



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS

CENTRO DE ARTES

CURSO DE CINEMA DE ANIMAÇÃO

CONFIGURANDO O ESPAÇO ANIMADO CONTEMPORÂNEO:

A inserção do trabalho do cineasta de animação em espetáculos com dinâmicas ao vivo

Beatriz Zúniga Janoni

Orientadora: Prof.^a Carla Schneider

Pelotas, fevereiro 2014

CONFIGURANDO O ESPAÇO ANIMADO CONTEMPORÂNEO:

A inserção do trabalho do cineasta de animação em espetáculos com dinâmicas ao vivo¹

RESUMO

O artigo investiga o espaço animado contemporâneo distanciado da exibição convencional, tendo como objeto de estudo, *Myth And Infrastructure*, de Miwa Matreyek e *Sombrero*, de Ana Pessoa, Beatriz Janoni e Camila Inagaki. A partir do resgate histórico, observamos que a busca por outras abordagens na animação sempre foi recorrente, direcionando a pesquisa para a compreensão da inserção do animador no contexto experimental, estando na prática o desenvolvimento destes profissionais, a formação de público e avanço da própria animação em si.

PALAVRAS-CHAVE: processo de animação, projeção, mapeamento de vídeo

ABSTRACT

This article investigates the contemporary animated space distanced from the conventional view, having as object of study, *Myth And Infrastructure*, Miwa Matreyek and *Sombrero*, Ana Pessoa, Beatriz Janoni and Camila Inagaki. From the historical review, we noted that the search for other approaches in animation was always recurring, directing the search for understanding the integration of the animator in the experimental context, being in practice these own professional development, public training and advancement of animation itself .

KEY-WORDS: animation process, projection, video mapping

¹ Artigo realizado como requisito parcial à obtenção do título de bacharel em Cinema de Animação, pela Universidade Federal de Pelotas.

INTRODUÇÃO

As imagens em movimento estão se estendendo para além dos espaços habituais a qual eram expostas, saindo da sala de cinema para ocupar museus e até mesmo o espaço urbano, como colocado por André Parente (2009), que aqui fazemos um paralelo com a animação. Os vídeos, como ainda comentado por Parente, não estão sendo mais vistos como uma sequência de imagens e apresentados sob a forma de objeto apenas, fazendo entrar em pauta diferentes percepções e sensações da imagem.

Uma vídeo-performance que utiliza animação com dinâmicas ao vivo como meio de expressão artística, também modifica esta percepção da imagem e geralmente se insere em um contexto imersivo e efêmero. Nessa linha de raciocínio, Arlindo Machado discorre (2010, p. 68), “acontecem ao vivo apenas num tempo e lugar específicos”, possuindo então, especificidades que agregam na reflexão e na apreciação ao vivo e reinventam a relação do animador na criação, no tempo e espaço inserido.

Assim, animações neste nicho não possuem um gênero estabelecido, pois este efêmero, parafraseando ainda Machado (2010), traz a dissolução do vídeo em todos os ambientes, sendo os profissionais que o praticam, e o público que o contempla, heterogêneo e sem referência padronizada. Sendo assim, este artigo objetiva problematizar as características da animações neste contexto, partindo de um objeto de estudo composto pela documentação da animação *Myth And Infrastructure*² (aprox. 16 min., EUA, 2010), de Miwa Matreyek, exibição da animação *Sombrero*³ (4:28min., Brasil, 2013), de Ana Pessoa, Beatriz Janoni e Camila Inagaki, e de referências de trabalhos relacionados.

Como ponto de partida temos o levantamento de dados sobre as formas como os animadores do objeto de estudo escolhem e se apropriam do espaço. Visando identificar os elementos constitutivos da animação com atuação ao vivo e diante destas especificidades, conseguir responder como é feita a inserção do animador neste contexto. Na animação *Sombrero*, também foi possível uma descrição da experiência prática de realização desta animação, visto que a autora deste artigo é também uma das animadoras.

Delimitamos portanto, a animação sendo imagens em movimento quando colocadas em sequência, não assumindo nenhum outro significado. Os trabalhos analisados combinam

² Trailer disponível em: <http://www.semihemisphere.com/#/mythandinfrastructure/>. Última visita em 25 de dezembro de 2013.

³ Um dos requisitos de formação para a conclusão do curso de Cinema de Animação da Universidade Federal de Pelotas, com orientação do Prof. André Macedo. Disponível em: <https://vimeo.com/74113138>. Último acesso em 25 de dezembro de 2013.

imagens animadas, previamente elaboradas, com movimentos ensaiados do corpo humano para que ocorra a sincronia esperada quando apresentados ao vivo. Ambas as obras possuem atuação, sejam dos próprios animadores ou não, interagindo a partir dela com a animação projetada, sincronizadamente a partir de ensaios.

Quando nos referimos a atuação em animação, em geral relacionamos a expressão ao ato de captação de movimento (*motion capture*), registro do corpo humano afim de reproduzi-lo digitalmente, feita com sensores que são posteriormente adaptados para imagens digitais, substituindo um objeto por outro. O que sugerimos aqui entretanto, é a integração entre a animação e a atuação, compreendendo-as como elementos inseparáveis, imersivos e constituintes do espaço animado⁴. Em outras palavras, a elaboração ou participação dos movimentos do corpo humano, neste contexto, estão restritos as condições direcionadas por este espaço. Entende-se o espaço animado como um conjunto de elementos que compõem o espetáculo ao vivo, sendo eles: o animador, a animação, a atuação, a tela de projeção, o som, as sombras (sejam propositais ou não) e o projetor, diferenciando-se dependendo da visibilidade de cada item ao espectador, sendo estes importantes para o desenvolvimento desta abordagem e podendo ser, portanto, itinerante também.

Para atingir os objetivos deste estudo foi necessário recorrer a uma pesquisa de caráter teórico, com embasamento em autores cujos trabalhos se relacionam ao tema, como Oliver Grau, Donald Crafton e Paul Wells. O trabalho se desenvolve tendo como procedimento metodológico inicial, a revisão bibliográfica abrangendo o panorama histórico da animação associada às dinâmicas ao vivo. Em seguida, foi feita uma análise visual do objeto de estudo, através dos vídeos disponíveis e de pesquisa realizada na internet, para assim compreender os diferenciais desta abordagem do espaço animado.

Tendo isso posto, compreendemos a relevância deste estudo sobre o desenvolvimento de uma animação com atuação ao vivo, para contribuir na ampliação das questões pertinentes à evolução do cinema de animação em si e auxiliar na reflexão a respeito das especificidades do nicho. Tal função, dentro desta área de conhecimento, é necessária para formação de público, bem como para a difusão deste tipo de animação, podendo torná-la mais acessível para que mais pessoas entendam seus elementos constitutivos, caso queiram experimentá-los enquanto criadores ou participantes.

Mesmo que em constante desenvolvimento e propenso à novas descobertas enquanto

⁴ Entende-se o espaço animado como um conjunto de elementos que compõem o espetáculo ao vivo, sendo eles: o animador, a animação, a atuação, a tela de projeção, o som, as sombras (sejam propositais ou não) e o projetor, diferenciando-se dependendo da visibilidade de cada item ao espectador, sendo estes importantes para o desenvolvimento desta abordagem e podendo ser, portanto, itinerante também.

analisamos, buscamos caracterizar os espaços animados contemporâneos, retratando a mudança de abordagem necessária, mas levando em consideração o seu desenvolvimento até os dias atuais.

A PROJEÇÃO E IMERSÃO NA CONFIGURAÇÃO DO ESPAÇO ANIMADO

Resguardando os aspectos da tecnologia, no passado já se faziam exibições com abordagens e superfícies distintas, sendo fundamental compreender os primórdios das imagens projetadas.

Apesar das câmeras escuras, base da invenção da fotografia, já propiciarem a projeção de imagens, é somente a partir da metade do século XVII, que a projeção por meio do aparelho óptico, denominado lanterna mágica, ganha notoriedade. Assim, tal junção pode começar a ser desenvolvida, o que para Mannoni (2003, p. 57), “representa a mais duradoura, a mais inventiva, a mais artística das ideias-mestras que antecederam o nascimento do cinema”.

A projeção por um dispositivo começou a ser reconhecida pelos espectadores, como aborda Oliver Grau (2007), a partir da imagem de um cadáver pelo viajante Rasmussen Walgenstein, oferecendo um meio de contar histórias através do que era projetado. Porém, sua utilização foi desviada deste uso anterior, como colocado por Mateus Knelsen (2010, p. 6) “para apresentações instalativas e performáticas que mais tarde ficaram conhecidas como fantasmagoria”. Esses espetáculos possuíam o intuito de manipular espectadores ingênuos, através de ilusões ópticas que simulavam aparições de fantasmas, lidando com a imaginação do público que se perguntava o que era real e o que não era.

Neste contexto, há registros datados em 1798 associados à Etienne Gaspard Robert, de uma apresentação em Paris, pela primeira vez, de um espetáculo de fantasmagoria. Percebendo o potencial que estes *shows* poderiam vir a ter, Gaspard Robert desenvolve um sistema próprio de projeção incluindo outra técnica. Theodore Barber (1989) explica que “ele colocou a lanterna mágica em cima de rodas e patenteou com o nome de Fantascópio⁵”. Diferentemente da câmera escura, o Fantascópio possibilitava a projeção de objetos reais em uma superfície, pois detinha o diferencial de ter sido construído sobre um disco que conseguia reproduzir uma série de imagens em uma tela translúcida, com movimentos que mudavam a escala das imagens emitidas pelo projetor devido ao suporte com rodas.

⁵ Tradução livre da autora: “*He put the magic lantern onto wheels and patented this under the name of 'fantascope'.*”.

Assim, Gaspard Robert criava espetáculos ao vivo, mantendo o projetor oculto e combinando as projeções fantasmagóricas com atores e ventrílocos para uma impressão mais convincente, conforme exemplifica a figura 1.



Figura 1: *Fantasmagorie* de Etienne-Gaspard Robert “*Memoires, Recreatifs, Mémoires récréatifs, scientifiques et anecdotiques d'un physicien-aéronaute*”, França, 1830.

Fonte: <http://skullsinthestars.files.wordpress.com/2013/02/phantasmagoria.jpg>

No olhar de Oliver Grau (2007, p. 145) a fantasmagoria “abriu a profundidade virtual do espaço da imagem como uma esfera de mudanças dinâmicas pela primeira vez”⁶. Grau também afirma que o espetáculo cria uma imersão da audiência, pois possibilita a conversão da arte com o dispositivo. Comentado também por Mannoni (2003, p. 29) na citação de Nicéron (1652), “se há alguém escondido atrás da tela fazendo-se de espírito, [...] os simplórios acreditam serem as pessoas do quadro que falam, porque as vêem abrir a boca e mexer os lábios”, nos remetendo à ilusão criada entre o que era real e o que era forjado.

Para André Parente (2009), a vídeo-performance é entendida como um processo aberto, onde sua percepção se forma enquanto o percurso dura, a representação só é fiel e o espetáculo só existe quando assistido ao vivo e imerso nos seus aspectos espaciais e temporais e, portanto, quando registrado, perde o caráter imersivo. Parente também complementa dizendo que o espetáculo mantém uma relação com o espectador, que se “vê vendo” e

⁶ Tradução livre da autora: “*opened up the virtual depth of the image space as a sphere of dynamic changes for the first time*”.

participa.

Vale lembrar que o primeiro dispositivo capaz de apresentar imagens em movimento para uma audiência, foi criado em 1888 por Charles-Émile Reynaud, conhecido como *Théâtre Optique* (WELLS, 2013) e disposto atrás da tela, como observado na figura 2. Reynaud assim, conseguiu projetar em 1892, a sequência da sua primeira exibição pública em Paris, o chamado *Pantomimes Lumineuses*.

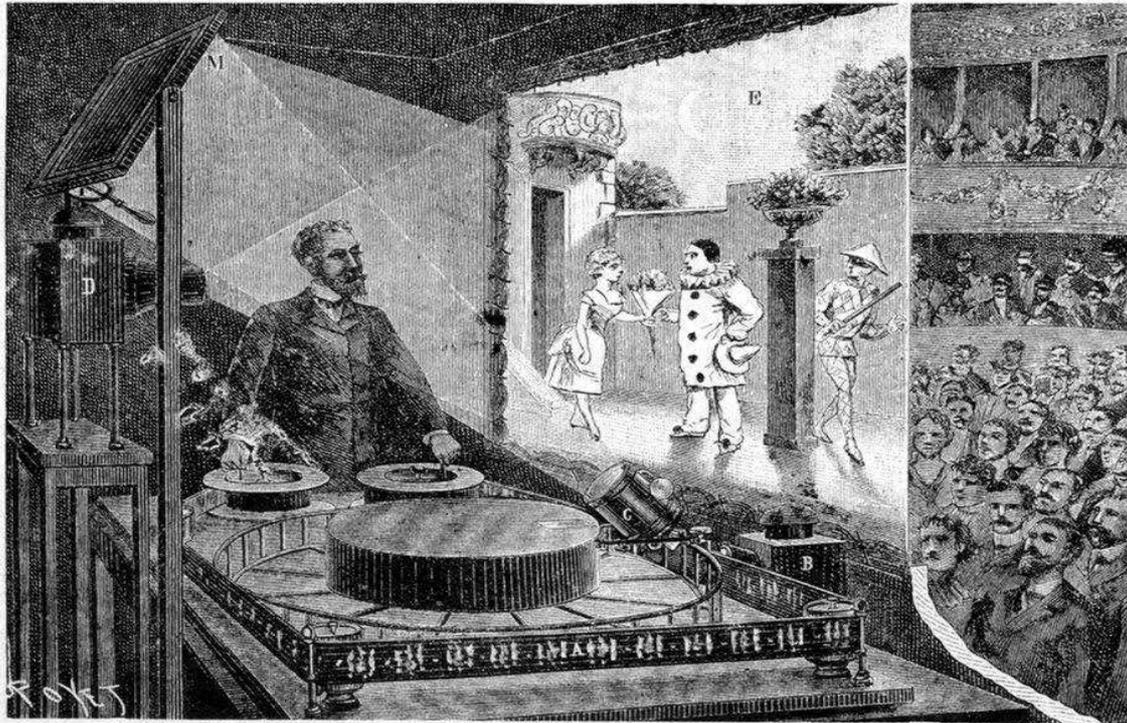


Figura 2: Charles-Émile Reynaud, *Pantomimes Lumineuses*, França, 1892. Espetáculo com 3 animações de 500 a 600 frames, com duração total de aproximadamente 15 minutos.

Fonte: <http://richard-vc.blogspot.com.br/2010/04/animation-timeline-entry-03-charles.html>

Porém, para Donald Crafton (1982, p. 60), o “primeiro desenho animado verdadeiro” foi atribuído a *Fantasmagorie* (1908), de Émile Cohl, não possuindo dinâmica ao vivo mas possibilitando a reflexão de outra abordagem do animador. Tais desenhos resultavam na ilusão de movimentos quando intercalados, em uma sequência de imagens que sugeriam, de acordo com Paul Wells (2013, p. 22), citações às “imagens efêmeras do 'fantasmógrafo' dos anos 1850”, relacionando-se assim com as primeiras tentativas de espetáculos ao vivo com animação. A ideia de Émile Cohl, foi colocar um palhaço contracenando com objetos mórficos, com o diferencial de em alguns planos aparecer a sua mão em quadro (figura 3). Tal abordagem, nos remete a Paul Wells (2013, p. 22), quando cita que, “o próprio ilusionismo da animação sempre sugere a presença de tal autor, mesmo que ele não esteja literalmente em quadro, e aponta igualmente os graus de o quanto a imagem é construída”, proporcionando a

presença do animador em sua criação e sua relação com o tempo e o espaço.

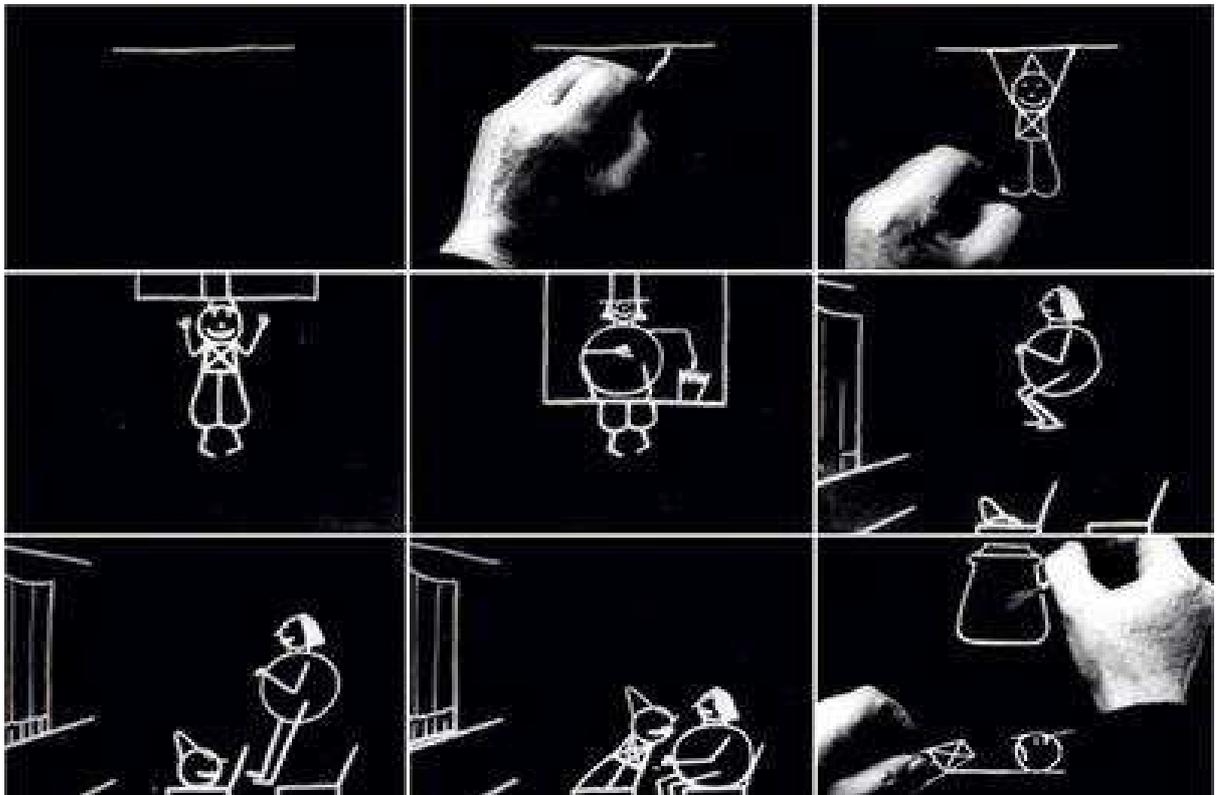


Figura 3: Émile Cohl, *Fantasmagorie*, França, 1912. Filme 35mm, preto e branco, mudo, min. e 18seg.
 Fonte: <http://nagypicture.blogspot.com.br/2010/01/classic-cartoons-fantasmagorie-mickey.html>

Ainda neste panorama histórico, há registros de trabalhos como o realizado em 1906, por James Stuart Blackton que incorporou no filme animado *Humorous Phases of Funny Faces*, a mesma linguagem visual presente nos cartuns de Émile Cohl (WELLS, 2013). Blackton também trabalha com um palhaço e sua mão como elemento visível, não escondendo o modo de criação como Etienne-Gaspard Robert na fantasmagoria, mas mostrando-o para melhor assimilação da técnica pelo público.

Blackton, também era mágico e se apresentava nos chamados *vaudeville*, gênero de entretenimento de variedades que possibilitava apresentações como de Winsor McCay, em 1914, com o ato *Gertie the Dinosaur*. No espetáculo McCay interage com sua animação, tanto com a sua figura desenhada (figura 4, item 2) quanto com sua presença em quadro (figura 4, item 1), interferindo na narrativa, usufruindo também da sua abordagem como criador no espaço da animação, assim como Émile Cohl e James Stuart Blackton anteriormente.

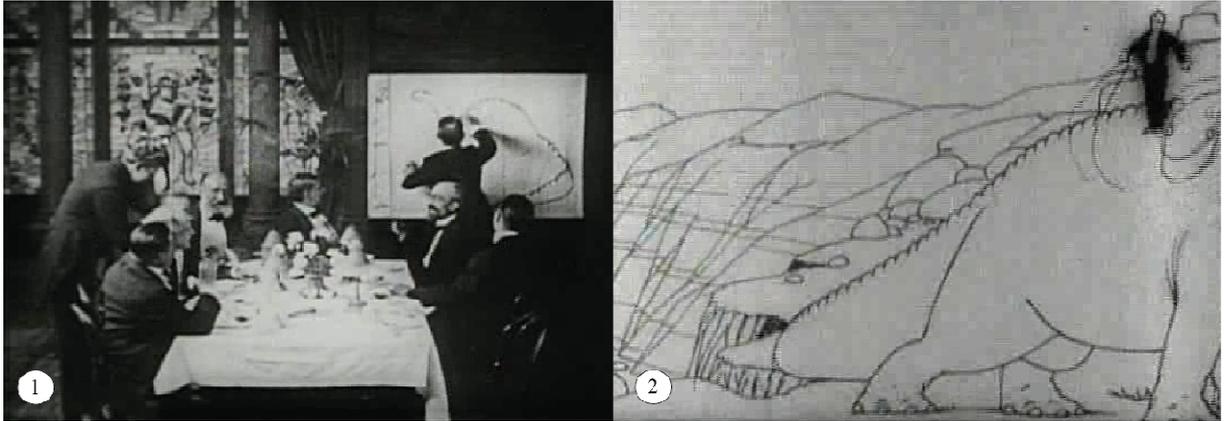


Figura 4: Winsor McCay, *Gertie The Dinosaur*, EUA, 1914. Filme 35mm, preto e branco, mudo, aprox. 5 min e 47seg. Duração varia entre a performance *vaudeville* em 1909 e ao curta lançado em 1914.
 Fonte: <http://sharethefiles.com/forum/viewtopic.php?t=126476>

McCay aparece no canto direito da tela e fala com a audiência sobre como o filme de animação foi feito, fotografado e projetado. Durante a animação, direciona ações ao dinossauro Gertie que, previamente animadas, são em seguida realizadas. Por exemplo, ao oferecer uma maçã, o animador simula que está a jogando em direção a tela e em seguida a fruta aparece em desenho. Mas, somente no final, a silhueta do animador surge desenhada, tornando-se animação e parte da narrativa.

Esses casos possibilitam observar os animadores em relação às suas obras nos diferentes espaços configurados e especificamente em *Gertie The Dinosaur*, a animação ocorre apenas quando relacionada à atuação. Essa convergência do real com a fantasia e ilusão, como comentado por Oliver Grau (2007, p. 149), é como se fosse um modelo para a “manipulação dos sentidos”, uma arte com base material que aparenta ser imaterial.

Fenômenos ilusórios esses, que possibilitam outra configuração do espaço animado com a abordagem visível do animador ao público. Sugerindo uma gama de possibilidades para análise e por isso direcionando a pesquisa para um enfoque específico, como a obra *Myth And Infrastructure* de Miwa Matreyek.

Radicada em Los Angeles e com especialização em animação experimental pela *California Institute of the Arts (CalArts)*, Miwa é designer, artista multimídia e cineasta de animação com reconhecimento internacional, como se descreve em seu portfólio on-line⁷.

Inspirada pelos seus colegas de mestrado e também sócios do seu grupo multimídia *Cloud Eye Control*⁸: Chi-wang Yang e Anna Oxygen; suas práticas experimentais integram estrategicamente as projeções de suas animações, previamente elaboradas, com os movimentos do seu próprio corpo coreografados, para que ocorra a sincronia esperada quando apresentados ao vivo, o que ela se refere como “ilusão e não ilusão”⁹.

Em *Myth And Infrastructure*, a sombra da Miwa Matreyek está constantemente presente, às vezes com a presença somente de suas mãos e na maior parte do tempo do seu corpo inteiro. Em ambas as situações, sua sombra se torna parte essencial da animação, afetando o modo no qual a narrativa se constrói.

A instalação consiste em uma tela com projeção na frente (item 3) e atrás (item 1), como pode ser visualizado na figura 5 a seguir, criando e integrando a silhueta da animadora à animação e não formando sombra pela exposição da luz do projetor.

⁷ Disponível em: <http://www.semihemisphere.com/about/>. Última visita em 16 de dezembro de 2013.

⁸ *Cloud Eye Control* é um grupo de performance de Los Angeles que foi criado em 2004 e é formado por: Chi-wang Yang, Miwa Matreyek e Anna Oxygen. O grupo possui 3 trabalhos apresentados mundialmente, que combinam projeções com performances ao vivo. Disponível em: <http://www.cloudeyecontrol.com/>. Última visita em 15 de dezembro de 2013.

⁹ Tradução livre da autora: “*illusion and nonillusion*”.

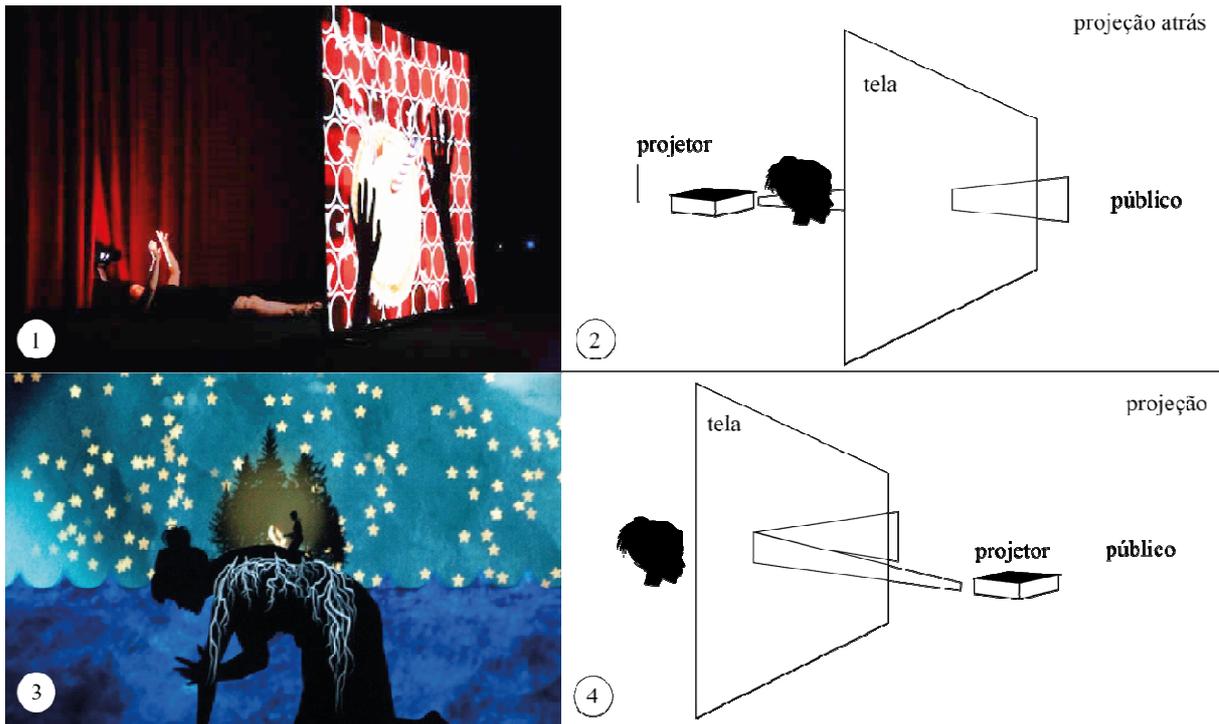


Figura 5: Miwa Matreyek em atuação ao vivo com a animação *Myth and Infrastructure*. Imagem editada por Beatriz Janoni através de coleta na internet. Fonte item 1: <http://flux.net/about-last-night-september-flux-screening>. Fonte item 3: <http://www.arthood.com/blogs/1364/37> Fonte item 2 e 4: Imagens explicativas da projeção atrás (item 2) e projeção (item 4) desenvolvidas pela autora.

Essa forma de projetar imagens permite que Miwa utilize diferentes níveis de densidade e efeitos de ilusão ao criar camadas de animação. A projeção atrás possibilita que sua silhueta fique na frente das imagens, em projetor com características similares do criado por Charles-Émile Reynaud em 1888. Enquanto que a projeção traça as imagens por cima desta, sugerindo realmente a imersão e integração dela à sua obra. Assim como os exibidores na fantasmagoria que ocultavam a lanterna mágica das vistas dos espectadores, os instrumentos utilizados por Miwa estão invisíveis ao público.

O item 1 da figura 5 também retrata o início da animação, em que vemos suas mãos interagindo com elementos cotidianos, para então se conectar com o cenário que se desenvolverá na próxima sequência da narrativa (item 3). A figura 6 mostra a transição exemplificada, quebrando a ilusão e retratando sua participação efetiva na animação, ora aproximada do projetor, fazendo com que sua silhueta fique grande, ora afastada, preocupando-se assim com a densidade de cada camada.

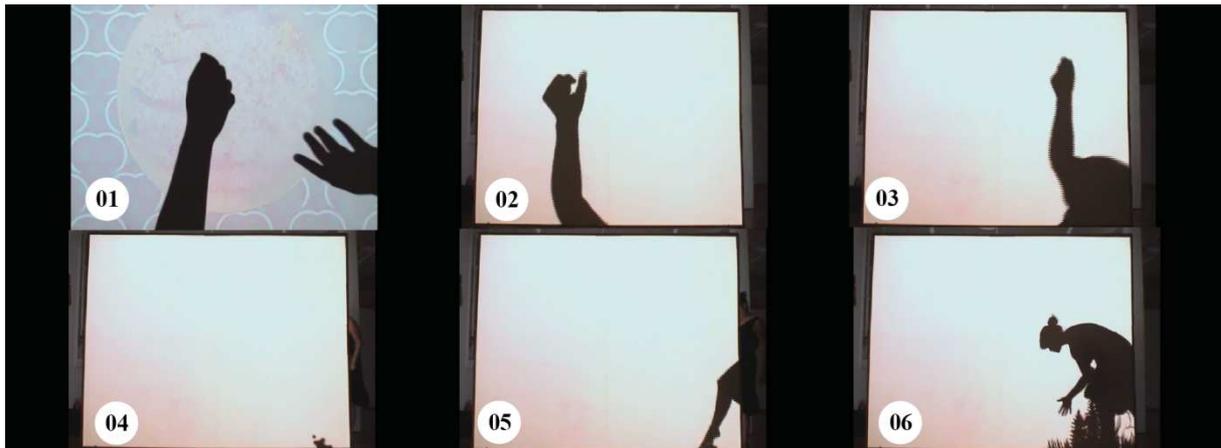


Figura 6: Imagens com sequência numerada retiradas da animação *Myth and Infrastructure* em arquivo completo e privado disponível por Miwa Matreyek para a autora. Fonte: coletânea de imagens editadas pela autora do texto a partir de vídeo cedido.

Miwa em entrevista ao *ATLAS Speaker Series*¹⁰ da *University of Colorado Boulder* no dia 7 de novembro de 2013, discorre que o início do projeto *Myth and Infrastructure*, é somente com projeção atrás da tela, para o público se acostumar com o seu corpo em sincronia com o vídeo, distinguindo o que é projetado e o elemento ao vivo. Entretanto, cita que o seu trabalho remete a colagem, como se fossem quatro blocos com transições independentes, podendo ser adaptados em qualquer ordem.

São ideias em seções que juntas se conectam, conforme menciona Miwa em entrevista para a plataforma online *Flux*¹¹ (2009), dialogando assim com o abstrato, com o intuito também de fazer a platéia se questionar essas duas narrativas em seus trabalhos: (a) narrativa da animação e da atuação ao vivo, com a ilusão ou história criada pela combinação das duas; (b) narrativa do que o público presente está assistindo, onde a performer¹², os projetores e os adereços estão escondidos, e somente a tela de projeção pode ser visualizada. Para Miwa, isto cria a ilusão e a constante curiosidade no público sobre o que é real e o que não é, assim como o prisioneiro na alegoria da caverna de Platão, como sugere André Parente (2009), comparando-o com o espectador, que é vítima desta ilusão, uma vez que confunde a impressão da realidade com a representação.

¹⁰ Comentários desta apresentação retirados em formação verbal do vídeo: “*ATLAS Speaker Series, Miwa Matreyek - Blending Animated Graphics, Live Performance & Video*” disponível em: http://www.youtube.com/watch?v=WN_TMHVJxho. Último acesso em 10 de janeiro de 2014.

¹¹ Estúdio criativo que possui um site online para compartilhar o seu trabalho e o de pessoas inspiradoras. Entrevista realizada em 09 de agosto de 2009 e disponível em: <http://flux.net/flux-super-8-miwa-matreyek>. Última visita em 15 de dezembro de 2013.

¹² Entende-se como artista performático, um executante de uma performance, que no caso, seria a pessoa responsável pela dinâmica ao vivo, adicionando a atuação à animação.

Este dispositivo cria no espectador uma imersão mental, a qual Buchan (2003, p. 39) afirma que é devido ao “modo como queremos entender o que estamos vendo: coisas que sabemos não existir no mundo real” e cita Oliver Grau que aponta que essa imersão é uma passagem de um estado mental para outro, pela “diminuição da distância crítica em relação ao que é mostrado e aumentando o envolvimento emocional no que está acontecendo”, ou seja, é um processo de transição ao espaço animado.

Como todos esses elementos projetados são pré-determinados, Miwa precisou coreografar cada movimento, que quando apresentados se mostram em perfeita sincronia, e segundo relata em entrevista dada a *L.A. Record*¹³ (2010), a música¹⁴ também foi planejada sincronizadamente enquanto desenvolvia a narrativa. Nesta mesma entrevista, a animadora diz que ainda está descobrindo técnicas de efeitos e percepção em seus trabalhos, e cita que um dos maiores desafios é a experimentação, que necessita do espaço animado montado para comprovar a sua eficácia. Suas animações então, necessitam de um espaço físico para ocorrer. A animadora também explica que as animações não são como camadas sobre o corpo apenas, mas “coisas criadas e afetadas pelo meu corpo¹⁵”, sendo portanto como extensão do corpo, o qual Birgitta Hosea (2010, p. 365) comenta que “a mão do animador cria a animação, ele é animador e animado, sujeito e objeto”¹⁶, tendo o diferencial de possuir o corpo de Miwa também como superfície delimitada para a projeção.

Assim, em *Myth and Infrastructure*, Miwa faz parte da sua animação, tendo total controle da criação da obra e dos seus movimentos na hora de atuar, situação inexistente em *Sombrero* analisado a seguir. Apesar das animadoras possuírem controle na criação, esta era readaptada à medida que testada com a atuação, em processo colaborativo com o ator, que este sim, tem a animação como extensão do corpo.

SOMBRERO: A EXPERIÊNCIA PRÁTICA EFÊMERA

¹³ Revista sobre música que possui site online e também faz entrevistas com artistas, criada em 2005 em Los Angeles. Entrevista realizada em 09 de agosto de 2010 e disponível em: <http://larecord.com/interviews/2010/08/09/miwa-matreyek-illusion-and-non-illusion>. Última visita em 15 de dezembro de 2013.

¹⁴ Miwa Matreyek trabalhou em conjunto com amigos músicos durante o processo criativo, mandando partes da animação com explicações do que estava criando para conseguir no áudio a combinação ideal com o que estaria em projeção.

¹⁵ Tradução livre da autora “*things are born and affected by my body*” em entrevista realizada em 09/08/2010 e disponível em: <http://larecord.com/interviews/2010/08/09/miwa-matreyek-illusion-and-non-illusion>. Última visita em 15 de janeiro de 2014.

¹⁶ Tradução livre da autora “*The hand of the animator creates the animator herself. I am animator and animated; subject and object.*”.

Sombrero é uma animação finalizada em agosto de 2013 por Ana Pessoa, Beatriz Janoni e Camila Inagaki. O vídeo possui duração de 3 minutos e 30 segundos e o espetáculo, com a atuação do ator Denilson Cosseres e mais um vídeo relato do processo, finaliza em média com 8 minutos.

O projeto busca dialogar com o experimentalismo e aproxima o espetáculo às artes visuais e cênicas. Um ator interage, em tempo real, com a animação projetada no cenário mapeado a partir da técnica de *Video Mapping* ou Mapeamento de Vídeo, como explicado na figura 7, definindo espacialmente, em um ambiente virtual, um mapeamento 3D.

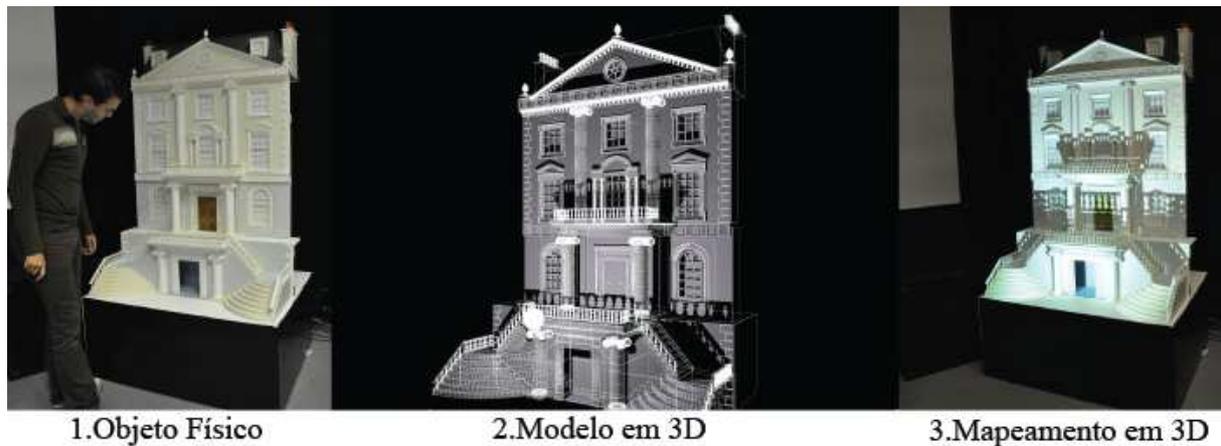


Figura 7: Exemplo de mapeamento de objetos a partir de software de modelagem em 3D. Fonte: <http://goo.gl/7OMkd5>

Assim, um objeto físico (item1) é passado para o virtual, seja a partir de uma modelagem em 3D do objeto (item 2) ou uma foto utilizada como gabarito, para então reproduzirem conteúdos na superfície mapeada (item 3).

Em *Sombrero*, o objeto utilizado como tela para projeção foram cubos, tela de mapeamento simples que fez com que as animadoras, optassem pelo mapeamento a partir de foto¹⁷, delimitando o espaço animado como exemplificado na figura 8.

¹⁷ Com a orientação do Prof. Dr. João Carlos Machado.



Figura 8: Foto para mapeamento na legenda 1 à esquerda; exemplo de delimitação de teste a partir da foto gabarito na legenda 2 e exemplo da delimitação aplicada ao cenário na legenda 3 à direita. Fonte: fotos do making of da animação *Sombrero* realizadas pela autora deste artigo: Beatriz Janoni.

A escolha do local, observado no item 1 da figura 8, trouxe um distanciamento de uma exibição convencional, esta com superfície, espaço de realização e limitação de tela tradicional. O projeto foi levado para uma sala adaptada para a obra, interagindo e ocupando um ambiente pelo tempo que as animadoras determinaram, proporcionando a experiência coletiva do cinema em uma instalação no MALG - Museu de Arte Leopoldo Gotuzzo, na cidade de Pelotas/RS.

A animação utiliza a técnica 2D nos limites mapeados, utilizando, assim como na fantasmagoria, máscaras, ou contornos de cor preta, eliminando a revelação de imagens em lugares não desejados, ou seja, delimitando o espetáculo nos objetos mapeados.

Adicionando animação à técnica, foi possível criar noções de movimento em objetos que antes eram estáticos, fornecendo ilusões de ótica sincronizadas com a trilha sonora feita por Gabriel Cozza, criando uma música instrumental com sistema quadrifônico¹⁸. A timbragem escolhida caracterizava-se em um som contínuo e repetitivo, com a qualidade de ser adaptável. Assim, o áudio podia sofrer alterações, visto que foi realizado antes da animação, tendo que ser sincronizado com esta e com a atuação do ator. A escolha por esse sistema foi devido ao caráter experimental do projeto, sendo um desafio para as animadoras que desconheciam anteriormente este processo, proporcionando também aprendizado pela necessidade de um estudo do percurso do áudio nas caixas de som.

Verificamos que as animadoras envolvidas tiveram a experiência prática do estudo deste artigo. A pré-produção consistiu na procura de um espaço que possibilitasse o mapeamento seguro e definitivo, onde não fosse necessário mudar o projetor e a superfície de projeção de lugar. A sala encontrada não possuía janelas, podendo ficar escura facilmente e tornando possível a exibição mesmo durante o dia, sem intervenção climática. Em seguida, foi produzido o próprio cenário, a partir de cubos de madeira e realizado o mapeamento

¹⁸ Foram utilizados quatro canais de áudio com auto-falantes posicionados estrategicamente no espaço onde a animação iria ocorrer, reproduzindo um som inteiramente ou parcialmente independente em cada caixa de som.

tirando uma foto a partir da visão do projetor. Com o domínio do espaço, a montagem foi se alterando, e assim como a Miwa Matreyek, a animação era finalizada em partes e já exibida no espaço destinado para comprovar sua eficácia, ato que eventualmente proporcionava ajustes enriquecedores à animação.

Porém, como visto pelas animadoras, alguns ajustes foram desafiadores, alterando completamente a direção de arte. O ator para se tornar visível ao público precisava de um ponto de luz em sua direção e o personagem principal da animação precisou ser adaptado para melhor movimentação no espaço animado, redesenhado com menos detalhes, traços mais definidos, cores mais saturadas e tamanho significativamente menor. Alterações que não seriam necessárias caso a apresentação fosse em formato de tela padrão.

A animação foi descoberta aos poucos e sincronizada em partes, pela presença de três elementos na dinâmica: a trilha sonora, a atuação e a animação, sendo marcada pelo experimentalismo, com espontaneidade e improviso na elaboração.

Quanto a dimensão do espetáculo, verificamos que só pode ser contemplado em sua plenitude quanto assistido ao vivo, sendo efêmero, possível somente naquele momento e com a estrutura desenvolvida no espaço, podendo este ser itinerante, se o ator estiver também presente.

Miwa, entretanto, comenta¹⁹ que sua atuação e sua animação podem ser assistidos juntos ou não, ou seja, não estão integrados, existem isolados. Porém, ao pensarmos nos elementos integrados, a animação com a atuação ao vivo neste espaço animado, ou seja, sua relevância e propósito é a mesma que quando isolados?

OUTRAS CONDIÇÕES DE TRABALHO PARA O ANIMADOR

Donald Crafton (1982) comenta que os animadores: J. Stuart Blackton, Winsor McCay e Georges Méliès, apresentavam a animação como parte de um espetáculo mágico, fazendo com que desenhos ou objetos inanimados fossem trazidos à vida, muitas vezes em um espaço que não o convencional da tela, em constante desenvolvimento e experimentalismo, como visto nos trabalhos analisados anteriormente.

¹⁹ Em entrevista para *L.A. Record* (2010), realizada em 09 de agosto de 2010 e disponível em: <http://larecord.com/interviews/2010/08/09/miwa-matreyek-illusion-and-non-illusion>. Última visita em 15 de dezembro de 2013.

Experimentação esta importante para Norman McLaren²⁰, um dos maiores nomes da animação mundial (1914-1987), o qual Marina Estela Graça (2006, p. 10) transcreve uma de suas citações onde o animador reflete a possibilidade de “escolher temas e buscar novos rumos na experimentação sem afastar o filme do interesse do público”.

Tal conjuntura é registrada em um tributo ao estilo de McLaren. Neste ano 2014, comemora-se o seu centenário com a realização de uma mobilização de animadores do mundo inteiro, instigando-os a criar trabalhos inspirados em seu legado. Serão quatro trabalhos contemplados e exibidos nas fachadas do conglomerado cultural *Quartier des Spectacles*, em Montreal, Canadá, como homenagem.

Em nota no *site* oficial²¹, os realizadores estimulam a criatividade dos concorrentes com a frase: “a coisa é, como McLaren teria trabalhado com materiais nesta grande escala?”²² e comentam ainda que se o animador estivesse vivo atualmente, sua tela de criação se inspiraria na internet, nos espaços públicos e fachadas arquitetônicas, manejando sensores ou programando diante da era digital.

McLaren inovou por possuir poucos recursos e não utilizar uma câmera, inventando assim a animação em película e o som sintético, desenhando diretamente na película as imagens e o som. O que é possível perceber nesta celebração do centenário, é que a proposta não foi voltada à inovação, o que seria plausível visto a influência do animador, mas sim, sugerido novas abordagens da animação de McLaren a partir do mapeamento do animação em fachadas da cidade.

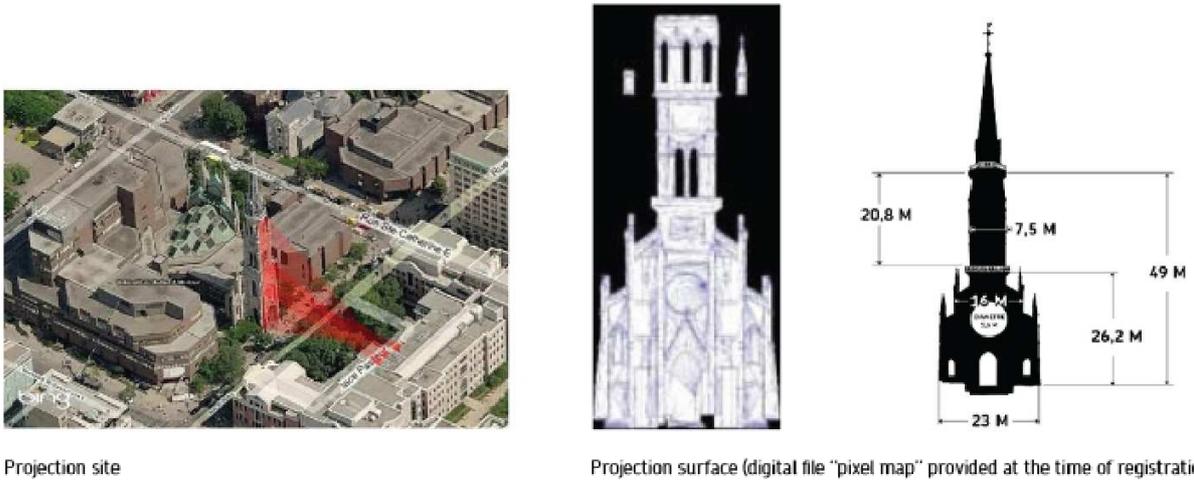
Uma dúvida referente ao projeto no site oficial, retrata o reposicionamento do animador diante desta mudança: “Eu nunca trabalhei com *video mapping* e me pergunto se é necessário alguém com este conhecimento, ou se o meu projeto for selecionado, terá algum assistente técnico para isso?”²³ Na resposta foi sugerido o trabalho do animador em conjunto com alguém que tenha conhecimento em mapeamento durante o processo, visto que o vídeo final entregue teria que conter as delimitações da superfície escolhida, estas comentadas no site e demonstradas na figura 9.

²⁰ Escocês radiado no Canadá, fundador do *National Film Board of Canada* e premiado ao *Oscar* com o melhor curta-metragem em live action de 1953, entre outros prêmios.

²¹ Disponível em: <http://www.mclarenwalltowall.com>. Última visita em 19 de janeiro de 2014.

²² Tradução livre da autora: “*the thing is how would McLaren have worked with materials on such a scale?*”

²³ Tradução livre da autora: “*I have never worked with mapping and wonder if you require someone who has those skills, or if I had a successful application would there be any technical assistance for this?*”



Projection site

Projection surface (digital file "pixel map" provided at the time of registration)

Technical Information:

Projectors	(1) Christie HD-20K-J + (2) Christie S+20K
Power (lm)	20,000
Effective resolution (pixels)	784 x 2,600
Orientation	(1) Portrait + (2) Landscape
Coverage (m ²)	1,127
Estimated Intensity (in lux)	51
Estimated Intensity (foot candle rating)	4.7
Estimated size in pixels (mm)	29

Figura 9: Informações técnicas da superfície de projeção no *UQAM Bell Tower*, assim como os projetores utilizados. Fonte: [http://www.mclarenwalltowall.com/pdf/McLaren-CALL FOR PROJECTS.pdf](http://www.mclarenwalltowall.com/pdf/McLaren-CALL_FOR_PROJECTS.pdf)

O animador, neste caso, possui a responsabilidade de estudar partes técnicas que não fazem parte, por exemplo, de um currículo de um curso de animação, ou precisa trabalhar com alguém que saiba para que possa se ater apenas a parte da criação. Mesmo assim, isto não garante, como vimos, a eficácia do que foi criado, que pode sofrer alterações quando projetado, sendo importante o desenvolvimento das partes com a visualização de como ficará na exibição durante o processo.

Cabe ao animador se adaptar à estas demandas atuais, este que inserido no mundo digital se liberta em termos tecnológicos de alguns elementos, com a utilização de *softwares* agilizando o processo da animação, mas se insere em uma situação não tão usual ainda como o *video mapping*.

O concurso, entretanto, não possibilita interação com as animações, fazendo com que a abordagem dos animadores, não necessite de mais um elemento complementando-a, possuindo apenas a configuração do espaço como variável (figura 9) e ocorrendo integralmente quando projetado, não sendo vídeo-performance, mas nos auxiliando na reflexão dessa nova configuração dos animadores.

Portanto, o animador precisa pensar o espaço, sua criação é feita com determinadas limitações que alteram significativamente a narrativa da animação, como visto no *Sombrero*, cuja direção de arte foi modificada. Como Estela Graça (2006, p. 39) cita, McLaren é conhecido por ter “ostensivamente negligenciado os modos sensatos de fazer filmes”. Assim como o animador McLaren, o profissional contemporâneo poderia assumir este desafio, aumentando suas possibilidades de criação para não somente a tela de cinema e construindo seus trabalhos em espaços animados pré determinados.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A amplitude do panorama apresentado neste estudo, que vai desde os registros de exposições como a lanterna mágica até exemplos contemporâneos como *Myth and Infrastructure* e *Sombrero*, nos ajudou a compreender as novas configurações da abordagem do animador no espaço animado. Além disso, evidenciou o cinema contemporâneo, que imerso nas tecnologias atuais da imagem, como Katia Maciel (2009, p. 15) comenta:

[...] experimenta o espaço fora da moldura e dos limites lineares da narrativa. Projetores se multiplicam e se movimentam, ao mesmo tempo que histórias se bifurcam, como estruturas abertas à participação do espectador, para o qual a projeção passa a funcionar como uma interface ativa.

Enquanto Miwa Matreyek nos remete ao teatro de sombras, fantasmagoria, ao conteúdo de convergência entre ilusão e realidade, ao ocultamento do que acontece para fazer os espectadores enxergarem duas narrativas; Ana Pessoa, Beatriz Janoni e Camila Inagaki trabalham com a visibilidade, a atuação como dinâmica aparente.

Em *Myth and Infrastructure*, Miwa instiga uma interpretação do público pelo o que está sendo visto, enquanto que em *Sombrero* as animadoras acreditam que a imersão do público é possível através do áudio pela pulsação rítmica, mas também buscando reconhecer as delimitações do espaço. Tais projeções podem aparecer inusitadas por ainda não serem recorrentes, por isso é fundamental formar o público para que a experiência aconteça cada vez mais naturalmente. Tal desenvolvimento ocorre à medida que mais profissionais criarem projetos com diferentes configurações, trazendo experiências distintas pro espectador.

Ambos então, ainda trabalham em situações de certeza e dúvida, e mesmo que os diretores tenham a intenção de colocar o espectador imerso em um espaço para que relações particulares ocorram, nem sempre estas estarão próximas ao sentido que o animador tem da sua obra. Por exemplo, Miwa afirma que se encanta com a presença “da ilusão e não ilusão”

estabelecida pelo espaço, e como a animadora é absorvida pela sua obra, sua relação é diferente da do público. Enquanto que em *Sombrero*, as animadoras podem, durante a exibição, serem meras espectadoras e estabelecerem outras relações que não foram pensadas durante o processo de criação, enxergando o espaço, não pelo sentido limitador e desafiante à animação e sim como uma superfície que condiciona a obra.

Para que a animação esteja sincronizada com a encenação e o áudio, percebemos que possuir noções de ritmo pode ser essencial. Visto que, por exemplo Denilson, ator de *Sombrero*, se guia pelas notas da trilha sonora para iniciar cada ação cronometrada com a animação principal, podendo improvisar na encenação. Miwa, entretanto, precisa se movimentar sincronizadamente ao áudio, para que a animação mapeada em seu corpo também se estabeleça, não podendo responder espontaneamente à animação, respeitando a narrativa principal pelo o que foi ensaiado.

O espaço animado é, portanto, protagonista destas obras e assim como na fantasmagoria²⁴, as imagens nestes espetáculos atuais reestabelecem estas responsabilidades com a animação. Como observado na projeção, Miwa, só pode contracenar pelo jogo de projetores e luz apagada, enquanto que o ator em *Sombrero* precisa de um ponto de luz para que o público o enxergue.

Desta forma, seja inspirado pelo legado de Norman McLaren que afirmava, em 1990, que se fosse jovem “estaria tentando pôr a mão em um computador para fazer coisas”²⁵, ou o próprio concurso *Wall-to-Wall*, a época atual ainda mantém espaço para a experimentação e o espaço animado enquanto protagonista, traz novas condições de trabalho para o animador, seja a partir de um conjunto de definições pré- estabelecidas, ou pela prática espontânea.

Como abordado, animações neste nicho não possuem um gênero estabelecido, sendo um desafio conceituar os dois trabalhos apresentados. Primeiramente, os conceituamos como performance com interação e imersão ao vivo, em seguida, fundamentando-se no Arlindo Machado vimos que poderíamos incluí-los em vídeo-instalação. Enfim, após estes estudos, acreditamos que o conceito vídeo-performance seja o mais apropriado e como ainda não há referencial teórico específico com esta abordagem, esse seria o indicativo para mais estudos neste sentido.

²⁴ As imagens projetadas precisavam de características definidas como tamanho, cor, traçado e intensidade da luz definidas, antes de serem colocadas nas placas de vidro projetadas pela lanterna mágica.

²⁵ Comentário retirado em 02’42’’ do documentário sobre Norman McLaren realizado em 1990, disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=PY7V3PcLIWs>. Último acesso em 26 de janeiro de 2014.

REFERÊNCIAS

- BARBER, Theodore X. Phantasmagorical Wonders: The Magic Lantern Ghost Show in Nineteenth-Century America. In: **Film History Vol.3, No.2** - Indiana University Press, 1989.
- BUCHAN, Suzanne. Fantasmas na Máquina - Vivenciando a animação - In: **Movie-se - No tempo da animação**. Rio de Janeiro: Centro Cultural Banco do Brasil, 2013.
- CRAFTON, Donald. **Before Mickey: The animated Film, 1898 - 1928**. - University of Chicago Press ed, 1982.
- GRAÇA, Marina Estela. **Entre o olhar e o gesto: elementos para uma poética da imagem animada**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2006.
- GRAU, Oliver. Remember phantasmagoria! Illusion politics of the eighteenth century and its multimedial afterlife. In: **Media Art History**. Cambridge: MIT Press, 2007. p. 137/161.
- HILTY, G.; PARDO, A. **Movie-se - No tempo da animação**. Rio de Janeiro: Centro Cultural Banco do Brasil, 2013
- HILTY, Greg. Objeto, sonho e imagem na animação - In: **Movie-se - No tempo da animação**. Rio de Janeiro: Centro Cultural Banco do Brasil, 2013
- HOSEA, Birgitta. **Drawing Animation**. University of the Arts London, Sage Journals, 2010. <<http://anm.sagepub.com/content/5/3/353>>, último acesso em 28 out 2013.
- KNELSEN, Mateus. **Projeção Mapeada - A Imagem Livre de Suporte**. <http://medul.la/textos/projecao_mapeada.pdf>, último acesso em 05 nov 2013.
- MACHADO, Arlindo. **Arte e Mídia**. - 3.ed. - Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2010.
- MACHADO, João Carlos. **Do ritimifiquetor ao remiquistifiquetor: trânsitos entre a materialidade e a imaterialidade**. 2012. 140 f. : il. Tese (doutorado) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Instituto de Artes. Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, Porto Alegre, BR-RS, 2012. Ori.: Cunha, Eduardo Figueiredo Vieira da.
- MACIEL, Katia. **Transcinema**. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2009.
- MANNONI, Laurent. **A grande arte da luz e da sombra : arqueologia do cinema**. São Paulo: SENAC, 2003.
- PARENTE, André. A forma Cinema: variações e rupturas. In: **Transcinema**. Katia Maciel. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2009.

SCHNEIDER, Carla. Imagens animadas na contemporaneidade. In: **Impacto das Novas Mídias no Estatuto da Imagem**. Sonia Montañó, Gustavo Fischer, Suzana Kilpp (org). Porto Alegre: Sulina, 2012.

WELLS, Paul. A caixa de ferramenta da tecnologia e da técnica - In: **Movie-se - No tempo da animação**. Rio de Janeiro: Centro Cultural Banco do Brasil, 2013