

O hibridismo da arte na narrativa da animação

Geny Santos NOWISCK¹

Resumo: Este artigo pretende abordar o hibridismo da arte encontrado na narrativa da animação, presente no Youtube. Tem por objetivo discutir especificamente as novas tecnologias, sua relevância na arte social e como uma ferramenta de divulgação e democratização das manifestações artísticas e culturais. O estudo aponta para uma tendência atual a incorporar essas tecnologias, a fim de tornar o público mais envolvido com a arte. Abordamos a animação e a internet, além de usarmos como objeto de análise o curta de animação Guernica de Marcelo Ortiz, postado no Youtube. A obra ratifica e configura o processo de hibridização e se utiliza de recursos das tecnologias digitais mais recentes. No embasamento teórico usamos os autores, Marina Estela Graça, Denise Guimarães, Lucia Santaella, André Lemos, entre outros.

Palavras-chave: Animação. Arte. Hibridismo. Youtube.

Introdução

Na contemporaneidade, é notório como a arte deixa de ser considerada apenas um resultado dos condicionamentos do ser humano. Atualmente, ela ocupa um papel, um caráter transformador, focado na criatividade e iniciativa social. A arte vem expandindo fronteiras, de forma que se torna inevitável a parceria homem-máquina (sociedade tecnológica).

Segundo Lúcia Santaella, a arte tecnológica, também conhecida como arte midiática, “se dá quando o artista produz sua obra através da mediação de dispositivos maquínicos, isto é, que já têm uma certa inteligência corporificada neles mesmos.” (SANTAELLA, 2003, p.153).

Com a análise da animação “Guernica”, produzida por Marcelo Ortiz em 2003, pretendo evidenciar como a tecnologia está a serviço da democratização da arte na contemporaneidade.

¹ Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Linguagens da Universidade Tuiuti do Paraná. Integrante do GP Imagem da Universidade Tuiuti do Paraná. E-mail: geny@ufpr.br

Em um vídeo de apenas três minutos, postado no Youtube em 2006, o autor propiciou ao público que acessa esta mídia, o contato com obras de expoentes dos estilos pós-impressionista, surrealista, cubista e op art, ou seja, ninguém menos que Van Gogh, Salvador Dalí, Pablo Picasso e Maurits Escher, respectivamente.

É interessante perceber a visibilidade que o curta “Guernica” consegue dar para clássicos pictóricos como "O Quarto em Arles", "Persistência da Memória" e "Relatividade", obras essas que Ortiz se utiliza na hibridização apresentada no vídeo.

Antes, porém, de analisar cenas, música e demais elementos adotados pelo autor da animação, apresento um breve panorama de como a arte vem sendo difundida e tem reduzido abismos culturais e artísticos, graças à democratização propiciada pelas tecnologias de comunicação.

Neste trabalho, através do curta de Ortiz, apresentarei a obra (trabalhos, autores, escola e demais elementos adotados na sua confecção). Na sequência, farei uma análise do vídeo, tendo como foco a democratização e hibridização da arte.

Uma retrospectiva da História da Arte demonstra que, em cada uma das fases, os meios de produção da arte variavam. Até o século XX, a arte tendia a representar o real, podendo esse ser o próprio imaginário do artista. A arte, principalmente a visual, dependia da habilidade manual do autor e do material que era manuseado.

A partir do surgimento de vanguardas artísticas do século XX, como são exemplos o suprematismo, cubismo, surrealismo e dadaísmo, o artista passou a se interessar não mais apenas pela representação do real, e sim, pela maneira como ele mesmo o percebia e produzia o seu fazer artístico. A arte, então, deixou de reconstituir a aparência visual do objeto e passou a tornar presentes e visíveis os processos de produção da imagem do próprio artista.

Agora, o artista manipula ferramentas tecnológicas que permitem não mais representar o real, mas simulá-lo, oferecendo ao espectador a possibilidade de participar, com mais ou menos profundidade, da criação da obra. Santaella ressalta que surge aí um grande desafio para o artista: “enfrentar a resistência bruta dos materiais e meios do seu próprio tempo, para encontrar a linguagem que lhes é própria, reinaugurando as linguagens da arte.” (SANTAELLA, 2002, p.13).

As novas tecnologias de informação entram aqui como fundamentais para divulgação, acesso e, conseqüentemente, democratização da arte. É notório o aumento expressivo dos indivíduos que entram no universo artístico através de ferramentas como

a internet, fotografia, televisão, cinema, entre outras mídias. Este acesso às artes, em especial às artes plásticas, permite que o público avalie, opine, enfim, determine o sucesso ou fracasso das produções contrariando, inclusive, em algumas situações, a opinião dos críticos.

É senso comum que a arte mexe com as pessoas, provoca reações diversas, e renasce de forma inovadora. Determinadas produções artísticas da contemporaneidade, no entanto, alcançam a glória e outras são vistas com indiferença pelo público. O quê determina o sucesso ou o fracasso? Acredito que a resposta para esta pergunta está em como são exploradas as tecnologias. Além disto, a fotografia, mais que uma tecnologia adotada desde as primeiras décadas do século XX, vem se firmando como nova forma de arte. Considero positiva esta constatação e acredito ser importante que as pessoas tenham acesso à arte, independente da forma de atração e motivos que as levem até ela. O público só consegue criticar, positiva ou negativamente, aquilo que conhece, por isso, é importante que o repertório de opções seja sempre ampliado.

As instalações também são uma forma de atrair o público, principalmente as que promovem a interação. No entanto, não raro, verificamos que ocorrem exageros, pois saturam os visitantes. Sobre essa forma de manifestação artística Santaella comenta:

Embora a arte da instalação em geral e a videoarte particularmente tenham nascido no ambiente contestatório antimuseus dos anos 60 e 70, ironicamente os museus e galerias avidamente absorvem esse tipo de arte. Por estar ligada a noções expandidas de espaço escultural e promover uma maior participação do observador, sua absorção pelos museus e entre os críticos foi bastante facilitada. (SANTAELLA, 2004, p.167)

Internet e Youtube

É incontestável que a internet, tecnologia que surgiu em 1969, atinge atualmente grande parte da população do planeta, de forma avassaladora. Atualmente, registra-se uma imensa popularização dessa mídia devido, principalmente, à sua grande funcionalidade para divulgar e recuperar informações. No entanto, nem sempre foi assim. Durante quase duas décadas, a internet ficou restrita ao ambiente acadêmico e científico. Em 1987 os Estados Unidos utilizou, pela primeira vez, esta mídia para uso

comercial. Mas, foi em 1992 que a rede virou moda. De lá para cá, o número de internautas só aumenta.

A palavra Internet significa internetwork system - sistema de interconexão de rede de comunicação. É um sistema de redes de computadores interconectados de proporções mundiais, que reúne milhões de computadores e usuários, permitindo o acesso às informações e todo tipo de transferência de dados. Acredito que a Internet seja importante ferramenta para que escritores e artistas compartilhem, de forma democrática, a sua arte.

Internet, como rede mundial de computadores interconectados, é um privilégio da vida moderna para o homem moderno. Mas, o que torna a Internet tão diferente das outras invenções humanas? Acredito que seja o insignificante período de tempo que ela necessitou para ser adotada por milhões de pessoas. Outras mídias como a televisão e o rádio, por exemplo, precisaram de muito mais tempo para se massificarem. Além disso, a Internet tem um grande diferencial: permite interligar sistemas informáticos de todo o mundo, possibilitando a comunicação e a troca de informação de uma forma fácil e rápida.

Os serviços disponíveis na Internet são inúmeros. Também é incontável a quantidade de usuários desta ferramenta e de informações disponíveis. Esta rede mundial cresce rapidamente a cada ano, superando em muito a mídia de massa mais importante desde a televisão. Por envolver computadores e utilizar dados digitalizados, permite ao usuário uma maior liberdade na criação de informações e na maneira que vão consumi-las. Por isso, é mais interativa do que a televisão, o rádio e o jornal, que limitam a interação do usuário à seleção do conteúdo.

Os mecanismos de busca apareceram logo após o surgimento da Internet. Eles têm a finalidade de oferecer uma funcionalidade de extrema importância: buscar o máximo de informação e apresentá-la, de forma organizada, devido à grande quantidade e diversidade de informações disponíveis na internet. O Youtube é uma das ferramentas mais usadas atualmente na internet, porque é utilizado como banco de produtos audiovisuais. Fundado em fevereiro de 2005, ele é atualmente o terceiro site mais popular do planeta, perdendo apenas para o Google e o Facebook.²

² Informações retiradas do site Olhar Digital.

Com o Youtube, hoje não somos apenas receptores. Passamos, agora, a produtores. Este site permite que todos possam, de uma maneira simplificada, colocar seus vídeos “no ar”. O internauta pode criar seu próprio canal de vídeos, o que permite maior interatividade entre os usuários. A principal função deste website é permitir que seus usuários carreguem, assistam e compartilhem vídeos em formato digital. Segundo André Lemos (2006, p.39), “a evolução da tecnologia eletrônico-digital cria uma efervescência, um excesso de informação pela possibilidade de que cada um seja também produtor e emissor de conteúdo”.

O autor ainda afirma:

A cibercultura instaura uma estrutura midiática ímpar (estrutura “pós-massiva”) na história da humanidade, na qual, pela primeira vez, qualquer indivíduo pode produzir e publicar informação em tempo real, sob diversos formatos e modulações, adicionar e colaborar em rede com os outros, reconfigurando a indústria cultural (“massiva”). (LEMOS, 2006, p.39).

Sabe-se que através do Youtube, milhões de pessoas criam novas formas de entretenimento, educação, de protesto e, também, de autopromoção. Reafirmando desta forma a teoria de Walter Benjamin (1922) sobre o autor produtor. Seu formato permite que os usuários postem vídeos em blogs ou páginas pessoais através de mecanismos desenvolvidos pelo site. Sem dúvida, o potencial do Youtube para a popularização dos mais variados assuntos é imensa, para a arte inclusive. O sucesso desse site de partilha, aliado ao também bem sucedido Google e Internet, são importantes ferramentas para divulgação das mais diferentes produções artísticas (cinema, a música e as artes visuais) e de democratização da arte, via tecnologia.

A arte da animação presente no Youtube

As facilidades trazidas pelas novas tecnologias permite que as mídias nos ofereçam inúmeras possibilidades de acesso ao conhecimento, à informação. Neste mundo virtual, temos ao nosso alcance infinitas imagens de conteúdos dos mais variados possíveis. No Youtube, o assunto “arte”, em particular as visuais, é contemplado de maneira bastante generosa.

Para ilustrar as variadas opções de vídeos postados no Youtube, selecionei e será meu objeto de estudo, a animação “Guernica”, de Marcelo Ortiz. O curta, postado na rede em 2006, já foi acessado por quase setecentas mil pessoas. O número pode parecer pequeno, se comparado a outros vídeos do Youtube, no entanto, em se tratando de produção artística, é um número que dá para considerar positivo. Neste período, “Guernica” ganhou vários prêmios, entre eles, o de “Melhor Curta de Animação”, no Cine Ceará, e “Menção Honrosa” no Festival de Varginha, ambos em 2003, ano de sua produção.

O roteiro do curta “Guernica” apresenta uma verdadeira hibridização dos movimentos artísticos. Para Santaella (2003, p.135), híbridas “são linguagens e meios que se misturam, compondo um todo mesclado e interconectado de sistemas de signos que se juntam para formar uma sintaxe integrada”. Na animação de Ortiz, obras de grandes artistas como: “O Quarto em Arles” (1888), de Van Gogh; “A Persistência da Memória”(1931), de Salvador Dalí; “Relatividade”(1953), de Escher; e “Guernica”(1937), de Pablo Picasso, tornam-se cenários vivos. Passam da bidimensionalidade dos quadros para a opção estética de tridimensionalidade das imagens. O vídeo apresenta movimentos pictóricos do final do século XIX e do século XX, que se misturam e servem de cenário para o personagem em movimento, causando um evidente hibridismo das artes. As cenas passam do pós-impressionismo, para o surrealismo, a ilusão de ótica e o cubismo, de uma maneira criativa e atemporal, aos olhos do espectador.

Ao contrário do videoclipe, onde a canção é pensada antes da imagem, na animação geralmente as imagens são anteriores à música. Segundo Michel Chion (1994), a música agrega valor à imagem, mas pode-se pensar que, dependendo do caso, tanto a imagem como a canção pode agregar valor ao produto final. Essa hierarquia, no entanto, vai variar de acordo com as especificidades de cada produção.

No caso da animação “Guernica”, o autor utilizou a música “The Chauffeur”, interpretada pela banda de rock inglês dos anos 80 Duran Duran, como trilha musical. Embora a letra da música não tenha uma ligação direta com o tema da animação, o título “The Chauffeur” leva a uma comparação, afinal, na sequência de movimentos, tem-se impressão que o personagem está sendo conduzido. A canção tem papel fundamental em criar os altos e baixos, ou seja, marcar cenas de tensão presentes nas ações. Ortiz utiliza uma música popular para apontar estes momentos e que, ao mesmo

tempo, contribui para uma maior aproximação entre o público e a produção artística. Sobre esta questão, a pesquisadora Graça (2006, p.130) explica que, na animação, “é possível estabelecer alguma proximidade com a música, simultaneamente enquanto modo de codificação e enquanto arte performativa”. O criador do curta “Guernica” utiliza desses recursos para valorizar a imagem-som.

Numa análise da sequência da abertura da animação, percebo que o autor faz uma integração de imagens e títulos, apresentando ao mesmo tempo signos visuais e verbais. A tipologia mantém-se a mesma, tendo apenas como alteração o tamanho da fonte. Aparecem flashes de preto e branco das letras, do personagem protagonista, e o colorido das obras bidimensionais. A abertura é rápida e a música chama a atenção desde o início. Batidas bem ritmadas e o timbre diferente da ocarina³, contrapõem-se com os agudos e graves da voz, provocando suspense, mistério. Este clima está presente em todo o percurso da animação. Ortiz adota, em sua obra, o que Guimarães (2012, p.114), defende ser fundamental: “a originalidade e inventividade tornam-se pré-requisitos para que as vinhetas desempenhem seu papel de “cartão de visitas”, de modo atraente, instigante e mnemônico”.

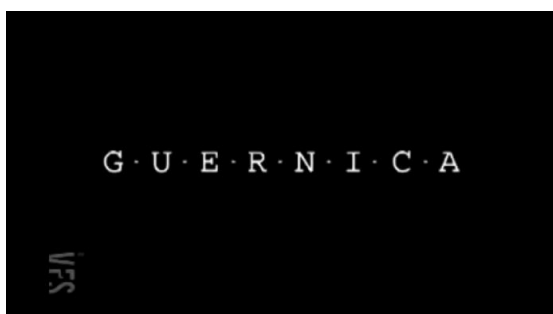


Fig. 1 e 2. Frames da abertura da animação “Guernica” (2003) – Vinheta de abertura⁴

Na trajetória da narrativa o vídeo não apresenta diálogo, a sequência toda se passa com a expressão corporal do personagem protagonista, que é inspirado em um dos elementos da obra “Guernica”(1937). Remetendo às imagens dos quadros da vinheta inicial, a primeira cena se inicia no “Quarto em Arles”(1888), de Van Gogh, dando a impressão de ser uma extensão da abertura. A figura animada começa sua caminhada em busca do lugar de origem. As cores fortes e a luminosidade, características do pós-

³ A ocarina é um instrumento de sopro globular de porcelana, terracota ou pedra, da família das flautas.

⁴ Todos os frames do vídeo foram capturados do Youtube, pela autora.

impressionismo de Van Gogh, parece incomodar o personagem que inicia uma viagem no tempo e nas formas dos elementos estéticos típicos de cada quadro, sem obedecer uma ordem cronológica pertencente a cada período. Sobre o movimento no filme animado Graça comenta:

Na realização de um filme animado, qualquer que seja a técnica nela utilizada, as sequências de imagens – os planos – são pensadas (e sentidas) não como sucessão de quadros fixos no tempo, mas como funções, no sentido geométrico do termo. Fundamentalmente, o animador controla curvas, determinadas por duas axiologias compostas, a saber, a quantidade e a qualidade de duas variáveis no tempo: a deslocção e a transformação dos elementos gráficos/visuais enquanto configurações de luz bidimensionais - por serem rebatidas na superfície (futura) da tela -, 24 vezes por segundo. (GRAÇA, 2006, p.128).



Fig. 3 e 4. Frames da animação “Guernica” (2003) – “Quarto em Arles” – Van Gogh

Antes da próxima cena/obra, o personagem faz expressões corporais que me leva a crer que novamente algo o incomoda, possivelmente um feixe de luz. Quando ocorre a transição para a próxima cena da animação, a obra “Persistência da Memória” (1931), de Salvador Dalí, a inquietação do ser acaba sendo entendida, pois a luz viria da próxima imagem, através das cores fortes características do estilo surrealista. O relógios derretidos, distorcidos do quadro de Dalí estabelecem as relações temporais e espaciais relativizadas na sequência a seguir. Continuando a caminhada, depois de passear pela obra, o personagem animado, na sua jornada, parece buscar entre as borboletas que se movem, uma saída, afinal nesse cenário surreal ele continua fora do seu tempo e espaço. Na cena em questão, o enquadramento usado na fotografia busca dar ênfase a esse detalhe, que nos leva a sugerir uma passagem de estado físico e espacial. O cenário surrealista colabora para criar um clima de incertezas, buscas e libertação. Na formação desta sequência, o recurso expressivo utilizado é a borboleta, como metáfora de

transformação, de passagem para outra realidade, outra fase. O close na borboleta enfatiza o momento de passagem de cena, de metamorfose.



Fig. 5 e 6. Frames da animação “Guernica” (2003) – “Persistência da Memória” – Dalí

A partir do instante em que o personagem adentra na obra “Relatividade”(1953) e, portanto, em outro movimento artístico. É provocada aí uma ilusão de ótica, que parece perturbar o protagonista. Momentos de angústia, de desespero, são sugeridos numa combinação com a obra que Escher, precursor da op art, ou arte da ilusão. O jogo de cenas contribui para isso. As cores usadas pelo autor assemelham-se às obras originais, o que é interessante para o observador. Percebo que agora o personagem aproxima-se das cores da sua obra original, embora ainda esteja cronologicamente distante do seu tempo.

A apreensão do boneco/protagonista é evidenciada pelo jogo de câmeras e os movimentos rápidos e de tensão, até chegar à queda e retorno ao bidimensional, ou seja, na obra “Guernica”(1937), local onde parece, aos poucos, alcançar a estabilidade. As cores vão se aproximando do seu original, “Guernica” é todo em preto e tons de cinza. O protagonista é, na verdade, um fragmento da obra que ganha vida. Quando encontra o seu espaço ele não é mais um ser completo, ele é parte de si mesmo. Mas ali ele se encontra em relação ao estilo, cores e o seu próprio tempo. Pablo Picasso retratou na obra a realidade em que vivia, no ano de 1937. “Guernica” é o resultado da indignação do autor, diante do bombardeio feito por aviões alemães na cidade de Guernica, durante a guerra civil espanhola. Através da arte, Picasso denunciou o massacre a que a população foi submetida, retratou os horrores cometidos aos civis, aos animais, à cidade.

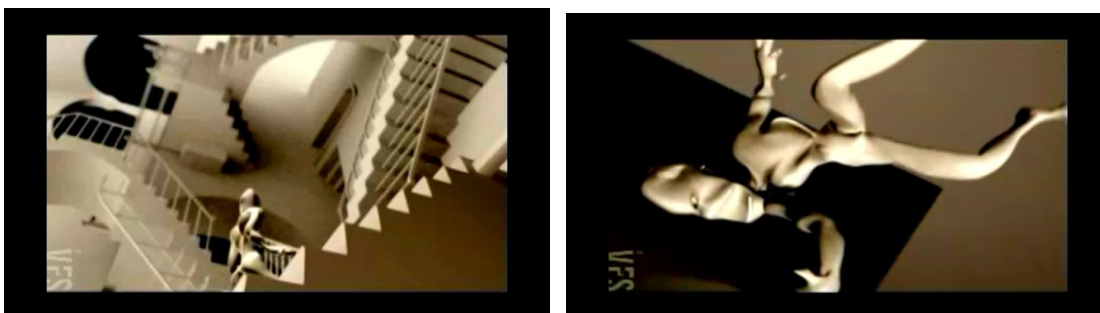


Fig. 7 e 8. Frames da animação “Guernica” (2003) – “Relatividade” - Escher

Ortiz nos faz refletir sobre um caminho percorrido pelas artes, dando a oportunidade do acesso a ela de maneira criativa e instigante, mostrando uma transposição dos quadros para outro suporte. Além disso, o animador faz uma bela articulação com as novas tecnologias das imagens e a realidade virtual, permitindo, com sua interferência, um verdadeiro diálogo com as manifestações artísticas. Tenho clareza que para entender esse tipo de animação, de uma maneira mais completa, crítica e interpretativa, é preciso um repertório mínimo por parte do espectador. Segundo Graça (2006, p.213), “a imagem animada parte da concepção do dispositivo cinematográfico como sistema aberto e suscetível de manuseio, pelo qual o filme apresenta-se, também, como posicionamento crítico e pedagógico relativamente aos meios e modos de produção”. Argumenta ainda a autora:

Não é o tipo de ferramenta que é essencial no discurso fílmico e o diferencia como propõe a perspectiva modernista, mas o modo pelo qual seu esquema técnico e sua instrumentalidade são inquiridos, manipulados e completados no e pelo exercício do fazer fílmico. (GRAÇA, 2006, p.44).

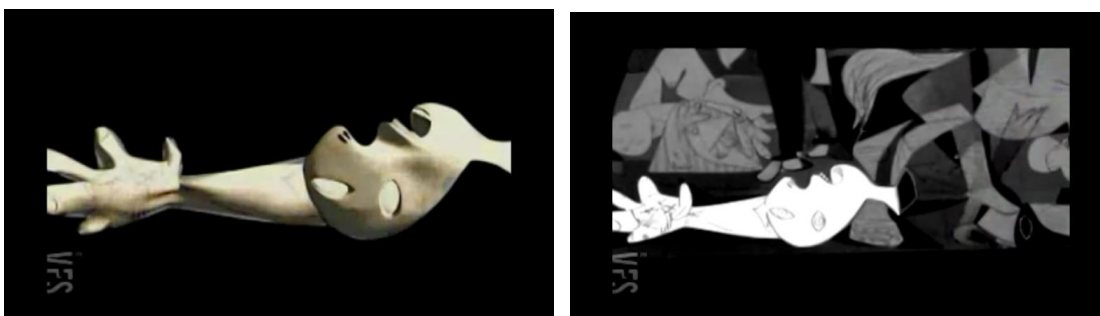


Fig. 9 e 10. Frames da animação Guernica (2003) – “Guernica” - Picasso



Fig. 11. Frame da animação Guernica (2003)

Conclusão

Em toda a história da arte, que é também a história do homem, nunca foi tão fácil, rápido e simples entrar no mundo das imagens e sons. A produção artística veiculada é tão grande que, como diz a pesquisadora Graça (2006, p.206), “é cada vez mais difícil, se não impossível, conhecer o esquema técnico de todos os aparelhos com os quais temos de conviver no cotidiano”, quem dirá conhecer todos os conteúdos neles encontrados. É evidente que não temos que ter tudo como verdade, sabemos que muito do que se encontra disponível nas redes é material duvidoso, é preciso ampliar o repertório para usar a tecnologia a nosso favor. Sem dúvida, as novas tecnologias são fundamentais na divulgação e democratização das produções artísticas.

Também deve estar claro para o espectador que nem sempre o artista retrata realidades sociais, como afirma Raymond Williams (1979, p.101), “não devemos esperar encontrar (ou encontrar sempre) realidades sociais “refletidas” diretamente na arte, já que estas (sempre, ou com frequência) passam através de um processo de “mediação”, no qual o conteúdo original é modificado”. Na contemporaneidade espera-se que as manifestações artísticas vão além da representação do real, busca-se muito mais.

Embora alguns pessimistas apontem que as novas tecnologias sejam ferramentas da “destruição da arte”, assim como aconteceu com as vanguardas do século XX, acredito que ela se renova todos os dias. Julgo que a criatividade, companheira

inseparável da arte, é o que faz com que ela se mantenha cada vez mais presente e compartilhada em todas as suas linguagens. De acordo com a convicção de Santaella (2003, p.75), “os artistas cumprem o papel fundamental de moldar as tecnologias ao projeto evolutivo da sensibilidade humana”.

Referências

CURTAS descrição e comentários. Disponível em: <<http://moonflux.com/curtas-van-gogh-gauguin-e-guernica/>> Acesso em ago.2013.

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

GUIMARÃES, D. A. D. **Comunicação tecnoestética nas mídias audiovisuais**. Porto Alegre: Sulina, 2007.

GUIMARÃES, D. A. D. **Da animação ao cinema digital**: subsídios ao estudo de vinhetas de abertura à luz do pensamento de Manovich. In: XXI ENCONTRO DA COMPÓS. **Anais**. Juiz de Fora, jun.2012.

GUIMARÃES, D. A. D. **História em quadrinhos & cinema**: adaptações de Alan Moore e Frank Miller. Curitiba: UTP, 2012.

GUIMARÃES, D. A. D. **Interlocuções sógnicas entre vinhetas cinematográficas e a videoarte**. In: XII ESTUDOS DE CINEMA E AUDIOVISUAL SOCINE. **Anais**. São Paulo, 2012.

JANOTTI JÚNIOR, J.; SOARES, T. O videoclipe como extensão da canção: apontamentos para análise. In: **Revista Galáxia**, São Paulo, n.15, p. 91-108, jun. 2008.

LEMONS, A. **Cibercultura como território recombinate**. Conferência “Territórios Recombinate”. Instituto Goethe. Salvador, ago.2006.

OLHAR digital. Disponível em: <<http://olhardigital.uol.com.br/noticia/relembre-a-historia-de-sucesso-do-youtube/33396>> Acesso em ago.2013.

ORTIZ, M. **Guernica**. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=4drJL-pRTko>

PELLEGRINI, D. P. *et. al.* **Youtube**: uma nova fonte de discursos. Disponível em:

<http://bocc.unisinos.br/pag/bocc-pelegrini-cibercultura.pdf>

SANTAELLA, L. **Culturas e artes do pós-humano**: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.

SANTAELLA, L. **As artes do corpo cibernético**. In: Arte e vida no século XXI: tecnologia, ciências e criatividade. São Paulo: Unespe, 2003.

WILLIAMS, R. **Cultura**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1992.