

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE ARTES
BACHARELADO EM ARTES VISUAIS

A Poética do *Loop*: tempo e materialidade na criação de GIFs animados

Nicole Chaffe Grehs

Porto Alegre

2023

NICOLE CHAFFE GREHS

A POÉTICA DO LOOP:

tempo e materialidade na criação de GIFs animados

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Artes Visuais, pelo Departamento de Artes Visuais, do Instituto de Artes, da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS.

Orientadora: Prof. Dra. Marina Bortoluz Polidoro

PORTO ALEGRE

2023

CIP - Catalogação na Publicação

Grehs, Nicole Chaffe

A Poética do Loop: tempo e materialidade na criação de GIFs animados / Nicole Chaffe Grehs. -- 2023.
43 f.

Orientadora: Marina Bortoluz Polidoro.

Trabalho de conclusão de curso (Graduação) --
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto de Artes, Curso de Artes Visuais, Porto Alegre, BR-RS, 2023.

1. animação. 2. desenho. 3. GIF. 4. loop. 5. tempo.
I. Polidoro, Marina Bortoluz, orient. II. Título.

Resumo

A poética do *loop* é uma pesquisa em artes visuais que investiga a partir da prática a produção de GIFs animados tendo questões sobre o tempo e o pensamento gráfico como fios condutores da criação. A abordagem percorre a influência do cinema na prática artística e se apropria de técnicas de antigos processos da animação. Ao observar as inscrições da matéria, desloca-se para o desenho, ressaltando as convergências entre o analógico e o digital, e discutindo o papel da instalação. A investigação também explora uma ideia de tempo e movimento, entre a inércia e a mudança, criado pelo *loop* e como ela pode ser pensada a partir do sentimento de aprisionamento causado por um contexto de pandemia e capitalismo tardio.

Palavras-chave: *Loop*. GIF. Tempo. Animação. Desenho.

Agradecimentos

Agradeço aos meus familiares, em especial à minha avó Astrid, pelo suporte e por sempre me incentivarem a trilhar o caminho da arte.

Às amigas Ana Paula Heidrich, Julia Achutti, Marina Harzheim e Victoria Luchini pelo companheirismo e conversas sinceras e proveitosas ao longo do processo, mesmo à distância.

Aos amigos e colegas de trabalho da Cinemateca Capitólio e do Programa de Alfabetização Audiovisual pelos ensinamentos, oportunidades e pela dedicação a esse espaço fundamental para a minha criação poética e para nossa cidade.

Agradeço à minha professora e orientadora Marina Polidoro por todo apoio, incentivo e partilha de referências, participação determinante para a realização desta pesquisa.

Agradeço às professoras Alessandra Bochio e Elaine Tedesco pelo olhar gentil, pelas importantes contribuições e presença na banca de qualificação.

Por fim, agradeço a todos artistas e trabalhadores da cultura que seguem trilhando seus caminhos e se dedicando apesar das dificuldades.

Lista de Figuras

Fig. 1: Nicole Chaffe, Ilustração para TAG- Experiências Literárias, 2018

Fig. 2: Nicole Chaffe, Memorabilia, 2019

Fig. 3: Rochele Zandavalli, da série Rever: retratos ressignificados, 2009-2012

Fig. 4: Nicole Chaffe, Ruído, 2019 -2021

Fig. 5: Chris Marker, La Jetée, 1962

Fig. 6: Nicole Chaffe, frame do vídeo Perspectiva, 2021

Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=J7MKnKgwpko> >

Fig. 7: Nicole Chaffe, frames das animações Sonho 1, Rotina e Dança Macabra, 2020

Disponíveis em: < <https://www.youtube.com/watch?v=ktBe4FViDZs> ,

<https://www.youtube.com/shorts/MeDRN-qZLbA> ,

<https://www.youtube.com/watch?v=9qqVe9L9Wlg> >

Fig. 8: *Taumatrópio*. Disponível em:

< http://www.stephenherbert.co.uk/thaumatrope_4.jpg >

Fig. 9: *Zootrópio*. Disponível em:

< <http://lam-animation.weebly.com/zoetrope---notes.html>>

Fig. 10: *Fenacistoscópio*. Disponível em:

< <http://lam-animation.weebly.com/phenakistiscope.html>>

Fig.11: Fernand Léger, frame de Ballet Méchanique, 1924

Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=FMZxu9l0E3E>>

Fig. 12: Nicole Chaffe, registros do processo de criação manual, 2023

Fig. 13: Nicole Chaffe, registros do processo de criação digital, 2023

Fig.14: Nicole Chaffe, Registro do processo de criação de animações, 2022

Disponível em: < <https://bit.ly/3fvjhdb> >

Fig.15 e 16: Nicole Chaffe, Registro do processo de criação de animações, 2022

Disponível em: < <https://bit.ly/3y4h3Ih> >

Fig.17: Nicole Chaffe, Registro do processo de criação de animações, 2022

Fig.18, 19, 20, 21 e 22: Nicole Chaffe, GIFs animados, 2023

Fig. 23 e 24: Francis Alÿs, parte da instalação da obra *The Last Clown* (1995-2000)

Disponível em: <<https://www.tate.org.uk/art/artworks/alys-the-last-clown-t07993>>

Fig.25: Nicole Chaffe, Esboço do plano de montagem, 2023

Fig.26: André Parente, Coristo - Circulandô, 2007-2011

Disponível em: <<http://www.andreparente.net/circulado/2014/11/27/installation-view-mis-sp-2>>

Sumário

1. Introdução	5
2. Capítulo 1 – Antecedentes	7
3. Capítulo 2 – Animações	15
2.1 Antecedentes históricos e tecnológicos da animação	16
2.2 A materialidade	19
4. Capítulo 3 – O <i>loop</i>: prática e política	23
3.1 A prática	24
3.2 Pandemia e política.....	29
3.3. O <i>loop</i>	30
5. Capítulo 4 – A Exibição	34
6. Considerações finais	40
7. Referências bibliográficas	42

Introdução

Este texto é decorrente da pesquisa em artes realizada para o Trabalho de Conclusão de Curso de Bacharelado em Artes Visuais.

Analisando a temática e os procedimentos que envolvem minha produção em artes desde o início do curso, e detendo-me principalmente sobre as animações, às quais tenho me dedicado mais recentemente, percebi que o desenvolvimento do trabalho de conclusão veio a costurar, finalmente, elementos que já apareciam em meu processo de criação de forma instintiva, surgindo em momentos esporádicos e se tornando recorrentes.

Ao longo da graduação, questões sobre o tempo estiveram sempre presentes conduzindo as proposições artísticas que desenvolvi. Realizei trabalhos nas mais diversas linguagens como ilustração, fotografia, vídeo e animação, até que pude identificar dois elementos importantes nas minhas práticas: o movimento – percebido tanto na temática quanto na técnica, relacionado ao tempo – e a combinação de técnicas, destacando um apreço especial pelo manual. Essas questões fizeram com que eu me voltasse para a animação e começasse a questionar sobre as formas com que essa linguagem se relaciona com o campo das artes visuais, servindo como ponto de partida para esta pesquisa.

Devido ao meu contato com a Cinemateca Capitólio como estagiária e bolsista de extensão, o encanto relacionado ao cinema, à formação da imagem em movimento e à potência interdisciplinar desse meio foram fatores que influenciaram fortemente a minha prática e os resultados que obtive através de diversas mídias. Os procedimentos escolhidos e a paixão pela fotografia, desenho e pelo audiovisual acabaram interferindo na constituição da minha linguagem poética, tanto em um nível formal, quanto em relação ao seu significado e valor.

A animação é um grande interesse para mim desde a infância. Sempre estive em contato com o fantástico e coisas que envolvem a narrativa do imaginário, como ilustrações, histórias infantis e desenhos animados. Isso foi muito importante na minha criação. Todos meus interesses começaram a fazer sentido coletivamente quando cursei uma cadeira de Educação e Cinema na faculdade e, ao mesmo tempo, trabalhei para o Programa de Alfabetização Audiovisual (PAA), me permitindo realizar essa extensão da fantasia e do imaginário para minha vida adulta. A experiência com o PAA me sensibilizou muito para isso, pois foi onde

pude ver crianças de escolas da rede pública que nunca haviam tido a oportunidade de ir ao cinema até então, se emocionando com diversas histórias e personagens.

O fato de que esta pesquisa se iniciou em meio a uma pandemia mundial também impactou os rumos conceituais deste trabalho, visto que estar a maior parte do tempo dentro de casa em um contexto de distanciamento social e incertezas nos últimos anos fez com que eu direcionasse a atenção para dentro – de casa, de mim –, para meus afetos e sentimentos, e também para fora, ao experimentar novas percepções em relação à vida em sociedade e ao cotidiano. Consequentemente, acabo notando marcas do tempo e significados sociais, estéticos e afetivos que existem acerca do espaço, fazendo um registro sensível dessa nova experiência com o tempo e com a realidade.

Minha relação com o tema desta pesquisa começa a partir do interesse pelas técnicas manuais. Apesar desse interesse ter nascido de um fascínio sensorial e estético, acredito que optar por combinar suportes e métodos não é apenas uma questão de escolha estética, mas uma decisão importante que interfere no conceito e no resultado do trabalho como um todo. É cabe ao artista saber utilizar-se das possibilidades teóricas e práticas adquiridas para realizar a ideia pretendida.

Tendo em vista que a animação é convencionalmente utilizada para criar movimento e mudanças ao invés de transmitir inércia e qualidades estáticas, surgem indagações sobre as quais me debruçarei nesta pesquisa: como essa dicotomia pode ser analisada a fim de explorar a sensação complexa de se sentir presa? O que pode ser compreendido quando revisitamos os dispositivos pré-cinemáticos em um contexto contemporâneo onde o uso do *loop* é recorrente? Como posso utilizar uma representação a fim de examinar a sensação de inércia e o movimento dentro de um contexto de pandemia e capitalismo tardio? Optar por combinar suportes e técnicas, principalmente manuais, interfere no processo de criação e no resultado do trabalho como um todo?

Usarei o presente trabalho para discutir tais questões a partir dos *loops* e GIFS animados, da materialidade do meu processo de criação, e das questões relacionadas ao tempo e ao movimento (físico, poético e político) na minha prática.

Capítulo 1

Antecedentes

“A casa da lembrança se torna psicologicamente mais complexa, mas além de lembranças, a casa natal está fisicamente inscrita em nós – ela é um grupo de hábitos orgânicos”

(BACHELARD. 1993, p. 206)

Desde criança fui influenciada pela minha família a desenhar, pintar e bordar, especialmente pela minha avó paterna, que também é artista. Criei o hábito de fazer arte baseada nos desenhos animados que assistia quando criança e nos objetos e fotografias que encontrava pela casa. Mais tarde, esse hábito acabou se mostrando como uma oportunidade de realização profissional e ingressei na faculdade de Artes Visuais.

As temáticas que eu abordava em ilustrações muitas vezes envolviam lembranças latentes e devaneios do meu passado, mas sempre conversando com minhas questões no presente. Hoje percebo o quanto a infância permanece viva dentro de mim e pode ser percebida através dos meus trabalhos. Como menciona Bachelard (1993), é por meio dessa infância permanente que mantemos a poesia do passado.

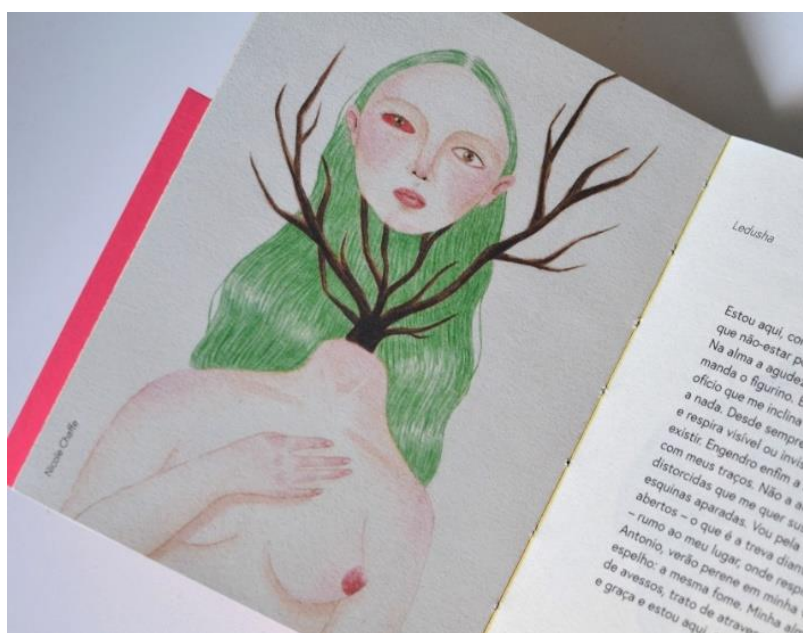


Fig.1: Nicole Chaffe, Ilustração para TAG- Experiências Literárias, 2018

A série *Memorabilia* (fig.2), realizada em 2019, pode ser considerada o início de uma tentativa de entendimento sobre a minha poética. Os trabalhos tiveram como ponto de partida a técnica de impressão fotográfica antotípicia, praticamente esquecida pela história da fotografia, que consiste em criar uma imagem utilizando o material fotossensível a partir de plantas e vegetais. A série compreende um conjunto de 8 antotípias impressas em tecido e finalizadas em bastidor, criadas a partir de fotografias antigas e objetos passados de geração em geração, que carregavam simbolicamente histórias e costumes de minha família.

Visto que a antotipia é uma técnica extremamente efêmera, decidi me apropriar dessa característica para discutir questões relacionadas à memória e ao tempo. Eram imagens que me atraíam e, ao mesmo tempo, causavam certo desconforto, pois representavam lembranças que não eram minhas, mas que, de certa forma, faziam parte de mim. Então decidi transformar essas fotografias em objetos de memória, dando vida nova ao passado e ressignificando essas histórias, enquanto investigava as complexidades de um “fazer feminino” atrelado a alguns dos objetos escolhidos, que me fizeram tomar certas decisões estéticas indicando um certo padrão nesses valores comportamentais (não necessariamente negativos) representados pelo bastidor – o símbolo do bordado – prática que foi desempenhada por muitas mulheres e que é também testemunho de uma história afetiva.



Fig.2: Nicole Chaffe, *Memorabilia*, 2019

As fotografias e objetos nesse momento passaram a fazer parte de uma nova narrativa visual associadas às recordações de pessoas do meu círculo familiar, como figuras alegóricas que compõem a construção de um novo conjunto de objetos. Eu proponho uma perspectiva pessoal e onírica da minha experiência habitando minha casa natal, um conjunto afetivo que simboliza fragmentos de lembranças esquecidas, enquanto resgato memórias e hábitos latentes da infância, como colher flores e vegetais no quintal (para realizar a antotipia), contrapondo a efemeridade da técnica e complementando as imagens em preto e branco de registros fotográficos guardados no armário da casa de minha avó.

Nasce aqui a vontade de romper os limites temporais na prática, explorando narrativas fantásticas e elementos e materiais não-convencionais.

É possível estabelecer um paralelo entre *Memorabilia* e a série *Rever: Retratos Resignificados* (fig.3), da artista gaúcha Rochele Zandavalli. O desejo de revisitar o passado e ressignificá-lo ocupa a maior parte das proposições da artista. Nos trabalhos mencionados, Rochele Zandavalli se apropria de retratos antigos que encontra em sebos e os desloca para o contexto das Artes Visuais ao realizar interferências de colorização, bordado, justaposição, e os desloca de seu estatuto documental proporcionando essa nova leitura poética destas imagens, que se cria através da justaposição entre as mesmas.



Fig.3: Rochele Zandavalli, da série *Rever: retratos ressignificados*, 2009-2012

Ao tratar esses retratos, a carga semântica vinda do passado – que está ligada ao processo de obtenção analógico das fotografias, com grande preocupação em relação às poses, vestimentas, ornamentos e vestígios técnicos – se torna um importante componente poético do trabalho final de Rochele Zandavalli. Estes vestígios, que deixam entrever o tempo transcorrido

desde a feitura da cópia, são, por exemplo, o tipo de papel, sua textura, os tons da imagem, a definição, as manchas, os riscos e os amassados.

A valorização do processo de obtenção analógico destes retratos, e a presença de procedimentos manuais sobre as cópias fotográficas originais, em tempos de supremacia da fotografia digital, adicionam ao processo um elemento ao mesmo tempo ritualístico e afetivo.

A sequência de fotografias *Ruído* (fig.4) se deu a partir de experimentos em fotogravura em metal entre 2019 e 2021, nos quais busquei explorar as características únicas da técnica e os vestígios que ela proporcionava ao resultado final, acrescentando esse elemento ritualístico anteriormente citado.



Fig.4: Nicole Chaffe, *Ruído*, 2019 -2021

A aproximação com a fotografia, em especial com a foto-performance, me permitiu começar a pensar o movimento a partir dessa linguagem, imaginando as fotografias como *frames*. A partir de então passei a refletir sobre os aspectos fragmentários dessa forma de se relacionar com o tempo, promovendo uma ruptura no modo pelo qual nos relacionamos com a linguagem na contemporaneidade. Aqui utilizei-me da montagem fotográfica para constituir minha ideia de passagem do tempo em uma narrativa onírica.

Ruído é uma tentativa de representar a encenação de um movimento e a memória de uma sensação. Podemos dizer que ele trata a memória a partir do seu aspecto fragmentário, o qual não nos permite recriar perfeitamente um momento, temos apenas curtos lampejos visuais e sensoriais

Nesse sentido, a obra *La Jetée* (fig.5), do cineasta francês Chris Marker, aparece como uma grande influência para a minha poética. O curta-metragem de ficção científica, considerado por muitos um dos melhores filmes experimentais de todos os tempos, onde Marker promove uma ruptura na forma com que nos relacionamos com a fotografia. Ele também explora as durações e o aspecto fragmentário da técnica a fim de interagir com o tempo, tratando desse recurso para recriar a memória de um homem.

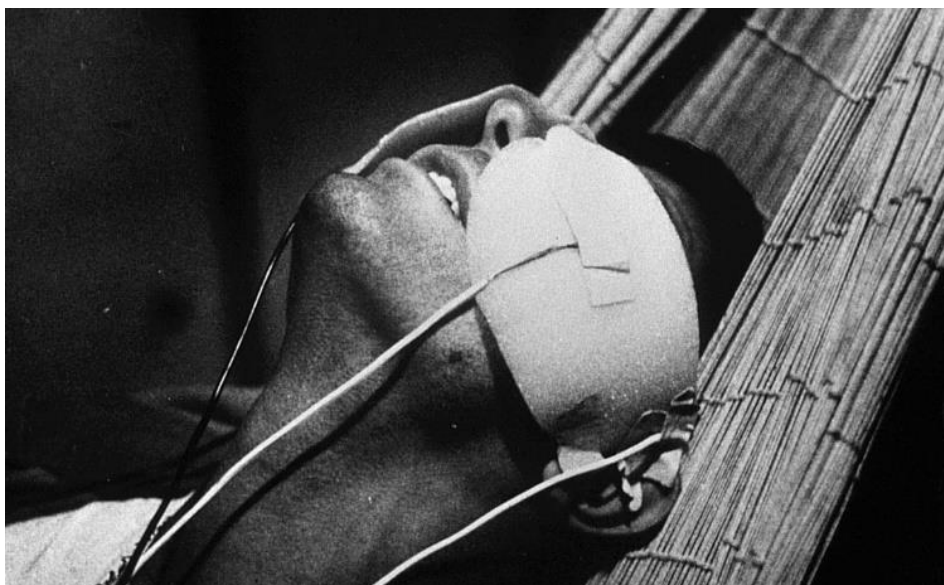


Fig.5: Chris Marker, *La Jetée*, 1962

Chris Marker joga com a fotografia diante do movimento do cinema para construir a sua ideia de memória, sua reflexão sobre a forma como acessamos o que vivemos através das imagens. São imagens frágeis, fixas e descontínuas que acompanham o protagonista. A fotografia é, para ele, um recurso para tratar as lembranças em tempo de memórias que estão despedaçadas, nesse caso, diante das experiências da Segunda Guerra Mundial.

Segundo Harbord (2009), Marker pôde perceber o potencial que residia em abordar as questões da memória através das interações entre dispositivos, visto que tanto a memória quanto o cinema trabalham com um conjunto de associações.

A concepção do trabalho *Perspectiva* (fig.6), um vídeo-poema realizado em 2021, teve início quando decidi mudar meu campo de visão de dentro do meu apartamento para o lado de fora. Observei a cidade por um tempo maior do que o de costume. Era o segundo ano em isolamento por conta da pandemia do novo Coronavírus e a sensação de angústia e aprisionamento se intensificava. Olhando em direção ao “*frame*” criado pela janela eu tinha apenas a visão dos prédios vizinhos e podia escutar o barulho intenso do trânsito. Senti saudade da rotina nas ruas e me propus a fazer um exercício: refazer minhas caminhadas rotineiras através de lembranças.



Fig.6: Nicole Chaffe, frame do vídeo *Perspectiva*, 2021
Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=J7MKnKgwpko>>

Minha escolha de imagens, em sua geometria arquitetônica, acabou constituindo uma metáfora para esse sistema organizado e disciplinado da cidade, que é negado pelo fluxo de pensamentos do poema-narração. Os carros, ou mais precisamente seus sons, servem como uma grande metáfora deste fluxo – que, embora sejam invasivos, não aparecem. A fotografia em preto e branco granulada, assim como a arquitetura do Centro Histórico de Porto Alegre remetem a uma cidade antiga, anacrônica, envelhecida e cansada e as imagens descritas acabam ganhando mais potência não aparecendo do que se fossem vistas no formato de imagem estática, como a fotografia da cidade.

Como narradora, por mais que eu fale do fora, acabo falando sobre mim, meus estados e expectativas de um esfomeado e calmo "vazio". E quando o som é interrompido (fluxo de carros-pensamento), o meu tempo também se interrompe, para, logo em seguida, falsamente continuar, pois é um tempo que se desloca “manco”, “capenga”, “engasgado”. A sinfonia da cidade acaba por reforçar essa ideia de movimento, do tempo que passa, mesmo que delongado.

Assim como em *La Jetée*, os fragmentos do passado me ajudaram a construir e pensar o presente, partindo dos aspectos da fotografia, do som, e da montagem cinematográfica.

Capítulo 2

Animações

“O homem que sonha pode acolher visões de paisagens extraordinárias, de rostos perfeitamente belos, mas não haveria como fixar essas visões sem suporte nem substância, e só a custo a memória as registra, como lembrança de uma lembrança. O que distingue o sonho da realidade é que o homem que sonha não tem como engendrar uma arte: suas mãos dormitam. A arte se faz com as mãos. São elas o instrumento da criação, mas também o órgão do conhecimento.” (FOCILLON. 1934, p. 15)

2.1 Antecedentes históricos e tecnológicos da animação

Ao final do meu 4º ano de faculdade, criei minhas primeiras animações na disciplina de Animação Digital e Educação e Cinema. Atraída pela videoarte e pelos filmes experimentais que assisti na Cinemateca Capitólio, encontrei uma forma de unir minha paixão com minha poética e prática artística. Influenciada principalmente pelos filmes de animação experimental e animações dos anos 30 e 40, como as de recorte, os *flipbooks*, *stop-motions* e a animações tradicionais *frame a frame*, iniciei uma série de experimentações animadas (fig.7), referenciando técnicas do *frame a frame* e os dispositivos pré-cinemáticos.

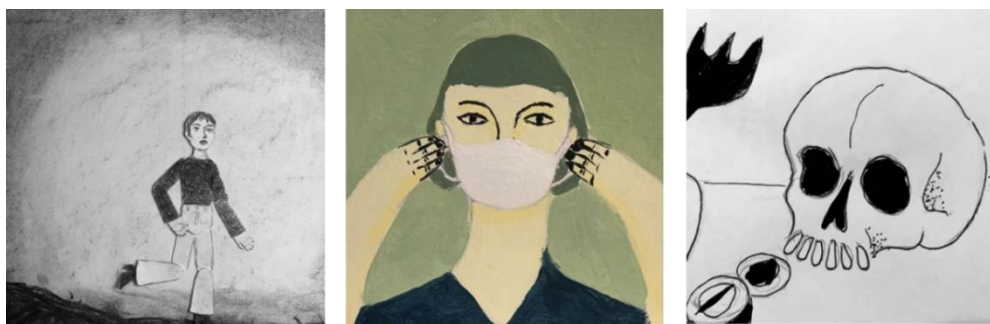


Fig.7: Nicole Chaffe, frames das animações *Sonho 1*, *Rotina* e *Dança Macabra*, 2020

Disponíveis em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ktBe4FViDZs> ,
<https://www.youtube.com/shorts/MeDRN-qZLbA> , <https://www.youtube.com/watch?v=9qqVe9L9Wlg>>

Aqui, mais uma vez explorando diferentes formatos, me atraiu pensar os vestígios das técnicas aliados ao suporte. A materialização do tempo se dá não somente pelo movimento da própria animação, mas também através das marcas únicas, características dos materiais. Segundo Focillon:

“À medida que o acidente define sua forma nos acasos da matéria, à medida que a mão explora esse desastre, o espírito desperta por sua vez. Esse ordenamento de um mundo caótico arranca os efeitos mais surpreendentes de matérias à primeira vista pouco afeitas à arte e de ferramentas improvisadas, de restos, de detritos que, gastos ou quebrados, oferecem recursos singulares.” (FOCILLON, 1934, p. 29)

Ao longo da história, a animação foi se adaptando à medida que foram sendo desenvolvidas novas técnicas, estabelecendo assim interações entre áreas das artes e da tecnologia. A história das imagens animadas é tida como mais antiga que o cinema, pois a ideia do movimento ilusório nasceu muitos anos antes. Os movimentos vistos nos desenhos animados

somente são possíveis graças a um fenômeno óptico da nossa visão, chamado persistência da imagem, segundo Halas (1987, p. 12).

Os dispositivos ópticos, ou pré-cinemáticos, conforme explica Christiane Quaresma (2015, p. 3), – como o *taumatrópio*, o *fenacistoscópio* e o *zootrópio* –, estudavam a visão humana no campo da experimentação científica. O objetivo não era buscar uma representação fiel como na fotografia. Além disso, apesar destes dispositivos também compartilharem de um processo fragmentado na construção do movimento, eles estão distantes das primeiras experiências em animação no cinema, pois não houve uma continuidade direta entre os mesmos.

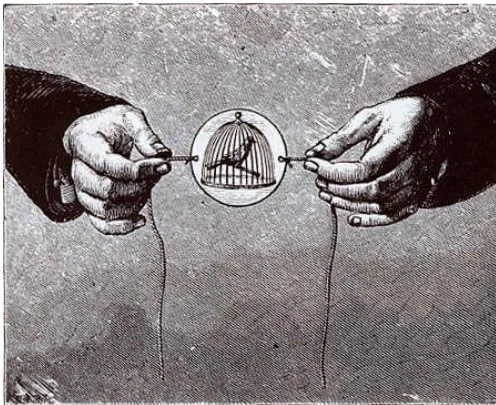


Fig.8: *Taumatrópio*

Disponível em:

< http://www.stephenherbert.co.uk/thaumatrope_4.jpg >

Fig.9: *Zootrópio*
Disponível em:
< <http://lam-animation.weebly.com/zoetrope---notes.html> >



Fig.10: *Fenacistoscópio*

Disponível em:

< <http://lam-animation.weebly.com/phenakistiscope.html> >

No que se refere à história do cinema, de acordo com Quaresma (2015, p. 12),

“o qualitativo ‘experimental’ costuma ser utilizado ao referir-se a obras produzidas em movimentos e contextos que, ao longo do século XX, se mostraram alternativas à forma cinematográfica convencional, caracterizada pelo modelo ortodoxo comercial. Compreende-se, principalmente, a produção do contexto das vanguardas artísticas na década de 1920, e de movimentos artísticos da década de 1960, além da produção esparsa e independente de quaisquer movimentos artísticos e/ou cinematográficos. André Parente (2007) observa que o envolvimento de artistas foi fundamental na produção destas formas cinematográficas alternativas ao modelo narrativo que fora institucionalizado. De acordo com ele, o cinema experimental inicia ‘o processo de deslocamento da imagem-movimento para os territórios da arte’ (PARENTE, 2009, p. 38)”.

É o caso de pintores membros do movimento surrealista que utilizaram a animação em seus filmes. Um dos mais conhecidos é o curta-metragem *Ballet Mécanique* (1924), do cubista Fernand Léger, cujas formas animadas são inspiradas por ritmos musicais do dadaísta Hans Richter.



Fig.11: Fernand Léger, frame de *Ballet Mécanique*, 1924
Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=FMZxu9I0E3E> >

Segundo Ribeiro (2016, p. 55), estes filmes experimentais buscavam criar um estado de espírito sinestésico baseando-se na subjetividade do material e da música, na qual sensações e emoções são mais importantes do que o diálogo.

Hoje, o cinema de animação experimental ganhou muita força com o surgimento de novas tecnologias digitais, uma vez que elas abrem o caminho para novas experimentações

estéticas e técnicas ao aliar o artesanal e o digital, fortificando a produção individual e independente a partir de formatos como a videoarte, os GIFs e os sites. O digital, além de democratizar o acesso às artes, propõem novas maneiras de se pensar, realizar e apresentar as obras, criando novas relações entre o espaço físico, o espaço animado dentro do *frame* e quem observa.

Partindo dessa reflexão, me interessa a possibilidade de repensar as formas tradicionais de animação e da videoarte lado a lado com os dispositivos tecnológicos, que podem tanto simplificar o processo de criação quanto acrescentar ao significado de uma obra, que aliada a um tempo subjetivo se torna uma dimensão suplementar ao se materializar no espaço, nesse caso, partindo do desenho.

2.2 A materialidade

Minha prática pega emprestado algumas técnicas de antigos processos da animação, por isso decidi me reaproximar do desenho e começar a tratar o papel de maneira similar à que os primeiros animadores tratavam as células, optando pelo papel vegetal, por conter certa transparência e facilitar a criação de camadas.

O trabalho de criar uma animação artesanal faz com que examinemos mais de perto o movimento. Traçar tudo à mão promove mudanças agudas na imagem idealizada, mesmo traçando por cima do desenho anterior. A ação de desenhar e redesenhar cria movimentos inesperados e não-naturais e o movimento criado pelo desenho à mão é imprevisível, está constantemente à beira da transformação.

É um desafio que exige o praticar e aceitar o desenho da maneira como está. Com o tempo, compreendi que a tinta e a linha têm o potencial de guardar toda uma história do material e do processo de criação daquela imagem.

O desenho é, talvez, uma das linguagens de arte mais próximas do corpo e dos nossos movimentos naturais. Dos sentidos e dos sentimentos de uma pessoa. É nele que se revela a singularidade de cada um e é também a técnica com a qual a maioria dos artistas começa a trabalhar, como é meu caso. É também no desenho que se inscrevem com maior clareza as

hesitações, os arrependimentos e as conseqüentes correções de rumo, muito presentes na minha trajetória e, principalmente, nesta pesquisa.

Por ser um campo aberto a interpretações, sensível e potente, o desenho acaba levando o nosso olhar a preencher lacunas, completar traços inacabados, e, associados a outros elementos como colagens, outros desenhos e materiais, muitas vezes sujos, rasurados e amassados, alargam o conceito e o sentido do mesmo, aprofundando os seus significados enquanto técnica e linguagem.



Fig. 12: Nicole Chaffe, registros do processo de criação manual, 2023

Essa fragilidade dos materiais e as camadas que vão sendo adicionadas instintivamente evocam e comprovam o passar do tempo. Sentimento que muito busquei durante os primeiros meses de pandemia quando mergulhei em um espiral de incertezas e não conseguia enxergar para além daquele momento.

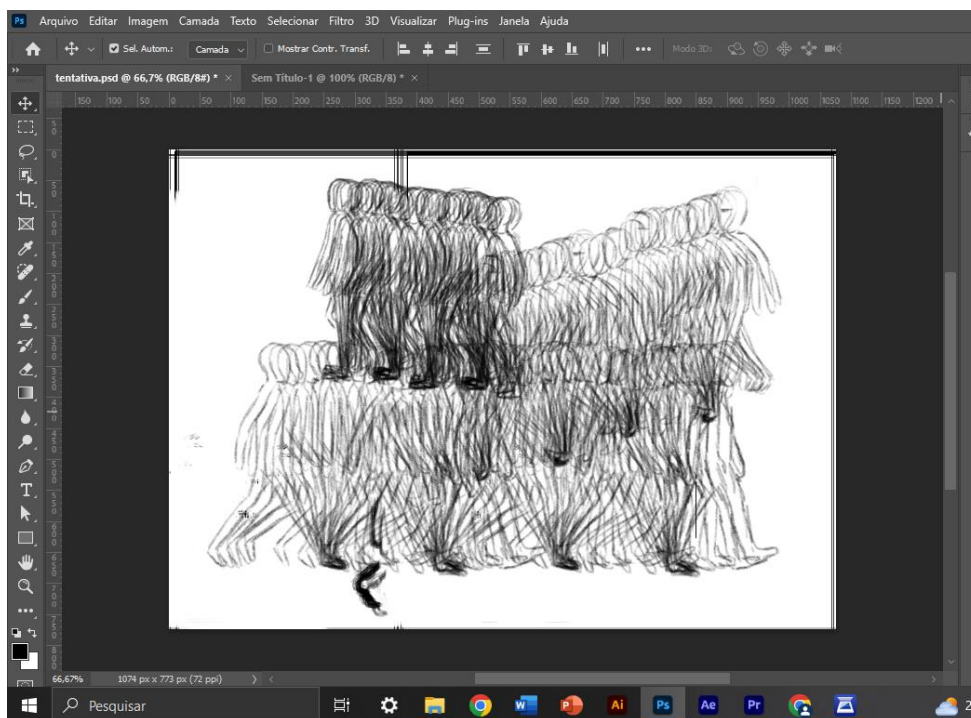


Fig. 13: Nicole Chaffe, registros do processo de criação digital, 2023

Trabalhar simultaneamente com o digital, escaneando e editando por praticidade e necessidade, passeando entre as duas linguagens, uma mais primordial e a outra mais contemporânea, uma mais próxima do corpo e a que dele mais se distancia, evidenciou a minha necessidade de permanecer próxima a uma sensibilidade primeira e que permitia mergulhar ainda mais fundo dentro de mim.

Para a artista Eliane Chiron (CATTANI, 2005, p. 24), o abismo, no desenho, corresponde a grandes questões existenciais, às quais só podemos responder traçando nossas trajetórias no presente. O desenho acaba revelando o tremor da respiração e o ritmo do movimento da mão do artista. Ao mesmo tempo que nos desafia, nos impulsiona, mas sempre rumo à incerteza. E, ainda assim, desenhar acaba por se tornar uma das respostas possíveis à vida e suas questões insolúveis. Segundo ela, o ato de desenhar se torna tanto abismo quanto superfície.

Talvez por isso seja tão difícil ser rigoroso em relação a um trabalho desenhado. É um desafio que o artista impõe a si mesmo e convida os outros a acompanharem.

Para Cattani (2005, p. 25), o abismo seria, na verdade, aquela brecha, vazio, entre os significados do próprio artista e aqueles que o público traz à obra. E é nesse vazio, segundo o

artista Marcel Duchamp, que reside o verdadeiro sentido da mesma, no qual mergulhamos por intuí-lo, sem nunca o ver realmente. Sem nunca termos certeza.

Uma vivência pessoal, subjetiva, pode ser compartilhada, percebida e compreendida de inúmeras maneiras, mas é na sensibilidade que reside uma experiência coletiva.

Capítulo 3

O *loop*: prática e política

“Habitualmente cada um de nós passeia diante da realidade carregando nossos muros, nossas ideologias e imaginários, nossos símbolos e crenças, nossos modelos e valores modelados culturalmente. Cada cultura remete a um processo múltiplo de produção de subjetividade, com seus universos cognitivos, discursivos, afetivos, sensíveis, tecnológicos. Cada cultura nos fornece uma verdadeira visão artificial, que nos faz pensar e sentir o mundo em função de um complexo sistema de representação. Por intermédio dessa modelização, imagem se converte em um clichê (espaço de interioridade), cumprindo um papel em nossas ações e reconhecimentos.” (PARENTE, 2007, p. 159)

3.1 A prática

Uma das funções da arte é fornecer uma estrutura para explorações e reflexões culturais. É aqui que a arte acontece; uma prática motivada pela curiosidade e pelo desejo de observar processos e resultados, em vez de desejar a existência de um objeto acabado. Pelo menos, esta é minha principal motivação artística até então.

Para o trabalho de conclusão de curso, decidi criar GIFs que possam me ajudar a ilustrar alguns dos tópicos que são parte do meu fazer artístico. Também documentei as etapas de construção e desconstrução para mostrar que elas também podem ser de interesse estético e conceitual.

O GIF (*Graphics Interchange Format*) é um formato de imagem peculiar. É um *loop* contínuo e silencioso, normalmente utilizado para conter sequências curtas de imagens. Muitos artistas se utilizam do GIF ao invés dos vídeos e essa escolha tem significados culturais particulares, mas também tem um valor puramente estético, que abre as imagens e suas possibilidades a associações e significados pessoais.

Partindo de uma ideia ou um sentimento que desejo transformar em algo existente, penso e sonho sobre como posso fazer isso funcionar, como imagens e materiais podem se comportar em conjunto e sintonia.

Essa tradução e transformação de algo vago como um sentimento ou uma ideia em uma realidade fora da minha mente é a parte mais conveniente e também a mais frustrante do trabalho. Considero esses devaneios não como metas de um resultado final, mas como pontos de partida de um processo de tradução a partir de materiais físicos como papel, lápis, giz pastel, carvão, etc. em uma animação necessariamente digital. Nesse processo luto com e contra os materiais. Se eu obtiver sucesso, terei minha ideia (ou algo bem próximo) materializada. Mas essa dificuldade, para mim, é essencial. É minha maneira de pensar, que acontece principalmente com as mãos. De acordo com o artista William Kentridge (1993, p. 31), “É somente quando fisicamente envolvido em um desenho que as ideias começam a surgir. Há uma combinação entre desenhar e ver, entre fazer e avaliar, (...)”.

Os materiais que utilizo têm a mesma importância que as imagens. Eles não são só papeis e manchas, também têm qualidades estéticas e características. Observar esses materiais se movimentando é uma fonte inesgotável de fascínio para mim. Imaginar como ficarão as pinceladas de tinta acrílica ao se moverem em sequência e que sentimentos os resíduos de carvão e giz pastel transmitirão, ou qual será o ritmo que as bordas rasgadas e assimétricas do papel criarão, é animador. Para descobrir tudo isso, tenho que traduzir o físico para o digital para poder fazê-los entrar em movimento.

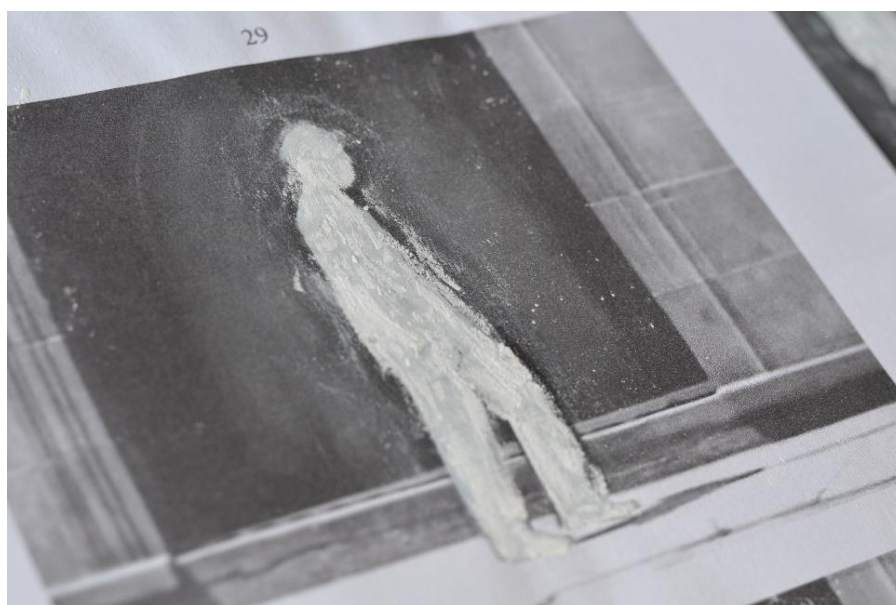


Fig.14: Nicole Chaffe, Registro do processo de criação de animações, 2022
Disponível em: < <https://bit.ly/3fvjhdb> >

Embora neste momento da criação eu utilize materiais físicos, a digitalização é essencial, pois eu escaneio meus *frames* ao invés de fotografar. O que começou como uma necessidade, por falta de equipamentos, me fez perceber como a digitalização pode acrescentar à textura e fisicalidade de uma imagem e seu material. As falhas do escaneamento, granulados e pequenas sujeiras, cabelinhos, detalhes pequenos demais para ter um impacto estético direto nos nossos olhos, acabam surgindo de repente por meio desse tipo de aprimoramento na tela.

O mesmo acontece com o GIF, que é considerado um formato “ruim” de imagem. Mas até mesmo o formato de imagem limitado do GIF, sofrendo como resultado da sua própria compressão, faz com que o digital adquira uma materialidade própria e única.

Na criação e na animação, isso é o que mais me move: observar o comportamento dos materiais. Ao criar meus trabalhos, posso tentar antecipar como as texturas, os rasgos do papel ou as linhas se comportarão, mas até eu montá-los em um GIF (ou outro arquivo de vídeo), eles permanecem estáticos. São vários trabalhos em um.

Em um GIF tudo se move em um *loop*. Um pequeno momento é criado, ou recortado, e se move por conta própria, continuamente, sem começo nem fim. Podemos observar os movimentos e tentar agarrá-los por inteiro enquanto nos distraímos com os detalhes. A cada *loop*, parece que já absorvemos tudo, mas a sequência acaba escapando ao nosso olhar.

Uma fotografia tem tempo e espaço fixos. A imagem já está completa. Um filme ou vídeo avança no tempo; vivemos sua progressão linear. Diferente destes suportes que já experimentei, um GIF “passeia” entre os dois modos de experiência, não sendo nem estático nem progressivo. Esse meio representa mais ou menos o que foi viver isolada em meio a uma pandemia mundial e eu gostaria de explorar essa característica para traduzir sentimentos e sensações de medo, incerteza, saudade, aprisionamento e inércia, que foram predominantes durante esse período.

Seguindo uma lógica de esquecer, lembrar e experimentar, decidi construir colagens de vazios, imagens e materiais em camadas. Algumas partes se perdem, outras são reveladas ou enfatizadas. Meu desejo é criar esses pequenos momentos que ressoam com sensações ou memórias que carregamos dentro de nós. Criar uma expressão visual de emoções que faça com que as pessoas se sintam como se já tivessem encontrado ou sentido algo parecido anteriormente.

Comecei desconstruindo filmagens e materiais para construir algo novo. Procurando também utilizar alguns “resquícios” do processo dessa (des)construção como parte do trabalho. Pastéis manchados, borrados, o apagamento do carvão ou o amassamento progressivo do papel são exemplos disso. São os resquícios do meu envolvimento com o material e as marcas do tempo, uma maneira de abraçar o acaso no meu processo.



Fig.15 e 16: Nicole Chaffe, Registro do processo de criação de animações, 2022
Disponível em: < <https://bit.ly/3y4h3lh> >

Para mim, as partes desconstruídas acabam por ser mais interessantes do que as das construções, por adquirirem uma certa autonomia da minha vontade. É um exercício de desapego do meu controle sobre minha própria criação. E são justamente essas marcas e irregularidades acabam por revelar a memória física dos trabalhos:

“Esse apagamento de carvão – uma atividade imperfeita – sempre deixa uma mancha cinza no papel, então filmar não apenas registra as mudanças no desenho, mas também revela a história dessas mudanças, pois cada rasura deixa um rastro de caracol do que foi.” (KENTRIDGE, 1993, p. 26)

Não importa o assunto que eu aborde ou a imagem que eu utilize, minha arte é sempre pessoal. Muitas vezes utilizei autorretratos para visualizar e expressar minhas ideias. Entretanto, minha arte não é necessariamente autobiográfica. Minha prática evoluiu muito da solidão, principalmente durante o período de isolamento, e, por isso, meu próprio corpo sempre foi o sujeito mais acessível para se trabalhar. A partir disso, surgiu também a vontade de utilizar outras imagens, a fim de tornar essa conexão com a minha arte mais solta e menos repetitiva.



Fig.17: Nicole Chaffe, Registro do processo de criação de animações, 2022

Para os primeiros experimentos dentro desta pesquisa, utilizei cenas de filmes e *frames* de vídeos encontrados no site *archive.org*, uma biblioteca digital sem fins lucrativos que abriga livros, filmes, softwares, músicas e sites de domínio público. Essas filmagens me foram úteis especialmente por não ter a possibilidade de encenar algo com outra pessoa, e porque sabia exatamente o que poderia se encaixar em uma ideia específica precisei procurar a imagem adequada, ou porque encontrei uma sequência que me inspirou uma ideia.

Eventualmente, senti a necessidade de simplificar os processos e me debruçar essencialmente sobre o desenho, linguagem que traduz de maneira objetiva minhas ideias em relação à manualidade, discutidas no segundo capítulo.

Visto isso, é na teoria que o trabalho começa a ganhar mais sentido e começo a pensar o *loop* a partir de outras perspectivas.

3.2 Pandemia e política

As animações em *loop* refletem muito dos meus estados mentais no momento da produção em 2020, início da pandemia da Covid-19. O processo de criação dos desenhos me ajudou a lembrar que eu estava aqui, agora, fisicamente, no presente.

Hoje o vírus ainda está em circulação e as pessoas ainda se contaminam eventualmente, porém, além da ocasional máscara no rosto, você dificilmente saberia que vivemos uma pandemia global. Reflito sobre a estranheza desse novo cotidiano e como isso ainda se desenrola de maneira esquisita nos espaços públicos e interações interpessoais depois de alguns anos que passamos a maior parte do tempo online. Concordo com Beiguelman quando ela comenta (2020, p. 7) que já era difícil prever, naquele momento, as sequelas da coronavida na cultura urbana, e que continua sendo, mas “[...] a despeito de todas as incertezas e dúvidas, é impossível desconsiderar que o coronavírus comprova uma velha tese aristotélica: o homem é um ser político. Seu lugar é a pólis, a rua, a cidade. Não atrás da tela.” (BEIGUELMAN, 2020, p. 7)

Ao retomar animações que criei até mesmo em anos anteriores a 2020, desta vez, ao observá-las, enquanto as estranhas manchas e linhas imperfeitas se moviam a cada segundo, tudo o que pude ver foram partículas. Uma palavra que acredito que para a maioria das pessoas agora evoca imagens de desespero do surgimento da Covid-19. É como se tivesse se tornado visível o mundo de patógenos e vírus que, na verdade, sempre estiveram lá, mas não podíamos ver. Tudo isso dando a nós, em 2023, um vislumbre do mundo pré-pandemia. Um mundo com crises, sem dúvida, mas onde as pessoas podem se tocar e não pensar em Covid.

Tentei observá-las esperando uma experiência pré-covid, como se estivéssemos de volta ao “normal”, mas o que obtive foi uma experiência da realidade pós-covid. A coronavida é pincelada pelos primeiros anos de pandemia, nostalgias do passado, esperanças cautelosas para

o futuro, e a busca de prazeres familiares apenas para descobrirmos que, mesmo que eles não tenham mudado, nós mudamos.

Fomos obrigados a repensar todo o nosso modo de vida 24/7 dentro desse capitalismo tardio e os fins do sono e da Sociedade do Cansaço, conforme analisaram Jonathan Crary e Byung Chul-Hang (BEIGUELMAN, 2020, p. 6) e quanto aos nossos prazeres familiares, muitos espaços de convivência fecharam, outros mudaram de local ou formato. A cidade foi se desenvolvendo e se adaptando a partir dessas mudanças que se criaram com a pandemia. E nesse processo muito se perdeu, principalmente no âmbito da cultura. Esse desenvolvimento está alinhado com o que o filósofo coreano Byung-Chul Han escreveu recentemente: “depois da pandemia, o que mais precisa de recuperação é a cultura. As manifestações culturais como o teatro, a dança e até o futebol têm um caráter ritual. A única maneira pela qual podemos revitalizar a comunidade é por meio de formas rituais” (HAN, 2022).

Agarrando-me ao passado, como sempre, mas desta vez em busca de alguma aparência de conforto pré-covid, releio o arquivo de um livro escrito por Walter Benjamin que tenho salvo em meus documentos. Embora seus escritos sobre animação sejam de pouco mais do que alguns parágrafos, ele parece ter compreendido o poder das novas mídias logo de cara. Depois de ver o Mickey Mouse da “era de borracha”, ele escreveu que, nesses filmes, a humanidade faz preparativos para sobreviver à civilização. Anos depois, não posso deixar de sentir o mesmo enquanto sento na cadeira da sala de cinema da Cinemateca Capitólio, agora já sem máscara, assistindo a um filme de animação produzido recentemente. Todos nós que estávamos presentes ali tínhamos saído de casa para participar do ritual de ir ao cinema ter uma experiência social e, portanto, política e cultural, para assistirmos juntos a uma animação ousada e pouco ortodoxa. Animação que levantava questões sobre os ecos do passado no presente. Em outras palavras, um filme sobre estar vivo agora, sobre viver a permacrise. Juntos, por meio dessas obras, começamos a fazer nossos preparativos.

3.3. O loop

O *loop* traduz muito bem as incertezas e os ecos temporais da nossa realidade atual, e examinar o uso desse formato em termos históricos, filosóficos e contextos de animação contemporânea têm sido útil para definir a minha forma de empregá-lo. A hibridização dos

processos tradicionais e novos formatos criaram um choque estranho e surreal que acabou por moldar boa parte desse trabalho, essencialmente pensado para ser exibido em galerias, mas também na internet.

Na atual situação da web, as mídias são frequentemente encontradas em formatos como GIFs ou sites de rolagem infinita. Esses novos formatos relembram a história do cinema e os dispositivos pré-cinemáticos, nos quais as tecnologias emergentes em questão restringiram a visualização de mídias a cliques curtos e repetitivos. A linearidade, com começo e fim, acabou se perdendo com o uso desses formatos “infinitos”.

Animar *loops* compactos cria uma antecipação contínua de mudança e, ao mesmo tempo, rejeita a progressão, destacando a temporalidade que eu busco representar. É um jeito simples de criar animações complexas. O movimento produzido recusa uma classificação dentro da dicotomia do “parado ou em movimento”, ao invés disso, pede uma compreensão mais complexa de tempo e movimento.

Trabalhando nesse contexto de pandemia, coronavida e capitalismo tardio, em que o poder político parece operar em termos de perpetuação, tento representar esse tipo complexo de movimento na prática. Iniciei então uma maior exploração da relação entre os *loops* animados a partir da sensação de aprisionamento (em *looping*). Meu uso do termo presa denota uma condição de hibridização entre estase e movimento. Se sentir presa implica suspensão ou uma inabilidade de progressão causada por alguma força externa ou interna. Nesse modo parado e perpétuo, a definição de movimento se complica. As sensações associadas ao “se sentir presa”, considerando formas de resistir a uma experiência negativa dessas sensações, se tornaram o foco da minha prática.

Finalmente, foram criados 5 GIFs animados em *loop*¹ que representassem essa angústia através de cenas e elementos do cotidiano. A pandemia da Covid-19 foi uma pandemia das imagens, mas não de qualquer imagem. Nela reinaram (e permanecem reinando) os cenários domésticos. Agora, porém, seguimos com os mesmos cenários, mas novas percepções.

¹ Disponíveis em: <<https://curt.link/D224ku>>

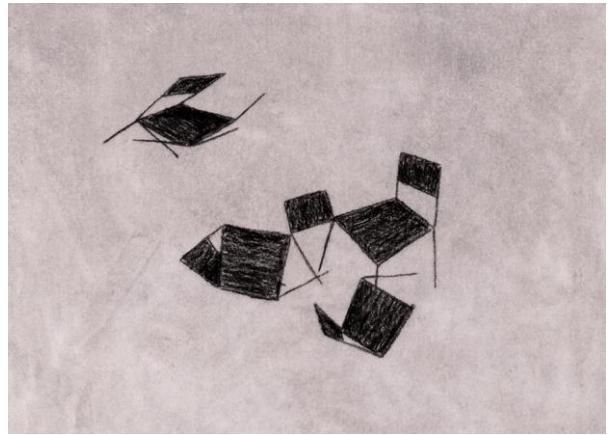
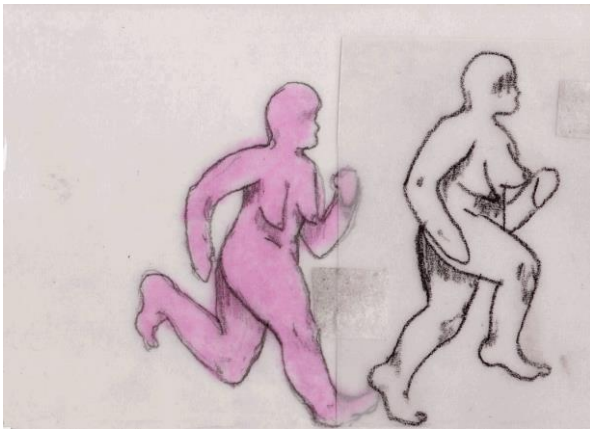


Fig.18, 19, 20, 21 e 22: Nicole Chaffe, GIFs animados, 2023

O momento de recomeço do *loop* pode ser descrito como essa ressurreição esperançosa onde a continuação da mesma imagem de sonho devastada, sem modificação e sem sentido é um sinal de resiliência ao invés de desesperança, apesar de negar uma resolução e alívio.

Algo similar acontece com Sísifo – em O Mito de Sísifo, ensaio filosófico escrito por Albert Camus –, personagem da mitologia grega condenado pelos deuses a empurrar uma rocha enorme até o topo de uma colina, apenas para vê-la rolar de volta para baixo, e ter que repetir a tarefa infinitamente. A tarefa de Sísifo é considerada sem sentido, simbolizando a futilidade da vida e o sofrimento contínuo que enfrentamos. O mito é comumente interpretado como uma reflexão sobre a condição humana e a busca por significado e propósito na vida. E a solução em não encontrar esse sentido não deveria ser o suicídio, mas sim a revolta. Albert Camus escreve, na verdade, uma obra articulada em torno do absurdo e da revolta. A consciência e a revolta seriam o contrário da renúncia.

Questionando as relações desiguais do nosso tempo, trago Sísifo para o contexto atual através dos meus *loops*, que contestam o trabalho, “como algo cansativo e inútil, sem qualquer sentido senão o da sobrevivência, como se fosse uma máquina de produzir coisas incessantemente, todos os dias, sem poder parar” (PINTO, 2022), nem mesmo por conta de uma pandemia. Esta é a pressão capitalista sobre os nossos modos de vida. E enquanto os ricos ficaram ainda mais ricos, os pobres, cada vez mais carentes e os vulneráveis chegaram à miséria. Isto é reflexo de um capitalismo tardio. Ainda assim, tudo isso acaba catapultando um desejo latente de mudança e revolta.

Em contrapartida, essa fetichização do trabalhoso, feito à mão, dentro da minha pesquisa entra em conflito com esses valores e ideias anticapitalistas. A produção dessas animações manuais têm sido uma jornada essencialmente imperfeita do início ao fim.

Capítulo 4:
A Exibição

A relação do espectador com certas instalações é diferente das projeções e da visualização na internet. As pessoas que assistem a uma projeção são geralmente passivas, ficam sentadas ou em pé, paradas, olhando para frente em uma sala escura. Nas instalações, os espectadores têm a ação de navegar seus corpos pelo espaço e podem até revisitar trabalhos. Fazer uma instalação de animações com um tempo não-linear pode nos levar a criar uma relação entre o espectador e o trabalho de uma maneira que seria impossível numa projeção. As instalações criam uma nova relação entre o espaço físico onde o trabalho está colocado, o espaço animado nos *frames*, e o corpo que o encontra.

A animação é uma prática que enterra informação ao invés de revelar. Momentos sutis que levam horas para serem criados têm a vida diminuída quando convertidas em vídeo. A transição da criação trabalhosa de uma série de imagens em um vídeo rápido parece sugerir que algo é perdido, entretanto, uma nova qualidade é criada a partir dessa condensação.

Durante o processo de produção de uma animação independente, assumimos o papel de fábrica de animação e toda a responsabilidade pelos traços humanos ao trabalharmos. Eu posso flutuar entre os diferentes estágios da mesma enquanto ela varia de ritmo. Isso significa que eu estou perto da expansão e da condensação do trabalho e os pensamentos que surgem quando opero dessa forma são afetados por esses relacionamentos flutuantes com o tempo.

Ao comentar sua obra *The Last Clown* (1995-2000), - uma animação pintada à mão instalada ao lado de *frames* físicos e imagens variadas produzidas ao longo do processo de criação da obra - em uma entrevista em vídeo produzida pelo Tate Museum (ALYS, 2007), o artista Francis Alÿs explica que as partes do seu trabalho são geradas por pequenos eventos cotidianos da sua vida. Pode ser que, entre uma ideia e o início real de um projeto, leve de três a cinco anos para concluí-lo, incluindo os momentos em que estamos dormindo, e isso é parte da razão pela qual existem tantos meios envolvidos na criação.

Ao expor os rascunhos, testes e materiais anteriores ao resultado temos várias amostras da animação real e podemos tentar recriar todo o processo criativo antes do produto final, o que é, provavelmente, o momento mais vivo da obra. É como se o trabalho pronto fosse a evidência de todo um processo. E vice-versa. Concordo com Francis Alÿs quando ele diz que, de certa forma, é onde a essência do trabalho acontece, e é muito difícil separar os dois (ALYS, 2007).



Fig. 23 e 24: Francis Alÿs, parte da instalação da obra *The Last Clown* (1995-2000)

Disponível em: <<https://www.tate.org.uk/art/artworks/alys-the-last-clown-t07993>>

Cada desenho e cada processo é uma obra em si, e, se narrativas existem, elas ocorrem no pensamento do artista, provavelmente cheias de desvios e discontinuidades, o que caracteriza o ato poético. Acredito que tudo isso faz parte da obra final, por isso decidi expor as evidências materiais dos meus GIFs ao lado dos mesmos.

O valor da animação é constantemente determinado a partir do quão bem sucedido foi o processo do trabalho. A instalação muitas vezes cria frustração porque o desejo do espectador é de ver como foram realizadas as etapas do trabalho. Assistir às animações em *loop*, porém, pode ajudar a combater esse efeito, pois convida o espectador a enxergar os mesmos segundos

infinitamente. Informações escondidas podem aparecer com o tempo, repetidamente. Enquanto a animação se torna um produto para rápido consumo, o formato do *loop* diminui a velocidade do trabalho por exigir uma atenção estendida para um momento.

Os movimentos rápidos e solavancos, pulos, tremidas, cores e padrões piscando indicam o trabalho manual *frame a frame*. Esses momentos que passam rapidamente pela tela indicam o quão trabalhoso e meticuloso foi o processo de cada imagem. Momentos de inconsistência entre os *frames* indicam erros e até mesmo uma pausa e um retorno ao trabalho, esquecendo o caminho que a animação está tomando ou o cansaço de longas horas de desenho, onde as linhas começam a ficar mais soltas. Essas dicas são sutis, mas também fazem alusão ao processo.

Francis Alÿs comenta (2007) sobre considerar seu trabalho um espetáculo e sobre a função do artista como um animador, uma pessoa que entretém. O *loop* amplifica, intensifica e repete um instante, transformando esse momento do acaso em um evento. A incorporação dos *frames*, desenhos antigos e não utilizados de versões anteriores se torna um tipo de entretenimento ao transformar o processo do artista parte da obra final. Ele poderia ter exposto cada componente de *The Last Clown* independentemente. Assim como a forma condensada desses materiais – a animação – poderia funcionar independentemente também. O papel traçado e pintado à mão estaria implícito. O filme parece esconder o espetáculo enquanto os traços de um processo trabalhoso acabam por reafirmá-lo. *The Last Clown* flutua entre espetáculo e não-espetáculo.

Segundo Rancière (2012), o espetáculo artístico tem o poder de provocar mudanças significativas, é um agente de transformação que mobiliza o espectador. Ao nos fazer refletir, ele nos incentiva a realizar um trabalho de síntese, fundamental para o desenvolvimento de nossas habilidades de formular ideias. E nós, como artistas, devemos nos esforçar para que nossas obras envolvam os espectadores.

Os 5 GIFs que criei a partir desta pesquisa foram pensados para serem expostos em pequenas telas. Nesse caso, em tablets de dimensões variadas, instalados na altura dos olhos em um canto fechado do espaço expositivo. Alinhados horizontalmente uns aos outros, dois em cada parede, junto a uma vitrine contendo os *frames* e rascunhos do processo de criação das animações. Além da gravação do som de um projetor em *loop*, como componente complementar da instalação, invocando e reforçando as questões discutidas nos capítulos anteriores.

O som mecânico, rodando infinitamente, direciona o público a uma experiência física e sensorial mais completa, auxiliando a imersão e contemplação dos trabalhos.

A dimensão das telas força o espectador a se aproximar dos trabalhos e assim perceber todos os detalhes e vestígios mencionados anteriormente. Por serem instaladas em um canto, os loops serão experienciados fisicamente ao invés de serem simplesmente vistos em um monitor. Estar em um canto fechado ao visualizar a obra insere o espectador no espaço animado e pode remeter às sensações de aprisionamento que quero evocar com minhas animações.

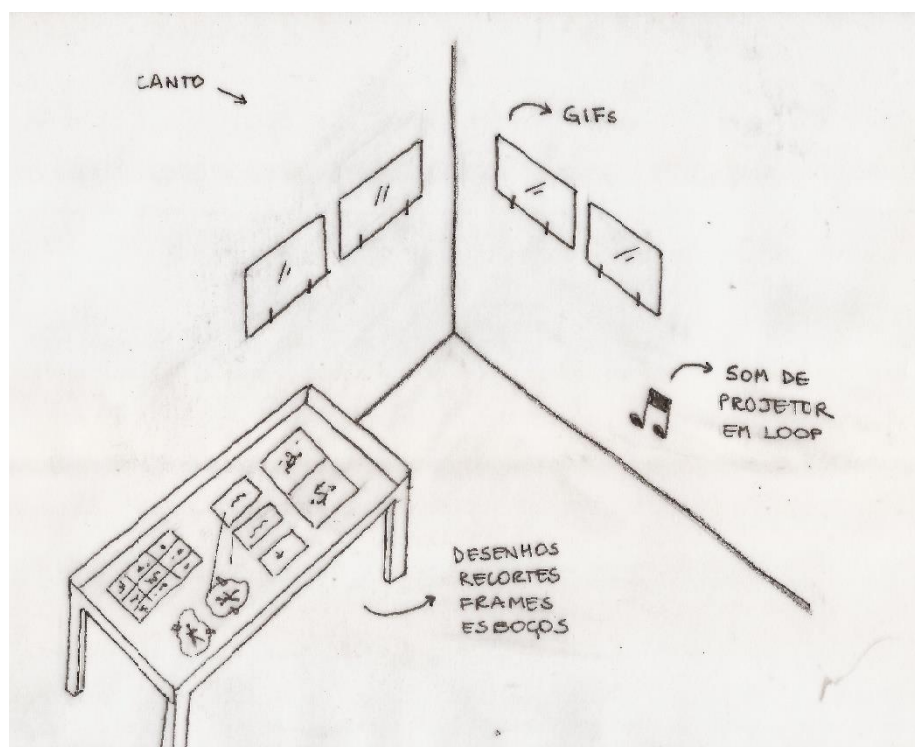


Fig.25: Nicole Chaffe, Esboço do plano de montagem, 2023

De acordo com Elaine Tedesco (2007, p. 20), esse sentimento de participar fisicamente da obra e possuir a consciência dessa percepção corporal só veio a ser explorado pela arte a partir de 1945, com a publicação da obra Fenomenologia da Percepção, de Merleau-Ponty. Essa corporalidade foi muito explorada por artistas a partir dos anos 60, fazendo com que surgissem diversas classificações a partir de suas proximidades estéticas e teóricas, mas todas tinham uma característica em comum: a aproximação da arte com a vida.

Na instalação Circuladô, realizada pela primeira vez em 2011, no Museu de Imagem e Som em São Paulo, o artista e pesquisador André Parente explora o *loop* a partir da interação com o dispositivo. Circuladô é uma instalação que simula um *zootrópio* gigante operado pelos espectadores que, dentro dela, podem regular a velocidade e a direção das imagens projetadas em várias telas dispostas de forma circular.



Fig.6: André Parente, Coristo - Circulandô, 2007-2011

Disponível em: < <http://www.andreparente.net/circulado/2014/11/27/installation-view-mis-sp-2>>

Personagens do cinema, selecionados por estarem em “situações-limite”, giram como resultado da forma como os espectadores manuseiam a manivela do dispositivo. Existe, em um único trabalho, dispositivo e conceito, *loops* mentais e físicos, imagens em movimento e o movimento dos espectadores – isto faz com que as pessoas experimentem uma imagem híbrida, entre o pré e o pós-cinema, tendo como conteúdo a questão da interação do corpo com a obra.

Como na maioria de seus projetos, Circulandô pode ser atualizado em diferentes versões, dependendo das condições de exibição e projeção. É interessante e pode ser muito produtivo pensar as possibilidades de exposição dentro de um mesmo projeto, adaptada às condições de diferentes espaços em que pensamos em realizá-la.

Considerações finais

*Alerta, artista, alerta,
Não te entregues ao sono...
Es refém da eternidade
E prisioneiro do tempo.*

(PASTERNAK apud TARKOVSKI, 1988)

O presente trabalho desenvolveu-se a partir de reflexões oriundas do meu processo poético, visto que, é a exploração de técnicas manuais e as questões relacionadas ao “pensar o tempo” que fundamentam meus apontamentos em relação aos devires da prática artística. Ao longo dessa pesquisa, este pensamento, motivado pelo desejo de observar os processos e resultados, me direciona ao campo da animação e, após percorrer as inscrições da matéria, desloca-se para o desenho, ressaltando as convergências entre o analógico e o digital. Desse modo, concluo que o pensamento gráfico se articula como fluxo gerador de ideias, que investiga. São esses atravessamentos entre aprendizados do gesto sobre a matéria e o meio que determinam minha convergência para os GIFs animados em *loop*.

Trabalhando em um contexto de pandemia e capitalismo tardio onde a regulamentação está integrada à nossa vida e o poder político funciona para a perpetuação – desde como encontramos as mídias até a extensão em que podemos incitar mudanças políticas, compreender a natureza dessa perpetuidade em termos de política e mídia é uma tarefa significativa. Um entendimento mais complexo sobre o movimento da realidade é necessário para incitar transformação.

Por conseguinte, o *loop* traz muitas reflexões para o campo da arte. É possível sugerir que exista um *loop* dentro do próprio campo da arte, visto que, nós artistas estamos sempre retornando às técnicas e tecnologias anteriores ao nosso tempo, fazendo readaptações e adquirindo inspirações. É um movimento de eterno retorno e readaptação das práticas artísticas que promove uma resistência à padronização e uma capacidade de evocar a nossa história e cultura.

Uma vez conceituado, pretendo atualizar o projeto em diferentes dispositivos de imagem, buscando explorar também a dimensão do som, possíveis colaborações com outros artistas e outras possibilidades de instalação, tanto dentro quanto fora de espaços expositivos, como um futuro percurso.

Sinto-me privilegiada em poder compartilhar o resultado deste trabalho de forma presencial, através de uma exposição, num país que atingiu a marca de mais de 700 mil mortes em abril de 2023 em decorrência da Covid-19. Produzir em isolamento e pós-isolamento social aumenta a necessidade de trazer à tona o caráter público e de partilha que é intrínseco à arte.

Referências

- ALYS, Francis. "TateShots: Francis Alÿs: The Last Clown." Tate.org. 2007. Disponível em: <<https://www.tate.org.uk/art/artworks/alys-the-last-clown-t07993>>
- BACHELARD, G. A poética do espaço. Tradução de Antônio da Costa Leal e Lídia do Valle Santos Leal. São Paulo: Martins Fontes, 1993.
- BEIGUELMAN, Giselle. Coronavida: pandemia, cidade e cultura urbana. São Paulo: Escola da Cidade. 44 p.; Digital. – (Outras palavras; v.8). 2020.
- BENJAMIN, Walter, 1892-1940. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. Tradução Gabriel Valladão Silva. – 1. ed. – Porto Alegre, RS: L&PM, 2015.
- BERGSON, Henri. Matéria e Memória: ensaio sobre a relação do corpo com o espírito. Tradução Paulo Neves. - 2- ed. 1859-1941.
- CATTANI, Iceia. O desenho como abismo. Revista Porto Arte: Porto Alegre, V.13, Nº23, Novembro/2005
- FOCILLON, Henri. Elogio da mão. Tradução de Samuel Titan Jr. Editora Serrote – Edição 2012.
- HALAS, John. Masters of Animation. BBC Books. London, 1987.
- HAN, Byung-Chul. "All That Is Solid Melts Into Information". Noema Magazine. 2022. Disponível em: <<https://www.noemamag.com/all-that-is-solid-melts-into-information/>>
- HARBORD, Janet. Chris Marker – La Jetée. Afterall Books. 2009
- KENTRIDGE, William. Fortuna: Neither Program nor Chance in the Making of Images (1993) in: October Files 21: William Kentridge, editado por Rosalind Krauss.
- LA JETÉE. Direção: Chris Marker. Produção de Anatole Dauman. França: Distribuidora Argos Films, 1962. DVD (28 min)
- Internet Archive. Disponível em: <<https://archive.org>>
- MACHADO, Arlindo. "Repensando Flusser e as imagens técnicas". Em: O quarto iconoclasmo e outros ensaios hereges. Rio de Janeiro: Rios Ambiciosos, 2001.
- _____, Arlindo. "Pré-cinemas & pós-cinemas". Campinas: Papirus, 1997.
- PARENTE, André. "Cinema em trânsito: do dispositivo do cinema ao cinema do dispositivo" In: MARTINS, Manuela Mara (Org.) ESTÉTICAS DO DIGITAL Cinema e Tecnologia. Portugal: Editora Livros LabCom, 2007.

_____. A forma cinema: variações e rupturas. In: MACIEL, Katia (org.). Transcineamas. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria, 2009.

PINTO, Vera. Sísifo e a humilhação sistemática, cotidiana e exaustiva. Correio do Povo, 2022. Disponível em: <<https://www.correiodopovo.com.br/cadernodesabado/s%C3%ADsifo-e-a-humilha%C3%A7%C3%A3o-sistem%C3%A1tica-cotidiana-e-exaustiva-1.774202>>

PLAZA, Julio. “As imagens de terceira geração, tecno-poéticas”. Em: PARENTE, André (org.). Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993

QUARESMA, Christiane. Imagem técnica, experiência artesanal: Apontamentos para uma significação da prática de animação no cinema experimental. In: Intercom Rio 2015 - XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2015, Rio de Janeiro.

RANCIÈRE, Jacques. O espectador emancipado. Trad. I. Benedetti. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2012.

RIBEIRO, Marcos Buccini Pio. Trajetória do cinema de animação em Pernambuco. 2016. Tese (Doutorado) – Curso de Comunicação, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2016. Disponível em: <<https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/25104>>

TARKOVSKI, Andrei. Esculpir o tempo. Trad. Jefferson Luiz Camargo. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

TEDESCO, Elaine. Instalação: Campo de Relações. Revista Práxis, 1, 19–24, 2007. Disponível em: <<https://doi.org/10.25112/rp.v1i0.593>>

ZANDAVALLI, Rochele Boscani. Rever: retratos ressignificados. Dissertação (Mestrado em Poéticas Visuais) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2012.