

COMBART

ARTE, ARTIVISMO E CIDADANIA.
UTOPIAS E FUTUROS IMAGINADOS

ART, ARTIVISM AND CITIZENSHIP
UTOPIAS AND IMAGINED FUTURES



PAULA GUERRA (EDS)
RICARDO CAMPOS

COMBAR T2K23

Art, activism and citizenship. Utopias and imagined futures



Animação, espaço público e gentrificação. A imagem animada como forma de resistência^{53.)}

ANIMATION, PUBLIC SPACE AND GENTRIFICATION. THE ANIMATED IMAGE AS A FORM OF RESISTANCE

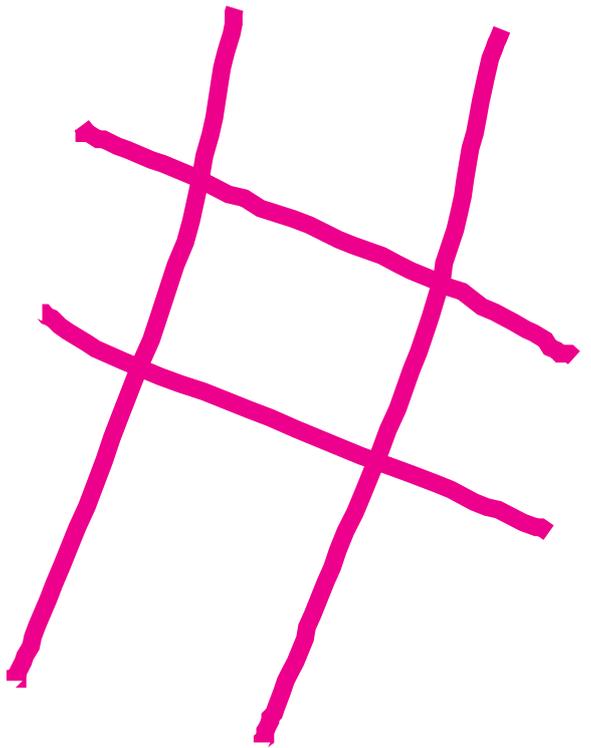
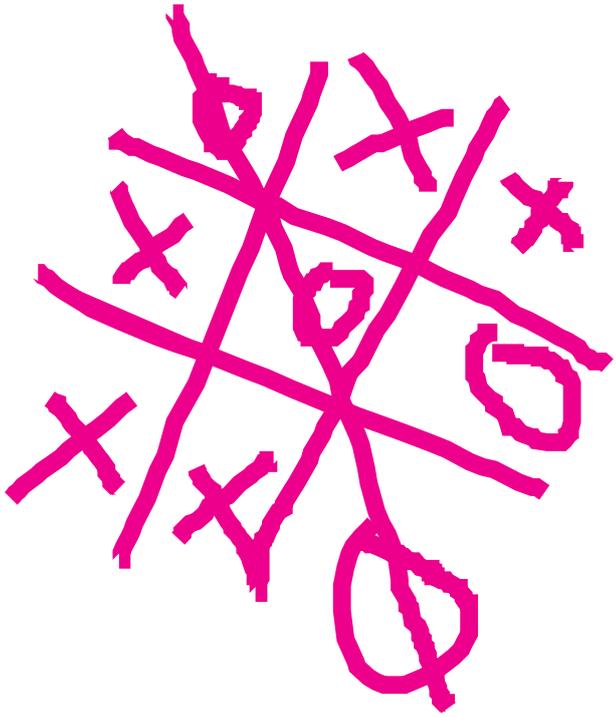
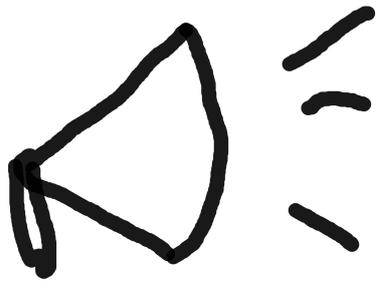


Pedro Serrazina

Universidade Lusófona, pedroserrazina@hotmail.com

DOI: <https://10.21747/978-989-9082-54-0/comba7>

^{53.)} Este artigo consiste na transcrição revista da apresentação feita na 3ª edição da conferência COMbART, arts activism and citizenship (Maio, 2022).



INTRODUÇÃO

Boa tarde a todos, obrigado à Dra. Paula Guerra pelo convite, obrigado à organização, é um prazer estar aqui.

O meu nome é Pedro Serrazina e sou realizador e professor de animação. No entanto, o meu percurso começou pela arquitetura, e foi aí que nasceu este interesse nas relações entre animação, espaço público e gentrificação, em particular, sobre a imagem animada como forma de resistência urbana.

A minha apresentação irá começar com um breve contexto histórico, estabelecendo o cinema, e o cinema de animação em particular, como formas de arte iminentemente espaciais: ambos criam espaço no ecrã, no enquadramento, e projetam também ideias de espaço social.

De seguida, irei usar exemplos de representações tradicionais na animação, em que o espaço é essencialmente cenário para a ação das personagens. Estes exemplos dividem-se maioritariamente em 2 campos: representações que alimentam um ideal fantasista, ou representações que perpetuam visões conservadoras de modos de viver em sociedade.

Por fim, apresentarei dois case studies de projetos alternativos aos exemplos tradicionais, em que procurei usar a imagem animada como meio para pensar o espaço público.

Mas, antes de mais, gostava de começar com esta imagem de uma personagem que, ainda hoje, representa, de algum modo, o cinema de animação de grande público. (Ver imagem 01)

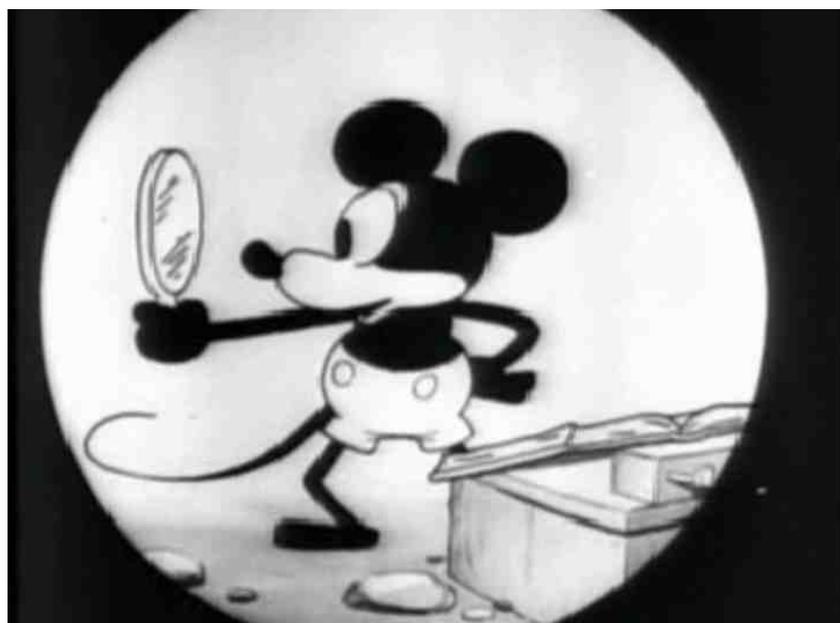


Imagem 01: "Imagem de Mickey em *Plane Crazy* (1928), de Walt Disney: o espelho como conforto e confirmação de momento"

O que é que esta imagem nos revela? Quando nos olhamos ao espelho, o que procuramos é a certeza de que estamos bem, bonitos, confiantes... Mas, ao mesmo tempo, ao olhar o espelho, estamos também a confirmar que estamos vivos, prontos para enfrentar o mundo. Os espelhos fazem isso, confortam-nos e confirmam que estamos aqui – no momento.

O ecrã do cinema também cumpre um pouco esse papel, porque nos confronta com modos de ver a realidade que confirmam, ou questionam, a nossa própria maneira de ver essa realidade.

O meu objetivo com esta apresentação é falar sobre isso mesmo, sobre animação que nos faz olhar à nossa volta e questionar o espaço que habitamos.

"E o Mickey, onde é que ele entra em tudo isto?"

O rato Mickey é uma criação gráfica, uma personagem icónica que, ainda hoje, apesar da idade, representa, como disse, uma certa ideia de cinema de animação de grande público. No entanto, ele representa algo mais, exterior ao ecrã, de algum modo, dá corpo ao seu criador, Walt Disney.

Como sabemos, Disney não se limitou à intenção inocente de dar vida a ratos divertidos no ecrã: a sua ambição transcendia os limites desse ecrã e, atualmente, os estúdios que perpetuam o seu nome transformaram-se no império económico que todos conhecemos. No entanto o primeiro passo dessa expansão foi dado através da implementação dos parques temáticos da Disneyland

Quando refletimos sobre este salto, do ecrã para a implementação no espaço físico, o cinema de animação deixa imediatamente para trás a perceção comum de ser essencialmente um meio de entretenimento para crianças ou jovens, e passa a ter outras leituras mais sofisticadas. A relação entre o cinema de animação e o espaço físico, o espaço real que habitamos, passa a ser algo muito mais tangível e ideologicamente mais complexo.

É este jogo de construção de identidade e de relação entre o espaço animado, do ecrã e do espaço social, que me agrada muito explorar.

No meu próprio trabalho em animação, comecei pela curta metragem de ficção, passei pelos vídeo clips, documentários e acabei mais recentemente a explorar o campo da instalação, aquele a que também chamamos *animação expandida*.

Este percurso começou no curso de arquitetura (que frequentei, mas não concluí para fazer cinema de animação), e foi nesse curso que desenvolvi um método de trabalho com forte base no desenho onde o cenário, o espaço do ecrã, e o espaço animado em particular, são fundamentais quer para a composição da imagem, quer para a construção de um modo de olhar que me ajuda a construir e a contar as histórias que quero contar.

Dentro deste enquadramento, a apresentação de hoje começou como reação a um processo de gentrificação que na última década nos assaltou, a nós, portugueses, e às nossas maiores cidades em particular, depois de já ter tido impacto em muitos outros países - o que torna ainda mais trágica esta repetição de políticas e erros urbanos que agora nos afeta.

Foi perante este fenómeno contemporâneo de destruição, ou substituição, seja da arquitetura, seja dos habitantes dos centros históricos, que comecei a pensar seriamente no porquê de fazer animação e no modo de usar a imagem animada como forma de resistência a este processo de *Disneyficação* das nossas cidades.

Mais do que uma área artística - ou de resistência - o domínio da animação, tal como entendido pelo grande público, enquadra-se principalmente pelos filmes (incluindo os de imagem real, nomeadamente de fantasia, em que a animação quase substituiu por completo a captação de imagem real) e pelos jogos, formas de entretenimento dirigidas a um público vasto, que vai do infantil, ao juvenil, aos jovens adultos. Genericamente, a animação é entendida como uma área inócua dentro do campo mais respeitado do Cinema.

No entanto, se olharmos para além da superfície das imagens, na maioria dos filmes de animação conseguimos encontrar facilmente múltiplas referências, estéticas ou culturais, da época e lugar em que foram produzidos. Procurar estes contextos não é, ou não devia ser, algo estranho: afinal estamos habituados a reconhecer este tipo de referências noutras formas de arte, nomeadamente no cinema, mas não é tão comum termos acesso a uma procura interessada de segundas leituras dentro do universo da animação.

Nas paisagens da animação portuguesa, por exemplo, encontramos um tipo muito próprio de localização ao nível dos cenários. Infelizmente, apesar de muito premiada lá fora, a animação portuguesa quase não é reconhecida entre nós como expressão de cultura, no entanto, uma das razões do seu sucesso internacional tem certamente a ver com o universo visual que enquadra estas imagens (de filmes como *Os salteadores* (Abi Feijó: 1993), *A suspeita* (Ribeiro: 1999), *Fado do homem crescido* (Brito: 2012). *É preciso que eu diminua* (Serrazina: 2016), *Água mole* (Gonçalves e Ramires: 2017), *Agouro* (Doutel & Sá: 2018), *Tio Tomás e a contabilidade dos dias* (Pessoa: 2019). (Ver imagem 02)

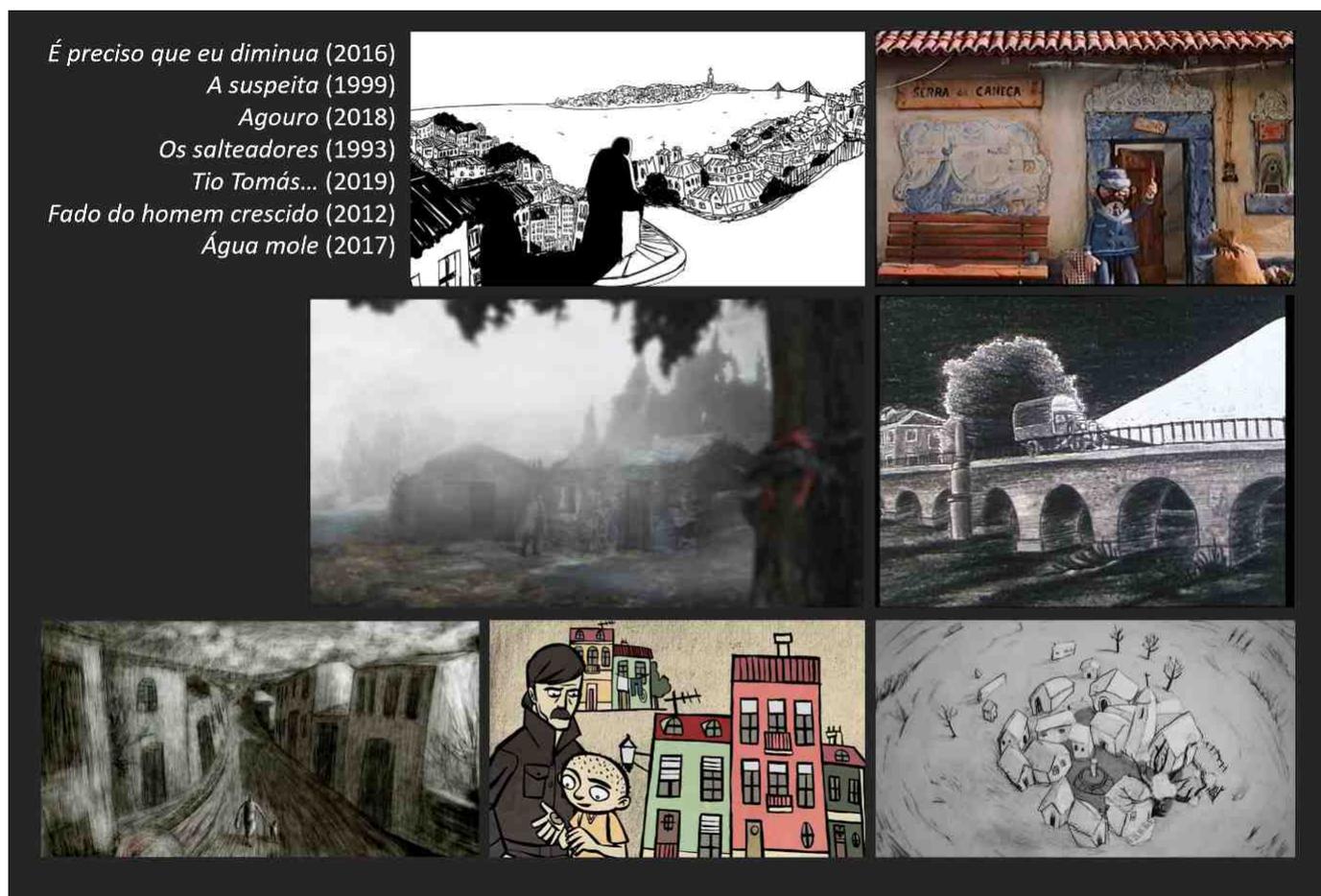


Imagem 02: "Paisagens da animação portuguesa"

As paisagens destes filmes remetem para um determinado espaço geográfico-cultural e o modo como complementam a narrativa é parte muito importante do sucesso destes filmes, distinguindo-os dos cenários, fantásticos ou futuristas, ou mesmo das paisagens urbanas globalizadas/homogeneizadas que caracterizam grande parte dos filmes de grande público.

Através apenas do lugar e do cenário, encontramos expressões de identidade gráfica, mas também expressões de lugar e cultura.

No meu entendimento, seja como realizador, seja como professor, esta ideia, repito, de identidade, é fundamental para a construção de uma animação diferenciada, claramente nossa e não cópia de outros modelos. Digo isto não num sentido de patriotismo bacoco ou nacional-populista, mas por uma intenção de afirmação cultural, de reforço, ou até, se quisermos, de documentação/preservação de visões de espaço arquitetónico e social que me parecem claramente identitárias.

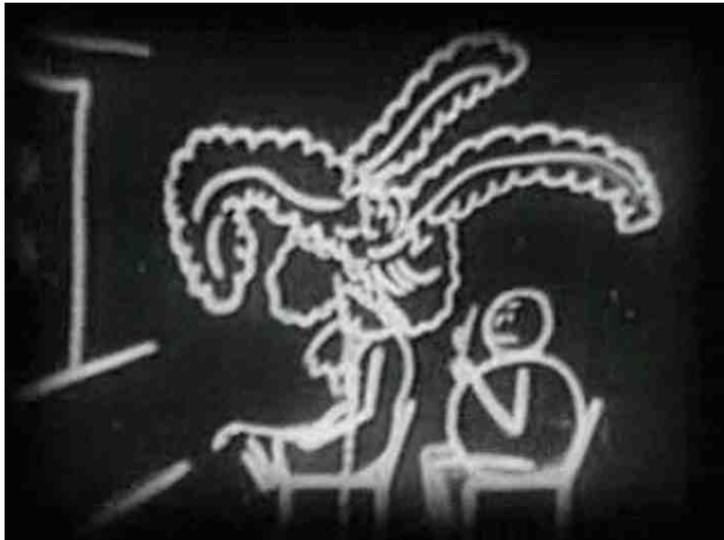


Imagem 03: "Fantasmagorie (1908), de Émile Cohl, é uma das primeiras representações cinematográficas de personagens sentadas numa sala de cinema."



CINEMA, IMAGEM ANIMADA E ESPAÇO PÚBLICO

Quem conhece um pouco da história do cinema sabe que a relação da imagem em movimento com o lugar em que é produzida ficou estabelecida desde a sua origem: logo em 1895, nas primeiras exibições públicas do cinema tal como o conhecemos, *Sortie de l'usine Lumière à Lyon*, um dos filmes dos irmãos Lumière, apresentou a saída dos operários da sua própria fábrica, e ligou para sempre o espaço social, ativo e habitado, com o espaço do cinema.

O cinema de animação, apesar de ser um contraponto visual ao realismo dos primeiros filmes de imagem real, também funciona como registo da sua época: em 1908, o pioneiro Emile Cohl, num dos primeiros filmes de desenho animado, é também bastante específico na representação do lugar onde se passa o seu filme *Fantasmagorie*, em que as personagens aparecem sentadas num cinema. (Ver imagem 03)

Este é dos primeiros realizadores a colocar o espaço da sala de cinema dentro da própria narrativa visual de um filme e, nesta fase inicial do cinema de animação, encontramos muitos exemplos de representações de personagens em locais e contextos muito específicos:

Por exemplo, o Gato Felix, uma das primeiras vedetas da animação ocidental, no episódio *Felix revolts*, de 1923, toma conta do espaço público e lidera lutas sindicais, reivindicando melhores condições de trabalho; Em *All puzzled*, de 1924, Felix dá um salto à revolução Russa; Já em *Dines and pines*, de 1927, durante um sonho, o cenário ganha vida e persegue-o, como se Felix fosse um elemento estranho na sua própria cidade; Esta sugestão de alienação espacial parece também em *Crazy town*, de 1931, onde a Betty Boop e o seu amigo Bimbo surgem perdidos num cenário urbano que se torna ameaçador...

Exemplos como estes ecoam não apenas acontecimentos da época, mas também alguma da ansiedade sentida numa sociedade em mudança, que acelerava com a industrialização, e que Chaplin ilustraria tão bem no filme *Modern times*, em 1936.

O cinema e a animação refletiam assim esta transformação das cidades em espaços de alguma alienação e locais com "vida própria". Mas é importante lembrar ainda que esta relação do cinema, e da imagem animada, com o seu contexto vai mais longe do que a caricaturização do espaço social, e tem implicações na construção de um modo de olhar, e mesmo na formação de uma ideia de viver em sociedade: quando, por exemplo, Disney abandona as curtas metragens cómicas do início do séc. XX para apostar em longas metragens de conteúdo moralista, ele está não apenas a procurar o sucesso comercial, mas também a responder a uma inflexão conservadora coletiva dos EUA, a que o código Hays deu concretização prática.

Dado o sucesso que alcançaram, os chamados anos de ouro de Walt Disney(entre a primeira longa, *Snow White and the seven dwarves*, de 1937, e *Bambi*, de 1942),com o seu mundo infantilizado, de palácios e florestas encantadas, sempre com a ideia da família tradicional como núcleo da sociedade (onde o papel da mulher era reduzido ao da princesa indefesa a quem o príncipe salvava do mal, ou da bruxa má, que todos temiam), servem como exemplo por excelência: os espaços de fantasia que apresentavam foram fundamentais para a popularização de um cinema de animação infantilizado, direcionado para toda a família, enquanto promoviam uma determinada visão do mundo.

Naturalmente, os estúdios Disney foram forçados a acompanhar a evolução dos tempos, e hoje os seus filmes já são representativos de uma sociedade mais inclusiva. Em qualquer dos casos, é sempre interessante considerar o impacto que a promoção dessa anterior visão do mundo, promovida durante as décadas em que Disney era sinónimo de cinema de animação de sucesso, terá tido, principalmente no seu público mais novo, ajudando a construir e reforçar ideias de organização e espaço sociais claramente conservadoras.

Felizmente, Disney não estava só e os filmes dos irmãos Fleischer, seus concorrentes na primeira metade do século XX, nomeadamente com a série da famosa Betty Boop, faziam referência a outros espaços, claramente mais abertos etnicamente, racialmente mais representativos e a outros modos de vida. Estes eram mais sugestivos, sensuais e sedutores, trazendo para o ecrã a música jazz em músicos negros que, não podemos esquecer, na altura estavam segregados do espaço público.

Na imagem 04 podemos ver o músico Cab Calloway na introdução de *Minnie the Moocher* (1932). Este episódio da série Betty Boop, dos irmãos Fleischer, é um exemplo típico de um estilo de animação em que os corpos estão em vibração constante, com um ritmo e uma pulsão carnal que



Imagem 04: "Cab Calloway, na introdução do episódio de Betty Boop, *Minnie the Moocher*, dos irmãos Fleischer(1932)."

contrastava claramente com as paisagens gradualmente mais hiper-realistas e as mensagens mais conservadoras do universo visual dos estúdios Disney.

Estes são exemplos famosos de duas visões completamente diferentes do potencial do cinema de animação para construir uma ideia de mundo e, como já disse, de vida em sociedade. Mas, voltando um pouco atrás no tempo, gostava ainda de destacar outro detalhe visual que define os espaços animados no início da história do cinema. (Ver imagem 05)

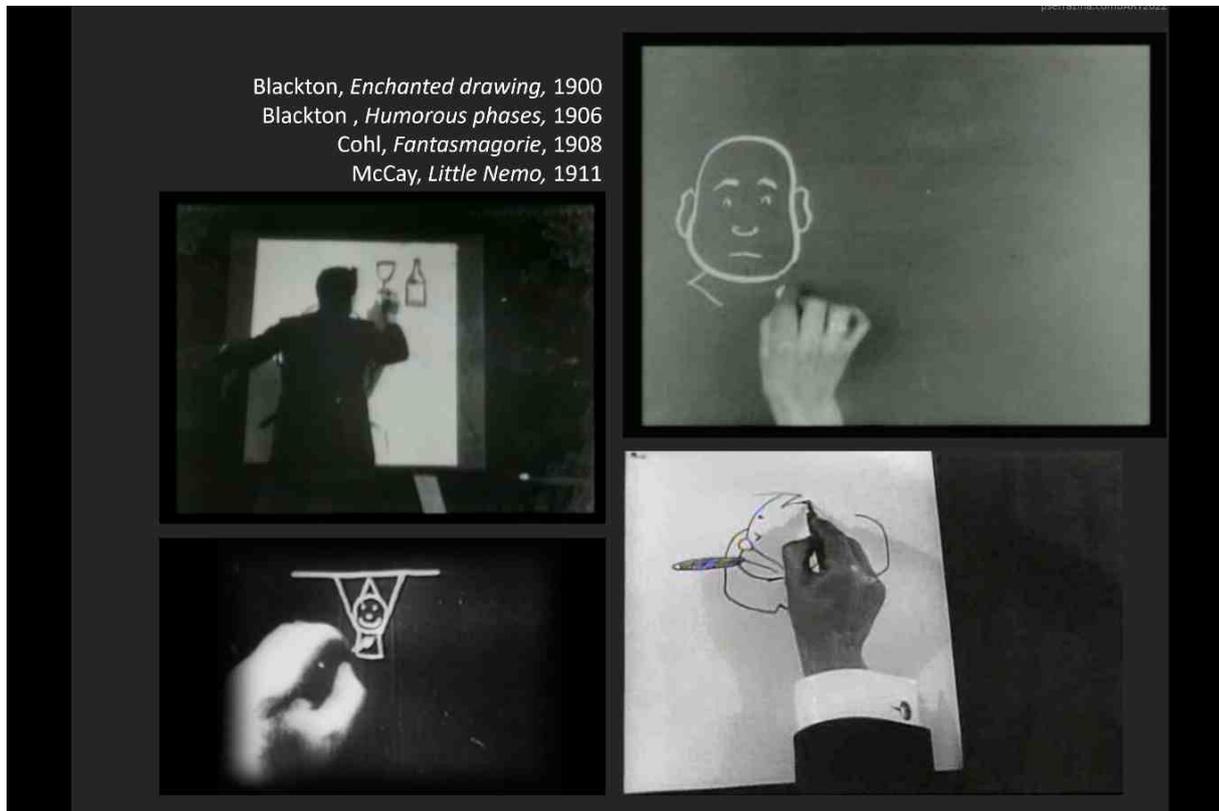


Imagem 05: "A presença das mãos dos pioneiros nos primeiros filmes de animação"

Esta presença da mão que encontramos em muitos planos de filmes da época é curiosa pois, ao reforçar a presença do criador, de algum modo contraria a ideia-base da animação como um espaço com vida própria, livre das restrições do mundo real. No entanto, mais do que controladora, a representação deste gesto criativo era, na minha opinião, uma manifestação de presença naquele momento de "dar vida"... Esta consideração permite-me ainda dar outro salto no tempo e relacionar esse gesto com os registos de presença usados pelos nossos antepassados nas paredes das suas cavernas, nomeadamente na *Cueva de las manos*, na Argentina.

Seguindo a ideia partilhada por muitos autores, de que as pinturas rupestres terão sido as primeiras imagens animadas, o cinema de animação surge assim como mais uma etapa nesta tradição ancestral de marcação de território, e reforça ainda mais a relação íntima da imagem animada com o espaço habitado e social. Com maior ou menor grau artístico, esta intenção de registo de presença continua a manifestar-se até aos dias de hoje no espaço público, através dos múltiplos tags que cobrem as paredes dos centros das cidades.

Num contexto mais seletivo, o crítico de arte francês Nicolas Bourriaud confirma teoricamente o que as imagens que escolhi (de tags, grafitis contemporâneos e das mãos impressas na *Cueva de*

las manos) nos mostram: que “a arte [mesmo na sua expressão mais popular] não é imutável, evolui com os contextos sociais[e] para compreendê-la, [nós] temos de compreendero contexto dos artistas”. (Bourriaud, 2009: 11, tradução do autor)

Nestesentido, os espaços da caverna, do ecrã, ou da própria parede da cidade,aparecem como a tela final para as formas de expressão mais essenciais e por vezes urgentes,refletindo de igual modo os anseios dos seus criadores e/ou habitantes, e lembrando as pinturas murais do pós-revolução Português. Estas,manifestações exemplares do uso do espaço público como meio de expressão para uma visão de uma sociedade utópica, onde todas as classes viveriam em harmonia, contrastam com as formas de expressão claramente mais individuais dos *tags* contemporâneos;claramente, ambas refletem uma época, a sua época, e uma relação do individuo com a sua sociedade.

Apesar da aparente deriva, tudo isto nos traz de volta à imagem em movimento e, em específico, ao filme *Revolução* (1975), de Ana Hatherly,uma artista nascida no Porto (em 1929), e pioneira da poesia experimental portuguesa.Revolução é também um filme experimental, construído a partir de imagens de murais e cartazes de propaganda, acompanhados com excertos de discurso políticos dos tempos do pós-revolução. (Ver imagem 06)



Imagem 06: “Imagem de *Revolução* de Ana Hatherly (1975)”

Curiosamente, Hatherly, que estudou animação em Londres, no início dos anos 70, chegou a planejar ir para o Canadá para aprender com um dos mestres, Norman McLaren,mas, com o 25 de Abril, acabou por ficar em Portugal. *Revolução*é notável porque revela uma perspetiva histórica, mas também porque combina exatamente tudo o que tenho estado a falar nesta apresentação: imagens do espaço público e social, espaço cinematográfico e animação como meio de expressão.

Claramente, o filme de Ana Hatherly não se inscreve no que muitos entendem como animação, mas a montagem das imagens fotográficas cruza indiscutivelmente as áreas do cinema experimental e da imagem animada, com a poesia visual da própria autora. Este é um trabalho repleto da ideia do "aqui e agora" que era tão importante para um autor como Walter Benjamin e a sua definição da obra de arte.

A utilização da imagem animada neste contexto reflete um modo particular de olhar e produz um resultado interessante para a nossa conversa: o espaço público e as paredes partilhadas que enquadram as nossas rotinas diárias, para além de cenário (das nossas vidas), tornam-se também tela (de representação) de ideais de sociedade.

Mas este tipo de uso da imagem animada, que reflete espaço público com vida e história, é a exceção e não a regra: por coincidência, quando cheguei ao Porto para esta conferência, encontrei vários anúncios para o espetáculo multimédia *Spiritus* espalhados pelo centro da cidade, exemplo de trabalho que está no polo oposto do filme de Hatherly. (Ver imagem 07)

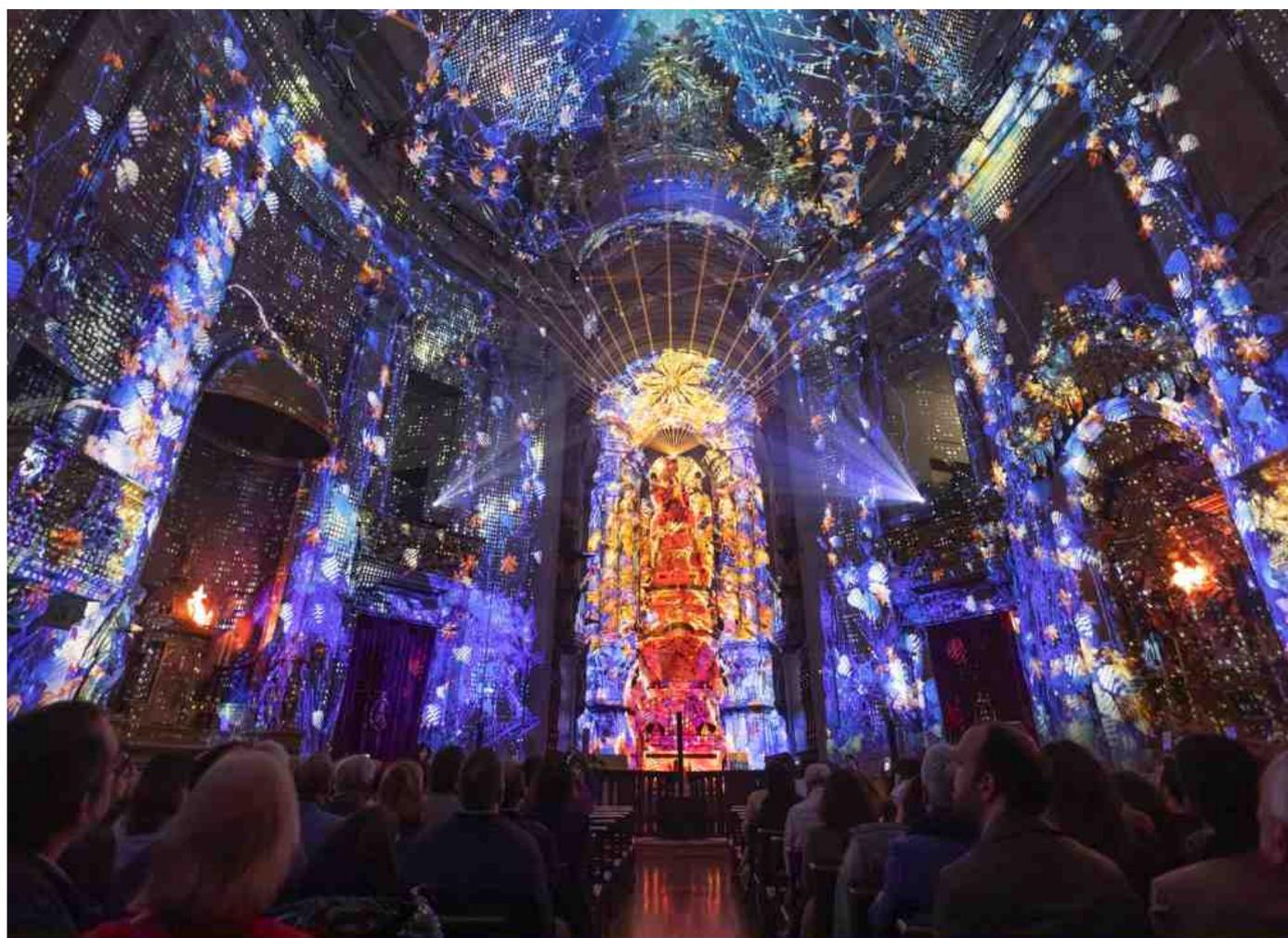


Imagem 07: "Imagem de promoção de *SPIRITUS*, espetáculo multimédia, Igreja dos Clérigos, 2022. "

Spiritus é dos mesmos criadores do espetáculo *Lisbon under stars*, um espetáculo semelhante, produzido essencialmente para turistas, que foi exibido nas ruínas do convento do Carmo, em Lisboa, antes da pandemia. Eventos como estes, que usam técnicas de animação como o *video mapping*, tornaram-se extremamente populares, e, embora nada tenha contra este tipo de estética ou técnica, cujo potencial é de facto enorme, a verdade é que eles tendem a ser celebrações nostálgicas de um passado grandioso ou espetáculos vazios de significado.

Este uso da animação privilegia o espetáculo, reduz a imagem animada a um estado decorativo e, simbolicamente (ou mesmo literalmente, como no caso do convento do Carmo), disfarça a destruição atrás das fachadas, e serve muitas vezes para esconder, mesmo que não intencionalmente, a erosão da história e dos centros urbanos.

No polo oposto desta relação da imagem em movimento com a cidade, está não apenas o exemplo do filme da Ana Hatherly, mas também os projetos que vos quero apresentar, onde a prática da animação é, na realidade, muito menos espetacular, mas surge como um meio para recuperar o território.

Para nos ajudar a perceber como é que esta recuperação pode funcionar gostava de começar com uma citação de Karen Beckman, do seu livro *Animating Film Theory*, que diz que: “Os pequenos mundos da animação encorajam os espectadores a estar... alerta para os modos como o mundo da imagem se constrói diante deles, principalmente quando comparados ao mundo em que habitam.” (Beckman, 2014: 32, tradução do autor)

Seguindo este pensamento, o animador, ou o realizador de animação, passa a ser entendido não apenas como alguém que se limita a dar movimento a personagens, ou a criar entretenimento, mas também como um agente ativo que pensa no que se move, onde se move e porque se move.

A forma animada, diz também Beckman, “modela a própria forma de pensamento. [Como em todo o cinema] os espectadores são convidados a completar o filme através de um ato de apropriação da natureza nova e subvertida que este apresenta” (ibid).

O importante aqui é a ideia da “forma animada modela[r] a forma do pensamento”. Algo que me lembra Rancière que, no seu livro sobre as políticas da estética, sugere que precisamos narrativizar o real para pensar sobre ele.

Já vimos os exemplos de Disney e dos Fleischer que, revistos sob os termos de Beckman, de algum modo “modelam” uma visão de mundo, mas agora vou apresentar-vos outros projetos em que a animação não propõe modelos conservadores ou de entretenimento, mas procura refletir sobre o espaço público, e o modo como o habitamos. Pensando deste modo, a animação e o espaço animado surgem como um meio para (re)inventar, para (re)pensar ou, usando o termo de Rancière, “narrativizar” visualmente o espaço público e, por consequência, fazer-nos questionar o modo como olhamos para o que nos rodeia.

TUNIS DREAM CITY

O meu primeiro filme, *Estória do gato e da lua* (1995), feito pouco depois de ter deixado os estudos de arquitetura, começou por ser uma série de postais que enviava à família, passou por uma fase de experimentação ao nível da composição do espaço do plano (com várias janelas explorando a ideia da passagem do tempo), e acabou, talvez inevitavelmente, por referir uma ideia de lugar onde foi criado. (Ver imagem 08)

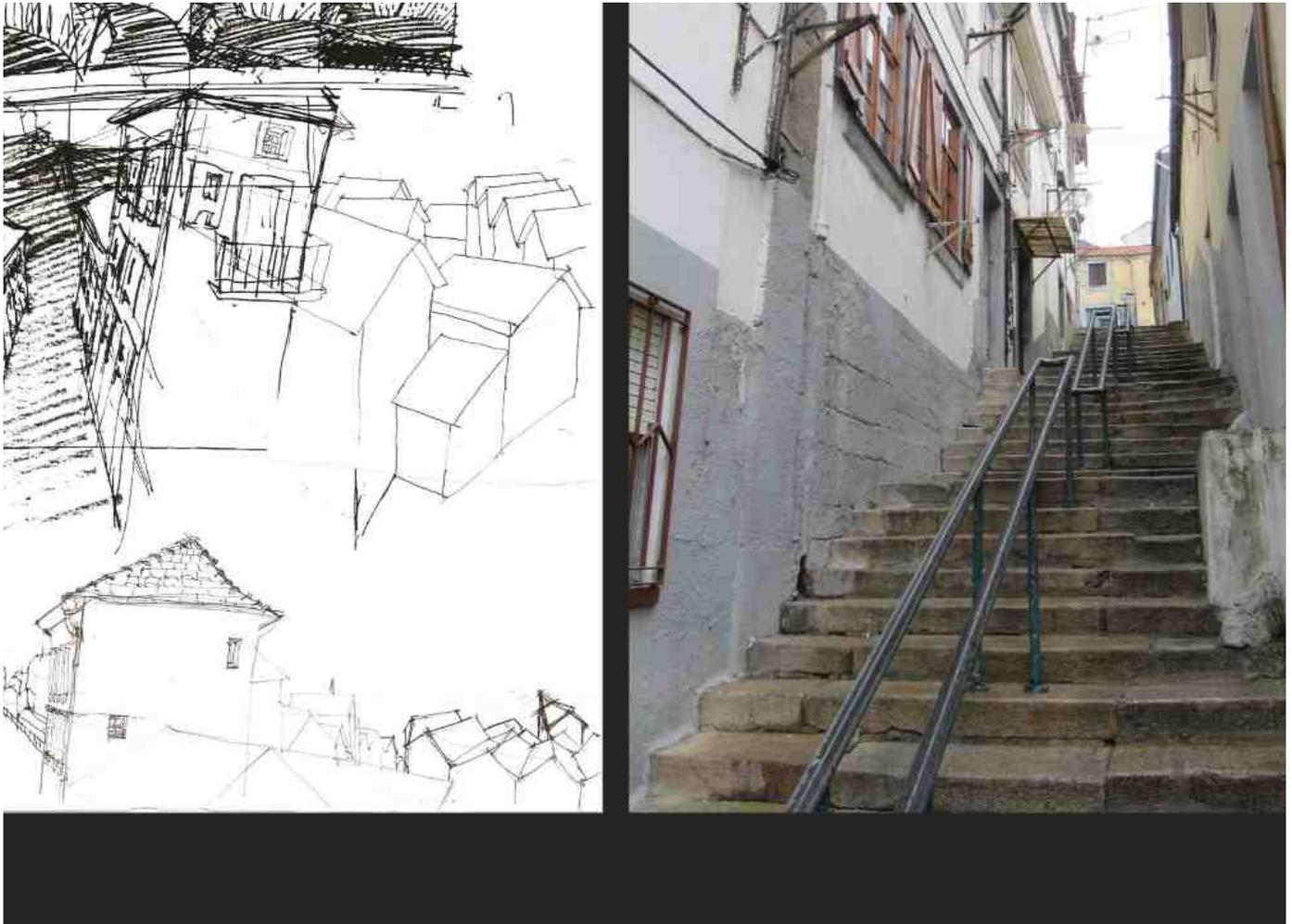


Imagem 08: "Escadas dos Guindais: representação de uma ideia de lugar em *Estória do gato e da lua* (Serrazina, 1995). Foto de Laurent Scanga."

Na altura estava a tentar deixar arquitetura para trás, mas o corpo do filme é todo ele centrado no espaço onde eu vivia, as escadas dos Guindais, no Porto. Mesmo sendo uma ficção, o filme revela esta essência quase documental, com todos os elementos a construir uma representação poética de um momento e de um lugar específicos (que na realidade já não existem naquela forma, devido não apenas à passagem do tempo, mas também, voltamos ao início, à gentrificação e à expansão do fenómeno do alojamento local, e seu impacto na cidade).

Outros trabalhos que fiz depois confirmam esta atenção para com o uso do espaço, onde os mundos da animação, para usar os termos de Beckman, são centrais para a construção das histórias, e o espaço da ação se torna um dispositivo narrativo por direito próprio.

Esta forte relação entre a animação desenhada, o espaço e o lugar que habitamos surgiu um pouco intuitivamente no início do meu percurso, mas depois tornou-se na raiz dos projetos *specific* que eventualmente acabei por fazer.

Tunis Dream City (2015) e *São Paulo, Cidade Sonhada* (1026) são dois projetos em que procurei perceber como é que o desenho de espaço, de arquitetura, feito à mão – para que houvesse uma relação física com o ato de representação – e a sua animação podiam servir para redescobrir o espaço individual, que habitamos, e algumas das suas características sociais e culturais.

Tunis Dream City surgiu como resposta a um convite da Bienal de Arte Contemporânea em Espaço Público de Túnis. Quem já esteve na Medina de Túnis, reconhecerá que a arquitetura das ruas estreitas, a forma como as pessoas se relacionam nas suas rotinas, a forma como as mercadorias são expostas, todos esses elementos revelam uma forte identidade cultural e social, revelam no fundo o que Marc Augé define como uma “essência do lugar” (Augé, 2000); um lugar que eu, quando lá fui pela primeira vez, consegui relacionar imediatamente com o meu, com o nosso.

Na altura estávamos ainda longe de Trump, do Brexit e das ideologias separatistas e nacionalistas que atualmente se espalham um pouco por toda a Europa, mas a Tunísia estava a sair da revolução da primavera árabe de 2010, e questões de terrorismo e ameaça ao governo democrático recém-eleito estavam muito presentes na agenda pública. Este contexto global levou-me à ideia de usar a animação para desafiar esse sentimento crescente de separatismo e intolerância, e a relacionar visualmente Túnis, capital do norte de África, com forte tradição muçulmana, mas também multicultural, com a Lisboa onde nasci. Através da animação, queria tocar em questões de identidade cultural partilhada, que ultrapassassem as distâncias políticas e geográficas, e nesse sentido o tema da Bienal, “Arte e laços sociais”, surgiu como ideal, pois encorajava os participantes a “refletir sobre a arte como cimento de uma nova sociedade”.

É importante destacar que a Primavera Árabe começou mesmo na Tunísia e que, quando lá estava, ainda se sentia uma tensão palpável nas ruas de Túnis: havia barreiras de arame farpado nas ruas principais, e oficiais do exército e polícia em toda a parte; a própria cidade refletia a crise de identidade de um país que, embora disposto a avançar para uma estrutura democrática, passou mais de um ano a negociar uma organização parlamentar estável.

Nesse contexto, produzi (com o diretor de fotografia Eduardo Amaro) um vídeo de 15 minutos combinando sequências de percursos filmados pelas ruas de Alfama em plano de vista subjetivo, com imagens semelhantes filmadas na Medina de Túnis. O vídeo foi apresentado como uma dupla projeção em duas paredes opostas de uma antiga sala do quartel do exército, mesmo no coração da Medina; os visitantes entravam por uma porta estreita, ao meio da sala, como se estivessem a entrar a meio de uma rua virtual, com uma projeção à escala real de um lado, e outra projeção do lado oposto.

No local, o design de som (dos compositores Rita Redshoes e Nuno Aroso), a câmara na primeira pessoa (com o oscilar típico do ritmo do andar produzido pelas filmagens feitas à mão), em conjunto com o cheiro de humidade da sala, com as texturas das paredes refletindo a passagem do tempo a misturar-se com as imagens, tudo contribuía para uma sensação tátil de imersão nas ruas projetadas. (Ver imagem 09)

De modo a criar uma paisagem em constante mudança e nunca repetida, o *loop* das duas projeções estava dessincronizado, em parte um documento (áudio) de momentos, fluxos e ritmos, em parte uma projeção de uma cidade imaginária, multicultural, em contínua reinvenção.

Enquanto a maioria das sequências projetadas eram de imagem real, entre elas foram editadas cinco transições de animação desenhada que eram curtas, mas fundamentais: estas transições animadas introduziam um ponto de vista externo ao espaço, não realista, e permitiam a passagem de um registo representativo para metamorfoses gráficas e reflexivas sobre o espaço representado.

Voltando à citação feita anteriormente a Rancière, o ato de desenhar evoca um modo gráfico a “narrativização do real” proposta pelo filósofo francês, sendo que neste caso é o processo de animação do desenho que sugere um (re)pensar do real, neste caso do espaço social.



Imagem 09: "Instalação: *Tunis Dream City* (Serrazina, 2015). Fotos de Eduardo Silveira."

Tal como o realizador e teórico Russo Eisenstein observou sobre as primeiras animações de Walt Disney, aqui "o contorno do desenho – a sua linha exterior, de repente começa a ganhar uma vida independente, independente das próprias figuras, do próprio objeto", do próprio espaço, neste caso. (Eisenstein, 1986: 59, tradução do autor)

O foco aqui não está na animação, mas na própria transição: da fotografia para a imagem animada, as linhas levam-nos numa viagem, num processo de transformação, evidenciando uma mudança espacial de uma cidade para outra. Sem estas transições, a montagem entre o percurso em imagem real de Lisboa com o percurso de Túnis, uma vez compreendida visualmente, seria demasiado fácil e superficial, como um screensaver atraente.

Por esta razão, as sequências animadas cumprem um papel importante: quebram o fluxo da imagem real, reforçam a montagem de dois espaços diferentes, e revelam a presença do criador, sugerindo o indivíduo atrás da linha referido anteriormente nas imagens das mãos dos animadores no ecrã.

Este uso da linha animada lembra ainda uma observação do filósofo Merleau-Ponty, sobre a obra do pintor Paul Klee, em que o autor diz que "a linha já não imita, ela 'torna visível', traz algo para a superfície da imagem.

Este "algo", estas linhas animadas que unem Lisboa e Túnis através do desenho, em contraste com a imagem real, tornam visíveis novas relações e reavaliam o espaço social, gerando um território que está por descobrir. (Ver imagem 10)

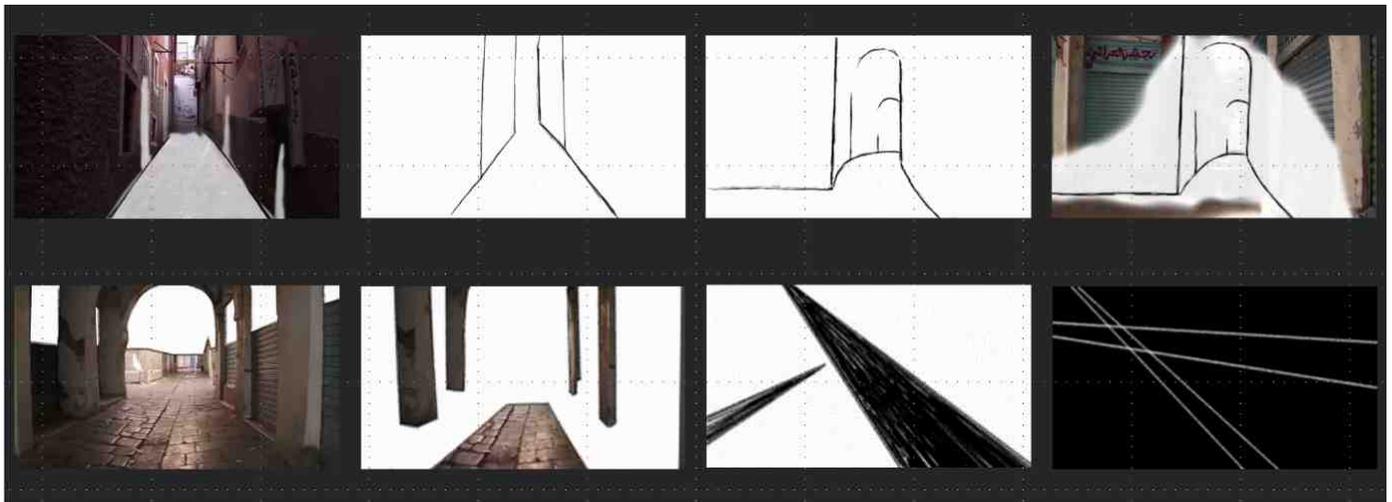


Imagem 10: "Sequências animadas por Gonçalo Encarnação (em cima) e Yue Wang para a instalação *Tunis Dream City* (Serrazina, 2015)"

Sobre as imagens reais, uma nova camada de significado (desenhado) é adicionada, perturbando o realismo da imagem real para criar um espaço ambíguo: estas transições abstratas permitem que o espectador projete uma perspectiva individual na realidade (re)construída. Este processo lembra a citação de Beckman, de que a animação incentiva os espectadores a ficarem "alerta" para as diferenças entre o mundo da imagem e o mundo real.

No local, o resultado foi bastante poderoso e mais emocionante do que eu próprio esperava: grupos de jovens literalmente "acamparam" dentro da instalação, às vezes por mais de uma hora, vendo e revendo as imagens, tirando fotos, como se estivessem naquela rua que existia apenas como projeção.

Muitos dos visitantes vieram discutir o trabalho comigo, alguns perguntando onde estavam as imagens de Lisboa, pois não conseguiam distingui-las das de Túnis... Nesses casos eu voltava lá dentro com eles e confirmava a cidade em cada sequência. Depois, quando descodificavam aquela amálgama visual que revelava uma proximidade com um país distante, reagiam com admiração e orgulho, fascinados pelos detalhes aos quais não prestam atenção nas suas rotinas diárias. Naquele momento, sentiam uma relação com uma cultura e com um povo distante e ficavam também gratos por (re)descobrir o seu próprio espaço público através de um ponto de vista diferente, de alguém de fora.

Por tudo isto, a instalação alcançou um resultado que senti ser bastante poderoso e importante para o argumento da apresentação de hoje: através da (re)identificação dos espaços e rotinas projetadas, e do (re)conhecimento do que normalmente é percebido como estável ou mesmo invisível (porque, na realidade, poucos de nós prestam atenção aos espaços que cruzamos diariamente), os Tunisinos podiam (re)conhecer, ou (re)construir, uma ideia do seu espaço individual e social, e dar também valor à sua própria cultura - e em particular à Medina, que eles confessavam sentir perdida para o turismo.

Quanto à animação, os visitantes comentaram que as sequências animadas pareciam momentos de devaneio, como o sonhar acordado que temos a meio de um percurso que conhecemos de cor. No fundo, estamos a falar dos espaços mentais que o arquiteto Juhani Pallasmaa refere como estruturantes, e que refletem a arquitetura do pensamento humano (Pallasmaa, 2007). Estes espaços animados quebravam o realismo e "abriam" a imagem real, permitindo ao espectador participar, em vez de ficar apenas do lado de fora, a olhar para uma projeção vídeo.

É importante destacar que, pelos comentários e reações, os visitantes pareciam também recuperar um sentimento de posse do seu espaço público que, não esqueçamos, na altura estava ocupado pelo exército e pelo governo.

Ao contrário de outros trabalhos anteriores que realizei, neste projeto a animação em si não era o objetivo final: o importante não era tanto a qualidade do movimento, mas a forma como a animação era usada para questionar a percepção do espaço, a arquitetura e as referências aos ritmos sociais.

Neste sentido, animação torna-se assim um processo de pensamento que desafia a experiência comum e cria uma consciência de identidade (individual e cultural) sobre o espaço representado.

SÃO PAULO, CIDADE SONHADA

O projeto seguinte teve lugar em São Paulo, num workshop de três dias durante o Festival Internacional de Curtas-Metragens local, e desenvolveu ideias semelhantes, desta vez, não para a realização de uma instalação, mas para uma curta-metragem.

Comecei por pedir aos participantes que filmassem aquilo que eles consideravam ser lugares pessoais na sua cidade, e que os relacionassem com as mesmas filmagens que já tinha de Alfama, usando a animação desenhada para estabelecer uma ponte visual entre os dois.

Desde essa primeira escolha, de onde e o que filmar para sua sequência, começaram a surgir perguntas:

“O que é espaço pessoal? É o espaço que experimentamos sozinhos e onde vivemos, ou são as áreas públicas, que todos reconhecemos e sentimos como nossas?”

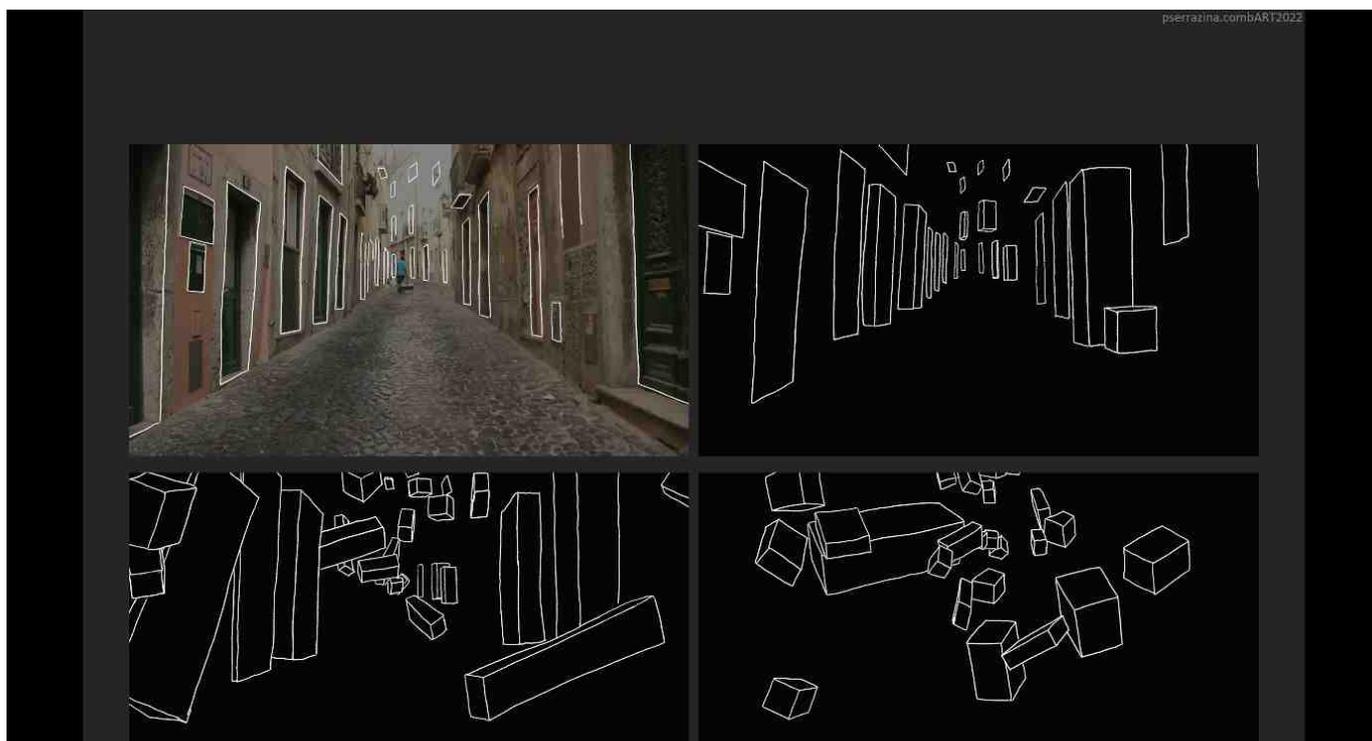


Imagem 11 :“Imagens de sequência animada por Bruno Mazzilli, realizada durante o workshop *São Paulo Cidade Sonhada* (2016)”

A um nível prático, escolher uma sequência de imagens de Lisboa, cidade que a maior parte dos participantes não tinha visitado, e decidir se as transições de animação deveriam relacionar as duas cidades de um modo contínuo ou jogar com as diferenças entre os dois lugares, levantou questões que os participantes não esperavam num workshop de animação em que, não podemos esquecer, a prática tradicional foca essencialmente a animação de personagens.

Tal como no projeto de Túnis, propus o uso da linha desenhada à mão como técnica para a animação, para encorajar uma relação direta sobre as imagens. Como resultado, o espaço público, habitado e percorrido por muitos, passa a ser (re)interpretado como um espaço pessoal, criativo.

Por coincidência, ao mesmo tempo que o workshop decorria, o Brasil estava a passar pela ressaca do *impeachment* da presidente Dilma Rousseff: pessoas protestavam todos os dias nas ruas de São Paulo e o espaço público era reivindicado como palco de confronto político; a vida real parecia estabelecer um estranho paralelo com as questões levantadas no workshop.

Assim, não foi surpresa que mais de uma das sequências do Brasil refletisse os protestos de rua, acrescentando uma camada inesperada às questões de propriedade e apropriação do(s) espaço(s) usado(s) como referência. (Ver imagem 12)

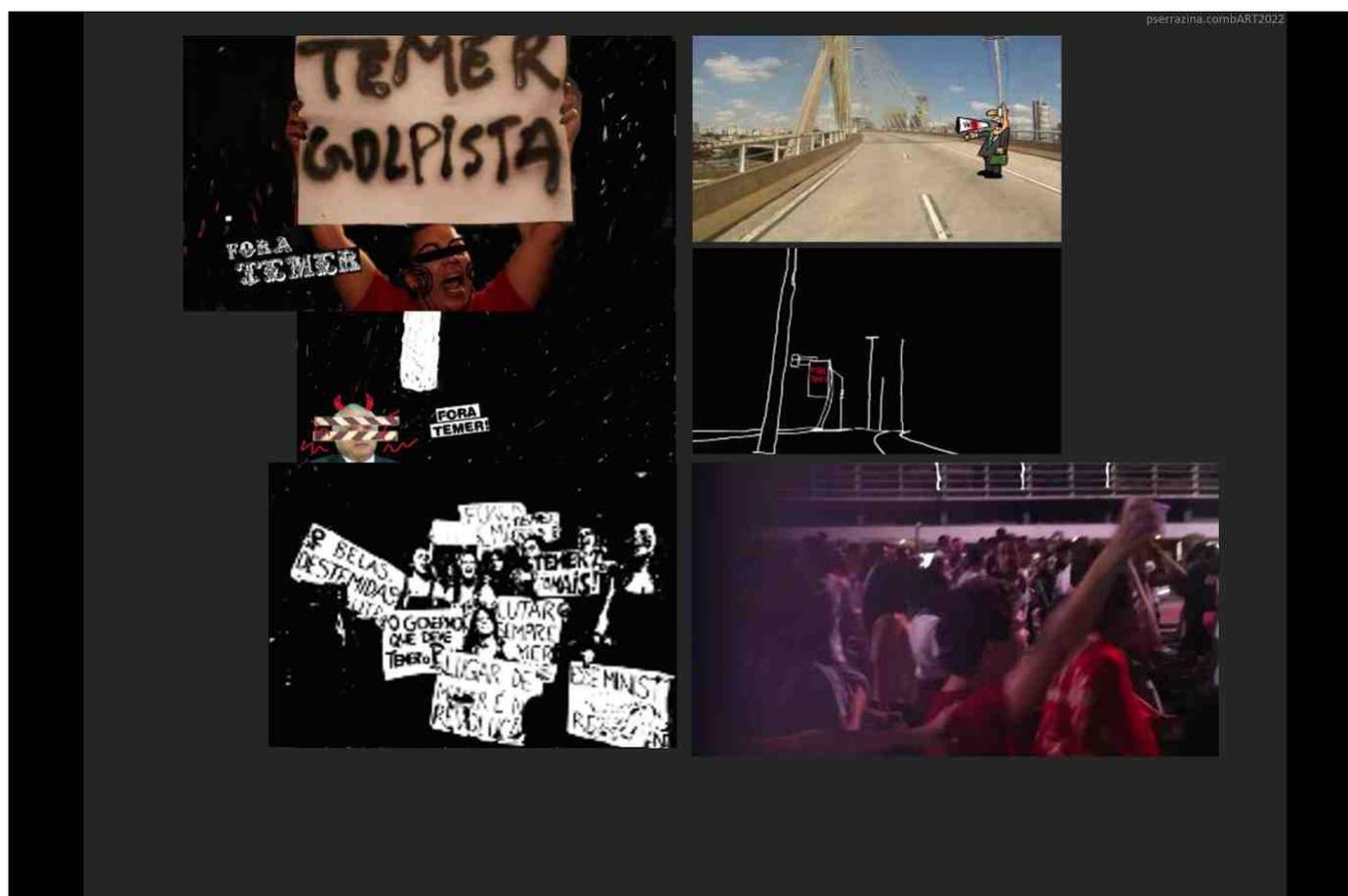


Imagem 12 "Fora Temer!" imagens de uma cidade em conflito, realizadas por Márcia Leite, Gil Migliore, Fábio Yamaji e Samuel Mariani, durante o workshop *São Paulo Cidade Sonhada* (2016)

As sequências filmadas tornaram-se subitamente documentos de um momento histórico: as linhas desenhadas sobre a realidade filmada, traziam a rua, o bairro, a cidade (geralmente percebidos como elementos externos), para um processo pessoal interno de (re)avaliação do que é o espaço público -um espaço de expressão coletiva, mas também individual.

Essas linhas animadas sugeriam a experiência vivida, mas também a projeção de anseios e revoltas pessoais, tal como acontecia nas pinturas murais do pós 25 de abril.

CONCLUSÃO

Nestes dois projetos, ao contrário dos cenários essencialmente decorativos dos espetáculos imersivos do cinema de animação de grande público, a combinação do real e da imagem animada incentiva uma prática de (re)apropriação e uma nova visão estruturante do mundo que é social e politicamente engajada. A outro nível, conduzido pela linha animada, o espectador envolve-se também com a proposta do animador, e participa numa (re)construção do espaço em jogo.

Na essência do cinema, e especificamente na essência da prática da animação, há um ato primordial: é o ato da construção do espaço do enquadramento para que possa acontecer o famoso ato de *dar vida, dar anima*, que caracteriza a animação.

No caso de projetos como estes, este momento, este ato de dar vida, é também, na sua essência, um ato de inscrição do animador no enquadramento, mas também de inscrição no espaço representado; um momento/ato que é partilhado com e pelos espectadores.

Como o realizador Neo Zelandês Len Lye descreveu, “extrair movimento de formas estáticas é uma maneira de reviver uma experiência em vez de lembrá-la”. (Len Lye, 1984: 41, tradução do autor)

Esta ideia de reviver (agir), em vez de apenas lembrar (ficando presos à nostalgia) é importante na reconquista do espaço urbano. Com projetos como estas Cidades Sonhadas, através do movimento da linha e do espaço animado, nós (re)posicionamo-nos nos espaços que são familiares, vamos para além da experiência e das memórias superficiais, e questionamos organizações espaciais pré-concebidas para, como sugere Lye, (re)viver a experiência do(s) lugar(es).

Como sugeri no início, há aqui um ato de criação, não só de movimento, mas de espaço pessoal reforçado na esfera pública, uma espécie de reinvenção momentânea da cidade pelo indivíduo. Na sua própria escala, através da identificação e animação de espaços, estes projetos colocam em jogo um processo que incentiva o reconhecimento do participante (do eu) como parte de um contexto social e cultural mais amplo.

Nesta perspetiva e neste contexto específico, gostava de terminar sugerindo que a animação, a linha animada e o espaço animado em particular, têm o potencial para trazer tanto o animador engajado quanto o espectador, ou o habitante, de volta ao momento, reforçando o ato de presença e reconectando o indivíduo com a cidade.

Estes espaços animados evocam um processo, que acho especialmente poético, referido pelo professor e arquiteto finlandês Juhani Palasmaa, que diz que “a tarefa mental dos edifícios [e destes espaços animados, diria eu] é estruturar o nosso ser-no-mundo e articular a superfície entre o eu que experiencia/experimenta e o [próprio] mundo”.

Através da animação, o espaço torna-se assim um modo de compreensão, e uma “ferramenta de pensamento e de ação”. (Lefèbvre, 2007: 26)

Com a agência do movimento, o desenho, e o espaço animado em particular, tornam-se não apenas meio de comunicação, mas também um lugar estrutural de (re)afirmação de identidade espacial e cultural.

Deste modo, o espaço animado passa a ser um lugar onde nos podemos (re)encontrar e recuperar um papel contra a o esvaziamento e *Disneyficação* da cidade contemporânea.

Agradecimentos

O autor agradece a todos os que colaboraram nos projetos descritos. Em particular à Dra. Isabel Gaspar e ao Instituto Camões, pelo apoio na produção do projeto *Tunis Dream City*, e a Ana Ventura Miranda, diretora do Arte Institute, pelo apoio à produção do workshop *São Paulo, Cidade Sonhada*.

Bibliografia

- Augé, M. (2000). *Non-places: introduction to an anthropology of supermodernity*. London: Verso
- Batkin, J. (2017). *Identity in animation, a journey into self, difference, culture and the body*. London: Routledge
- Beckman, (2014). *Animating film theory*. Durham: Duke University Press
- Benjamin, W. (2008). "The work of art in the age of its technological reproducibility: second version", in Jennings, M., Doherty, B. & Levin, T. (eds.), *The work of art in the age of its technological reproducibility and other writings on media*. Cambridge, MA: Harvard University Press, pp. 19-55
- Bourriaud, N. (2009). *Relational Aesthetics*. Presses du reel
- Eisenstein, S. (1986). p. 59
- Janiak, A. (2022). "Kant's Views on Space and Time", *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Summer 2022 Edition), Edward N. Zalta (ed.), (2022-10-21)
- Kern, S. (2003). *The culture of time and space 1880-1918*. Cambridge, MA: Harvard University Press
- Klein, N. (1993). *7 minutes: the life and death of the American animated cartoon*. London: Verso
- Lefebvre, H. (2007). *The Production Of Space*. Malden, MA: Blackwell
- Lye, L. (1984). *Figures of motion*. Auckland: Auckland University Press
- Merleau-Ponty, M. (1961). "Eye and Mind", in Smith, M. (ed.) (1993), *The Merleau-Ponty Aesthetics Reader*. Evanston: Northwestern Univ. Press, pp. 121-149
- Pallasmaa, J. (2007). *The architecture of image, existential space in cinema*. Helsinki: Rakennustieto Publishing
- Rancière, J. (2008). *The politics of aesthetics*. London: Continuum
- Wells, P. (2008). *Re-imagining animation, the changing face of the moving image*. London: Ava Publishing

Filmografia

- Brito, P. (2012), *Fado do homem crescido*
- Chaplin, C. (1936), *Modern times*
- Cohl, E. (1908), *Fantasmagorie*
- Disney, W. (1928), *Plane Crazy*
- Doutel, D. & Sá, V. (2018), *Agouro*
- Feijó, A. (1993), *Os salteadores*
- Fleischer (1931), *Crazy town*
- Fleischer (1932), *Betty Boop in Minnie the moocher*
- Gonçalves, L. & Ramires, A. (2017), *Água mole*
- Hatherly, A. (1975), *Revolução*
- Lumière, L. (1895), *Sortie de l'usine Lumière à Lyon*

- Messmer, O. (1923), *Felix in Felix revolts*
- Messmer, O. (1924), *Felix in All puzzled*
- Messmer, O. (1927), *Felix in dines and pines*
- Pessoa, R. (2019), *Tio Tomás e a contabilidade dos dias*
- Ribeiro, J. (1999), *A suspeita*
- Serrazina, P. (1995), *Estória do gato e da lua*: <https://vimeo.com/manage/videos/154653886>
- Serrazina, P. (2015), *Tunis Dream City (Echos d'un passage)*, video for double projection installation: <https://vimeo.com/manage/videos/178250330>
- Serrazina, P. (2016), *São Paulo cidade sonhada/ São Paulo dream city*: <https://vimeo.com/183015252>
- Serrazina, P. & Úria, S. (2016), *É preciso que eu diminua*: <https://vimeo.com/manage/videos/187800539>
- Silveira, E. (2016), *São Paulo cidade sonhada/ São Paulo dream city making of*: <https://vimeo.com/231913409>





ORGANIZAÇÃO:



APOIO: