

Universidade de Brasília
Faculdade de Comunicação
Departamento de Audiovisual e Publicidade

Taís Fernandes Koshino

**ENTRE:
UMA POÉTICA DA IMAGEM EM MOVIMENTO**

**Brasília-DF
Novembro de 2015**

Universidade de Brasília
Faculdade de Comunicação
Departamento de Audiovisual e Publicidade

Taís Fernandes Koshino

**ENTRE:
UMA POÉTICA DA IMAGEM EM MOVIMENTO**

Curta-metragem apresentado como requisito à obtenção do grau de Bacharel no curso de Comunicação Social – Habilitação Audiovisual pela Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília, sob a orientação do Prof. Dr. Gustavo de Castro.

**Brasília-DF
Novembro de 2015**

TAÍS FERNANDES KOSHINO

ENTRE

UMA POÉTICA DA IMAGEM EM MOVIMENTO

Curta-metragem apresentado como requisito à obtenção do grau de Bacharel no curso de Comunicação Social – Habilitação Audiovisual pela Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília, sob a orientação do Prof. Dr. Gustavo de Castro.

Local, ____ de _____ de ____.

BANCA EXAMINADORA

Dr. Gustavo de Castro – *Orientador*
Universidade de Brasília

Ma. Erika Bauer – *Membro Interno*
Universidade de Brasília

Dr. Pablo Gonçalo – *Membro Externo*
Universidade da Integração Latino-Americana

Dra. Gabriela de Freitas – *Membro Suplente*
Universidade de Brasília

E de volta de ir habitar seu tempo:
êle ocorre vazio, o tal tempo ao vivo:
e como além de vazio, transparente,
o instante a habitar passa invisível.
Portanto: para não matá-lo, matá-lo;
matar o tempo, enchendo-o de coisas:
em vez do deserto, ir viver nas ruas
onde o enchem e o matam as pessoas;
pois como o tempo ocorre transparente
e só ganha corpo e côm com seu miolo
(o que não passou do que lhe passou)
para habitá-lo: só no passado, já morto.

João Cabral de Melo Neto

AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha mãe e a meu pai, por sempre terem sido meus exemplos, por sempre terem me incentivado e por me ensinarem que somos capazes de tudo que acreditamos. Agradeço à Livia por tudo. Agradeço à Martha por ter acreditado nesse projeto e aceitado o convite de participar. À Clara, à Gabriela e ao Emanuel pelas vozes e pela incrível participação.

Agradeço também ao Gustavo de Castro pela orientação, à Erika Bauer, ao Pablo Gonçalo e à Gabriela Freitas por aceitarem fazer parte da banca examinadora.

Por fim, agradeço a todas minhas amigas, amigos e colegas que fizeram parte dessa experiência que foi o curso de Audiovisual.

SUMÁRIO

RESUMO.....	7
ABSTRACT	8
INTRODUÇÃO.....	9
PROBLEMAS DE PESQUISA.....	11
JUSTIFICATIVA	12
OBJETIVOS	13
REFERENCIAL TEÓRICO	14
METODOLOGIA	19
CONSIDERAÇÕES FINAIS	21
REFERÊNCIAS	22
ANEXO	23

RESUMO

Entre é um projeto de curta-metragem de oito minutos e cinquenta segundos que une animação e imagens de captação direta (*live action*). É um convite a uma busca de uma poética da imagem em movimento, do filme, e de suas trilhas sonoras através da contraposição da narrativa fragmentada da animação e do trajeto linear que o vídeo percorre, juntando essas duas imagens em uma só e encontrando suas semelhanças na tela.

Palavras-chave: filme, curta-metragem, cinema, animação, poética.

ABSTRACT

Entre is an eight minute and fifty seconds short film project which unites animation and direct digital image capture (live action). It is an invitation to a search for a poetics of moving image, of film, and its soundtracks, by contrasting the fragmented narrative of animation and the linear path that the video goes through, connecting these two images into one and finding their similarities on the screen.

Keywords: film, short film, cinema, animation, poetics.

INTRODUÇÃO

A estudante que deseja se formar em Comunicação Social, com habilitação em Audiovisual com um produto, além de realizar um *produto*, tornar-se uma realizadora, ainda lhe cabe a tarefa de escrever a *Memória de Pesquisa*. Engraçada essa memória que já nos vem com uma recomendação de roteiro, uma sugestão de divisão e requisitos mínimos. Então, como realizei meu *produto*, irei escrever minha memória. Sendo essa *minha* memória, já anuncio: aqui não tenho intenções de chegar a verdades ou teorias precisas que afirmem positivamente algo. Talvez, meu trabalho aqui esteja mais em apontar o que me inquietou e possivelmente ainda inquieta. Apontamentos de uma busca pelas perguntas que me fiz e que refaço enquanto escrevo, perguntas que desde já aceito que possivelmente nunca encontre uma resposta certa para elas, verdadeira, e talvez essa resposta nem seja precisa.

Entre é um curta-metragem que tem oito minutos e cinquenta segundos e foi realizado em formato digital, misturando técnicas de animação tradicional (quadro a quadro), animação digital e imagens de captação direta. O enredo do curta é formado por fragmentos, memórias da vida de uma mulher, desde sua infância até sua idade adulta. A narrativa do curta é construída a partir das diferentes imagens e trilhas sonoras, e da relação entre elas.

O cinema, sua teoria e sua história *oficial*, valoriza a imagem de captação direta em detrimento ao chamado cinema de animação,

em um modelo apoiado no pressuposto obrigatório e, para si mesmo, inquestionável da "naturalidade" da imagem cinematográfica, que a toma como impressão direta da realidade enquanto isenta de manipulação e isto tanto no nível das engrenagens técnicas que a produzem, quanto no nível da própria codificação gráfica. (GRAÇA, 2006, pg.54)

Isso é evidente e pulsante dentro de nosso curso, uma habilitação denominada Audiovisual, na qual só aprendemos sobre cinema de imagem de captação direta, suas teorias, suas técnicas, sua linguagem, enquanto que a animação é sempre deixada de lado, para depois. Não temos disciplinas ou professores específicos para a prática, nem sequer para sua teoria. Os conceitos de animação não são ensinados ou debatidos, raramente filmes de animação são exibidos em sala, mesmo sendo crescente o interesse e, agora com a animação digital, a prática de vários estudantes do curso.

As diferenças entre a imagem de captação direta e a animação são visíveis na tela e em seu próprio fazer. A imagem de captação direta, ou *live action*, no sentido de ação ao vivo, é

uma imagem obtida através de um dispositivo que capta a imagem da *realidade*, sendo assim, há um referencial muito potente do *real* nessa imagem. Todos os lugares em que gravei os vídeos: na caverna, na estrada, na tesourinha à noite, no Morro do Pai Inácio, na cachoeira, no mar, todos esses lugares existem, são reais, estão lá. O tempo que as gravei também é visível, está na tela, esses segundos em que cada imagem aparece foram segundos que passei segurando o celular filmando o lugar. Na animação, toda imagem é criada, não há um referencial direto do *real*, todo *frame* é desenhado, construído por quem o faz. O movimento e o tempo são decompostos, cada *frame* é um desenho que para ser feito toma outro tempo que não o mostrado em tela. Essas diferenças implicam uma distância entre as imagens.

Meu primeiro pensamento, e daí o título do curta *Entre*, preposição que indica uma posição em meio de, no espaço em que se separa, foi o de colocar o espectador nessa distância, nesse vão, entre essas duas imagens, entre uma imagem *real*, um lugar em que estive, e uma imagem criada, um desenho que fiz, uma memória, o lugar entre o mundo como é dado e algo que criei. Quando comecei a juntar a animação final e o vídeo, descobri algo que já se mostrava no *animatic*, que não havia o espaço desse vão, essa distância, a animação e a imagem de captação direta se tornam uma só, uma colada a outra, não há esse espaço *entre*, a tela é uma superfície plana, surge então a *semelhança*,

quando ela (a semelhança) aparece por aparição, por inevitância, por inquietude, por abertura e por estranhamento: quando, por exemplo, "a noite revela-se feita de órgãos e preenchida de uma espera física", ela não revela nada menos, seja por equívoco ou por desvio, que uma "verdade" fundamental impossível de ser dita de outra maneira. (DIDI-HUBERMAN, 2011)

Essa distância é suprimida, então esse vão toma a tela, o próprio curta volta para si, para sua própria substância fílmica, para suas diferenças, agora unidas, criando um outro espaço, uma potência poética, um *real* outro. Com esse movimento, o retorno, o curta traz à luz esses questionamentos sobre a instância fílmica, sobre o fazer de um filme.

As imagens juntas, coladas, evidenciam que as imagens capturadas por mim também foram uma criação minha e não um simples recorte do real. Assim como o som, só existem enquanto parte do filme, da linguagem, tal como sua narrativa – a saída da caverna para o mar –, uma narrativa simples em conflito com a narrativa fragmentada da animação. Portanto, o título *Entre* é também um convite, um convite para esse espaço da tela, da linguagem, um convite para esse lugar da *experiência poética*, da abertura da imagem, de sua apresentação.

PROBLEMAS DE PESQUISA

Durante o meu percurso na Universidade, estudei prioritariamente uma poética a partir de poemas em disciplinas ofertadas pelo departamento de Teoria Literária. Houve pequenas aberturas para discussão sobre imagens, mas sempre retornávamos para a Literatura. Assim, tentei transpor questionamentos do que vem a ser a experiência poética em imagens, ainda mais, imagens *em movimento*. Decidi fazer um produto, e não uma monografia, porque no caso da segunda, estaria percorrendo em palavras escritas o que é a experiência poética em imagens, o que não me parece suficiente. Essa experiência deve emergir das próprias imagens, do filme. Porém, pretendi criar uma obra que não seja um reflexo dessa teoria, e sim uma conversa, um diálogo, uma abertura, em um processo no qual tentei aplicar essa *tecnologia*, esse conhecimento, na técnica de se fazer o filme, tanto na animação quanto na imagem de captação direta. Para Maria Estela Graça,

A atividade desenvolvida pelo autor de filme animado faz-se num contexto tecnológico completo. Esse autor não procura representar qualquer coisa nem, tão pouco, representar-se a si mesmo, e há muito que a verdade da obra já não é detida pelo "par de sapatos", ou pela sua representação pictórica, mas pelas ferramentas que serviram em sua produção. (2006, pg. 23)

Além disso, é muito importante a protagonista ser mulher. Mesmo a questão da representação não ser central em meu trabalho, pois de certo modo assumo a sua falha em representar a realidade em que vivemos, ao colocar a imagem animada e a imagem filmada em um mesmo plano, assumindo as duas como criação de uma realidade outra, o fato de ser uma protagonista mulher, por ser ELA, por ser EU (mulher), já é um questionamento e uma forma de empoderamento. A história nos mostra o quanto as mulheres foram excluídas da indústria cinematográfica e de animação, e como sua representação se deu a partir de um olhar masculino. Virginia Wolf, ao confrontar o problema das mulheres e a ficção, em *Um teto todo seu*, nos mostra exemplos claros de por que as mulheres não ocupam um espaço canônico na historiografia literária, ao contrário dos homens:

De fato, uma vez que a liberdade e plenitude de expressão são da essência da arte, essa falta de tradição, essa escassez e inadequação dos instrumentos devem ter afetado enormemente os escritos das mulheres. E também essa forma foi feita pelos homens a partir de suas próprias necessidades e para suas próprias aplicações. (1985, pg.101)

De forma semelhante, a indústria cinematográfica foi moldada para homens e por homens.

Um cenário que exige uma mudança.

JUSTIFICATIVA

O cinema de animação é ainda algo incipiente dentro do curso de Audiovisual da Faculdade de Comunicação, por isso, ao se realizar um trabalho de conclusão de curso dessa natureza, mesmo ainda sendo junto de imagens de captação direta, busca-se colocar esse formato como uma possibilidade dentro do curso. Mais que uma possibilidade, evidencia-se uma demanda necessária: o ensino sobre animação.

A reflexão poética que o curta propõe é também fundamental: ir ao encontro de uma busca mais poética da imagem, de sua instância, de seu lugar. A partir dessa potência que a imagem poética produz, buscar entender nossos trabalhos como *obra* e não *produto*, mostrar que é possível apreender dessa outra forma, não necessariamente ligada a um pensamento mais linear, mas a uma forma mais poética,

uma *razão-poesia* presente em toda forma de linguagem, em todo ato de comunicação que precisa ter seu lugar no pensamento comunicacional, porque ela tem o grande poder de não só apreender, mas também de criar, construir realidades. (CASTRO ; DRAVET, 2014, pg.77)

O curta-metragem narra a história de uma mulher e, ao entender esse sujeito protagonista também como um sujeito poético, percebe-se como esse sujeito mulher emerge e se empodera da própria imagem. A narrativa do curta é sobre uma mulher e foi feito por mulheres, colocando em questão, por exemplo, o lugar da mulher no cinema, tanto na tela quanto em sua produção e sua relação de empoderamento com a imagem.

OBJETIVOS

O objetivo geral é a realização do curta-metragem *Entre*, com duração de oito minutos e cinquenta segundos, em formato digital, feito a partir da junção de imagens de captação direta (*live action*) e animação, misturando técnicas tradicionais e digitais.

Os objetivos específicos são colocar em prática os conhecimentos adquiridos no curso, colocar em questão a narrativa cinematográfica e assim promover uma reflexão poética das relações entre as camadas de imagem entre si e entre as camadas de som. É um objetivo também promover a animação com tema para adultos e questionar o lugar da mulher na tela e na realização cinematográfica.

REFERENCIAL TEÓRICO

Entre, o filme começa, alguém assiste televisão, só vemos o que o aparelho não esconde, o topo da cabeça de alguém. A imagem de captação direta caminha por um terreno arenoso e escuro, só vemos o que a lanterna ilumina, algo da imagem que já se mostra, por se esconder. Que imagem é essa que nos vem de dentro de uma caverna, da própria televisão? Segundo Maria Estela Graça,

A obra não se faz pela subtração do dispositivo, mas pela sua integração fisiológica. O filme animado é o processo pelo qual o autor constrói uma presença - transitória - a partir da assunção somática do dispositivo cinematográfico. (2006, pg. 95-96)

A exposição desse vídeo dentro de um vídeo, dentro de um vídeo, um vídeo no limite de si próprio, tentando entender seu lugar. Ao pensar o lugar do vídeo, Bellour propõe:

O *entre-imagens* é o espaço de todas essas passagens. Um lugar, físico e mental, múltiplo. Ao mesmo tempo muito visível e secretamente imerso nas obras; remodelando nosso corpo interior para prescrever-lhe novas posições, ele opera entre as imagens, no sentido muito geral e sempre particular dessa expressão. (1997, pg.14)

Esse *entre* é colocado novamente em perspectiva. Na película ele é visível, é físico, é o pequeno espaço preto que fica entre cada frame – o *entre* ocupa um espaço real. No entanto, na imagem digital, no vídeo, onde fica esse lugar?

Uma fila de animais na margem de um rio, pássaros, sapos e pequenos roedores que conseguiriam atravessar o rio sozinhos, então por que(m) esperar(am)? Uma outra luz ilumina o canto do vídeo, parece que mais alguém caminha nessa caverna, nos aproximamos cada vez mais da margem, do primeiro na fila.

De dentro do rio chega quem esperávamos, quem atravessa, a balsa: a capivara. Ela emerge, se seca e também espera seus passageiros: um pássaro e um sapo, se levanta e vai, seguindo seu trajeto, sua função, a travessia para a outra margem. Essa é a imagem que está na televisão, ao menos o que podemos ver dela, agora tampada pela nossa protagonista, que a assiste. O telefone toca e ela atende. Uma conversa breve, só ouvimos os silêncios da resposta do outro lado. A capivara continua seu trajeto pelo rio fluído, a conversa, o silêncio continua. Nesse silêncio do outro, a ausência de uma resposta, que está sendo dita, mas não escutamos. Nas palavras de Agamben:

o ter-lugar da linguagem é indizível e inapreensível, que a palavra, tendo-lugar no tempo, acontece de tal modo que seu acontecimento permanece necessariamente não dito naquilo que se diz. O espaço sem fim que o *este* escancara ao olhar é um lugar de sobre-humano e assombroso silêncio, que pode ser mostrado apenas em relação à instância de discurso; e a própria instância de discurso pode apenas ser rememorada e repetida ao infinito, sem se tornar em virtude disso, dizível e encontrável. (2006, p.106)

O destino, a outra margem começa a se desfazer, o rio torna-se o vídeo. Para onde a capivara vai levar seus passageiros? A capivara não para de nadar, talvez ela tenha aceitado que é imprescindível estar na/dentro da linguagem, o *ter-lugar*. A conversa acaba, a televisão agora transparece o vídeo, a protagonista se levanta, é uma mulher. Ao entender-se o sujeito protagonista também como um sujeito poético que, segundo Octavio Paz,

busca o Eu na descoberta da outridade, a conversão do eu no tu, imagem que comporta todas as imagens poéticas. A imaginação poética como descoberta da presença, a descoberta da imagem do mundo no que emerge como fragmento e dispersão, perceber no uno o outro será devolver à linguagem sua virtude metafórica: dar presença aos outros. (1982, p.319).

busca-se também perceber como esse sujeito mulher emerge e se empodera da imagem, de sua narrativa, de seus fragmentos, assim, pode decidir por sair de quadro, continuar sua história, enquanto a capivara continua, nada pela imagem. A margem, o limite da televisão se desfaz. A capivara continua até que também sai, pela única margem possível, a única margem que não se desfaz dentro da imagem, o limite do filme, da tela.

O título *Entre* aparece entre duas portas, abaixo dele um porta retrato, outra imagem dentro da própria imagem. O traço de toda animação treme, vibra. Para Blanchot,

A imagem treme, ela é o tremor da imagem, o calafrio do que oscila e vacila: ela sai constantemente de si mesma, é que não há nada onde ela seja ela mesma, sempre já fora de si e sempre o dentro desse fora. [...] [Tal é] a imagem, para onde aponta o neutro. (BLANCHOT apud. DIDI-HUBERMAN, 2011)

Agora nós esperamos, esperamos algo acontecer? A paisagem da caverna se modifica, o vídeo mostra estalactites. A personagem aparece na porta da esquerda e, quando está entre as portas, o plano acaba.

Um plano geral, uma família com o carro parado na beira da estrada, nessa quebra da narrativa, percebemos que estamos em um outro tempo, diferente daquele em que estávamos na sala assistindo televisão. Mergulhamos na superfície (tela) das memórias da personagem, que um dia podem ter vindo a ser as minhas memórias, minha vivências, mas não são minhas, ao tornarem-se filme, tornam-se fragmentos dos quais emerge o mundo, um processo poético e o *poetado*. Ao comparar a poesia dos trovadores e a dos *razo*, Agambem pontua: "estes

(trovadores) constroem, de fato, uma anedota biográfica para explicar uma poesia, mas o *vivido* é, aqui inventado << *encontrado* >> [<< *trovato* >>] a partir do *poetado*" (2006, pg.95).

Na animação não há nenhum carro passando, apenas as faixas andando, porém o som nos diz o contrário. O som também nos diz sobre a narrativa, o som das imagens de captação direta nos parecem ser aqueles que foram gravados simultaneamente com a imagem, já os sons da animação foram todos gravados após a realização da animação. Todos gravados em estúdio, a maior parte usando apenas o corpo, inscrevendo esse corpo humano na animação, não só pela sua forma, mas também por seus sons, criando uma harmonia outra. Como na obra de Meredith Monk, no vídeo *Book of days* (1989), na qual cada corpo que entra na imagem emite seu som formando uma melodia, formando uma composição.

A intenção do som da animação é captar o eco, o que reverbera, na mente de nossa protagonista, afirmando assim que estamos em suas memórias, em sua cabeça, no seu fluxo de pensamento. Um som real e um som inventado (montado) à primeira vista, mas todos os sons foram montados, o som do vídeo é um remendado de partes do som que o vídeo continha, e o som da animação uma colagem dos sons gravados em estúdio. Como a imagem, essas duas trilhas sonoras se misturam, se tornam uma, e também se juntam com a imagem e se tornam filme.

No restaurante, cheio de gente (cheio de sons) que não se vê na imagem, nossa protagonista está caminhando, atravessa de um lado a outro, porém, agora criança, anda sem muito saber como andar, como se gaguejasse ao falar. Encontra uma mulher adulta ao telefone, espera, e, em meio à preciosidade que é a flor de aragonita da imagem de captação direta, aponta o lugar, o restaurante onde estão, o vídeo onde está, e por isso é recompensada. Em seguida volta, agora bebê, a travessia da tela. Dessa vez, faz uso de violência, mata a mosca, e não termina sua travessia. Estende a mão, mesmo que ainda suja. Surge um convite, assumidamente agora, para acompanhá-la durante o caminho, durante a travessia, durante a estrada.

A mão se fecha e reabre, a agulha fere e de seu dedo sai sangue, que cai para um aparelho de medir glicose. Esperamos junto com ela o resultado: 5, 4, 3, 2, 1. A glicose está muito alta, fragmenta-se como sua narrativa, despedaça-se, deforma-se. Uma figura quase sem forma é agora nossa protagonista, em uma paisagem rochosa, mas do lado de fora. Ela se detém, as imagens de captação direta estão estáticas, nossa protagonista vomita, coloca tudo para fora e em seu próprio vomito se vê:

É quando "eu" está (estou) morrendo que as imagens transcorrem, diferentemente, como um filme condensado da vida impossível, como a possibilidade exigida ao cinema de reinventar a vida. (BELLOUR, 1997, pg.118)

Para onde podemos ir quando não queremos nos ver, não queremos viver? Temos que escapar, escapar da própria imagem, voltamos para a Literatura, os livros, essas narrativas que nos prendem, que nos colocam no limite, na beira de um abismo, mas em segurança: apenas estamos lendo um livro.

Em uma sala de escola, nossa protagonista está sozinha acompanhada apenas dos sons do lado de fora, o tédio a toma e a escuridão volta, como noite. O filme atravessa a noite e também é atravessado por ela, por escuridões – na sua cena inicial, na caverna, na travessia de carro pelas tesourinhas e na saída da caverna. Essa escuridão toma a imagem, de modo que às vezes não vemos o que se passa na animação, o que não deixa de ser uma violência da imagem. A relação entre imagem e "noite" é explorada, desde Blanchot, por Didi-Huberman, em "De semelhança a semelhança":

Se o reino da imagem pode ser dito "*vasto como a noite*" é, portanto, sobretudo em razão desta perpétua remissão – ruminante – de semelhança a semelhança. Traços remetem a outros traços e criam, pouco a pouco, e depois por intervalos, uma superfície indefinidamente dobrada, desdobrada, redobrada. (2011)

A festa invade a tela e a escurece ainda mais. Nossa protagonista só aparece em frestas que se abrem de luz em meio à multidão, como sempre, caminhando, atravessando, como a protagonista de *At land* de Maya Deren, que sempre está a atravessar a cena, a praia, a mata, o jantar, o homem, o jogo, sempre em busca de si, de sua identidade.

Fecha-se com muros, uma proteção, uma limitação. Um outro que invade, derruba paredes, uma conversa, uma abertura, a desconstrução que volta a forma de mulher, reconhecendo seu corpo com o gesto de tocar seu rosto:

no filme animado, não apenas a visão se faz gesto, mas todo o corpo, enquanto registro vivo tanto do movimento espontâneo das coisas que, orgânica ou inorganicamente, se oferecem à sua sensibilidade, como das ações com as quais transforma o mundo (GRAÇA, 2006, pg. 96)

A saída da caverna, a luz, o fogo que ilumina. Agora em outro caminho, o da água, fluído segue. Na fogueira que queima no rio, a abertura ao outro, a descoberta de uma *outridade*, uma conversa. O toque das mãos torna-se a consumação do corpo em pedra, a consumação da relação entre imagem de captação direta e animação, sua distância. A animação faz uso de um recurso próprio, a metamorfose, a mão derrete-se, o traço que indefinidamente se dobra, desdobra, redobra, e vira vagina, a mão sai. A imagem respira, toma fôlego e logo o traço se

dobra, desdobra e redobra, nossa protagonista está à beira do mar. As ondas se encontram, no vídeo e na animação, a nossa protagonista nada na água do mar, na água do copo que se leva à boca e bebe tudo que pode. A protagonista bebe a si mesma, deixando-nos apenas a imagem do mar.

METODOLOGIA

Não posso definir ao certo quando começou a pré-produção do filme. Quando filmei as imagens na caverna na Chapada da Diamantina, ainda não sabia o que ia fazer com elas, mas era algo que me parecia tão imperdível para não se filmar, que acabei filmando. Alguns dias depois, tive a ideia de como seria a estética geral do filme: imagens gravadas pelo celular e por cima uma animação feita a lápis meio tremida. Talvez porque estivesse lendo *A paixão segundo G.H.*, de Clarice Lispector, sabia que a protagonista seria uma mulher fazendo algo não tão espetacular, mas que em seu percurso teríamos esse mergulho em seu fluxo de pensamento. Durante a viagem, filmei mais a estrada e a água de cachoeira. Logo depois, viajei para uma praia em Alagoas, onde me filmei entrando no mar. As filmagens da estrada de dia e da passagem pelas tesourinhas foram vídeos que achei em meu celular, gravados bem antes.

Quando as férias acabaram, comecei a trabalhar no roteiro, a pensar sobre quais imagens e memórias iriam aparecer durante esse mergulho. Passei cerca de seis meses desenvolvendo o roteiro, pensando no que a protagonista estaria levando como memória, quais imagens seriam essas. As imagens acabaram sendo minhas, talvez minhas memórias, meus fragmentos, mas quando escritos, quando desenhados tornam-se outros, inventados, criados, e dos quais emergem a imagem do mundo, a imagem poética.

O fazer da animação é muito mais trabalhoso do que difícil. Ao terminar o roteiro, fiz a primeira decupagem no *story board*, que ficou com um total de sessenta e oito planos em nove páginas. Editei o vídeo que passaria no fundo. Depois, digitalizei o *story board* e fiz o que na animação chama-se de *animatic*, uma espécie de protótipo para se calcular o tempo de cada plano e de seus movimentos internos. Depois de fazer o *animatic*, fiz o cronograma para a feitura da animação.

Meu processo de criar a animação foi composto pelas seguintes etapas: primeiro, via o tempo do plano, quais movimentos que haveria nele, depois desenhava o necessário. No final de cada semana fazia digitalização dos desenhos e a feitura da imagem em movimento: colocar em sequência os desenhos no *Adobe After Effects*, e montar os planos. Em alguns casos, repeti algumas sequências de desenhos em planos que não possuem muito movimento. O processo total durou cerca de nove semanas. Coloquei como meta semanal a produção de

uma página do *story board*, cerca de um minuto de animação. No total, fiz algo em torno de setecentos desenhos, uma média de cem desenhos por semana:

Para o autor do filme animado, este emerge como experiência de duração concreta de acordo com o modo pelo qual se vai construindo materialmente, pelo progressivo pôr em sucessão das imagens, ao mesmo tempo que, enquanto criador, nele se vai inscrevendo fisiologicamente, por meio do gesto. (GRAÇA, 2006. pg. 126)

Cada semana se apresentava como um desafio. Colocar em sucessão as imagens era como um experimento, o tempo dos movimentos lembrados, imaginados. Segui minha intuição para definir a quantidade de *frames* de cada movimento. Usei também artifícios digitais, como colocar uma sequência de imagens em *loop*. Por exemplo, o primeiro plano – a mulher assistindo televisão – são apenas cinco desenhos que, quando colocados em sequência repetidamente dão a impressão de um tremor no traço que decidi manter como uma estética. Além disso, usei o digital para movimentar certas imagens pelo quadro, como a capivara nadando, constituída de quatro desenhos, em contraposição à sequência de quando ela sai do rio e se seca, desenhada *frame* por *frame* e constituída por trinta e sete desenhos.

Depois de terminado esse processo de criação da imagem, ficou decidido que todos os sons da animação seriam gravados em estúdio por atores. Escolhi uma atriz para representar a protagonista e mais um outra atriz e um ator para gravarem os outros sons. O som da animação foi majoritariamente composto por sons produzidos através do corpo humano. Foi preciso uma reunião com os atores, na qual foi exibido e explicado o tema geral do curta, e três dias de gravação no estúdio.

No primeiro dia, foram duas horas de gravação, mas os atores não assistiram o vídeo. As gravações se deram por ordem da lista dos sons e de seus tempos predeterminados. No segundo dia, foi apenas uma hora de gravação, modificando o processo. Nesse dia, os atores assistiram às cenas do curta antes de gravarem, o que facilitou muito e o método foi repetido no terceiro dia, com duas horas de gravação. A montagem do som foi feita a partir de indicações minhas para a Martha Carvalho e de seu potencial como parte criadora do curta.

A finalização do curta ainda está por vir.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Fazer um filme é sempre um desafio, ainda mais filmes que estarão fora do circuito comercial. É como nadar contra corrente, a realizadora deve fazer todo possível para aquilo acontecer. Por vezes é mais fácil desistir, então por que continuar? Por necessidade, por ser necessário, imprescindível o fazer. Então, se faz. Fiz esse curta, ainda com muitas dúvidas de como ele vai ser, como será recebido, se irá ser exibido em festivais, se ele tem a potência que eu gostaria que ele tivesse.

Fazer esse filme foi como buscar em mim, possivelmente pela primeira vez em minhas vivências, em minhas memórias, uma potência que ao tornar-se imagem transforma-se em poesia. Foi uma busca pela poética, pela experiência dessa poética, pela experiência da imagem, por seu lugar. Comecei pensando pelas diferenças das imagens, da animação e da imagem de captação direta, chegando a uma única imagem, uma semelhança. A distância inicialmente pensada entre essas imagens torna-se a própria imagem, o vão suprimido. A imagem retorna sobre si mesma, torna-se um convite, um convite à superfície da tela, às especificidades da instância em que está.

Fazer esse filme me fez ver que é possível fazer animação. Talvez não seja uma boa escolha fazê-la sozinha, mas é preciso fazê-la.

REFERÊNCIAS

Bibliografia

AGAMBEN, Giorgio. *Ideia da prosa*. Tradução: João Barrento. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2013.

_____. *Linguagem e morte*. Tradução: Henrique Burigo. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2006.

BELLOUR, Raymond. *Entre-imagens: foto, cinema, vídeo*. Tradução: Luciana A. Penna. Campinas: Papirus, 1997.

CASTRO, G.; DRAVET, F. *Comunicação e Poesia: itinerários do aberto e da transparência*. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2014.

DIDI-HUBERMAN, Georges. *De semelhança a semelhança*. Tradução: Maria José Werner Salles. *Alea*, Rio de Janeiro, v. 13, n. 1, p. 26-51, Junho 2011. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1517106X2011000100003&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 28 Out. 2015.

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

PAZ, Octavio. *O Arco e a Lira*. Tradução: Olga Savary. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1982.

WOOLF, Virginia. *Um teto todo seu*. Tradução: Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1985.

Filmografia

16 milimeter Earring. Direção Robert Withers. Performer: Meredith Monk. Estados Unidos, 1979.

At land. Direção: Maya Deren. Estados Unidos, 1944.

Belly. Direção: Julia Pott. Inglaterra, 2011.

Book of days. Direção: Meredith Monk. Estados Unidos, 1989.

Dead dog. Direção: Hannah Jacobs. Inglaterra, 2013.

Meshes in the afternoon. Direção: Maya Deren, Alexander Hammid. Estados Unidos, 1943.

ANEXO

Roteiro

ENTRE

Por Taís Koshino

1. DIA/INT - Sala de TV

A televisão está ligada, dela sai uma luz que ilumina o sofá e quem a assiste. Escuta-se ruídos. A televisão é de tubo, sua parte de trás é composta por furos.

Uma enorme fila de animais à margem do rio. Na fila estão pássaros, pequenos roedores e sapos, o começo da fila há uma placa com a silhueta de uma capivara. Uma capivara sai do rio e se chacoalha para se secar, ela se abaixa e um pássaro e um sapo sobem nela. A capivara entra no rio e começa a nadar.

A MENINA que assiste televisão tem cabelos curtos. O celular toca e a MENINA atende.

MENINA (desanimada)

Oi

Na televisão, a capivara continua a nadar para a outra margem do rio.

MENINA

Tá

A capivara continua a nadar

MENINA

É, eu sei, mas tá tudo bem

A capivara continua a nadar. A outra margem se dissolve.

MENINA

Tá, a gente se encontra
mais tarde. tchau.

A MENINA se levanta do sofá e sai andando. A capivara continua a nadar, a linha que define a televisão some. A capivara continuar a nadar e sai do limite da tela da televisão. A capivara continua levar seus passageiros para a outra margem.

2. DIA/INT - Corredor

Entre duas portas, um porta retrato e acima, o título ENTRE. A menina sai da porta da esquerda em direção à outra porta.

3. DIA/EXT Estrada

Ao longe há um carro encostado na estrada, ao seu lado está um casal e quatro crianças, uma menina e um menino mais velhos, com quase dez anos, e um menino e uma menina pequenos, de seis e quatro anos.

4. DIA/INT Restaurante

Em um restaurante a menina de 4 anos anda desajeitada até a mãe que fala no orelhão. A mãe está impaciente. A menina aponta para a placa do restaurante. A mãe faz um carinho na cabeça da criança.

5. DIA/INT Sala

A menina está engatinhando por uma sala cheia de moscas. Há uma mosca grande no chão. A menina vai lentamente e mata a mosca, sua mão faz um barulho forte quando bate no chão. A mão da criança está suja de mosca, um nojo. A mão se fecha.

6. ---

A palma de uma mão se abre, uma agulha fura a ponta do dedo indicador, dela sai uma gota de sangue que escorre até uma tira de medir glicose. Na tela, aparece uma contagem regressiva: 5, 4, 3, 2, 1 e então no aparece o número 389, a mão se racha e se despedaça, os cacos formam um monte.

7. DIA/INT Hospital

De uma cama de hospital uma massa disforme acorda ofegante. Escuta-se o barulho das máquinas de monitoramento.

As mãos da massa disforme seguram um balde que vai se enchendo de vomito. Vê-se o reflexo da massa disforme, seu nariz sangra e de seus olhos pretos escorrem lágrimas.

8. DIA/INT Quarto

Há uma pilha de livros, uma mão pega um livro. A massa disforme, com um pouco mais forma de menina, está sentada em uma

9. DIA/INT Sala de aula

Em uma sala de carteiras vazias, está sentada a massa disforme, que agora é quase uma menina, ela olha para o lado e coça a cabeça.

9.NOITE/INT Balada

Escuta-se uma música alta, em meio a fumaças, luzes e corpos disformes dançando, a massa disforme passa.

10. DIA/EXT Fortaleza

O muro cerca um terreno vazio. Dentro dele há uma mesa com a massa disforme de um lado e uma menina de cabelos compridos de outro, elas conversam. A parede parece está quebrada.

A massa disforme quase chora

A imagem começa a rachar. A rachadura domina o muro. Tudo se desmorona.

11. DIA/INT Quarto

Na cama, a menina, agora já mais velha, acorda preocupada. A menina toca seu rosto e sorri.

12. NOITE/EXT -----

Ao som de uma música experimental alta, um isqueiro acende uma

12. NOITE/EXT Lual

Fogueira, duas jovens conversam ao lado dela. As duas sorriem, as mãos delas se tocam.

13. NOITE/INT Quarto

A mão toca a vagina, as pernas se contorcem. Escuta-se um gemido. A barriga se mexe, a respiração está ofegante. A linha vai se desintegrando.

14. DIA/EXT Praia

Uma jovem está sentada no deck de cimento, outra jovem vem e senta ao seu lado, elas se abraçam. As ondas quebram.

15. DIA/EXT Piscina

As ondas quebram em uma piscina, a menina pula na água e começa a nadar crawl.

16. DIA/INT Cozinha

Um fio de água enche o copo da menina (mesma da cena 1). Ela pega o copo e toda a água.

FIM