

Drawn Table:
depois de cem anos de animação.
por Jane de Almeida

Zachary Lieberman faz parte da mesma família espiritual que George Méliès, Orson Welles e William Kentridge. Ainda jovem e um pouco mais careca que todos eles, Zachary, quando apresenta seus trabalhos, começa sempre mostrando sua carteira de identidade com uma foto de alguns anos atrás. Na foto antiga ele aparece com uma enorme cabeleira e tenta nos convencer de que seu cabelo foi perdido nos anos de trabalho de subversão dos sistemas computacionais vetoriais como o *software Flash* para criar novos modos de movimentar a imagem. Faz sentido semântico, mas faz ainda mais sentido formal. Sua inspiração para o trabalho *Drawn Table*, são os *lightning sketches*. Há exatamente cem anos atrás, depois de trabalhar com Edson, o inglês J. S. Blackton começa a trabalhar com quadros filmados um a um, desenhando em giz numa lousa na qual acrescentava um pequeno detalhe ao desenho em cada quadro filmado,



inventando a técnica de animação. *Humorous phases of funny faces** é o nome desse primeiro desenho animado e bem que os fios de cabelo de Zachary Lieberman poderiam ter sido retirados, a cada fase de sua vida bem humorada, pelas mãos de James Blackton.

* Link para o filme *Humorous phases of funny faces* de James Blackton:

http://www.americaslibrary.gov/assets/sh/animation/sh_animation_blacktn_3.mpg

Drawn Table é uma máquina espantosa. Claro, é fácil entender porque as pessoas se divertem tanto com ela, crianças e adultos. Tudo parece muito divertido, todo mundo faz mágica com as próprias mãos e nem precisa comprar o kit de iniciante. Há algo de ingênuo *à la* Méliès, sem o inconveniente de seu universo *kitsch*, pois é encantadora sem os barroquismos do excesso de matéria física no enquadramento como em Méliès. Tanto na *Drawn Table* com projetor multimídia, quanto em sua versão anterior com retroprojetor, há um cuidado com as cores da tinta – quase sempre única e próxima do preto – , com o uso do pincel, além da suposição de que as pessoas desenhem seus mais primários e infantilizados rabiscos. O resultado é de grande proximidade com o giz de Blackton, expressando o traço manual do desenho e não do “colorito” para lembrar uma antiga oposição da arte. *Drawn Table*, antes de tudo, libera-se da vetorialização pré-concebida nos *softwares* de animação com o uso do *Processing, software* livre que pode ser adquirido por *download* na internet, e apresenta alternativa que retoma o gesto humano.

Automatismo e improviso: *trickery*

Em filmes que usam a câmera como máquina de reproduzir a realidade, um certo automatismo fica garantido por meio da fotografia dos quadros. Seguindo a argumentação de Stanley Cavell, a câmera de cinema, sendo uma máquina que capta o mundo automaticamente, sem o esforço humano, assegura a nós espectadores mecanicamente o nosso desamparo, pois nossa presença não é testemunha de um ato presente, mas de algo que aconteceu e que é, por nós, apenas absorvido.¹ No universo das artes, as máquinas de reprodutibilidade da realidade são o ponto nodal de um problema que na realidade é bem anterior: aquilo que se refere ao humano, ao improviso e aquilo que é mecânico, automático. Subverter as máquinas é, por assim dizer, considerada a função dos artistas, pois é preciso liberar aquilo que se produz do confinamento do referente. Aliás, o problema colocado pelo artista moderno é que sua função não é mais produzir uma nova instância de uma arte, mas um novo meio dentro dela. O próprio automatismo das máquinas de reprodução da realidade são um novo meio para ser usado, subvertido e modelado em função da obra. Orson Welles em *F for fake* (no Brasil traduzido por *É tudo verdade*) apresenta claramente sua versão do automatismo conduzido pelas mãos e inteligência do artista. Imagens de

¹ Stanley Cavell em *The world viewed. Enlarge edition*. Cambridge, Harvard University Press, 1979. pp. 26.

lugares diferentes e distantes são colocadas juntas, construindo o filme que ele pretende construir. Tanto nas seqüências dos motoristas apreciando Oja Kodar, quanto no iluminado *sketch* sobre a mulher-que-enganou-Picasso-que-enganou-a-arte. De real, Welles só tem a mulher que lhe escapa, Kodar e a si mesmo. Nesse filme, Welles lembra sua origem e homenageia os *trick films*, lembra o teatro Robert-Houdin, onde Méliès iniciou-se no ilusionismo, assumindo além de seu caráter performático, seu fascínio e obstinação diante da máquina que reproduz mas forja a realidade.

Correndo o risco de ampliar uma injustiça a respeito da divisão entre os cinemas de Georges Méliès e os irmãos Lumière, pode ser que realmente haja uma outra divisão: entre o cinema com gente real, que vem da fotografia, e o cinema de animação. Ausente de corpo e alma, a animação apresenta suas “criaturas incorpóreas de um mundo destituído de sexo e morte”, como diz Stanley Cavell.² Justamente, “animação” vem de *anima*, uma tentativa artificializada de restituir alma a esse corpo que se pode jogar na parede, amassar, de forma sadomasoquista, conforme Adorno e Horkheimer.³ Alma, que também vem do grego de *anima*, é o ser imaterial que é unido ao corpo que lhe serve de invólucro temporário e que somente pertence à espécie humana. Logicamente, nesse sentido, “animar”

² Stanley Cavell em obra citada. pp. 171.

³ Theodor Adorno e Horkheimer (2000). “A Indústria cultural” em Luiz Costa Lima. *Teoria da cultura de massa*, São Paulo, Paz e Terra.

desenhos é uma tarefa perversa que serve antes de tudo para nos lembrar de nossa própria alma.

Consciente dessa perspectiva, William Kentridge anima seus desenhos provocando “soluços”, como afirma Rosalind Krauss no seu artigo “The Rock’: William Kentridge’s drawings for projection”, pois ele usa poucos desenhos que são apagados e refilmados para construir uma cena, obstruindo assim o tempo natural da projeção. Krauss também lembra de outro elemento na obra de Kentridge: a gravidade do peso de seus personagens em um dado momento contradizem a incômoda leveza dos seres animados.⁴

Mas o próprio Kentridge mostra como ele controla os movimentos da câmera, inspirado pelo controle de George Méliès em mostrar uma “destreza forçada”. Três de seus trabalhos são homenagens ao cineasta francês: *Journey to the moon*, *Eight fragments for George Méliès* e *Day for night*, todos de 2003. O último feito com trilhas de formigas filmadas no negativo e em montagem reversiva que foram usadas como uma espécie de galáxia no seu *Journey to the moon*. Se Méliès teve de ter um enorme controle no movimento dos quadros com uma câmera de 24 quadros por segundo para filmar mais lentamente e depois fazer parecer que estavam no tempo certo, Kentridge teve de manter uma mão livre para fazer os desenhos e outra com um lápis de carvão para apagá-los e filmar tudo com

⁴ Segundo Rosalind Krauss, Kentridge pode fazer com apenas 20 desenhos, apagados e redesenhados, oito minutos de filme. Em “The Rock’: William Kentridge’s drawings for projection” em *October*, Vol. 92 Cambridge, MIT Press, 2000. pp. 3-35.

1/8 a 1/12 do tempo normal, o que chama de “uma marcha catatônica e mortal”. Esse controle físico que faz questão de lembrar é marca do humano no processo.⁵

Todos eles são *tricky men*, gente que ao mesmo tempo nos ilude, mas que quer mostrar que a máquina não os domina. Todos eles morreriam de inveja de Zachary Lieberman. Sua máquina libera os desenhos que fazemos de seu confinamento ao papel, faz com que eles tenham vida própria, que eles se movimentem ao nosso toque. Nesse sentido, a automação da máquina que garantia o nosso desamparo diante do já acontecido, se existe, não é mais assim detectável. Isso considerando que a programação de Lieberman, como qualquer programação, tenha seu próprio automatismo.

⁵ William Kentridge. “Journey to the moon’ and ‘7 fragments for Goerge Méliès’ including ‘Day for night”” em *William Kentridge*. Catálogo do Castello di Rivoli Museo d’Art contemporanea. Milão, Skira Editore, 2003. pp.190-193.

O neocontrole por meio da interatividade

Pode-se considerar que o fato mesmo da interatividade proposta pela máquina já seja uma tentativa de desautomatizar os processos. O espectador não só desenha como move seus próprios traços. Não se deveria nem chamar de “espectador” esse ser que também usa as mãos, mas algo como “interator” ou “participante”, como tem sido freqüente denominar. Apesar de parecer inevitável o uso de interatividade em criações tecnológicas depois do computador, a questão do automatismo ainda se faz presente, pois os processos são programados para a ação reativa do receptor. Nesse sentido, o automatismo da máquina parece ter sido transferido para o receptor que reage quase como robô diante das propostas das máquinas computacionais. Não parece em nada resultar em uma nova postura desse ser como sujeito e cidadão consciente de seu papel, como queriam os antigos marxistas. Outras reflexões, que não caberiam nesse espaço, podem ser feitas acerca da interatividade: o sistema de neocontrole da interatividade, a nova relação de uma psicologia de massas, a subjetivação por meio de sempre-iguais etc. Portanto, acredito que não seja exatamente esse o aspecto mais importante da *Drawn Table* e sim a possibilidade de criar o movimento da imagem com o próprio traço humano. Afinal, o que se construiu foi um instrumento. Um instrumento para

criações, mas também que poderá ser usado como uma mera máquina de ilustração para palestras e shows didáticos na linhagem *Power Point*, diminuindo seu potencial criativo.

Partindo da perspectiva do computador, *Drawn Table*, com o uso do *Processing*, representa uma nova liberdade de poder criar desenhos, modificá-los e animá-los sem ter de usar *softwares* rígidos, seja por meio da relação metafórica entre *mouse* e pincel, seja por meio de vetores pré-estabelecidos que comandam o movimento. Partindo da perspectiva da criação reflexiva, *Drawn Table* se alinha a uma importante tradição que diz respeito ao traço do desenho e suas representações e também a questões da técnica, da tecnologia e da reprodutibilidade que essa tradição, como a gravura, por exemplo, colocam. Partindo do campo da imagem em movimento, pode ser que *Drawn Table* seja mesmo uma quarta geração de uma linhagem que se inicia com Blackton (e Méliès), que mais adiante, consciente da tecnologia pode usá-la como instrumento, aqui representada por Welles de *F for fake* (mas que poderia ser Eisenstein, Vertov, Godard e alguns outros) e por último, filma desenhos como Kentridge que, mais que os anteriores, traz questões a serem formuladas à *Drawn*.

Jane de Almeida: Curadora das mostras *Ordenação e Vertigem* (2003), *Grupo Dziga Vertov* (2005), *Metacinemas* (2004), entre outras e professora e pesquisadora do Programa de Pós-Graduação em Educação, Arte e História da Cultura da Universidade Mackenzie e da PUC/SP. Durante o ano de 2005 foi *Visiting Fellow* no departamento de História da Arte da Universidade Harvard, com apoio da CAPES/MEC.

Texto publicado originalmente no catálogo do FILE – Festival Internacional de Linguagem Eletrônica de 2006, editora IMESP.