir de imagens representativas do antigo paradigma do “belo”, que foi posto em xeque no início do século XX. A respeito disto, Jordan declarou em entrevista concedida a Russett e Starr (1988, p. 158, tradução nossa) estar “fora do comum, usando coisas belas numa era que não tolera a beleza”. Ao animar estes corpos bastante conformados ao referente, no entanto, trouxe um contraste entre forma corporal e o gesto executado.

Vimos que na arte animada, tende-se a abstrair o gesto na medida da abstração do corpo que está sendo movimentado para fins de uma adaptação. Os corpos que Larry Jordan anima, no entanto, são bastante próximos da realidade, onde, como foi dito, uma abstração gestual contrastaria fortemente com a configuração corporal. Com a técnica do recorte, os personagens farão movimentos tanto mais complexos quanto forem mais desmembrados. Assim, o braço pode ser desmembrado na altura do cotovelo e do punho (permitindo a movimentação de rotação neste eixo), sendo possível desmembrar até mesmo dedos e partes de dedos. Nesse aspecto, Jordan aprofunda a desproporção de complexidade entre corpo e o gesto que este executa, uma vez que seus personagens são, em sua maioria, não desmembrados ou minimamente desmembrados.

No primeiro caso, Jordan anima o corpo na exata pose original em que se encontra, fazendo o personagem percorrer o espaço da tela sem que qualquer membro de seu corpo seja articulado durante o movimento. Nestes casos, quando o personagem percorre a tela em um plano mais fechado, sem a visão das pernas, o estranhamento é atenuado pelo fato da ação de caminhar se resumir a movimentos do corpo nos sentidos vertical e horizontal, como podemos ver na Figura 53 (linhas em ciano adicionadas pela autora demonstram variação de altura nos dois momentos da caminhada).

Figura 53 – *Duo concertantes* (Larry Jordan, 1964): caminhada em plano fechado, sem variação das pernas, atenua estranhamento pela variação do corpo no sentido vertical.



Fonte: frames de *Duo concertantes* (1964, Larry Jordan).

No entanto, grande parte das sequências inclui personagens que percorrem o espaço sem qualquer articulação dos membros, ou seja, personagens que não gesticulam (Figuras 54 e 55). No caso de corpos híbridos, que possuem asas de borboleta, Jordan faz contrastar a imobilidade do corpo em pose fixa, não somente com a configuração corporal, mas também com a intensa movimentação das asas (Figura 56).

Figura 54 – *Our lady of the sphere* (Larry Jordan, 1969): movimento no espaço do corpo em pose fixa.



Fonte: frames de *Our lady of the sphere* (1969, Larry Jordan).

Figura 55 – *Orb* (Larry Jordan, 1973): corpos fixos em movimento no espaço.



Fonte: frames de *Orb* (1973, Larry Jordan).

Figura 56 – *Gymnopedies* (Larry Jordan, 1965): movimento de asas com corpo fixo.



Fonte: frames de *Gymnopedies* (1965, Larry Jordan).

Ao pôr em movimento um corpo com alta fidelidade com o referente, porém sem a articulação dos membros que compõe um gesto, Jordan entrega o embuste: é só um recorte de papel. Assim, a ilusão – bem como o apelo – que vale para a imagem estática já não funciona numa mídia que se desdobra no tempo. O elemento vital aqui é, mais do que o movimento, o gesto. É importante salientar isto, visto que, como afirmado anteriormente, na teoria e na prática de animação, o movimento é muito reivindicado como elemento chave, mas não o gesto. No entanto, o que se confirma a partir dos experimentos de Jordan é que a simples percepção de movimento (porque, de fato, estão animados) não dá conta do efeito de estar vivo na representação de corpos. Ainda que o movimento esteja na base do gesto, aqui se trata de como esse elemento estético é trabalhado dentro de uma perspectiva de conjunto, encarnado nas várias partes do corpo segundo uma orientação específica.

Esse corpo conformado ao referente, parte do ideal do século XIX ocidental, se apresenta em parte da obra de Jordan assim: sem gestos. Quando híbrido, apenas sua dimensão animal se manifesta, como vemos na Figura 56. Uma ilustração possível para a ideia de que esta mesma sociedade ocidental do século XIX perdeu seus gestos, como postulou Agamben (2017a). Em *Orb* (1973), Larry Jordan altera as cores destes corpos, trabalha um *flicker* alternando cores, mas os corpos permanecem imóveis, sem vida (Figura 57). Em termos do que o dispositivo técnico do cinema podia trazer do corpo, o realizador opta por dar um passo atrás, não tenta recuperar o gesto, facilita sua perda.

Figura 57 – *Orb* (Larry Jordan, 1973): animação flicker em corpos fixos.



Fonte: frames de *Orb* (1973, Larry Jordan).

Mas Jordan também dá o gesto a perder quando articula os corpos. Para perceber como isto ocorre é preciso entender antes que o corpo a ser animado com a técnica do recorte carece de um estilo gráfico cuja posterior animação dos membros móveis não resulte na exposição das áreas recortadas, ou seja, que não exponha a materialidade do processo. Nem todo estilo gráfico permite uma animação de recorte sem a distração da materialidade exposta. É o caso dos estilos gráficos com excesso de textura: fotografias, aquarelas, imagens com muita informação visual de sombra e luz (seja esfumado, pontilhado ou em hachuras), em suma: imagens mais próximas da realidade, caso dos recortes de Jordan. Sendo assim, no âmbito do processo criativo, cabia duas escolhas: desmembrar os corpos e animar com exposição dos recortes durante a articulação dos membros, ou não desmembrar, optando, assim, por uma movimentação mais limitada. No primeiro caso, o personagem teria a chance de gesticular de forma mais complexa e articulada, mas ao custo de uma desconfiguração corporal, ao expor uma materialidade distinta do corpo humano durante a movimentação. No segundo caso, o personagem mantém a integridade física do corpo, mas perde em gestualidade. Em ambos os casos opera-se uma perda e Larry Jordan escolheu a perda do gesto.

A prioridade no humano que há na forma em vez do que há de humano no gesto é reforçada quando vemos que no caso dos corpos em que uma articulação de membros sem macular o corpo foi possível, Larry Jordan assim optou. Foi o caso dos esqueletos em *Our lady of the sphere* (1969) (Figura 58) e *Visible compendium* (1991), cujas juntas facilitam o processo de articulação gestual sem denotar que se trata de um desenho. Efeito semelhante ocorre na animação de uma mulher com pés de pau que aparece em *Carabosse* (1980). Em alguns casos, personagens de perfil possibilitavam que um braço separado fosse posicionado por baixo do recorte do corpo, permitindo animação do membro superior sem a necessidade de macular o corpo. Vemos isto numa cena de *Duo concertantes* (1964), em que um rapaz na

água brinca com uma bola. O contraste aqui reside na intensa movimentação do braço direito enquanto o restante do corpo resta completamente imóvel (Figura 59), que também entrega o embuste da representação animada.

Figura 58 – *Our lady of the sphere* (Larry Jordan, 1969): com juntas já bem marcadas, articulação do esqueleto não resulta em exposição do processo.



Fonte: frames de *Our lady of the sphere* (1969, Larry Jordan).

Figura 59 – *Duo concertantes* (Larry Jordan, 1964): animação de recorte do braço direito, por trás do corpo.



Fonte: frames de *Duo concertantes* (1964, Larry Jordan).

Além de aplicar a técnica do recorte com desmembramento de corpos (ainda que pouco), Larry Jordan trabalhou também com substituição, montando ciclos de ação a partir de poses aleatórias e tendo por resultado uma movimentação corporal bastante desconfigurada. É o caso da “bailarina” em *Carabosse* (1980), em que um ciclo de movimento corporal é executado por substituição de fotos de seu corpo em quatro poses distintas (Figura 60), que o animador repete em sequência e de trás para frente¹³⁶ (Figura 61).

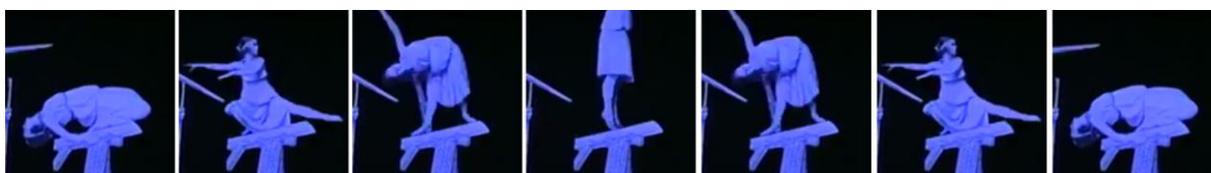
¹³⁶ O ciclo é formado pela sequência das poses de 1 a 4 e sua repetição de trás para frente, da seguinte forma: pose 1, 2, 3, 4, 3, 2, 1 e assim sucessivamente.

Figura 60 – *Carabosse* (Larry Jordan, 1980): movimento composto por quatro poses.



Fonte: frames de *Carabosse* (1980, Larry Jordan).

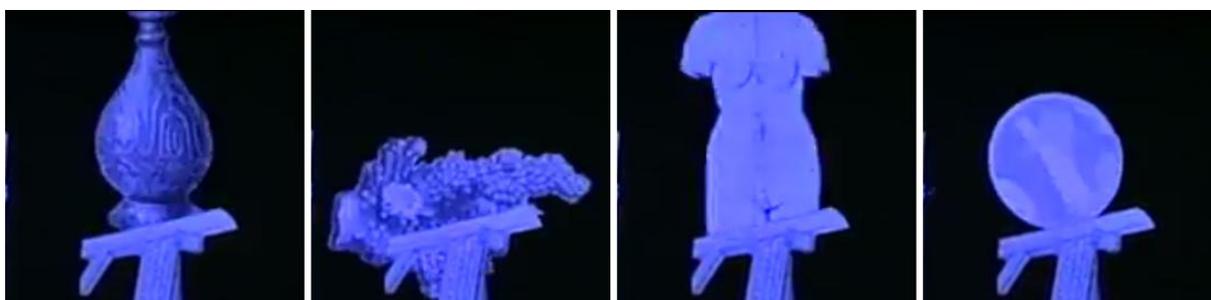
Figura 61 – *Carabosse* (Larry Jordan, 1980): ciclo das quatro poses em repetição de trás para frente (P1, P2, P3, P4, P3, P2, P1).



Fonte: frames de *Carabosse* (1980, Larry Jordan).

Diferente de Bédard, que sequenciava imagens de corpos distintos que, no entanto, possuíam algum nível de afinidade nas poses, parecendo se continuar em alguma medida, Jordan inventa gestos com a combinação de poses excessivamente distintas. O resultado visual é um corpo que gesticula de forma impossível e sem sentido. Como se não fosse desconfigurado o suficiente, ao longo das repetições do ciclo, Jordan substitui gradualmente cada pose por um objeto distinto (Figura 62).

Figura 62 – *Carabosse* (Larry Jordan, 1980): imagens dos quatro objetos que gradualmente interpelam o gesto da bailarina.



Fonte: frames de *Carabosse* (1980, Larry Jordan).

Inicialmente, o primeiro objeto passa a interpelar o gesto da dançarina, substituindo apenas a pose 4, criando, dessa forma, um ruído na composição gestual. Ao longo das repetições do ciclo, no entanto, os demais objetos passam a substituir outras poses, deixando o

gesto mais entrecortado e uma pose cada vez mais distante da pose seguinte¹³⁷, até não sobrar nada, nem gesto e nem corpo, apenas a sequência de objetos que invadiram o ciclo. Assim, o gesto, que já soava desconfigurado pela variação drástica entre poses, vai sendo dissolvido na base de sua construção técnica na mídia audiovisual. Não há aleatoriedade no processo¹³⁸, a sequência de *frames* demonstra uma repetição estruturada de poses e uma substituição das mesmas de forma planejada, um trabalho de sequenciamento minucioso e de enorme engenhosidade a serviço da perda do gesto.

Vemos estratégia semelhante em *Visible compendium* (1991), em que uma série de ilustrações de uma mulher em poses e vestidos distintos são sequenciadas, resultando num arranjo gestual que, pela desconexão entre as poses, não aponta para nada, não possui função (Figura 63). Ainda no mesmo filme, fotos de um atleta em poses arbitrárias de ginástica e atletismo são sequenciadas para uma ginástica convulsiva (Figura 64).

¹³⁷ Como vimos no caso do gesto interpelado por outros elementos gráficos em *Razor blades* (Paul Sharits, 1968).

¹³⁸ Em alusão a casos em que uma dose de acaso é incorporada durante a produção, se permitindo perder parte do controle sobre o resultado final.

Figura 63 – *Visible compendium* (Larry Jordan, 1991): poses excessivamente distintas se arranjam para configuração de gesto desconexo.



Fonte: frames de *Visible compendium* (1991, Larry Jordan).

Figura 64 – *Visible compendium* (Larry Jordan, 1991): sequência de poses arbitrárias para uma ginástica gestual convulsiva.



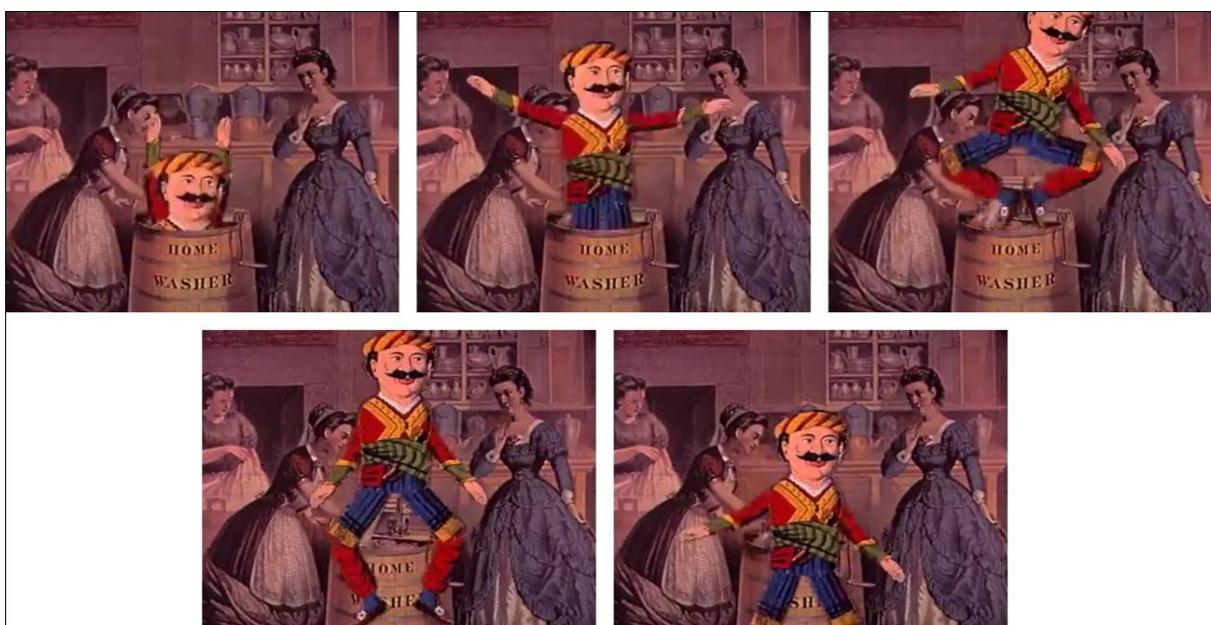
Fonte: frames de *Visible compendium* (1991, Larry Jordan).

Os filmes de Larry Jordan aqui observados que foram realizados entre as décadas de 1960 e 1970 seguem o mesmo padrão iconográfico e gestual. Já em *Carabosse* (1980) encontramos material de natureza fotográfica, como a bailarina. Mas em *Visible compendium* (1991), Larry Jordan diversifica ainda mais o estilo gráfico, incluindo em seu acervo corporal representações contemporâneas, inclusive baseadas em filmagens. Se nos filmes dos anos 60 e 70, Jordan se vale de reproduções dos estilos que foram contestados nos movimentos artísticos do início do século XX, mas apresenta estes corpos sem gestos ou com a gestualidade desconfigurada, agora – em *Visible compendium* (1991) – ele faz contrastar estes mesmos corpos imobilizados com aqueles de representações contemporâneas e muito mais articuladas, porém não menos perdidas em seu arranjo gestual. Mesmo no caso de representações filmadas, não está se tentando recuperar o gesto, mas destituí-lo daquilo que o torna familiar. Baseado em filmagens, o modelo representativo que traz o gesto em sua plenitude, Jordan desarranja a representação, montando ciclos de ação fragmentados (com

extração de *frames* do movimento completo) e descontextualizando-o, deixando-o igualmente sem rumo.

Já no final de *Visible compendium* (1991), Jordan inclui animação de recorte tradicional com personagens de estilo gráfico radicalmente distintos de sua iconografia, próximo do *cartoon* que, em sua configuração corporal relativamente abstraída, exhibe seus movimentos bem articulados para uma plateia de corpos mais conformados ao referente que se apresentam completamente imóveis (Figura 65).

Figura 65 – *Visible compendium* (Larry Jordan, 1991): animação de recorte com personagem caricaturado.



Fonte: frames de *Visible compendium* (1991, Larry Jordan)¹³⁹.

Ainda na mesma obra, Jordan executa recorte tradicional com ilustração de estilo gráfico mais próximo do referente. Aí, já não há o preciosismo de manter a integridade do corpo, sendo a ilustração desmembrada para uma melhor articulação de seus membros, ainda que inadequado para seu estilo de representação, por expor a materialidade durante a movimentação (inclusive com exibição dos pinos que conectam os membros às demais partes do corpo). Assim, o corpo foi maculado em nome da melhor possibilidade de movimentação. Porém, seu gesto também é sacrificado num ciclo sem função e impossível, que desafia ainda mais a anatomia deste corpo (Figura 66). Aqui, não faz tanta diferença se o realizador possuía ou não domínio das técnicas e dos princípios, porque o que foi realizado é o que a animação

¹³⁹ Importante notar que apesar da montagem privilegiar as poses fundamentais do movimento que o personagem executa, esta não é a sequência de *frames*. Aqui, Jordan apostou em grande quantidade de poses intermediárias, deixando o movimento do personagem mais fluido.

permite fazer do gesto. A possibilidade de desarranjar até mesmo uma representação gestual íntegra, como o gesto filmado, a possibilidade de forçar os limites do gesto até a dissolução de seu sentido. Aqui, o processo do *informe* é executado pela semelhança dilacerante entre corpo e coisa, mas é também executado pelo próprio gesto, ao fazer contrastar o antigo modelo do humano ideal a um gesto desconfigurado.

Figura 66 – *Visible compendium* (Larry Jordan, 1991): poses desafiam configuração anatômica do corpo (sequência de poses avulsas do movimento).



Fonte: frames de *Visible compendium* (1991, Larry Jordan).

5.5 O gesto atravessado dos corpos metamorfoseados

O corpo é o elemento central na obra de Michèle Cournoyer, que faz deste o espaço onde a metáfora tem lugar, esteja ela abordando temas sensíveis, tais como alcoolismo e abuso ou questões mais leves, como sexo virtual. A realizadora faz grande uso da metamorfose, agenciando zonas limítrofes entre o corpo e tudo o mais. Sem narrativas lineares, os corpos se apresentam como numa dança, performatizando movimentos que representam de forma simbólica.

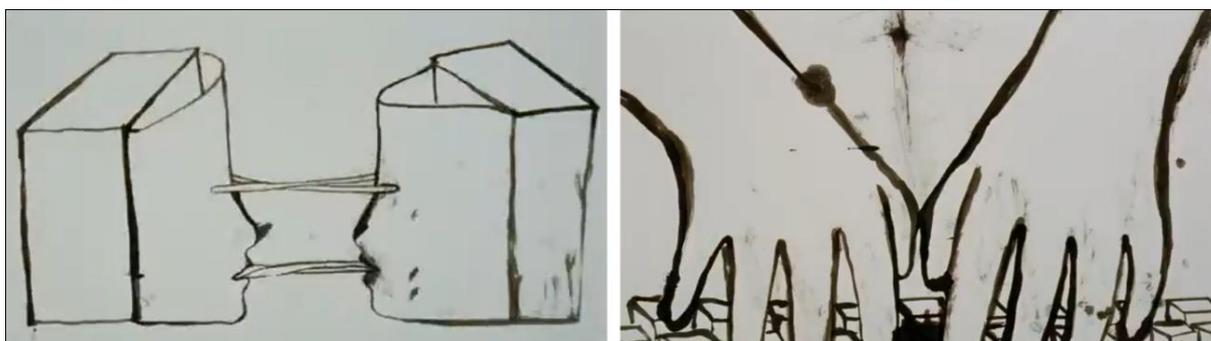
Em *Accordion* (2004), um casal faz sexo virtual e a animadora aborda conflitos ligados ao íntimo mediado por aparelhos, até o ponto de fazer se confundir aqueles dois corpos com os mecanismos do *hardware* e do *software*. Transformam-se em híbridos entre corpos e sistemas e passam a movimentar-se como caixas que se abrem e páginas que se folheiam (Figura 67), por vezes perdendo toda humanidade e prevalecendo o aparelho, onde eventualmente esboça-se um rosto ou parte de corpo (Figura 68). Em mais de um filme, Michèle Cournoyer faz do próprio gesto o espaço da metáfora. *Accordion* (2004) é um deles, quando o gesto de se masturbar é substituído pelo gesto de digitar (Figura 68). O personagem, em sua experiência extática, desliza suas mãos pelo próprio corpo, na tentativa de alcançar seu órgão sexual, mas acaba encontrando no lugar deste o teclado.

Figura 67 – *Accordion* (Michèle Cournoyer, 2004): gestos do corpo contaminados por movimentos de objetos de outras naturezas.



Fonte: frames de *Accordion* (2004, Michèle Cournoyer).

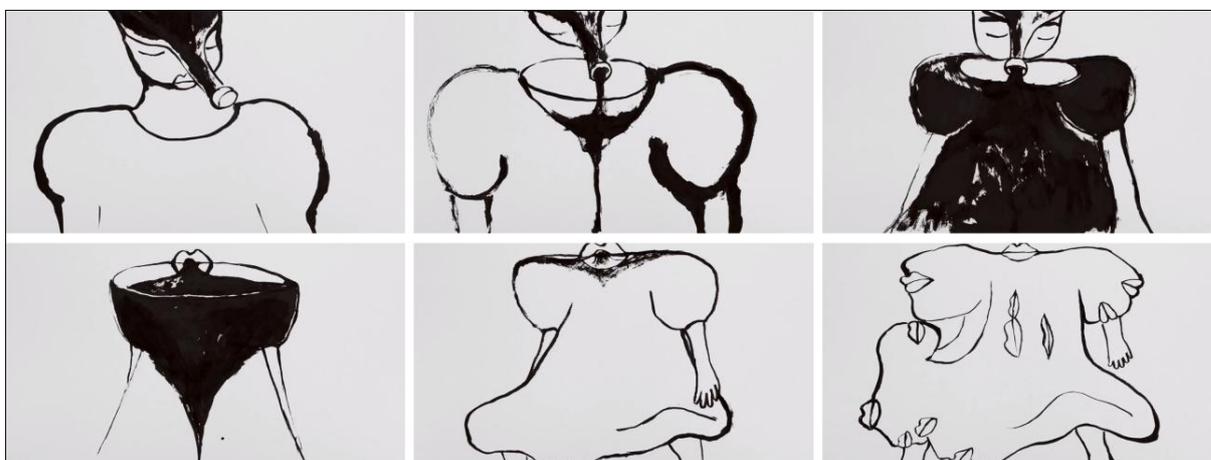
Figura 68 – *Accordion* (Michèle Cournoyer, 2004): gestos contaminados pela máquina.



Fonte: frames de *Accordion* (2004, Michèle Cournoyer).

Em *Soif* (2014), para executar a metáfora do alcoolismo, Cournoyer impõe uma dificuldade de distinção entre os elementos dos corpos e do álcool (garrafas, taças, mesas), que encontram-se metamorfoseados. O gesto de beber constantemente impõe ao corpo uma transformação (Figura 69), a protagonista move a cabeça ao modo de uma garrafa que se dobra para derramar seu conteúdo. O afogamento no vício é trabalhado a partir da gradual metamorfose da protagonista em peixe.

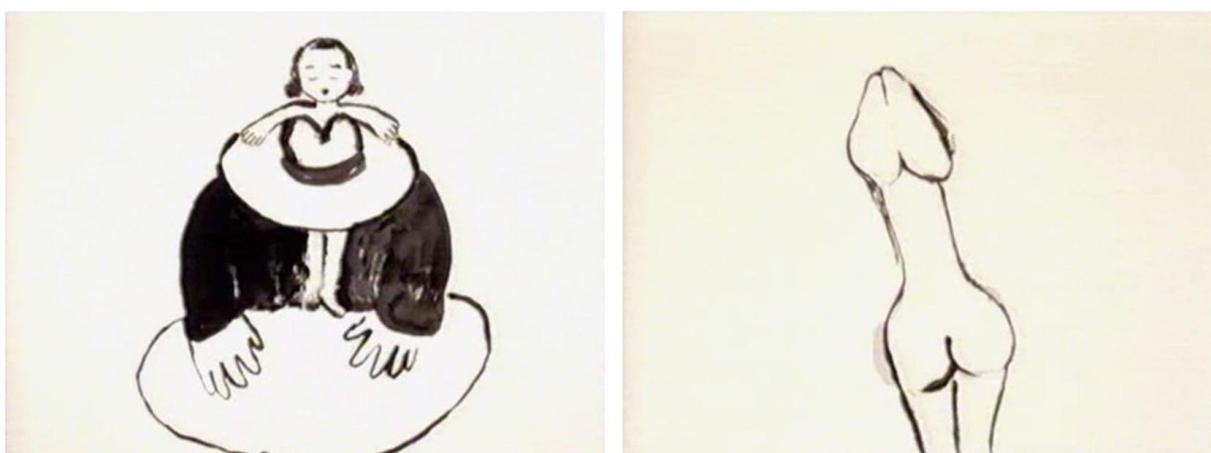
Figura 69 – *Soif* (Michèle Cournoyer, 2014): gesto de beber impõe transformação ao corpo.



Fonte: frames de *Soif* (2014, Michèle Cournoyer).

Temas mais sensíveis são trabalhados em *Le chapeau* (1999) e *A feather tale* (1992), que tratam, ambos, de abuso. No primeiro, uma dançarina de boate relembra, durante uma de suas performances, abusos sofridos durante a infância. Suas memórias se confundem com a performance no presente, a partir do trabalho de metamorfose, em que a protagonista é ora dançarina, ora criança, confundindo-se também com o corpo do abusador e dos elementos que o significam, como o chapéu que usava (Figura 70).

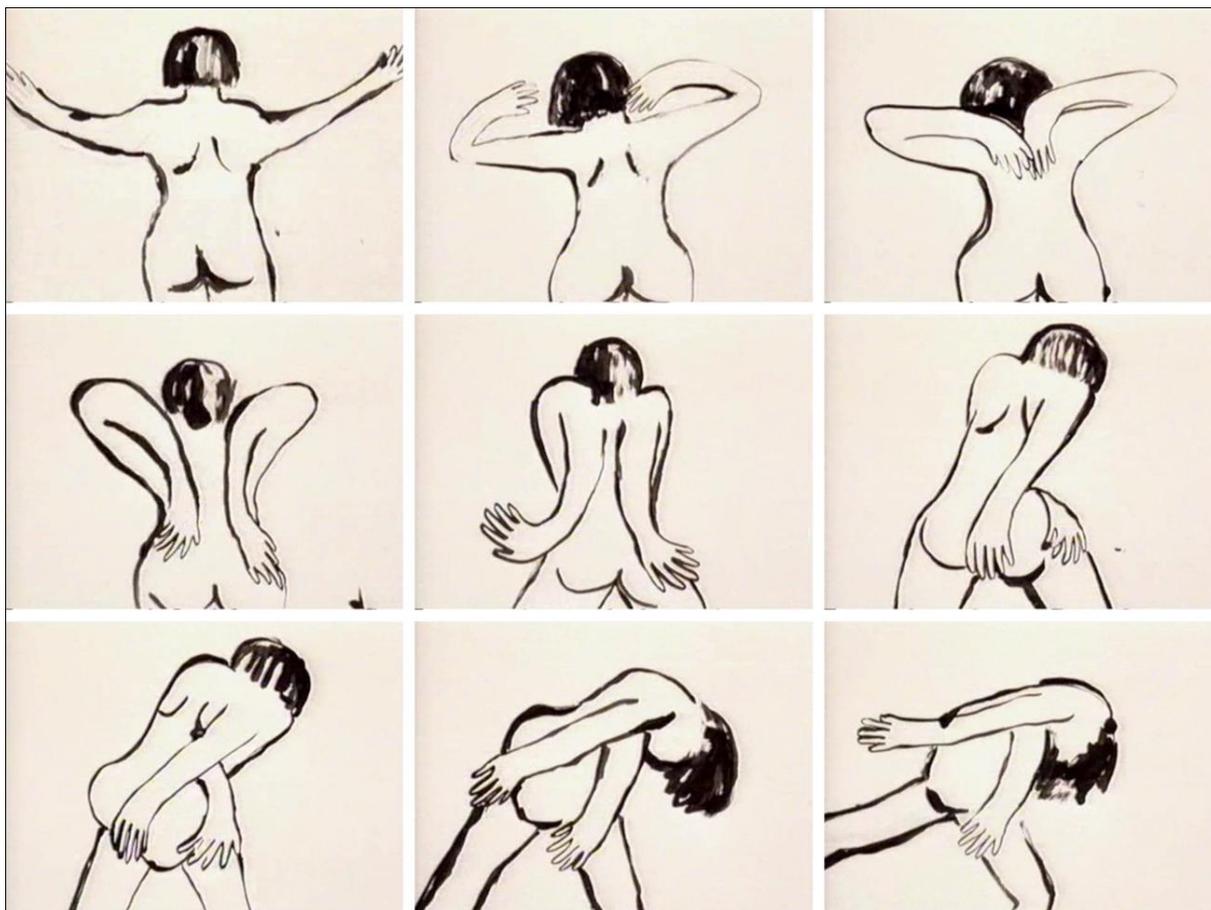
Figura 70 – *Le chapeau* (Michèle Cournoyer, 1999): semelhanças informes na metamorfose.



Fonte: frames de *Le chapeau* (1999, Michèle Cournoyer).

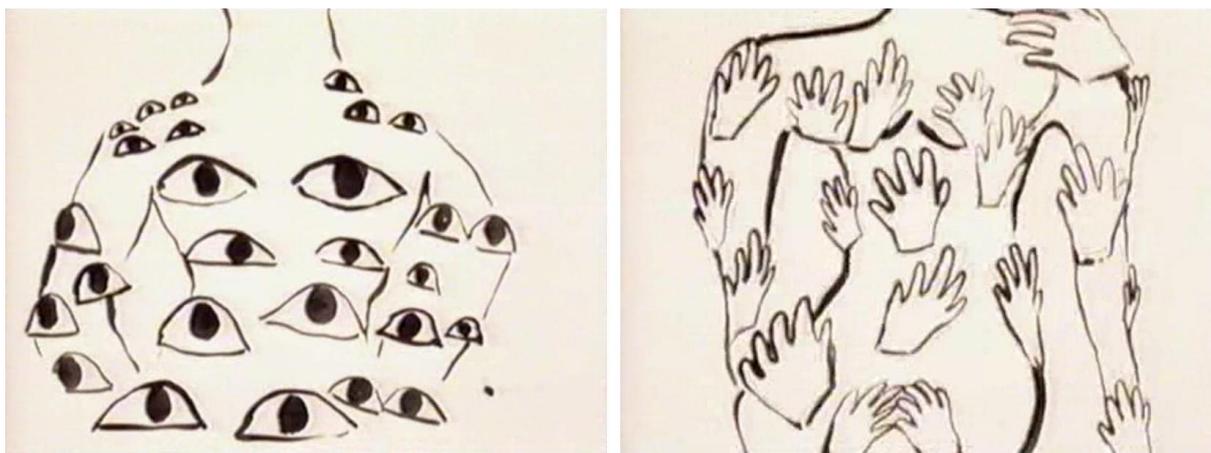
Não se trata apenas da conexão entre dois tempos. O que o trabalho de metamorfose traz aqui é a potência do abuso que existe no tempo presente. Ainda que adulta e livre para se colocar ali ao deleite de um público masculino voluntariamente, os gestos que executa em sua dança para agradar a plateia torcem e deformam seu corpo (Figura 71), eventualmente colocando-a de volta na memória de um tempo em que era muito mais vulnerável. Através da metamorfose, essa vulnerabilidade anterior é agenciada, está ali em potência. Ainda, a situação evoca algo de invasivo, como vemos quando os olhos da plateia se incrustam em seu corpo ou quando um excesso de mãos o percorre (Figura 72).

Figura 71 – *Le chapeau* (Michèle Cournoyer, 1999): torcendo o corpo para a plateia.



Fonte: frames de *Le chapeau* (1999, Michèle Cournoyer).

Figura 72 – *Le chapeau* (Michele Cournoyer, 1999).



Fonte: frames de *Le chapeau* (1999, Michèle Cournoyer).

Já no filme *A feather tale* (1992), apesar do recurso de metamorfose, o tema do abuso é representado de forma menos simbólica do que o filme anterior, incluindo cenas mais cruas e diretas. O filme retrata o coito entre um homem e uma mulher, onde se opera uma

desproporção de poderes, deixando a parte feminina vulnerável às vontades da figura masculina. A mulher é representada a partir de uma configuração corporal limitada, como uma galinha com pernas e rosto humanos (Figura 73). Apesar da dimensão humana, em seus movimentos prevalece a *persona* do animal. É a própria potência de gesticular que é retirada dela, que com os movimentos limitados do animal, segue impotente perante o intenso assédio do segundo personagem.

O ato sexual é representado pelo gesto de depenar a galinha com violência. Aqui, a animadora faz contrastar dois gestos, a depender do ângulo em que os personagens aparecem. De perfil, vê-se o homem depenando a galinha, porém, quando ele aparece em close de frente, o gesto que executa é precisamente o de penetrá-la no ato sexual. Toda a ação do sexo é representada alternando-se continuamente um gesto e outro: gesto de depenar, gesto de penetrá-la, sugerindo que o sexo nesse caso é um ato de violência contra seu corpo, maculando-o (Figura 74).

Figura 73 – *A feather tale* (Michèle Cournoyer, 1992): configuração corporal da persona feminina, híbrido com galinha.



Fonte: frames de *A feather tale* (1992, Michèle Cournoyer).

Figura 74 – *A feather tale* (Mihèle Cournoyer, 1992): gesto de penetrar e depenar alternados.



Fonte: frames de *A feather tale* (1992, Michèle Cournoyer).

Pode se observar a partir dos últimos que à arte animada também coube revisar e recolocar questões próprias de gênero, mas igualmente a partir de um antropomorfismo dilacerado, que incide sobre o corpo na violência de destituí-lo daquilo que é humano.

6 CONSIDERAÇÕES SOBRE AS ANÁLISES E CONCLUSÃO

“Ser livre é não ser função.”

(BATAILLE, 2013, p. 21)

Observar a animação na esteira de uma história dos corpos é entender as aproximações que existem entre o cânone gestual que opera sobre nossa corporeidade no cotidiano e aquele que incide sobre os esquemas de representação. E a partir disso, entender que a potência da arte de destruir também possui ligação com o quadro sociocultural mais amplo. Assim, a arte que é empregada a serviço da decomposição da figura humana também responde algo que se elabora no tecido social. Recupero a fala de Baecque (2008), a respeito do corpo no cinema de horror e ficção científica como lugar experimental para lembrar que a animação experimental também é espaço de experimentos do corpo, não somente de técnicas, estéticas e aparelhos.

Das várias dimensões do antropomorfismo, a figura humana é a que mais se nega no cinema de animação experimental. Não somente quando impõe-se um desarranjo anatômico, mas principalmente no desmonte deste que é um dado fundamental da humanidade – como Flusser (2014) concebeu, a própria manifestação da existência: o gesto. Neste processo de desmonte, é importante perceber o que é acionado do *informe* em cada caso. Ao dissolver o gesto no nível basilar da representação, nem sempre se toca numa questão propriamente do abjeto, mas existe em todo caso uma mácula possível.

As determinações contraditórias do *informe* se colocam numa lógica dialética que envolve uma tese a ser provocada. O que seria a antítese, Didi-Huberman (2015) recoloca como provocação. O resultado dessa relação já não consiste de uma síntese, mas de um sintoma, um “drama” (DIDI-HUBERMAN, 2015, p. 322). A tese é o elemento mais próximo do cânone, que pela construção simbólica que opera, é “inofensivo” e “tranquilizador”. O elemento provocativo é aquele capaz de destituir o último de seu *status* tranquilizador e desmentir o que esta representação significa nesse nível simbólico. Vale notar a partir daqui que a “pura negatividade” anularia a possibilidade relacional. Segundo Didi-Huberman (2015, p. 301), é preciso se “manter o rastro daquilo que desmente, justamente para que sua negatividade faça obra”.

Essa relação é bastante direta nas animações que trazem o corpo real, fotografado ou filmado. É esse corpo o elemento tranquilizador que, a princípio em sua forma, não desmente em nada qualquer atributo de humanidade. O elemento provocador é justamente o gesto. É quando se põe a gesticular que esse corpo que deveria recuperar o humano em sua integridade

demonstra não possuir domínio sobre a gestualidade, se convertendo num rastro, um traço distante daquilo que deveria ser, mas resultando num drama diferente em cada caso.

Nos exemplos de *pixilation*, o gesto é sacrificado em duas instâncias: primeiro, na materialidade do corpo do ator no âmbito do processo, e segundo na representação. O gesto sacrificado no corpo real tem o tempo regular da movimentação extraído e substituído por uma pose parada para cada fotografia a compor os *frames* do segundo. O sacrifício que se faz é em nome do gesto representado, que não se trata de qualquer gesto, mas um que supera nossos limites corporais em tudo, valendo, portanto, o sacrifício.

A decomposição do gesto em *Razor Blades* (1968) – em sentido contrário à decomposição de Muybridge, em tentativa de recuperação – é interpelado e embaralha-se com elementos gráficos estranhos ao corpo. O gesto, que carece do tempo para se desdobrar, é assim, negado a este corpo, cujo rastro se sustenta por apenas um *frame* a cada vez que surge. A desproporção entre corpo e não corpo dá conta de fazer do humano o próprio ruído do filme. Um drama parecido opera-se no segmento da bailarina em Larry Jordan (Figuras 60 e 61), porém deslocando o elemento estranho da representação de forma gradual. Nos ciclos iniciais, é o gesto da bailarina a ser interpelado pelo elemento estranho. Com a proliferação destes a invadir as poses do gesto, é o próprio corpo da bailarina que se faz ruído ao se manter na composição – que não se pode mais nomear gesto – em apenas uma de suas poses. É aqui também rastro do humano que está sendo apagado.

A partir das análises, observa-se que o principal desmentido no gesto da animação experimental é o da função, que o desvia tanto da identidade biológica, quanto simbólica e, assim fazendo, desmente a competência representacional elaborada para a arte animada e, nos casos em que se coloca o corpo fotográfico no processo, também as competências que estão na base da representação desse corpo de natureza fotográfica. Ao deslocarem-se os sentidos que operam sobre ele, pode se dizer que o gesto aqui reivindica para si apenas sua forma pura e não qualquer ordem que o classifique em qualquer categoria.

O exemplo mais direto é o que vimos em *No objects* (2019), cujo processo animado transforma gestos que poderiam classificar uma dada ação em sua manipulação de certo objeto em um gesto sem rumo que resiste a ser função. Não precisando servir a nada, desmente o utilitarismo que normalmente limita nossas possibilidades gestuais. Na esteira da ficção sem linearidade narrativa, aqui os gestos também não se prestam a contar uma ação, com começo, meio e fim. Desclassificando-se isto também: gestos que não dão mais os significados dos movimentos que estão sendo executados. Opera-se de forma um pouco distinta no exemplo visto em *Two sisters* (1991), em que o gesto se presta a uma função

mantida na narrativa. No entanto, o vislumbre desse gesto puro sem a mediação do objeto sugere a potencialidade do deslocamento, à exemplo de como Gil (2004) concebeu as unidades gestuais a serem descontextualizadas e rearranjadas.

O princípio básico destas unidades – decomposição e descontextualização – estão na base dos gestos que Larry Jordan anima a partir de poses excessivamente discrepantes, e Bedard a partir de corpos distintos. Corpos “como pedaços informes” a compor um gesto desarranjado em uma composição em que cada pose desmente a anterior e a posterior em alguma medida. É nesse “em alguma medida” que opera-se uma relação de afinidade e contraste que pode ser melhor visualizada a partir dos extremos operados no audiovisual.

É reconhecido neste formato, a partir da montagem, a potência do *informe*. Vimos que o filme animado multiplica as possibilidades ao colocar no jogo relacional das formas o próprio *frame*. Para deixar bastante clara a diferença que isto implica, imaginemos que a imagem chave de cada plano de Eisenstein se apresentasse numa sequência de *frames*, ou seja, uma imagem distinta em cada um dos 24 *frames* do segundo. Isto também foi feito no âmbito da animação experimental, um exemplo é *REcreation* (1956) de Robert Breer. Nesse caso, a potência do *informe* competente a cada forma do jogo é menor, porque a própria percepção das mesmas está comprometida. É o que ocorre quando se assiste 24 imagens por segundo de modo contínuo: as formas que serão apreendidas e postas em relação (de desmentido ou não) pelo espectador fogem do controle do realizador. É diferente como ocorre em *Clube da luta* (1999), para citar um exemplo, que trata de um homem acionando uma dupla personalidade para se libertar das angústias do cotidiano. O ator que faz o papel da dupla personalidade é inserido por poucos *frames* durante boa parte da obra, gerando um ruído na imagem, algo que surge e desaparece muito rapidamente, antes de ser passível de ser apreendido, mas que é perceptível pelo menos enquanto ruído, o que algumas pessoas costumam entender por mensagem subliminar. Se um único *frame* é capaz de chamar atenção imediata – mesmo que o espectador precise retornar o filme para descobrir o que está desarranjando a representação – é porque interrompe e contradiz uma dada regularidade. Em um filme como *REcreation* (1956) não existe regularidade a ser interrompida, a própria potencialidade do choque é neutralizada. No caso de um filme regular pautado em planos, como *Clube da luta*, cada *frame* também difere do anterior e do posterior, porém o excesso de afinidade formal e espacial impede que um interpele o outro, deixando a potência do *informe* para o que se altera apenas na passagem entre planos. Assim, podemos concluir que é preciso haver regularidade e choque, entendendo que a possibilidade de colocar as imagens em

relação ficam próximas da nulidade tanto no excesso de regularidade quanto no excesso de choque.

É nesse sentido que os corpos e poses desconexas em Larry Jordan e Bédard se interpelam, mas também se continuam. No caso de Larry Jordan, a afinidade se opera no nível dos elementos pictóricos da representação corporal. É a mesma bailarina (Figura 60) e o mesmo atleta (Figura 64), ambos com o mesmo traje. Na composição gestual da mulher de verde (Figura 63), trata-se de um vestido diferente em cada pose, mas todos com a mesma tonalidade de verde. O contraste está nas poses em si. Em Bédard vemos o contrário: a busca por poses afins em corpos que contrastam, pelo menos nos ciclos de caminhada e corrida (Figuras 48 a 50). Já a dança forjada que podemos ver na figura 52 é a combinação de contraste de corpo e pose.

Assim é, que o gesto informe em Bédard sugere uma humanidade sem domínio sobre os gestos. No que estes corpos são os corpos ideais da publicidade, da moda, da cultura de massa, agrava-se a potência do desmentido. O processo do *informe* aproxima-se aqui das montagens operadas por Bataille (2018) em “Figura humana”, a partir das fotografias representativas do ideal burguês do final do século XIX e início do século XX. Filmes como o de Bédard evidenciam que os paradigmas atualizados em novos padrões para o corpo continuam a ser desmentidos.

Já os gestos operados pelas poses excessivamente distintas, porém com afinidade pictórica na configuração corporal, resultam em gestos convulsivos, que desafiam as possibilidades anatômicas, desclassificando-as numa dança caótica e sem rumo, que se equiparam, talvez, as impossibilidades gestuais da “animação limitada”.

A figura humana também é decomposta e desumanizada no trabalho de Michèle Cournoyer, não somente a partir dos “superlativos da linguagem gestual” (WARBURG, 2018) discutido no capítulo 2, e que se desdobra na dança convulsiva que contorce o corpo da personagem em *Le chapeau* (1999), mas também a partir da metamorfose, forçando a imagem até o nível do abjeto. A princípio a metamorfose teria, como vimos na introdução, a potência de reconectar o corpo com o cosmo, com a comunidade e com o sujeito que se encerra nele, mas aqui é usada para reduzir este humano às suas dimensões mais baixas, revelar seus vícios, sua animalidade – inclusive tendo na dimensão animal um fator de fragilidade, e não de potência ou de libertação, que coloca esse corpo num lugar de vulnerabilidade. É a metamorfose que faz com que as memórias mais cruéis e desconcertantes se materializem no próprio corpo em formas fálicas, como vemos em *Le chapeau* (1999), fazendo se confundir ainda os elementos representativos da criança e da inocência e aqueles do abusador e da

violência. A memória aí também sobrevive à exemplo de como se concebeu o sentido de *nachleben*: como a “identidade energética” (o *páthos*) que resurge de forma acidental, anacronizando o presente e o passado.

Obviamente não há uma relação direta destas animações que compõem o corpus de análise com as rupturas do início do século XX. Uma animação de 1999 não está a serviço de uma oposição direta ao ideal de humano do século XIX, mas é sintoma de uma sociedade que absorveu o projeto da desrealização estética do humano que se elabora naquele momento. É importante entender que a animação se consolida como arte de desmonte e deslocamento do gesto. Se não conseguimos mais perceber no *cartoon*, que naturaliza a perda ao adentrar o espaço privado e habilitar todas as gerações do século XX para reconhecer como familiar um corpo desconstruído na forma anatômica e na configuração gestual, as experiências independentes e experimentais nos lembram que a animação continua a desmentir o que restou do paradigma humanista na representação e as atualizações normativas que se colocam sobre o gesto na cultura e nas artes.

Assim, tratam-se de experimentos que forçam o gesto tanto no limite perceptivo – até onde ele se sustenta, até onde parece gesto, a partir de que ponto se descaracteriza – quanto na fronteira das possibilidades estéticas dos gestos permitidos, ainda que impossíveis e não destinados a se inserirem no rol de “academias de ginástica” de que nos fala Citton (2013, p. 292, tradução nossa) ou de se fazerem incorporar ao cotidiano como vemos no exemplo de Mauss (2003), pelo modo mesmo como desafiam a configuração anatômica e a física do ambiente. À exemplo de Orlan, que faz das cirurgias plásticas uma forma de multiplicar as possibilidades de molde do nosso corpo, para além do leque limitado de corpos autorizados pela norma, da mesma forma a animação é espaço que amplia as possibilidades existenciais, tratando o gesto como elemento plástico a ser configurado em sentidos negados aos corpos reivindicados pela norma e como estes se desdobram no campo estético.

Ainda sobre a dimensão cultural do gesto como elemento simbólico que classifica o gênero, a espécie, a idade, etc.: o gesto impossível é também o gesto que desmente estas dimensões simbólicas, que se nega a reproduzir o estereótipo gestual de gênero, de classe ou de raça. É a negação de qualquer coisa que tenha uma identidade formulada e fechada no tecido social – como Didi-Huberman (2015) comenta a respeito do *informe* – não necessariamente recolocando um gesto em resposta, como um projeto de resistência pautado na reconfiguração ou na proposta de um novo modelo. Não há intento de resignificação, mas simplesmente na multiplicação de performances.

A pesquisa pode se desdobrar a partir de diversas perspectivas. Seria importante observar o gesto desconfigurado que é operado nos espaços de prestígio da cultura de massa, à exemplo do videoclipe. Diferente da animação experimental, que circula de forma mais limitada e possui menos apelo de massa, o gesto desconfigurado no videoclipe é dado para apreciação estética, seja pela performance do ator como em *Once in a Lifetime* (Talking Heads) ou pela via de animação, como o já mencionado *Sledgehammer* (Peter Gabriel) em *pixilation*, ou até a partir de outros efeitos especiais. Cabe investigar o que estaria na base do poder de atração desta gestualidade. O fato de se colocar num local de grande capital cultural não necessariamente se opõe a perspectiva do *informe*, pois vimos que o pensamento de Bataille (2007) admite um poder de sedução para tudo aquilo que é ao mesmo tempo renegado.

Nesse sentido caberia também aprofundar a perspectiva brevemente mencionada no capítulo 2, sobre os gestos desconfigurados que se encarnam nas *personas* e criaturas que inspiram medo do gênero de horror.

Ainda, na esteira dos gestos construídos digitalmente e que já povoam nosso cotidiano, principalmente a partir dos jogos, cabe lançar olhar sobre as desconfigurações operadas por falhas ou limitações dos *softwares* e/ou dos sistemas operacionais ou *hardwares* por meio dos quais recebemos estas imagens, falhas que muitas vezes reverberam na forma de “memes” e são dadas ao riso em seus processos de resignificação. É importante perceber como lidamos com eles e como se desdobram dentro do universo transmidiático em que operamos nossa existência social.

Portanto, três perspectivas complementares para entender como a cultura do século XX e XXI não só “encarou de frente” – para usar as palavras de Didi-Huberman (2015, p. 178) – “o luto de nossa figura humana”, como também espetacularizou a perda do que restava dela no campo das representações, o gesto.

Numa outra perspectiva – que não a do gesto em si como elemento plástico a ser moldado – e uma vez que animação é arte que se funda e se consolida a partir de um conhecimento e um tratamento muito particular da gestualidade, seria igualmente importante investigar se – e como – este saber se desdobra em narrativas propriamente sobre o gesto na arte animada. Em *Loop*, para citar um exemplo, as pessoas encenam gestos cotidianos de forma cíclica e repetitiva, como metáfora do encerramento de nossas potencialidades existenciais dentro de uma cerca limitada de funções, até que um personagem abandona a disciplina corporal e leva o caos para a comunidade. *Fallen Art* (2004, Tomek Baginski) conta a história de uma base militar onde soldados são sacrificados, e fotografias com as poses de

seus corpos mortos são animadas para – à exemplo do gesto Frankenstein de Bédard – compor um único movimento corporal. Gestos inventados com fotos de cadáveres. Se, como Le Breton (2013) observa, o campo da ficção é espaço de elaboração do que perseguimos para o corpo em suas várias dimensões (inclusive gestual), é importante observar como isto se desdobra a partir de uma arte ficcional que tem no seu repertório processual uma operação singular do gesto.

Por fim, reforço as premissas de base que iniciaram a presente tese – e que se desdobram no capítulo 2 – a respeito da interdependência entre a gestualidade que é codificada no tecido social e aquela que é representada no campo estético. Entender esta relação não é exercício gratuito na medida em que observamos, a partir da própria elaboração conceitual do *informe*, como os cânones de representação se fundam e se desmontam em acordo com os ideais enraizados no imaginário coletivo. Nesse sentido, a consolidação e massificação de uma arte como a animação é sintoma definitivo de alteração no imaginário sobre o corpo. Em resumo, vimos como o processo do *informe* atravessa a história da animação, onde fez morada no nível mesmo da competência representacional, estendendo o desmentido do humano para a gestualidade, ou seja: fazendo do próprio gesto o elemento *informe*. É imperativo dar a conhecer os elementos chaves de como esse processo se coloca na arte animada a partir de suas singularidades técnicas, como vimos nos exercícios analíticos. No entanto, mais importante é perceber como, ao encerrar as fronteiras do desmentido numa cerca de possibilidades limitadas pelo cânone formulado para a arte animada, a perda do gesto continuou (e continua) sendo perseguida no campo do experimental.

REFERÊNCIAS

ABRAMOVIC, Marina. **Pelas paredes**: memórias de Marina Abramovic. Rio de Janeiro: José Olympio, 2017.

ABRAMOVIĆ, Marina. **Rhythm 0**, Nápoles, 1974. Fotografia de performance. Disponível em: <https://artrianon.files.wordpress.com/2017/10/marina-abramovic-rhythm-0-image-for-inuth-3.jpg>. Acesso em: 29 nov. 2022.

ADORNO, Theodor W.; HORKHEIMER, Max. **Dialética do esclarecimento**: fragmentos filosóficos. Rio de Janeiro: Zahar, 1985.

ADRIANO, Carlos; VOROBOW, Bernardo. **Peter Kubelka**: a essência do cinema. São Paulo: Edições Babushka, 2002.

AGAMBEN, Giorgio. **Meios sem fim**: notas sobre a política. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2017a.

AGAMBEN, Giorgio. **Nudez**. Belo Horizonte: Autêntica, 2015.

AGAMBEN, Giorgio. **O aberto**: o homem e o animal. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2017cb.

AGAMBEN, Giorgio. **O uso dos corpos**. São Paulo: Boitempo, 2017bc.

AGAMBEN, Giorgio. **Por uma Ontologia e uma Política do Gesto**. Belo Horizonte: Editora Chão da Feira, 2018. (Caderno de Leituras, n. 76). Disponível em: <https://chaodafeira.com/wp-content/uploads/2018/04/cad76ok.pdf>. Acesso em: 25 nov. 2022.

AGESANDER; ATHENEDOROS; POLYDORUS. **Laocoön and his sons**. [S. l.]: Wikipedia, [ca. 200 BC]. Fotografia de escultura. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Laoco%C3%B6n_and_His_Sons.jpg. Acesso em 28 nov. 2022.

ALICE rattled by rats. [S. l.]: Miro Medium, 1925. Disponível em: https://miro.medium.com/max/1400/1*rNmtYgcC2pMiGcjoZtWnEw.jpeg. Acesso em: 28 nov. 2022.

ALVES, Catharina Edna Rodriguez. **Fernando de Azevedo**: na batalha do humanismo. 2004. 125 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Filosofia e Ciências, Universidade Estadual Paulista, Marília, 2004.

ARNHEIM, Rudolf. **Arte e percepção visual**. São Paulo: Pioneira, 1998.

ASIMOV, Isaac. **Os melhores contos de Isaac Asimov**. São Paulo: Lebooks, 2018.

ATWOOD, Margaret. **O conto da aia**. Rio de Janeiro: Rocco, 2017.

AVERY, Tex. **Red Hot Riding Hood**. [S. l.]: Adorocinema, 2007. 1 fotografia. Disponível em: <https://www.adorocinema.com/personalidades/personalidade-1865/fotos/detalhe/?cmediafile=18877524>. Acesso em: 27 nov. 2022.

- BAECQUE, Antoine de. Telas: o corpo no cinema. *In*: CORBIN, Alain; COURTINE, Jean-Jacques; VIGARELLO, Georges (org.). **História do corpo**: as mutações do olhar: oséculo XX. Petrópolis: Vozes, 2008.
- BATAILLE, Georges. **A literatura e o mal**. Belo Horizonte: Autêntica, 2020.
- BATAILLE, Georges. **Acéphale**. Florianópolis: Cultura e Barbárie, 2013. n. 2.
- BATAILLE, Georges. **Documents**: Georges Bataille. Florianópolis: Cultura e Barbárie, 2018.
- BATAILLE, Georges. **História do olho**. São Paulo: Cosac Naify, 2003.
- BATAILLE, Georges. **O ânus solar**. Lisboa: Assírio & Alvim, 2007.
- BATAILLE, Georges. **O azul do céu**. São Paulo: Brasiliense, 1986.
- BATAILLE, Georges. **O Padre C**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 1999.
- BATAILLE, Georges. **Poemas**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2015.
- BATAILLE, Georges. **Teoria da religião**: seguida de Esquema de uma história das religiões. Belo Horizonte: Autêntica, 2016.
- BATAILLE, Georges. **The Sacred Conspiracy**: The Internal Papers of the Secret Society of Acéphale and Lectures to the College of Sociology. Editors Marina Galletti, Alastair Brotchie. Londres: Atlas Press, 2017.
- BAZIN, André. **O cinema**: ensaios. São Paulo: Brasiliense, 1991.
- BECK, Jerry. **Animation Art**: from pencil to pixel, the history of cartoon, anime & CGI. Harper Design: New York, 2004.
- BENDAZZI, Giannalberto. **Animation**: a world history, volume I: foundations, golden age. Boca Raton: Focal Press, 2016a.
- BENDAZZI, Giannalberto. **Animation**: a world history, volume II: the birth of a style, the three markets. Boca Raton: Focal Press, 2016b.
- BENDAZZI, Giannalberto. **Animation**: a world history, volume III: contemporary times. Boca Raton: Focal Press, 2017.
- BENDAZZI, Giannalberto. **Cartoons**: one hundred years of cinema animation. Bloomington: Indiana University Press, 1994.
- BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. Porto Alegre: L&PM, 2013.
- BENJAMIN, Walter. **Ensaio sobre Brecht**. São Paulo: Boitempo, 2017.
- BENJAMIN, Walter. **Mickey Mouse**. Madrid: Casimiro Libros, 2018.
- BONASONE, Giulio. **The Judgement of Paris**. [S. l.]: Wikipedia, [15--]. Reprodução de gravura. Disponível em:

https://en.wikipedia.org/wiki/File:The_Judgment_of_Paris_MET_DP816913.jpg. Acesso em: 28 nov. 2022.

BOURDIEU, Pierre. **O poder simbólico**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2000.

BRETON, André. **Nadja**. New York: Grove Press, 1960.

BROTCHIE, Alastair. The College of Sociology: a Paradoxical Institution. *In*: BATAILLE, Georges. **The Sacred Conspiracy: The Internal Papers of the Secret Society of Acéphale and Lectures to the College of Sociology**. Editors Marina Galletti, Alastair Brotchie. Londres: Atlas Press, 2017. p. 63-86.

BUTLER, Judith. When gesture becomes event. *In*: STREET, Anna; ALLIOT, Julien; PAUKER, Magnolia (ed.). **Inter views in performance philosophy: crossings and conversations**. Londres: Palgrave Macmillan, 2017. p. 171-191.

CARNEIRO, Gabriel; SILVA, Paulo Henrique (org.). **Animação brasileira: 100 filmes essenciais**. Belo Horizonte: Letramento, 2018.

CAVALIER, Stephen. **The world history of animation**. Califórnia: University of California Press, 2011.

CITTON, Yves. Reading Literature and the Political Ecology of Gestures in the Age of Semiocapitalism. **New Literary History**, Baltimore, v. 44, n. 2, p. 285-308, 2013.

COCCHIARALE, Fernando. Sobre filmes de artista. *In*: COCCHIARALE, Fernando; PARENTE, André. **Filmes de artista: Brasil 1965-80**. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2007. p. 9-21.

CONNORS, April. **Gesture drawing: a story-based approach**. Boca Raton: CRC Press, 2018.

CORTABITARTE, Isabel de Sena. Mickey's pathos: a 'single obscurity' in Aby Warburg's thought. **View. Theories and Practices of Visual Culture**, [s. l.], n. 6, p. 1-16, 2014.

COSTA, Alexandre Rodrigues da. **Visões do excesso: o informe como afirmação do desconhecido no filme O enigma de outro mundo, de John Carpenter**. **Rebeca - Revista Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual**, [s. l.], v. 6, n. 2, 2017.

CRAFTON, Donald. **Before Mickey: the animated film 1898-1928**. Massachusetts: The MIT Press, 1987.

DARWIN, Charles. **The expression of the emotions in man and animals**. New York: Cambridge University Press, 2009.

DE BENITO, Emilio. Espanha aprova a lei da eutanásia e se torna o quinto país do mundo a regulamentá-la. **El País**, Madri, 18 mar. 2021. Sociedade. Disponível em: <https://brasil.elpais.com/sociedade/2021-03-18/espanha-aprova-a-lei-da-eutanasia-e-se-torna-o-quinto-pais-do-mundo-a-regulamenta-la.html>. Acesso em: 5 ago. 2022.

DELEUZE, Gilles. **Cinema 1 – A imagem-movimento**. São Paulo: Editora 34, 2018.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil platôs**: vol. 3, capitalismo e esquizofrenia 2. 2. ed. São Paulo: Editora 34, 2012.

DENIS, Sébastien. **O cinema de animação**. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2010.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **A imagem sobrevivente**: história da arte e tempo dos fantasmas segundo Aby Warburg. Rio de Janeiro: Contraponto, 2013.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **A semelhança informe**: ou o gaio saber visual segundo Georges Bataille. Rio de Janeiro: Contraponto, 2015.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **Sobrevivência dos vaga-lumes**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2011.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **Soulèvements**. Paris: Gallimard, 2016.

DUARTE, Eduardo. O gesto monumento, a essência do fazer político. **Mídia e Cotidiano**, Rio de Janeiro, v. 12, n. 3, p. 33-51, 2018.

DUARTE, Eduardo; RAMOS, Gustavo. Futuros humanos: os corpos do amanhã. *In*: ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, 30., 2021, São Paulo. **Anais [...]**. São Paulo: Compós, 2021.

EINSTEIN, Carl. **Documents**: Carl Einstein, 1929-1930. Florianópolis: Cultura e Barbárie, 2019.

EISENSTEIN, Serguei. **Eisenstein on Disney**. Calcutá: Seagull Books, 1986.

FABRIS, Annateresa. O desenho animado: uma forma de arte moderna? *In*: ENCONTRO SOCINE, 18., 2014, Fortaleza. **Anais [...]**. Fortaleza: Socice, 2014. p. 85-91.

FELIX and Charlie Chaplin share the screen in a memorable moment from "Felix in Hollywood". [S. l.]: Wikipedia, 1923. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Felix_in_Hollywood#/media/File:Felix-chaplin.jpg. Acesso em: 28 nov. 2022.

FERREIRA, Jonatas. A condição pós-humana: ou “como pular sobre nossa própria sombra”. **Política & Trabalho**, [s. l.], v. 21, n. 21, p. 31-42, 2004.

FIALHO, Antônio Cesar. **Desvendando a metodologia da animação clássica**: A arte do desenho animado como empreendimento industrial. 2005. 195 f. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) – Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2005.

FIALHO, Antônio Cesar. **A experimentação cinética de personagem**: os princípios da animação na indústria e seus desdobramentos como catalisadores do potencial artístico do animador. 2013. 308 f. Tese (Doutorado em Artes) – Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2013.

FIGUEIREDO, Lucy. **Imagens polifônicas**: corpo e fotografia. São Paulo: Annablume, 2007.

- FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta**: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. São Paulo: Annablume, 2011.
- FLUSSER, Vilém. **Gestos**. São Paulo: Annablume, 2014.
- FOUCAULT, Michel. **O corpo utópico, As heterotopias**. São Paulo: n-1 Edições, 2013.
- FOUCAULT, Michel. **Vigiar e punir**: nascimento da prisão. Petrópolis: Vozes, 1987.
- FRANCASTEL, Pierre. **A realidade figurativa**. São Paulo: Perspectiva, 1993.
- FUNARI, Pedro Paulo Abreu; SILVA, Glaydson José da. **Teoria da história**. São Paulo: Brasiliense, 2008.
- FURNISS, Maureen. **A new history of animation**. New York: Thames & Hudson, 2016.
- FURNISS, Maureen. **Art in motion**: animation aesthetics. New Barnet: John Libbey, 2009.
- GALLETTI, Marina. The Secret Society of Acéphale: “A Community of the Heart”. In: Bataille, Georges. **The Sacred Conspiracy**: The Internal Papers of the Secret Society of Acéphale and Lectures to the College of Sociology. Editors Marina Galletti, Alastair Brotchie. Londres: Atlas Press, 2017. p. 19-49.
- GHIRLANDAIO, Domenico. **Nascimento de São João Batista**. [S. l.]: Warburg, 1486-1490. Reprodução de gravura. Disponível em: <http://warburg.chaa-unicamp.com.br/obras/view/10922>. Acesso em: 28 nov. 2022.
- GIL, José. **Movimento total**: o corpo e a dança. São Paulo: Iluminuras, 2004.
- GOMBRICH, Ernst Hans. **Arte e ilusão**: um estudo da psicologia da representação pictórica. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2007.
- GRAÇA, Marina Estela de Vasconcelos Gonçalves. **Entre o olhar e o gesto**: elementos para uma Poética da Imagem Animada. 2002. 265 p. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação) – Faculdade de Ciências Sociais e Humanas, Universidade Nova de Lisboa, Lisboa, 2002.
- GRAÇA, Marina Estela. **Entre o olhar e o gesto**: elementos para uma poética da imagem animada. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2006.
- HALAS, John; MANVELL, Roger. **A técnica da animação cinematográfica**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1979.
- HANDMAID’S TALE. [S. l.]: A 1000 Mistakes, 2020. 1 fotografia. . Disponível em: https://a1000mistakes.files.wordpress.com/2020/01/mv5bmtvmmtdjnwmtztewyy00zwm3lthiowitmtlmnjc2odhhnzq3xkeyxkfqcgdeqxyodgznza5ma4040._v1_.jpg?w=640. Acesso em: 28 nov. 2022.
- HOLLIER, Denis. O valor de uso do impossível. In: BATAILLE, Georges. **Documents**: Georges Bataille. Florianópolis: Cultura e Barbárie, 2018. p. 3-35. p. 3-35.
- JEUDY, Henri-Pierre. **O corpo como objeto de arte**. São Paulo: Estação Liberdade, 2002.

KERBER, Marina Teixeira. **Inocência e agressividade**: violência com roupagem infantil nos desenhos animados: Tom & Jerry e Happy Tree Friends. 2012. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Realização Audiovisual) – Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2012.

KERBER, Marina Teixeira. **Magia e animação**: pixillation, seres vivos e objetos cotidianos. 2016. 127 p. Dissertação (Mestrado em Ciências) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016.

LANDRETH, Chris. [**Ryan review**]. [S. l.]: Cartoon Brew, 2004. Disponível em: <https://www.cartoonbrew.com/wp-content/uploads/2004/05/chrislandreth-ryan-review-1280x600.jpg>. Acesso em: 28 nov. 2022.

LAUNAY, Isabelle. O dom do gesto. *In*: GREINER, Christine; AMORIM, Claudia (org.). **Leituras do corpo**. 2. ed. São Paulo: Annablume, 2010. p. 81-103.

LAYBOURNE, Kit. **The animation book**: a complete guide to animated filmmaking – from flipbooks to sound cartoons. Nova York: Crown, 1979.

LE BRETON, David. **A sociologia do corpo**. Petrópolis: Vozes, 2012.

LE BRETON, David. **Adeus ao corpo**: antropologia e sociedade. Campinas: Papyrus, 2013.

LE BRETON, David. **Antropologia do corpo e modernidade**. Petrópolis: Vozes, 2011.

LESLIE, Esther. **Hollywood flatlands**: animation, critical theory and the avant-garde. Londres: Verso, 2004.

LÉVI-STRAUSS, Claude. Introdução à obra de Marcel Mauss. *In*: MAUSS, Marcel. **Sociologia e antropologia**. São Paulo: Cosac Naify, 2003. p. 11-46.

LISSOVSKY, Mauricio. Adeus ao gesto: imagem mecânica e autonomia dos movimentos. *In*: ENCONTRO ANUAL DA COMPOS, 27., 2018, Belo Horizonte. **Anais [...]**. Belo Horizonte: Compós, 2018.

LOVECRAFT Country. [S. l.]: wp.com, 2020. 1 fotografia. Disponível em: <https://i0.wp.com/bloody-disgusting.com/wp-content/uploads/2020/10/lovecraft-country-episode-8.jpg?resize=768%2C470&ssl=1>. Acesso em: 28 nov. 2022.

LUCENA JÚNIOR, Alberto. **Arte da animação**: técnica e estética através da história. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2002.

LUZ, Filipe Soares Branco da Costa. **O movimento na animação**: para uma reclassificação digital. 2013. 439 p. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação) – Faculdade de Ciências Sociais e Humanas, Universidade Nova de Lisboa, Lisboa, 2013.

MACHADO, Arlindo. **Máquina e imaginário**. São Paulo: Edusp, 1996.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & pós-cinemas**. Campinas: Papyrus, 2008.

MAGRITTE, René. **L'Évidence éternelle (The Eternally Obvious)**. Paris, Moma.org: 1930. Reprodução de gravura. Disponível em: <https://www.moma.org/audio/playlist/180/2378>. Acesso em: 28 nov. 2022.

MALTIN, Leonard. **Of mice and magic: a history of American animated cartoons**. [S. l.]: Plume Books, 1987.

MANET, Édouard. **Le Déjeuner sur l'herbe**. [S. l.]: Wikipedia, 1863. Reprodução de gravura. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Manet,_Edouard_-_Le_D%C3%A9jeuner_sur_l%27Herbe_\(The_Picnic\)_1.jpg](https://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Manet,_Edouard_-_Le_D%C3%A9jeuner_sur_l%27Herbe_(The_Picnic)_1.jpg). Acesso em: 28 nov. 2022.

MATESCO, Viviane. **Corpo, imagem e representação**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2009.

MATTOS, Alexandre Almeida Juruena. **Antropomorfismo na cultura da animação**. 2013. 179 f. Dissertação (Mestrado em Estudos Contemporâneos da Arte) – Instituto de Arte e Comunicação Social, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2013.

MAUSS, Marcel. As técnicas do corpo. *In*: MAUSS, Marcel. **Sociologia e antropologia**. São Paulo: Cosac Naify, 2003. p. 399-422.

MCKIM, Joel. **Animation without animators: from motion capture to MetaHumans**. [S. l.]: Animationstudies 2.0. 11 abr. 2022. Disponível em: <https://blog.animationstudies.org/?p=4426>. Acesso em: 5 ago. 2022.

METZ, Christian. **A significação no cinema**. São Paulo: Perspectiva, 1977.

MICHAUD, Yves. Visualizações: O corpo e as artes visuais. *In*: CORBIN, Alain; COURTINE, Jean-Jacques; VIGARELLO, Georges (org.). **História do corpo: as mutações do olhar: o século XX**. Petrópolis: Vozes, 2008.

MICKEY. **Diário de Pernambuco**, Recife, [1968 ou 1969]. Coluna Gente. Fotografia retirada de fascículo de jornal do acervo da Fundação Joaquim Nabuco, Fundaj.

MORAES, Eliane Robert. **O corpo impossível**. São Paulo: Iluminuras, 2002.

NUNES, Sandra Meyer. O corpo do ator em ação. *In*: GREINER, Christine; AMORIM, Claudia (org.). **Leituras do corpo**. 2. ed. São Paulo: Annablume, 2010.

O EXORCISTA. [S. l.]: wp.com, 2021. 1 fotografia. Disponível em: https://i1.wp.com/marriedtohorror.com/wp-content/uploads/2021/11/The-Exorcist_Regan-Spider-Walk.jpeg?strip=info&w=620&ssl=1. Acesso em: 28 nov. 2022.

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

PARENTE, André. **Narrativa e modernidade: os cinemas não-narrativos do pós-guerra**. Campinas: Papirus, 2000.

PATMORE, Chris. **The complete animation course: the principles, practice, and techniques of successful animation**. Nova York: Barron's, 2003.

PAULUS, Michael. **Betty Boop, fig. 20**. [S. l.]: Michael Paulus, c2004-2021a. Disponível em: <https://michaelpaulus.com/artwork/4737354-Betty%20Boopfig.%2020.html>. Acesso em: 28 nov. 2022.

PAULUS, Michael. **Bubbles, fig. 13**. [S. l.]: Michael Paulus, c2004-2021b. Disponível em: <https://michaelpaulus.com/artwork/4737353-Bubblesfig.13.html>. Acesso em: 28 nov. 2022.

POLLAIUOLO, Antonio del. **Battle of the Nude Men**. [S. l.]: Wikipedia, 1470. Reprodução de gravura. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/File:Clevelandart_1967.127.jpg. Acesso em: 28 nov. 2022.

QUARESMA, Christiane. Animação e deriva: o cinema-matéria como expressão estética dos desencantos da modernidade. *In*: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 43., 2020, Salvador. **Anais [...]**. Salvador: UFBA, 2020. p. 1-15. Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/nacional2020/resumos/R15-2451-1.pdf>. Acesso em: 25 nov. 2022.

QUARESMA, Christiane. **Animação experimental no super 8 brasileiro**. 2016. 137 p. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2016.

QUARESMA, Christiane. Rotoscopia, percepção do real e efeitos de presença. *In*: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO NORDESTE, 19., 2017, Fortaleza. **Anais [...]**. Fortaleza: Intercom, 2017. p. 1-15. Disponível em: <https://www.portalintercom.org.br/anais/nordeste2017/resumos/R57-1951-1.pdf>. Acesso em: 25 nov. 2022.

RAIMONDI, Marcantonio. **The Judgment of Paris 2**. [S. l.]: Artsdot, [1514]. Reprodução de gravura. Disponível em: [https://pt.artsdot.com/ADC/Art.nsf/O/8Y3G52/\\$File/Marcantonio-Raimondi-The-Judgment-of-Paris-2-.JPG](https://pt.artsdot.com/ADC/Art.nsf/O/8Y3G52/$File/Marcantonio-Raimondi-The-Judgment-of-Paris-2-.JPG). Acesso em: 28 nov. 2022.

RAY, Man. **The Coat-Stand (Porte manteau)**. [S. l.]: Wikipedia, 1920. 1 fotografia. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/File:Man_Ray,_1920,_The_coat-stand_%28Porte_manteau%29.jpg. Acesso em: 28 nov. 2022.

REYES, Dean Luis. **A forma realizada**: o cinema de animação. Belo Horizonte: Pimenta Filmes e Edições, 2020.

RISI, Daniel. **O ator digital**: uma perspectiva de design de personagens. 2008. 91 f. Dissertação (Mestrado em Design) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2008.

ROBERTS, Steve. **Character Animation**: 2D Skills for Better 3D. Grã Bretanha: Elsevier, 2007.

ROSA, Helena Silva. **O corpo e o filme**: as curtas-metragens de animação num contexto europeu. 2011. 99 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação Multimédia vertente Audiovisual Digital) – Universidade de Aveiro, Aveiro, 2011.

RUSSETT, Robert; STARR, Cecile. **Experimental animation**: origins of a new art. New York: Da Capo Press, 1988.

SANTOS JR, Celso dos. **Simulação e simulacro no universo da animação e do vídeo**. 2006. 98 p. Dissertação (Mestrado em Poéticas Visuais) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2006.

SATIRO Y MÉNADE DANZANDO [S. l.]: **Academia Colecciones**, c2017-2022. Disponível em: <https://www.academiacolectaciones.com/vaciados/server/files/V-892.jpg>. Acesso em: 29 nov. 2022.

SCHEIBE, Fernando. Apresentação do tradutor. *In*: BATAILLE, Georges. **O erotismo**. Belo Horizonte: Autêntica, 2017. p. 9-18.

SCHNEIDER, Carla. **Decifrando a caixa preta do cinema de animação**: arqueologia dos modos de produção de imagens técnicas. 2014. Tese. (Doutorado em Comunicação e Informação) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2014.

SILVA NETO, Antônio Leão. **Dicionário de filmes brasileiros**. São Paulo: Ed. Do autor, 2006.

SIQUEIRA, Denise da Costa Oliveira (org.). **O corpo representado**: mídia, arte e produção de sentidos. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2014.

SONTAG, Susan. **Diante da dor dos outros**. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.

STANCHFIELD, Walt. **Drawn to life**: 20 golden years of Disney master classes: volume 1. Editor Don Hahn. Oxford: Focal Press, 2013.

STANCHFIELD, Walt. **Drawn to life**: 20 golden years of Disney Master Classes. volume 2. Editor Don Hahn. Oxford: Focal Press, 2009.

STANCHFIELD, Walt. **Gesture Drawing for Animation**. Editor Leo Brodie. Washington: Ed. Do Editor 2007.

SURYA, Michel. **Georges Bataille**: an intellectual biography. London: Verso, 2010.

TENNIEL, John. [**Alice**]. [S. l.]: Miro Medium, [1865?].

THE WALKING dead. [S. l.]: Insider.com, [2015]. 1 fotografia. Disponível em: <https://i.insider.com/56438fb7dd0895786a8b4585?width=1300&format=jpeg&auto=webp>. Acesso em: 28 nov. 2022.

THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. **The illusion of life**: Disney animation. Nova York: Hyperion, 1995.

US PATENT 1242674. [S. l.]: Wikipedia, 2013. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/File:US_patent_1242674_figure_3.png. Acesso em: 29 nov. 2022.

VESALIUS, Andreas. **De humani corporis fabrica**. Basel: [s. n.], 1543.

WARBURG, Aby. **A presença do antigo**: escritos inéditos – volume I. Campinas: Editora da Unicamp, 2018.

WARBURG, Aby. **Histórias de fantasmas para gente grande**: escritos, esboços e conferências. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.

WELLS, Paul. **Animation and America**. Great Britain: Edinburgh University Press, 2002a.

WELLS, Paul. **Animation**: genre and authorship. Londres/Nova York: Wallflower, 2002b.

WELLS, Paul. **Understanding animation**. New York: Routledge, 1998.

WILLIAMS, Richard. **The animator's survival kit**. London: Faber & Faber, 2001.

ZOETROPE. [S. l.]: Wikipedia, 2006. Disponível em:
<https://en.wikipedia.org/wiki/File:Zoetrope.jpg>. Acesso em: 29 nov. 2022.

ANEXO A – FILMES COMENTADOS

(Em ordem alfabética)

- A feather tale (1992, Michèle Cournoyer)
- Accordion (2004, Michèle Cournoyer)
- Alice comedies (1923-1927, Disney)
- Alice rattled by rats (1925, Alice comedies, Disney)
- Alone. Life Wastes Andy Hardy (1998, Martin Arnold)
- Asparagus (1979, Suzan Pitt)
- Asparagus (Suzan Pitt, 1979)
- Ballet Mécanique (1924, Fernand Léger)
- Batman (1989, Tim Burton)
- Betty Boop's Bamboo Isle (1932)
- Black Mirror (2011-atual)
- Branca de Neve (1937)
- Breakfast on the Grass (Priit Pärn, 1987)
- Carabosse (1980, Larry Jordan)
- Céu no andar de baixo, O (Leonardo Cata Preta, 2010)
- Céu, inferno e outras partes do corpo (Rodrigo John, 2011)
- Chameleon (1984, Stefan Anastasiu para NFB)
- Clube da luta (1999, David Fincher)
- Despertar dos mortos (George Romero, 1978)
- Dragãozinho manso, O (1942)
- Duo concertantes (1964, Larry Jordan)
- Eat (1963, Andy Warhol)
- El apóstol (1917, Quirino Cristiani)
- Ela (Spike Jonze, 2013)
- Exorcista, O (1974, William Friedkin)
- Eye Candy (Happy tree friends)
- Fallen Art (2004, Tomek Baginski)
- Felix in Hollywood (1923, Felix the cat)
- Fuji (1974, de Robert Breer)

- Gertie (1914, Winsor McCay)
- Gymnopedies (1965, Larry Jordan)
- Handmaid's Tale (2017-2020)
- Happy Tree Friends (1999-2016)
- How a mosquito operates (Winsor McCay, 1912)
- Intolerance (2000, Phil Mulloy)
- Invalid (1916, Krazy Kat and Ignatz Mouse)
- Kill Bill (2003, Quentin Tarantino)
- Koko the clown (1915-1929, Fleischer Studios)
- Komo to tulip (1943)
- Le chapeau (1999, Michèle Cournoyer,)
- Le nez (1963, Alexandre Alexeieff)
- Little Nemo (1911, Winsor McCay)
- Loop
- Lovecraft country
- Macaco feio, macaco bonito (1929)
- Mandalorian (2019-2021)
- Milk of amnesia (1992, Jeff Scher)
- Minnie the Moocher (1932, Betty Boop)
- Neighbours (1952), de McLaren
- No objects (2019, Moïa Jobin-Paré)
- Northwest Hounded Police (1946, Tex Avery)
- O dragãozinho manso (1942, Humberto Mauro)
- Oh What a Knight” (1928, Oswald, the lucky rabbit)
- Once in a Lifetime (Talking Heads)
- Orb (1973, Larry Jordan)
- Our lady of the sphere (1969, Larry Jordan)
- Out of the inkwell (1918-1929, Max Fleischer)
- Pax de deux (1968, Norman McLaren)
- Popeye - The Sailor (1933-1942).
- Pussy (Renata Gasiorowska, 2016)
- Rainbow Dance (1936, Len Lye)

- Razor blades (1968, Paul Sharits)
- Real inside (1984)
- REcreation (1956, Robert Breer)
- Red Hot Riding Hood (Tex Avery, 1943)
- Robocop (1987, Paul Verhoeven)
- Ryan (2004, Chris Landreth)
- San Junipero (Black Mirror)
- Satiemania (Zdenko Gasparovic, 1978)
- Seeing Stars” (1932, Krazy Kat)
- Silly Symphonies (1929-1939, Disney)
- Simone (2002)
- Skeleton dance (1929, Silly Symphonies, Disney)
- Sledgehammer, de Peter Gabriel
- Snow White (1933, Betty Boop)
- Soif (2014, Michèle Cournoyer)
- Steamboat Willie (1928, Mickey, Disney)
- The story of the animated drawing (Disney)
- The Electric Hotel (1908, Segundo de Chomón)
- The haunted hotel (1907, J. Stuart Blackton)
- The metamorphosis of Mr. Samsa (1977, Caroline Leaf)
- The old man of the mountain (1933, Betty Boop)
- The spine (2009, Chris Landreth)
- This is a recorded message (1973, Jean-Thomas Bédard para NFB)
- Two bagatelles (1953), de McLaren
- Two sisters (1991, Caroline Leaf para NFB)
- Us (2019, Jordan Peele)
- Valsa com Bashir (2008)
- Vinil verde (2004)
- Visible compendium (1991)
- Waking Life (2001)
- Walking dead
- Westworld (2016-atual)

- Who framed Roger Rabbit (1988)