

**UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS
ESCOLA DA INDÚSTRIA CRIATIVA
CURSO DE REALIZAÇÃO AUDIOVISUAL**

ALICE MARTINS GRAZIUSO

**RASTROS E MEMÓRIAS:
A revelação do processo animado**

PORTO ALEGRE

2023

ALICE MARTINS GRAZIUSO

RASTROS E MEMÓRIAS:
A revelação do processo animado

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
como requisito parcial para obtenção do título
de Bacharel em Realização Audiovisual, pelo
Curso de Realização Audiovisual da
Universidade do Vale do Rio dos Sinos -
UNISINOS

Orientador(a): Prof. Dr. James Zortéa

PORTO ALEGRE

2023

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar, gostaria de agradecer aos meus pais, Leonardo e Mariana, pela oportunidade e apoio nos estudos que me fazem feliz e completa.

Agradeço ao meu orientador, Prof. James Zortéa, que contribuiu extensamente a este trabalho por meio de nossas conversas, que não falhavam em gerar novas reflexões e instigações para pesquisa. Além disso, o agradeco por ser entusiasta dos meus processos de animação e por me incentivar a traduzir minhas memórias em criação.

Também, agradeço aos demais professores e aos colegas, que caminharam comigo ao longo de toda minha trajetória acadêmica e contribuíram para esta conquista. Principalmente, a Prof.^a Fatimarlei Lunardelli, que me apresentou o curta-metragem Guaxuma, disparador do desejo de realizar a pesquisa.

Agradeço à Nara Normande, diretora de Guaxuma, pela generosa oportunidade de encontro e realização de entrevista.

Agradeço à Helena, pelo imenso carinho, amor e suporte. Em particular, agradeço por ser companhia especial nesta caminhada, sempre de mente aberta e curiosa e de coração compreensível e generoso.

Por fim, agradeço também aos meus amigos que me apoiaram e me confortaram ao longo de todo processo do TCC, desde aqueles que me acalmaram em momentos de estresse até os que se interessaram em ouvir sobre os meus estudos. Destaco o agradecimento à Gabriela, pelo interesse inicial no assunto da minha pesquisa sobre memória e neurociência. E, em especial, agradeço aos amigos que passaram pelo processo do TCC junto comigo, compartilhando angústias e respostas milagrosas para os problemas impossíveis.

RESUMO

Este trabalho de pesquisa exploratória tem como objetivo compreender o papel desempenhado pelo processo animado, enfocando especificamente os significados atribuídos às vibrações e rastros presentes no movimento construído quadro a quadro. Esses elementos revelam o processo criativo do animador nas narrativas que abordam a temática da memória. Com este objetivo, elabora o que é memória e qual a sua função na criação artística, para explorar o porquê de a linguagem animada ser um campo fértil para se refletir as memórias e qual é sua relação com o ato da rememoração. Além disso, elabora a respeito do processo do animador, como ele surge e se desenvolve de maneira mutável e como podem aparecer as revelações na obra final, pensando na dicotomia tempo fabricado/ tempo do processo. Com base nessa sustentação teórica, identifica e analisa diferentes tipos de registro e de revelação do processo do animador e como eles se relacionam com as temáticas da memória nos objetos de análise: o curta-metragem *Velocity* (2012), dirigido por Karolina Glusiec, o longa-metragem *A Casa Lobo* (La Casa Lobo, 2018), dirigido por Cristóbal León e Joaquín Cociña e o curta-metragem *Guaxuma* (2018), dirigido por Nara Normande.

Palavras-chave: Memória. Processo de criação. Revelação. Animação. Cinema.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	5
2 MEMÓRIA ANIMADA	11
2.1 O que é memória?	11
2.2 Memória e criação	17
2.3 Memória traduzida em animação.....	21
3 PROCESSOS ANIMADOS E REVELAÇÕES	26
3.1 Construindo o processo.....	26
3.2 Tempo fabricado vs. Tempo do processo	32
3.3 Revelação e rastro	36
4 MEMÓRIA E REVELAÇÕES: ANÁLISES	44
4.1 Velocity e a fragilidade dos desenhos	45
4.2 A Casa Lobo e o processo experimental documentado.....	50
4.3 Guaxuma e a valorização dos acasos no processo animado	58
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	71
REFERÊNCIAS.....	74
APÊNDICE A – TRANSCRIÇÃO DE ENTREVISTA COM NARA NORMANDE	78

1 INTRODUÇÃO

As narrativas animadas que tratam do tema da memória despertam a minha atenção e são os objetos de estudo escolhidos para essa pesquisa, pois carregam consigo um desejo de materializar uma imagem que parte da consciência. Como realizadora em processos audiovisuais, busco com meus filmes habitar no mundo as memórias. Esse processo de tradução, quando toma forma na animação, possibilita a criação de muitos significados gerados a partir da técnica característica da linguagem animada. A instigação inicial deste trabalho é a vontade de investigar o processo de criação do animador, e quais são suas singularidades e suas virtudes quando a obra trata de uma relação com a memória e não tem pudor de demonstrar seu vínculo com a técnica animada.

O ser provido de memória tem a capacidade admirável de enfrentar os limites impostos pela noção de tempo e de poder reviver, dentro de sua consciência, algo de seu passado. São as memórias que tornam possíveis o nosso entendimento do tempo, a projeção do futuro e os processos de imaginação e de criação. O nosso armazenamento interno de lembranças, as memórias, são matéria-prima para nossas criações. Elas possibilitam traduções da nossa imaginação para alguma expressão de linguagem. Quando tratamos da animação, enquanto linguagem que proporciona a subversão das noções de realidade e o questionamento da nossa forma de existência no mundo (WELLS, 1998), as possibilidades são infinitas. Isso a torna uma linguagem ideal para se traduzir as memórias, imagens que percorrem nossa mente e que sobrevivem, desta forma, somente ali. É na construção quadro a quadro de um movimento, totalmente fabricado, que o animador encontra um vazio a ser preenchido por tudo que vier a imaginação.

Embora a animação clássica tenha colocado em voga a busca por uma técnica animada realista¹, sabe-se que o apego com a realidade e a busca pela fluidez no quadro a quadro não são as maiores preocupações de todos os animadores. Existem infinitos caminhos e propósitos ao se pensar os processos de uma obra animada. E o processo de construção da imagem está sempre nela registrado – a própria existência da imagem já é a comprovação do processo. O animador, quando decide mostrar parte do caminho de seu trabalho na imagem final, permite que o processo ganhe mais espaço na provocação de sentido e da poética para o espectador. O

¹ Essa busca tem profunda relação com os princípios fundamentais dos animadores pioneiros da *Disney*, apresentados no livro *The Illusion of Life: Disney Animation* (1995), obra importante sobre a história e as características da animação da empresa. A fluidez do movimento quadro a quadro e a busca por uma animação realística são base para criação dos fundamentos básicos pensados pelos animadores, e autores da obra, Ollie Johnston e Frank Thomas.

tema central que guia este estudo são as obras animadas que permitem a revelação do processo do animador entre um quadro e outro. São os saltos de tempos revelados entre um quadro e outro pela passagem da luz solar, as vibrações e as oscilações das partículas, ou a presença de rascunhos nas imagens finais do filme, que nos revelam uma espécie de segundo momento, o tempo no qual transcorre o processo do animador, à parte do tempo fabricado – aquele em que acontece a narrativa.

O objetivo desta pesquisa exploratória experimental consiste em compreender o papel desempenhado pelo processo animado, enfocando especificamente os significados atribuídos às vibrações e rastros presentes no movimento construído quadro a quadro. Esses elementos revelam o processo criativo do animador nas narrativas que abordam a temática da memória. Para isso, os objetivos específicos desta pesquisa pretendem identificar e investigar os diferentes tipos de registro e de revelação do processo do animador, usando como objetos de análise as seguintes obras animadas: *Velocity* (2012), dirigido por Karolina Glusiec, *A Casa Lobo* (La Casa Lobo, 2018), dirigido por Cristóbal León e Joaquín Cociña, e *Guaxuma* (2018), dirigido por Nara Normande. As três obras abarcam uma temática transversal em comum: a memória. Dessa forma, propõe-se analisar as escolhas e quais sentidos e significados podemos atribuir a essa camada de revelação do trabalho e do tempo do animador presente na obra final, relacionando-as com o ato da rememoração. Com este objetivo, propõe-se entender o que é memória e, em seguida, qual a sua função na criação artística, para que se possa explorar o porquê de a linguagem animada ser um campo fértil para se refletir as memórias e qual é sua relação com o ato da rememoração. Além disso, pretende-se pensar a respeito do processo do animador, como ele surge e se desenvolve de maneira mutável e como podem surgir as revelações na obra final, pensando na dicotomia tempo fabricado/ tempo do processo e das possíveis maneiras com que o animador pode fazer com que seu processo se revele na obra animada. Por fim, observar, descrever e investigar as diferentes técnicas animadas presentes nos filmes analisados, examinar as peculiaridades das técnicas animadas de cada um e pensar como elas reverberam sobre o tema da memória.

O interesse do ser humano pela memória e, conseqüentemente, pelo tempo se torna evidente através do expressivo número de produções publicadas a respeito do tema. Desde *Confissões* (1987) de Santo Agostinho, que determina o tempo como a maneira humana de relacionar os acontecimentos com uma ordem entre passado, presente e futuro (CARNEIRO, 2004), até *Esculpir o tempo* (1998) de Andrei Tarkovski, que aponta tempo e memória como uma só entidade, dependem um do outro para existir (TARKOVSKI, 1998). Portanto, o tempo e a memória se mostram como elementos essenciais para se entender qualquer questão

relacionada a nossa existência. Por isso, este assunto, mesmo que já tenha sido muito observado, não está esgotado. Desta forma, a pesquisa se justifica ao dar sequência a esses estudos já realizados abordando três obras audiovisuais contemporâneas de diferentes origens, cada uma com uma relação particular com o tema da memória.

O curta-metragem *Velocity* (2012)², dirigido pela animadora polonesa Karolina Glusiec, apresenta uma série de desenhos esboçados que, em suas fragilidades, tentam remontar imagens de memórias da diretora. Dessa forma, o curta aborda a questão da incapacidade de se recriar a memória em desenho ou criação. Os ciclos em repetição de desenhos em grafite simples e pouco reconhecíveis, que compõe o movimento quadro a quadro da animação, são acompanhados da narração do ator Dougie Hastings, que descreve as imagens e vai dando sentido aos traços pouco definidos dos desenhos de Glusiec. Além disso, o texto, que tem autoria da diretora, reflete sobre a fragilidade dos desenhos e da tentativa de recriação das memórias através deles: “Os desenhos são reais, a memória está apenas em minha cabeça” (*Velocity*, 2012, tradução nossa)³. Dessa forma, ela explora a lacuna deixada pelas fragilidades dos desenhos, para capturar o sentimento efêmero das lembranças, que já não existem mais fora de sua mente, mesmo que as tente representar no papel. É através das sugestões de imagens da memória e da reflexão sobre as imagens que só podem habitar a nossa consciência que a diretora revela o seu processo. Para esta pesquisa, o curta interessa não só por tematizar a difícil tradução das memórias para o mundo real, como também pela forma com que a animadora revela seu processo de construção gráfica e reflexiva de rememoração.

Outro objeto de análise, o longa-metragem dirigido por Cristóbal León e Joaquín Cociña, *A Casa Lobo* (2018)⁴, ficcionaliza a história de fuga de María, uma menina alemã que encontra abrigo em uma casa abandonada no sul do Chile após escapar de uma colônia alemã. Os diretores, para elaborar o longa, se basearam na terrível história real da colônia Dignidad, uma seita fundada no Chile em 1961 por Paul Schäfer, um ex-militar nazista. Lá, dezenas de crianças e adolescentes, alemães e chilenos, sofreram abusos e violências sexuais. Com o golpe que levou Augusto Pinochet ao poder, a colônia Dignidad se transformou em um centro clandestino de detenção e tortura da ditadura militar chilena (SEITZ, 2016). León e Cociña, através do conato com essa memória coletiva do imaginário chileno, imaginam o universo mental de María e o criam se utilizando das particularidades das técnicas animadas experimentais utilizadas por eles. Sempre aterrorizada pelo Lobo, figura que assombra e

² Disponível em: <https://vimeo.com/83991341> Acesso em dezembro de 2023.

³ “This image does not exist. The drawings are real, the memory is only in my head.”

⁴ Trailer disponível em: <https://vimeo.com/256309682>. Acesso em dezembro de 2023.

reprime a personagem, María encontra refúgio em uma casa na companhia de dois porcos. A animação é construída através da técnica de *stop-motion*⁵ e se apresenta como um grande plano-sequência, em que espaço, personagens e objetos são integrados em uma grande metamorfose, como se fossem parte de um único todo. O estilo de animação incorporado ao filme pelos diretores não tenta esconder seu processo e permite que as fitas que sustentam as esculturas, a luz do sol que varia quadro a quadro, ou o estofado interno dos objetos de cena, se apresentem no movimento quadro a quadro. O longa se torna pertinente objeto de estudo pela maneira original e peculiar com como lida com o processo, buscando documentar a construção dos elementos da animação e fabricar o universo ficcional da mente perturbada de María, que reflete sobre uma memória coletiva do Chile.

Em Guaxuma (2018)⁶, Nara Normande, cineasta e animadora brasileira, narra o despertar de suas memórias ao retornar a sua cidade natal no litoral alagoano, após o acidente fatal de Tayra, sua melhor amiga de infância. Nara e Tayra cresceram juntas na praia de Guaxuma. Na adolescência, Nara teve que deixar a cidade e a infância ao lado de Tayra. Ao retornar, mesmo que não reconheça mais a cidade, ela se depara com a eclosão de lembranças da sua infância, que vem a ela de forma múltipla e desordenada. Nara se agarra às memórias emergentes ao lado de Tayra, numa tentativa de contornar as limitações do tempo que a impedem de viver de novo a infância ao lado da melhor amiga. Nara, na busca por soluções audiovisuais que representassem o embaralhamento mental de suas memórias, optou pela alternância entre três diferentes técnicas animadas que se utilizam da areia. A sensação mista e difusa de vida que temos ao despertar memórias se fixa na tela através das constantes metamorfoses de estilo entre animação 2d com areia em partículas, a animação em areia em relevo e o *stop-motion* em espaço sem controle. Os processos animados do curta permitem o ingresso e a valorização dos acasos, através dos vestígios incorporados a imagem animada pelo uso de técnicas em que o animador não tem absoluto controle sobre o material e o ambiente. Dessa maneira, quando a areia ou a paisagem de Guaxuma se transformam no tempo entre um fotograma e outro, elas se tornam um registro impresso da passagem do tempo do processo do animador. O desejo da diretora em reviver, através da animação, as memórias ao lado de Tayra

⁵ *Stop-motion* é uma técnica em animação que trabalha com a manipulação de objetos ou de pessoas quadro a quadro para a construção de um movimento animado. Essa técnica se apresenta ao longo de toda a história do cinema, inclusive nos filmes de George Méliès. Nesta pesquisa, o termo *stop-motion* é utilizado dessa forma mais generalizada, mas também para nomear um tipo específico de *stop-motion* que se utiliza de objetos construídos para serem animados, como os bonecos articulados. Como exemplo, aponto os trabalhos do animador australiano Nick Hilligoss e dos animadores estadunidenses Allison Schulnik e Art Clokey.

⁶ Disponível em: <https://vimeo.com/372750763> Acesso em dezembro de 2023.

e o uso das técnicas animadas que permitem a revelação dos processos dos animadores tornam Guaxuma um objeto interessante para essa pesquisa.

Para dar início ao capítulo 2, intitulado *Memória animada* é preciso que nos aproximemos de debates que buscam compreender o que é memória. Portanto, para elaborarmos o subcapítulo 2.1, *O que é memória?*, partiremos da base de estudo neurocientífico de Ivan Izquierdo (1998, 2001), médico e cientista pioneiro no estudo da neurobiologia da memória no Brasil, que elabora a respeito dos processos cerebrais envolvidos na aquisição, na formação, no armazenamento e na evocação das memórias. Traçaremos paralelos de seu estudo abordando as questões temporais dos trabalhos de Gilles Deleuze (1974, 2005) e de Henri Bergson (1999), além de relacionar o pensamento de Izquierdo sobre a memória com o cinema, através de autores como Hugo Münsterberg e Andrei Tarkovski. Dando sequência a essas relações, no subcapítulo 2.2, intitulado *Memória e criação*, buscaremos entender de que forma a memória faz parte do nosso processo de criação, tendo como apoio principal, além dos outros autores já citados, os pensamentos de Paul Valéry (1991, 2002) a respeito da poética e do pensamento abstrato. Também nos será útil apresentar brevemente a elaboração sobre arte e memória presente no trabalho de Karel Kosík (1969). Posteriormente, no subcapítulo 2.3, *Memória traduzida em animação*, acrescentaremos ao corpo teórico da pesquisa o trabalho da pesquisadora e animadora Marina Estela Graça, que aborda os aspectos da elaboração animada em *Entre o olhar e o gesto: elementos para uma poética da imagem animada* (2006), sempre em diálogo com a produção teórica de Paul Valéry. Além dela, Paul Wells (1998) nos servirá para entendermos a essência e as particularidades da imagem animada.

Dando sequência, no capítulo 3, em *Processos animados e revelações*, abordaremos o processo de criação da animação, desde as escolhas que ditam o seu caminho, o desencadeamento de ideias ao longo do desenvolvimento do trabalho animado, as especificidades da atividade do animador e de que forma os rastros do processo podem se imprimir nas imagens animadas. No subcapítulo 3.1, *Construindo o processo*, daremos continuidade as abordagens do estudo da poética de Marina Estela Graça e de Paul Valéry, em conjunto ao conhecimento de Paul Wells a respeito da história e da construção de animação, como parte central do desenvolvimento, sempre voltando aos autores e às ideias apresentadas sobre memória, criação e animação. Em acréscimo, elaboraremos sobre criação a partir dos comentários do artista William Kentridge a respeito de seus próprios processos. Também exploraremos as possibilidades de aparição de rastros do processo na imagem animada a partir das escolhas dos animadores durante a criação de uma animação, estabelecendo contrapontos entre as escolhas que determinavam o estilo de animação clássico da *Disney*, que se esforça

para manter a ilusão de movimento a mais próxima do real percebido possível, e o estilo de animação da escola de Zagreb, que procurava subverter a realidade percebida. No subcapítulo 3.2, *Tempo fabricado vs. tempo do processo*, apoiados nos pensamentos de Maria Estela Graça sobre o trabalho e as peculiaridades do filme de animação, em acréscimo as relações sobre tempo trabalhadas por Gilles Deleuze, elaboraremos a respeito da diferença entre o tempo fabricado pelo animador e o tempo de seu processo, buscando entender como o segundo pode ser revelado através da obra final. Para isso, também articularemos com a produção textual de Aylish Wood (2006) sobre o espaço reverberante na animação. Em acréscimo, no subcapítulo 3.3, intitulado *Revelação e rastro*, buscaremos apresentar os conhecimentos que guiam a análise dos objetos de estudo no capítulo 4, como os conceitos de revelação, vibrações, rastros e os diferentes modos com que eles podem se apresentar na imagem animada. Para isso, buscaremos exemplos em outras obras animadas e relações com os trabalhos de outros animadores e cineastas, a fim de ilustrar e desenvolver os conceitos apontados na pesquisa.

Por fim, no capítulo 4, *Memória e Revelações: Análises*, voltaremos todo o conhecimento articulado nos capítulos anteriores para as três obras analisadas: *Velocity* (2012), *A Casa Lobo* (*La Casa Lobo*, 2018) e *Guaxuma* (2018). Para isso, partiremos da observação e descrição das obras animadas, suas técnicas animadas e abordaremos a relação temática de cada filme com a questão da memória. A partir da pesquisa dos processos dos animadores, por meio da obra, vídeos de making of e entrevistas publicadas com os realizadores, pretende-se elaborar a respeito das particularidades técnicas que se revelam a partir das animações e de que forma a consciência da obra enquanto fabricação pode destacar os temas relacionados a memória trabalhados em cada filme. Por último, buscaremos entender quais são os sentidos que se criam entre o tema da memória e as particulares revelações do processo de cada obra. As análises tomam corpo apresentando as obras, identificando os temas relacionados a memória, e trabalhando em cima de cenas e frames dos filmes, além de se utilizar de trechos de entrevista com os animadores e de making of das obras. Em especial, para a análise do filme *Guaxuma*, foi realizada uma entrevista semiestruturada (MANZINI, 2004), anexada a este trabalho, com a diretora Nara Normande, que, na pesquisa, é utilizada como instrumento metodológico de investigação dos processos do curta-metragem e tem como objetivo ser fonte de entendimento das circunstâncias de realização do filme. A entrevista semiestruturada se deu a partir de um roteiro de perguntas abertas centrais ao tema do processo animado de *Guaxuma*, com a possibilidade de surgimento de novas questões ao longo da conversa com a realizadora, efetuada de modo online através de plataforma de reunião em vídeo.

2 MEMÓRIA ANIMADA

2.1 O que é memória?

O estudo da memória não é exclusivo e restrito a nenhuma área do conhecimento específica, uma vez que, psicólogos, filósofos, neurocientistas e artistas comumente se voltam para esse tema. Mesmo que se utilizem de diferentes abordagens e almejem diferentes propósitos, todos esses campos – e não somente esses – se interessam pelo fenômeno da memória. Embora muitas descobertas sobre os mecanismos da formação e armazenamento da memória no cérebro humano sejam recentes, é por mérito desse interesse e do avanço das ciências biomédicas que, cada vez mais, desvendam-se os processos cerebrais que envolvem a memória (DALMAZ e ALEXANDRE NETTO, 2004). Para o médico e cientista Ivan Izquierdo (1989, p.89), pioneiro do estudo da neurobiologia da memória no Brasil, “Memória é nosso sentido histórico e nosso senso de identidade pessoal (sou quem sou porque me lembro quem sou)”. É o entendimento de que somos indivíduos – um ser para qual não existe outro igual –, porque carregamos conosco o nosso próprio acervo de memórias, particular e único (IZQUIERDO, 2011), que faz com que o tema da memória não se limite ao estudo dos fenômenos cerebrais. Mas é a partir do uso deste assunto base que podemos estender a conversa para qualquer área que permita esse interesse, seja nas ciências sociais, na psicologia ou no cinema, por exemplo.

A palavra memória é usada para designar desde os mecanismos de um computador até o funcionamento de uma mola mecânica. É um termo abrangente, mas que em todos os seus casos têm uma definição em comum: “a conservação do passado através de imagens ou representações que podem ser evocadas” (IZQUIERDO, 1989, p. 89). Os diferentes sistemas contemplados por essa palavra têm funcionamentos diferentes. Um exemplo são as memórias das nossas experiências vividas na infância, pois ao serem registradas ou evocadas, não transitam exatamente com o mesmo mecanismo no qual uma mola, que volta a sua forma original após sofrer uma mudança por uma força externa. Mas, nos dois sistemas, existem meios de aquisição, formação, armazenamento e evocação da memória, ainda que de diferentes formas (IZQUIERDO, 2011). Embora a palavra memória possa estar relacionada a diversos sistemas diferentes, é comum associá-la inicialmente à memória das experiências individuais que são de alguma forma armazenadas no cérebro humano. E, para falarmos sobre essa memória individual, precisamos elaborar sobre o conceito de tempo.

Existe uma visão mais comum do tempo que entende a temporalidade de forma linear e segmentada, na qual passado, presente e futuro são momentos estáticos e de continuidade direta irreversível, considerando a sucessão dos eventos como a decorrência do tempo (HUR, 2013). Essa compreensão é útil para a criação das nossas rotinas e dos nossos hábitos e facilmente representada através de relógios e calendários. Deleuze, em seu livro *Lógica do Sentido* (1974), apresenta duas leituras diferentes do tempo, relacionando-as com as divindades gregas *Cronos* e *Aion*. Essa visão comum do tempo linear, Deleuze (1974, p. 167) associa a Cronos:

De acordo com Cronos, só o presente existe no tempo. Passado, presente e futuro não são três dimensões do tempo; só o presente preenche o tempo, o passado e o futuro são duas dimensões relativas ao presente no tempo. É o mesmo que dizer que o que é futuro ou passado com relação a um certo presente (de uma certa extensão e duração) faz parte de um presente mais vasto, de uma maior extensão ou duração. Há sempre um mais vasto presente que absorve o passado e o futuro.

Nessa perspectiva, proposta por Deleuze (1974), o tempo é entendido como um longo e incessante presente que abarca em si próprio o passado e o futuro, tudo que conhecemos é o presente em que vivemos a cada instante, em constante transformação. Logo, passado e futuro são dimensões relativas ao presente, fazendo parte de um presente mais amplo. Assim, existe sempre um presente mais vasto que engloba passado e futuro, absorvendo-os. Diferente do tempo de Cronos, é o tempo descrito como de *Aion* por Deleuze (1974, p. 169):

Segundo *Aion*, apenas o passado e o futuro insistem ou subsistem no tempo. Em lugar de um presente que absorve o passado e o futuro, um futuro e um passado que dividem a cada instante o presente, que o subdividem ao infinito em passado e futuro, nos dois sentidos ao mesmo tempo. Ou antes, é o instante sem espessura e sem extensão que subdivide cada presente em passado e futuro, em lugar de presentes vastos e espessos que compreendem, uns em relação aos outros, o futuro e o passado.

Para o tempo de *Aion*, o presente é infinitamente subdividido em passado e futuro, que se estendem sem limites, cada um para um lado, em simultaneidade. A ideia de sucessão e linearidade é dispensada: passado e futuro coexistem, dividindo, a cada instante, o presente e mudando sua natureza (HUR, 2013). Para Cronos, só existe presente, e para *Aion*, passado e futuro existem simultaneamente. O tempo de Cronos, podemos dizer, abriga os acontecimentos na medida em que eles se desenvolvem, em um segmento que abriga o seu desenrolar no presente vivo – as horas e os minutos, por exemplo. Já o tempo de *Aion*, é aquele que está na nossa mente de forma ilimitada, nossas memórias do passado e nossas projeções do futuro, as quais obtemos acesso quando extrapolamos os limites do nosso presente vivo e nos abrimos

para esse tempo ilimitado. É visto quando visitamos nossas lembranças ou imaginamos o futuro a partir delas – é como se acessássemos uma segunda temporalidade, uma que complementa a temporalidade do presente vivo (MONEGALHA, 2018).

Dando sequência ao entendimento do tempo através da memória, Izquierdo (1989) descreve o tempo como um fluxo contínuo que nos atravessa num ponto intangível e fugaz, o presente. O futuro e o passado são consequências desse ponto evanescente, que os separa em duas concepções do tempo diferentes: “o futuro não existe ainda e o passado não existe mais, salvo sob a forma de memórias” (IZQUIERDO, 1989, p.89). Em um raciocínio similar, Tarkovski (1998) diz que o presente desvanece como areia entre os dedos e que só ganha estabilidade quando se transforma em recordação, quando se torna passado. Ademais, coloco que são as memórias que nos possibilitam a projeção do futuro, o qual ainda não existe, salvo pelos nossos planos e projetos – “projetamos o passado, através do presente, em direção a um incerto futuro” (IZQUIERDO, 1989, p.90). Desta forma, podemos entender que a nossa única forma de percepção do tempo é através das memórias, já que é apenas pela comparação entre o presente e a memória do passado que notamos as mudanças, os intervalos e as diferenças que são deixadas pelo passar do tempo (GORENDER, 2012).

Para Tarkovski (1989, pg. 65), “O tempo não pode desaparecer sem deixar vestígios, pois é uma categoria espiritual e subjetiva, e o tempo por nós vivido fixa-se em nossa alma como uma experiência situada no interior do tempo”. As memórias podem ser consideradas como as marcas das experiências que vão sendo registradas em nosso cérebro, consideração que muito se assemelha a de que os rastros que as ações dadas no tempo deixam no espaço – como os desgastes no interruptor em que clicamos todos os dias, o trincado na borda da nossa caneca favorita e as cicatrizes nos nossos corpos – também são registros da ação do tempo. Esses vestígios, sejam eles as memórias das experiências ou o resultado de ações no espaço – as diferenças que vão se criando entre passado e presente -, são a comprovação do fluxo passado-futuro que constantemente atravessa o presente.

Mesmo que as memórias representem vestígios do fluxo do tempo, não conseguimos pensar na mente consciente em algo que possa corresponder ao tempo em si, pensamos sempre em reproduções dele (GORENDER, 2012) - o relógio ou as memórias, por exemplo. Ou seja, todos os registros da passagem do tempo se dão através de representações. Da mesma maneira, Izquierdo (1989) diz que a conservação do passado - as memórias - se dá através de representações dele e não de realidades, e exemplifica que as ruínas de Roma – como os restos resistentes a ação do tempo do Coliseu, do Fórum Romano e das Colinas Palatinas – não são a Roma imperial, e sim, resquícios que a representam. As memórias não são imagens reais, mas

tampouco são inventadas. Todas as memórias provêm de algo que percebemos ou sentimos, tudo vem da experiência, inclusive os sonhos, que em maioria são recombinações de memórias existentes no cérebro sob a influência dos acontecimentos recentes ou próximos (IZQUIERDO, 2011).

Não existe um único processo cerebral que possa explicar toda e qualquer memória, visto que cada uma pode ativar diferentes partes do cérebro – “Usamos a via auditiva para aprender música, mas não para reconhecer um rosto; usamos o sistema-motor para aprender e evocar movimentos, mas não odores” (IZQUIERDO, 1989, p. 91). Porém, segundo Izquierdo (1989), existem aspectos que fazem parte da formação de memórias a partir da experiência – as memórias episódicas – que podem ser reconhecidos no funcionamento do cérebro humano. São eles: a seleção, a consolidação, a incorporação de novas informações e a formação de registros.

O poeta brasileiro Waly Salomão, abre o seu texto *Carta aberta a John Ashbery* (In: SALOMÃO, 2007) declarando que “a memória é uma ilha-de-edição”. A memória não é um simples registro passivo dos dados do passado, as informações que ficam conosco já são produto de um processo de seleção, que pode ser comparado ao processo de edição ou de montagem no cinema, visto que seleciona, corta e copia aquilo que é pertinente (SOUTO, 2013). Assim como nem todos os planos e nem todas as tomadas quando gravadas na produção de um filme serão utilizadas no corte final, de modo semelhante, nem todas as informações que recebemos são registradas como memórias. Ou seja, há uma seleção prévia à formação das memórias que delimita quais experiências serão gravadas ou não, avaliando o fator da novidade e comparando com memórias preexistentes (IZQUIERDO, 1989). Similarmente, no fazer cinematográfico, são as inúmeras escolhas da equipe e dos processos que delimitam quais e como serão essas imagens captadas do mundo e registradas para o filme, e que, posteriormente, passarão por mais uma seleção a partir das escolhas da montagem.

Após a aquisição da memória, existe o processo de consolidação. A memória ainda não consolidada é muito mais suscetível a não se fixar, tem uma natureza lábil facilmente afetada por interferências como traumatismos cranianos ou até a ocorrência de novas memórias (IZQUIERDO, 2011). Ainda, algumas memórias são mais bem consolidadas do que outras, isso acontece devido ao processo da modulação, no qual os hormônios, que acompanham nossos estados de alerta, afetivos e emocionais no momento da experiência, afetam as memórias nas horas posteriores à sua aquisição. De modo similar, tanto no processo cinematográfico analógico em película, quanto no digital, as imagens captadas passam por um momento de fragilidade e de vulnerabilidade. No primeiro caso, esse momento acontece antes

do negativo ser revelado e, a partir dele, então são feitos os copiões⁷, enquanto a película segue sensível à ação da luz após as gravações. Já, no segundo caso, antes das imagens digitais serem transferidas de um único cartão de câmera para diferentes *HDS*⁸ externos que armazenam e asseguram as informações registradas.

Durante o momento da consolidação ou depois dele, podem-se incorporar novas informações às memórias, através de substâncias liberadas pelo corpo ou por outras experiências que deixam memórias (IZQUIERDO, 1989). É justamente pela capacidade do cérebro de adicionar informações adicionais que podemos dizer que organizamos as memórias em espécies de registros que juntam lembranças relacionadas, dessa forma, uma memória antiga pode receber informação nova e a incorporar nesse mesmo registro – “Não guardamos itens isolados como memórias, sensações ou percepções avulsas: guardamos e evocamos registros, memórias complexas” (IZQUIERDO, 1989, p. 103). Lembramos do nosso passado, como um emaranhado de cenas ou sequências, que acompanham sensações e sentimentos complexos, e não como fatos, ou planos, isolados.

A partir da aquisição, da consolidação e do registro, as memórias podem, então, ser evocadas. A evocação é o ato de recordar, é a lembrança. A evocação não funciona de forma espontânea, ela parte de um estímulo que desencadeia recuperação da informação da memória ou das memórias contidas em um registro. Izquierdo (1989) exemplifica esse fenômeno dizendo que nos lembramos de uma música através de seus primeiros conjuntos de notas ou que, através das primeiras palavras, lembramos do resto da letra. Ou, ainda, que os atores, através de uma deixa – uma fala ou ação conduzida por outro ator –, conseguem lembrar do resto de uma cena. De modo similar, Bergson, em seu livro *Matéria e memória* (1999, p. 107), reflete que a memória aguarda que uma fissura se apresente na consciência prática do momento presente para se manifestar e fazer passar, na consciência, suas imagens. É como se a memória espreitasse o mundo através de nossas capacidades sensoriais - a visão, a audição, o tato, o paladar e o olfato - esperando por uma brecha, ou por uma deixa, para despertar na mente os seus registros do passado ou as suas projeções sobre o futuro.

De acordo com Izquierdo (2011), tanto para formação de uma memória, quanto para sua evocação, o cérebro passa por um processo de tradução. Isso acontece porque os códigos e os processos de nossos neurônios não são iguais aos códigos das informações provenientes da experiência – “Uma experiência visual penetra pela retina, é transformada em sinais elétricos,

⁷ Cópia de trabalho do material gravado, que é utilizada no momento da montagem.

⁸ *HD* é o nome popular para hard drive ou unidade de disco rígido, um dispositivo de armazenamento de dados, um tipo de sistema de memória computacional.

chega através de várias conexões neuronais no córtex occipital e lá causa uma série de processos bioquímicos” (IZQUIERDO, 2011, p.25). O cérebro transforma as informações absorvidas por nós da realidade – as experiências – e traduz para sinais elétricos e bioquímicos, que, no momento da evocação, são inversamente traduzidos na nossa consciência para representações que conseguimos conceber como originárias da nossa experiência no mundo (IZQUIERDO, 2011), mesmo que não sejam imagens reais. Se observarmos com atenção, a técnica de um filme em película não se distancia muito do processo de tradução e evocação de uma memória. Da mesma forma que captamos as experiências através de nossas capacidades sensoriais, consolidamos nossas memórias no cérebro e, posteriormente, evocamos as imagens que representam essas experiências em nossa consciência, a película exposta capta a imagem do mundo real, gerando o registro, que, depois de ser revelado - passar por uma tradução - pode ser reproduzido e projetado. As memórias são imagens da nossa consciência, ausentes do mundo, mas que são provenientes de nossa experiência, assim como as imagens projetadas na sala de cinema não são o mundo real e sim representações provenientes dele. Sempre que evocamos uma memória, nós também estamos transformando-a. Pensando o cinema de forma semelhante a essa compreensão da memória humana, menciono o estudo *The film: A psychological study* de Hugo Münsterberg, publicado em 1916. Münsterberg, ao analisar aspectos psicológicos da percepção dos filmes, vê uma particularidade no cinema “pela qual o mundo exterior perde seu peso, liberta-se do espaço, do tempo e da causalidade, molda-se "nas formas de nossa própria consciência"”(AUMONT et. al, 1994, p.163). Assistir um filme em muito se assemelha a lembrar uma experiência, nos dois casos, quando extrapolamos os limites do nosso presente vivo e nos abrimos para uma espécie de segundo tempo, seja aquele ilimitado da nossa consciência onde encontramos nossas memórias, ou o tempo imersivo do filme que transcorre na tela do cinema.

Não existe uma explicação simples para o fenômeno da memória. Cada vez mais, por via dos estudos neurocientíficos e de outras áreas que se interessam pelo tema da memória, entendemos esse misterioso mecanismo que é ferramenta essencial para nossa compreensão e vivência no mundo. Nossa capacidade de conceber o tempo, de sermos quem somos e de moldar nossa personalidade, desejos e sonhos parte da nossa habilidade interna de produzir imagens que já não existem mais - o passado - ou que não existem ainda - o futuro. Nesse sentido, o poeta francês Paul Valéry (1991, p. 213-214), ao discorrer sobre a diferença entre a poesia e o pensamento abstrato, diz que:

[...] o que é propriamente pensamento, imagem, sentimento é sempre, de alguma maneira, produção de coisas ausentes. A memória é a substância de qualquer pensamento. A previsão e suas tentativas, o desejo, o projeto, o esboço de nossas esperanças, de nossos temores são a principal atividade interna de nossos seres.

O pensamento, a nossa capacidade de rememorar e de projetar, é fonte essencial para nossos processos de criação. Essa produção na consciência de coisas ausentes é o que faz com que consigamos acessar esse tempo além do presente e esse conhecimento além da ação do corpo no mundo. Não existe criação sem o pensamento e não existe pensamento sem a memória.

2.2 Memória e criação

O acesso ao tempo da consciência, aquele que Deleuze (1974) associa a Aion e que abarca passado e futuro de forma ilimitada em nossa mente, é o que nos permite explorar o que está ausente para além da ação do presente – as memórias. Dessa forma, conseguimos ter noção dos acontecimentos do passado, projetar o nosso futuro baseado em nossas experiências e tomar ações no presente. É esse acervo das memórias em nossa consciência que nos possibilita o ato da criação. A própria projeção do futuro é uma criação. Sem nossas experiências, não teríamos conteúdo para elaborar um futuro, não teríamos o que projetar. O ato da criação, segundo Aristóteles (2008, p.97), é o ato da imitação: “Uma vez que o poeta é um imitador, como um pintor ou qualquer outro criador de imagens, imita sempre necessariamente uma de três coisas possíveis: ou as coisas como eram ou são realmente, ou como dizem e parecem, ou como deviam ser”. Ou seja, o ser humano só pode criar pois nele próprio existe um conjunto de memórias, uma fonte de criatividade e de conteúdo a ser imitado. É no limite entre o tempo da consciência e o momento presente que se encontra o universo poético, as relações que se criam entre o presente e o ausente, entre o mundo externo e o interno. Para Paul Valéry (1991), o estado poético acontece no momento de conexão entre a palavra (externo) e o espírito (interno). A nossa capacidade sensível adquire esse sentido poético quando compreende o universo de emoções interno que surge através da nossa tendência em captar aquilo que não é imediatamente perceptível no mundo (CORTÉS, 2016). E só se torna criação no momento da prática, quando colocada sob a forma de linguagem, que restitui “a emoção poética fora das condições naturais” (CORTÉS, 2016, p. 25). O ato da criação se dá na prática e não no pensamento. Nada é criado enquanto não for retirado do pensamento e colocado no mundo através de uma ação – passar por uma tradução.

Segundo Valéry (1991), é a nossa própria vida que pode nos fornecer as respostas das perguntas que nos surgem, pois é o produto bruto das experiências pessoais que carregamos conosco que constituem o nosso conhecimento e as informações que nos guiam no mundo – “não existe teoria que não seja um fragmento cuidadosamente preparado de alguma autobiografia” (VALÉRY, 1991, p. 204). Todo nosso entendimento do mundo e de nós mesmos provém da vivência e da observação de nossas experiências e da constituição dos nossos aprendizados. No momento da criação, o caminho que nossa mente segue não é muito diferente do da rememoração. Acessamos o tempo da nossa consciência e ali podemos elaborar sobre tudo aquilo que é ausente no momento presente. Assim, Valéry (1991, p. 204) descreve o despertar do estado poético da seguinte forma:

Observei, portanto, em mim mesmo, esses estados que posso denominar Poéticos, já que alguns dentre eles finalmente acabaram em poemas. Produziram-se sem causa aparente, a partir de um acidente qualquer; desenvolveram-se segundo sua natureza e, nesse caso, encontrei-me isolado durante algum tempo de meu regime mental mais frequente. Depois, tendo terminado meu ciclo, voltei a esse regime de trocas normais entre minha vida e meus pensamentos. Mas aconteceu que um poema tinha sido feito, e que o ciclo, na sua realização, deixava alguma coisa atrás de si. Esse ciclo fechado é o ciclo de um ato que como que provocou e restituiu externamente uma força de poesia...

O momento de isolamento na mente, o acesso ao tempo da consciência, é o que permite a pausa entre as trocas diárias entre vida e pensamento – o momento presente da ação – e o pensamento criativo. O pensamento poético, assim como as memórias para Bergson (1999), também se esgueira e espera por uma brecha ou uma deixa na ação do presente para despertar. Mas é necessário esse movimento interno de ausência do mundo presente, para que esse rápido despertar não suma, para que a ideia também não se perca com o passar do momento presente. O estado da poesia surge por acidente, de modo similar ao estado do sonho, no sentido de que nossa mente pode ser inteiramente preenchida pela produção de uma existência, dos quais os objetos e seres recorrentes podem fazer parte do mundo do presente vivo, externo ao ser, mas que suas recombinações, relações e significados estão associados e representam nossa sensibilidade (VALÉRY, 1991). Mas, assim como uma memória que ainda não foi consolidada, o estado da poesia tem uma natureza lábil, podemos perdê-lo num processo acidental, assim como o adquirimos. Por isso, existe uma grande diferença entre uma criação concreta – uma obra – e o pensamento abstrato da qual ele se origina.

Os artistas criam fundamentados nas suas próprias experiências e na sua sensibilidade com relação a elas. A criação se baseia na memória, modificando e reelaborando seus

elementos e gerando novas composições e arranjos (HAUN, 2017), guiados pelo sensível. Segundo Ernst Fisher (1973), é parte fundamental do ser artista ter a capacidade de dominar a experiência e transformá-la em memória e, também, transformar a memória em expressão – a matéria em forma. Além disso, acrescenta que a emoção – ou o estado poético – não é suficiente para tornar alguém artista, é preciso saber transmiti-la e dominar uma linguagem para que se possa traduzi-la. Pode-se considerar a linguagem como um trajeto já existente que o poeta pode explorar e, através dele, expressar o universo poético (CORTÉS, 2016). Assim, o trabalho do artista é um movimento de tradução da emoção em linguagem, não se basta a emoção para se criar. O ato da criação é o ato prático de materializar, dar vida ou colocar no mundo, aquilo que só é presente na mente – os elementos coletados da realidade através do registro das memórias. Dessa forma, o artista tem a capacidade de transpor a sua capacidade sensível – aquela que faz intermédio entre as memórias e o mundo real – em criação, em obra que existe no mundo real. É a habilidade de tornar algo ausente em presente.

Tendo em vista o que foi elaborado anteriormente, podemos traçar um caminho possível para a criação da seguinte forma: o ser vive no mundo e coleta suas experiências; uma seleção dessas experiências é registrada na mente como memórias e aprendizados – são esses os conhecimentos necessários para que a mente possa ajudar o corpo a tomar ações no presente; a partir do registro da memória, ela pode ser despertada na mente sob influência do momento presente – são as brechas e conexões que se criam entre o interno e o externo – e o ser pode evocar e elaborar internamente sobre esses registros; da mesma forma, levando em conta a conexão das memórias (internas) e do corpo presente (externo), também pode surgir o estado poético, a capacidade sensível que nasce da compreensão de alguma ligação entre esses dois planos; agora, o ser pode reorganizar internamente os elementos constituintes das memórias e, se for capaz, traduzi-los para alguma linguagem, colocando-os de volta no mundo. Essa elaboração simplificada do processo da criação não é uma tentativa de englobar por inteiro a complexa maneira com que as ideias surgem na mente e se tornam obras de arte, e sim, uma tentativa de perceber como o mundo é experienciado por nós, assimilado internamente e expelido de volta sob novas perspectivas em um processo de múltiplas traduções, oscilando do presente, ao ausente e de volta ao presente.

Então, pode-se entender que a capacidade mental não se limita a habilidade de armazenar e evocar experiências passadas, existe uma segunda competência que reorganiza, confabula, reelabora e cria com base nos elementos que constituem as memórias, é a capacidade de imaginar, que se encontra entre a percepção e o pensamento (VIGOTSKI *apud* HAUN, 2017). Assim, é a imaginação que faz possível a reorganização das experiências e de seus

elementos – a matéria prima da criação. A arte é resultado de todo esse movimento interno entre experiência, memória e imaginação, quando é colocado em prática a devolução de experiência no mundo sob luz de uma nova organização e através de uma linguagem. Deste modo, é criado um ciclo que leva a experiência para o interior do ser e a traz de volta para o mundo, repaginada, gerando outras experiências que também podem passar por esse mesmo processo, e, assim, recorrentemente, na brevidade da existência. Por isso, o ser criativo, ou que deseje criar, deve dar importância a essa coletânea de memórias que reserva em seu interior, pois é a partir deste acúmulo que surgem as ideias. Portanto, quanto mais vasto for esse campo e mais diversas forem as sementes ali plantadas (as experiências registradas), maior o número de recombinações possíveis quando a imaginação colher seus frutos. O registro – a tradução do estado poético em uma linguagem (VALÉRY, 1991) – é uma forma de retornar as experiências à vida e de abri-las para o diálogo com os outros seres que habitam o mundo (HAUN, 2017).

É possível dizer que “produzir arte é também produzir memória” (HAUN, 2017, p. 24). A criação de uma obra de arte, que parte da percepção do artista da realidade, consegue superar a efemeridade do estado poético e colocá-lo no mundo real sob uma forma material, mais duradoura. É um vestígio, uma comprovação do estado poético. E, mesmo que seja testemunho de acontecimentos do passado, a obra de arte também sobrevive ao mundo histórico, pois, por exemplo, mesmo que um palácio renascentista não seja mais um símbolo visível do poder do magnata do renascimento, ele não perde seu valor artístico (KOSÍK, 1969). Afinal, ao mesmo tempo que a obra de arte carrega consigo um contexto histórico do qual foram originadas, ela também possui uma realidade própria: “a obra é uma obra e vive como obra exatamente porque exige uma interpretação e cria vários significados” (KOSÍK, 1969, p.128). Não cabe ao autor prever as possíveis interpretações e significados que sua obra poderá gerar, já que é através da sobrevivência dela às condições em que ela surgiu que ela cria uma potência própria, da qual podem se assumir significados que não se pode saber exatamente se faziam parte da intenção do autor ao concebê-la (KOSÍK, 1969).

Quando Paul Valéry discorre sobre a poética, ele não se interessa pela área projetual ou pelo objeto final da obra, ele dá atenção e se volta para o caminho e para o modo como a obra é realizada. Para ele, “poética é uma elaboração, uma construção, é o acto de produção, o estudo do fazer poético [...] e, por conseguinte, o objecto de estudo desta disciplina não é a obra e si mesma, mas o processo que a gera” (GASPARINHO, 1995, p.193). Normalmente, quando o assunto é a poética, Valéry se refere a linguagem da poesia, mas suas colocações e ideias são facilmente traduzidas ou realocadas para outras linguagens, como a da pintura ou do cinema,

por exemplo. Em *Discurso sobre a estética* (2002), Valéry define que o estudo poético se debruça na investigação “da invenção e da composição, o papel do acaso, o da reflexão, o da imitação, o da cultura e do meio ambiente; [...] o exame e a análise das técnicas, procedimentos, instrumentos, materiais, meios e suportes da ação” (VALÉRY, 2002, p.31). A investigação do processo poético não se limita a criação da poesia, e pode ser explorado, por exemplo, no processo da animação, como se pretende fazer nos capítulos seguintes desta pesquisa. Acrescento que, no processo animado, existe uma característica particular, definida por Marina Estela Graça (2006, p.17) como “sua singularidade: o modo de abrir a engrenagem filmica para percebê-la e, assim, poder fazer alguma *coisa* com ela”. A própria imagem animada carrega consigo uma investigação de sua linguagem, que explora e inventa a partir de seus próprios meios de significação (GRAÇA, 2006). É perceptível o vínculo e a utilidade do pensamento de Valéry para uma investigação do processo animado, já que, para o autor, “a execução de uma obra de arte é uma obra de arte” (VALÉRY *apud* GASPARINHO, 1995).

2.3 Memória traduzida em animação.

Animação é uma linguagem que transborda possibilidades para os criadores que se utilizam dela. Nesta forma de expressão, onde tudo é construído quadro a quadro, em que o tempo e o movimento são fabricados, as leis que regem a realidade – como as leis da gravidade, por exemplo – são dispensáveis, e o animador tem liberdade para investigar e subverter noções do mundo real (WELLS, 1998), dando vida a tudo aquilo que é fruto de sua imaginação. Segundo Marina Estela Graça (2006, p.14):

O filme animado nasce do dispositivo mesmo que funda o cinema. Em sua própria essência e concomitantemente, encontramos, contudo, a mão humana: o gesto que tenta recuperar um espaço-tempo diferenciado e vivido no seio das próprias criações tecnológicas, isto é, a partir do manuseamento poético.

A essência da animação está no gesto, no momento da transformação e da manipulação da realidade, que se dá entre o registro dos *frames* do filme (WELLS, 1998), portanto, a capacidade de animar é a habilidade de perceber a linguagem do cinema, de desdobrá-la, investigá-la e manipulá-la para que, através dela, seja possível criar. Dessa forma, a animação se torna um campo fértil para aqueles que desejam de alguma forma registrar, reproduzir e concretizar aquilo que só consegue habitar o interior de suas mentes - os sonhos, os devaneios e as memórias.

Ao mesmo tempo que o animador tem o poder de tornar sua visão imaginativa em um filme animado, ele tem a responsabilidade de botar essa habilidade em prática. Paul Valéry

(1991, p. 207-208), para explicar a diferença entre o despertar de ideias e a fabricação de obras, cita uma conversa entre o pintor Edgar Degas e o poeta Stéphane Mallarmé:

O grande pintor Degas muitas vezes me contou essa frase de Mallarmé, tão justa e tão simples. Degas às vezes fazia versos, e deixou alguns deliciosos. Mas constantemente encontrava grandes dificuldades nesse trabalho acessório de sua pintura. (Aliás, era homem de introduzir em qualquer arte a dificuldade possível.) Um dia disse a Mallarmé: “Sua profissão é infernal. Não consigo fazer o que quero e, no entanto, estou cheio de ideias...”. E Mallarmé lhe respondeu: “Absolutamente não é com ideias, meu caro Degas, que se fazem os versos. É com palavras”

Se entendemos animação e poesia como formas de linguagem, podemos olhar para o texto de Valéry, no qual ele desenvolve seus pensamentos a respeito do fazer poético e sobre os caminhos possíveis até o poema, e buscar enxergar os sentidos que ele vê na prática poética, também no processo da animação. Quando Valéry cita essa conversa entre Degas e Mallarmé, entende-se que as ideias não se bastam, o pensamento abstrato não constitui um poema. Mallarmé, ao dizer que os versos são feitos de palavras e não de ideias, aponta que Degas não domina a linguagem do poema, pois sua criação se dá na prática da pintura, logo, não será tão fácil dominar outra técnica, a das palavras, e criar versos. Assim como todas as formas de expressão, a animação é indissociável de sua técnica, a criação quadro a quadro, e possui regras artísticas próprias que estabelecem uma linguagem (MARTINS e SENNA, 2019). Para tornar os pensamentos abstratos em obras concretas, é preciso, não só conhecer e dominar a linguagem, como também colocá-la em prática.

Olhar para suas próprias experiências ou para culturas passadas em busca de inspiração é um caminho criativo comum ao animador (COLLMER, s.d.), afinal, é impossível o sujeito se ligar ao mundo e criar sem suas lembranças, além de que “o passado é o portador de tudo que é constante na realidade do presente” (TARKOVSKI, 1998, p. 65). As nossas vivências passadas são como resquícios deixados em nossa alma pelo passar do tempo, constituindo quem nós somos e possibilitando a nossa capacidade criativa. As memórias funcionam como impressões da vida que, desprendidas da realidade, vivem adormecidas em nossa consciência e despertam de maneira dispersa e desordenada, deixando que o sujeito do presente organize e atribua novos significados a esse emaranhado de acontecimentos do passado, armazenados em nossa mente (HALBWACHS, 1992). Investigar esses fragmentos e, através da criação, registrá-los, antes que adormeçam novamente em nossa consciência, é como tentar capturar algo que constantemente escapa de nós. Pensando dessa forma, podemos relacionar o caráter efêmero da memória com a própria natureza da forma animada. É nesse sentido que o animador estadunidense Chris Sullivan afirma, em entrevista para Richard Beecroft, que “as animações

estão mais próximas da qualidade etérea que as memórias têm, elas se desfazem em nossas mãos...” (SULLIVAN *apud* COLLMER, s.d., p. 4). No movimento quadro a quadro, cada nova imagem surge deixando outra para trás. A compreensão da passagem animada se dá no ato da lembrança, constantemente conectando essa nova imagem que surgiu com aquelas que desapareceram e que não existem mais diante de nossos olhos (COLLMER, s.d.).

O psicólogo Allan Baddeley (2015), cuja pesquisa se volta para o tema da memória, se utiliza da engrenagem mágica do cinema para associá-la a uma capacidade da memória visual que atua de forma curta e muito atrelada a percepção visual do ser humano. No cinema, uma série de imagens são colocadas em sequência, separadas, mas que, na nossa percepção, parecem manter um movimento contínuo. Assim, de alguma forma, “o nosso sistema perceptivo armazena a informação visual por tempo suficiente para preencher a lacuna entre as imagens estáticas, integrando cada uma com a próxima imagem, que é ligeiramente diferente”⁹ (BADDELEY, 2015, p. 10, tradução nossa). A memória relacionada a persistência da visão, representa um estágio inicial do armazenamento de informações, que compreende uma grande complexidade de estímulos que chegam até a nossa percepção (BADDELEY, 2015), mesmo que não sejam todos selecionados e consolidados como memórias. Embora o processo de percepção visual não seja apenas referente a persistência das imagens na retina, e tenha diversos outros fatores neuro cognitivos relacionados a ele, é interessante para essa pesquisa a associação da capacidade humana de entender a ilusão filmica do movimento com o funcionamento das memórias. Afinal, é a capacidade humana de registrar a imagem por um breve momento, uma memória de curtíssimo prazo, que possibilita o fenômeno do cinema. Então, o sistema da memória, além de ser a base para toda e qualquer criação humana, é uma das ferramentas que torna possível o trabalho do animador, pois é um dos encarregados da engrenagem fundamental que torna 24 imagens estáticas, quando colocadas em sequência no limite de um segundo, em uma impressão de movimento contínuo.

Mesmo que o fenômeno da ilusão de movimento esteja presente no cinema de *live-action*, é na construção baseada na fabricação total de cada quadro em que se encontra a magia tão facilmente relacionada a essência da memória (COLLMER, s.d.). Diferente do *live-action*, a animação, ao fabricar um movimento no quadro a quadro, dá maior ênfase ao que acontece entre um quadro e outro, já que é a partir das consecutivas relações entre eles que se dá a ilusão de movimento. O animador adquire a capacidade de criar através desse fenômeno e de explorá-

⁹ “[...] the perceptual system stores the visual information long enough to bridge the gap between the static images, integrating each one with the next, very slightly different, image”

lo à sua maneira, assumindo controle sob os detalhes criados e constituindo o tempo da narrativa que está sendo formada. Segundo Paul Wells (1998), o animador Norman McClaren enxerga a essência da obra animada da seguinte forma: “A animação não é a arte de desenhos que se movem, mas sim de movimentos que são desenhados. O que acontece entre um quadro e outro é mais importante do que o que acontece dentro de cada quadro”¹⁰ (SOLOMON *apud* WELLS, 1998, p.10). Em um trabalho em que cada frame é fabricado, as diferenças entre um quadro e outro ganham destaque, afinal, são as articulações de uma imagem para outra as responsáveis pela criação do movimento, quando são colocadas em sequência a uma determinada frequência. A animação é além de arte e de linguagem, uma técnica, e é indissociável dela, já que a exploração da engrenagem fílmica – sua técnica – é uma de suas maiores virtudes (MARTINS e SENNA, 2019).

O animador tem nas mãos o poder de criar os movimentos e, assim, criar o tempo da narrativa sendo contada. As acelerações e desacelerações, os saltos e as diferenças entre os quadros são definidos por ele ou por uma série de animadores que tomam decisões em uma obra. São eles os responsáveis pela manipulação dos modos de codificação gráfica, da composição de movimento e da relação de continuidade e descontinuidade, procedimentos vitais da elaboração de um filme animado (GRAÇA, 2006). São as decisões tomadas pelos animadores que determinam os rumos e as formas de manipulação desses elementos, a forma do filme animado e a expressão da técnica animada. É a prática animada que busca construir um segundo tempo, que nasce apenas dentro da obra, diferenciado do tempo do processo. Na construção da obra animada, o animador lida com a existência desses dois tempos diferentes, um sob o qual ele tem total poder, o tempo fabricado, e o outro que tem poder sobre ele, o tempo do processo, que transcorre de modo imparável influenciando seu trabalho. Dessa forma, podemos relacionar esses dois tempos a interpretação de Deleuze (1974) a respeito dos tempos de *Cronos* e de *Aion*. O tempo fabricado, aquele onde nasce e sobrevive a narrativa da obra animada, pode ser relacionado ao tempo de Aion, aquele da consciência e da imaginação, que abriga passado e futuro ao mesmo tempo em simultaneidade. Já o tempo de Cronos pode ser relacionado ao tempo do processo, que abriga o tempo do trabalho do animador na medida em que ele se desenvolve, é o passar irreversível do tempo que vai sendo consumido de forma incessável. É a convivência entre esses dois tempos um dos maiores trabalhos do animador,

¹⁰ 'Animation is not the art of drawings that move, but rather the art of movements that are drawn. What happens between each frame is more important than what happens on each frame'

que deve, através de suas escolhas, lidar com a realidade da passagem do tempo e com a construção da animação: criar os seus processos.

Em suma, entender o funcionamento das memórias, a relação delas com o processo de criação e quais são suas conexões com o processo animado são peças fundamentais que sustentam a sequência desta pesquisa. A partir desses conhecimentos, podemos desenvolver a respeito do processo animado relacionado com o ato da rememoração. Portanto, compreender de que forma a técnica animada se relaciona com o tema da memória é essencial para explorarmos e analisarmos os significados atribuídos as obras a partir da revelação do processo do animador nas imagens finais.

3 PROCESSOS ANIMADOS E REVELAÇÕES

3.1 Construindo o processo

Para investigarmos especificamente os processos de fabricação que se revelam através imagens animadas, precisamos, previamente, buscar entendimentos sobre o que é o processo de criação e como o artista o constrói. Para além da criatividade e do surgimento de ideias, a criação exige uma parte prática que toma corpo através do processo, como apontou Paul Valéry (1991, p.216-217):

Pois bem, observei com a mesma frequência com que trabalhei como poeta que meu trabalho exigia de mim não apenas aquela presença do universo poético do qual falei, mas também uma quantidade de reflexões, de decisões, de escolhas e de combinações sem as quais todos os dons possíveis da Musa ou do Acaso continuariam sendo materiais preciosos em um canteiro de obras sem arquiteto.

Do desenvolvimento de uma ideia até a concretização da obra, o autor passa por inúmeras reflexões, decisões e escolhas, que oferecem caminhos que serão trilhados. Segundo Marina Estela Graça (2006, p. 54), é inevitável que o artista tome decisões ao realizar a construção de uma imagem, por exemplo, uma pintura ou uma fotografia. É essa obrigatoriedade da tomada de decisões na fabricação de imagens que constitui o seu processo de produção, que varia e se articula de acordo com as intensões e objetivos do artista. Essas escolhas funcionam como soluções de problemas que vão formando uma espécie de máquina de produção de significados, e é dela que sai o produto, uma tradução tangível daquele primeiro pensamento abstrato (VALÉRY, 1991). A constituição dessa máquina é de uma variabilidade infinita e recai ao autor decidir suas partes e engrenagens. Essa máquina também pode ser chamada de processo e, enquanto não se decretar o seu cessar, pode seguir se desdobrando, se modificando e encadeando novas ideias e dúvidas.

O artista sul-africano William Kentridge, em conversa com Carolyn Christov-Bakargiev, elabora sobre seu processo com o desenho:

Em primeiro lugar, chegar à imagem é um processo, não um instante congelado. Para mim, desenhar tem a ver com fluidez. Pode haver uma vaga noção do que você vai desenhar, mas durante o processo ocorrem coisas que podem modificar, consolidar ou lançar dúvidas sobre o que você sabe. Portanto, o desenho é um teste de ideias; uma versão em câmera lenta do pensamento. Ele não chega instantaneamente como uma fotografia. A maneira incerta e imprecisa de se construir um desenho é, às vezes, um modelo de como construir um significado. O que termina em clareza não começa dessa forma. (CHRISTOV-BAKARGIEV, 2017, p. 1, tradução nossa)

O desenho, assim como a animação, parte da ideia de fabricação de imagens a partir das especificidades das técnicas utilizadas. Mesmo que a animação possibilite a passagem de transformação entre dois desenhos, pois conta com a construção do movimento e do tempo na dinâmica quadro a quadro, podemos relacionar os processos dos desenhistas e dos animadores, que muito também tem em comum – não é à toa que o trabalho de Kentridge oscile entre essas duas áreas com tanta destreza. Na visão do artista, o processo não é um sistema determinado e fechado. As determinações e as escolhas iniciais estão abertas e sensíveis para se desenvolver, mutar e se transformar. O processo carrega consigo uma extensão do pensamento abstrato, que perdura ao longo de toda a criação da obra e que vai afetando o próprio processo. E, assim como as escolhas são feitas buscando gerar significados, os processos, despretensiosamente ou não, deixam traços cheios de sentidos e carregados de toda a atenção que o autor empresta a obra, até mesmo quando não é a sua intenção deixar esse rastro na imagem fabricada.

Figura 1 - William Kentridge em ateliê



Fonte: Krauss (2017)

A maioria das animações clássicas prezam pelo apagamento de qualquer resquício do processo do animador – rascunhos e *storyboards*¹¹ são substituídos por imagens finalizadas. Afinal, a fluidez do movimento quadro a quadro e a busca por uma animação realística são base para criação dos fundamentos básicos pensados pelos animadores Ole Johnston e Frank Thomas (THOMAS e JOHNSTON, 1995). A forma da animação clássica, consagrada por filmes como *Branca de Neve e os Sete Anões* (1937)¹², mesmo que se esforce para não revelar o processo e para manter o espectador encantado pelo feitiço da ilusão de vida, acaba por evidenciar o rigor de sua criação. A naturalidade dos movimentos é fruto do estudo e do forte apego pelos movimentos observados na vida real. O trabalho minucioso de criação dos tempos de cada movimento é revelado pela precisão daquelas imagens em sequência de reproduzir a realidade. Essa grande intenção dos animadores com a realidade é evidente no produto final, mesmo que o percurso e os subprodutos de seus processos não estejam ali apresentados visualmente, de forma clara. Nessa perspectiva, entende-se que é impossível evitar por completo a revelação do processo do animador, já que a imagem fabricada carrega consigo a estrutura que a construiu, ela é a sombra daquela armação que o animador projetou – não se enxergam os cabos e os pregos que a mantém em pé, mas sabemos que ela existe.

Figura 2 – Quadro fabricado para animação clássica da Disney



Fonte 1: Branca de Neve e os Sete Anões (1937)

¹¹ Ferramenta que o animador se utiliza para visualizar de forma mais simplificada a ação da animação através de uma série de desenhos.

¹² Disponível em: <https://youtu.be/-sxbZ70VRsg?si=aE8MwcyEEcJfrXfu>. Acesso em dezembro de 2023.

Todavia, para ser um animador, não é uma exigência enxergar como prioridades o apego com a realidade e a busca pela fluidez no quadro a quadro. A criação de um processo animado é como uma folha em branco, pode ser preenchida livremente com tudo aquilo que o animador é capaz ou deseja aprender, e pode carregar toda a sensibilidade do animador ligada a narrativa animada, se moldando e se modificando até que seja declarado o seu final. O trabalho animado pode percorrer inúmeros caminhos com diferentes objetivos que não estão necessariamente ligados ao rigor de criação visto nas animações clássicas da *Disney*. Historicamente, em contracorrente a essa forma de animação rígida e clássica, surgiram muitas outras formas de criação animada. Como exemplo, mencionados por Paul Wells em seu livro *Understanding Animation* (1998), os animadores da Zagreb Film¹³, localizada na antiga Iugoslávia, que, durante o período de 1956 a 1991, produziram expressivo número de curtas que resistiam ao tipo de animação que preserva o realismo ligado aos filmes de *live-action*, e procuravam caminhos que pudessem subverter e mudar a realidade percebida. Para eles, além da parte técnica da animação que coloca a importância nas diferenças entre um quadro e outro, eles “[...] queriam enfatizar o aspecto criativo de literalmente ‘dar vida’ ao inanimado, revelando algo sobre a figura ou o objeto no processo que não poderia ser compreendido em nenhuma outra condição”¹⁴ (WELLS, 1998, p.10, tradução nossa). Para esses animadores, a maior preocupação não era o comprometimento com a realidade percebida, reproduzindo os movimentos observados com precisão. A resistência e a escolha de intenção e objetivo desses animadores moldou as suas formas processuais e resultou em filmes que reimaginaram o animador “[...] como uma figura que revela intencionalmente a natureza improvisada de seus métodos de trabalho e as falhas de seu projeto finalizado”¹⁵ (MORTON, 2018, p. 4, tradução nossa). Não necessariamente as revelações do processo eram o objetivo desses animadores, mas, querendo ou não, os subprodutos dos métodos escolhidos por eles ficaram marcados na imagem e deixados como vestígios do trabalho do animador (MORTON, 2018), que, fazendo parte da imagem final animada, podem ser fonte de significados e sentidos quando em contato com a percepção do espectador.

¹³ Escola de animação croata representada por animadores como Dušan Vukotić, responsável pelo curta *Surogat* (1961) – primeiro filme de animação realizado fora dos Estados Unidos a levar um Oscar –, Vatroslav Mímica, diretor de *Samac* (1958), e Nikola Kostelac, autor de *Premijera* (1957).

¹⁴ [...] wanted to emphasise the creative aspect of literally 'giving life to' the inanimate, revealing something about the figure or object in the process which could not be understood under any other conditions.

¹⁵ [...] as a figure who intentionally reveals the make-do nature of his working methods and the flaws of his finished Project.

Figura 3 - Exemplo de imagem produzida pela Zagreb Film



Fonte: Surogat (1961)

Tanto os processos dos animadores de Zagreb, quanto os dos animadores da *Disney*, passaram por procedimentos de seleção, ênfase e exclusão de porções do real que era usado como referência (GRAÇA, 2006) para fabricar suas imagens. As nuances de cada uma dessas escolhas ficaram registradas nas imagens que foram geradas e, por mais que façam uso do mesmo mecanismo – a criação de um movimento quadro a quadro –, surgiram a partir de escolhas próprias dos autores para a obra e explicam a realidade retratada de forma particular, tornando as imagens únicas e fiéis aos seus processos geradores. É dessa forma que podemos constatar que, a partir de uma mesma ferramenta, um mesmo mecanismo, existe uma quantidade infinita de possibilidades para os artistas. Possibilidades que são ditadas e determinadas precisamente pelos processos que os próprios artistas desenvolvem em volta das particularidades que a técnica escolhida dispõe. Ademais, a possibilidade do desapego com a realidade e da manipulação do mundo em que vivemos, características da técnica da animação, permite que o animador elabore as ideias livremente. Permite que se dê vida a objetos inanimados ou que se subverta as leis da gravidade. Na animação, tudo o que pode ser construído no movimento quadro a quadro, se torna possível, até o que é ausente no mundo, como nossas memórias e pensamentos. São as inúmeras possibilidades de construção da

animação que permitem que o animador possa criar um processo único e particular. Além disso, os caminhos tomados pelo autor – o processo escolhido, trabalhado e vivenciado por ele – estará registrado em sua obra, quer esse seja o seu objetivo ou não. A existência de uma obra de arte atesta que, para o seu surgimento, houve um processo. O caminho percorrido pelo artista não se basta em ser apenas o trajeto percorrido por ele, pois, se assim fosse, não deixaria para trás qualquer traço de sentido revelado na obra final.

Para Marina Estela Graça (2006), os dispositivos e procedimentos envolvidos na elaboração de imagens são sempre mediados no espaço e no tempo. Portanto, por mais que a animação tenha um vasto leque de possibilidades imagéticas, podendo até subverter o real, o processo de construção dessas imagens ainda se dá na realidade e nas possibilidades do tempo com que nos relacionamos e do espaço que ocupamos. E, retornando à linha de pensamento de Paul Valéry (1991), que compôs o segundo capítulo deste trabalho – *Memória animada* –, a criação só pode se dar na prática. Assim, para que uma imagem possa ser fabricada, ela precisa passar por uma tradução do ausente para o presente, tradução que enfrenta e se constrói no mundo. Ou seja, o processo de fabricação da imagem se dá no mundo e no presente e é preciso que o pensamento abstrato ou o estado poético, conceitos abordados por Valéry (1991) relativos à criatividade e ao surgimento de ideias, seja expresso e sobreviva na realidade. Não há como escapar deste percurso. Para que uma ideia vire criação, ela deve ser posta no mundo através de alguma linguagem. Em uma linha de raciocínio similar, Marina Estela Graça (2006, p.59) aponta que:

Entre a realidade objetiva – o mundo material e visível – [...] e a projeção cinematográfica, existem certas operações, todo um trabalho que tem como resultado o produto acabado. Por um lado, todos estes procedimentos pressupõem escolhas de codificação, as quais, na maior parte dos casos, encontram-se normalizadas segundo valores ou fixadas em dispositivos automáticos ideologicamente indiscutíveis ou mesmo fisicamente inacessíveis, de acordo com protocolos industriais, por outro, estão protegidos do olhar, não permitindo a observação imediata das transformações que ocorrem no processo. São raros os filmes nos quais “qualquer coisa” – um erro ou um acidente – exhibe ostensivamente o filme enquanto fabricação.

Na citação, Graça se refere ao que ela chama de filmes fotográficos, que neste trabalho entendemos como *live-action*. Ainda assim, acredito que uma ideia similar possa ser traçada a respeito da animação. Não é toda a animação que deseja enfatizar o processo. Mesmo que ele esteja ali registrado na imagem, sua existência é encoberta e protegida do olhar do espectador. A exemplo, a fluidez do movimento desejada pelos animadores da *Disney* tenta acobertar a passagem de um quadro para o outro, tira a evidência da técnica. São poucas as brechas para

que o processo se revele – os *storyboards*, os *blue sketches*¹⁶ e os esboços de ação foram substituídos por imagens finalizadas que não permitem sua observação. O processo é sabido e entendido pela própria existência daquela imagem e pelo rigor da fluidez, mas Graça (2006, p.59-60) entende que propor o erro, ou revelar o processo, “igualmente como forma poética, artifício, elaboração expressiva sobre uma matéria que decorre da manipulação de uma realidade específica e não apenas pela “marca” que deixa na película” permite que ele ganhe um espaço de significação que extrapola a presença perturbadora da fluidez quadro a quadro. A presença do processo na imagem final, a evidência do filme enquanto fabricação, permite que o espectador encontre novas camadas de sentido e de provocação na obra.

Figura 4 – *Blue sketch* e imagem final de filme da Disney



Fonte: Thomas e Johnston (1995) e O Cão e a Raposa (1981)

3.2 Tempo fabricado vs. Tempo do processo

A principal e mais evidente característica do filme como acontecimento é a possibilidade de o espectador interpretar as mudanças visuais como movimento (GRAÇA, 2006). São as pequenas diferenças e perturbações que sucedem entre um quadro e outro que determinam o entendimento temporal desses acontecimentos espaciais: o movimento, a transformação. O que provoca a engrenagem fundamental do cinema é a mudança entre um quadro e outro e não o quadro em si. A imagem estática é parte da composição que, através de uma sucessão regular no tempo, gera a percepção de movimento. A partir deste entendimento, podemos entender a animação como a arte que manipula as diferenças entre um quadro e outro (MCLAREN *apud.* GRAÇA, 2006), em que o que importa para a ilusão de movimento não é

¹⁶ Parte do processo de desenvolvimento de uma animação clássica da Disney, em que os animadores se utilizam de lápis de diferentes cores para marcar os inícios, meios e fins das ações dos personagens pelo cenário, a fim de apresentar os movimentos essenciais que serão animados para todos os artistas que realizarão aquela cena. (THOMAS e JOHNSTON, 1995).

o que existe no quadro em si e sim a sua relação de diferença com o quadro seguinte. Para Marina Estela Graça (2006, p.133):

O filme é puro acontecimento no tempo, sem objeto delimitado e delimitável no espaço. O intervalo que separa as imagens manifesta-se na passagem de uma coisa para outra coisa. Pelo que o intervalo é a presença de diferença. O filme corresponde, por isso, a uma sucessão de imagens que se subtraem para, de si mesmas, apenas deixarem aquilo que perturba e modifica um equilíbrio que se vai construindo e manifestando sem existência material própria. Só a diferença na sucessão interessa enquanto presença. É este saber específico que conduz o trabalho do autor no filme animado.

Dessa forma, um dos trabalhos do animador é promover a percepção desse tempo que ele determina, o do movimento animado, através da sucessão dos quadros fabricados. A relação entre tempo e espaço se entrelaça, se funde, ao entendermos que as mudanças espaciais entre os quadros nos revelam a passagem do tempo, bem como esse fluxo nos revela as mudanças espaciais que possibilitam o entendimento do movimento fabricado. Para Aylish Wood (2006), o espaço na animação não deve servir apenas como base estática para a ação de personagens, e sim, como uma imagem espacial que está constantemente sofrendo metamorfoses, se dissolvendo e se transformando em uma nova, em conjunto com os personagens. Ou seja, “[...] Qualquer espaço evolui em uma interação complexa de localização e elementos vivos, um processo fluido onde o espaço só pode se tornar significativo atendendo às suas temporalidades” (WOOD, 2006, p. 138, tradução nossa)¹⁷. Ela chama esse espaço metamórfico de espaço reverberante. A metamorfose, por si só, já é expressiva e geradora de significados. A transformação do espaço e a passagem do tempo não se bastam como base para o transcorrer da narrativa. A relação entre o tempo e o espaço reverbera e é útil também como provocação de sentido e de poética à obra. A base do trabalho do animador corresponde a manipulação da qualidade da passagem das imagens: a forma como a metamorfose do espaço é exposta através da passagem do tempo e da sucessão das imagens, dentro das formas expressivas que ele dispõe (GRAÇA, 2006). O caminho percorrido no processo técnico e prático do animador vai dando vida ao filme animado. Desse modo, também vai gerando significados a partir das escolhas tomadas, “o simples ato de optar - no contexto técnico - manifesta-se já em si mesmo como modo de significação” (GRAÇA, 2006, p.145).

¹⁷ “[...] Any given space evolves in a complex interplay of location and living elements, a fluid process where space can only be made meaningful by attending to its temporalities.”

Trabalhar a engrenagem filmica da animação é parte essencial de se fazer um filme animado, mas o tempo processual do animador envolve todo o período em que ele empresta sua concentração a obra, seja na manipulação da materialidade no tempo, construindo os quadros, no intervalo entre o fazer de um quadro e outro, na observação do mundo como movimentos que ele pode reproduzir *frame a frame*, na busca de memórias que servem como referência sensorial, e em tudo aquilo que extrapola o entendimento do processo como apenas o momento que o artista se encontra no ateliê debruçado sobre o papel com o grafite na mão. O processo é tudo aquilo que envolve a experiência do autor com a obra. Nesse sentido, Marina Estela Graça (2006, p. 126) aponta que:

Tanto a experiência de autor quanto a do espectador são vividas como duração (Bazin, inspirado em Bergson). O filme, em seu todo, pressupõe dois tipos de duração enquanto experiência. Para o autor: durante a fase de produção, pela elaboração quer das condições que levam à experiência, quer desta em si mesma, como processo. Durante a projeção do filme, enquanto fato filmico: para o espectador e pelo espectador.

Assim como o processo abarca a duração de tudo aquilo que conecta o autor com a obra, o filme constitui uma segunda duração, que surge através da primeira. É a duração que o espectador tem acesso imediato ao assistir ao filme. Ainda segundo Marina Estela Graça (2006, p.126):

Para quem vê, a dimensão temporal de qualquer filme manifesta-se como um suceder de perturbações e transformações interpretadas como acontecimentos espaciais. Para o autor do filme animado, este emerge como experiência de duração concreta de acordo com o modo pelo qual se vai construindo materialmente, pelo progressivo pôr em sucessão das imagens, ao mesmo tempo que, enquanto criador, nele se vai inscrevendo fisiologicamente, por meio do gesto.

Assim, para o espectador, o filme se apresenta pela interpretação de acontecimentos espaciais no tempo, percebidos através das transformações entre cada imagem que se sucede regularmente na tela, ele percebe *o tempo fabricado* pelo animador. Já para o animador, compositor da sucessão das diferenças quadro a quadro, o filme também conta com outra dimensão temporal – *o tempo do processo*. É o tempo da experiência do autor durante a construção do filme animado, progressivamente criando a sucessão das imagens. Desta forma, o filme abarca duas dimensões temporais fundamentais, que, no capítulo anterior, foram associadas ao entendimento dos dois tempos descritos por Deleuze (1974), os tempos de *Cronos* e *Aion*. Retomando, o tempo fabricado se liga ao tempo de Aion, que, para o autor, é o tempo em que passado e futuro coexistem simultânea e ilimitadamente. É o tempo das ideias

e da imaginação, onde ficam abrigadas nossas memórias e progressões, fontes da criatividade. É um tempo que extrapola os limites do presente vivo, onde nosso corpo toma ação. Esses limites são impostos pelo tempo entendido por Deleuze como o tempo de Cronos, no qual o tempo do processo se manifesta. É a característica irreversível do tempo que só contempla um vasto presente, que absorve passado e futuro. O tempo que contempla os acontecimentos na medida em que eles acontecem no presente vivo, em sua duração. É nele que acontece o decorrer do processo. Logo, um dos mais relevantes aspectos do trabalho do animador é administrar essas duas condições temporais ao animar.

A animação é uma possibilidade de linguagem para que o autor traduza as ideias que surgem com base nas suas memórias. É uma medida de tornar algo ausente em algo presente no mundo físico e de possibilitar o compartilhamento com o outro – o encontro com o espectador. Desta forma, a animação é uma forma de transposição daquilo que surge no tempo ilimitado da consciência do autor para o mundo físico, enfrentando as limitações temporais desse mundo, sua irreversibilidade e constante passagem. Apenas a existência do filme já carrega em si a comprovação do enfrentamento dessa realidade, mas é do interesse desta pesquisa pensar de que outras formas essa característica irreversível do tempo pode se imprimir na sucessão de imagens e, a partir de sua revelação, emprestar sentido a obra. O modo como o autor decide se utilizar da engrenagem fílmica e a forma do seu processo vai se inscrevendo na obra animada. O animador “revê o dispositivo em função das margens da presença que o filme pode assumir: é a partir das franjas, como promessa de presença, que o filme vai-se afirmando enquanto entidade que diz alguma coisa sobre si, sobre a linguagem como um todo e sobre o mundo” (GRAÇA, 2006, p. 133).

A memória, como visto no capítulo *Memória animada*, é base para todos os nossos pensamentos (VALÉRY, 1991) e fonte de nossa criatividade. Dessa forma, a criação é o modo prático de tradução dessas memórias em arte, obra que pode entrar em contato com o espectador. Criar é fazer a memória enfrentar o mundo físico e se dispor ali da maneira que consegue, em nova forma – diferente de sua forma original –, que só pode habitar a consciência. O ato criativo é a tentativa de não deixar o pensamento abstrato e o estado poético (VALÉRY, 1991) se esvaír, então, conseqüentemente, não deixar que a memória nos escape através da elaboração de um processo na prática. Usar da animação para criar, linguagem que dissecou a engrenagem fílmica e elabora cada quadro que compõe a ilusão de movimento, é lidar com a diferença de tempo que a confecção de cada quadro ocupa. Na própria forma da animação o tempo processual pode se revelar e se imprimir na imagem, se infiltrando no produto final pelas diferenças entre o quadro e outro.

3.3 Revelação e rastro

Pode-se entender, como foi apresentado anteriormente neste trabalho, que todo ato de criação envolve o desenvolvimento de um processo e toda obra criada carrega consigo a comprovação da existência do processo que a originou. A partir das decisões tomadas pelos realizadores dos processos, a comprovação da obra enquanto fabricação pode ser mais ou menos evidenciada. Na animação, foco de investigação desta pesquisa, a evidenciação do processo pode ocorrer de inúmeras maneiras. Dentro das particularidades do trabalho do animador, está a construção de uma temporalidade quadro a quadro, administrando a qualidade das passagens de uma imagem para outra (GRAÇA, 2006) e estabelecendo as diferenças que geram a ilusão de movimento. As decisões tomadas ao longo do processo, a escolha dos elementos audiovisuais, dos materiais, das técnicas animadas e da conduta do animador ao gerar os quadros, vão compondo a forma dos rastros que revelam o seu processo de criação na obra animada. No próximo capítulo, investigaremos três obras animadas sobre memória, selecionadas pelas diferentes formas com que os seus processos se revelam: *Velocity* (2012) de Karolina Glusiec, que evidencia seu processo a partir da fragilidade dos desenhos que reconstroem as memórias da diretora; *A Casa Lobo* (2018) de Cristóbal León e Joaquín Cociña, que se utiliza de uma técnica que intencionalmente registra o processo animado de forma documental; e *Guaxuma* (2018) de Nara Normande, que valoriza os acasos do processo que vão se imprimindo na imagem animada através da escolha por técnicas em que o animador não exerce total controle sobre os materiais e o ambiente. Para analisarmos essas obras, precisamos entender como os conceitos de revelação e de rastro se apresentam nesta pesquisa.

O verbo revelar é, no Latim, *revelatio* e tem como significado a ideia de destapar – é o ato de mostrar ou de se deixar ver. Tem origem na palavra latina *revelare*, composta pelo prefixo *re-*, que indica oposição e de *-velare*, que significa cobrir e vem da palavra *velum*, que no português se traduz como véu. Assim, revelar é entendido como o ato de tirar o véu e mostrar o que ele estava tapando, o ato de descobrir. Nessa pesquisa, o termo revelação é utilizado para designar os casos em que o animador decide exibir o processo de criação da imagem animada e, dessa forma, expõe a obra enquanto fabricação para o espectador. É o ato de permitir que a realidade na qual a obra está sendo criada se mostre no filme animado, rompendo a barreira da ilusão do cinema e o exibindo enquanto coisa que é fabricada. O animador, através de suas escolhas, destapa o seu processo, coberto pela ilusão de movimento, e deixa que ele se exponha na obra final para o espectador. A revelação pode surgir através de qualquer característica audiovisual, como veremos exemplificado no capítulo seguinte, com a análise do filme

Velocity, que revela parte do processo da animadora através do uso de *voice-over*. Todavia, na maioria dos casos que analisaremos neste trabalho, a revelação se dá através de rastros do processo do animador deixados na imagem no movimento quadro a quadro.

A palavra rastro tem origem do Latim *rastrum*, que dá nome ao instrumento para limpar a vegetação, conhecido como ancinho ou rastelo. Essa ferramenta possui várias garras, formando uma espécie de garfo, que deixam sua marca no solo quando arrastados contra a terra. A palavra do Latim também designa essa marca deixada pelo ancinho, a impressão da passagem é vestígio e indica o caminho percorrido pela ferramenta no solo. Dessa forma, a palavra rastro assume o sentido de vestígio, é todo aquele sinal ou pista que indica a passagem de algo ou alguém. As pegadas, por exemplo, são as mudanças provocadas no solo pela passagem de algum ser. A partir da observação, dando atenção a forma, a profundidade e ao ambiente onde está registrada a pegada, pode-se deduzir informações a respeito do animal, do momento e do contexto em que ela foi registrada. É dessa forma que paleontólogos e outros cientistas conseguem decifrar situações complexas ocorridas a mais de 10 mil anos atrás a partir de pegadas fossilizadas (WEI-HAAS, 2020). O rastro é um grande indicativo de algo que ocorreu no passado e que deixou uma marca espacial, que pode ser olhada e investigada para que se descubra o que ocorreu e de que forma o evento se sucedeu. Neste trabalho, em que estamos investigando procedimentos em animação, a palavra rastro é utilizada para designar todos os registros do processo do animador que podemos investigar e, a partir desta investigação, descobrir mais sobre o trabalho que originou a imagem animada que se observa. São os pontos de vulnerabilidade que revelam a imagem animada enquanto sua fabricação. Assim como existem inúmeras maneiras de se criar uma animação, o surgimento dos rastros nas animações se dá de diversas formas, e não cabe a esta pesquisa fazer um panorama de todas essas possibilidades. Desta forma, pretende-se apresentar os conceitos e características dos rastros que se mostram relevantes para a análise dos três objetos de estudo previstos para o próximo capítulo.

Como visto anteriormente, percebemos a passagem do tempo na animação através das diferenças que o animador propõe de um frame para o seguinte. Da mesma forma, são as mudanças de um quadro para o outro que tornam os rastros perceptíveis na imagem animada. Comumente, os rastros podem aparecer em formato de vibrações no movimento quadro a quadro. A ideia de vibração está relacionada aos “saltos”, as mudanças bruscas que acontecem de um quadro para o outro, que não fazem parte de um movimento contínuo que se desenrola ao longo de uma quantidade maior do que dois *frames*. Essas vibrações, em uma lógica estabelecida pela animação clássica, em que se prioriza a fluidez no movimento animado,

geralmente são associadas a erros ou fragilidades das técnicas animadas. São pontos de vulnerabilidade, em que o processo e suas peculiaridades se mostram na forma de rastros impressos no *frame* no momento do entre quadro, em que o animador prepara o *frame* seguinte. Mesmo com esse teor de fragilidade, as vibrações também são usadas como recurso e técnica animada, como faz o realizador experimental Stan Brackage em *Mothlight* (1963)¹⁸ (Figura 5). Neste curta, o realizador se utiliza da colagem de pedaços de asas de mariposa e outras matérias orgânicas entre duas camadas de filme 16mm (HOBERMAN, 2012), gerando quadros que não se adequam a ideia de movimentos fluídos. A cada novo frame, a matéria sobre o filme se difere tanto da do frame anterior, que cria a impressão de “saltos” trêmulos e da ideia de se estar piscando. Dessa forma, a vibração, vista como “erro” em animações clássicas, ganha função de técnica intencional. Ademais, coloco que as vibrações, mesmo quando não estão sob forma de técnica ou quando surgem em obras cuja fluidez quadro a quadro está entre os objetivos do animador, podem servir como rastros do processo e podem ser fonte de produção de significado na obra animada.

Figura 5 – Três frames sequenciais de *Mothlight*



Fonte: *Mothlight* (1963)

Os rastros podem surgir na imagem animada por meio das vibrações ou por meio de movimentos contínuos ou, até, por meio de elementos fixos na tela que não se movem no quadro a quadro, como, por exemplo, no caso de alguma sujeira presa entre os vidros da lente que captura os quadros. Não existem muitos limites para a forma como o rastro se mostra na imagem animada. Porém, podemos determinar alguns surgimentos recorrentes e pertinentes para a análise dessa pesquisa. Não se pode assumir com exatidão o que é intencional e o que não é, afinal todos os elementos que constituem a imagem animada, ou foram fabricados pelo animador, ou tiveram sua presença nela permitida por ele. Até mesmo os elementos que podem ser considerados como “erros” não podem ser ditos como não intencionais, a não ser que o realizador nos revele essa informação. Dessa forma, a pesquisa não pretende determinar se os

¹⁸ Disponível em: <https://vimeo.com/475444930>. Acesso em dezembro de 2023.

rastros deixados faziam parte da intenção do animador ou não, mas é pertinente que pensemos a respeito da relação de controle que o animador assume em dois casos diferentes de rastros: as marcas do animador e as marcas do acaso controlado.

As marcas do animador são os pontos de vulnerabilidade da imagem animada, que a revelam enquanto coisa fabricada, causados pela ação de quem anima. Ou seja, são as diferenças ocasionadas pelo animador no quadro a quadro que evidenciam seu processo, que podem surgir em formato de vibrações ou não. Um exemplo, facilmente associado a ideia das pegadas proposta anteriormente, é a aparição das marcas de dedos e das digitais nos materiais trabalhados pelo animador. Em *Dimensões do diálogo* (1983)¹⁹ (Figura 6), o animador checo Jan Svankmajer faz uso da técnica *stop-motion* em massa plástica, também conhecida como *claymation*²⁰. No curta, em conjunto com outras técnicas animadas, esculturas de massa plástica, controladas pelo animador, se fundem e sofrem metamorfoses que a cada *frame* as transformam em novas formas. A partir da manipulação desse material similar a argila úmida, o animador vai criando as diferenças e gerando a ilusão de movimento quadro a quadro com a ajuda de ferramentas, mas também com o uso de suas próprias mãos, assim como indicam os rastros deixados na massa, como as marcas de dedos. A cada novo quadro, o animador manuseia a massa plástica, fabricando as diferenças para o próximo quadro, e vai imprimindo as marcas de suas mãos, até mesmo suas digitais. De forma similar, no curta-metragem *The Street* (1976)²¹ (Figura 7), a animadora canadense Caroline Leaf trabalha com uma mistura de tintas, como a aquarela e o nanquim, sobre uma placa de vidro. Assim, ela vai manipulando a tinta molhada em cima do vidro com a ajuda de ferramentas e com as suas mãos, causando impressões de suas digitais que surgem com as mudanças no material provocadas por seus dedos entre um quadro e outro. A partir dos materiais escolhidos pelos dois animadores, eles vão imprimindo essa espécie de pegada dos seus processos, a marca de seus corpos que manipulam a materialidade e compõe a animação. É permitido que o rastro se impregne na imagem animada a partir das escolhas por esses materiais que permitem o registro do animador e pela escolha de não tentar escondê-lo no movimento quadro a quadro.

¹⁹ Disponível em: https://youtu.be/L-gGpWpra-g?si=CWmO9iEZQJQ_Ha7b Acesso em dezembro de 2023.

²⁰ Forma de animação em *stop-motion* em que a criação quadro a quadro se dá pela manipulação de massas plásticas, argilas ou barro.

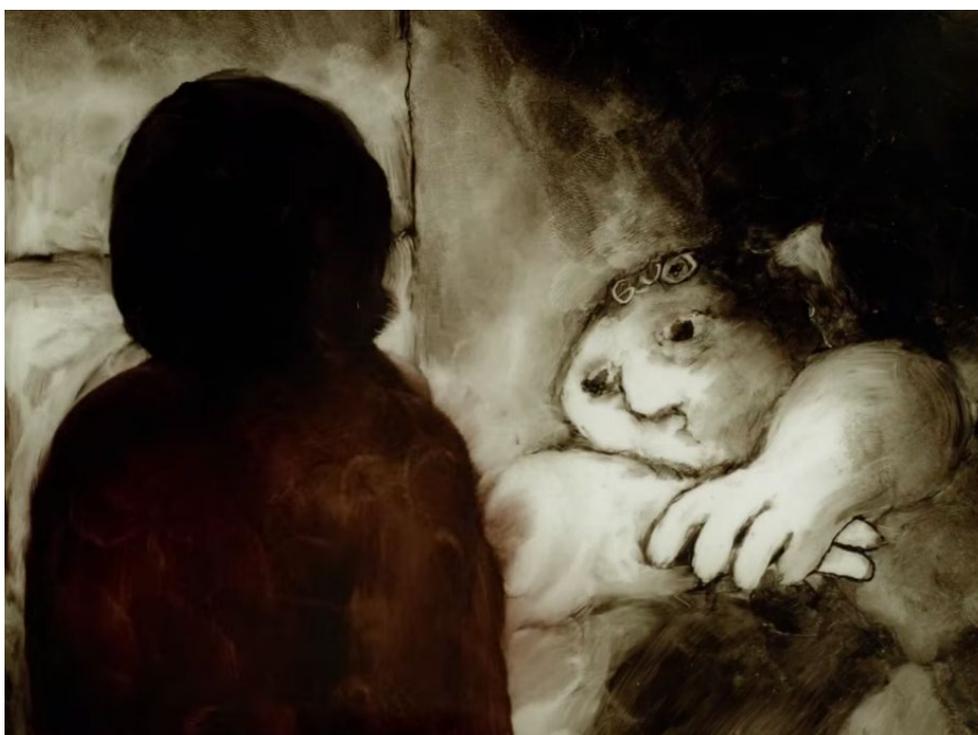
²¹ Disponível em: <https://youtu.be/ed1RzYqgwqM?si=vb7A88BrM004u0ZX> Acesso em dezembro de 2023.

Figura 6 – Marcas dos dedos em Dimensões do diálogo.



Fonte: Dimensões do diálogo (1983)

Figura 7 – Marcas dos dedos em *The Street*



Fonte: *The Street* (1976)

Outro caso de marca do animador pertinente para essa pesquisa é a permanência dos rastros de quadros anteriores na imagem animada. Como exemplo desse caso, podemos observar os trabalhos de Matt Bollinger. Em *Between the days* (2017)²² (Figura 08), o animador trabalha sobre telas de pintura em tinta acrílica, gerando os quadros a partir da criação de novas camadas de tinta em cima de uma base de tinta já seca que compõe o cenário. Dessa forma, novas camadas de tinta são pintadas, e, assim ele vai criando as diferenças que compõe a ilusão de movimento dos personagens, da luz ou dos objetos. Também, a cada novo quadro, a camada de tinta pintada para compor o quadro anterior permanece como rastro na imagem animada, de modo que o cenário é afetado e tapado pelas camadas de tinta pintadas sobre ele. Dessa maneira, a trajetória de um personagem, por exemplo, vai transformando o cenário, que fica encoberto pelo que permanece na imagem de quadros anteriores. Ao longo desse processo, Bollinger vai reconstruindo o cenário encoberto com novas camadas de tinta, mas toda essa composição também vai se imprimindo na imagem na forma de rastros do seu processo. O animador, então, se utiliza da peculiaridade da materialidade com que ele trabalha, a tinta acrílica sobre a tela, para elaborar uma técnica que permite que cada quadro ecoe sobre quadros seguintes, permanecendo em forma de rastros na imagem animada.

Figura 6 – Permanência dos rastros de quadros anteriores em frames selecionados de trecho de *Between the days*



Fonte: *Between the days* (2017)

A cineasta e teórica Maya Deren, em seu artigo *Cinema: o uso criativo da realidade* (2012), propõe o conceito de “acidentes controlados”. Para a autora, os “acidentes controlados” são aqueles elementos espontâneos e naturais do mundo que estão fora do alcance do controle total do cineasta, mas que ele consegue usar como artifício de forma criativa, manipulando a realidade através da engrenagem do cinema. Usando de base o conceito elaborado por Deren, entendo que existem rastros que surgem a partir do acaso e da espontaneidade da realidade do

²² Disponível em: <https://vimeo.com/234157890>. Acesso em dezembro de 2023.

mundo, que o animador não tem como controlar em sua totalidade e, então, elabora criativamente através da criação do movimento animado. Dessa forma, chamo esses rastros, diferentes das marcas do animador, de marcas do acaso controlado. Essas marcas são os rastros deixados na imagem animada que, mesmo que não sejam causados pelo animador, tem sua impressão permitida nos quadros da animação por ele. Normalmente, partem de ambientes e materialidades das quais o animador não tem total controle sobre, como a transformação da luz do dia ou a inconstância de um material em partículas, mas que ele decide capturar na imagem animada, aceitando que os movimentos da realidade se infiltrem no movimento quadro a quadro. Como exemplo, aponto o curta-metragem *Luminaris* (2011)²³ de Juan Pablo Zaramella, que trabalha com a técnica *pixilation*²⁴. A animação se utiliza da mudança da luz solar ao longo do dia para criar o movimento quadro a quadro. A mudança de direção da luz vai atravessando o cenário ao longo do dia e, na medida em que toca os objetos e personagens, o resto dos elementos que compõe o movimento animado vão sendo manipulados pelo animador. Essa técnica animada faz uso do acaso – as variadas sombras que se criam ao longo do dia – que o realizador observa e assume no quadro a quadro. Mesmo que o animador não tenha controle sobre a rotação da terra, ao capturar os frames de tempo em tempo, ele consegue se aproveitar desses movimentos para fabricar a imagem animada, registrando as diferenças provocadas no cenário pelo deslocamento da luz e das sombras que observou. Assim, esses longos movimentos do mundo, como o deslocamento das sombras ao longo do dia, surgem, na animação, em uma nova temporalidade, manipulada pelo animador. Dessa forma, o rastro da realidade e do processo animado vai se registrando na imagem animada através das marcas do acaso controlado.

²³ Disponível em: <https://vimeo.com/24051768>. Acesso em dezembro de 2023.

²⁴ Forma de *stop-motion* em que a criação quadro a quadro se dá pela manipulação de atores e de objetos.

Figura 7 – Uso da luz solar enquanto acaso controlado em frames selecionados de trecho de *Luminaris*



Fonte: *Luminaris* (2011)

Com os conceitos de revelação e rastro elaborados e exemplificados, em adição aos entendimentos de vibrações e das diferentes formas de rastros que iremos analisar, podemos iniciar a investigação dos objetos de estudo. E, assim como os paleontólogos pesquisam a vida e a evolução a partir dos rastros deixados por ela, essa pesquisa pretende investigar o trabalho dos animadores a partir dos rastros do processo deixados nas imagens animadas.

4 MEMÓRIA E REVELAÇÕES: ANÁLISES

Esse capítulo visa, a partir do conhecimento trabalhado ao longo de todo o corpo teórico da pesquisa e dos conceitos apresentados sobre memória, processo em animação, rastros e revelação, investigar as obras selecionadas e como o processo que gerou elas se revela e se relaciona com o tema da memória. O ato de criar está intrinsecamente ligado a capacidade humana de reter e poder acessar as memórias armazenadas no cérebro. Através do estudo das três obras – *Velocity*. Dirigido por Karolina Głusiec. Curta-metragem de animação, 6 min, Reino Unido, 2012; *A Casa lobo*, dirigido por Cristóbal León e Joaquín Cociña, longa-metragem de animação, 75 min, Chile e Alemanha, 2018; e *Guaxuma*. Dirigido por Nara Normande, curta-metragem de animação, 14 min, Brasil e França, 2018 –, pretende-se elaborar a respeito das particularidades técnicas que se revelam a partir das animações e de que forma a consciência da obra enquanto fabricação pode destacar os temas relacionados a memória trabalhados em cada filme. Com esse objetivo, a análise toma forma a partir da apresentação das obras, da identificação dos seus temas relacionados a memória e a investigação das técnicas animadas, através dos rastros e de outros pontos de revelação do processo, usando como base trechos, sequências e frames retirados dos filmes, além de entrevistas com os realizadores e *making of*²⁵ das obras.

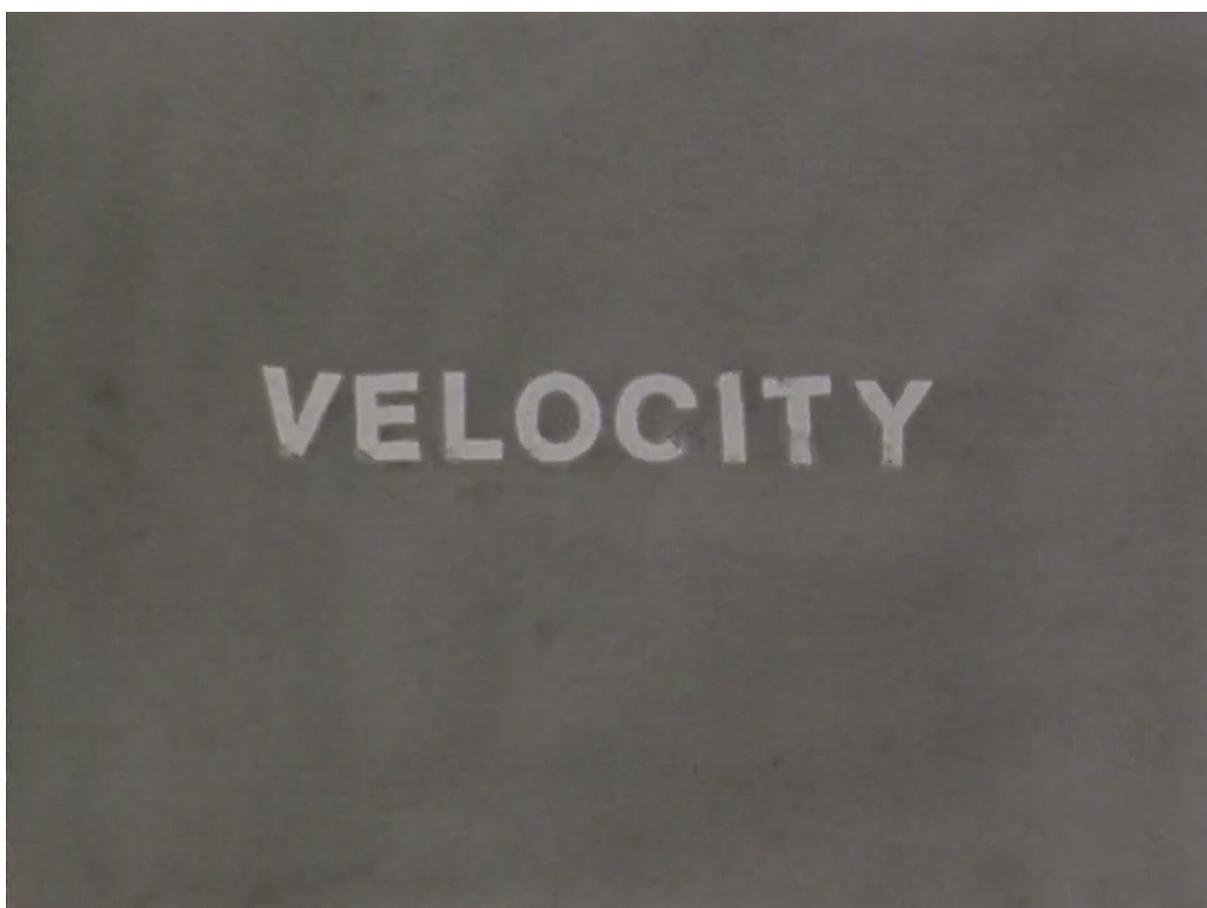
Cada filme selecionado tem uma relação própria com a memória e modos próprios para geração dos rastros e revelação do processo. Em um primeiro subcapítulo, abordaremos o curta-metragem de Glusiec, *Velocity* (2012). Através desta análise da obra, trataremos das fragilidades do compartilhamento das memórias, imagens de nossa consciência e da criação em animação. O tema do filme aborda a lacuna de compreensão dos desenhos, simples e rabiscados, que compõe a animação. Na sequência, no segundo subcapítulo, trato sobre o longa-metragem de Cristóbal León e Joaquín Cociña, *A Casa Lobo* (2018), se integra a análise para investigarmos as características de sua técnica animada, que tornam o filme uma documentação do processo animado. Através da constante metamorfose de personagens, cenários e objetos, além da exposição do processo animado, os diretores constroem uma sensação onírica. O *stop-motion* apresenta um universo mental ficcional ligado a uma memória coletiva de acontecimentos históricos do Chile nos anos XX. Por fim, debate-se o curta-metragem dirigido por Nara Normande, *Guaxuma* (2018), que junta-se ao capítulo de análise. A partir das escolhas por técnicas, nas quais o animador não exerce total controle sobre

²⁵ Obras, tanto em vídeo, quanto em texto, que tem como pretensão mostrar os bastidores das produções audiovisuais.

elementos, materiais e ambientes, especialmente com o uso de areia, observa-se certo acaso controlado para gerar quadros. Normande constrói uma animação que mistura diversas técnicas a fim de transmitir sensações similares ao ato da rememoração. A diretora, então, elabora um filme a partir das memórias de sua infância na praia, ao viver o luto da morte de sua melhor amiga. Dessa forma, as três obras analisadas tornam-se fundamentais ao relacionarem o ato de criação da animação com questões relativas à memória, assim como, através das peculiaridades de suas técnicas e escolhas audiovisuais que possibilitam a revelação do processo.

4.1 Velocity e a fragilidade dos desenhos

Figura 10 – Fotograma de Velocity



Fonte: Velocity (2012)

O curta-metragem Velocity (2012)²⁶ é uma coleção de desenhos e memórias composta pela animadora polonesa Karolina Glusiec, que aborda a incapacidade de se recriar a lembrança em um desenho. Esta animação é uma sequência de ciclos de movimento criados a partir de

²⁶ Disponível em: <https://vimeo.com/83991341>. Acesso em dezembro de 2023.

desenhos simples, e, às vezes, quase incompreensíveis, feitos em grafite e carvão, que são acompanhados por uma narração robótica, na voz do ator Dougie Hastings. O texto, de autoria de Glusiec, descreve as imagens animadas, dando sentido àqueles traços indefinidos dos desenhos. Além disso, o curta-metragem reflete sobre a tentativa de transformar as memórias em desenhos: “Os desenhos são reais, a memória está apenas em minha cabeça” (Velocity, 2012, tradução nossa)²⁷. Dessa forma, Glusiec consegue apresentar, nos gestos gráficos da animação, o sentimento nebuloso e incerto das lembranças, que já não existem mais fora de sua mente. Ainda que as lembranças busquem ser fragilmente representadas no papel, o movimento animado e a reflexão em *voice-over* revelam o seu processo de rememoração.

Figura 11 – Fotograma de Velocity: Três meninos correndo



Fonte: *Velocity* (2012)

Glusiec já inicia o curta *Velocity* evidenciando a técnica animada através do texto narrado. Por meio de traços soltos em grafite e com amparo da narração, vemos as figuras de três meninos correndo e parando (Figura 11). Quando os personagens se apresentam parados,

²⁷ “This image does not exist. The drawings are real, the memory is only in my head.”

um ciclo de poucos frames, com diferenças mínimas entre quadros, inicia-se e faz com que a imagem vibre na tela. A narração descreve a imagem: “É o fim do verão, você pode ver os três meninos correndo, mas eles não estão correndo, eles estão parados, mas eles não estão realmente parados, estão?” (Velocity, 2012, tradução nossa)²⁸. A narração destaca uma tomada de consciência do tempo fabricado e nos descreve como a ilusão de movimento acontece na técnica animada. Os desenhos são imagens estáticas e seguem o sendo em cada quadro, apenas sugerem ações quando animados. Porém, as leves diferenças entre cada passagem de quadro geram a impressão de movimento. Até mesmo quando eles não parecem sair do lugar, ainda assim, vibram na tela. Glusiec, através de suas escolhas e através da técnica utilizada, permite que o filme seja exibido enquanto fabricação (GRAÇA, 2006). O processo e a linha de raciocínio da autora não são escondidos do espectador. Além disso, associa essa dualidade entre estático e movimento, o real e nossa percepção, ao longo do filme com a mudança entre a sua memória – imagens ausentes do mundo, que existem somente em sua consciência – e os desenhos dispostos nos filmes como provenientes dela.

Figura 12 – Fotogramas de sequência em Velocity: Grama, pavimentação e chão.



Fonte: Velocity (2012)

Assim como visto no capítulo *Memória animada*, as memórias são as impressões da vida que habitam em nossa consciência e podem ser evocadas de forma dispersa e desordenada. Quando despertadas, resta ao sujeito do presente que as organize e atribua novos significados para esse desordenado nó de acontecimentos passados (HALBWACHS, 1992). Velocity apresenta uma série de ciclos de desenhos²⁹ em grafite que representam esse despertar de memórias para Glusiec. É através do ato da criação que a autora consegue investigar essas lembranças que surgem em sua consciência e traduzi-las para o mundo presente, antes que elas

²⁸ It's the very end of summer, you can see the three boys running, but they are not running, they are standing still, but they are not really standing still, are they?

²⁹ Ciclo animado é uma maneira econômica em número de quadros, da qual o animador se utiliza para fazer um movimento que se repete na animação. A partir de poucos quadros, ele cria um movimento animado que pode ser colocado em repetição e preencher muito mais tempo na animação do que os poucos frames realizados preencheriam.

adormeçam novamente. Entretanto, Glusiec é incapaz de mostrar as memórias assim como apresentam-se em sua imaginação. Neste sentido, ela confronta a realidade e a materialidade de seu desenho e entende que esse encontro do outro com a imagem da memória dela é impossível. Se a narração busca explicar as imagens que vemos na tela, também revela os encadeamentos do pensamento da animadora. É através do texto que ela consegue revelar ao espectador as suas percepções, pois ao fabricar o curta com imagens precárias e vacilantes, que consegue causar significado sobre o filme a partir do entendimento do processo que as gerou. A tentativa de representar sua memória é descrita por Glusiec:

Figura 13 – Fotograma de Velocity: Estrutura de bater tapetes



Fonte: Velocity (2012)

Eu sempre achei que tinha uma memória perfeita. Nunca tive. Este é um desenho de uma criança em uma estrutura para se bater tapetes. Um desenho que fiz na segunda-feira, 12 de dezembro de 2011. Uma imagem que lembro do verão de 1994. Falei com alguém sobre isso há dois dias. Eu lhe mostrei o desenho e, se eu não lhe dissesse o que havia nesse desenho, jamais adivinharia. E se eu não te dissesse que lembro dessa imagem do lugar onde

cresci, você nunca saberia. E nunca saberá. Lá não se parece mais assim. Essa imagem não existe. (Velocity, 2012, tradução nossa)³⁰

Nossa memória é a base para todo ato de criação. No entanto, através deste curta, Glusiec coloca em evidência um elemento essencial desse processo: a incapacidade de mostrar ao outro a memória da forma como ela persiste em nossa consciência. Os pequenos ciclos animados em traços em grafite, sozinhos e em um primeiro momento, não são imagens de fácil compreensão. Apenas quando acompanhados do texto narrado, então explica-se como aquelas imagens surgiram – através da vontade da animadora de mostrar as imagens que habitam seu imaginário. A incapacidade do desenho de ser a imagem da memória deixa de ser apenas “falha” e passa a atuar como forma poética, artifício e elaboração expressiva da animação (GRAÇA, 2006). A dificuldade de compreender os desenhos esboçados em grafite, característica que poderia ser considerada uma fraqueza na construção de um universo de ilusão dentro de uma animação clássica da *Disney*, quando em conjunto com o texto revela o processo, que passa a ser gerador de significados. Isso se dá justamente pelo resultado do enfrentamento da realidade do ato da criação ser evidenciado pela narração. É a partir do entendimento do filme sobre o seu próprio processo, que ele se afirma enquanto entidade que fala sobre si, sobre a linguagem da animação e do desenho e sobre o tema da memória (GRAÇA, 2006).

A autora também revela, através da narração, outra compreensão importante sobre o tempo e as memórias: “Eu lembro como tudo era, mas eu não lembro quando tudo mudou” (Velocity, 2012, tradução nossa)³¹. As imagens das memórias no cérebro já não são mais imagens nítidas, ainda que provenientes de uma experiência vivida. Além disso, a partir do momento que as imagens do presente passam à memória, elas se alteram, deixam de existir da forma como lembramos. O passar irreversível do tempo deixa seu rastro, alterando o espaço e provocando mudanças. Assim como na técnica animada, é a diferença que marca a passagem do tempo. As mudanças entre os frames, quando exibidas em sucessão a uma certa frequência, provocam a ilusão de movimento e constituem a passagem do tempo animado. No mundo, a passagem de tempo também é percebida através das mudanças, como, por exemplo, os desgastes no interruptor em que clicamos todos os dias ou as cicatrizes que surgem em nossos

³⁰ “I always thought that I had a perfect memory. I never did. This is a drawing of a child on the frame for beating carpets. A drawing that I did on Monday, the twelve of December 2011. An image that I remember from summer 1994. I spoke to someone about it two days ago. I showed them the drawing and if I did not tell them what was in this drawing, they would never guess. And if I did not tell you that I remembered this image from the place that I grew up in, you would never know. And you never will. It does not look like that there anymore. This image does not exist.”

³¹ I remember how it all used to look like, but I don’t remember when it all changed.

corpos depois de uma ferida aberta, são os vestígios deixados como uma comprovação do transcorrer do tempo. Assim, retomando os conhecimentos vistos no capítulo *Memória animada*, para Tarkovski (1998, p.65-66), “Em certo sentido, o passado é muito mais real, ou, de qualquer forma, mais estável, mais resistente que o presente, o qual desliza e se esvai como areia entre os dedos, adquirindo peso material somente através da recordação”.

Velocity é uma animação cheia de vibrações e que não se atém a movimentos fluídos e ilusões naturalistas. As imagens pouco reconhecíveis se tornam compreensíveis enquanto ilusão de movimento. Os desenhos esboçados permitem que sejam criados espaços abertos na imagem e funcionam como sugestão para que o espectador os complete. Glusiec explora essa lacuna gerada através da fragilidade e da crueza de seus desenhos, e abre espaço para que o espectador a preencha. Passamos a interpretar o que estamos vendo a partir da sugestão dos desenhos e do *voice-over*, das diferenças entre um quadro e outro e a partir da evidência do filme enquanto fabricação. Dessa forma, *Velocity* é um curta que consegue destacar questões importantes sobre a memória, já trabalhadas nessa pesquisa, e as associa a técnica animada – fala sobre o seu tema através da revelação do processo de criação da animadora.

4.2 A Casa Lobo e o processo experimental documentado

Figura 14 – Fotograma de Casa Lobo

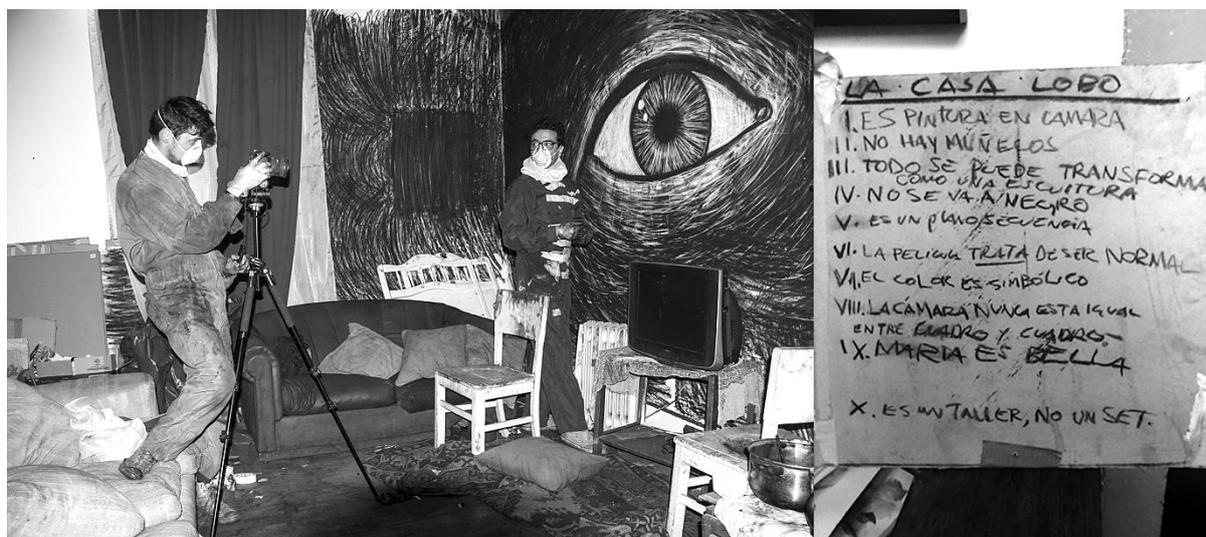


Fonte: A Casa Lobo (2018)

O longa-metragem *A Casa Lobo* (2018)³², dirigido por Cristóbal León e Joaquín Cociña, acompanha a personagem María, uma menina que encontra refúgio em uma casa abandonada no sul do Chile após escapar de uma colônia alemã. O filme, que começa como uma propaganda falsa de uma colônia feliz e harmoniosa, tem base na história real da colônia Dignidad, uma seita fundada no Chile em 1961 por Paul Schäfer, ex-militar nazista. Lá, ocorreram abusos sexuais contra dezenas de crianças e adolescentes, e que, posteriormente, se transformou em um centro clandestino de detenção e tortura após o golpe militar que levou Augusto Pinochet ao poder (SEITZ, 2016). *A Casa Lobo* ficcionaliza a história de fuga de María. A protagonista é aterrorizada pelo Lobo – figura que nunca vemos, mas que assombra e tenta levar María de volta para a colônia – quando encontra refúgio em uma casa na companhia de dois porcos. Os diretores não apresentam os eventos terríveis que se passaram dentro da colônia alemã, mas sim uma visão do universo mental de María, muitas vezes através do olhar da figura do Lobo que a persegue. A animação é construída através da técnica de *stop-motion* e se apresenta uma dilatada metamorfose entre espaço, personagens e objetos, como se fossem integrantes de um único todo. Não há a menor intenção de se esconder as fitas que sustentam as esculturas, a luz do sol, que varia quadro a quadro, e o estofado interno dos objetos de cena. Com uma atmosfera entre o sonho e o pesadelo, Cristóbal León e Joaquín Cociña imaginam um universo mental de María. Um universo que tem suas próprias leis e peculiaridades técnicas animadas que colaboram para que o filme consiga refletir sobre a memória coletiva do Chile, mesmo que não revele os fatos históricos que lhe deram origem.

³² Trailer disponível em: <https://vimeo.com/256309682>. Acesso em dezembro de 2023.

Figura 15 – León e Cocinã animando cena de A Casa Lobo e lista em espanhol de 10 regras que guiavam o trabalho dos animadores no ateliê



Fonte: Locuviche (2018)

Os diretores e animadores do filme, a fim de impor restrições para o momento da animação em estúdio, que permitissem ao processo avançar com natureza experimental, logo, elaboram uma lista de 10 regras que guiavam seu trabalho (LOCUVICHE, 2018, tradução nossa):

I. Isso é pintura em câmera. II. Não existem bonecos. III. Tudo pode ser transformado como uma escultura. IV. Não existe corte para o preto. V. O filme é um plano-sequência. VI. O filme tenta ser normal. VII. A cor é simbólica. VIII. A câmera não se mantém na mesma posição em frames consecutivos. IX. Maria é linda. X. É uma oficina, não um set de filmagem.³³

Dessa forma, a câmera, que não se mantém no lugar entre um quadro e outro (LEÓN, 2019), captura o sonho cheio de vibrações de María, que faz referências a contos de fada. Ao mesmo tempo, carrega um clima pesado e quase grotesco, no qual porcos se transformam em pessoas, pinturas viram esculturas e árvores nascem no meio da sala. Mesmo que o filme transmita essa sensação de continuidade - a ideia de plano sequência -, a inconstância da câmera e a insistente construção e desconstrução da matéria capturada pela câmera. Isto provoca uma sensação desconcertante e revela, através da construção *frame a frame*, ao espectador um tempo diferente daquele em que se passa a narrativa de María – o tempo do processo. A cada novo frame há um salto de tempo, que abriga tudo aquilo que o animador fez, assim como aquilo

³³ I. Es pintura en cámara. II. No hay muñecos. III. Todo se puede transformar como una escultura. IV. No se va a negro. V. Es un plano secuencia. VI. La película trata de ser normal. VII. El color es simbólico. VIII. La cámara nunca está igual entre cuadro y cuadro. IX. Maria es bella. X. Es un taller, no un set.

que deixou de fazer e todo transcorrer do tempo que ele levou entre um quadro e outro. É devido a essa revelação, à escolha dos diretores de permitir que o tempo do processo escape entre um quadro e outro, que o espectador obtém acesso à consciência dos processos de fabricação da animação.

Figura 16 – Sequência de fotogramas de cena em A Casa Lobo: María e os porcos se transformam em poltrona.



Fonte: A Casa Lobo (2018)

Buscando exemplos de revelação no longa-metragem, destaco algumas cenas de A Casa Lobo (2018). Na primeira (Figura 16), entre o minuto 11 e 13 do filme, María se encontra sentada em uma poltrona com seus dois porcos e um controle de TV na mão. Ela assiste a televisão e expõe um texto esperançoso através da narração em sua voz, que fala em espanhol com sotaque alemão: “Não sinto falta de ninguém. Aqui posso brincar e cantar. Vou transformar meus porquinhos em lindas criaturas que nunca vão me abandonar. Uma bola mágica vai me ajudar e ninguém vai me castigar.”³⁴ (A CASA LOBO, 2018, tradução nossa). Em seguida, o Lobo toma voz e descreve a cena misturando espanhol e alemão: “Aqui está Maria. Ela parece feliz e à vontade construindo sua casa. Maria... Maria... Meu lindo passarinho, está me sentindo?”³⁵ (A CASA LOBO, 2018, tradução nossa). Ao que o Lobo toma controle da narração e instala uma atmosfera de medo por sua presença. Com um tom sinistro na voz que narra, assistimos os personagens e a poltrona desintegrar quadro a quadro, revelando suas camadas de fita adesiva e papelão que mantinham a forma vista. Ao final desse trecho,

³⁴ Yo no extraño a nadie. Aquí puedo jugar y cantar. Voy a transformar a mis cerditos en criaturas hermosas que nunca me abandonarán. Una pelota mágica me va ayudar y nadie me va castigar.

³⁵ Aquí está María. Parece contenta y tranquilo construyendo su lugar. María... María... Mein hübscher kleiner Vogel, fühlst du mich?

quando apenas o estofado e a espuma são visíveis, eles se revelam parte interna de uma outra poltrona menor que toma lugar no espaço da sala. Analisando o trecho com olhar atento, pode-se entender que o fotograma que vemos por último provavelmente é o que foi registrado primeiro e que tudo que se desconstrói diante dos nossos olhos está, na verdade, sendo construído a partir do estofado da poltrona menor. Esse processo gera, com as imagens animadas, a revelação da construção das cenas, do que os personagens e objetos são formados e uma noção do processo dos animadores. Ou seja, o processo da criação das imagens é exposto no movimento quadro a quadro de forma escrachada, sem que se tente escondê-lo. Em entrevista concedida a Tom Schroeder, o diretor Cristóbal León fala sobre a questão de revelação do processo com o seu parceiro Joaquín Cociña: “[...] acreditamos mais em processos, mudanças e em mostrar seu caminho, como se isso fosse o objetivo. Isso também deu ao filme uma sensação vertiginosa de mudança e tornou a casa do filme um espaço menos lógico [...]” (LEÓN, 2019, tradução nossa)³⁶. A decisão de expor o processo é consciente e traça o paralelo com uma linhagem documental, se mostrando como parte técnica essencial para sensação de pesadelo criada no filme.

³⁶ [...]we believe more in processes, change, showing your path, as if these were the goal. It also gave the film a dizzying sense of change and made the house in the film a less logical space[...]

Figura 17 - Sequência de fotogramas de cena em A Casa Lobo: María e filhos jantam na mesa.



Fonte: A Casa Lobo (2018)

Em outro trecho (Figura 17), aos 31 minutos de filme, María e seus porcos, já transformados em filhos, Pedro e Ana, se sentam a mesa para jantar. María tenta conversar com eles, mas demonstra sua frustração ao não responderem. As figuras se constroem diante do espectador: vemos as fitas e o papelão que estruturam os personagens sendo cobertos por papel e tinta quadro a quadro, assim como María vai construindo sua família e nova realidade dentro do sonho. Na parte central da mesa se encontra uma vela vermelha acesa e, a partir de seu derretimento, podemos ver mais claramente os registros das diferenças espaciais que compõe e revelam o tempo do processo através do tempo fabricado na animação. A vela se derrete gradualmente em cada quadro, sendo substituída várias vezes até que, devido às ações dos personagens, ela é derrubada, iniciando um incêndio. Nesse trecho, observamos a coexistência de uma temporalidade controlada pelos animadores e outra, o derretimento da vela, que eles decidem revelar. O derretimento da vela é usado ao longo do processo para gerar uma das mudanças no movimento quadro a quadro. A cada novo fotograma realizado, os animadores passavam uma certa quantidade de tempo preparando o próximo, manipulando os materiais e criando as diferenças que promovem a ilusão de movimento. Enquanto isso, mediante aos “saltos” de derretimento, podemos assumir que a vela seguia queimando ao longo do trabalho dos animadores e, portanto, revela o tempo do processo. As vibrações geradas a partir do

derretimento da vela funcionam como rastros, registro do tempo que se passou entre um fotograma e outro e, mesmo que não seja com uma medida de tempo precisa, faz com que o espectador tenha acesso a parte processual da obra. Essa visão mais clara da passagem do tempo processual se repete no seguinte trecho do filme de forma mais evidente (Figura 18):

Figura 18 – Sequência de fotogramas de cena em A Casa Lobo: María dorme ao lado de mesa com relógio.



Fonte: A Casa Lobo (2018)

Nesse trecho, no minuto 34 do filme, a câmera passeia pelo quarto em um movimento de *travelling lateral*³⁷ quadro a quadro da esquerda para direita que revela a figura de María, em um primeiro momento, composta por fitas e sem pintura, deitada em uma cama. Ao lado da cama, uma mesa expõe livros, uma lâmpada, uma foto e um relógio eletrônico. A cada *frame* que se sucede, o relógio marca uma minutagem diferente. Em um primeiro quadro em que se pode ver o horário, o relógio marca que 19:36 de uma sexta-feira e, em um último quadro da sequência, lê-se 08:50 de uma segunda-feira. Na maioria das passagens entre os frames existe uma diferença de pelo menos um minuto no relógio, às vezes, até maior. Em uma particular passagem de um quadro para o outro, aos 34min20s do filme, o relógio marca uma grande diferença de tempo transcorrido. No primeiro fotograma, o relógio marca 22:47 de sexta-feira e, no fotograma seguinte, 06:12 de segunda-feira. Ou seja, pode-se entender que um fim de semana inteiro se passou desde o momento da realização do fotograma anterior e pode-se assumir que os animadores trabalhavam em dias úteis e folgavam aos finais de semana, ou que, pelo menos dessa vez, isso aconteceu. Essa particularidade do relógio, uma imagem literal do tempo transcorrido no processo de animar, se repete algumas vezes no filme e pode ser

³⁷ Movimento de câmera em que ela atravessa lateralmente um ambiente.

observado em outros trabalhos da dupla de diretores, que já exploravam a técnica usada em *A Casa Lobo*, como os curtas *Lucia* (2007) e *Luis* (2008). Evidentemente, não se pode ter a certeza de que esses relógios não foram manipulados da mesma maneira que os outros materiais que compõe o quadro e a ilusão de movimento promovida pelos animadores. Mas, tomando conhecimento das propostas expositivas do processo animado de Cristóbal León e de Joaquín Cociña, a partir do visionamento de seus filmes e da leitura de entrevistas, parece ser uma possibilidade plausível as mudanças de horário do relógio serem rastros e vestígios que os diretores permitem que exponham, na imagem animada, o transcorrer do tempo do trabalho do animador. Rastros que funcionam como pontos de revelação, ou brechas, por onde o tempo do processo é registrado e se expõe no filme. Afinal, segundo León: “Sempre tentamos transformar nossos problemas e limitações em virtudes ou, pelo menos, em características estéticas do que fazemos. [...] Consideramos nossas animações um pouco como documentários sobre processos materiais. Documentários sobre processos de destruição e criação.” (LEÓN, 2019, tradução nossa)³⁸. Dessa forma, pode-se concluir que o estilo revelador de animação utilizado pelos diretores se comporta como registro documental do processo animado e gera exemplos notáveis dos conceitos trabalhados nessa pesquisa.

Figura 19 – *Making of* de *A Casa Lobo*: Câmera utilizada pelos animadores



Fonte: Locuviche (2018)

³⁸ We always try to turn our problems and limitations into virtues, or at least aesthetic characteristics of what we do. [...] We think our animations a bit like documentaries about material processes. Documentaries about destruction and creation processes.

É a inconstância trazida pela contínua metamorfose e pela exposição do processo animado que incorpora a sensação de sonho/pesadelo do universo mental de María. É a partir da exploração técnica, por vezes improvisada, que se constrói a ficcionalização da mente da personagem perturbada pelos horrores que se transcorreram na Colônia Dignidad no Chile. Os diretores se preocupam em transmitir a perturbação de María e a constante ameaça da figura do Lobo que a assombra, ao invés de contar os fatos terríveis vividos na colônia. Cristóbal León e Joaquín Cociña optam por técnicas reveladoras, que ajudam a construir uma atmosfera sinistra individual de María, para falar de uma memória mais ampla e coletiva de seu país de origem.

4.3 Guaxuma e a valorização dos acasos no processo animado

Figura 8 - Fotograma de Guaxuma



Fonte: Guaxuma (2018)

Por fim, a pesquisa se volta para a análise do curta-metragem *Guaxuma* (2018)³⁹. A diretora e animadora Nara Normande é natural da praia que dá nome ao curta, localizada no litoral alagoano, onde passou a infância ao lado de Tayra, sua melhor amiga. O filme, através de uma estrutura ensaística de *voice over* na voz de Nara, narra o despertar de memórias que a diretora, já adulta, enfrenta ao voltar para sua cidade natal após o falecimento de Tayra em um trágico acidente de moto. Nara revela que, na adolescência, deixou a praia e foi morar com a mãe na cidade de Recife, em Pernambuco. Visitou diversas vezes o seu pai, que seguiu morando em Guaxuma, e relata do sentimento esquisito dessas visitas atravessadas pela insistente passagem do tempo distante:

“Os meus amigos cresciam e a distância entre a gente também. Não sei até quando tudo isso vai existir. Mas algumas coisas continuam iguais. Apesar da distância, eu e a Tayra, a gente conseguiu manter nossa amizade. A gente podia passar muito tempo sem se ver, mas, quando a gente se via, era como se nada tivesse mudado.” (Guaxuma, 2018)

Nara se depara com um emaranhado de lembranças que surgem de forma múltipla e desordenada ao entrar em contato com fotos de sua infância e ao estar presente em Guaxuma. Por mais distante que a diretora se sinta de sua infância e de sua cidade natal, no momento da evocação das memórias, é como se essa distância se encurtasse em sua consciência e ela, então, pode explorá-las e dar sentido a seu embaralhamento mental através do filme. Movida pela forte conexão com Tayra, Normande se agarra as memórias ao lado dela antes que escapem de sua mente e elabora o filme numa tentativa de contornar as limitações e a constante passagem do tempo que cada vez a afastam mais da infância com a amiga.

Figura 21: Seleção de fotogramas de *Guaxuma*: Técnicas animadas em areia – 2d com areia em partículas, areia em relevo e *stop-motion* em espaço sem controle



Fonte: *Guaxuma* (2018)

Dessa forma, Normande opta pela animação para representar suas lembranças e pela alternância entre três principais técnicas animadas que utilizam de um material que carrega uma série de desafios para animação por sua forma em partículas e difícil controle para

³⁹ Disponível em: <https://vimeo.com/372750763>. Acesso em dezembro de 2023.

manipulação do movimento quadro a quadro, a areia. As três técnicas que iremos analisar são a animação 2d com areia em partículas⁴⁰, a animação em areia em relevo⁴¹ e o *stop-motion* em espaço sem controle⁴². Ela justifica essa decisão na entrevista concedida no *Making Of* de Guaxuma publicado pela produtora francesa *Les Valseurs*:

Eu pensei que o filme precisava de várias técnicas diferentes, porque, quando você fala sobre sonhos e memórias, isso sempre vem para você de maneiras mistas que você nem sempre consegue entender. Então, achei interessante misturar três técnicas de areia, para dar essa sensação de passagem do tempo. A areia também transmite isso. (Making Of Guaxuma, 2020, tradução nossa)⁴³

A intenção de Normande vai além de simplesmente retratar suas memórias, também, é representá-las conforme são lembradas por ela: um emaranhado de imagens mentais desconexas que, no filme, ela consegue organizar em uma ordem narrativa. A sensação de como as memórias surgem, de forma mista e desordenada, consegue se fixar na tela através das constantes mudanças de técnicas animadas, acompanhadas do uso da areia, que reforça a ideia de passagem do tempo ao deixar rastros de revelação do processo animado. Entre o registro de um quadro e outro, as partículas de areia se movimentam e a paisagem de Guaxuma se transforma com o passar do tempo. Esses movimentos provocam vibrações na imagem que ficam registrados na tela como vestígios da passagem do tempo do processo do animador, criando perturbações na fluidez total do movimento animado. Dessa forma, as técnicas animadas e suas particulares “fragilidades” expõe o processo animado. Elas tomam papel como geradoras de importantes significados para o filme, sobre o tema da memória e sobre a condição irreversível da passagem do tempo. Destaca-se que na entrevista concedida a essa pesquisa, Normande (APÊNDICE A, p. 80) relata que a escolha por diferentes estilos animados também parte de uma iniciativa de explorar novos processos desafiadores ao lado dos outros animadores do filme: “[...] eu não queria limitar o meu filme a só o que eu tenho, né? De domínio, de técnica. [...] Cada filme que eu faço, na verdade, é aprender. Tipo, vou fazer um filme de areia

⁴⁰ Animação de areia sobre mesa de luz, também conhecida como sand animation, que tem como grande referência os trabalhos da animadora canadense Caroline Leaf, como *The Metamorphosis of Mr. Samsa* (1977).

⁴¹ Técnica animada elaborada por Nara Normande, que se utiliza de uma massa de areia moldável para crianças para gerar relevos e mudanças no movimento quadro a quadro. Se assemelha a técnica de Claymation, que faz uso de argilas e massas plásticas moldáveis. Em entrevista concedida para essa pesquisa, Normande (APÊNDICE A, p. 83) relata que descobriu recentemente que a técnica elaborada por ela pode ser inovadora, tendo sido contatada por uma pesquisadora de animação suíça que pretende fazer uma exposição sobre filmes de animação em areia no mundo, inclusive, sobre Guaxuma.

⁴² Na praia de Guaxuma, em locação pesquisada, fora do habitual espaço do trabalho de *stop-motion* em estúdio.

⁴³ “And I thought the film needed a lot of different techniques, because, when you talk about dreams and memory, it always comes to you in mixed ways that you don’t always understand. So, I figured it would be interesting to mix three sand techniques, in order to give this feeling of time passing by. The sand conveys that, too.”

e isso me move a pensar como é que faz, sabe? E aí você vai descobrindo no processo.” Dessa forma, os desafios das técnicas em areia vão sendo integrados ao processo do filme e participando enquanto geradoras de significado.

Figura 22 – Fotograma de Guaxuma: Técnica animada 2d com areia em partículas



Fonte: Guaxuma (2018)

Figura 23 - Clémence Bouchereau trabalhando a técnica animada 2d com areia em partículas no estúdio



Fonte: Making Of Guaxuma (2020)

A areia, por sua própria formação, já carrega consigo a natureza da passagem do tempo. Esse material é um conjunto de partículas provenientes de rochas fragmentadas com a longa passagem do tempo, formado pela ação do vento e da água. Mesmo que o material carregue esse potente e intrínseco significado, a escolha de usá-lo na animação não se justifica apenas por isso. A areia, como um elemento em partículas que é facilmente movido pela ação de qualquer deslocamento de ar, quando na mão de um animador, pode se tornar um difícil material de trabalho. Sempre suscetível a se movimentar pela mínima influência de vento, no quadro a quadro, podem ficar registrados os rastros do movimento indesejado ou acidental das partículas. Segundo Clémence Bouchereau⁴⁴ (*Making Of Guaxuma*, 2020), uma das animadoras responsáveis pela animação com areia em partículas, a técnica utilizada em Guaxuma trabalhava com uma quantidade de areia solta sob uma mesa de luz e era organizada com pincéis que formavam acúmulos de areia como áreas mais escuras e vazios como áreas mais claras. No *Making of* do filme, a animadora revela mais de seu processo (Figura 23): “Eu uso pincéis. Primeiro um pincel mais grosso, que me permite mover uma massa de areia e criar borrões. E depois um pincel mais preciso, que uso para os detalhes de um rosto.” (*Making Of Guaxuma*, 2020, tradução nossa)⁴⁵.

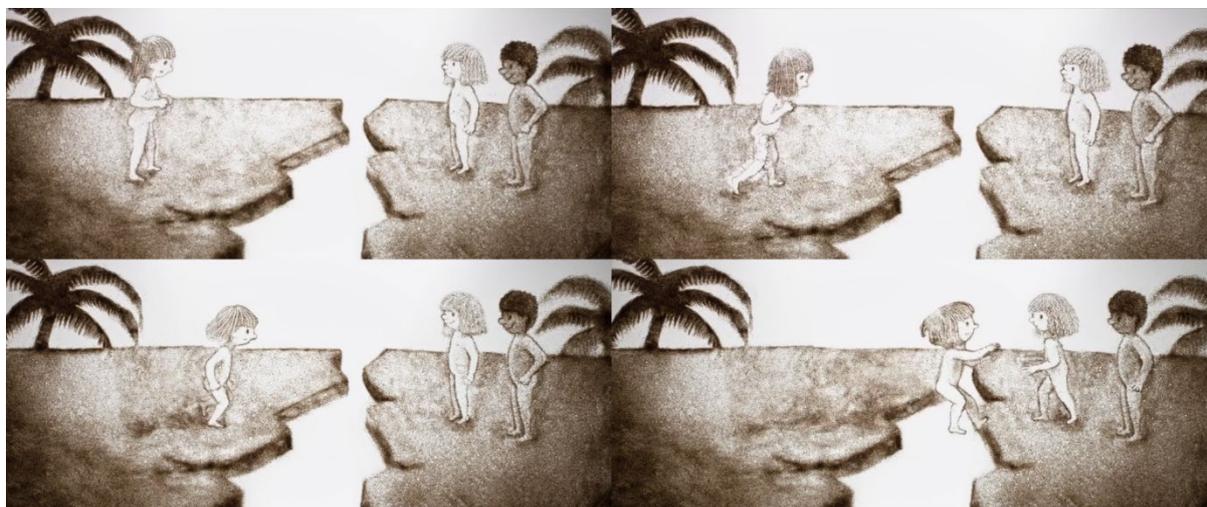
A partir de seu relato, pode-se entender que a animadora, na construção de cada quadro, deslocava os grãos de areia e formava as zonas claras e escuras com a ajuda de pincéis. No transcorrer de tempo dessa construção, no entre quadro, os grãos estavam expostos a sofrerem deslocamentos provocados pela animadora com os pincéis, ou pelo acaso, como pela respiração próxima, ou pelo deslocamento de ar causado pelo movimento da animadora e a influência do ambiente. A instabilidade do material é evidenciada no filme a partir da delicadeza das imagens que parecem poder ser levadas pelo insistente som do vento e do mar que toma conta da banda sonora do filme. Ademais, o processo animado se revela para o espectador através de vibrações e do rastro deixado pela ação de personagens em fotogramas anteriores. Por mais que seja um material trabalhado com cuidado e que as vibrações não perturbem o entendimento das ações dos personagens, é a simples escolha por um material de difícil controle que estabelece a chance do processo se revelar. E, a partir de sua revelação, possibilita que o processo, em suas fragilidades, se relacione com a fragilidade das memórias de Nara e de sua tentativa de

⁴⁴ Animadora francesa com destaque pela animação 2d em areia de films como *The purple season* (2023) e Chloé Van Herzele

⁴⁵ “I use brushes. First a thicker brush, that enables me to move a mass of sand and create blurs. And then a more precise brush, that I use for the details of a face.”

compartilhamento das imagens mentais. Afinal, a própria narração da autora nos revela isso: “Eu não lembro exatamente disso. Talvez seja memória criada” (Guaxuma, 2018).

Figura 24 – Fotogramas selecionados de sequência animada em 2d de areia em partículas



Fonte: Guaxuma (2018)

Sejam as memórias que Nara explora no curta fiéis a realidade vivida por ela em Guaxuma ou não, elas todas provêm de percepções e sentimentos das experiências da diretora e tomam forma no mundo através de uma tradução para animação. Em um trecho (Figura 24), no minuto 4 do filme, Nara nos conta sobre um hotel abandonado, o único prédio que existia em Guaxuma. As áreas escuras dos acúmulos de areia tomam maior parte do quadro e as vibrações provenientes do movimento da areia se tornam mais evidentes. Neste momento, a narradora nos fala sobre seus medos e sobre como Tayra ajudava a enfrentá-los. Os personagens, ao adentrarem o prédio abandonado, se deparam com um grande buraco no chão. Tayra pula primeiro e aguarda a amiga do outro lado. Nara, hesitante, decide pular e acaba caindo. Através da observação do trecho, pode-se notar que, no movimento quadro a quadro, a personagem de Nara se movimenta e deixa o rastro do quadro anterior marcado na areia. Sua passagem vai modificando a paisagem, o que fica evidenciado pelo movimento da areia. Ao chegar ao final de sua trajetória no plano, a personagem de Nara deixa para trás o vestígio de todo o seu percurso através dos novos acúmulos e vazios organizados após sua passagem. Então, entende-se que, a cada novo quadro, a animadora reconstrói a personagem em sua próxima pose, construindo as diferenças que constituem a ilusão do movimento do salto, e apaga a pose anterior, reorganizando a areia que constituía a personagem de volta como a paisagem. Inevitavelmente, o processo da animadora vai se imprimindo nos quadros ao que a areia e a técnica trabalhada permitem que ele se revele. De forma similar, a técnica de areia em relevo também permite a revelação do processo animado.

Figura 25 - Fotograma de Guaxuma: Técnica animada com areia em relevo



Fonte: Guaxuma (2018)

Figura 26 – Nara Normande trabalhando a técnica animada de areia em relevo no estúdio

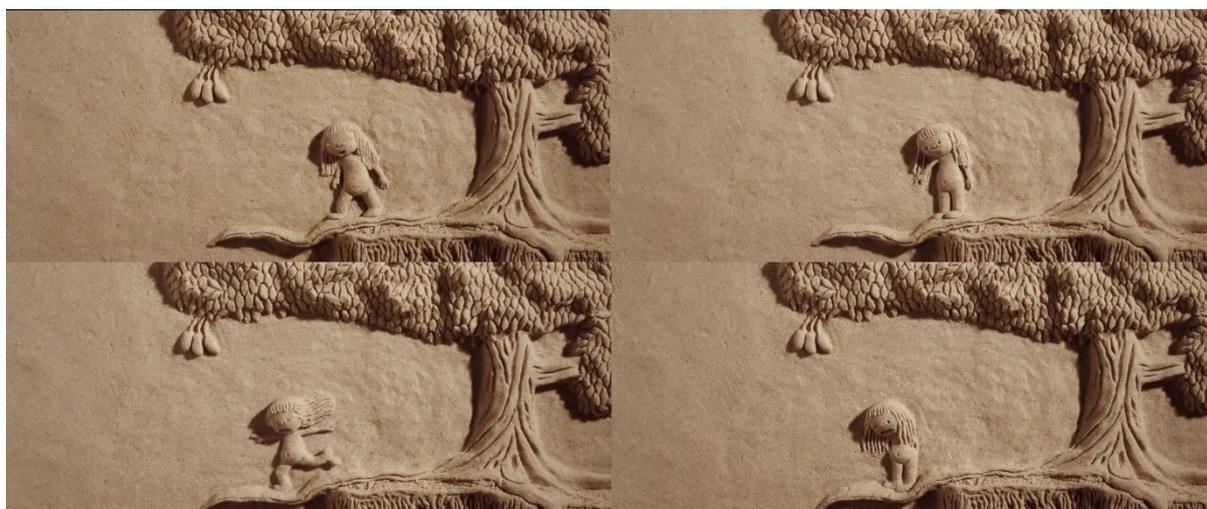


Fonte: Making Of Guaxuma (2020)

As cenas que utilizam a técnica de areia em relevo, que foram animadas pela própria diretora, se diferenciam das compostas em areia em partículas, já que o material com que Nara

trabalha em seu estúdio⁴⁶ é uma massa moldável composta principalmente por areia e óleo de silicone (TORRES, 2022) chamada, no Brasil, de massa areia ou areia cinética. Na entrevista concedida a esta pesquisa, Nara (APÊNDICE A, p. 81) apresenta o encontro com o material da seguinte forma: “[...] fui investir nessa areia cinética que uma prima minha tinha me falado. Que era uma areia para criança, um brinquedo. Daí eu comprei um pote e fui experimentar, sabe? E aí, pronto, mostrei para produtora brasileira e foi uma das técnicas que a gente colocou no filme.” O material vendido como um brinquedo para crianças, na mesa do estúdio da animadora, é disposto e modelado quadro a quadro, dando uma impressão de areia molhada. Uma luz lateralizada destaca os relevos que Nara vai criando a partir de uma mesma massa de areia, que compreende a paisagem, os objetos e os personagens que compõe a cena. Assim, quando a animadora cria um novo quadro, compondo as diferenças que provocam a ilusão de movimento, ela lida com uma única massa, sem separação entre fundo e personagens, por exemplo. Dessa forma, se sua ideia do próximo quadro for movimentar apenas a personagem, o fundo e os objetos de cena próximos serão afetados, como podemos notar no seguinte trecho:

Figura 27 - Fotogramas selecionados de sequência animada em areia em relevo



Fonte: Guaxuma (2018)

Em sequência a cena no hotel abandonado analisada previamente (Figura 24), a personagem de Nara novamente enfrenta uma situação de medo, mas, agora, animada na areia em relevo. Após Tayra pular do penhasco em direção ao mar, aguarda que sua amiga Nara pule e se junte a ela. Nos frames selecionados da Figura 27, do minuto 5 do filme, vemos o momento em que Nara, hesitante, caminha até a ponta do penhasco e desiste de pular. Novamente, o

⁴⁶ No estúdio, Nara opera em *downshooter set-up*. Tipo de configuração para *stop-motion*, com longa tradição, na qual a gravidade é usada a favor do controle da matéria. Uma estrutura segura uma câmera apontando para baixo para a superfície em que o animador trabalha as diferenças quadro a quadro.

rastro do trajeto realizado pela personagem fica impresso na imagem, mas, dessa vez, como pequenos relevos que afetam o fundo e a paisagem composta pela massa areia. Como todos os elementos que compõe a imagem partem de um único amontoado do material, a cada nova pose da personagem que a animadora constrói, todo seu arredor é afetado e é reconstruído quando a personagem deixa de ocupar aquele espaço em quadros seguintes. Dessa forma, o espaço da animação é fortemente influenciado pela ação da personagem, se dissolvendo e se transformando de volta no decorrer da passagem de Nara. Essa metamorfose do espaço, o espaço reverberante (WOOD, 2006), provocada pela técnica e material escolhidos, tanto a areia em partículas, quanto a em relevo, permite a revelação do trabalho da animadora através da passagem do tempo e do suceder das imagens, a partir das diferenças provocadas no entre quadro. Além do rastro da passagem da personagem, é possível notar, impresso na animação, algumas alterações no relevo provocadas pela animadora, como a marca dos dedos, farelos da massa areia ou um afundamento do relevo da paisagem. Essas marcas, que surgem de repente entre um quadro e outro e não fazem parte de nenhum movimento planejado que ocupa uma quantidade maior de frames, também são registros do processo e criam pequenas vibrações no movimento animado. Esses momentos que revelam os “erros” e o acaso do processo do animador vão compondo a animação em conjunto com a construção de movimento fabricado e, assim, o tempo do processo se revela através da instabilidade do material utilizado e do tempo fabricado, nas brechas que se criam entre um quadro e outro que compõe o movimento animado.

Figura 289 - Fotograma de Guaxuma: Técnica animada em stop-motion em espaço sem controle



Fonte: Guaxuma (2018)

Figura 29 – Pedro Uá animando as bonecas de *stop-motion* na praia de Guaxuma



Fonte: Making Of Guaxuma (2020)

A revelação do processo, analisada previamente nas duas técnicas em areia, tem seu ápice de evidência nas cenas realizadas na técnica de *stop-motion* em espaço sem controle. Nara Normande, no *Making Of* de Guaxuma, conta que “Esta cena foi feita com bonecas de areia. Construímos bonecas gigantes, quase do tamanho de crianças e filmamos a cena na própria praia.” (*Making Of Guaxuma*, 2020, tradução nossa)⁴⁷. A areia, nas cenas em *stop-motion*, se apresenta na textura das bonecas com estruturas articuladas que representam Nara e Tayra e na paisagem da praia, onde Pedro Uá⁴⁸ (Figura 29), responsável pela confecção e animação das bonecas, animava os movimentos das personagens. Nessa técnica, o animador vai construindo o movimento animado articulando as bonecas em suas poses e fazendo o registro com uma fotografia. A cada novo quadro, ele reposiciona a boneca e vai gerando um movimento fluído da ação das personagens quando os quadros são postos em sequência. A revelação da locação na praia de Guaxuma, nos trechos realizados em *stop-motion*, se apresenta através da paisagem e de sua transformação. A praia é um ambiente sob o qual o animador não tem nenhum controle, diferente do que Nara Normande e Clémence Bouchereau experienciaram em seus estúdios fechados e controlados. O ambiente, altamente transformável,

⁴⁷ “This scene was made with sand marionettes. We built giant marionettes, almost the size of children and we shot the scene on the actual beach.”

⁴⁸ Animador brasileiro de *stop-motion* conhecido por Contra-Filé (2019).

seja pelo movimento das árvores, das nuvens e da areia provocado pelo vento, a maré que sobe e desce ou pela luz do sol que vai mudando de posição, cor e intensidade ao longo do dia, revela suas transformações e a passagem do tempo do processo do animador através do movimento quadro a quadro. O tempo que o animador toma para preparar o próximo quadro é revelado na imagem através dos “pulos” da paisagem que se transforma drasticamente de um frame para o outro, formando uma espécie de *time-lapse*⁴⁹ que coexiste com a fluidez do movimento das bonecas.

Figura 30 - Fotogramas selecionados de sequência animada em *stop-motion* em espaço sem controle



Fonte: Guaxuma (2018)

De forma mais clara, podemos observar esse fenômeno em uma sequência final do filme, aos 12 minutos, na qual Nara relata sobre um sonho que teve, no qual ela encontra com Tayra na praia e as duas se abraçam. No trecho (Figura 30), em um plano geral da praia de Guaxuma, as duas personagens estão em primeiro plano abraçadas e seus cabelos se movimentam com o vento. Ao fundo, o céu e o mar compõem a paisagem. As nuvens se deslocam frame a frame “saltando” no movimento quadro a quadro, da mesma forma que a maré avança e toma conta da areia. Ao final do trecho, não se vê mais a areia da praia, só se vê o azul do céu e do mar e as duas personagens abraçadas, envoltas pela água que continua subindo. O trecho, que dura cerca de 13 segundos, ao mesmo tempo que mostra o movimento fluído do cabelo das personagens, construído pelo animador, consegue capturar o movimento da maré que, mesmo que não se saiba com precisão sua duração, toma algumas horas para se

⁴⁹ Técnica audiovisual que permite a exibição de longos eventos em um menor espaço de tempo, a partir do registro de fotogramas a uma frequência muito menor do que a que o filme será reproduzido.

encher por completo. É um processo longo que é registrado nas fotografias que constituem a animação, que apresenta esse fenômeno em uma duração de tempo muito menor do que o tempo real em que ele aconteceu. Para cada novo fotograma, o animador caminhava até as bonecas – parte do processo revelada pelas pegadas na areia que vibram na imagem a cada novo quadro – e articulava seus cabelos na próxima pose, construindo o movimento animado. Nesse meio tempo, a paisagem se alterava: as nuvens se deslocavam alterando a intensidade e cor da luz do sol, a maré subia e a luz do sol atravessava a praia modificando as sombras. Dessa forma, quando se assiste a animação, nota-se a coexistência dessas duas temporalidades, uma que é totalmente controlada e fabricada pelo animador - o movimento das bonecas –, e uma segunda que se origina do descontrole que ele tem sob a natureza registrada em seu processo – a metamorfose da paisagem que ele permite que se revele e se apropria dela para gerar um movimento quadro a quadro, dando nova temporalidade a ela através da animação. Assim, a cada frame em que o mar vai tomando conta da tela e envolvendo o encontro mágico das duas personagens, o tempo do processo do animador vai se imprimindo na tela pelos rastros deixados pela passagem do tempo e pela influência do animador na paisagem, como a maré que sobe e as pegadas do animador vibrando na areia. Ao conversarmos sobre essa cena na entrevista concedida por Nara (APÊNDICE A, p.81 e 82), ela relata sobre a relação entre a construção de intenção e de técnica:

Para mim, a cena do sonho, que foi um sonho que eu tive mesmo. Para mim, ele tinha que representar o que eu senti, Quando eu sonhei. Que para mim foi muito importante. Depois que eu sonhei, eu parei de ter pesadelo. Como é que eu passo isso para que as pessoas que vão assistir ao filme? Que consigam sentir um pouco o que eu senti? Sei que não vão sentir exatamente, mas... Então, eu pensei... Ok, vou para a praia. Vou trazer aquele mar. Trazer as bonecas. E trabalhar com essa dimensão do real. De levar realmente para a praia. E a coisa física, estamos lá na praia fazendo, sabe? Que eu acho que era uma coisa de aumentar mais a emoção, [...] trazer um pouco mais de realismo mesmo, assim. Tem o mar real ali. Então, de alguma forma, tem uma força nesse lugar. E uma coisa que eu gosto muito também de fazer, que eu sou muito do processo. É de mostrar um pouco esse processo. Eu não apago as pegadas, sabe? Tem uma coisa ali... Para as pessoas entenderem que aquilo ali é real também. Tem gente ali ao redor. O mar vindo, sabe? Essa coisa da natureza, do *time-lapse*. Então, eu gosto muito de trabalhar com isso. Quando o stop-motion vai muito por um lado muito *clean*, muito perfeito, já me tira. Porque eu acho que o legal é a gente entender o processo ali. Não de *making-of*. Mas de você deixar as pegadas do processo dentro do filme.

Os processos animados geralmente partem de um grande controle do processo – controle da luz, do ambiente e dos materiais –, mas, em Guaxuma, eles permitem o ingresso e a valorização dos acasos na animação. Os animadores se utilizam da potência do imprevisível

para gerar os movimentos animados. Assim, a retomada das memórias de Nara e o encontro com a Guaxuma de sua infância só pode acontecer em sua consciência e através da rememoração, dos sonhos e da imaginação. Encontro que toma nova forma no mundo através da criação do curta, embora não tente se desvencilhar da realidade dos processos dos animadores, que é exposta por meio dos rastros que a diretora exhibe no filme de forma intencional. Através das escolhas por materiais e por situações em que o controle do animador nunca será total, e a partir da escolha de não apagar as marcas do animador e de se utilizar do acaso controlado para gerar os quadros, a diretora permite que o processo se revele e seja fonte de significação e de sentido na obra.

A coexistência do tempo fabricado e do tempo do processo na tela exhibe e destaca o filme enquanto fabricação. O abraço entre Nara e Tayra se torna possível através da animação, mas sem perder o peso de sua impossibilidade no mundo real. Nara Normande, ao introduzir a morte de Tayra em sua narração, coloca que “Até as coisas que a gente acha mais fortes e belas, podem um dia desaparecer” (GUAXUMA, 2018). A forte conexão de Nara com a amiga é fonte fundamental para a existência do filme e a tentativa de reencontro com o passado através do curta é potencializada pela lembrança do peso da morte de Tayra na realidade. Através das revelações do processo pelo pouco controle do material, o curta coloca em evidência a ideia de que a passagem irreversível do tempo não está em nosso controle, mas que podemos enfrentar essa realidade através da criação e dar sentido para nossas memórias, dentro dos limites que o mundo nos impõe.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir das análises das três obras audiovisuais contemporâneas de diferentes origens, cada uma com uma relação particular com o tema da memória, e com base em todo o desenvolvimento teórico elaborado, que tem como desfecho o seu uso para a análise dos processos animados, podemos nos encaminhar para os processos conclusivos desta pesquisa.

De início, nos atentamos a entender de que forma a memória se envolve no processo de criação, procurando compreender seu funcionamento no cérebro e sua função fundamental na nossa compreensão e existência no mundo. A partir desse estudo, conseguimos entender que a memória é base para todo tipo de pensamento e parte essencial do processo criativo da imaginação. É a coletânea de imagens mentais que arquivamos no cérebro e o acesso ao tempo da consciência que permite o surgimento do pensamento criativo. Assim, a memória se torna a matéria prima do artista, que reelabora seus elementos e gera novos arranjos a partir dela. Dessa forma, o ato da criação deve enfrentar a realidade e traduzir o pensamento criativo em uma linguagem que consiga habitar o mundo de forma presente, fora da consciência do artista. Tendo o entendimento da relação da memória com a criação, demos foco a linguagem da animação para entender de que formas o ato da rememoração pode se ligar ao funcionamento das técnicas animadas. Com fundamento nessas relações entre memória e animação, compreendemos a existência de dois tempos na imagem animada, o tempo fabricado pelo animador, que se liga ao tempo da consciência e da imaginação, e o tempo do processo, que se relaciona com a realidade que é imposta ao realizador no ato da criação animada.

Em sequência, desenvolvemos sobre a construção do processo animado e como as escolhas do realizador ditam os caminhos que por ele serão trilhados ao longo do desenvolvimento do trabalho animado. Também evoluímos a ideia de revelação do processo animado na obra final, a partir das definições entre tempo fabricado e tempo do processo. Definimos os conceitos de revelação, rastro e vibração e exemplificamos diferentes formas com que o animador e o acaso podem deixar marcas no movimento animado quadro a quadro. Desta forma, pudemos avançar para parte analítica do trabalho, que teve como foco de estudo da revelação dos processos animados nos filmes *Velocity* (2012), dirigido por Karolina Glusiec, *A Casa Lobo* (La Casa Lobo, 2018), dirigido por Cristóbal León e Joaquín Cociña, e *Guaxuma* (2018), dirigido por Nara Normande. Por meio da análise, tomamos consciência dos processos de criação específicos de cada filme e da relação individual das animações com o tema da memória. Dessa maneira, pudemos estabelecer paralelos entre os dois capítulos teóricos, entre os temas ligados a memória nos filmes e seus processos animados.

As análises demonstraram que foram as escolhas dos animadores em assumir as fraquezas e fragilidades de seus processos como artifício de produção de significado, que permitem a relação com a ideia de memória – as imagens ausentes do mundo que habitam nossa consciência e não conseguem se mostrar de forma pura fora dali, apenas por meio de traduções. Quando a animação se exhibe de forma consciente quanto a seu processo e sua falta de capacidade em mostrar a memória da forma como ela surge enquanto imagem mental, ela promove a reflexão sobre o processo de criação, que se torna um grande e importante gerador de significado para os filmes analisados. Os realizadores, ao optarem por narrativas relativas ao campo da memória, não só entendem os limites de suas criações, mas se utilizam deles para gerar seus processos criativos e técnicos de animação. *Velocity* entende a incapacidade dos desenhos em capturar a imagem mental das memórias de Glusiec e, então, elabora a partir das fragilidades de seus desenhos, sobre seu próprio processo de criação. *A Casa Lobo*, ao invés de se ater aos fatos da terrível memória da colônia Dignidad, entende a ficcionalização de um universo mental perturbado da personagem, construído com base nos fatos históricos, como uma potente ferramenta para se falar de uma memória coletiva chilena. E *Nara Normande*, em seu processo de luto em *Guaxuma*, entende que seu encontro com Tayra e com a praia de sua infância já não é mais possível. Assim, elabora o processo animado a fim de dar novos sentidos àquelas imagens que habitam sua consciência, dentro dos limites que o mundo impõe ao processo de criação. Todos os filmes entendem a memória como imagem única e exclusivamente mental e montam suas estratégias técnicas e criativas a partir deste entendimento, revelando os filmes enquanto fabricação.

Para complementar a análise do curta-metragem *Guaxuma*, foi realizada uma entrevista de ordem semiestruturada com a diretora e animadora Nara Normande. Esse encontro, além de ser utilizado como instrumento metodológico de investigação dos processos de realização do curta, serviu para que pudéssemos ter a perspectiva de um dos realizadores sobre as questões trabalhadas ao longo desta pesquisa. Por meio dos relatos de Nara, entendemos que a realizadora tinha consciência e que revelava os processos do curta, muitas vezes, de forma intencional. A entrevista, que cumpriu a função proposta no trabalho como instrumento de análise de *Guaxuma*, também promoveu um encontro enriquecedor e recheado de trocas de percepções a respeito da animação e do processo de criação.

Dessa maneira, apresentamos uma pesquisa a respeito do papel da memória na criação e na geração dos processos animados investigados, conseguindo atingir os objetivos que o trabalho propôs e constatando que o processo pode ser fonte significativa de sentido e de significação em obras animadas. Além disso, o trabalho expõe a compreensão do papel

desempenhado pelo processo animado revelador, enfocando especificamente os significados atribuídos às vibrações e aos rastros, que constroem o movimento quadro a quadro nos filmes analisados. A partir desta pesquisa, noto que existe ainda muito a se investigar a respeito da revelação do processo em obras animadas e que, a cada nova animação que for analisada dessa forma, surgirão novas relações e entendimentos sobre a questão da memória e, até, sobre outros temas envolvidos no ato da criação. Assim, podemos concluir de forma satisfatória este trabalho, que não pretendia tirar conclusões definitivas a respeito dos sentidos causados a partir da presença dos rastros reveladores dos processos animados, e sim, observar o funcionamento da revelação nas obras selecionadas, relacionando-os com as questões particulares trabalhadas nos filmes a respeito do tema da memória.

REFERÊNCIAS

- A BRANCA DE NEVE E OS SETE ANÕES. Direção: David Hand. Produção: Walt Disney. Estados Unidos, 1937.
- A CASA LOBO. Direção: Cristóbal León, Joaquín Cociña. Produção: Niles Atallah, Catalina Vergara. Chile, Alemanha: Diluvio, Globo Rojo Films, 2018.
- AGOSTINHO, S. **Confissões**. São Paulo: Nova Cultural, 1987.
- ARISTÓTELES. **Poética**. 3. ed. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2008.
- AUMONT, Jacques et al. **A estética do filme**. Campinas, São Paulo. Papirus, 1994. ISBN 85-308-0349-3.
- BACHELARD, Gaston. **A poética do devaneio**. Trad. Alain M. Mozart, Mário Laranjeira. 3ªed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2009.
- BADDELEY, Allan. **What is memory?**. em: BADDELEY, Allan; EYSENCK, Michael W.; ANDERSON, Michael C. **Memory**. 2ª. ed. Nova York: Psychology Press, 2015. cap. 1, p. 3 - 20.
- BERGSON, H. **Matéria e memória**. 2. ed. Tradução de Paulo Neves. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- BETWEEN THE DAYS. Realização: Matt Bollinger. Estados Unidos, 2017.
- CARNEIRO, M. C. **Considerações sobre a ideia de tempo em Sto. Agostinho, Hume e Kant**, Interface - Comunic., Saúde, Educ., v.8, n.15, p.221-32, mar/ago 2004.
- CHRISTOV-BAKARGIEV, Carolyn. Carolyn Christov-Bakargiev in **Conversation with William Kentridge**. In: KRAUSS, Rosalyn (ed.) **William Kentridge**. October files, 2017. cap. 1.
- COLLMER, Kim. **Independent Animation and Memory Reconstruction**. s.d. Disponível em: http://www.kimcollmer.com/collmer_anim.pdf Acesso em dezembro de 2023.
- CORTÉS, Olga Nancy Peña. **A criação poética na perspectiva de Paul Valéry**. Scriptorium, Porto Alegre, v. 2, 2016. Temathis, p. 22-31.
- DALMAZ, Carla; ALEXANDRE NETTO, Carlos. **A memória**. Cienc. Cult., São Paulo, v. 56, n. 1, p. 30-31, jan. 2004.
- DELEUZE, Gilles. **A imagem-tempo**. Tradução de Eloísa de Araújo Ribeiro. São Paulo: Brasiliense, 2005.
- DELEUZE, Gilles. **Lógica do Sentido**. Editora Perspectiva. São Paulo, 1974.
- DEREN, Maya. **Cinema: o uso criativo da realidade**. In: Devires, Belo Horizonte, V. 9, N. 1, P. 128-149, JAN/JUN 2012
- DIMENSÕES DO DIÁLOGO. Direção: Jan Svankmajer. Produção: Krátký Film Praha. Checoslováquia, 1983.

FISCHER, Ernst. **A necessidade da arte**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1973.

GASPARINHO, Judite. **Para uma nova abordagem da poética: -l'enseignement de la poétique au collège de France**. Intercâmbio: Revue d'Études Françaises=French Studies Journal, Portugal, v. 6, p. 193 - 211, 1995.

GORENDER, Miriam Elza. **Tempo e memória**. Estud. psicanal., Belo Horizonte, n. 37, p. 103-108, jul. 2012.

GRAÇA, Marina Estela. **Entre o olhar e o gesto: elementos para uma poética da imagem animada**. São Paulo: Senac São Paulo, 2006. ISBN 85-7359-470-5

GUAXUMA. Direção: Nara Normande. Produção: Livia de Melo, Damien Megherbi, Justin Pechberty. Brasil, França: Vilarejo Filmes, Las Valseurs, 2018. Disponível em: <https://vimeo.com/372750763>.

HALBWACHS, M. **On Collective Memory**, trans. L. A. Coser, Chicago, IL and London: The University of Chicago Press, 1992.

HAUN, I. C. **Arte e memória: da criação artística à formação dos sentidos estéticos**. Revista Binacional Brasil-Argentina: Diálogo Entre As Ciências, 2017. 6(2), 14-35.

HOBERMAN, J. **Close-Up: Direct Cinema** - J. Hoberman on Stan Brakhage's *Mothlight*. Artforum, Setembro 2012 Disponível em: https://www.artforum.com/features/j-hoberman-on-stan-brakhages-_mothlight_-200839/ Acesso em dezembro de 2023. Acesso em dezembro de 2023.

HUR, Domenico Uhg. **Memória e tempo em Deleuze: multiplicidade e produção**. Athenea Digital, 2013, 13(2), 179-190.

IZQUIERDO, Iván. **Memórias**. Estudos Avançados, 3(6), 89-112. 1998. Recuperado de <https://www.revistas.usp.br/eav/article/view/8522>

IZQUIERDO, Iván. **Memória**. Porto Alegre: Artmed, 2011. ISBN 978-85-8271-135-4.

KOSÍK, Karel. **Dialética do Concreto**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1969. 230 p.

KRAUSS, Rosalyn (ed.) **William Kentridge**. October files, 2017.

LÉON, Cristóbal. **Ten Rules for Animating The Wolf House**. Entrevista concedida a Tom Schroeder. Walker: Crosscuts, 17 set. 2019. Disponível em: <https://walkerart.org/magazine/ten-rules-animating-the-wolf-house-cristobal-leon-and-joaquin-cocina>. Acesso em: 1 maio 2023. Acesso em dezembro de 2023.

LOCUVICHE, Samuel. **The Ten Filmmaking Rules Of 'La Casa Lobo,' 2018's Most Gonzo Stop Motion Feature**. Cartoon Brew, 2018. Disponível em: <https://www.cartoonbrew.com/feature-film/the-ten-filmmaking-rules-of-la-casa-lobo-2018s-most-gonzo-stop-motion-feature-165108.html> Acesso em dezembro de 2023.

LUMINARIS. Direção: Juan Pablo Zaramella Produção: Silvina Cornillon, Mario Rulloni e Sol Rulloni. Argentina, 2011.

MAKING Of Guaxuma. Les Valseurs, 2020. Disponível em: <https://vimeo.com/369179956>. Acesso em dezembro de 2023.

MANZINI, E. J. **Entrevista semi-estruturada: análise de objetivos e de roteiros**. In: Seminário internacional sobre pesquisa e estudos qualitativos, 2, 2004, Bauru.

MARTINS, India Mara. SENNA, Marcelus Gaio Silveira de. **Dossiê - Animação: linguagem, hibridimos e novas tecnologias**. Ciberlegenda, 2019.

MONEGALHA, Fernando. **O tempo do sentido: Cronos e Aion no pensamento deleuziano**. O Manguenzal, v. 1, n. 2, a. 2, pp. 88-95, 2018.

MOTHLIGHT. Direção: Stan Brackage. Produção: Stan Brackage. Estados Unidos, 1963.

MÜNSTERBERG, Hugo: *The Photoplay. A Psychological Study*. London: D. Appleton and Company 1916. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/16199>

O CÃO E A RAPOSA. Direção: Ted Berman, Richard Rich e Art Stevens. Produção: Walt Disney. Estados Unidos, 1981.

SALOMÃO, Waly. **Algaravias**. [S. l.]: Editora Rocco, 2007. 80 p. ISBN 978-85-325-2240-5.

SEITZ, Max. **Os segredos da colônia alemã que uniu nazismo, abuso sexual de crianças e tortura em nome de Pinochet**. BBC News Brasil, 25 jul. 2016. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/internacional-36882123>. Acesso em: 1 maio 2023.

SOUTO, Miriane Pereira Dayrell. **Navegando nas águas do mito: as múltiplas rotas de Waly Salomão**. Uberlândia, 2013

SUROGAT. Direção: Dušan Vukotić. Produção: Zagreb Film. Iugoslávia, 1961.

TARKOVSKI, Andrei. **Esculpir o tempo**. 2ª. ed. São Paulo: Livraria Martins Fontes Editora Ltda., 1998. 306 p.

THE STREET. Direção: Caroline Leaf. Produção: Guy Glover. Canadá, 1976.

THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. **The Illusion of Life: Disney Animation**. Nova Iorque: Walt Disney Production, 1995.

TORRES, Wyllian. **Entenda a ciência por trás da areia cinética**. Canaltech, 6 fev. 2022. Disponível em: <https://canaltech.com.br/ciencia/a-ciencia-por-tras-da-areia-cinetica-208357/>. Acesso em: 16 nov. 2023. <https://canaltech.com.br/ciencia/a-ciencia-por-tras-da-areia-cinetica-208357/>

VALÉRY, Paul. **Discurso sobre a estética**. In: LIMA, Luzi Costa. Teoria da literatura em suas fontes. 3ª. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2002. v. 1, p. 15 - 34.

VALÉRY, Paul. **Variedades**. São Paulo, ed. Iluminuras, 1991.

VELOCITY. Direção: Karolina Glusiec. Produção: Animation Department Royal College of Art, London, Karolina Glusiec. Londres: Animation Department Royal College of Art, 2012. Disponível em: <https://vimeo.com/83991341> Acesso em dezembro de 2023.

WELLS, Paul. **Understanding Animation**. London: Routledge, 1998.

WEY-HASS, Maya. **Fósseis de pegadas revelam detalhes incríveis de uma caminhada realizada há 10 mil anos**. National Geographic. 2020. Disponível em: <https://www.nationalgeographicbrasil.com/historia/2020/10/fosseis-de-pegadas-revelam-detalhes-incriveis-de-uma-caminhada-realizada-10-mil> Acesso em dezembro de 2023.

WOOD, Aylish. **Re-Animating Space**. Animation, 2006. Disponível em: <http://anm.sagepub.com/content/1/2/133> Acesso em dezembro de 2023.

APÊNDICE A – TRANSCRIÇÃO DE ENTREVISTA COM NARA NORMANDE

Entrevista realizada no dia 9 de novembro de 2023 via Zoom⁵⁰.

Alice Graziuso: Oi! O objetivo aqui é poder te ouvir e te expor um pouco de como foi a minha pesquisa, que é mais vasta do que só o Guaxuma, mas foi o Guaxuma que me despertou a vontade de falar sobre isso.

Nara Normande: Quais são os filmes que você tá na pesquisa?

A: Eu trabalhei com o Velocity, que é um filme agora, eu esqueci o nome da autora, mas é da...

N: Velocity. Eu sei quem.

A: Sobre memória. E Casa Lobo. São três filmes que eu trabalho a questão da memória.

N: Eu sempre mostro o Velocity nas minhas oficinas. Aham.

A: É muito bom.

N: É Valesca... Não, agora eu esqueci o nome dela.

A: Lembrei agora. Glusiec.

N: Não é Valesca, não. Eu viajei, mas é Glusiec. Sim.

A: Tudo sobre memória. É... A minha questão, que eu trabalho na pesquisa, é justamente esses filmes sobre memória, que, de alguma forma conseguem se mostrar enquanto fabricação. Tu entender o filme quando tu tá assistindo enquanto processo de um animador. A beleza que tem nisso, tu tá vendo uma memória de uma forma fabricada. Não é a visão direta da memória, porque é impossível.

⁵⁰ Aplicativo de serviços de reuniões remotas online.

N: Legal.

A: Esse é o viés da pesquisa. O Guaxuma foi apresentado para mim numa cadeira de documentário quando estavam falando de filme ensaio. Isso foi há dois anos atrás. Eu lembro quando eu assisti. Eu penso agora, eu achei que eu tinha entendido o filme e cada vez que eu assisto, é uma coisa nova. E eu fico louca, assim, como ele vai acompanhando ao longo da vida. Porque chega em pontos, em coisas novas da vida. Eu olho pro filme e tá lá as coisas. Eu, como eu não vi isso antes, sabe? Então, tem essa coisa interessante do pesquisar. Porque tu vai olhando e daí cada vez tem mais coisas.

N: E você vai mudando também.

A: É, exato.

N: Você vai mudando, então você vê de uma forma diferente o filme. Do que há dois anos atrás.

A: Imagina tu produzindo. Tu ficou ali cinco anos antes de começar a realmente gravar.

N: Tem que estar sempre mudando. Tem que estar sempre atualizando. Porque senão o filme fica desatualizado. Principalmente a animação. Se você faz de uma ideia de cinco anos e você não muda essa ideia em nada. Tipo, o filme não te representa mais. Então, tem que estar sempre tentando... Tentando...

A: O filme eu acho que ele tem esse aspecto da mudança muito presente. Tem muito essa questão de tu variar os estilos de animação. Só que ainda assim, ele tem uma coisa interna muito forte, que é o uso da areia. Porque em todas as técnicas, a areia aparece. Eu, como animadora, vejo na areia um material muito difícil de se trabalhar no quadro a quadro. E mesmo que se tenha muito animação que se utiliza das técnicas em areia, é um material que tem seus desafios.

N: Sim.

A: Queria saber de ti o que tu vê na areia como um material que valia ter seus desafios enfrentados no curta?

N: É, na verdade, eu queria fazer um filme que misturasse em técnicas. Mas se tivesse um fio condutor. Se tivesse areia. Se fosse um outro filme. Um outro material. Um material que conduzisse. Porque são formas muito diferentes de fazer. Das cenas e tal. Então, se tivesse esse fio condutor. Que passasse por todo o filme. Ele teria uma certa unidade também, sabe? E, obviamente, areia era o lugar. Enfim, vinha desse lugar. Inclusive, areia não foi, não foi minha primeira ideia. Vou fazer um filme só de areia. Foi tipo memória. Então, são várias coisas. Aí, pensei em animar na película. Fui viajando. Bem no começo. E aí, depois eu fiz. Cara, dentro da areia existem possibilidades e tal. Faz muito mais sentido nesse processo de criação. Então, eu fui entendendo que seria massa. Tipo, de falar sobre a memória de diferentes formas, que era como eu via, como eu lembrava. Às vezes, eu sou muito ruim de memória, inclusive. É bom falar isso. Então. Eu vou juntando fragmento com outro, aí, tem coisa que eu crio. Tem coisa que é memória criada. Que eu mesmo falo. Então, eu vou juntando fragmento com outro. Entender qual tipo de memória, ou qual tipo de sonho, também, era importante para qual técnica. O que eu ligo isso com isso, sabe? Então, eu fui juntando. Foi um quebra-cabeça, mesmo. Assim, que eu fui entendendo ao longo do processo. Até. Tal cena mudar de uma técnica para outra. Que fazia mais sentido. Foi um processo mesmo. A areia, ela também é muito metafórica. Então. Era muito por esse lado. E aí, areia de diversas formas, também. De cores. Tem areia colorida, mais escura ou mais clara. E dependendo também das animadoras ou animadores que estavam trabalhando. Por exemplo, para mim, como diretora. Era muito importante olhar para quem tava trabalhando comigo. E olhar as qualidades que essas pessoas tinham. Porque elas não iam imitar, tipo, uma animação da Disney. Não são vários animadores e tal. Que pegam. E imitam o estilo. Tem todo. O personagem desenhado. E a pessoa vai imitar. E eu não queria fazer isso. Eu queria entender o background daquela pessoa que tava trabalhando comigo. O que que ela podia trazer para o filme? Que era interessante? Que eu podia aplicar? Óbvio que tinha o personagem ali, que tinham aquela forma. Mas existiam estilos diferentes. Isso foi legal também, de poder deixar que as animadoras e animadores trouxessem e contribuíssem para o processo. Porque o filme permitia. Porque era um filme sobre memórias, sobre sonhos. Então, tinha essa mistura mesmo.

A: Observando o making of, a gente vê que teve cenas que além de diretora, tu funcionava

como animadora. E outras que tu dirigia, e outras pessoas animavam. Tem um grupo bem grande de animadores, bem interessante. É legal saber que tinha um espaço para a subjetividade deles também. Porque eu acho que se mostra no filme.

N: É, eu acho que assim, era tudo muito decupado, tinha o storyboard, tinha tudo muito definido, que eu fiz antes e tal. Um animatic que guiava. Mas dentro do estilo estético, assim, as pessoas podiam criar. E também algo que às vezes tá ali na hora, tipo, às vezes me sugeriu alguma coisa ou outra e aí, tipo, eu super aceitava. A animação tradicional... Porque eu animo stop-motion. Principalmente 3D, assim, ó. Eu não tenho muito esse domínio da perspectiva e coisas assim. Então, para mim, eu não tinha capacidade nenhuma de trabalhar com animação 2D. Tradicional. Com vidro e tal, retro iluminadas. E por isso que eu fui fazer a coprodução com a França. Porque aqui eu não achei, assim, inclusive as pessoas que eu, tipo, contatava, que eu sabia que tinham feito alguns experimentos com animação em areia não topavam, não conseguiam se sentir seguras, assim, de pouquíssimas pessoas. E aí eu fui tentar essa coprodução, sabe? Para conseguir essa técnica, que eu acho uma técnica linda. E é isso. Como eu sou diretora também. Eu não queria limitar o meu filme a só o que eu tenho. De domínio, de técnica. Isso que é legal. Você, tipo, ampliar e... E é um desafio, e você aprender. O que eu gosto muito... Cada filme que eu faço, na verdade, é aprender. Tipo, vou fazer um filme de areia e isso me move a pensar como é que faz, sabe? E aí você vai descobrindo no processo. Isso é muito interessante. Eu gosto muito disso, sabe? Sempre gosto de criar, de descobrir coisa nova. Ah, e se eu fizesse isso? Então, eu acho que é um processo gostoso também. Mas é algo que é mais difícil. Se você vai num lugar que você já sabe, já conhece, é mais fácil. E a técnica que eu criei, só para a complementar. Que é, tipo, isso. Que eu criei, entre aspas. Mas eu nunca tinha visto essa técnica em areia. Tipo, eu já tinha visto em barro. Alguns filmes em barro. Que eu estilizava, mas a areia... Nunca tinha visto. E aí, recentemente, eu descobri que talvez... Talvez, realmente, tenha sido inovadora. Porque tem uma pesquisadora de animação em areia da Suíça. Que vai fazer uma exposição sobre filmes de animação em areia do mundo inteiro. E ela fala que a técnica do Guaxuma, dessa técnica da areia molhada, da areia cinética, ela é inovadora. E aí a gente vai exhibir lá, com as coisas todas.

A: Que legal.

N: E veio muito de uma necessidade também. Porque eu precisava também animar no filme.

Eu precisava... Na época, inclusive, a gente não tinha dinheiro com a produção com a França. A gente não tinha... Cara, eu preciso animar. Porque preciso seguir com o filme, continuar. E aí eu, tipo, fui investir nessa areia cinética que uma prima minha tinha me falado. Que era uma areia para criança, um brinquedo. Daí eu comprei um pote e fui experimentar, sabe? E aí, pronto, mostrei para a produtora brasileira e foi uma das técnicas que a gente colocou no filme.

A: É, funcionava como uma escultura. Que tu ia fazendo. Então, tinha um pouco... Era 3D, praticamente.

N: É, é o que eu chamo de 2D e meio. Que é com essa dimensão. O 2D com essa perspectiva, com a câmera frontal e tal. Que é bem mais fácil também de produzir. Porque... Você tem uma luz, você faz a tua técnica... Aqui to com uma do lado, tá vendo? Eu tô fazendo uma mini vinheta. Eu improvisei aqui. Às vezes é tão fácil fazer. E é uma técnica mais fácil mesmo de fazer. Porque você não precisa de uma estrutura grande no stop-motion. Você precisa, tipo, do cenário. Enfim, e aí foi um jeito que eu achei.

A: Eu ia te perguntar sobre o stop-motion e da cena final do abraço entre a Tayra e a Nara, a passagem do sonho. Que eu acho espetacular aquela cena, mas falando do processo, tem uma grande diferença de uma estrutura normal, de uma animação ali. Que tu tá tu e teu estúdio. Às vezes alguns outros animadores junto. Mas aí tu pula para um espectro muito maior. Porque são bonecas gigantes. É uma equipe bem maior, pelo que eu consigo entender. E essa animação gigante. Eu queria entender a tua posição nessas situações diferentes. Assim, do micro pro macro.

N: Eu gosto de fazer... De ter esses contrastes. Tipo, tá ali e depois você vai pra uma coisa maior. Enfim, eu acho interessante. Às vezes tu traz uma coisinha menor. E depois você vai para uma coisa maior. Contraste. Independente de técnica e tal. Para mim, a cena do sonho, que foi um sonho que eu tive mesmo. Para mim, ele tinha que representar o que eu senti, Quando eu sonhei. Que para mim foi muito importante. Depois que eu sonhei, eu parei de ter pesadelo. Como é que eu passo isso para que as pessoas que vão assistir ao filme? Que consigam sentir um pouco o que eu senti? Sei que não vão sentir exatamente, mas... Então, eu pensei... Ok, vou para a praia. Vou trazer aquele mar. Trazer as bonecas. E trabalhar com essa dimensão do real. De levar realmente para a praia. E a coisa física, estamos lá na praia

fazendo, sabe? Que eu acho que era uma coisa de aumentar mais a emoção, [...] trazer um pouco mais de realismo mesmo. Tem o mar real ali. Então, de alguma forma, tem uma força nesse lugar. E uma coisa que eu gosto muito também de fazer, que eu sou muito do processo. É de mostrar um pouco esse processo. Eu não apago as pegadas, sabe? Tem uma coisa ali... Para as pessoas entenderem que aquilo ali é real também. Tem gente ali ao redor. O mar vindo, sabe? Essa coisa da natureza, do time-lapse. Então, eu gosto muito de trabalhar com isso. Quando o stop-motion vai muito por um lado muito clean, muito perfeito, já me tira. Porque eu acho que o legal é a gente entender o processo ali. Não de making-of. Mas de você deixar as pegadas do processo dentro do filme. Por exemplo, O Fantástico Senhor Raposo eu acho muito mais interessante do que, sei lá, os últimos do Tim Burton. Que ele deixou tudo clean. E que as pessoas acham que é um 3D, sabe? Meio nessa lógica.

A: Eu acho que... Falando das minhas reflexões. Eu acho que essa questão de deixar a pegada, deixar o vestígio ali da animação, do processo. Quando tu tá falando de memória, é muito interessante. Porque tu tá falando exatamente dessas imagens que são imagens reais na nossa cabeça, mas, na verdade, não são. E daí, tu tá tentando transmitir, tá tentando pensar nas memórias, nos sonhos, imagens que tu nunca vai conseguir mostrar da forma que elas tão na cabeça, tu tem que passar elas por um processo. E o processo tá ali, evidenciado no filme. E tá impresso. Tu tem as pegadas, tu tem o mar que vai vindo, tu tem a luz que passa rapidamente. Então, tu em 13 segundos, tipo, assim, um dia inteiro se passou ali. Não sei quantas horas exatamente vocês passaram gravando...

N: Um dia inteiro.

A: Tá tudo ali, de alguma forma, sabe? E eu acho que isso é o que me pegou. Que conduziu toda a pesquisa.

N: É muito interessante.

A: A questão de a realidade estar ali. E tu tá tratando de um assunto que é justamente... Tipo, isso é real ou, não é? Tu até fala... Eu não sei se as memórias são criadas ou não.

N: Não interessa.

A: Mas estão ali, sabe? Estão ali, fabricadas de alguma forma. Mas fabricadas, sabe?

N: Sim.

A: É isso que eu acho mais interessante. E é justamente esse descontrolado da praia, assim, que eu fico pensando muito. Essas vibrações estão todas ali. Elas estão todos vestígios de todos esses processos animados. E daí, na praia, eu acho que isso grita muito forte. Esse ambiente que tu não tem nenhum controle. Tu não tá num estúdio. É completamente diferente de um stop-motion convencional, assim, do que a gente pensa. Então, tipo assim, essa tua escolha eu acho muito interessante. Eu queria saber se até antes, assim, tu... Tu já pensava nisso? Essa questão de tipo, vou deixar o processo se revelar. Já tava na tua cabeça?

N: Porque eu sempre... O meu processo dentro da animação me move muito por esse lugar, assim, sabe? Dos processos. De revelar os processos de alguma forma. Então, sempre pensei. Sempre acho interessante. Sempre que eu via coisas, assim, feitas na natureza, que eu sentia... Cara, eu consigo sentir de uma forma, assim, sabe? Então, era... Sempre pensei muito sobre isso, assim, sabe?

A: Isso é muito legal porque a gente... Eu e o meu orientador. Mas a gente olhando para os filmes... A gente não consegue ter acesso exatamente ao realizador. A gente só fica tentando pensar. Tipo, isso foi pensado? Isso não foi? Mas é muito legal saber que tinha essa intenção. Porque é uma coisa que para mim tá muito marcada no filme.

N: E é...

A: E foi justamente tentando entender o porquê eu gostava do filme. Porque, óbvio, tem muita coisa para eu gostar. Mas o que que tava me chamando ali? E eu acho que é exatamente isso. Essa questão da revelação. Do não... Do não esconder as estruturas. E quem está fazendo também, sabe? Então, eu acho muito interessante. Não sei se eu tenho mais alguma pergunta, assim, para ti. Mas eu... Acho que é isso. Não vou mais tirar do tempo. Acho que era para ser uma coisa rápida. Mas fiquei muito feliz de poder conversar contigo.

N: Massa. Tranquilo, eu tenho até mais cinco minutos. Se quiser... Se tiver mais alguma coisa. Mas se não, tô por aqui também.

A: Uma coisa só espetacular pra mim é o uso da música no final. Porque me pegou muito. Que era uma música que eu ouvia muito quando eu era menor. E daí, bah! Tocou. E todo o sentido do filme tá ali. Muito espetacular.

N: E tem a escolha do... A escolha do próprio mix. De ter uma hora também que o som do filme some e fica só com a minha... É, eu cantando.

A: Sim.

N: É, isso trazer pro lado pessoal. A música. É totalmente diferente de ter colocado a música ou alguma coisa do tipo. Mas esses foram processos muito naturais. O meu processo de luto mesmo. Essa música... Foi para um show, na verdade, assim, que a galera tocou, assim, sabe? Foi uma música que me marcou muito. Eu ficava sem... Não racionalizei muito, assim, sabe? E ela voltava. E aí, de alguma forma, nos meus processos do filme, essa música me voltava. Me voltava. E aí eu... Enfim, daí a letra bateu. Aí quando eu... Ah, tá. Então fez todo o sentido. E aí eu botei, assim, sabe? Mas é um processo para mim muito orgânico. De tipo, ir melhorando também o filme. Tem a estrutura inicial, depois você vai melhorando. Entendendo o que faz sentido e o que não faz sentido. Sabe? Foi um processo ao longo desses anos, assim, mesmo, também, sabe? E acho que é isso. Eu sempre fiquei muito aberta, assim, aos processos. Às pessoas que chegavam novas. Sabe? Tipo, ao que eu tava sentindo. Acho que foi importante também. Para ir amadurecendo a ideia e, enfim, chegar no final. Beleza!

A: Muito obrigada! Foi muito legal te conhecer.

N: Nada!

A: Espero que venham estrear o longa aqui em Porto Alegre.

N: Tá bom! A gente deve lançar o filme. Mas eu acho que deve ser só ano que vem. Não sei se a Cinemateca vai convidar. Às vezes a Cinemateca convida. Mas ano que vem a gente vai entrar em cartaz no Brasil todo. Acho que vai ser em fevereiro. Aí a gente vai... Massa! Sucesso aí!

86

A: Valeu! Obrigada! Boa sorte aí!

N: Muito obrigada! Tchau, tchau!

A: Tchau!