



O contemporâneo na experiência da animação¹

Gilberto Caserta²

Universidade de Sorocaba - Uniso

Resumo

Apresentação do relato do processo de experienciar a criação e manipulação de um brinquedo ótico do século XIX, o *zootrópio*, que visualiza mecanicamente animações desenhadas em tiras de papel. O objetivo dessa produção é, de um lado, provocar uma espécie de ruptura temporal ao confrontar esse aparelho midiático a um público habituado aos dispositivos eletrônicos atuais, identificando-se aspectos do contemporâneo associados às relações do sujeito com esse objeto. No choque temporal com os dispositivos digitais atuais se revela o quanto o consumo se confunde com a fruição, tanto dos dispositivos quanto de seu conteúdo. Por outro lado, ao comparar exibições com técnicas distintas com e sem velamento das imagens, demonstrar empiricamente que somente o “não-ver” permite a percepção da animação. Para desenvolver o estudo, adotou-se o percurso metodológico baseado em observar, descrever e discutir o objeto criado e sua interação com alguns públicos específicos em oficinas e workshops. O referencial teórico apoia-se nos *estudos contemporâneos*, principalmente os de Gumbrecht (2010), Agamben (2009) e Dewey (1980).

Palavras-chave: arqueologia da mídia; brinquedos óticos; zootrópio; animação

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho 02: "COMUNICAÇÃO, CONSUMO e IDENTIDADE: materialidades, atribuição de sentidos e representações midiáticas", do 5º Encontro de GTs - Comunicon, realizado nos dias 5, 6 e 7 de outubro de 2015.

² Gilberto Caserta, mestrando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura da Universidade de Sorocaba - UNISO, orientado pelo Prof. Dr. Wilton Garcia.
gil@caserta.com.br



Além do conteúdo que transportam, o modo como são experimentadas as mídias é um dos fatores primordiais que as distinguem umas das outras. O espectador que liga a televisão, dedicando-se em seguida aos afazeres domésticos, é o mesmo que se veste e se desloca exclusivamente para uma sala de cinema. As relações entre esse sujeito e as mídias que consome são totalmente diferentes em cada caso. No primeiro, além da dispersão da atividade simultânea, é frequentemente interrompido por intervalos comerciais que disputam sua atenção. No segundo, evidentemente, a sua disposição e o ambiente de uma sala escura e silenciosa contribuem para criar uma conexão distinta.

Dentre os dispositivos que conduzem o cinema de animação, os mais básicos são aqueles conhecidos como brinquedos óticos, inventados a partir de 1820 (CRARY, 1992, p.104). Utilizavam-se de sequências cíclicas de desenhos que resultavam na sensação de movimento a partir da interação física do observador com o objeto. O *taumatrópio* consistia de um disco com apenas duas imagens diferentes de cada lado e um fio em seu eixo horizontal que, ao ser torcido, dava a impressão de uma única imagem (CRARY, 1992, p.105). O *fenaquistoscópio*, um disco giratório que já contava com um número maior de desenhos, oito, e fendas próximos da sua borda, que deveria ser observado em frente a um espelho (CRARY, 1992, p.109).

Já o *zootrópio* (fig. 1), um desses instrumentos destinados à visualização de pequenas sequências animadas, foi o primeiro a separar o conteúdo do dispositivo: uma base fixa e um cilindro giratório que serve de receptáculo para tiras desenhadas que podem ser trocadas. Nos instrumentos que o antecederam, o conteúdo fazia parte da estrutura e ambos precisavam ser reconstruídos ou trocados para acessar uma nova sequência de movimentos. Inventado em 1834 pelo matemático inglês William Horner, que o batizou de Daedalum ou “roda do demônio”, estranhamente ficou esquecido por cerca de trinta anos. Em 1867, foi patenteado na Inglaterra por M.



Bradley e nos Estados Unidos por William F. Lincoln que utilizou o nome mais conveniente de “roda da vida” (CRARY, 1992, p.109).



Figura 1 - Zootrópio da coleção de Richard Balzer

Idealizar e construir uma versão do *zootrópio* e introduzi-lo no ambiente do consumo midiático descartável, momentâneo, espetacularizado, personalizado mas impessoal, poderia proporcionar um deslocamento temporal. Como afirma DEWEY (1980, p. 60), essa junção entre o novo e o velho é uma recriação de onde surge uma alma nova que revive o antigo e dá solidez ao que é atual. Trazer esse aparelho do século XIX para os nossos dias é encarar como "a contemporaneidade se escreve no presente assinalando o antes de tudo como arcaico, e somente quem percebe no mais moderno e recente os índices e as assinaturas do arcaico pode dele ser contemporâneo" (AGAMBEN, 2009, p. 69).

O *zootrópio* redesenhado precisaria favorecer principalmente o surgimento de uma relação entre o objeto e o usuário pela montagem de peças e customização, texturas perceptíveis ao tato, materiais recicláveis e acessíveis. O contraste entre o



físico e o virtual também estaria presente através de seu processo produtivo, lançando mão de tecnologias como projeto vetorial e pre-visualização tridimensional em computador e corte à laser (fig. 2 e 3).

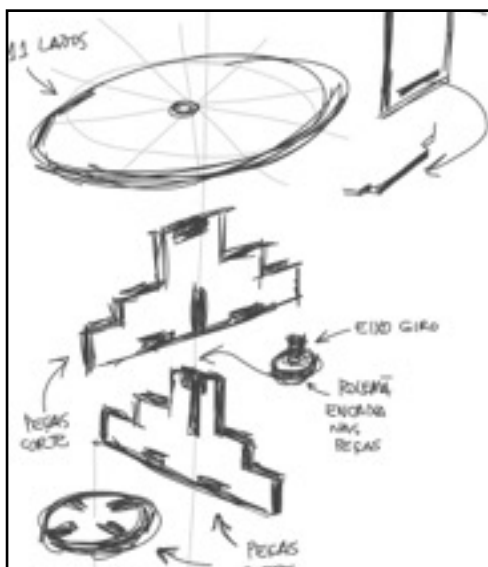


Figura 2 - Estudo. Autoria própria, 2013.

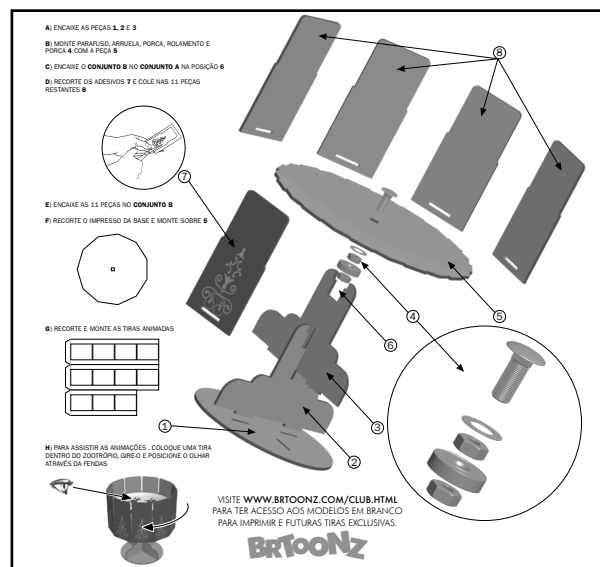


Figura 3 - Vista explodida. Autoria própria, 2013.

Desenvolveu-se, então, uma estratégia para que o usuário se colocasse primeiramente como um interator na montagem do seu *zootrópio*, utilizando apenas de uma tesoura e, principalmente, que dedicasse algum tempo nessa manipulação das peças. A materialidade se faz presente nesse momento quando precisa romper a embalagem rústica, personalizada com seu nome nela. tocar as peças, inalar o cheiro característico de madeira queimada pelo calor do laser, encaixá-las com precisão e força, recortar e montar elementos decorativos e as tiras animadas. Sem pressa e, de preferência, junto com amigos ou familiares. E isso apenas para assistir a uma sequência cíclica de 11 quadros. Da mesma forma que o conjunto de peças se transforma em um dispositivo de exibição, quem consome seu tempo nesse processo também passará por uma mutação.



Nas palavras de HALL (2006, p. 27), o indivíduo contemporâneo começa a se formar quando Descartes postula a dualidade mente/corpo, onde a identidade alcança a extensão da consciência. Até então visto como um sujeito unificado, esse indivíduo está fragmentado em inúmeras facetas descentradas, deslocadas, móveis. Os processos sociais nos quais desempenha diferentes papéis e seus discursos tendem a criar uma fratura entre o eu interior e o eu exterior, transformando a concepção que tem de si mesmo.

Poderíamos dizer que temos um indivíduo “frameficado”, dividido em quadros separados que correspondem à seus papéis sociais. Sua identidade localiza-se no entre-quadro, na sua não-presença, e sua percepção só pode ser assimilada pelo outro, na presença física do olhar do observador que capta essa ação entre-quadros.

Ser é aquilo que ao mesmo tempo se revela e se oculta no acontecimento da verdade. Heidegger não deixa dúvida de que, por esse posicionamento no acontecimento da verdade, o Ser, enquanto está sendo revelado, por exemplo, numa obra de arte, não é nem espiritual nem conceitual. Ser não é um sentido. Ser pertence à dimensão das coisas (GUMBRECHT, 2010, p. 93).

As mídias sociais virtuais, como intencionalmente exagera KEEN (2012), estão se tornando a própria vida pois hoje praticamente vivemos na internet, conectados e ao mesmo tempo isolados pela enorme quantidade simultânea de informações que recebemos. Vivemos juntos e solitários. Contrariamente, o produto finalizado propõe uma experiência de contemplação e suspensão da rotina contida numa caixa personalizada (fig. 4). No mundo do Youtube, onde uma quantidade praticamente infinita de vídeos estão acessíveis à um clique, a ressignificação da imagem em movimento precisa ser descascada e degustada lentamente. E o compartilhamento, definitivamente, não se dará com milhares de desconhecidos.



Figura 4 - Caixa kit *zootrópio*. Autoria própria, 2014.

GUMBRECHT (2010, p. 30) faz referência a Jean-François Lyotard quando de sua exposição *Les Imatériaux*, sobre o quanto os meios eletrônicos iniciaram uma desmaterialização da vida humana, levando à perda do mundo, à falta do contato com as coisas do mundo. Essa crescente virtualização nos limita no reconhecimento do outro somente pelo significado de sua imagem e do imaginário que construímos a partir dela.

Todo esse engendramento é apenas o preâmbulo para o ápice da sensação quase mística de visualizar o movimento resultante da consecução temporal de desenhos em um dispositivo não eletrônico. Se aproxima do arrebatamento que GUMBRECHT (2010, p. 115) considera como um modo espiritual de apropriação do mundo, de sujeição, e até mesmo do tempo messiânico de AGAMBEN (2009, p. 71). Uma momento de enlevo, de fusão entre o sujeito e o objeto.

Com o produto desenvolvido, buscou-se colocá-lo em contato com situações e públicos diversos. Em março de 2014, uma caixa foi enviada para o animador Amir Admoni, em São Paulo:

Chegou hoje o pacote aqui em casa. Antes de mais nada, parabéns pela iniciativa, antes de receber o pacote eu já estava feliz de alguém ter se disposto a produzir um *zootrópio* para vender aqui no Brasil. Mas mais



impressionante é a qualidade da sua produção. Nota-se que é algo feito com muito carinho e esmero, o acabamento das placas, das impressões, tudo está sensacional. Chamei meus sobrinhos aqui para casa e montamos juntos, foi sensacional. Fizemos algumas tiras próprias, diversão pra tarde toda. Obrigado novamente e espero que você siga a produção (Informação eletrônica).³

Em seguida, em maio de 2014, numa demanda do Sesc Santana, SP, criou-se um projeto denominado Festival de Animações Cíclicas onde uma platéia heterogênea, composta de crianças, adolescentes e adultos, pode explorar durante 3 dias o contato com o *zootrópio* recriado. Através de projeções, introduzia-se o artefato original, situando-o historicamente com outros brinquedos óticos. Num segundo momento, o grupo montava um aparelho, conhecia seu funcionamento e era instruído em como desenhar e montar suas próprias tiras animadas. Depois de algumas horas, todas as tiras produzidas eram disponibilizadas em diversos *zootrópios* para que o público circulante tivesse a oportunidade do visionamento e posterior votação na sua animação cíclica preferida.

Curiosamente, e até de maneira simbólica, a atividade ocorreu no espaço denominado Internet Livre, onde o Sesc dispõe de computadores para uso de seus associados. E lá estava esse público encantando-se ao ver seus desenhos tomarem vida sem uso de computador ou outro apetrecho elétrico (fig. 5).

Durante grande parte do ano de 2014, dando continuidade a uma série de palestras e oficinas iniciadas no ano anterior percorrendo cidades do Estado de São Paulo para o Museu da Imagem e do Som, surge a oportunidade de experimentação em outros ambientes. O *zootrópio* e sua história foram apresentados para crianças em idade escolar e seus professores, desde em auditórios modernos à improvisados galpões. E a reação da interação com o objeto alternava-se entre espanto, alegria, surpresa e incredulidade. Não importa a idade ou a vivência anterior de, por exemplo, já ter assistido uma animação no cinema ou na tela do computador. Ou ter desenhado

³ E-mail recebido de Amir Admoni em 15 de março de 2014.



com as próprias mãos as figuras sequenciadas e imaginado seu movimento, planejado a ação. Surgirá a expressão da surpresa, o brilho no olhar, o sorriso incontrolado da magia daquela percepção (fig. 6).



Figura 5 - *Zootrópio* montado em uso em oficina, Sesc Santana. Autoria própria, 2014.



Figura 6 - *Zootrópio* montado em uso em oficina, Fábrica de Cultura. Autoria própria, 2014.



Enxergar o movimento numa animação não é uma sensação que pode ser interpretada. Trata-se de uma experiência que se consoma ao vivê-la e sua percepção não depende da razão ou do conteúdo semântico das imagens. Muito semelhante ao contato com uma obra de arte, o que GUMBRECHT (2010, p. 147) chama de efeito de presença, uma percepção que apenas acontece na experimentação do objeto, no impacto que causa ao corpo do espectador, antecedendo o momento de significá-las.

Esse movimento, como o gesto para PEIXOTO (1992, p. 427), “encarna uma emoção, em vez de significá-la”. Trata-se do sagrado, o sublime que transcende as imagens estáticas e se revela apenas durante a exibição do filme. Captar com os olhos o que não foi registrado no filme. Se fazer cinema é “esculpir o tempo” (TARKÓVSKI, 1990, apud, PEIXOTO, 1992), fazer animação, então, é criar um outro tempo.



Referências

- AGAMBEN, Giorgio. O que é contemporâneo? e outros ensaios. Chapecó: Arcos, 2009.
- BALZER, Richard. The Richard Balzer Collection. Disponível em: <<http://www.dickbalzer.com>>
- CRARY, Jonathan. Techniques of the observer on vision and modernity in the nineteenth century. Cambridge: MIT Press, 1992.
- DEWEY, John. Art as Experience. New York: Perigee Books, 1980
- GUMBRECHT, Hans Ulrich. Produção de Presença - O que o sentido não consegue transmitir. Rio de Janeiro: Contraponto PUC-Rio, 2010.
- HALL, Stuart. A Identidade Cultural na Pós-Modernidade. 11. ed. Rio de Janeiro: DP&A Editora, 2006.
- KEEN, Andrew. Vertigem Digital: por que as redes sociais estão nos dividindo, diminuindo e desorientando. São Paulo: Zahar, edição digital, agosto 2012.
- MANOVICH, Lev. The language of new media. Cambridge: The MIT Press, 2001.
- PEIXOTO, Nelson Brissac. Ver o Invisível: A Ética das Imagens. In: NOVAES, Adauto. (Org.). São Paulo: Ética, 1992.
- TARKOVSKI, Andrei Arsenevich. Esculpir O Tempo. Martins Fontes, 1990.
- ZOETROPE. Disponível no site da North Carolina School of Science and Mathematics <<http://courses.ncssm.edu/gallery/collections/toys/html/exhibit10.htm>>. Acesso em: 13 jul. 2015.