



UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS
CURSO DE LICENCIATURA EM ARTES VISUAIS

ALESSA MARIANA SOARES PONTES

**O cinema de animação como ferramenta para o desenvolvimento da obra surrealista
Alice (1988) de Jan Švankmajer**

São Luís
2025



ALESSA MARIANA SOARES PONTES

**O cinema de animação como ferramenta para o desenvolvimento da obra surrealista
Alice (1988) de Jan Švankmajer**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
Curso de Licenciatura em Artes Visuais da
Universidade Federal do Maranhão Campus São
Luís - Cidade Universitária Dom Delgado, como
requisito parcial para obtenção do grau de
Licenciada em Artes Visuais.

Orientador: Prof. Dr. Pablo Petit Passos Sérvio

São Luís
2025

Ficha gerada por meio do SIGAA/Biblioteca com dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Diretoria Integrada de Bibliotecas/UFMA

Soares Pontes, Alessa Mariana.

O cinema de animação como ferramenta para o desenvolvimento da obra surrealista Alice 1988 de Jan vankmajer / Alessa Mariana Soares Pontes. - 2025.

69 p.

Orientador(a): Pablo Petit Passos Sérvio.

Curso de Artes Visuais, Universidade Federal do Maranhão, São Luís, 2025.

1. Cinema de Animação. 2. Jan vankmajer. 3. Surrealismo. 4. Alice. I. Petit Passos Sérvio, Pablo. II. Título.

ALESSA MARIANA SOARES PONTES

O cinema de animação como ferramenta para o desenvolvimento da obra surrealista

Alice de Jan Švankmajer

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Licenciatura em Artes Visuais da Universidade Federal do Maranhão Campus São Luís - Cidade Universitária Dom Delgado, como requisito parcial para obtenção do grau de Licenciada em Artes Visuais.

Orientador: Prof. Dr. Pablo Petit Passos Sérvio

Aprovado em 19 de janeiro de 2026.

Banca Examinadora

Prof. Dr. Pablo Petit Passos Sérvio

Prof. Dr. Alexandre de Albuquerque Mourão

Prof. Dr. José Murilo Moraes dos Santos

São Luís

2025

AGRADECIMENTOS

A conclusão deste trabalho representa o fim e o início de ciclos decisivos e significativos na minha trajetória acadêmica, profissional e pessoal, e não poderia ter sido alcançada sem o apoio e a contribuição de tantas pessoas especiais que cruzaram o meu caminho e fizeram parte da minha jornada.

Agradeço a todos os arte-educadores que me inspiraram e me encantaram com o poder das imagens, sejam elas estáticas, expandidas ou em movimento.

Ao meu orientador, o professor Dr. Pablo Petit Passos Sérvio, por todos os ensinamentos, encorajamento, confiança, tempo e paciência.

À minha família e amigos por todo apoio, amor e incentivo. Em especial à minha mãe Leda Maria Gomes Soares e minha avó Tereza Cristina Gomes.

À sétima arte e a todos os cineastas que tanto admiro. Por fim, dedico este trabalho a todos os entusiastas do cinema, que este estudo possa contribuir para novas perspectivas sobre o cinema de animação e o surrealismo no audiovisual.

“Estou usando óculos escuros hoje, porque
vejo o futuro, e o futuro é brilhante.”
(David Lynch)

RESUMO

Este trabalho propõe investigar o uso engenhoso do cinema de animação para o desenvolvimento de atmosferas surreais em obras audiovisuais, precisamente, na obra *Alice* (1988) do cineasta tcheco Jan Švankmajer, adaptação cinematográfica do conto *As Aventuras de Alice no País das Maravilhas* (1865) de Lewis Carroll. A pesquisa se justifica ao ressaltar a magnitude e relevância do cinema de animação e do diretor tcheco para o desenvolvimento técnico, estético e interdisciplinar no âmbito das artes visuais. O estudo tem o objetivo de realizar uma análise fílmica, que se baseia em uma metodologia de pesquisa bibliográfica e análises de material audiovisual, buscando entender o uso do cinema de animação como escolha técnica para realçar a estética surreal de Jan Švankmajer, por intermédio da hábil utilização das técnicas de *stop motion* e *pixilation*, que visam o desenvolvimento da ilusão de imagens em movimento, com a finalidade de contribuir para a especificidade surrealista da obra fílmica *Alice* (1988), criando magicamente universos oníricos, absurdos, grotescos e fantásticos que fazem jus tanto à história nonsense criada por Carroll, quanto ao mundo surrealista de Švankmajer.

Palavras-chave: cinema de animação; Jan Švankmajer; pixilation; stop motion; surrealismo; Alice

ABSTRACT

This study aims to investigate the ingenious use of animated cinema in the development of surreal atmospheres in audiovisual works, specifically in *Alice* (1988) by the Czech filmmaker Jan Švankmajer, a cinematic adaptation of Lewis Carroll's *Alice's Adventures in Wonderland* (1865). The research is justified by highlighting the significance and relevance of animated cinema and of the Czech director to the technical, aesthetic, and interdisciplinary development within the field of visual arts. The study seeks to carry out a film analysis based on a bibliographic research methodology and the examination of audiovisual materials, with the objective of understanding the use of animation as a technical choice to enhance Jan Švankmajer's surreal aesthetic. This is achieved through the skillful application of stop-motion and pixilation techniques, which aim to develop the illusion of moving images, contributing to the surreal specificity of the film *Alice* (1988). In doing so, the film magically creates dreamlike, absurd, grotesque, and fantastic universes that do justice both to Carroll's nonsense narrative and to Švankmajer's surrealist world.

Keywords: animated cinema; Jan Švankmajer; pixilation; stop motion; surrealism; *Alice*.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1	15
Figura 2	17
Figura 3	18
Figura 4	20
Figura 5	21
Figura 6	24
Figura 7	25
Figura 8	26
Figura 9	31
Figura 10	31
Figura 11	32
Figura 12	33
Figura 13	35
Figura 14	40
Figura 15	40
Figura 16	41
Figura 17	42
Figura 18	42
Figura 19	44
Figura 20	44
Figura 21	45
Figura 22	45
Figura 23	46
Figura 24	47
Figura 25	49
Figura 26	50
Figura 27	50
Figura 28	53
Figura 29	54
Figura 30	55
Figura 31	56
Figura 32	57

Figura 33 .	57
Figura 34.	58
Figura 35.	59
Figura 36.. . . .	60
Figura 37.	60
Figura 38.	61

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	11
2. IMAGENS EM MOVIMENTO DE ENCONTRO AO SURREAL.....	16
2.1 O SOPRO VITAL E A DECOMPOSIÇÃO DO MOVIMENTO: STOP MOTION E PIXILATION.....	23
2.2 ENTRELAÇOS: O PRIMEIRO CINEMA E O SURREALISMO NO AUDIOVISUAL.....	27
3. O CINEMA DE ANIMAÇÃO SURREAL DE JAN ŠVANKMAJER.....	34
3.1 A FILMOGRAFIA DE JAN ŠVANKMAJER.....	39
4. O UNIVERSO FANTÁSTICO E MARAVILHOSO DE ALICE.....	47
4.1 ALICE (1988) DE JAN ŠVANKMAJER.....	51
4.1.1 Das técnicas de animação para as atmosferas surreais.....	53
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	62
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	64
REFERÊNCIAS AUDIOVISUAIS.....	66
ANEXO I.....	68

1. INTRODUÇÃO

A ilusão de movimento se tornou uma inquietação pessoal desde o primeiro contato que tive com o brinquedo óptico *zootrópio*. Pude observá-lo em uma aula de fotografia no Instituto Federal do Maranhão, com o auxílio do professor Eduardo Cordeiro. Nesta ocasião tive o privilégio de contemplar e entender sobre o funcionamento das imagens em movimento, e por conseguinte, as suas contribuições para o desenvolvimento do cinema.

Inicialmente uma atividade artesanal, o cinema apareceu misturado a outras formas de diversão populares, como feiras de atrações, circo, espetáculos de magia e de aberrações, ou integrado aos círculos científicos, como uma das várias invenções que a virada do século apresentou. As primeiras imagens fotográficas em movimento surgiram, assim, num contexto totalmente diferente das salas escuras, limpas e comportadas em que os cinemas se transformariam depois. (COSTA, 2005, p. 17)

A técnica de *stop motion* se desenvolve neste contexto do pré cinema, também conhecido como cinema de atração, caracterizado pelo uso de aparelhos ópticos e científicos que simulam a ilusão de movimento. Os brinquedos ópticos eram vistos de forma fascinante e encantadora, como uma espécie de diversão popular, que magicamente intrigaram e maravilharam os espectadores.

Na graduação em Artes Visuais, o desejo de investigar sobre a ilusão de movimento expandiu, ao me deparar com toda essa vasta possibilidade de animar imagens estáticas e conhecer outros brinquedos ópticos, bem como as técnicas de *stop motion* e *pixilation*. Ainda na graduação, pude perceber as relações análogas entre a história do cinema e os movimentos da história da arte, sobretudo a vanguarda surrealista que influenciou fortemente o trabalho de cineastas, como Luis Buñuel, David Lynch e Jan Švankmajer. Ao longo do curso percebi e entendi que o cinema surrealista é uma grande fonte de inspiração para meus trabalhos artísticos, desenhos, pinturas, colagens e cianotipias que se entrelaçam majoritariamente com conceitos que dialogam entre o real e o fantasioso, o normal e o absurdo, o comum e o utópico, culminando com o mesmo desejo e motivação: atizar as quimeras da mente e despertar o caráter onírico do espectador.

Ao me deparar com as obras cinematográficas de Jan Švankmajer compreendi que o cineasta abarca diversa bagagem cultural em sua trajetória enquanto artista visual, com trabalhos que exploram a animação experimental e surrealista. O diretor transita entre o grotesco, encantador e irreal, onde os universos imaginários e oníricos são criados pelo

cineasta de forma assombrosa ao se apropriar de técnicas de animação de objetos e pessoas, que ganham vida mágicamente a cada quadro por segundo.

O desenvolvimento desta pesquisa visa apresentar formas de usos engenhosos das técnicas de *stop motion* e *pixilation* a partir da análise da obra surreal de Jan Švankmajer, em especial a sua adaptação do escrito *As Aventuras de Alice no País das Maravilhas* (1865) de Lewis Carroll. O mundo de Alice criado pelo cineasta é instigante, sombrio e carregado de simbologias, a narrativa é tomada pelos curiosos recursos e materiais utilizados para criar esse universo onírico e dar vida aos elementos que acompanham a protagonista nessa viagem misteriosa.

A possibilidade de criar universos lúdicos, ilusórios, oníricos e surreais a partir da animação *stop motion* e *pixilation* me instiga e norteia a pesquisa desenvolvida. Uso como objeto de pesquisa a produção do cineasta checo Jan Švankmajer, ao destrinchar a obra *Alice* (1988), a pesquisa tem o objetivo de investigar a seguinte pergunta: Como o cinema de animação, por meio das técnicas de *stop motion* e *pixilation*, contribuiu para a criação de atmosferas surreais na adaptação cinematográfica de *As Aventuras Alice no País das Maravilhas* por Jan Švankmajer ?

O estudo se justifica ao ressaltar a magnitude e relevância do cinema de animação e suas possibilidades de aplicação mecânica para a formação de alunos de arte no que diz respeito à ampliação de sua bagagem cultural e linguagem visual. Para além das técnicas de produção de Jan Švankmajer, seu caráter utópico e sonhador é relevante para entender sobre as vanguardas da história da arte, como o surrealismo, bem como decifrar as noções de beleza e feiura ao tratar de temáticas relacionadas ao encantador, grotesco e surreal em suas obras. O longa *Alice* (1988) foi escolhido pela forte presença da animação experimental na sua narrativa visual, a atmosfera surreal só é possível pela inserção de truques visuais de captação de imagens e de montagem na pós-produção do filme. Dessa forma, o estudo pretende estimular estudantes de arte a pensarem nos seus projetos por meio da interdisciplinaridade, explorando segmentos analógicos e teóricos.

Para a realização deste trabalho, adotou-se uma metodologia baseada principalmente na pesquisa bibliográfica e análises de material audiovisual, iniciada com a revisão bibliográfica do referencial teórico e visual, que tratam do desenvolvimento do cinema de animação e da estética surreal de Jan Švankmajer. A pesquisa se afila pela curadoria e análise de cinco obras do diretor, com investigação mais aguçada de seu primeiro longa, *Alice* (1988). A pesquisa realizada é pautada por uma análise fílmica, com base no processo de decomposição e interpretação dos elementos técnicos e efeitos visuais presentes no filme,

com o auxílio do material coletado durante as pesquisas e das percepções do uso do cinema de animação para a construção da narrativa onírica do filme. Dessa forma, a investigação é conduzida pela análise do filme *Alice* (1988), buscando entender o uso do cinema de animação como escolha técnica para realçar a estética surreal de Jan Švankmajer.

Entre os autores e obras basilares para esta pesquisa estão Arlindo Machado com a obra *Pré-Cinemas & Pós-Cinemas* (1997), Laurent Mannoni com o livro *A grande arte da luz e da sombra: Arqueologia do cinema* (2003), Flávia Costa com o escrito *O primeiro cinema: Espetáculo, narração, domesticação* (2005) e os artigos de Marina Kerber sobre as técnicas de *pixilation* e *stop motion*. As análises filmicas são fundamentadas por Jacques Aumont e sua obra *A Estética do Filme* (2012), o autor entende o estudo do cinema como arte, logo os filmes são interpretados como mensagens artísticas, ademais Marcel Martin em *A Linguagem Cinematográfica* (1990) contribui para o estudo com convicção de que cinema como arte carece ser lido por intermédio da linguagem cinematográfica.

A pesquisa também têm o respaldo de obras filmicas que tratam da animação experimental, de filmes clássicos e contemporâneos que utilizam as técnicas de *stop motion* e *pixilation* e de obras do audiovisual que abordam questões surreais, entre elas: *Scene With Beans* (1976), *Vizinhos* (1952), *Um Cão Andaluz* (1929), *A Concha e o Clérigo* (1928), *cidade dos sonhos* (2001), *A avó* (1970) e *Twin Peaks* (1990 - 2017). A filmografia de Jan Švankmajer é basilar para esse estudo, logo seus principais trabalhos foram abordados: *The Last Trick* (1964), *Et cetera* (1967), *Darkness, Light, Darkness* (1989), *Dimensions of Dialogue* (1983) e *Food* (1992).

O presente trabalho está estruturado em três capítulos que dialogam e se interligam para corroborar a pesquisa, o primeiro capítulo, intitulado como imagens em movimento de encontro ao surreal, têm o intuito de situar o estudo por intermédio do contexto histórico da criação do cinema de animação, bem como esclarecer como funciona a ilusão e a decomposição do movimento através das técnicas de *stop motion* e *pixilation*, que resultam na vida e magia de seres e objetos estáticos. Somando a isso, os laços entre o primeiro cinema e o surrealismo no audiovisual são apresentados para fundamentar e consolidar a primeira parte da investigação.

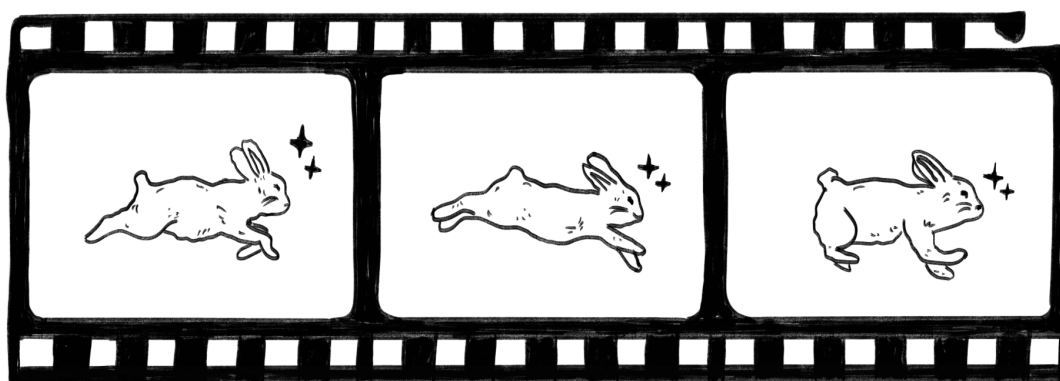
No segundo capítulo, o cinema de animação surreal de Jan Švankmajer é abordado, sobretudo por sua trajetória complexa enquanto artista visual, levando em consideração a conjuntura árdua do seu país de origem, que direcionou o cineasta para o movimento surrealista e para o cinema de animação experimental. Neste capítulo, a filmografia do diretor

é analisada para legitimar a notoriedade de Švankmajer quando se trata do uso das técnicas de animação para influenciar no caráter conceitual e estético dos filmes.

O terceiro capítulo é crucial para o presente trabalho, pois é onde a pesquisa detém o seu desfecho, ao discorrer sobre o universo fantástico e maravilhoso de Alice, de antemão, com relação a obra literária *As Aventuras de Alice no País das Maravilhas* (1865) e a posteriori sobre o filme *Alice* (1988). A resolução do capítulo é considerada pela análise das técnicas de animação para a criação de atmosferas surreais no filme.

CAPÍTULO I- IMAGENS EM MOVIMENTO DE ENCONTRO AO SURREAL

Figura 1- Ilustração digital



Fonte: Alessa Pontes, 2025

2. IMAGENS EM MOVIMENTO DE ENCONTRO AO SURREAL

Antes de entendermos o cinema de animação como hoje nos é apresentado, na forma de um espetáculo em que um conjunto de 24 imagens fotográficas ou ilustradas exibidas por segundo se movimentam ilusoriamente e são acompanhadas de elementos sonoros, um longo caminho foi percorrido, marcado por descobertas científicas e artísticas que revolucionaram os usos e aplicações da imagem, unindo técnica e magia.

O primeiro cinema, como o próprio nome sugere, é responsável pela criação e desenvolvimento da premissa e do modelo técnico de cinema que conhecemos no contexto vigente, mas nem de longe é de fato o início ou nascimento das imagens em movimento, visto que desde a pré-história esse fenômeno acontece, Arlindo Machado (1997) em *Pré-Cinemas & Pós-Cinemas*, explica que nossos antepassados iam para as cavernas “fazer sessões cinema” e assistir a elas, em outras palavras:

Muitas das imagens encontradas nas paredes de Altamira, Lascaux ou Font-de-Gaume foram gravadas em relevo na rocha e os seus sulcos pintados com cores variadas. À medida que o observador se locomove nas trevas da caverna, a luz de sua tênue lanterna ilumina e obscurece parte dos desenhos: algumas linhas se sobressaem, suas cores são realçadas pela luz, ao passo que outras desaparecem nas sombras. Então, é possível perceber que, em determinadas posições, vê-se uma determinada configuração do animal representado (por exemplo, um íbex com a cabeça dirigida para a frente), ao passo que, em outras Posições, vê-se configuração diferente do mesmo animal (por exemplo, o íbex com a cabeça voltada para trás). E assim, à medida que o observador caminha perante as figuras parietais, elas parecem se movimentar em relação a ele (o íbex em questão vira a cabeça para trás, ao perceber a aproximação do homem e toda a caverna parece se agitar em imagens animadas. (Machado, 1997, p.13-14)

Pinturas que seguem esse propósito de criar vida são observadas ao longo da história da arte, em paredes nos templos egípcios e nas cerâmicas da Grécia Antiga. Na cultura oriental, os espetáculos com bonecos e fantoches articulados caracterizavam o *teatro de sombras*, ao exibir sombras produzidas a partir dos movimentos atribuídos a eles, entre uma fonte de luz e uma tela translúcida as silhuetas são projetadas, percebendo assim o sopro vital. Nesse cenário, Bahia e Bahia (2021, p.15) explicam que “o teatro de sombras foi utilizado por monges budistas para representar a alma humana no ritual pós-morte. Dessa forma, a “ilusão de vida” retratava aquilo que permanece “vivo” após o óbito”. Paralelos entre vida e morte, real e onírico já eram percebidos nesse contexto, sendo explorados com mais profundidade ao longo da historiografia da arte.

A *lanterna mágica*, o brinquedo óptico que desencadeou a configuração técnica de cinema atual nasce a partir do desenvolvimento de um dos primeiros objetos ópticos conhecidos, a *câmara escura*, usada primitivamente na Antiguidade pelo filósofo Aristóteles e aprimorada ao longo da Idade Média. Capaz de projetar imagens a partir de raios luminosos de luz solar, filtrados inicialmente por um orifício e aperfeiçoada ao substituir essa abertura por uma lente biconvexa -que intensificou a qualidade da imagem obtida-, esse objeto misterioso, a priori usado para estudos astronômicos, contribuiu para a arte e para a ciência ao projetar cenas do cotidiano com seu mecanismo de perspectiva, não reproduzia apenas as formas, texturas e objetos enquadrados, mas também o movimento. Artistas como o renascentista Leonardo da Vinci e Johannes Vermeer faziam o uso desse dispositivo óptico para criar suas telas com mais precisão, para além disso, a fotografia nasce a partir do desenvolvimento desse aparelho.

As projeções luminosas se aperfeiçoaram com as contribuições do Alemão Athanasius Kircher, ao utilizar fontes luminosas artificiais, espelhos e lentes para as suas projeções, Laurent Mannoni (2003) explica esses avanços.

A ciência das projeções luminosas permaneceu ao mesmo tempo engenhosa, muito complexa e extremamente primitiva até meados do século XVII. O espírito humano, seguindo sua inclinação natural, ansiava por aprimorar essas imagens vagas e fugitivas. Foi ao longo do século XVII que se inventaram aparelhos de importância fundamental para a materialização futura do cinema, quando mecanismos científicos vieram substituir os velhos métodos naturais, forçosamente limitados. (Mannoni, 2003, p.51)

Figura 2 - Câmara escura

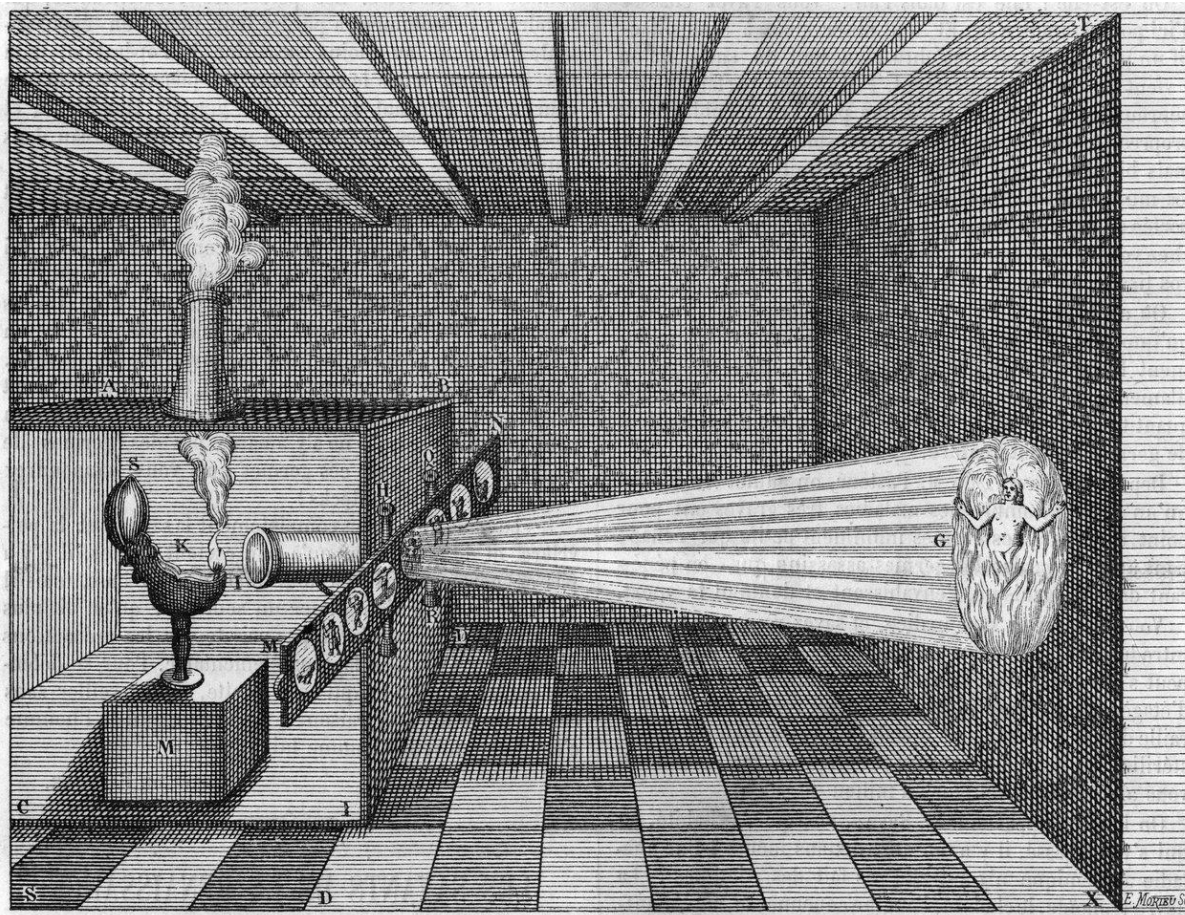


Fonte: Mario Bettini (1642)

A evolução técnica do cinema têm continuidade com as *lanternas vivas e mágicas*, que se desenvolveram a partir de uma caixa de luz artificial, diferente da *câmara escura*, que exibía imagens reais do cotidiano a partir da luz solar, a lanterna mágica projetava imagens pintadas em superfícies com transparência, que poderiam ser estáticas ou animadas. A projeção acontecia a partir do uso de lentes plano-convexas usadas tanto para filtrar os raios luminosos vindos da fonte de luz, como para ampliar as imagens exibidas contribuindo com o propósito de uma apresentação mais nítida. Laurent Mannoni (2003) descreve com detalhes como a lanterna mágica funciona e o tipo de imagens e animações que eram exibidas:

O princípio da lanterna mágica permaneceu o mesmo, com algumas poucas variantes, do século XVII ao fim do século XIX. Trata-se de uma caixa óptica de madeira, folha de ferro, cobre ou cartão, de forma cúbica, esférica ou cilíndrica, que projeta sobre uma tela branca (tecido, parede caiada ou mesmo couro branco, no século XVIII), numa sala escura, imagens pintadas sobre uma placa de vidro. Diabruras, cenas grotescas, eróticas, escatológicas, religiosas, históricas, científicas, políticas, satíricas: todos os assuntos foram abordados. A imagem é "fixa" ou "animada", pois a placa comporta um sistema mecânico que permite dar movimento ao assunto representado. (Mannoni, 2003, p.51)

Figura 3- Lanterna mágica



Fonte: Athanasius Kircher (1671)

Os protótipos das primeiras animações surgem nesse contexto, no desejo de dar movimento à essas imagens, mesmo sem terem de antemão conhecimento profundo do fenômeno de duração dessas figuras luminosas no olho. Foram criadas múltiplas formas de animar pinturas ao explorar novos materiais, a cada novo jeito engenhoso de animar imagens uma nova maneira mais aperfeiçoada surgia, uma série de aparelhos, ou brinquedos como são popularmente conhecidos, surgiram para desencadear os estudos do movimento das imagens.

Entre os anos de 1820 e 1830 temos os primeiros estudos sobre a persistência da retina, fundamento primordial para o entendimento sobre a ilusão de movimento captada pelos olhos e projetada no cérebro. Contudo, desde a Antiguidade é sabido que ao observar um elemento ou objeto luminoso, tal como o fogo, ao fechar os olhos a imagem da chama persiste por um curto período de tempo, inúmeras atribuições foram feitas a esse fenômeno na tentativa de explicar o seu funcionamento, entre elas usá-lo para entender a lógica por trás dos sonhos, bem como as suas percepções oníricas. Para Arlindo Machado (2005) a síntese do movimento é explicada não só pelo sistema ocular mas também por um fenômeno psíquico, onde o cérebro têm sua importância no processo, dessa forma, é essencial perceber esse fenômeno como uma confluência entre o corpo e a mente.

“Se a percepção do movimento é uma síntese que se dá no espírito e não no mecanismo do olho, o cinema deve ser entendido também como um processo psíquico, um dispositivo projetivo que se completa na máquina interior, [...]” (MACHADO, 2005, p.22-23)

Os estudos sobre a duração da persistência retiniana são essenciais para o entendimento do movimento das imagens, visto que para Laurent Mannoni (2003) “Trata-se de uma questão importante para a história do cinema, uma vez que as técnicas da fotografia cinematográfica e da projeção dependem de um conhecimento dessa duração.” A duração é importante para compreender a ilusão de movimento pois define quão perceptível, nítida e fluida ela vai ser, para observarmos um movimento completo ele necessita ser preciso, rápido e contínuo. Em *Mídias Ópticas*, Friedrich Kittler(1999) explica que a imagem perdura na retina por cerca de $\frac{1}{8}$ de segundo. Movimentos mais rápidos não podem ser distinguidos pelo olho.

O *taumatrópio*, brinquedo óptico inventado em 1825 foi primordial para ilustrar o fenômeno da persistência da imagem na retina. Em uma base circular são feitas duas pinturas, uma em cada lado do suporte, os desenhos precisam se completar para que o movimento seja percebido, em dois extremos opostos um fio deve ser amarrado e ao girá-lo a ilusão acontece.

As ilustrações mais populares vistas no taumatrópio são a de uma gaiola de um lado, e de outro a figura de um passarinho, ao girar os fios do aparelho óptico é possível enxergar o passarinho dentro da gaiola. O *taumatrópio* foi basilar para o cinema de animação pois dele surgiram algumas das primeiras animações com intencionalidade e fundamentos científicos, o brinquedo nos mostra que podemos dar vida e movimento a imagens a partir de duas ilustrações, de forma simplória, com um curso mais básico e rápido, mas que funcionam perfeitamente para o que se propõe, ilustrar o estudo experimental da persistência retiniana.

Figura 4- Taumatrópio



Fonte: Coleção Laurent Mannoni (1826)

Para animações mais estruturadas, com mais detalhes e de maior duração é necessário mais imagens por segundo, que trariam um movimento mais completo, limpo e longo. Nessa circunstância, o *fenaquistoscópio* de Plateau foi essencial para o desenvolvimento de uma ilusão de movimento mais elaborada e contribuiu crucialmente para a história do cinema, o *fenaquistoscópio* de Plateau foi inspirado pela roda de Faraday. Em 1832 Plateau decompôs a cinesia e pintou várias faces de um movimento, em um disco com 16 frestas separando as 16 ilustrações em posições diferentes, ao girá-lo em frente a um espelho percebia-se perfeita ilusão de movimento, Laurent Mannoni (2003) exemplifica o seu funcionamento:

A ilusão pode ser facilmente explicada: se várias figuras, separadas regularmente e diferindo ligeiramente entre si em forma e posição, forem sucessivamente mostradas ao olho, a intervalos de tempo muito curtos e próximos, as impressões sucessivas que produzem no cérebro (na "retina", pensava Plateau) conectam-se sem se fundir. Resultado: cremos ver um único objeto gradualmente mudando de forma e de posição. (Mannoni, 2003, p.223)

Figura 5 - Fenaquistoscópio



Fonte: Ackermann (1833)

Algumas variantes do fenaquistoscópio surgem na conjuntura do aperfeiçoamento desse aparelho óptico, versões mais aprimoradas visam mais formas de criar animações, entre elas o *zootrópio* de William G. Horner, descrito por Jonathan Crary (2012) como “um cilindro giratório, em torno do qual os espectadores podiam ver simultaneamente uma ação simulada, em geral sequências de dançarinos, ilusionistas, lutadores de boxe ou acrobatas.”

O cinema de animação continua a ganhar forma com a produção de placas em série, fabricadas para serem usadas em um modelo de lanterna mágica chamado de fantasmagoria. Auguste Lapierre, nas suas placas em série captava a vida cotidiana parisiense, através de ilustrações coloridas pintadas a mão. Por volta de 1850, Lapierre começa a ilustrar contos de fadas e infantis, em séries de 6 ou 12 placas com 2 ilustrações em cada placa, totalizando respectivamente 12 ou 24 imagens, nas séries são percebidos elementos narrativos que remetem ao contexto da linguagem cinematográfica, tal qual o close-up, bem como planos médios e gerais. Os artistas precisavam construir narrativas a partir de um número limitado de pinturas em placas, logo, já é possível observar de forma especulativa um instinto primitivo de montagem cinematográfica. Algumas placas possuem legendas entre as imagens

em sua composição para a compreensão da narrativa, método que vai ser recuperado no cinema mudo.

Uma das séries mais populares são as 12 placas ilustradas do conto *A Bela e a Fera*, escrito por Jeanne Marie Leprince Beaumont. Laurent Mannoni (2003) descreve habilmente como a sequência inicia, a atmosfera onírica criada a partir das técnicas de exibição e as suas contribuições.

As personagens são, primeiro, habilmente introduzidas, ele em toda a sua fealdade, ela na plenitude da beleza Na placa seguinte, a Bela tem um pesadelo: a Fera aparece-lhe em sonho, numa nuvem. As cenas oníricas eram muito apreciadas pelo público e pelos lanternistas, que às vezes representavam o sonho ou mediante a lenta fusão de uma imagem na outra (dissolving views) ou sobrepondo-as. Muitos filmes mudos retomarão esse recurso de mostrar aparições, inventado pelos projecionistas do século XIX. (Mannoni, 2003, p.223)

No cenário do desenvolvimento da estrutura técnica do cinema, o advento da fotografia revolucionou a indústria e os “desenhos animados” feitos artesanalmente através de ilustrações, foram substituídos por imagens fotográficas sequenciadas que ilustravam diferentes fases de um movimento. Na fase inicial da fotografia, os aparelhos fotográficos permitiam apenas o registro de 1 foto por vez, e não de 16 imagens por segundo, quantidade de ilustrações usadas no *fenaquistoscópio*, logo a busca por soluções técnicas foi iniciada. Em 1873, o francês Jules Janssen apresenta o *revólver fotográfico*, inspirado pelo *fenaquistoscópio* de Plateau e pelos estudos de Du Mont e Ducos du Hauron, o instrumento criado por Janssen que é capaz de registrar uma série de imagens por um curto período de tempo, essa tecnologia possibilitou a análise do movimento animal captando diferentes fases e aspectos do voo e do galope, contribuiu também diretamente para a pintura, a partir desse cenário os artistas conseguiram ilustrar os animais em movimento com mais precisão.

A *câmara cronográfica* de Étienne-Jules Marey, conseguia registrar diversas imagens sucessivas na mesma chapa fotográfica, com o avanço técnico do aparelho as chapas de vidro foram substituídas por tiras de papel fotográfico e posteriormente por filme de celulóide. O desenvolvimento técnico da *câmara cronográfica* possibilitou a projeção dessas imagens, contribuindo para o advento e exibição dos primeiros filmes com movimentos fotográficos, a priori de forma individual com o *cinetoscópio* de Thomas Edison, e posteriormente com projeções coletivas a partir do *cinematógrafo* dos irmãos Lumière, marcando o início da configuração técnica de cinema que se conhece no presente.

2.1 O SOPRO VITAL E A DECOMPOSIÇÃO DO MOVIMENTO: STOP MOTION E PIXILATION

No contexto vigente, o cinema de animação é reflexo das descobertas técnicas e estéticas do pré-cinema, cada frame é marcado por uma fase da decomposição de um movimento. As técnicas conhecidas *stop motion* e *pixilation* floresceram nessa conjuntura, trazendo a ilusão da vida e magia ao inanimado.

O *stop motion*, traduzido a grosso modo significa movimento parado, a técnica visa atribuir vida a bonecos maleáveis ou articulados feitos a partir de materiais diversos e cenários estáticos. A partir da manipulação manual do animador e do registro fotográfico de poses sequenciadas dessas cenas, são geradas ilusões de movimento que seguem o mesmo princípio técnico da animação quadro a quadro, contudo, as ilustrações são substituídas por objetos. Barry Purves (2008) apresenta o conceito e aplicação da técnica.

Stop motion pode ser aplicado a qualquer animação, já que o processo é basicamente o mesmo. Algo é manipulado, mexido de forma incrementada pela mão, e a imagem é capturada, quer seja um boneco, um desenho, areia, massinha, imagem de computador ou recortes. [...] Quando as imagens são colocadas em sequência em uma velocidade apropriada, o olho se ilude achando que algo se moveu de uma maneira contínua, mas na verdade isso não aconteceu. (Purves, 2008, p. 9)

O diretor de cinema e animador franco-espanhol Segundo de Chomón, conhecido como um dos primeiros entusiastas da técnica de *stop motion*, cria atmosferas irreais a partir da locomoção de objetos que em sua natureza são imóveis. Em *A casa dos Fantmas* (1906) o cineasta faz o uso de truques de animação para legitimar a presença de fantasmas na casa, criando um ambiente surreal, onde temos a impressão de que as cadeiras se movimentam “sozinhas”, refeições são preparadas sem o manuseio de mãos humanas e figuras fantasmagóricas aparecem e somem de forma inusitada. Esses efeitos são possíveis através do uso hábil da técnica de *stop motion*.

Em *Scene With Beans* (1976) o diretor húngaro Ottó Foky, seleciona objetos do cotidiano como caixas de fósforo, remédios, cigarros e alimentos, latas de sardinha e sopa, óculos, colheres, pentes, livros, lâminas de barbear e castiçais para serem usados na construção de cenários de forma engenhosa, sendo transformados em edifícios, casas, templos, cercas e automóveis, bem como os personagens que são representados por caroços de feijão. Frame após frame podemos observar a vida ordinária de feijões que são observados e surpreendidos por forças extraterrestres. É interessante perceber o caráter inventivo na

escolha e forma de ressignificação desses objetos, que mesmo sendo utilizados de jeitos distintos da forma que foram produzidos, conseguem transmitir a ideia que a narrativa propõe. Dessa forma, o caráter criativo e a engenhosidade seguem sendo as características mais fortes de um animador.

Figura 6- Frame do filme *Scene With Beans*



Fonte: Foto registrada pela autora do filme *Scene With Beans* (Ottó Foky, 1976).

Os cenários das animações stop motion seguem o mesmo padrão de composição e iluminação que um cenário para filme registrado com câmeras filmadoras, a diferença está nas proporções, representadas em escalas diferentes, sendo adaptadas para o tipo de procedimento utilizado. Com o padrão de 24 imagens por segundo, as técnicas de animação são aplicadas na construção da narrativa fílmica para obtenção de resultados desejáveis, com base na intencionalidade de cada animador. A animação de objetos junto da filmagem com atores é um processo comum e habilidoso para a inserção de truques ou efeitos especiais na narrativa visual da película. Ana Beatriz Bahia e Sophia Bahia (2021) explicam como esse episódio acontece.

Exemplifica isso a obra *The Execution of Mary, Queen of Scots* (1895), ou “A execução de Maria da Escócia”, do estadunidense Alfred Clarke, que apresenta uma cena de decapitação bastante “real”, criando a ilusão de que a cabeça da atriz, de fato, separou-se do corpo. Já em *Le voyage dans la Lune* (1902), ou “Viagem à Lua”, Georges Méliès nos convence de que o cenário tem vida, seja quando um cogumelo cresce subitamente diante dos personagens atores, seja na memorável cena em que a lua com face humana tem o olho perfurado durante a aterrissagem de uma espaçonave. (Bahia; Bahia, 2021, p.73)

A animação stop motion é constantemente utilizada para efeitos especiais no cinema contemporâneo. É possível observar seu uso em alguns filmes do diretor e roteirista americano Wes Anderson, que une cinema de animação e cinema live action. Em *O Grande Hotel Budapeste* (2014), a maioria das cenas é filmada em live action, mas para os panoramas

do teleférico e das paisagens externas foram construídos cenários em escalas de miniatura para explorar a técnica de *stop motion* e suas soluções técnicas. No teleférico, os personagens são representados por silhuetas pretas e nos registros de cada frame é possível observar a movimentação dos personagens e do cenário. O cenário externo do filme, idealizado por Wes Anderson, têm dimensões extravagantes e dificilmente se conseguiria obter o resultado desejado tendo como ponto de partida uma escala em tamanho real, logo as miniaturas foram uma solução criativa e econômica para criar a atmosfera desejada por Anderson. É interessante perceber que mesmo com tantos aparatos tecnológicos disponíveis, cenas como essas ainda são feitas a partir desse procedimento basilar de animação, funcionando como solução nos quesitos técnicos e estéticos, legitimando características e gostos pessoais de cada cineasta. Wes Anderson é amplamente conhecido por seus usos habilidosos da técnica de *stop motion*, e segue sendo referência no assunto.

Figura 7- Set de *O Grande Hotel Budapeste*



Fonte: *O Grande Hotel Budapeste* / Fox Searchlight Pictures e coprodutores (2014)

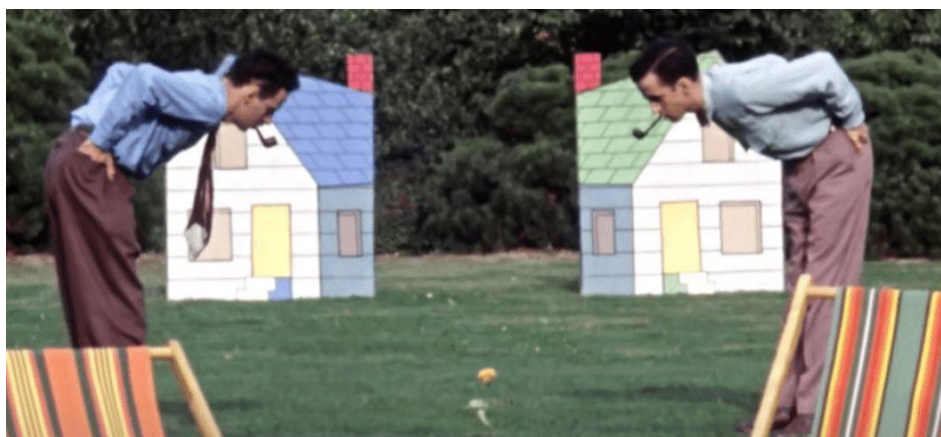
Somando a isso, outra técnica de animação usada para criar atmosferas fantasiosas e efeitos de trucagem é o *pixilation*. Para Teixeira (2019, p.59) “O efeito de fazer uma mulher desaparecer debaixo de um lençol une a mágica à magia do cinema, que por meio de um salto na montagem facilita o trabalho do mágico diretor.”. A técnica segue o mesmo princípio do *stop motion*, contudo, seres vivos são usados nas composições de cada quadro para a construção de movimentos não convencionais para o organismo vivo, onde os seres parecem

se movimentar magicamente. Dessa forma, Marcos Magalhães (2015) esclarece como o método funciona

McLaren batizou a descoberta com uma expressão pouco usada na língua inglesa, a partir do verbo *pixilate*, que quer dizer "enfeitiçar", "eletrizar". Algumas cenas de *pixilation* podem ficar muito parecidas com uma filmagem real, mas o movimento sempre parecerá estranho, pois são várias poses estáticas fotografadas uma a uma, o que confere esta impressão de que as pessoas estão "eletrizadas", "enfeitiçadas" (Magalhães, 2015, p.84)

No curta *Vizinhos* (1952) o cineasta escocês Norman McLaren, grande entusiasta da animação experimental, apresenta a relação cômica entre dois vizinhos em uma disputa de território, para ver a quem pertence um girassol que acabara de desabrochar na divisa entre os dois terrenos. Os atores rastejam, deslizam, dançam, lutam e flutuam em movimentos que desafiam a gravidade com a finalidade de legitimar seu território e a posse da flor, essas cinesias são possíveis a partir do *pixilation*, que potencializa truques de captura de imagens para reproduzir movimentos impossíveis de serem realizados habitualmente por um corpo humano, os atores são manipulados como se fossem bonecos de animação. De vizinhos com uma convivência agradável, passam a inimigos mortais.

Figura 8- Frame de *Vizinhos*



Fonte: Cena do filme *Vizinhos* (Norman McLaren, 1962).

Em *Jabberwocky* (1971) do cineasta checo Jan Švankmajer, vemos a adaptação cinematográfica de um conto nonsense do escritor Lewis Carroll, diferente de *vizinhos* (1952), que trazia uma abordagem mais cômica a partir do *Pixilation*, o filme de Švankmajer nos transporta para uma atmosfera macabra, manifestando as possibilidades estéticas que podem ser exploradas através da técnica, os cenários maximalistas cheios de móveis, brinquedos, itens de decoração, roupas, plantas e frutas são movimentados simultaneamente.

é interessante perceber a inter-relação entre os humanos e os objetos nas cenas, os atores se movimentam estranhamente junto dos objetos cênicos, em velocidades distintas criando um universo delirante, atrativo e curioso.

Marina Kerber (2019) explica como o pixillation contribui para a criação de atmosferas surreais..

Assim, a principal diferença entre o pixillation e outras técnicas de animação é a questão do ser vivo. O corpo humano é visto como tal, mas age de maneira mágica imergindo no espectro onírico e surreal da fantasia. O feitiço é animar o que não foi feito com a função de ser animado. (Kerber, 2019, P. 68)

2.2 ENTRELAÇOS: O PRIMEIRO CINEMA E O SURREALISMO NO AUDIOVISUAL

O primeiro cinema, caracterizado por Flavia Costa (2005) entre 1894 e 1908, chama a atenção dos *surrealistas* desde sua especificidade técnica, com seus efeitos ilusionistas e mágicos, até as suas motivações ideológicas que estão ligadas ao mundo sensível e fantasioso. Os *gabinetes de curiosidades* atraíam um público interessado em conhecer descobertas e aparelhos desenvolvidos por uma ampla área de conhecimentos científicos, brinquedos e engenhocas de diversão popular que reproduziam a ilusão de movimento das imagens eram vistos nesses locais, essas especificidades técnicas eram tidas como formas de encantar, maravilhar ou assustar os espectadores. As sessões de *fantasmagoria* reproduzidas pela lanterna mágica exemplificam as atmosferas espantosas criadas por esses aparelhos, que nos levam a visitar os fantasmas do imaginário, essas convenções de projeções eram feitas pelo ilusionista Étienne-Gaspard Robert.

O público entrava em uma sala escura, e, nela, Robertson utilizava lanternas mágicas para projetar fantasmas, esqueletos e outras figuras sobrenaturais. Para aumentar o impacto das imagens e surpreender o público, fazia com que as projeções comessem pequenas e fossem aumentando, de modo que pareciam estar se aproximando dos espectadores. Também empregava efeitos sonoros e outros elementos, sempre buscando maior envolvimento dos participantes. (Bahia e Bahia, 2021, p.28)

Ademais, esferas irreais também eram observadas no chamado *cinema de atração* ou *cinema de mostraçã*, por se distanciar da narrativa e ressaltar a manipulação e processos de montagem cinematográfica no campo das trucagens mágicas que fascinavam os espectadores a partir do uso de processos técnicos da câmera, como a parada para substituição e fusões de frames como explica Flávia Costa (2005) ao narrar o curta *Les cartes vivantes*.

Em *Les cartes vivantes* (Star Film, Méliès, 1905), Méliès encarna um mágico que transforma as dimensões dos objetos e faz aparecer e desaparecer pessoas, através

de trucagens e montagens internas ao plano. Como em muitos de seus filmes, estas transformações são apresentadas como mágicas, já que não significam elipses temporais. É mais um exemplo em que a autonomia do plano se revela pela realização de uma performance completa no interior de um ângulo único de filmagem. (Costa, 2005, p.131)

Passando por constantes transformações e sem muita estabilidade, o primeiro cinema é um prato cheio para os *surrealistas*, que criam proveniente de uma mente fértil e irracional, em *O primeiro cinema: Espetáculo, narração, domesticação*, Flavia Costa (2005, p. 35) explica que “É um tempo em que a falta de controle institucional e também a ausência de regras rígidas, tanto formais quanto morais, dão aos primeiros cineastas uma certa liberdade de criação.”, essa tal liberdade de criação é o que inspira e motiva os artistas *surrealistas* a buscarem orientações no inconsciente e nos sonhos.

Antes do movimento *surrealista* cinematográfico se desenvolver teoricamente a sua prática já era realizada involuntariamente, o ilusionista e cineasta Georges Méliès criava atmosferas surreais e monstruosas a partir das técnicas de *stop motion* e *pixilation*, com suas cenas de horror corporal, cheias de mutilações, transfigurações e decapitações. Era uma prática muito comum o entusiasmo à alquimia e imaginação, desde os primeiros filmes, Arlindo Machado (1997) narra um dos curtas de Méliès:

Nouvelles luttres extravagantes (1900) é exemplar nesse sentido: os personagens em luta despedaçam-se, deslocam-se, achatam-se, explodem, recuperam a forma humana, duplicam-se, mudam de sexo, fragmentam-se novamente e assim por diante. Difícil deixar de ver nessa fixação pelo esquiteamento e pelo travestismo a emergência das estruturas fantasmáticas da castração, essas mesmas estruturas que constituirão o escopo principal das investigações de Freud no período imediatamente posterior. (Machado, 1997, p.37-38)

Méliès também contribuiu para o desenvolvimento de efeitos especiais e da montagem cinematográfica, com o seu pioneirismo nos cortes de cena estratégicos, o mágico ludibriava o cérebro dos espectadores com ilusões e efeitos visuais. O cineasta, tratava de temáticas que desafiavam o inconsciente e a imaginação, Machado (1997) comenta sobre as semelhanças entre as obras de Méliès e os estudos de Freud sobre a psicanálise.

O fascínio do cinema de Méliès, aquilo que na Europa e na América mobiliza multidões para as salas escuras, está sobretudo nesse componente onírico de fundo psicanalítico, pois o que as massas buscavam nas *féeries* de Méliès e em toda as *mises en scène magiques* do período era aquilo justamente que em princípio não podia ser mostrado (Machado, 1997, p.38)

A vanguarda *surrealista* surge em Paris, a priori do movimento literário, através da publicação do *Manifesto do Surrealismo* escrito em 1924 por André Breton, avançou com a expansão para outras correntes artísticas como a pintura, a colagem e o que nos interessa, o cinema, áudio e vídeo unidos para desbravar as quimeras do sonho, do inconsciente e da imaginação. Inspirados pelos ideais *dadaístas*, os surrealistas subvertem a visão estabelecida de arte e realidade, ao mesmo passo que revolucionam a lógica, que é abalada pelo contexto social corrompido, nessa perspectiva se faz necessário o mergulho profundo nas alucinações, delírios e devaneios. O movimento cresce no período entre guerras, em um lapso de destruição e incertezas políticas, econômicas e sociais, Maria Hellmann (2012) descreve esse cenário.

As obras surrealistas refletem o momento de tensão entre guerras, o sucateamento da cultura, o consumismo doentio, o crescente utilitarismo, mas lançam o olhar para o futuro e assumem um estado de revolução permanente.” (Hellmann, 2012, p.121)

O *surrealismo* prospera como uma fuga até o inconsciente, um refúgio dessa realidade degradada que adoece o corpo e a mente. Guiados pela imersão e análise do sonho do médico austríaco Sigmund Freud, os *surrealistas* utilizam o sonho para acessar áreas da mente humana bloqueadas pela moral, Antonio Ruzza (2016, p.111) explica que “O psicanalista austríaco mostra o desejo como motor das aspirações humanas e o sonho como símbolo de desejos inconscientes e não confessados” dessa forma, o surrealismo propaga com a intenção de visitar e libertar esses desejos reprimidos através das quimeras.

No audiovisual, o *surrealismo* é uma ferramenta que afrouxa a lógica para uma entrada afluyente ao inconsciente, para produzir um cinema livre das censuras puritanas, regras do mercado cinematográfico e racionalidade. O humor e a temporalidade são características fundamentais do movimento surrealista no audiovisual, é a partir do humor e do absurdo que essa fuga da realidade se torna mais prazerosa, bem como a não linearidade que contribui para a criação de uma atmosfera onírica.

Os paralelos entre a psique e o cinema não param por aí. Para Freud as funções mentais se assemelham a um aparelho óptico, visto que a zona psíquica corresponde ao lugar em que a imagem é formada, dessa forma as relações entre cinema e psicanálise ficam mais evidentes. Machado (1997, p.42) explica que “ [...] o cinematógrafo é exatamente isso: um dispositivo construído para materializar e reproduzir artificialmente esse lugar onde emanam os fantasmas do imaginário.”. Nas palavras de Renato Mezan (1988) o sonho é como um filme que se desenrola no interior das pálpebras, esses paralelos nos aproximam da

veracidade de que o cinema é onírico, ainda mais pelo recurso comum de expressão, a imagem, imagens projetadas no inconsciente pelo aparelho psíquico. O estado de sonho, em que o relaxamento profundo dá à atividade psíquica uma dimensão de impressão do real, é visto por Freud como uma representação do desejo, é voyeurista e narcisa. Machado (1997, p. 48) explica que “Nos sonhos, assim como nas fantasias, o sujeito se dissimula com bastante frequência, para escapar à proibição, podendo ocupar sucessivamente o lugar do agente e do objeto num enunciado.”. Ademais, o cinema só se afasta da psique humana em sua materialidade, como expõe Arlindo Machado

Nisso tudo, o cinema só difere verdadeiramente dos sonhos e das alucinações em sua artificialidade: na sala de exibição, não somos nós que produzimos nossos sonhos; eles já nos chegam prontos, empacotados, reproduzíveis ao infinito. Máquina de moldar o imaginário, o cinema funciona executando, por conta do espectador, parte do seu trabalho psíquico. (Machado 1997, p.55)

Os cineastas mergulham no inconsciente como parte de seu processo de criação e vêm nas imagens sequenciadas e montadas a competência para a projeção de uma esfera etérea. O mexicano Luis Buñuel acreditava no potencial da montagem para reproduzir a aura onírica do sonho.

Buñuel sempre fora fascinado com esta técnica e com as possibilidades diversas da linguagem que ela atribuía. Ele dizia que na montagem, a película permitia que fossem feitas experimentações: recortar um quadro ao meio, sobrepor quadros, contornar quadros com tinta, borrar, manchar, enfim, extravasar na criatividade, o que até então, pelos cineastas, era pensado ser possível apenas na filmagem (Capelatto, 2011, 31)

Luis Buñuel é amplamente conhecido no cinema experimental, suas ideias são ambiciosas, radicais e viscerais, seu trabalho é visto como uma fonte abundante que transborda referências visuais, junto do artista Salvador Dalí produziram grandes clássicos do cinema surreal. Em *Um Cão Andaluz* (1929) cenas de duplo sentido, ambíguas e com associações bizarras que geram incômodo ou desconforto são reproduzidas, algumas com o recurso do horror corporal, ao passo que uma navalha fere um olho ou formigas saem das entranhas de uma mão humana, outras se apoiam na montagem cinematográfica para criar esses ambientes ilógicos. Os desejos carnis e sujos são retratados a partir dos impulsos humanos, bem como o peso e a culpa cristã de senti-los, é possível identificar também camadas de humor ao longo de todo o curta.

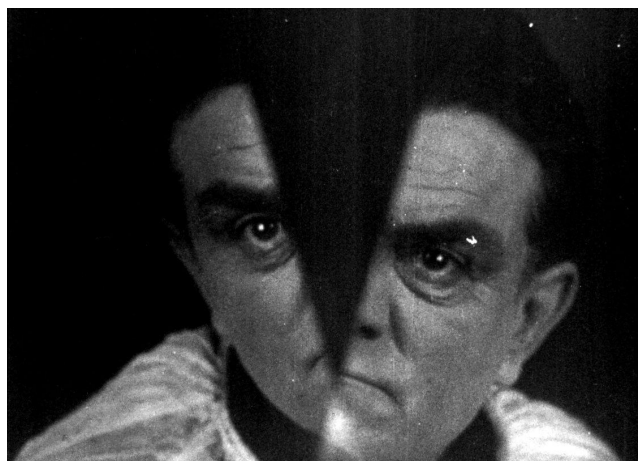
Figura 9- Frame do filme *Um Cão Andaluz*



Fonte: Cena do filme *Um Cão Andaluz* (Luis Buñuel, 1929).

Nas produções da cineasta francesa Germaine Dulac é possível observar como essa vanguarda onírica atravessava as mulheres da época, *A Concha e o Clérigo* (1928) é considerado o primeiro filme surrealista, por transcender os limites da imagem e propor uma imersão aos devaneios que se distanciam da lógica e da razão. As fantasias criadas pelo clérigo ilustram uma forte obstinação ao erotismo, no desejo latente a uma mulher comprometida, esse fervor o leva a praticar atos ilógicos de violência decorrentes da rivalidade e do ciúmes para conseguir se aproximar da mulher almejada. Uma possível interpretação é a capacidade do desejo masculino de beirar a loucura, causando alucinações e ações desmedidas provenientes de um meio insano e delirante. O uso da montagem é essencial para a conexão perspicaz entre os frames, as esferas de tortura, horror e as violências são criadas a partir do uso intencional e habilidoso desse recurso.

Figura 10- Frame do filme *A Concha e o Clérigo*



Fonte: Cena do filme *A Concha e o Clérigo* (Germaine Dulac, 1928).

Filmografias que exploram o onírico são vistas contemporaneamente nos trabalhos do cineasta americano David Lynch, entre o sonho e realidade, as obras de Lynch são misteriosas e enigmáticas. A princípio, David era apaixonado pelas artes visuais, o diretor tinha a intenção de trazer som e movimento para suas pinturas em seus trabalhos iniciais no audiovisual, em função disso, se aprofunda no cinema experimental e nos efeitos práticos, fazendo o uso da pintura e da técnica de *stop motion* para trazer vida a imagens estáticas. O cinema de animação dá a Lynch possibilidades de exploração imagética, a narrativa consegue ser transmitida e atingir o seu propósito a partir da diversidade de técnicas experimentadas para a construção visual desejada.

No seu primeiro curta *Seis Homens Doentes* (1967) o cineasta usa a técnica de animação *stop motion* a partir de desenhos e pinturas para dar movimento às figuras, em *The Alphabet* (1968) o diretor mescla tomadas em *stop motion* e *live action* e em *A avó* (1970) os experimentos se intensificam, Lynch usa técnicas de animação de pinturas e recortes junto do *pixilation* para retratar a rotina esquisita de uma família sombria e disfuncional, a aura surreal consegue ser transmitida a partir desses efeitos práticos que geram representações que dificilmente seriam atingidas com filmagens tradicionais. O primeiro longa-metragem do diretor foi *Eraserhead* (1977) um estranho relato sobre relações familiares e conjugais, bem como um exercício bizarro e repulsivo sobre a ótica da maternidade e paternidade, além de seus desafios e consequências.

Figura 11- Frames do filme *Eraserhead*



Fonte: Cenas do filme *Eraserhead* (David Lynch, 1977).

A presença de mulheres imponentes, magníficas, excêntricas, desejadas e difíceis de decifrar são o que singularizam e realçam as suas obras cinematográficas. Clássicos como *veludo azul* (1986), *cidade dos sonhos* (2001) e *império dos sonhos* (2006) tipificam a nata emblemática de sua estética consolidada e refinada, de forma inventiva o surreal se embaralha com a realidade. Rogerio Ferraz (1998, p. 13) explica que “Em Lynch, os espaços

de demarcação são abolidos, não há limites entre o real e o onírico. Para ele, bem como para os artistas surrealistas, o que move o homem é o acaso e o mistério.”

Na série para a televisão *Twin Peaks* (1990 - 2017) Lynch criou esferas surreais atingindo as grandes massas. A trama gira em torno do sumiço e assassinato da jovem Laura Palmer, que de formas distintas possuía relações singulares em cada extremo da cidade. Os acontecimentos repentinos e a chegada do agente especial do FBI Dale Cooper movimentam a pacata Twin Peaks, Cooper busca através dos sonhos pistas para direcionar as investigações sobre o crime, os devaneios do agente especial revelam os mistérios e relações peculiares entre a cidade e os seus residentes. Quimeras, magnetismo, sentimentos confusos, esquisitices e misticismo permeiam a aura surreal de *Twin Peaks*, com o afimco de descobrir “quem matou Laura Palmer ?”.

Nos trabalhos surreais dos cineastas citados há sempre algum elemento oriundo do primeiro cinema ou da sua construção histórica e mecânica, seja nas técnicas de animação de imagens usadas ou nas temáticas retratadas. É fato que o misticismo, os sonhos e as fantasias são objetos de interesse desde os primórdios da humanidade, bem como o desejo de dar movimento às imagens, logo as inter-relações são inegáveis, o cinema experimental é surreal.

Figura 12- Frame da série *Twin Peaks*



Fonte: Cena da série *Twin Peaks* (David Lynch, 1990).

3. O CINEMA DE ANIMAÇÃO SURREAL DE JAN ŠVANKMAJER

É indispensável conhecer o trabalho do cineasta checo Jan Švankmajer quando o objeto de análise é cinema de animação e surrealismo. Švankmajer é mundialmente conhecido por suas obras filmicas oníricas, que encantam ao mesmo passo que amedrontam o público, bem como inspiram animadores e artistas ao redor do globo. Nascido na capital da República Checa e conduzido à devoção às artes visuais, iniciou sua carreira com desenhos e colagens. Arthur Valle (2007) explica que o artista expandiu seus horizontes com o teatro e a performance ao estudar na *Academia de Artes Performáticas de Praga*, onde aprendeu sobre direção artística, cenografia e a arte de animar marionetes. É fundamental salientar a conjuntura do seu país originário, que no período entre guerras passava por forte repressão, censura e controle de informação pelo regime comunista. A produção cinematográfica estava à margem das criações capitalistas, logo teve de se reinventar, de forma independente e inventiva, a partir do cinema de animação que permitia escapar do regime por sua ludicidade. Os filmes tratavam de temáticas direcionadas às questões sociais e à educação. Nancy Castro (2012) explica como a tradição tcheca de teatro de bonecos atravessou o cinema de animação nesse cenário:

República Tcheca e Iugoslávia têm uma forte tradição com teatro de bonecos, com a fabricação de brinquedos infantis e enfeites. Isto explica porque os animadores sentiram mais intimidade para trabalhar com Stop Motion. As animações do leste europeu se tornaram mundialmente famosas e elogiadas devido ao minucioso uso da técnica e à estética incomparável de suas produções. (Castro, 2012, p.25)

Os cineastas tchecos percebem na técnica de *stop motion* uma solução engenhosa para animar os bonecos e marionetes. Švankmajer iniciou seus trabalhos no audiovisual aplicando os conhecimentos e as vivências adquiridos nos teatros, sobretudo evidenciando sua trajetória geográfica e biográfica nas atmosferas que exprimiam os sentimentos de repulsa, cinismo e aversão, derivados da repressão e censura que a República Tcheca sofria. Jesús Palacios (2013) explica que as animações de Jan Švankmajer são revolucionárias por romper com o padrão de animações produzidas tanto em seu país de origem quanto na extensão territorial do globo. Na circunstância em que eram vistas como inofensivas e infantis, as animações do cineasta subvertem essa visão. São grotescas, assustadoras e excêntricas, contudo, conseguem também transmitir ludicidade e seduzir o espectador.

Švankmajer se identificou com a vanguarda surreal e participou ativamente do movimento *surrealista* tcheco. Fernanda Salgado (2012, p. 117) relata que Švankmajer se

juntou ao Grupo Tcheco de Surrealismo em 1970, ato que influenciou fortemente suas produções artísticas. No audiovisual as suas obras são singulares e oníricas ao animar objetos que usualmente são feitos para serem imóveis. A conjectura surreal do cineasta explora narrativas recorrentes no inconsciente ao tratar dos impulsos primitivos, obsessões, compulsões e desejos reprimidos da mente, que convergem com o exercício da metamorfose corporal, causando fragmentações, mutações, mutilações e decomposições, ademais, o exagero, o cômico e o absurdo são habituais em seus trabalhos. Os saltos temporais que extrapolam a ordem cronológica, a lógica e a razão exprimem a visão onírica do diretor, as cenas também podem ser aceleradas ou lentas, dependendo da proposta.

O surreal nesse cenário vai de encontro ao estranho, que se distancia da idealização do belo ao passo que abraça o bizarro e sustenta o excêntrico, a sensação de estranheza pode ser experienciada ao questionar se um objeto sem vida pode ser animado, essa incerteza incita o sentimento de fantástico, mergulhando a fundo no fantasioso, onde o sobrenatural sobrepuja o natural. O desejo de animar um objeto estático pode beirar a loucura, ao delírio narcísico, Freud explica esse fenômeno a partir do conto do escritor alemão Hoffmann, *O Homem da Areia* (1817), Ana Zuanella (1974, p. 157) descreve a premissa da história “o personagem da narrativa se apaixona por uma moça que ele vê à distância e que descobre se tratar de uma boneca.” A incerteza se um ser é vivo ou autômato, a paixão platônica por um objeto inanimado e o desejo de dar vida a ele revela uma excitação psíquica à fantasia.

Figura 13- Jan Švankmajer e as marionetes do filme *Fausto* (1994)



Fonte: Profimedia.cz (2024)

A sensação de estranheza é frequentemente percebida ao se deleitar nas obras de Švankmajer, ao animar bonecos e objetos, atmosferas de devaneio desmedido são projetadas e assustam ao mesmo que encantam. Nancy Castro (2012) acredita que o estranho pode ser relacionado com a noção de grotesco na filmografia do diretor.

Também o Estranho aparece quando a realidade e a fantasia se mesclam e o limite entre elas fica nebuloso. Elementos como membros decepados, objetos inanimados que ganham vida, retorno da morte, realização imediata dos desejos, onipotência de pensamento entre outros são tão estranhos quanto grotescos. (Castro, 2012, p.37)

O grotesco é abordado constantemente nos trabalhos do cineasta, seja nos elementos iconográficos e estéticos ou na narrativa. Os cenários sombrios caracterizados pela penumbra, o canibalismo, o uso de animais em estado de vida, morte, decomposição ou deformidade e os objetos incomuns reforçam essa aura bizarra. As obras cinematográficas de Švankmajer são tomadas por utopias fantasiosas e deslumbrantes, demonstrando que o grotesco também pode ser belo. Para Nancy Castro (2012) o grotesco e o belo podem caminhar de mãos dadas nos trabalhos do diretor.

Descrevendo alguns dos filmes de Jan Švankmajer, pode-se observar como impera uma estética grotesca, que ao mesmo tempo possui uma beleza. Esses fenômenos estéticos podem parecer contraditórios, porém é nessa contradição que radica a harmonia entre o grotesco e o belo. (Castro, 2012 p.31)

Esses paralelos criados entre beleza e feiura podem ser percebidos e analisados nas obras do diretor, afinal, seus filmes encantam, assustam e causam desconforto, em alguns casos. Em *A História da Feiura* (2007), Umberto Eco explica que o grotesco é a junção dos conceitos ou interpretações entre o belo e do feio, visto que a inter-relação entre essas noções geram maravilhamento e repulsa. Eco (2007) também sugere que o grotesco pode ser cômico, para além de monstruoso, gerando deleite ao se deparar com o absurdo e o promíscuo.

No carnaval prevaleciam as representações grotescas do corpo (como as máscaras), e as paródias de coisas sacras e uma licença plena de linguagem, inclusive blasfematória. Triunfo de tudo aquilo que era considerado feio ou proibido no resto do ano, estas festas representavam apenas um parêntese concedido ou tolerado em algumas ocasiões específicas; para o resto do ano, havia as festas religiosas oficiais. (Eco, 2007, p.141)

Nesse cenário, o grotesco burlesco pode ser visto como uma forma de mecanizar trejeitos espontâneos, reproduzidos através de bonecos ou marionetes. Além disso, o riso gozador pode surgir a partir das quebras de expectativas, da animalização do ser humano ou

da deformação de seres vivos. Esses mecanismos sugerem uma válvula de escape do pessimismo, frequentemente usada por Švankmajer para sobrepujar as marcas deixadas pela censura e repressão.

Determinados filmes do cineasta são derivados de escritos, contos, livros e histórias infantis. Contudo, as adaptações de Švankmajer não são nada convencionais, primeiro porque não seguem à risca a obra literária original, o diretor também contribui para o desenvolvimento da narrativa, outro fator é a aplicação da estética surreal e política atribuída ao cineasta. Fernanda Salgado descreve a aura dos filmes de Švankmajer.

Os universos que permeiam a filmografia de Jan Švankmajer são sempre fantásticos, desvirtuando as próprias características da materialidade e tangibilidade da realidade em frente aos nossos olhos. Em seus filmes, as separações e diferenciações entre animado e inanimado, vivo ou morto, realidade e imaginação, ser humano e objeto, são desfeitas e impedem a preservação de qualquer estabilidade pré-concebida de perspectiva a respeito do universo, da realidade e do próprio ser humano. (Salgado, 2012, p.115)

A animação é a artimanha técnica e estética que qualifica e singulariza os trabalhos do diretor tcheco. Jesús Palacios (2013) alega que as obras assustadoras de Švankmajer são tão incomuns que se distinguem das filmografias dos grandes estúdios de animação hollywoodianos, bem como do cinema europeu e asiático. Seu caráter artesanal, multifacetado e autoral o distingue da indústria comercial cinematográfica, para além disso as animações do cineasta são para públicos diversos, de distintas idades e não restritas a audiência infantojuvenil.

O maximalismo também é corriqueiro em suas obras. Objetos distintos e de materiais diversos são dispostos em cada quadro das animações em posições diferentes para adquirirem vida, são movimentados habilmente e fotografados a partir da técnica de *stop motion*, a animação quadro a quadro apresentada no primeiro capítulo, como visto anteriormente, é atribuída ao mecanismo de dar vida a imagens estáticas a partir da junção de fotografias ou ilustrações sequenciadas por segundo. Arthur Valle (2007, p.9) afirma: “Resta acrescentar que reside, na essência mesmo da animação *Stop Motion*, usualmente empregada pelo cineasta, a capacidade de embaralhar o animado e o inanimado, de imprimir vitalidade em objetos inertes.”. Desta forma, a mágica de atribuir vida a objetos estáticos e criar atmosferas surreais é o que caracteriza os trabalhos de Švankmajer. O cineasta explica a sua relação com o mecanismo da técnica.

Para mim, a animação tem a ver com a mágica. Não estou interessado na totalidade dos filmes animados. Estou interessado somente no seu aspecto técnico em relação ao que quero expressar e a técnica é o meio crucial através do qual eu posso dotar os objetos reais do seu próprio poder mágico. É dessa maneira que a mágica se torna parte da vida diária, invadindo-a. A mágica entra em uma relação bastante ordinária com as coisas mundanas. O contato normal com o qual as pessoas estão acostumadas subitamente adquire uma dimensão diversa - uma dimensão que faz a realidade parecer duvidosa. (Jan Švankmajer, 1990 apud Valle, 2007, p.9)

Muitos truques e ilusões podem ser criados nessa conjuntura, e Švankmajer demonstra dominar esses conhecimentos mecânicos para aplicar engenhosamente em seu trabalho artístico, outrossim, refletir a alma surreal, grotesca e cômica da sua obra. O uso pluralizado de materiais leva Švankmajer a explorar a animação de forma transcendental, testando seus limites para além do limiar que se é esperado. A complexidade técnica do seu trabalho e a vasta gama de materiais usados pelo cineasta são descritos por Jesús Palacios (2013) de forma perspicaz ao abordar suas inter-relações com o *surrealismo*.

A obra de Švankmajer caracteriza-se pela utilização de diversas técnicas e materiais, que vão desde o teatro de marionetes tradicional à argila, recortes de papel, modelos e maquetes, pedras, fotografias, etc. Embora a função dessa diversidade de materiais em sua obra seja eminentemente mágica e surreal, encontramos aqui também uma prática parcialmente herdada da história do cinema de animação checo, que não só deu uma certa preponderância à animação tridimensional, ao stop-motion e à proeminência de marionetes e bonecos, como também à experimentação com os mais diversos materiais e objetos. (Palacios, 2013, p.102)

Para além da animação de bonecos, objetos e argilas, o diretor rememora o início de sua carreira como colagistas para animar a partir da técnica da animação de recorte, fragmentos de papel e outros materiais bidimensionais são usados para montar composições cenográficas e criar personagens, os recortes são movimentados a cada quadro para integrar a narrativa e compor a aura lúdica da obra, ademais, evidenciar o caráter o analógico e minucioso da trabalho de Švankmajer.

Em alguns trabalhos, o diretor promove o encontro do cinema de animação e do cinema em live action, gerando a confluência entre o real e o animado, bem como a decomposição de movimentos de atores reais com a técnica de *pixilation*, onde os atores parecem enfeitiçados e são movidos magicamente. Nas palavras de Marina Kerber (2021, p.83): “Nesse sentido, a magia se faz presente pela técnica. Tal qual um truque de mágica, a ilusão do movimento nos engana e nos convence de que o movimento existe, mas só pode ser visto com o *pixillation*”. Esse embaralho entre vivo e autômato incita o espectador e eleva ainda mais o poder surreal de suas obras, Švankmajer opera em solo fértil e inventivo,

subvertendo as noções de atuação e direção de atores, próspera obtendo sequências e movimentos habilidosos, e às vezes, inesperados. Os resultados dos seus devaneios criativos são aclamados por amantes do cinema de animação.

Marina Kerber (2016, p.102) ao falar sobre o curta-metragem *Food* (1992) do cineasta tcheco enfatiza a importância das técnicas de animação para o desenvolvimento da aura estética de Švankmajer “O emprego da técnica de pixillation e dos efeitos em stop-motion acentuam a atmosfera grotesca e dura da narrativa.” Além de favorecer o aparecimento da energia grotesca, os truques e ilusões de movimento criados pelo cinema de animação a partir das técnicas de *stop motion* e *pixilation* contribuem, a partir em seu aspecto mágico, para compor a atmosfera surrealista de Jan Švankmajer.

3.1 A FILMOGRAFIA DE JAN ŠVANKMAJER

Composta por 36 obras cinematográficas, entre curtas e longas, a filmografia surreal de Jan Švankmajer é opulenta em suas especificidades técnicas e conceituais, respectivamente, na habilidade e diversidade da captura de imagens e na estética minuciosamente trabalhada para atingir o apogeu surreal. Para a fundamentação dessa pesquisa se faz necessário um passeio até as obras cinematográficas do cineasta tcheco para entender como o uso das técnicas de animação podem influenciar no caráter conceitual e estético dos filmes. A partir de 5 curtas, o estudo pretende ilustrar a dimensão criativa do diretor, tendo como ponto de partida as suas experimentações técnicas e artísticas.

The Last Trick (1964) um dos primeiros curtas de Švankmajer, narra a história de dois mágicos que rivalizam seus talentos e habilidades de entretenimento artístico. A figura dos mágicos relembram a vivência de Švankmajer com o teatro de bonecos, visto que o corpo dos atores é de um humano e a cabeça é de um boneco. É notória também a semelhança com os filmes do ilusionista e cineasta francês Georges Méliès, que fazia o uso das técnicas de captura de imagens e animação para produzir seus truques mágicos cinematográficos no período do primeiro cinema.

O primeiro mágico retira um peixe de seu chapéu e o devora com a cabeça a partir das especificidades mecânicas do próprio corpo, os truques são feitos por meio dos mecanismos e engrenagens do “cérebro” do boneco, devorando toda a carne do peixe de forma intrínseca, deixando apenas as espinhas. O mágico adversário, retira um violino guardado em sua cabeça oca de autômato e toca para que objetos saiam de seu chapéu, os itens se reúnem para compor

o corpo de um animal e dançarem, a técnica de *stop motion* é usada pelo cineasta tcheco para dar vida ao animal e realizar seus truques.

Figura 14- O mágico no ato do truque



Fonte: Cena do filme *The Last Trick* (Jan Švankmajer 1964)

A *stop motion* também é usada para dar movimentos aos olhos dos bonecos, que são pintados e registrados a cada fase da mobilidade dos olhos. Os truques começam a ficar mais complexos, as cabeças de boneco se multiplicam e malabarismos são feitos com elas, as cadeiras parecem enfeitiçadas e se movimentam magicamente, a *stop motion* contribui para esse desdobramento, ao mesmo passo que controla o movimento dos atores, os deixando artificiais e gerando uma metamorfose entre esses corpos, os tornando antinaturais.

Figura 15: Malabarismos mágicos

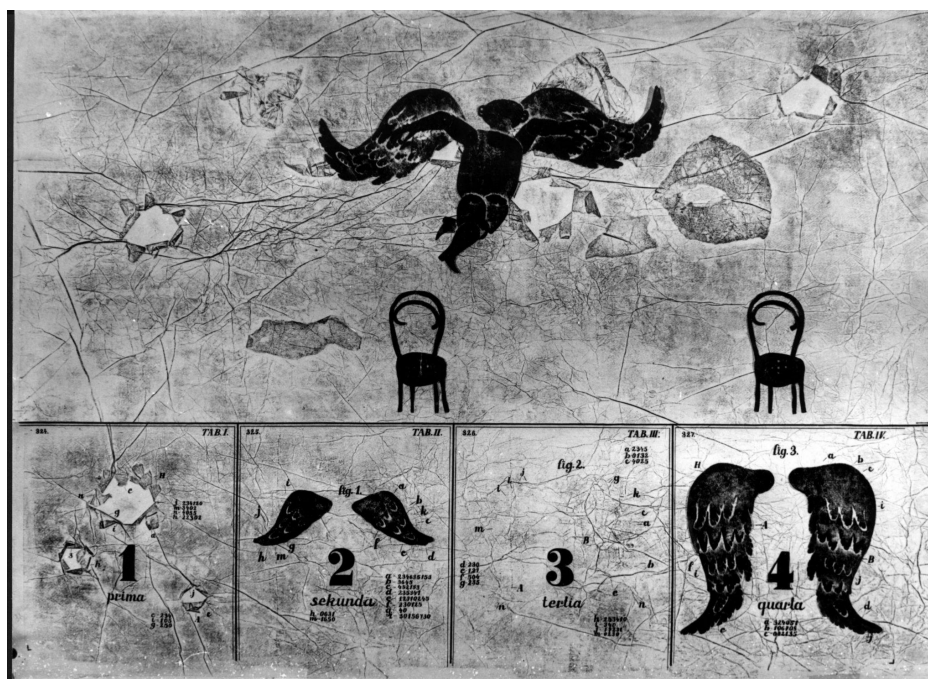


Fonte: Cena do filme *The Last Trick* (Jan Švankmajer 1964)

Em *Et cetera* (1967) o início da carreira artística do cineasta como colagista é evidenciado, ao dar vida a recortes de jornais, revistas e papéis diversos, personagens e elementos cênicos são montados e movimentados, quadro após quadro, a partir desses recortes. O curta é dividido em três atos, inicia com o desejo e a execução de lançar voo, criando metas e testando os aparatos técnicos projetados para cada desafio, uma vez que uma meta é alcançada um novo instrumento é experimentado. No segundo ato a animalização e repressão são o que norteiam a cena, as relações de poder, o sadismo e domínio também são abordados, onde o oprimido se torna opressor. O terceiro ato trata sobre as delimitações e acessos aos espaços, traçando linhas que excluem e aproximam daquilo que é desejado.

A animação é a técnica exclusiva do curta, com os recortes e ilustrações, por vezes se encontram nos mesmos quadros, hibridizando as formas de movimento.

Figura 16- Ato I *Et cetera* (1967)



Fonte: Cena do filme *Et cetera* (Jan Švankmajer 1967)

Darkness, Light, Darkness (1989) mostra inicialmente uma sala escura com portas e janela, um braço de argila liga a luz do ambiente e outros fragmentos do corpo humano surgem a procura de direcionamento, por partes os braços encontram os estilhaços que compõe a estrutura física do ser vivo, olhos, nariz e ouvidos são agrupados de forma assimétrica e distantes da sua posição natural, reforçando a bizarrice presente nas obras de

Švankmajer. Com a chegada da cabeça na sala, os membros são realocados em sua posição originária, uma língua em carne viva, dentes e um cérebro se juntam para compor a estrutura da cabeça e salienta a aura grotesca da obra cinematográfica, o corpo se transfigura, deforma e reorganiza, até formar todo o organismo do indivíduo.

A matéria da argila é maleável, o que facilita a junção e movimentação das peças, que são alteradas a cada quadro para dar movimento a esse corpo em pedaços, a partir da técnica de *stop motion*. Ademais, é interessante perceber a conexão e afinidade nessa confluência de técnicas, ao moldar a argila uma nova pose ou forma é criada, favorecendo a ilusão de movimento e tornando-a mais orgânica.

Figura 17- Membros avulsos



Fonte: Cena do filme *Darkness, Light, Darkness* (Jan Švankmajer, 1989)

Figura 18- frames do filme



Fonte: Cena do filme *Darkness, Light, Darkness* (Jan Švankmajer, 1989)

Em *Dimensions of Dialogue* (1983) o cineasta ilustra os desafios, entroncamentos e acertos dos diálogos e das relações humanas seguindo três atos. O primeiro ato reflete sobre o poder de alcance e reprodução daquilo que é comunicado, o diretor anima alimentos, naturezas mortas e utensílios de cozinha que representam os dois lados de um diálogo, os itens estão organizadas com a intenção de compor, de início, dois seres vivos, de forma intrínseca as facas, tesouras, e demais objetos cortantes fragmentam os alimentos que formam uma das criaturas, os deixando em pedacinhos ou esmagados, formando uma figura semelhante. Em um ciclo vicioso, os utensílios de cozinha e alimentos triturados dialogam e devoram uns aos outros, as criaturas continuam a se comunicar, devorar e multiplicar, simulando uma espécie de canibalismo grotesco e visceral, que gera uma distribuição em massa daquilo que o interlocutor deseja compartilhar.

O segundo ato é uma espécie de reflexão sobre os vínculos, conexões e marcas que criamos e deixamos ao nos relacionar com outros seres, bem como os sentimentos e sensações dessas trocas, que podem ser excitantes e prazerosas no início, tal qual frustrantes e dolorosas no final. O terceiro momento manifesta diálogos compatíveis, que se completam e preenchem aquilo que falta, mas com o tempo nem sempre a conversação é assertiva, há desvios, desentendimentos e desconexões, o ato apresenta os riscos de se relacionar, pois nas falas nem sempre as expectativas são atendidas, visto que você pode receber algo diferente daquilo que você entrega.

Todos os atos levam a deterioração do corpo. Os desgastes de diálogos que são opressivos, tiranos, não confluem, divergem, geram discordância, causam choque e resultam na destruição do ser. A técnica de *stop motion* é vista em todo processo de desenvolvimento do curta, o diretor checo anima objetos diversos no primeiro ato, no segundo e terceiro ato persiste com seus experimentos a partir da argila. Ao moldar a argila e capturar fotograficamente quadro a quadro, o diretor consegue registrar o dinamismo da criação, dos danos e destruição da materialidade.

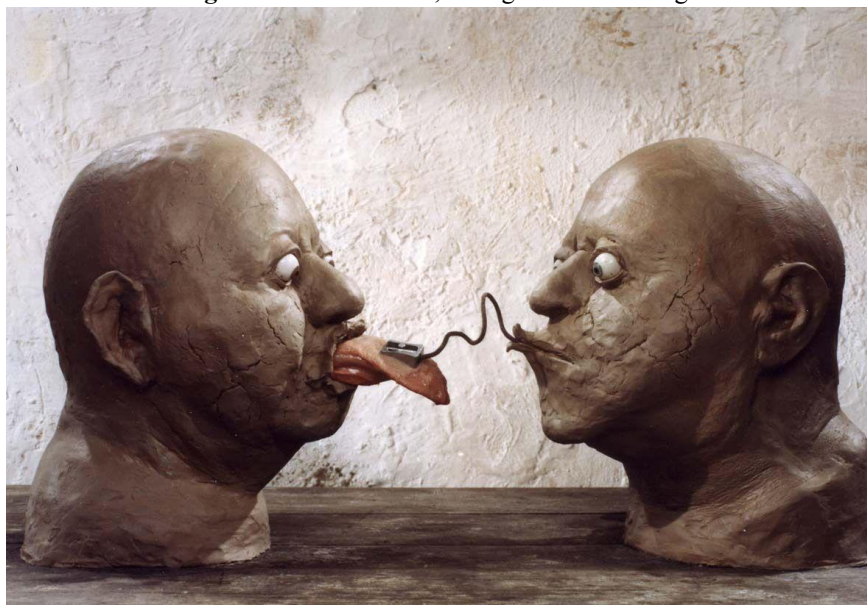
As escolhas conceituais e técnicas do diretor reverberam a sua estética bizarra e surreal ao explorar os limites da comunicação por meio da materialidade e seus desdobramentos, Švankmajer excede as margens da imaginação, criando ambientes e situações que fogem da veracidade. A seleção precisa de materiais que dialoguem entre si foi essencial para melhor compreender a narrativa, caracterizando mais uma das habilidades do animador, ser estrategista.

Figura 19- Segundo ato, conexões do diálogo



Fonte: Cena do filme *Dimensions of Dialogue* (Jan Švankmajer, 1983)

Figura 20- Terceiro ato, divergências do diálogo



Fonte: Cena do filme *Dimensions of Dialogue* (Jan Švankmajer, 1983)

Em *Food* (1992) os atores se movimentam majoritariamente através da técnica de *pixilation*, o processo enfatiza os movimentos bizarros, os corpos parecem enferrujados, como se estivessem fora de órbita. O curta é dividido em três atos e o enredo gira em torno da comida, as refeições essenciais do dia a dia, seu preparo e distribuição, bem como os locais em que são servidas, além da sua abundância e escassez.

No café da manhã, ato I, o organismo humano é tratado como uma espécie de restaurante, responsável por atender ao pedido do cliente e pelo preparo da comida. Pelo viés

de transfigurações corporais estranhas, proporcionadas pela técnica de *stop motion*, a comida é servida. No almoço, as regras de etiqueta durante as refeições são abordadas de um jeito cômico, ao passo que o garçom ignora os clientes e estes se sentem levados a comerem o que vêm pela frente, com a substituição dos atores por bonecos e a técnica de *stop motion* a magia acontece e de forma bizarra os limites são testados e tudo se torna comestível, as roupas, os objetos, a mobília e os outros. No terceiro ato, o jantar, a comida é vista em abundância e o canibalismo volta a ser explorado, partes do corpo humano são servidas como alimentos: pernas, braços e órgãos genitais são vistos, de forma grotesca, em pratos compostos por outros alimentos e ingredientes.

Figura 21- Ato II, móveis comestíveis



Fonte: Cena do filme *Food* (Jan Švankmajer, 1992)

Figura 22- Ato III, canibalismo



Fonte: Cena do filme *Food* (Jan Švankmajer, 1992)

CAPÍTULO III- O UNIVERSO FANTÁSTICO E MARAVILHOSO DE ALICE

Figura 23- Ilustração Digital



Fonte: Alessa Pontes, 2025

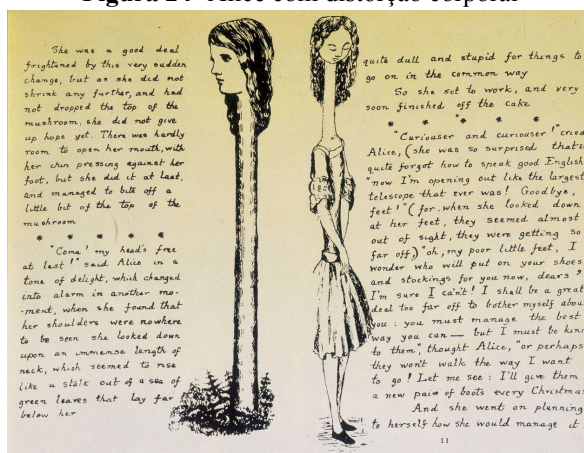
4. O UNIVERSO FANTÁSTICO E MARAVILHOSO DE ALICE

A obra *Alice* (1988) de Jan Švankmajer, basilar para essa pesquisa, é uma das adaptações do conto *As Aventuras de Alice no País das Maravilhas* (1865) do escritor, lógico e matemático britânico Charles Lutwidge Dodson, popularmente conhecido como Lewis Carroll. O escritor constantemente intercalava charadas e enigmas em seus escritos, que despertam e estimulam a mente do leitor, levando-o a testar e explorar os limites do intelecto, bem como aproximando-o das provocações do inconsciente. O conto foi inspirado por Alice, uma criança que Carroll conhecia. O enredo gira em torno de uma menina que caiu em uma toca de coelho e foi parar em um mundo fantástico e fantasioso. Ao ter conhecimento da história, a pequena Alice pediu para que Lewis a escrevesse, e assim ele o fez.

A obra literária *As Aventuras de Alice no País das Maravilhas* (1865) fez tanto sucesso que levou Carroll a lançar uma continuação intitulada *Alice Através do Espelho e o que ela encontrou lá* (1871) que relata uma nova aventura fantástica e absurda de Alice. Nos escritos já era possível se deparar com o impacto visual onírico da história, de antemão ilustrada pelo próprio Lewis e em edições posteriores por demais ilustradores. Nathalia Thomaz (2011) explica os choques visuais grotescos causados pelas distorções corporais desproporcionais de Alice, nos desenhos do manuscrito de Lewis Carroll.

Quando as distorções de tamanho ocorrem, a maneira detalhista com que a imagem é trabalhada favorece o choque ao apresentar um desenho que é, ao mesmo tempo, realista e absurdo. Tais características colaboram para a construção do grotesco, enfatizando a sensação de deslocamento, falta de referencial e permanente transformação de Alice. (Thomaz, 2011, p 39)

Figura 24- Alice com distorção corporal



Fonte: Manuscrito de *Alice no País das Maravilhas* (1865)

O conto de Carroll é recorrentemente associado ao *nonsense*, termo que representa atmosferas fora de sentido, lúdicas e irracionais. Fernanda Salgado (2012, p. 87) expõe que “o nonsense configura o caráter de alteridade dos universos do País das Maravilhas.” dessa forma, as auras criadas nesses mundos correspondem a subversão dos sentidos, gerando acontecimentos estranhos e sobrenaturais, bem como a incerteza e os questionamentos que pairam sobre a mente da protagonista. Ao abandonar as regras lógicas e mergulhar no absurdo, a singularidade da obra chama a atenção dos entusiastas e amantes do movimento surrealista, que vêem na obra uma gama de possibilidades de exploração dos sentidos psíquicos, algo que possivelmente fascinou Jan Švankmajer. O fantástico e o maravilhoso na adaptação cinematográfica vem de encontro ao bizarro e assustador, características que são marcantes nos trabalhos do diretor. Dessa forma os conceitos de *nonsense* e *surrealismo* se entrelaçam a partir das aproximações com o insano, o ilógico, o lúdico e o onírico, que vão de encontro ao trabalho de Švankmajer. Em *Alice* (1988) essas atmosferas são intensificadas por pela especificidade grotesca do cineasta.

Ademais, a obra *As Aventuras de Alice no País das Maravilhas* (1865) foi adaptada diversas vezes, das mais distintas formas e expressões artísticas, entre elas: a música, a fotografia e o audiovisual. Nathalia Tomaz (2011) explica que adaptar essa obra literária é muito mais complexo do que se imagina, visto que essa prática transcende a cópia. Para a autora:

Não se trata apenas de transportar o livro, mas de criar outra obra inspirada no texto. No caso das obras de Carroll, a transposição semiótica torna-se um grande desafio: a lógica onírica do louco e da criança, retratada pelo nonsense, é irreal por natureza. No cinema, retratar os trocadilhos com a realidade e as brincadeiras com os significados trazidas pelo nonsense, envolve muito mais do que palavras e expressões lingüísticas. Adaptar este livro é ilustrar o disparate e dar forma ao irrealizável. (Thomaz, 2011, p.45)

A compositora, cantora e atriz norte-americana Stefani Joanne Angelina Germanotta, mundialmente conhecida como Lady Gaga, dedicou a segunda faixa de *Chromatica* (2020), seu sexto álbum de estúdio, para o universo fantasioso de Alice. Na canção a artista procura no País das Maravilhas um espaço para a libertação das amarras mentais que adoecem tanto a matéria quanto a psique. Em uma nova perspectiva, a aura onírica descrita no conto de Lewis Carroll foi idealizada e registrada pelas lentes do fotógrafo de moda britânico Tim Walker, conhecido por criar imagens que transbordam energias surreais, fantasiosas e dramáticas. A revista *Vogue* britânica intitula o ensaio feito pelo fotógrafo para o Calendário Pirelli de 2018 como “uma celebração surreal da diversidade” ao reunir personalidades pretas como a

modelo Naomi Campbell, a drag queen RuPaul e a atriz Whoopi Goldberg para serem modelos fotográficos e representar as quimeras do universo de Alice.

Figura 25-Naomi Campbell



Fonte: Vogue (Tim Walker, 2018)

No audiovisual, diretores de diferentes vertentes cinematográficas ficaram encantados pela história da pequena Alice. A primeira adaptação filmica do conto de Carroll foi o curta *Alice no País das Maravilhas* feito pelos diretores britânicos Cecil Hepworth e Percy Stow em 1903. O filme é mudo, logo a narrativa onírica reflete visualmente nos cenários teatrais e efeitos especiais sombrios. Os estúdios Disney lançaram em 1951 uma versão em desenho animado dirigida pelos animadores e cineastas norte-americanos Clyde Geronimi e Wilfred Jackson, a animação da Disney é a adaptação mais fiel ao conto Lewis, os diálogos seguem quase que a risca a história original, a ludicidade e a aura fantasiosa são as características mais marcantes da obra, que levaram o filme a se consagrar como um dos clássicos mais famosos da Disney.

Em 2010, o filme em live action do cineasta e animador norte-americano Tim Burton deu um novo panorama para história Carroll, com elementos da cultura pop, maquiagens elaboradas, vestimentas extravagantes e tecnologias que intensificaram a aura fantástica, absurda e nonsense da obra. Sem a pretensão de figurar um conto de fadas infantil, a obra de Burton se tornou popular entre os jovens, ao retratar a protagonista como uma figura autêntica, curiosa e destemida.

Figura 26- Alice de Tim Burton



Fonte: Cena do Filme *Alice no País das Maravilhas* (Tim Burton, 2010)

Figura 27- Alice da Disney



Fonte: Cena do Filme *Alice no País das Maravilhas* (Disney 1951)

4.1 ALICE (1988) DE JAN ŠVANKMAJER

Para o desfecho dessa pesquisa é crucial uma análise fílmica do primeiro longa-metragem de Jan Švankmajer, *Alice* (1988). O filme é narrativo e ficcional, visto que conta a história adaptada da obra mais emblemática de Lewis Carroll, uma fábula imaginária que nos remete a ficção cinematográfica. Em *A Estética do Filme*, o escritor e teórico de cinema Jacques Aumont (1995) explica como o caráter narrativo se relaciona com o audiovisual, tal qual a sua aplicação:

A narrativa é o enunciado em sua materialidade, o texto narrativo que se encarrega da história a ser contada. Porém, esse enunciado que, no romance, é formado apenas de língua, no cinema, compreende imagens, palavras, menções escritas, ruídos e música, o que já torna a organização da narrativa fílmica mais complexa. (Aumont 1995, p.106)

Para ser ainda mais específica, a obra cinematográfica de Švankmajer pode ser considerada como uma *diegese*, visto que o mundo desbravado por Alice é onírico e fantasioso, Aumont (1995, p.114) explica que “A diegese é, portanto, em primeiro lugar, a história compreendida como pseudomundo, como universo fictício, cujos elementos se combinam para formar uma globalidade.” dessa forma, o universo de Alice em seus aspectos geográficos, estéticos e temporais, ao evocar quimeras imaginárias, transporta o espectador para uma viagem surreal.

A pesquisa tem como elemento basilar um estudo pautado na abordagem estética e técnica de Jan Švankmajer, Jacques Aumont (1995, p.15) explica que “A estética abrange a reflexão sobre os fenômenos de significação considerados como fenômenos artísticos. A estética do cinema é, portanto, o estudo do cinema como arte, o estudo dos filmes como mensagens artísticas.” O autor também salienta que no estudo teórico é comum se deparar com noções ou termos da prática técnica definidas pelos diretores e técnicos cinematográficos, gerando conceitos, esses conceitos serão abordados para melhor entender a estética surreal gerada por intermédio das aplicações técnicas nas obras do cineasta tcheco.

O cinema como arte é fundamentado sobre uma escolha e uma ordenação. O crítico e teórico de cinema francês Marcel Martin em *A Linguagem Cinematográfica* (1990) explica que esteticamente a imagem fílmica sofre alterações consideráveis a partir dos efeitos que a câmera pode exprimir pela estetização e precedências do cineasta, tal qual a iluminação, os diferentes tipo de planos e enquadramentos, os movimentos de câmera, bem como o retardamento e aceleração. Essas escolhas se juntam à arte da combinação e organização de imagens fílmicas que caracterizam a noção central e o traço mais evidente no audiovisual, a

montagem, para gerar o produto final, o filme. A montagem para Jacques Aumont (1995 p.66) pode ser definida, de maneira bem geral, como “a colocação, lado a lado, de dois elementos filmicos que acarretam a produção de um efeito específico, que cada um desses elementos, considerado isoladamente, não produz” a montagem das imagens sucessivas capturadas pelo cineasta geram a percepção de movimento, as figuras estáticas parecem então ganhar vida. Marcel Martin (1990) explica que a montagem é a gênese do movimento.

Recordemos aqui que a montagem é criadora do movimento em sentido lato, ou seja, da animação e da aparência da vida, sendo esta exatamente, de acordo com a etimologia, a função primeira, histórica e esteticamente, do cinematógrafo: cada uma das imagens de um filme mostra um aspecto estático dos seres e das coisas, e é sua sucessão que recria o movimento e a vida. (Martin 1990 p.143)

Em Alice (1988) as escolhas estéticas e técnicas do uso da câmera bem como a montagem feita por Švankmajer, foram realizadas para intensificar a atmosfera surreal, grotesca, fantástica e maravilhosa que caracteriza tanto a obra do cineasta como o conto de Carroll.

O cinema pouco a pouco foi se tornando um veículo de ideias, expressões e sentimentos, uma linguagem cujo elemento basilar é a imagem, desse modo o cinema como arte carece ser lido por intermédio da linguagem cinematográfica. Para Marcel Martin (1990) cada realizador escreve cinematograficamente por meio de um estilo, logo, o que caracteriza o estilo de um cineasta são as artimanhas técnicas usadas para capturar as imagens usadas em sua linguagem. Toda imagem pode carregar simbolismo, dessa forma, no universo cinematográfico cada diretor é capaz de exprimir ideias comuns ou abstratas, a partir das suas escolhas estéticas e técnicas. Marcel Martin (1990) explica a influência do diretor sobre a imagem filmada.

Escolhida, composta, a realidade que aparece então na imagem é o resultado de uma percepção subjetiva, a do diretor. O cinema nos oferece uma imagem artística da realidade, ou seja, se refletirmos bem, totalmente não realista (veja-se o papel dos primeiros planos e da música, por exemplo) e reconstruída em função daquilo que o diretor pretende exprimir, sensorial e intelectualmente. (Martin 1990, p. 24)

Em Alice (1988) o grotesco surreal de Švankmajer exprime uma beleza mágica, caracterizada pelas técnicas de animação usadas pelo cineasta. O espectador é atravessado pela visão artística do diretor, a subjetividade das imagens evidenciam a afetividade que pode ser transmitida pela obra, atingindo o lado emotivo do ser, intrigando, assustando, maravilhando e encantando a quem assiste.

4.1.1 Das técnicas de animação para as atmosferas surreais

Previamente Alice adverte que talvez o filme seja para crianças, acrescenta também que para assistir é necessário fechar os olhos, do contrário o espectador não verá nada, o “talvez” da protagonista pode ser lido como um alerta para a aura bizarra que está por vir, bem como a necessidade de estar de olhos fechados para conseguir enxergar as quimeras do inconsciente e se conectar com a obra.

Em seu quarto, um ambiente maximalista, cheio de objetos peculiares e curiosos que farão parte da aventura surreal que está por vir, Alice imagina a figura de uma mulher mais velha lendo uma história para ela, até que um barulho chama sua atenção, o coelho branco empalhado de Alice ganha vida, se desprende da base, coloca vestimentas e ao pegar seu relógio de bolso e perceber que está atrasado corre em direção a uma escrivaninha que parece estar em uma extensão do quarto, como se não houvesse limites territoriais no espaço, ele então desaparece ao entrar na gaveta do móvel. O coelho ganha movimento com a técnica de *stop motion*, habilmente usada por Jan Švankmajer, que consegue dar ao bicho todos os trejeitos de um ser vivo. O produtor de cinema estadunidense Bruce Block (2010) explica que esse fenômeno visual se trata de um movimento aparente.

Filmes e vídeos utilizam esse princípio. Quando o movimento real do mundo real é gravado em filme ou vídeo, ele é transformado em uma série de imagens estáticas, Filmes e vídeos podem reproduzir essas imagens estáticas a 24 ou 30 fps (quadros por segundo), e a imagem parece se mover, mas o movimento é aparente, e não real. Para provar isso, podemos "congelar um quadro" ou "passar" pelos quadros do filme/vídeo e ver cada imagem estática individualmente. As animações são feitas de uma série de desenhos ou imagens individuais que, quando exibidos a 24 ou 30 fps, parecem se mover. (Block 2010, p. 179)

Figura 28- Alice em seu quarto



Fonte: Cena do filme *Alice* (Jan Švankmajer, 1988)

A curiosa e destemida Alice segue o coelho atrasado e mergulha na gaveta da escrivaninha, com a ajuda da técnica de *stop motion* seus pés são empurrados para seguir a viagem excêntrica. A descida de Alice até o “País das Maravilhas”, diferente das outras versões, é feita de elevador, lentamente, até que o teto quebra e ela cai em um aglomerado de folhas secas, cada pedacinho do teto é movido com a *stop motion* para regenerar o local atingido, a técnica de animação também é usada para mover as folhas secas para dentro da gaveta da escrivaninha. O móvel está presente em toda a trajetória da protagonista oferecendo recursos para uma experiência ainda mais singular, uma chave para abrir uma porta minúscula, bebida para diminuir e comida para aumentar de tamanho.

Figura 29- Frames do filme *Alice* (1988)



Fonte: Cena do filme *Alice* (Jan Švankmajer, 1988)

Para conseguir passar pela pequena porta e seguir o coelho atrasado que teme a possibilidade de ter a sua cabeça cortada, Alice toma a bebida gerando a ilusão de que a protagonista diminui de tamanho e se transforma em uma boneca, com a *stop motion* o diretor movimenta a boneca, ela percebe que esqueceu a chave em cima da escrivaninha e come o alimento oferecido para aumentar de tamanho, se transformando em menina novamente. Com a *pixilation* o corpo da menina diminui ou aumenta de maneira artificial e mágica, com a *parada para a substituição* o corpo da atriz é trocado por bonecas de tamanhos diferentes, de ordem crescente ou decrescente, consecutivamente, ou vice e versa, a diretriz é determinada pela intenção do diretor. Para Marina Kerber (2016) o aspecto mágico do impacto do movimento causado é o que caracteriza a *pixilation*.

O *pixillation* pode ser visto como possibilidade visual de feitiço sobre os seres e objetos do mundo em que vivemos, tornando-os "amalucados", "enfeitiçados" ou como se sob o efeito de alguma droga. Enfeitiçar é tornar potencialmente mágico, promovendo uma mudança de parâmetro de mundo e sublimando os seres e objetos animados. A estranheza dos movimentos não naturais executados por seres e

objetos figurativamente iguais aos de uma filmagem/gravação é o que constitui a base do pixillation. Por isso, independente da narrativa, o pixillation possui uma magia intrínseca a ele. (Kerber, 2016 p.46)

A *parada para substituição* é um truque visual e técnico que substitui um elemento por outro sem quebrar o aspecto de continuidade no movimento.

Há uma anedota famosa segundo a qual Méliès, ao filmar cenas de rua em Paris e tendo que deter a filmagem alguns instantes por causa de um problema mecânico, percebeu na projeção que um ônibus se transformava de repente num carro fúnebre, que viera tomar o lugar do primeiro diante da câmera durante a interrupção. Uma trucagem essencial do cinema estava assim descoberta: a transformação instantânea por substituição. (Martin 1990, p.143-144)

Dessa forma, com o uso das técnicas de animação escolhidas por Jan Švankmajer, Alice parece diminuir até se transformar uma boneca ou aumentar até se tornar grande demais para o cenário, algo improvável de conseguir realizar no cinema em live action, os truques de animação usados pelo diretor podem se inter-relacionar para potencializar a aura mágica das cenas, elas não só caracterizam a sua estética mas também são soluções técnicas criativas para sustentar e transcender a atmosfera surreal do filme.

Figura 30- Alice e suas mudanças corporais



Fonte: Cena do filme *Alice* (Jan Švankmajer, 1988)

Alice consegue pegar a chave novamente mas está grande demais para passar pela porta, a menina então entra em crise, ela chorou até encher a sala com suas lágrimas, a figura de um rato aparece em um barco, Švankmajer controla os movimentos do bicho com a *stop motion*, ele sobe na cabeça da protagonista e tenta preparar uma refeição, a especificidade *nonsense* da história se intensifica, tudo parece cada vez mais ilógico e absurdo. A pequena

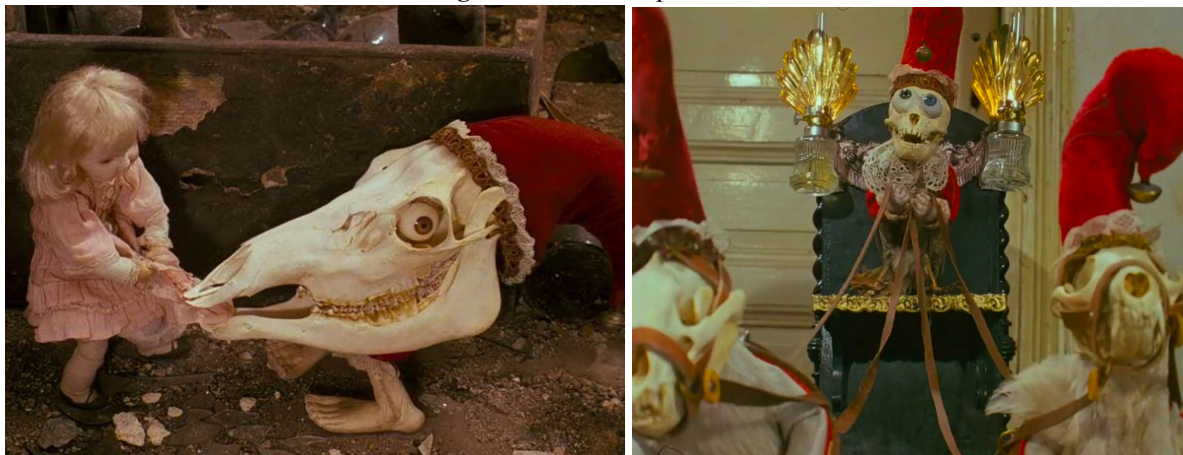
Alice diminui novamente e consegue abrir a porta minúscula, a boneca então é levada pela água corrente de suas lágrimas até encontrar o coelho branco, que pede a ela que procure por tesouras, ela acha a tesoura dentro da gaveta da escrivaninha junto da bebida que altera o tamanho, a boneca aumenta de tamanho e volta a ser menina.

Figura 31- O rio de lágrimas de Alice



Fonte: Cena do filme *Alice* (Jan Švankmajer, 1988)

Desproporcional ao tamanho da casa, ela se tranca em um cômodo, na tentativa de fugir das agressões do coelho, que agora quer ferir Alice. Ele tenta atingir a menina de diversas formas, pela porta e janela, mas não consegue. O coelho branco chama reforço, e uma variedade de animais vivos, empalhados e em carcaças aparecem para ajudar, entre eles aves, peixes e criaturas esquisitas, esses seres são movimentados pelo cineasta com a técnica de *stop motion* e *pixilation*, a partir da interação entre seres vivos e inanimados. Os animais tentam chegar até Alice pela chaminé, mas ela os chuta, a menina come o alimento mágico, diminui e se transforma em boneca novamente para fugir dos animais bizarros, contudo é capturada por ele.

Figura 32- Animais peculiares

Fonte: Cena do filme *Alice* (Jan Švankmajer, 1988)

O grotesco característico de Švankmajer é constantemente evidenciado nas transfigurações, mutilações e remendos corporais dos personagens, bem como as cenas de comidas bizarras, gosmentas e cruas que se movimentam com a técnica de *stop motion* e são constantemente encontradas e provadas por Alice.

Figura 33- Criaturas, comidas e remendos

Fonte: Cena do filme *Alice* (Jan Švankmajer, 1988)

Alice entra em uma sala repleta de buracos e meias que simulam lagartas, os seres são movimentados fascinadamente com a *stop motion*, o diretor usa a *pixilation* para as meias

interagirem magicamente e absurdamente com a protagonista. Saindo da gaveta da escrivaninha, uma dentadura e globos oculares se movem até uma das meias e complementam a sua estrutura física. O ser mágico oferece um cogumelo para Alice, e informa que um lado do alimento irá fazer encolher e o outro lado aumentar, ela então cortou um pedaço de cada lado do cogumelo. Ao tentar sair da sala, as meias de Alice tentam fugir e seguir as outras lagartas, contudo ela consegue impedir. Com a *pixilation* o cineasta consegue capturar o movimento da atriz e dos objetos simultaneamente, de forma bizarramente fantástica e encantadora, então Alice pega as meias de volta e as veste novamente.

Figura 34- Meias mágicas



Fonte: Cena do filme *Alice* (Jan Švankmajer, 1988)

Alice come os pedaços de cogumelo alternadamente, mas ao contrário do que ela esperava o alimento não alterou o seu tamanho, e sim a estatura dos objetos que ela encontrou pelo caminho, primeiro árvores artificiais crescem e diminuem, depois uma casinha minúscula vai crescendo à medida em que ela prova o alimento. A partir da técnica de *stop motion* o cineasta tcheco movimenta e altera o tamanho dos itens de cena, intensificando o caráter ilógico e onírico da obra cinematográfica.

Figura 35- Frames do filme *Alice* (1988)

Fonte: Cena do filme *Alice* (Jan Švankmajer, 1988)

O sapo lacaio da rainha, mais um dos animais excêntricos com movimentos ilógicos e antinaturais do filme, traz a mensagem que informa o desejo da majestade em conhecer a pequena aventureira. Alice encontra em uma das salas o Chapeleiro Maluco, retratado por um fantoche que recorda a vivência de Švankmajer com o teatro de bonecos, e a Lebre de Março, um roedor de pelúcia, ambos são movidos pelo cineasta com a técnica de *stop motion*, a fim de reproduzir movimentos mecânicos e ensaiados, em um ritmo dinâmico, frenético e apressado, os personagens mudam de lugares, tomam chá e tentam solucionar a questão mecânica nas engrenagens do tempo, visto que todos os relógios estão atrasados. Os movimentos crescentes e repetitivos atacam o espectador que se sente cada vez mais incitado e intrigado com o filme, trazendo a sensação de deleite visual, para Marcel Martin (1990) o ritmo cinematográfico funciona em sua gênese a partir da duração dos planos, bem como o interesse psicológico que o seu conteúdo desperta.

O ritmo nasce da sucessão dos planos conforme suas relações de duração (que, para o espectador, é a impressão de duração determinada tanto pela duração real do plano quanto por seu conteúdo dramático, mais ou menos envolvente) e de tamanho (que se traduz por um choque psicológico tanto maior quanto mais próximo for o plano) (Martin 1990 p.144)

Logo, o ritmo de movimento das imagens satisfaz e captura a atenção do espectador, como está ligado a sua duração, o movimento pode ser lento, calmo e relaxante ou rápido, nervoso e dinâmico, ao usar as técnicas de animação o cineasta tcheco explora bastante os movimentos de curta duração, criando ritmos que causam choque, tensão, desconforto,

maravilhamento, surpresa, fascínio e deslumbramento, intensificando a atmosfera surreal e onírica do filme.

Figura 36- Chá com o Chapeleiro Maluco e a Lebre de Março



Fonte: Cena do filme *Alice* (Jan Švankmajer, 1988)

A menina vai de encontro a Rainha de Copas, que demasiadamente dá ordens para que cortem a cabeça de quem lhe aborrecer, o cineasta tcheco faz o uso da técnica de *stop motion* a partir da animação de recorte, para dar vida às figuras bidimensionais do reino, recortadas de cartas de baralho e tarot. A Rainha de Copas decreta que cortem a cabeça do Chapeleiro Maluco e da Lebre de Março, o coelho branco assim obedece, com a *stop motion* os bonecos têm suas cabeças cortadas e recolocadas, intensificando a aura surreal grotesca transmitida por Švankmajer através das desfigurações corporais. A majestade desafia Alice para um jogo de críquete, mas os instrumentos do jogo se transformam em animais com as técnicas de *stop motion* e *parada para a substituição* na vez da pequena jogar, a protagonista é ameaçada de ter a cabeça cortada ao ser acusada de comer as tortas da realeza e é levada a julgamento pela côrte.

Figura 37- Frames do filme *Alice* (1988)



Fonte: Cena do filme *Alice* (Jan Švankmajer, 1988)

A destemida Alice acorda em seu quarto, e acredita que tudo foi fruto de sua fértil imaginação, a viagem até o País das Maravilhas foi um delírio onírico, guiado pelas ideias e mãos engenhosas de Jan Švankmajer. A pequena percebe que todos os objetos que a acompanharam nesse devaneio surreal estão em seu quarto: brinquedos, itens de decoração, comidas e utensílios de cozinha, exceto o coelho branco empalhado, que não voltou a tempo, como sempre estava atrasado, deveria Alice lhe cortar a cabeça?

Figura 38- O coelho atrasado



Fonte: Cena do filme *Alice* (Jan Švankmajer, 1988)

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em suma, essa pesquisa visou abordar as contribuições das técnicas do cinema de animação como instrumento para potencializar a atmosfera surreal da obra cinematográfica *Alice* (1988) de Jan Švankmajer, por meio de um estudo de caso o filme foi analisado em suas especificidades técnicas para atestar a sua aura estética, e assim legitimar a sua premissa. O filme de Švankmajer foi escolhido para essa investigação pela quantidade significativa de técnicas de animação aplicadas engenhosamente para produzir truques visuais decorrentes do cinema de animação.

A relevância deste estudo justifica-se pela necessidade de refletir sobre como o cinema de animação e suas possibilidades de aplicação mecânicas são importantes para a formação artística no que diz respeito à ampliação da bagagem cultural e linguagem visual. Vale ressaltar a notoriedade do cineasta checo Jan Švankmajer e sua produção cinematográfica surreal, dada às suas contribuições para o uso incomum e engenhoso das técnicas de *stop motion* e *pixilation*, que ampliam as possibilidades de produzir artisticamente, estimulando estudantes de arte a pensarem nos seus projetos por meio da interdisciplinaridade, explorando seguimentos analógicos e teóricos.

Durante o seu processo de construção, a investigação se debruçou em circunstâncias e fatos históricos, técnicos e conceituais. Como ponto de partida, a compreensão sobre o desenvolvimento histórico e mecânico do cinema foi essencial para contextualizar o estudo e salientar as aproximações, os encontros e as convergências entre o cinema de animação e o surrealismo. Por intermédio de estudos científicos, ilusões ópticas, projeções fantasmagóricas luminosas, decomposição de movimentos, efeitos ilusórios e mágicos que estão ligados a motivações ideológicas freudianas, essa conexão e entrelaçamento se dá na capacidade técnica de representar as quimeras da mente, bem como o mundo sensível e fantasioso do inconsciente. Grandes nomes do cinema surrealista como Luis Buñuel, Germaine Dulac e David Lynch usaram técnicas de animação e de montagem para compor seus trabalhos, enfatizando e validando assim a potencialidade onírica do cinema de animação e suas contribuições mecânicas.

Conhecer a vida e obra do cineasta tcheco Jan Švankmajer, a fim de entender a sua trajetória com a animação e o surrealismo foi indispensável para essa pesquisa, o diretor percebe as técnicas de *stop motion* e *pixilation* como uma porta de entrada para o seu universo onírico e bizarro, a virtude dessas técnicas é explorada habilmente pelo cineasta para singularizar suas obras cinematográficas e torná-las ainda mais incomuns e absurdas. O

surreal de Švankmajer é grotesco, fantástico, bizarro e admirável, com suas criaturas esquisitas, desfigurações, junções e mutilações corporais, canibalismo e comidas excêntricas, o mundo do diretor tcheco, ao ser visitado pelo espectador, é visto com maravilhamento e estupefação, dado os movimentos irreais e mágicos conduzidos por Jan a partir dos mecanismos de animação. A filmografia do cineasta, apresentada no desenvolvimento do estudo, é indispensável para fundamentar essa pesquisa, pois mostra e aponta a complexidade e especificidades de suas obras animadas e surreais. Dessa forma, conclui-se que o caráter surreal do cineasta tcheco é constantemente atribuído aos movimentos de suas criaturas e objetos excêntricos, animados a partir dos movimentos antinaturais e irreais possibilitados pela *stop motion* e *pixilation* em suas obras cinematográficas.

A culminância desse estudo se dá na análise fílmica de *Alice* (1988), adaptação do conto *As Aventuras de Alice no País das Maravilhas* (1865) de Lewis Carroll, traços oníricos e absurdos já eram percebidos na história pelo caráter *nonsense* da obra, assim como por intermédio de enigmas e ilustrações criadas pelo escritor. Ademais, a pesquisa aponta que o conto foi adaptado por diversas linguagens artísticas, na música, fotografia e audiovisual, contudo, a adaptação de Jan Švankmajer é a mais relevante para o estudo, por se tratar de um filme que majoritariamente usa técnicas de animação para criar atmosferas surreais.

A pesquisa propôs uma investigação do cinema enquanto arte, a partir de uma visão estética e técnica, que é lida por intermédio da linguagem cinematográfica, baseada nas ideias, escolhas, ordenações, montagens e ritmos determinados pelo diretor, no filme, a estética surreal de Jan Švankmajer é evidenciada pelas *stop motion* e *pixilation*, que movimentam magicamente os seres excêntricos e a protagonista nessa viagem incomum e instigante, ao destrinchar *Alice* (1988) é evidente a importância do uso das técnicas de animação para o desenvolvimento da aura visual onírica, absurda e fantasiosa que caracteriza a história de Carroll e a estética de Švankmajer.

Infer-se, portanto, que cada truque e ilusão de movimento criados pelo cinema de animação a partir das técnicas de *stop motion* e *pixilation* se torna um convite para entrar na atmosfera surreal do longa *Alice* (1988) de Jan Švankmajer, é um passo para o fantasioso, essa junção de especificidades cria caminhos rumo à utopia, guiando o espectador a trilhas que levam até o inconsciente e os seus desejos, devaneios e mistérios.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AUMONT, Jacques et al. **A estética do filme**. Tradução Marina Appenzeller; revisão técnica Nuno Cesar P. de Abreu. Campinas, SP: Papirus, 1995.

BAHIA, Ana Beatriz; BAHIA, Sophia. **História da animação**. Curitiba: Intersaberes, 2021.

BALAMINUTTI, Lara Doswald. **O surrealismo na produção A concha e o clérigo de Germaine Dulac**. *Encontro de História da Arte*, n. 14, p. 172–177.

BLOCK, Bruce A. **A narrativa visual: criando a estrutura visual para cinema, TV e mídias digitais**. Tradução Cláudia Mello Belhassof. São Paulo: Elsevier, 2010.

CAPELATTO, Igor Alexandre. **Sonhos em sequência: análise semiótica do cinema surrealista de Salvador Dalí, Jan Švankmajer e Julie Taymor**. 2011. Tese (Doutorado) – [s.n.].

CARROLL, Lewis. **Alice no País das Maravilhas**. Tradução Sarah Bento Pereira; ilustrações John Tenniel. 3. ed. Cotia: Pandorga, 2021.

CASTRO, Nancy María Mora. **Quando o grotesco entra em harmonia com o belo: o cinema de Jan Švankmajer**. 2012. Trabalho de Conclusão de Curso (Cinema de Animação e Artes Digitais).

COSTA, Flávia Cesarino. **O primeiro cinema: espetáculo, narração, domesticação**. Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 2005.

DE JESUS, Diego; BERÇAN, Hilda Cristina Pinheiro; ALVES, Gabriela Santos. **Cinema, surrealismo e psicanálise**.

ECO, Umberto (org.). **História da feiura**. Tradução Eliana Aguiar. Rio de Janeiro: Record, 2007.

FERRAZ, Rogério. **O veludo selvagem de David Lynch: a estética contemporânea do surrealismo no cinema ou o cinema neo-surrealista**. Campinas, SP: [s.n.], 1998.

FREUD, Sigmund. **O estranho (1919)**. In: FREUD, Sigmund. *Uma neurose infantil e outros trabalhos (1917–1918)*. Rio de Janeiro: Imago, 1996.

HELLMANN, Risolette Maria. **A trajetória da arte surrealista**. *Revista NUPEM*, v. 4, n. 6, p. 119–133, jan./jun. 2012.

KERBER, Marina Teixeira. **Magia e animação: pixillation, seres vivos e objetos cotidianos**. São Paulo: M. T. Kerber, 2016. Dissertação (Mestrado).

KERBER, Marina Teixeira. **Mágica e animação: parada para substituição, stop motion e pixillation**. *Diálogo com a Economia Criativa*, 2019.

KERBER, Marina Teixeira. **Animação pixillation: registro de seres e objetos enfeitados**. *Diálogo com a Economia Criativa*, Rio de Janeiro, v. 6, n. 18, p. 78–93, set./dez. 2021.

LUCINDA, Tatiana Vieira; ALVARENGA, Nilson Assunção. **Um cão andaluz: lógica onírica, surrealismo e crítica da cultura**. *Anais do Intercom*, 2007.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & pós-cinemas**. Campinas, SP: Papirus, 1997. (Coleção Campo Imagético).

MAGALHÃES, Marcos. **Cartilha Anima Escola: técnicas de animação para professores e alunos**. 2. ed. Rio de Janeiro: IDEIA, 2015.

MANNONI, Laurent. **A grande arte da luz e da sombra: arqueologia do cinema**. Tradução Assef Kfoury. São Paulo: SENAC São Paulo; UNESP, 2003.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. Tradução Paulo Neves; revisão técnica Sheila Schvartzman. São Paulo: Brasiliense, 2007.

PALACIOS, Jesús. **La linterna mágica de Jan Švankmajer: Švankmajer y el cine de animación checo**. *Con A de animación*, n. 3, p. 92–107, 2013.

PURVES, Barry J. C. **Stop motion: passion, process and performance**. Oxford; Burlington: Focal Press, 2008.

SALGADO, Fernanda de Cassia Alves. **Cinematografias do fantástico: visões de Alice e do País das Maravilhas no cinema**. 2012.

TAVARES, Mirian. **Do surrealismo em David Lynch**. *ARS (São Paulo)*, v. 7, p. 98–111, 2009.

THOMAZ, Nathália Xavier. **Alice em metamorfose: o grotesco e o nonsense em diálogo nas obras de Carroll e Švankmajer**. 2011. Dissertação (Mestrado) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo.

VALLE, Arthur. **Jan Švankmajer, herdeiro do grotesco**, 2008.

ZUANELLA, Ana Cláudia. **O estranho (1919)**. *Psicanálise em Revista – Sociedade Psicanalítica do Recife*, v. 12, n. 1, p. 155–162, 2020.

REFERÊNCIAS AUDIOVISUAIS

A CASA DOS FANTASMAS (*La maison ensorcelée*). Direção: Segundo de Chomón. França, 1906. Curta-metragem.

A CONCHA E O CLÉRIGO (*La coquille et le clergyman*). Direção: Germaine Dulac. França, 1928. Filme.

A AVÓ (*The Grandmother*). Direção: David Lynch. Estados Unidos: American Film Institute, 1970. Curta-metragem.

ALICE (*Něco z Alenky*). Direção: Jan Švankmajer. Tchecoslováquia: Krátký film Praha, 1988. Filme (84 min).

ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS (*Alice in Wonderland*). Direção: Tim Burton. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 2010. Filme.

ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS (*Alice in Wonderland*). Direção: Clyde Geronimi, Wilfred Jackson e Hamilton Luske. Estados Unidos: Walt Disney Productions, 1951. Filme de animação.

CENA COM FEIJÕES (*Scene with Beans*). Direção: Ottó Foky. Hungria, 1976. Curta-metragem de animação.

CIDADE DOS SONHOS (*Mulholland Drive*). Direção: David Lynch. Estados Unidos: Universal Pictures, 2001. Filme.

COMIDA (*Jidlo*). Direção: Jan Švankmajer. República Tcheca, 1992. Curta-metragem.

DIMENSÕES DO DIÁLOGO (*Možnosti dialogu*). Direção: Jan Švankmajer. Tchecoslováquia, 1983. Curta-metragem.

ERASERHEAD. Direção: David Lynch. Estados Unidos, 1977. Filme.

ESCURIDÃO, LUZ, ESCURIDÃO (*Tma/Světlo/Tma*). Direção: Jan Švankmajer. Tchecoslováquia, 1989. Curta-metragem.

ET CETERA. Direção: Jan Švankmajer. Tchecoslováquia, 1967. Curta-metragem.

O ALFABETO (*The Alphabet*). Direção: David Lynch. Estados Unidos: American Film Institute, 1968. Curta-metragem.

O GRANDE HOTEL BUDAPESTE (*The Grand Budapest Hotel*). Direção: Wes Anderson. Estados Unidos: Fox Searchlight Pictures, 2014. Filme.

O ÚLTIMO TRUQUE (*Poslední trik pana Schwarcewalldea a pana Edgara*). Direção: Jan Švankmajer. Tchecoslováquia, 1964. Curta-metragem.

SEIS HOMENS DOENTES (*Six Figures Getting Sick*). Direção: David Lynch. Estados Unidos: American Film Institute, 1967. Curta-metragem.

TWIN PEAKS. Direção: David Lynch; Mark Frost. Estados Unidos: ABC; Showtime, 1990–2017. Série de televisão.

UM CÃO ANDALUZ (*Un chien andalou*). Direção: Luis Buñuel; Salvador Dalí. França, 1929. Curta-metragem.

VELUDO AZUL (*Blue Velvet*). Direção: David Lynch. Estados Unidos: De Laurentiis Entertainment Group, 1986. Filme.

VIZINHOS (*Neighbours*). Direção: Norman McLaren. Canadá, 1952. Curta-metragem de animação.

ANEXO I

Plano de curso

Tema: As técnicas de animação nas obras de Jan Švankmajer.

Título: Imagens em movimento: conhecendo o cinema de Jan Švankmajer através das técnicas de stop motion e pixilation.

Público-alvo: Ensino fundamental maior.

Ementa do curso: Evidenciar a importância do cinema de animação para a produção cinematográfica de Jan Švankmajer, a partir de uma abordagem que explora o fazer artístico através de experimentações das técnicas de stop motion e pixilation.

Objetivo Geral: Conhecer e experimentar possibilidades de criação artística em sala de aula através das obras do cineasta Jan Švankmajer e da história do desenvolvimento das técnicas de animação.

Objetivos Específicos:

- Apresentar a história e o processo de desenvolvimento das imagens em movimento e a filmografia de Jan Švankmajer;
- Proporcionar diversas experiências práticas com as técnicas de stop motion e pixilation;
- Estimular a experimentação e criatividade, além do desenvolvimento da capacidade de criação de hipóteses, alternativas e soluções criativas para a produção do trabalho avaliativo;
- Desenvolver habilidades cognitivas e motoras como atenção, percepção, criação, planejamento, comunicação e imaginação.

Metodologia: Abordagem triangular de Ana Mae Barbosa com ênfase nos três momentos- apreciar (ler a obra), contextualizar (história/cultura) e fazer (criação artística).

Avaliação: A avaliação será processual, observando o envolvimento e participação na exposição dos conteúdos, criatividade nas produções, no desenvolvimento das habilidades cognitivas e motoras. A ênfase estará na experiência coletiva, incentivando a colaboração, a troca de ideias e a construção conjunta do conhecimento artístico, refletindo o propósito do plano em promover o fazer artístico e a experiência.

Carga horária: A proposta pretende realizar 3 encontros com duração de 4 horas.

Organização didático-metodológica por encontro:

Primeiro encontro 4h	1. Abordar historicamente o desenvolvimento das imagens em movimento a partir do conceito de persistência retiniana e apresentar as técnicas de animação (stop motion e pixilation) com referências cinematográficas; 2. Apresentar a filmografia de Jan Švankmajer e apontar os usos de stop motion e pixilation em suas obras.
Segundo encontro 4h	1. Experienciar as técnicas de animação manualmente, explorando ferramentas, equipamentos e materiais; 2. Produzir curtas inspirados nas obras de Jan Švankmajer, que utilizem a stop motion e pixilation, em grupos com até 4 pessoas;
Terceiro encontro 4h	1. Exibir os curtas produzidos pelos os alunos; 2. Conversar sobre o processo de criação, desafios e resultados obtidos.

BIBLIOGRAFIA

BARBOSA, Ana Mae; CUNHA, Fernanda Pereira da (Orgs.). **Abordagem triangular no ensino das artes e culturas visuais**. São Paulo: Cortez, 2010. p 64-79.

MAGALHÃES, Marcos. **Cartilha Anima Escola**. Rio de Janeiro: Anima Mundi, 2007.

KERBER, Marina Teixeira. **Magia e animação: pixillation, seres vivos e objetos cotidianos** / Marina Teixeira Kerber. -- São Paulo: M. T. Kerber. Tese de Mestrado, 2016

PURVES, Barry J. C. **Stop motion: passion, process and performance**. Oxford, UK; Burlington: Focal Press, 2008.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & pós-cinemas** / Arlindo Machado - Campinas, SP: Papirus, 1997. - (Coleção Campo Imagético)

CASTRO, Nancy María Mora. **Quando o grotesco entra em harmonia com o belo: o cinema de Jan Švankmajer**. 2012. Trabalho de Conclusão de Curso (Cinema de Animação e Artes Digitais).