

A imagem em movimento na cineinstalação: poética em arte e tecnologia

The image in movement in cineinstalation: poetics in art and technology

Ceila Teresinha Bitencourt de BITTENCOURT¹
Reinilda de Fátima Berguenmayer MINUZZI²

Resumo

A pesquisa, em Poéticas Visuais, na linha Arte e Tecnologia, aborda a imagem em movimento e a relação do espectador com a mesma. Nesse sentido, busca investigar de que modo se dá essa relação, quais suas implicações, tendo como princípio questões ligadas ao imaginário e à criação de fragmentos de histórias ficcionais a fim de potencializar a imaginação do espectador. A produção poética resultou em animações analógicas e digitais, tendo como referência a obra literária “A Fantástica Fábrica de Chocolate” de Roald Dahl. As interferências na história têm como propósito fomentar a imaginação das pessoas possibilitando a elas outros imaginários. Para a concepção desses fragmentos ficcionais bem como da prática artística, parte-se da ideia de montagem, própria da linguagem cinematográfica, favorecendo o envolvimento do público com a obra fílmica. A apresentação da poética pessoal da animação envolve meios híbridos próprios da contemporaneidade artística como a cineinstalação.

Palavras-chave: Arte Contemporânea. Arte e Tecnologia. Cineinstalação. Imagem em Movimento. Imaginário.

Abstract

The research, in Visual Poetics, in the Line Art and Technology, approaches the moving image and the relation of the spectator with the same. In this sense, it seeks to investigate in what way this relationship takes place, what its implications are, having as a principle questions related to the imaginary and the creation of fragments of fictional stories in order to enhance the imagination of the spectator. The poetic production resulted in analog and digital animations, with reference to the literary work "The

¹ Mestre em Artes Visuais, na linha Arte e Tecnologia, pelo PPGART (Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais) da Universidade Federal de Santa Maria. Membro do GAD (Grupo de Pesquisa em Arte e Design). Membro do Grupo de Pesquisa MOVIOLA - Laboratório de Estudos, Pesquisa e Produção em Memórias e Narrativas Audiovisuais do POSCOM (Programa de Pós-Graduação em Comunicação) da Universidade Federal de Santa Maria. E-mail: ceilabbittencourt@gmail.com

² Doutora em Engenharia de Produção/Gestão do Design pela Universidade Federal de Santa Catarina (2006). Professora Associada da Universidade Federal de Santa Maria, RS. Integra o Núcleo de Produtores Visuais de Santa Maria, RS desde 2012. E-mail: reinilda.minuzzi@gmail.com

Fantastic Chocolate Factory" by Roald Dahl. Interferences in history are intended to foster the imagination of people by making them available to others. For the conception of these fictional fragments as well as of the artistic practice, one starts from the idea of assembly, own of the cinematographic language, favoring the involvement of the public with the filmic work. The presentation of the personal poetics of animation involves hybrid media characteristic of artistic contemporaneity as the cineinstalação.

Keywords: Contemporary Art. Art and Technology. Cineinstalação. Moving Image. Imaginary.

Introdução

O cinema está presente na vida da maioria das pessoas. Ir ao cinema, para muitos, é um entretenimento de rotina. Há os intitulados “cinéfilos”, ou seja, aqueles que amam cinema e se interessam por tudo que se relaciona a ele. O cinema é um campo vasto para se explorar poeticamente.

Enquanto possibilidade de novas experiências, o imaginário está presente em muitas áreas que envolvem, sobretudo, a linguagem artística e seus desdobramentos. Contudo, vários teóricos mencionam ser o cinema uma arte que potencializa a imaginação nos seus espectadores. Assim, estudar as particularidades que estão implicadas nessas questões é de interesse desta investigação. Igualmente, a montagem cinematográfica é vista como uma das responsáveis por fortalecer o imaginário das pessoas. Nessa direção, não tem como se contestar a relevância da montagem na obra fílmica. O corte além de ser o elemento agregador (ou provocador) na relação dos planos, é também o mediador que poderá potencializar as significações na linguagem cinematográfica.

Ao trazer o conceito de montagem para a presente proposta de pesquisa, ressalta-se que se pretende trabalhar com criação de pequenos fragmentos de histórias ficcionais, ou seja, introduzir recortes na história da obra literária “A Fantástica Fábrica de Chocolate” de Roald Dahl, de modo a ressignificar situações e fortalecer as características dos personagens. Essa ideia de “fragmento” e “corte” remete ao que se entende por montagem. A partir daí, criam-se situações que podem levar as pessoas a outros imaginários.

Engendramentos para uma poética da imagem animada

A arte contemporânea permite criar uma variedade de propostas artísticas tanto analógicas, quanto digitais. E também propicia o entrecruzamento dessas duas possibilidades, resultando em uma poética híbrida.

Nesse contexto, pode-se dizer que a máquina enquanto mediadora entre o artista e sua obra está cada vez mais presente nas poéticas contemporâneas. A evolução dos computadores e o surgimento de novos programas ou *softwares* facilitam investimentos em novos projetos.

Por esse viés, destaca-se a produção cinematográfica que se apropria das possibilidades tecnológicas para avançar rumo a novas experimentações como acontece, principalmente, com o cinema de animação. No que se refere às experimentações a partir da imagem em movimento, ressalta-se a importância da montagem cinematográfica. Conforme aponta Eisenstein (2002), a montagem é o principal elemento articulador do discurso cinematográfico.

Houve mudanças no decorrer da trajetória da montagem no cinema. Desde a decupagem clássica (que visava uma montagem invisível, ou seja, que não fosse possível identificar o corte) até o cineasta soviético Sergei Eisenstein (1898-1948) com seu cinema desconstrução (por meio da exploração da montagem, pretendia-se a criação de um conceito, de uma nova ideia), a montagem conquistou seu papel de destaque no discurso fílmico.

Segundo Graça (2006), a discussão recorrente no cinema é a questão principal em torno da representação fílmica do “real”. Enquanto Eisenstein manipulava a realidade, o crítico de arte francês André Bazin (1918-1958) defendia a relação do filme com o “real”, isto é, a “especificidade do cinema não residiria na capacidade de manipulação da montagem, mas em seu oposto, ou seja, no ajustamento plástico da imagem cinematográfica ao sentido da realidade” (ibid, p. 53).

Nesse contexto, convém trazer a ideia de montagem expressiva: uma montagem que não é um meio, todavia um fim, que tem como propósito expressar por si mesma, pelo embate de duas imagens, um sentimento ou uma ideia (AUMONT³ *et al*, 2012).

Longe de ter como ideal apagar-se diante da continuidade, facilitando ao máximo as ligações de um plano ao outro, procura, ao contrário, produzir constantemente efeitos de ruptura no pensamento do espectador, fazê-lo saltar intelectualmente para que seja mais viva nele a influência de uma ideia expressa pelo diretor e traduzida pelo confronto dos planos. O modelo mais famoso de montagem expressiva é a montagem das atrações [...] (MARTIN, 2009, p. 132-133).

Eisenstein foi um visionário para sua época. Com sua montagem de atrações leva o cinema para além do propósito narrativo. Longe de buscar uma linearidade, o cineasta propõe por meio do conflito-justaposição de imagens, convidar o espectador a buscar um novo olhar diante do filme – um olhar crítico.

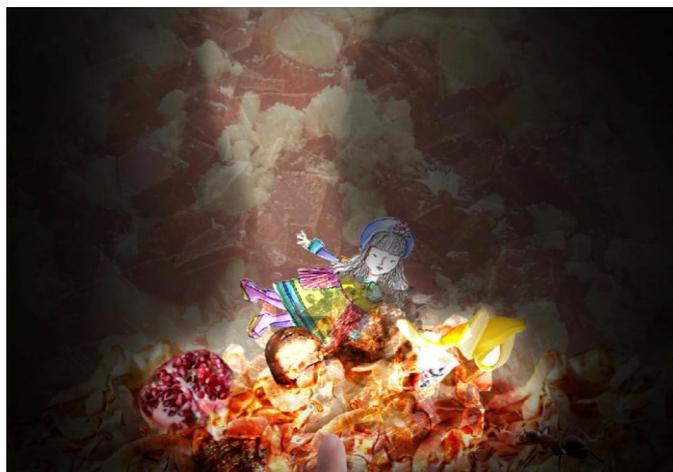
Para Xavier (2014), Eisenstein não compartilha das ideias trazidas pela decupagem clássica. Ele atua decididamente no desenvolvimento das ações e não se importa com a “integridade” dos fatos representados, porém com a plenitude de um raciocínio feito através de imagens quer baseada em metáforas⁴, elementos simbólicos ou de diferentes conexões abstratas entre os planos. No seu discurso, seguidamente interrompe o fluxo de acontecimentos e realiza suas reflexões, dirigindo abertamente a leitura do espectador.

Foi pensando nessa abordagem de Eisenstein a respeito de pensar através de imagens que foi projetada, por exemplo, a situação que envolve a personagem Veruska. A ideia de trazer o lixo, que também faz parte da história original, porém não é mostrado e sim subentendido, denuncia essa “pobreza de espírito” da menina, como elemento simbólico. Por esse caminho, destaca-se também a questão da montagem que acontece pelo choque de planos evidenciados nas transparências e sobreposições. Cabe destacar que esse comportamento se distancia consideravelmente da decupagem clássica, da montagem naturalista e da montagem realista (Figura 1).

³ Trata-se do teórico francês Jacques Aumont (1942-).

⁴ Metáfora: aproximação/justaposição de duas imagens ou mais (MARTIN, 2009).

Figura 1 - Veruska caindo sobre o lixo, em uma das etapas da animação “Chocollates Wonka”.



Fonte: Arquivo pessoal

Nesse contexto, segundo Aumont *et al* (2012), Eisenstein irá pensar o filme menos como representação do que como discurso articulado, sendo que sua reflexão sobre a montagem consiste propriamente em precisar essa “articulação”. Raciocinando dessa forma, traz a noção de fragmento e nele caracteriza a unidade fílmica. O fragmento define-se “pelas relações, pelas articulações, que apresenta com os outros fragmentos que o cercam” (ibid, p. 82). Assim, a montagem não se trata de fragmentos dispostos em sequência, mas uma ideia que surge do choque entre dois fragmentos distintos.

Pode-se verificar na cena da animação da Veruska já mencionada anteriormente, mas também na animação “Sopa de Repolho”. Busca-se trabalhar com as sobreposições das imagens (choque dos planos) como na sombra que a própria casa do personagem “Charlie” projeta sobre a parede de pedras logo atrás dela e nos repolhos que rolam sobrepondo-se. O propósito é tornar mais dinâmica a cena (um repolho surge, depois outro, até muitos repolhos aparecerem rolando em direção a casa), enfatizando o volume considerável de repolhos que adentram a casa, com uma velocidade tamanha que mexe com todas suas estruturas. Os repolhos como elementos simbólicos da pobreza, da restrição de alimentos que passa Charlie e sua família (Figura 2). A cena possibilita ao espectador criar outros imaginários dependendo da maneira que ele vivencia a situação,

de suas experiências e de suas expectativas diante da animação, conforme destaca Aumont (1993).

Figura 2 - *Frame* da animação “Sopa de Repolho”. Desenho editado em *software* para edição de imagem, 29,7 X 42 cm.



Fonte: Arquivo pessoal

Para Eisenstein (2002), um fragmento de um filme a ser montado permanece neutro, mesmo que seja parte de uma sequência planejada, até que seja associado a outro fragmento quando inesperadamente obtém e expressa um sentido mais profundo e muito diverso do que o projetado para ele no momento da filmagem.

Como se pode constatar, a montagem é essencial para entender que rumo o filme toma e, assim, quais as implicações estão relacionadas a ele. Ou seja, se o propósito é considerar a montagem como algo imperceptível e que apresente uma narrativa o mais próximo possível do real, temos um discurso fílmico totalmente diferente daquele que pretende uma montagem que seja parte fundamental do seu discurso ao mesmo tempo em que possibilita pensar por meio das imagens ligadas a esta montagem nada linear. Reforçando que o presente estudo liga-se a essa última montagem em que a ideia e a fragmentação são mais importantes do que qualquer narrativa propriamente dita. Essa fragmentação permite o espectador tirar suas próprias conclusões da imagem em movimento apresentada. Não existe um único caminho a seguir, ou seja, há uma pluralidade de interpretações frente à imagem animada.

Por esse caminho, pode dizer que a imagem tem um importante papel para o espectador uma vez que ela se assume como elo entre esse espectador e o universo visual que interfere diretamente na imaginação daquele.

Nas dobras da imaginação

O cinema de animação está se expandindo no mercado cinematográfico, tendo em vista os filmes bem sucedidos produzidos através das técnicas da animação. Nesse segmento do cinema, juntamente com as diversificadas técnicas, destaca-se a imaginação criadora ligada às histórias, isto é, a fantasia presente na construção imagética encarregada pelo fascínio que favorece a identificação com o público. Os diversos processos de animação dão origem a efeitos estéticos diegéticos e expressivos na concepção dos personagens e nas ambientações das histórias.

Por esse caminho, convém se pensar sobre a definição do que seria imagem. Segundo Aumont (1993), a imagem tem várias atualizações potenciais, algumas delas dizem respeito aos sentidos, outras tão somente ao intelecto, como quando se refere do poder que determinadas palavras possuem de “formar imagens”, por uso metafórico, por exemplo. Primeiramente, o conceito de imagem está ligado à ideia de representação. Do latim “imago”, quer dizer “representação, cópia, retrato e sombra”. Imagem é uma das maneiras mais primitivas de transmissão do saber e de expressão, da qual o homem se utilizou como meio de comunicação e registros, bem antes da escrita (por exemplo, na arte rupestre desenvolveu maneiras de se comunicar e registrar o seu cotidiano e informações primordiais para a sua realidade). É uma representação que pode se propagar por meio de desenhos, pinturas, gravuras, fotografias ou filmes.

A imagem pode ser captada pelo olho humano e formada pelo cérebro ou criada pela mente através da imaginação. A imagem pode ser considerada também como uma forma de diálogo, de comunicação não verbal.

Diante do exposto, percebe-se que a imagem desempenha a função de elo ou conexão entre o indivíduo e o universo exterior. Ela oportuniza trazer à tona questões do imaginário que remetem ao pensamento de (re)construção e, ao mesmo tempo, de

descoberta de imagens. O envolvimento afetivo que diz respeito à relação imagem/espectador destaca as vivências que esse experiencia com a imagem e seu entorno.

A obra cinematográfica é favorável para fomentar o imaginário nos seus espectadores. Nesse sentido, Maciel (*apud* PARENTE, 1993, p. 254), ressalta que “no cinema, a imagem imagina. O cinema silencia, cria ausência, segredo, suportes para a imaginação...”. Dessa forma, concordando com Aumont (1993), a imagem, embora seja universal, é também e sempre particularizada. Neste aspecto, é potencialmente artística.

Ao pensar a arte diante da possibilidade de oportunizar outros imaginários ao espectador a partir da produção poética, Aumont (1993) traz uma contribuição significativa neste sentido. O autor delimita sua abordagem dizendo investigar apenas uma das finalidades fundamentais da produção de imagens para que se possa focar na questão do espectador, qual seja, a que surge da ligação da imagem em geral com o domínio do simbólico, colocando-a como mediadora entre o espectador e a realidade.

Quando Eisenstein discorre sobre “formar imagens”, considera a diferenciação entre imagem e representação. O autor diz que a representação está inserida em cada um dos planos que designam determinados fatos ou objetos. Ele vê a imagem como uma “unidade complexa” formada por “uma unidade de planos montados de modo a ultrapassar o nível denotativo e propor uma significação, um valor específico para determinado momento, objeto ou personagem do filme” (XAVIER, 2014, p. 131). A imagem, como unidade complexa, segundo o cineasta, não exhibe algo, porém significa algo não abrangido em cada uma das representações próprias. A síntese gerada por essa montagem faz com que o cinema desloque-se do campo da ação para o da significância, do entendimento.

Nessa direção, Aumont (1993, p. 81) traz a ideia de um espectador que interage com a imagem. Ele diz que “o espectador constrói a imagem, a imagem constrói o espectador”, o que consiste primeiramente em considerá-lo como parceiro ativo da imagem, emocional e cognitivamente (e também como organismo psíquico sobre o qual age a imagem), segundo o teórico. A imagem serve a duas funções psicológicas: reconhecimento (ligada à memória e ao raciocínio), rememoração

(considerada mais essencial, relacionada à compreensão do visível, para as funções mais diretamente sensoriais).

Em relação à memória, Francastel (1998) diz que na base da leitura dos signos plásticos, assim como em qualquer outra leitura, encontra-se inevitavelmente a imaginação e a memória. Na ausência delas, não existe visão plástica, seja ela qual for. No caso do filme, as duas funções se alternam e colaboram continuamente.

O autor ainda menciona que não há espaço sem imaginação e sem memória, sem uma relação direta com nossas atitudes anteriores e com a experiência do nosso corpo. Ou seja, só se consegue imaginar os espaços dos quais se teve experiência ou necessidade.

Por esse caminho, surge o questionamento: “Qual o “papel do espectador”?” Segundo Aumont (1993), Gombrich⁵, historiador de arte, propôs a expressão “papel (ou parte) do espectador” para denominar “o conjunto dos atos perceptivos e psíquicos pelos quais, ao percebê-la e ao compreendê-la, o espectador faz existir a imagem” (ibid, p. 86). O historiador de arte diz que a percepção visual é um processo um tanto experimental, que implica em uma série de expectativas em que são emitidas hipóteses as quais são alvo de verificação ou, se for o caso, de anulação. Esse sistema de possibilidades é largamente informado por nosso conhecimento antecipado do mundo e das imagens. E ainda, a parte do espectador é projetiva: tendência a reconhecer algo em uma imagem apoiando-se na existência de esquemas perceptivos (utilizar todo conhecimento do sistema visual e confrontá-lo com referências icônicas que estavam guardadas na memória). Assim, a função do espectador é significativamente ativa. Envolve uma combinação constante de reconhecimento e rememoração. É o espectador quem faz a imagem.

A imagem dá abertura para inúmeras interpretações ligadas ao imaginário de cada um. Assim, os fragmentos ficcionais na proposta da pesquisa são pequenas intervenções na história original, visando possibilitar novas experiências frente à imagem ressignificada, ou seja, abrir outras possibilidades para a imagem e, assim, para a imaginação. O envolvimento do espectador com a imagem, de modo a fomentar a

⁵ Ernst Hans Josef Gombrich (1909-2001), historiador de arte austríaco, naturalizado britânico.

ilusão tendo como estímulo o que se apresenta diante dos olhos, ou seja, por meio de situações fantasiosas, são caminhos a serem percorridos pela proposta pessoal de pesquisa (Figura 3). E como bem disse Rudolf Arnheim, o cinema é campo fértil para esse propósito (AUMONT, 1993).

Figura 3 - Imagens das animações "Sopa de Repolho" (acima) e "Chocolattes Wonka" (abaixo).



Fonte: Arquivo pessoal

Diante do exposto, surge a questão sobre o que se entende por imaginário. O imaginário é o domínio da imaginação, entendida como faculdade criativa, produtora de imagens interiores ocasionalmente exteriorizáveis e o que Aumont (1993) chama de “fictício”, de “inventado”.

A imagem cinematográfica é vista pelo autor como um campo muito oportuno ao imaginário. Quando se menciona sobre filmes, convém levar em consideração, aponta Francastel (1998), que se trata de uma linguagem e de uma arte de ilusão. Por esse viés, conforme Aumont (1993), “toda imagem encontra o imaginário, provocando redes identificadoras e acionando a identificação do espectador consigo mesmo como

espectador que olha” (ibid, 1993, p. 120). Flusser⁶ (2009) refere-se à imaginação como a capacidade de abstração específica da imagem.

Dentro desse mundo feito de imagens, há muitas possibilidades de experimentar e criar as mais diversificadas propostas poéticas proporcionando as mais distintas vivências a partir da imagem em movimento. Nessa perspectiva, vale ressaltar que não há necessidade de grandes recursos para construir a imagem animada, ou seja, basta, por exemplo, uma folha de papel e um lápis. E, sobretudo, muita imaginação.

Nessa perspectiva, o processo de construção do filme animado, o autor busca por trazer para si mesmo, para seu próprio gesto, o domínio não só de todos os procedimentos técnicos, mas, igualmente, a origem da ilusão fílmica que ocorrerá mediante a participação do espectador.

O filme animado surge do dispositivo mesmo que cria o cinema. Em sua própria natureza e simultaneamente, entretanto, encontra-se a mão humana: o gesto que busca recuperar um espaço-tempo próprio e vivido no íntimo das próprias criações tecnológicas, isto é, partindo do manuseamento poético (que é também crítico) da instrumentalidade do dispositivo fílmico (GRAÇA, 2006).

Graça (2006) traz o animador Norman McLaren⁷ (1914-1987) para falar de cinema experimental⁸. Ela aponta que McLaren, diante dos dispositivos e meios de expressão fílmica disponíveis em sua época, “criou não apenas filmes, mas uma poética, uma atitude crítica e de criação no seio do próprio cinema” (ibid, p. 37). O animador contribuiu com a definição da identidade do cinema, enquanto forma de expressão única no contexto das linguagens e práticas artísticas contemporâneas. McLaren construiu uma obra fílmica alicerçada num trabalho minucioso de exploração, análise e criação de elementos de expressão e de percepção e aplicações no nível do discurso.

O animador já passou por todas as técnicas de animação conhecidas, ressalta Lucena Júnior (2001), além de contribuir com novas técnicas, tais como: (a) animação estereoscópica; (b) pintura no tempo e (c) modo direto na película, popularizado por ele.

⁶ Vilém Flusser (1920-1991), filósofo tcheco, naturalizado brasileiro.

⁷ Existem outros animadores que também trabalharam com animação experimental, tais como: Len Lye, Oskar Fischinger, John e James Whitney, entre outros.

⁸ Como sugere o próprio nome “experimental”, a ênfase desse tipo de produção está na experiência, no sentido científico de descoberta de possibilidades novas (MACHADO, 2010).

McLaren adaptou o método antigo de desenhar diretamente no suporte transparente utilizado para projeção.

Diante do exposto, percebe-se que a animação experimental permite uma liberdade maior no que se refere ao processo da animação. Contudo, isso não quer dizer que seja uma animação descompromissada; muito pelo contrário, tem-se o compromisso de abrir novos horizontes para uma geração de futuros animadores, tendo em vista que urge ampliar esse universo da imagem animada que se expande cada vez mais no Brasil. O presente estudo se enquadra dentro desse espírito de experimentação na medida em que explorou as possibilidades da imagem animada seja a partir da construção imagética, seja na criação dos fragmentos ficcionais, a fim de contribuir com as discussões sobre o assunto.

Desdobramentos de uma poética

A experiência com o cinema não se restringe mais a uma sala de projeção convencional. No escuro das salas dos museus e galerias, por exemplo, as projeções de imagens, segundo Maciel (2008), movem-se e se espacializam, ocasionando outras relações entre o espaço e o tempo na experiência do espectador. O artista, na contemporaneidade, necessita pensar as novas relações da imagem em movimento no contexto da arte contemporânea aproveitando os recursos disponíveis abertos pela arte e tecnologia, possibilitando, assim, outras vivências para o espectador. Nessa perspectiva, pretendeu-se investigar a linguagem da “cineinstalação”.

Ao se referir à questão da tecnologia na arte, percebe-se que as possibilidades, tanto de produção poética quanto de modos de apresentação, são diversas. Ao desenvolver um trabalho artístico torna-se essencial pensar no seu modo de apresentação. No caso da pesquisa pessoal, que envolve questões do imaginário tendo o cinema como meio de refletir essas asserções, a maneira de apresentar essa poética é de extrema relevância para a legitimação desse estudo.

Tão importante quanto trazer o assunto dos dispositivos digitais quando se fala em imagem em movimento, é trazer os analógicos, pois foi onde tudo começou, ou seja,

eles abriram os caminhos para explorar as perspectivas que se tem hoje frente à imagem animada, na contemporaneidade artística.

Considerando a apresentação da poética pessoal, no âmbito da imagem em movimento, além da cineinstalação, destaca-se a apresentação analógica através da técnica de ilusão óptica denominada *Scanimation* e outra proposta dentro da ideia de projeções de sombras.

Mais do que apresentar a proposta de pesquisa apoiada nos autores e artistas vinculados ao assunto, torna-se fundamental refletir sobre as implicações em relação ao espectador e a obra, responsáveis pela potencialização da imaginação ligada ao seu imaginário o que permite esse espectador experienciar de outra maneira a imagem em movimento.

Ao falar de cineinstalação, convém mencionar a videoartista brasileira Cris Ventura. Ela cria "Um andar sobre o mar"⁹, uma cineinstalação que tem como proposta, segundo Silva (2014), um mergulho na intimidade. O trabalho envolve quatro quartos e uma varanda possibilitando que o espectador escolha um dos cômodos para entrar primeiro, a fim de que crie sua própria narrativa durante o "passeio" pela cineinstalação.

Conforme Ventura, o fato desse trabalho não ser apresentado numa sala de cinema possibilita outras formas de criação e de fruição da obra pelo espectador. Ele vivencia outra experiência diferente do cinema, da tela grande a partir do enquadramento e o tempo de duração das cenas projetadas naquele espaço alternativo. Destaca-se também o modo como as pessoas vão se relacionando com a imagem através de deslocamentos.

Por esse caminho segue a prática poética, ou seja, a imagem animada foi projetada para ser apresentada em um ambiente alternativo a fim de possibilitar outra experiência do espectador com a imagem em movimento. A participação do espectador com a obra não é meramente contemplativa, ou seja, há uma interação por meio do manuseio de recursos como uma fonte luminosa de um *smartphone* em uma das propostas analógicas. A trajetória a seguir no espaço expositivo/interativo depende da

⁹ Link para uma entrevista com a artista Cris Ventura que fala sobre sua pesquisa que resultou nesse trabalho artístico "Um andar sobre o mar": <<https://www.youtube.com/watch?v=jSLiDbJEbD0>>. Acesso em: 18 set 2016

escolha do próprio espectador que elege qual o percurso realizar. Outra proposta a partir da animação analógica permite que o público circule em volta do dispositivo a fim de alcançar o resultado da imagem em movimento, cuja técnica denomina-se *scanimation*.

A ideia com a cineinstalação é explorar o espaço e objetos de modo a compor um cenário com a temática da casa de Charlie em que os objetos e as projeções a partir desses, contribuem com o apelo à imaginação e ao imaginário do espectador (Figuras 4 a 7). Citando alguns objetos relacionados com a proposta da animação, tais como: fogão a lenha, lenha, panela de ferro, cadeiras, mesa, bule, açucareiro, talheres, ferro de passar roupas, boné, bengala, entre outros.

Figura 4 – Cineinstalação – Animação "Sopa de Repolho".



Fonte: Arquivo pessoal

Figura 5 – Cineinstalação – Animação "Chocolattes Wonka".



Fonte: Arquivo pessoal

Figura 6 – Projeto para a animação analógica "Outros Imaginários" a partir da projeção de sombras.



Fonte: Arquivo pessoal

Figura 7 – Cineinstalação – Animação analógica "O grande dia".



Fonte: Arquivo pessoal

Os artistas parecem estar sempre buscando romper com os padrões estabelecidos, propondo um olhar pessoal diante das muitas possibilidades que um assunto pode suscitar. O cinema, por exemplo, é um campo rico em oportunidades, sobretudo, a cineinstalação. Pensar seu dispositivo dá abertura para inúmeras investidas em arte e, principalmente, em arte mediada pela tecnologia. Mas, também pensar os dispositivos analógicos, torna-se uma rica oportunidade para refletir a respeito da imagem em movimento a partir deles.

Os artistas devem buscar pensar sua prática artística e, mais do que atualizar sua visão da arte, torna-se fundamental que possa pensar sobre seu lugar no mundo que está sempre em movimento.

Considerações finais

A imagem é pensada de inúmeras formas na arte contemporânea. Há quem a pense analogicamente e também existem artistas que a constroem digitalmente. Independente da maneira que aparece nas poéticas contemporâneas, acredita-se ser fundamental permitir ao espectador a cada olhar, uma nova experiência com a obra. Conseqüentemente, as imagens continuam a influenciar a imaginação das pessoas desafiando-as, o tempo todo, a renovar suas expectativas diante do mundo, atravessado pelas imagens.

O cinema é imagem em movimento. A montagem funciona como um jogo em que as escolhas fazem parte de um pensamento (re)estruturado em que se objetiva trazer ao espectador oportunidade de vivenciar novas visualidades possibilitando abertura a outras percepções que talvez o olhar não pudesse imaginar. Nesse contexto, a obra cinematográfica aparece com a montagem.

Enquanto Bazin reforça que não se deve interferir na realidade, ou seja, deve-se deixar que ela manifeste seu sentido, Eisenstein explora a montagem em seus filmes que está diretamente relacionada à estrutura da diegese e ao impacto no espectador quando intenciona potencializar sua experiência emocional diante da obra fílmica. Essa dinâmica remete ao interesse poético em produzir pequenas histórias ficcionais considerando-as parte da montagem e que se relaciona com a ideia de fragmentação, isto é, objetiva-se manter distância da narrativa linear.

Qualquer objeto já carrega em si uma série de significados que por si só já é um discurso. Aquele que o vê tende a recriar o universo ao qual ele pertence. A força da montagem reside no fato de somar ao processo criativo a razão e o sentimento do espectador que experimenta da mesma “referência” que o autor recorreu para criar a imagem.

Nesse contexto, o pensamento eisensteiniano de uma montagem que manifesta o raciocínio ou o método de pensar, está estreitamente ligado as suas convicções em relação à montagem, compreendida num sentido mais amplo como resultado do

pensamento. O cerne da questão está em “pensar através da imagem”, como já mencionado no decorrer do texto dissertativo.

Nessa perspectiva, pode-se repensar o dispositivo do cinema, isto é, buscar novas formas de sair da sala escura do cinema, buscando explorar novos suportes para o audiovisual. Na proposta pessoal, em relação aos meios de apresentação da poética, pretendeu-se engajar o processo de produção artística a experimentações a partir da cineinstalação. Essa linguagem permite sair do quadro da tela, oportunizando ao espectador novas experiências com a imagem animada onde pode também (re)criar suas próprias trajetórias permeadas pela sua imaginação.

Acredita-se que o que move o artista - mais do que as possibilidades que se abrem com a arte contemporânea - são os desafios que ele mesmo se propõe a partir de suas reflexões.

Referências

AUMONT, Jacques. **A imagem**. Tradução: Estela dos Santos Abreu e Cláudio C. Santoro. São Paulo: Papirus, 1993.

AUMONT, Jacques *et al.* **A estética do filme**. Tradução Marina Appenzeller. São Paulo: Papirus, 2012.

EISENSTEIN, Sergei. **A forma do filme**. Tradução Teresa Ottoni. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2002.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da Caixa Preta**: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. Tradução do autor. Rio de Janeiro: Sinergia Relume Dumará, 2009.

FRANCASTEL, Pierre. **A imagem, a visão e a imaginação**. Portugal: Edições 70, 1998.

GRAÇA, Marina Estela. **Entre o olhar e o gesto**: elementos para uma poética da imagem animada. São Paulo: SENAC, 2006.

JÚNIOR, Alberto Lucena. **Arte da animação**: técnica e estética através da história. São Paulo: SENAC, 2001.

MACHADO, Arlindo. Pioneiros do vídeo e do cinema experimental na América Latina. **Significação**. n. 33, p. 21-40, 2010. Disponível em: <http://www3.usp.br/significacao/pdf/2_Arlindo%20Machado.pdf>. Acesso em: 12 dez 2015.

MACIEL, Katia (Org.). **Cinema sim**: narrativas e projeções. São Paulo: Itaú Cultural, 2008.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. São Paulo, SP: Brasiliense, 2009.

PARENTE, André (Org.). **Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

SILVA, Paulo Henrique. **Obra "Um Andar Sobre o Mar", da videoartista Cris, propõe mergulho na intimidade**. Disponível em: <<http://hojeemdia.com.br/almanaque/obra-um-andar-sobre-o-mar-da-videoartista-cris-prop%C3%B5e-mergulho-na-intimidade-1.278713>>. Acesso em: 12 dez 2015.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência**. São Paulo: Paz e Terra, 2014.