



Imagens audiovisuais sobre telas: elementos técnico-estéticos nos modos de produção

Carla Schneider¹

Doutoranda - UFRGS

professora nos cursos de Cinema - UFPel

OS MODOS DE PRODUÇÃO DAS IMAGENS NO AUDIOVISUAL: QUESTÕES INICIAIS

Ao pensar sobre como se define os modos de produção das imagens no audiovisual², percebe-se que a discussão aponta para a dualidade que abarca o seu entendimento como o resultado de uma expressão artística, bem como um produto da indústria cultural. Para David Bordwell e Kristin Thompson (2010), são os fatores técnicos e sociais que indicam as especificidades do cinema como arte. Os modos de produção, por exemplo, demonstram aspectos técnicos que caracterizam os filmes entre documentário, ficção, arquivo e animação. Seguindo na perspectiva destes autores, a diferença entre “documentário” e “ficção” está no grau de controle que se tem durante o momento da produção. Sendo assim, na ficção há maior precisão na relação entre roteiro e direção, enquanto que no documentário somente algumas variáveis são planejadas, ou seja, o restante ocorre conforme o desenrolar dos acontecimentos, durante as gravações. Já os “filmes de arquivo” são compostos pelo conjunto de registros (audios e imagens) que possibilitam a reconstituição de fatos históricos, ao passo que os “filmes de animação” se diferenciam (BORDWELL; THOMPSON, 2010) principalmente por não gravarem uma linha de ação independente e contínua e sim pelo trabalho intenso nas etapas de planejamento e produção das imagens que simulam o movimento, quadro a quadro.

Em qualquer uma dessas modalidades mencionadas, observa-se a inventividade humana na criação de aparatos tecnológicos que

1 - ufpel.carla@gmail.com

2 - A expressão “audiovisual”, neste texto, se refere as imagens em movimentos que são produzidas e projetadas nas mais diversas mídias e espaços, incluindo as salas de cinema.

integram o conhecimento originado por várias áreas, como a física, a química, a engenharia e a informática. É a partir deste contexto que Bordwell e Thompson (2010, p. 32) afirmam:

A máquina cinematográfica está estreitamente relacionada com outras máquinas de sua época. Por exemplo, os engenheiros do século XIX desenharam máquinas que podiam desenrolar, avançar, perfurar, retroceder e enrolar uma tira de material, numa velocidade constante. A dinâmica motriz presente em aparelhos como as câmeras e projetores origina-se do desenvolvimento de uma tecnologia já existente na máquina de costurar, no telégrafo e na metralhadora.³

Conforme lembra Jean Claude Bernardet (1986) o surgimento do cinema está relacionado com um período histórico no qual existia uma certa euforia com a invenção e uso das mais diversas máquinas. Dentre elas, segundo o autor, a máquina cinematográfica conquista destaque em função da sua capacidade em unir técnica e arte para representar a realidade, através das imagens em movimento.

Nesta perspectiva, convém considerar a abordagem proposta por Paolo Rossi (1989), em seu livro *Os filósofos e as máquinas*. Para ele, as sociedades se desenvolvem a partir do uso das técnicas e, esta característica, tem impacto na constituição dos pensamentos que perpassam o panorama evolutivo que vai constituindo a revolução industrial. Nesta linha de raciocínio, faz sentido pensar o audiovisual como uma prática artística e industrial que, através dos seus modos de produção, origina (juntamente com o som) manifestações visuais (imagens em movimento) podem ser analisadas como uma visão de mundo de determinada época e cultura.

Ampliando este debate, Nildo Viana (2007) realiza um estudo sobre a sociologia da arte partindo de ideias desenvolvidas por Karl Marx, Max Weber e Pierre Bourdieu. Valendo-se do conceito “esfera artística” – compreendida como um recorte de estudo que além de contemplar o panorama histórico, busca relacioná-lo aos aspectos socioculturais – Viana (2007) afilia-se à concepção de Marx sobre sociedade como uma totalidade composta pela “base”, descrita pelos modos de produção,

³ Tradução livre do trecho: “La máquina cinematográfica está estrechamente relacionada con otras máquinas de la época. Por ejemplo, los ingenieros del siglo XIX diseñaron máquinas que podían desbobinar, hacer avanzar, perforar, volver a hacer avanzar y enrollar una tira de material a una velocidad constante. Los aparatos motrices en las cámaras y proyectores son un desarrollo tardío de una tecnología que ya existía en la máquina de coser, la cinta telegráfica y la ametralladora.”

bem como pela “superestrutura”, que se estabelece como formas de regularização política, jurídica e ideológica. Através deste viés marxista, influenciado por Hegel e enfatizado por Viana (2007), tais formas de regularização das relações sociais podem ser repressivas, coercitivas e, a arte, pode ser percebida como uma destas formas.

Este artigo objetiva refletir sobre os modos de produção das imagens no audiovisual com o intuito de ampliar a discussão deste campo de estudos, partindo de relações entre elementos técnico-estéticos, observadas na análise das imagens de alguns produtos audiovisuais, tendo como referência os estudos desenvolvidos por autores como David Bordwell, Kristin Thompson, Jean Claude Bernardet, Nildo Viana, Ismail Xavier, e Jacques Aumont.

SOBRE AS IMAGENS NO AUDIOVISUAL: ASPECTOS TÉCNICOS, ARTÍSTICOS E INDUSTRIAIS

É de conhecimento comum que o capitalismo tem seu enfoque principal na produção e promoção do consumo de produtos e sensações. Cabe questionar, então, como o capitalismo se serve da arte, uma vez que ela pode ser entendida (VIANA, 2007) como uma forma de regularização das relações sociais? Penso que uma das respostas possíveis pode estar na capacidade que a expressão artística tem em agregar valor a determinados discursos. Neste sentido, a campanha promocional da *Barney's New York* – loja de departamentos americana – traz elementos para esta discussão, através do curta-metragem animado *Eletric holiday*⁴ (Walt Disney Studios, 2012). Embora não marque presença nas salas de cinema, este filme chega aos diversos públicos através da sua projeção em telas presentes nos ambientes da loja, bem como na sua página na internet. As figuras 1 e 2 (página a seguir) objetivam pontuar alguns elementos desta relação entre arte e consumo, tendo como ponto de partida algumas imagens coletadas do filme de animação mencionado.

O ponto inicial deste curta-metragem está no desejo da protagonista Minnie (fig. 1, itens 1 e 2) em participar da semana da moda, em Paris, vivenciando o glamour de usar roupas e acessórios de grifes famosas (fig. 1, item 3). Embora seja um desenho animado, verifica-se

4 - *Eletric Holiday*, curta-metragem disponível em <<http://www.barneys.com/on/demandware.store/Sites-BNY-Site/default/Page-Show?cid=disney-holiday-video-barneys>>, acesso em 14 nov. 2012.



Figura 1: A representação do sono de consumo da personagem Minnie, curta-metragem *Eletric Holiday*

a intenção jocosa, inserida de maneira caricata, através de elementos que possibilitam vínculos com a representação da realidade, isto é: a alteração do biotipo da Minnie (fig. 1, item 3 – na passarela ela se transforma em magra, alta, com o andar e a expressão facial típicos para a ocasião), além da presença de personalidades do mundo *fashion*. Dentre os participantes⁵ deste evento, estão editores e críticos de moda para jornais e revistas, artistas e modelos com projeção internacional, como Sarah Jessica Parker, Suzy Menkes, Emmanuel Alt, Bryan Boy, Lady Gaga, Franca Sozzani, Naomi Campbell e Cathy Horryn (fig. 2, item 1 a 8, respectivamente).

Neste debate, cabe também considerar que ao mesmo tempo que novos discursos são criados para dar a arte o seu valor de mercado, e vice-versa, manifestações artísticas vão sendo incorporadas à indústria cultural, mediante produtos que geram novas circunstâncias que, por sua vez, mantêm vigente e atualizam o interesse de seus consumidores⁶. No caso específico da experiência cinematográfica, a relação com o espaço continua sendo um de seus fatores determinantes (BORDWELL; THOMPSON, 2010) e, portanto, aliar os modos de produção com a inventividade tecnológica significa sensibilizar as plateias (leia-se consumidores) de maneira diferenciada. É neste cenário que as tensões mercadológicas entre a indústria cinematográfica e a televisiva (ambas do campo do audiovisual), iniciadas na década de 50 (século XX) trazem exemplos representativos, como o cinerama e o *cinemascope*.

Através dos estudos de Bordwell e Thompson (2012) compreende-se que o cinerama propõe uma vivência única na imersão fílmica, para a época, ao integrar imagem e som em grandes proporções. As imagens em movimento, observadas pela plateia (fig. 3, item 1), por exemplo, resultam da sincronia realizada por três projetores em posições rigorosamente calculadas.



Figura 2: Personalidades na plateia do Paris Fashion Week – Electric Holiday

5 - Lista completa disponível em <<http://thewindow.barneys.com/revealed-the-colorful-cast-of-electric-holiday>>, acesso em 14 nov. 2012.

6 - Ao mencionar os “consumidores” este texto tem a intenção de descrever pessoas que lidam com os produtos da indústria cultural como experiências subjetivas de consumo que atendem seus mais variados interesses e desejos.

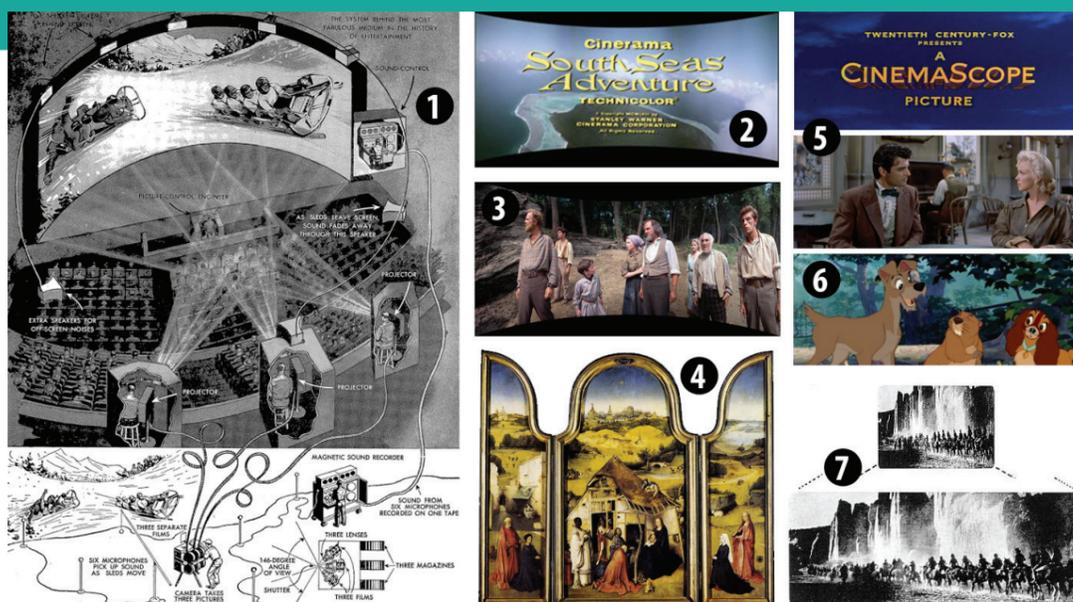


Figura 3 – Experiência cinematográfica através do cinerama e do *cinemascope*⁷

Ainda no contexto espacial do cinerama, identifica-se que por trás da tela côncava (fig. 3, item 1) estão cinco colunas de som que são complementadas por mais duas, próximas da plateia, proporcionando o efeito estereofônico. Vale lembrar que a ideia de compor imagens retangulares através da junção de três partes (fig. 3, item 2 - *South sea adventure*, Carl Dudley, 1958) não é em si uma novidade. Há registros que indicam essa proposta ainda no século XV, através de pinturas como o *Tríptico da adoração dos magos*, de Hieronymus Bosch (fig. 3, item 4). Já as projeções nas sessões de *cinemascope* (contemporâneas e concorrentes ao cinerama), utilizam também uma tela levemente curva, porém, a técnica que gera as imagens é diferente. O *cinemascope* simplifica os modos de produção e projeção dos filmes, uma vez que necessita do uso de somente uma câmera e um projetor. Isso é possível a partir do aprimoramento de um truque óptico desenvolvido em 1926 pelo físico francês Henri Chrétien⁸, ou seja, o uso de lentes anamórficas. Estas lentes, quando utilizadas nas câmeras, comprimem as imagens que estão sendo registradas na película fílmica (fig. 3 – item 7) e as redimensionam para o tamanho grande e retangular através das lentes do projetor (fig. 3 – item 6, *Lady and the trump*, Hamilton Luske, 1955). Em outras palavras, a distorção fica registrada na película fílmica, que é quadrada, mas se ajusta, proporcionalmente, na tela retangular do *cinemascope*. A Twentieth Century Fox (fig. 3 –

7 - A coletânea de imagens que compõe esta figura originam-se de páginas na internet com conteúdos específicos sobre cinerama e cinemascope. Disponíveis em: <<http://www.davidbordwell.net/blog/2012/09/26/the-wayward-charms-of-cinerama>>, <<http://www.widescreenmuseum.com/widescreen/cscope-ac.htm>>, <<http://clip.suabnag.com/?w=PgY1eDDI4Yo>>, <<http://filmfanatic.org/reviews/?p=26169>>, <<http://pt.wahooart.com/A55A04/W.nsf/Opra/BRUE-7YZNKQ>>, acesso em 17 out. 2012.

8 - DORANGE, Alain. Henri Chretien and his "Cinerama" at the Expo 1937, Paris. Disponível em <<http://www.in70mm.com/news/2012/cretien/index.htm>>, acesso em 30 out. 2012

item 5, *River of No Return*, Otto Preminger, 1954) investe nesta ideia e inaugura salas de cinema (também conhecidas como teatros).

As experiências cinematográficas com o cinerama e com o *cinemascope* estiveram vigentes por aproximadamente dez anos. Um dos principais motivos foram os altos custos de produção e projeção. O cinerama ainda tinha um problema insolúvel (BORDWELL; THOMPSON, 2012) percebido através das imagens que compõem as laterais da tela (fig. 3, item 3 - *How the west was won*, John Ford, 1962) uma vez que alteravam as proporções dos personagens e objetos em cena. Já o *cinemascope* é reconhecido como a ideia inicial que estabeleceu o novo formato de tela retangular, para cinema (*widescreen*), vigente desde então.

Entretanto, engana-se quem pensa que estas iniciativas se restringem somente entre os anos de 1950 e 1960. Na atualidade, verifica-se pelo menos mais duas apostas da indústria cinematográfica que não são propriamente uma novidade mas uma retomada de ideias anteriores que são redimensionadas para o contexto contemporâneo. A primeira pode ser constatada em exemplos que estiverem nas salas de cinema em 2011: filmes de longa-metragem em animação como *A bela e a fera* (*Beauty and the beast*, Gary Trousdale, 1991) e *O rei leão* (*The lion king*, Roger Allers, 1994) que foram remasterizados para versão digital com efeitos específicos para projeção em estereoscopia⁹. A segunda iniciativa está no investimento para a produção e projeção de filmes (fig. 4, item 1) como *Batman - o cavaleiro das trevas ressurgente* (*The dark knight rises*, Christopher Nolan, 2012) que contém algumas cenas gravadas no formato IMAX (*Image Maximum*).

9 - “O termo “3-D” (também grafado 3D ou 3-d) ou “tridimensional” é um conceito geral que abarca todas as técnicas de produção do “efeito de relevo”. Isto quer dizer que o termo estereoscopia não é idêntico a 3-D. A estereoscopia envolve necessariamente a binocularidade e a consequente síntese de duas imagens díspares chamada *stereopsis*. Outras técnicas que usam a estereoscopia incluem o anaglifo (também anáglifo ou anaglífico), o “térmico”¹, o Pulfrich e o Olho Mágico (RandomDot Pattern)”. (ADAMS, 2003, p. 210)

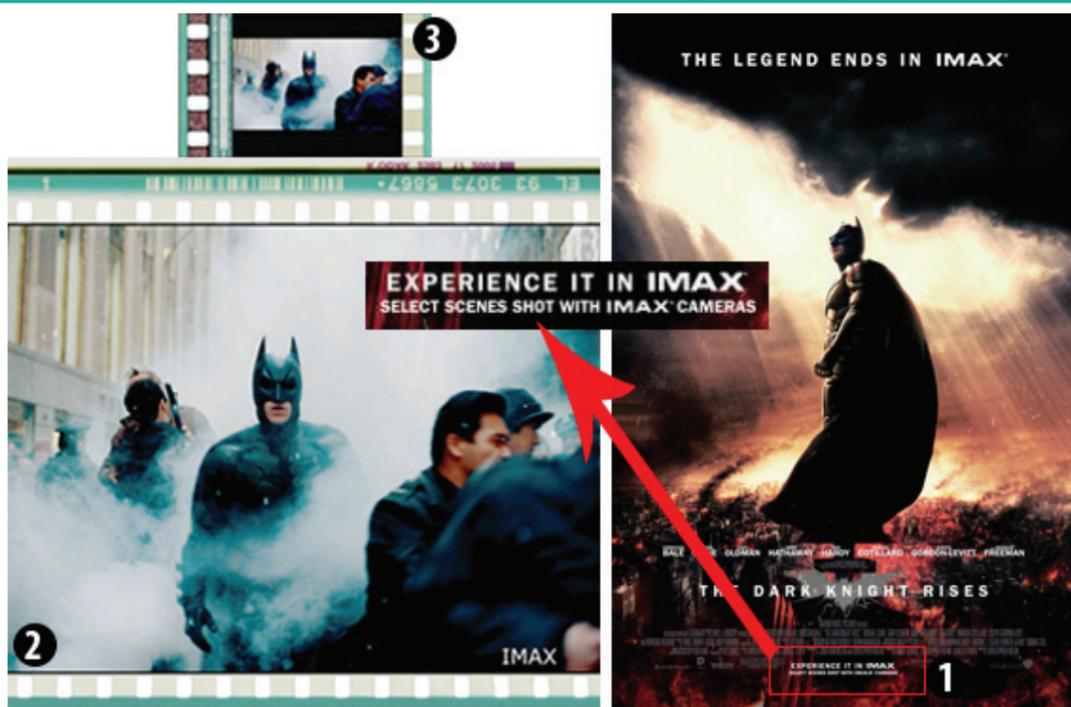


Figura 4 – *Batman - O Cavaleiro das Trevas Ressurge* e o destaque de cenas feitas em IMAX¹⁰

Esta aposta parte da mesma lógica presente na projeção em cinerama e *cinemascope*: ter uma tela com tamanho suficiente para preencher todo o campo da visão humana para que a plateia tenha a experiência de uma imersão efetiva no filme. Para tanto, as imagens são gravadas em câmera específica para películas de 70 milímetros (70mm) que rodam no sentido horizontal (fig. 4, item 2). A banda sonora, deste tipo de filme, é registrada em programa separado que é sincronizado juntamente com a imagem no momento da projeção. Por ser uma imagem maior – no comparativo com os filmes convencionais que são impressos em 35 milímetros (fig. 4, item 3) –, tem a sua resolução ampliada e, conseqüentemente, contém um preciosismo visual que agrega, cada vez mais, o senso de realidade¹¹ sobre o que é visto. Para Bordwell e Thompson (2012) a experiência vivenciada na sala de cinema, com filmes *IMAX*, trata-se de uma evolução do cinerama. Entretanto, cabe destacar que existem duas modalidades no formato *IMAX*: uma diz respeito a gravação e projeção em película fílmica (também chamada de *true IMAX*) e, a outra, trata-se de captação digital. Segundo reportagem do jornalista Mekado Murphy para o do

10 - Imagens promocionais do filme e pertencentes a DC Comics/Warner Brothers Pictures, disponibilizadas por sites de divulgação. Disponível em <<http://www.br.warnerbros.com/batman3>> e <http://www.nytimes.com/2012/07/15/movies/how-the-dark-knight-rises-makes-use-of-imax.html?_r=4&> acesso 20 out. 2012.

11 - Dados técnicos sobre *IMAX* disponíveis em <<http://www.imax.com/about/experience/>> acesso em 14 nov. 2012.

New York Times¹², o filme de Christopher Nolan (fig. 4, item 1) contém cenas gravadas em *true IMAX*, isto é, utiliza câmeras grandes, pesadas (se comparadas com as diversas câmeras digitais já disponíveis no mercado) cuja película fílmica precisa ser trocada a cada três minutos pois, esta é a sua atual autonomia de gravação. Ao ser questionado, por Murphy, sobre esta “árdua escolha”, Nolan responde: “Tendo esta qualidade extra na imagem, proporcionamos a plateia o melhor olhar técnico possível sobre o que filmamos, é a escolha óbvia a ser feita”.¹³ Estas palavras, portanto, trazem o indicativo de que as imagens em *IMAX*, capturadas na modalidade digital, não conseguiriam atingir a mesma qualidade se comparadas com a película.

As questões pertinentes aos modos de produção das imagens em movimento, mediante a captura em película fílmica ou suporte digital, constituíram a diretriz que motivou a realização do documentário *Side by side: the science, art, and impact of digital cinema* (Chris Kenneally, 2012)¹⁴ a partir do qual insere-se, neste parágrafo, alguns trechos dos depoimentos. Objetivando o debate sobre experiências, sentimentos, diagnósticos e prognósticos, este documentário reúne entrevistas concedidas por diretores, cinegrafistas, atores, coloristas, montadores, bem como engenheiros e diretores de venda de empresas como Sony e Panavision que produzem câmeras. Neste filme, é evidente a tensão que se instaura, ditada opiniões diversas sobre os impactos destas transformações nos modos de produção das imagens para o audiovisual. Neste contexto, por exemplo, Tim Webber – supervisor de efeitos visuais para filmes como *Avatar* (James Cameron, 2009) – destaca que a inclusão da tecnologia digital nas etapas de produção e pós-produção dos filmes requer, que os profissionais da área, tenham um perfil que integre habilidades artísticas e técnicas. Dentre elas, Webber sinaliza sobre saber criar imagens animadas (ter noções de como as pessoas e objetos se movem, por exemplo), além de relacionar as texturas com as mais diversas superfícies, na intenção de produzir imagens realista. Já o diretor Martin Scorsese, acredita que se vive um momento instigante, pois está ocorrendo a reinvenção de uma mídia

12 How The Dark Knight Rises makes use of IMAX. Disponível em <http://www.nytimes.com/2012/07/15/movies/how-the-dark-knight-rises-makes-use-of-imax.html?_r=4&>, acesso em 14 nov. 2012.

13 Tradução livre do trecho “*And so having this extra image quality, giving the audience the best possible technical look at what you’ve shot, is the obvious thing to do.*” Disponível em <http://www.nytimes.com/2012/07/15/movies/how-the-dark-knight-rises-makes-use-of-imax.html?_r=4&>, acesso em 14 nov. 2012.

14 Filme ainda não disponível no Brasil. Site oficial do filme *Side by Side* <<http://sidebysidethemovie.com>>, acesso em 23 out. 2012.

(leia-se cinema). Esta situação o motiva a refletir se as gerações mais recentes (os jovens que vão ao cinema) ainda são capazes de acreditar nas imagens que veem, uma vez que, neste cenário contemporâneo, nada mais é real. Frente a este tensionamento, o diretor James Cameron indaga ao seu interlocutor no documentário, o ator e produtor Keanu Reeves: “O que é real? O real estaria dentro ou fora do enquadramento feito pelas câmeras e computadores?”

Segundo Ismail Xavier (2005, p. 100) “todo e qualquer realismo é sempre uma questão de ponto de vista, e envolve a mobilização de uma ideologia cuja perspectiva diante do real legitima ou condena certo método de construção artística.” Nos filmes do primeiro cinema, por exemplo, as “vistas”¹⁵ – gravadas e projetadas pelos irmãos Lumière, no final do século XIX – contavam com um forte empenho das plateias ao assimilarem tal representação como simulacro da realidade, uma vez que são imagens bidimensionais, sem cores e sem som (BERNARDET, op.cit.). Um outro ponto de vista é encontrado nos filmes de vanguarda, realizados a partir dos anos de 1920, período em que o cinematógrafo cede espaço para câmeras mais leves e portáteis (MARTINS, 2008), uma vez que somente filmavam. A intenção de seus produtores era gerar um certo distanciamento da representação objetiva, associada a fotografia, (XAVIER, 2005) caracterizando-se estes filmes como experimentais. É neste panorama histórico que cineastas como Hans Richter, Peter Kubelka, Gregory Markopoulos, Robert Breer, Len Ley, Oskar Fischinger e Norman McLaren rompem com as técnicas e convenções vigentes e criam um “cinema puro” (XAVIER, op. cit., p. 104) ao trabalhar cada fotograma como unidade visual única. Aliás, esta é uma característica que bem define os filmes de animação como *Mona Lisa descending a staircase*¹⁶ (fig. 5 – item 1, Joan Gratz, 1992, argila colorida) e *My love*¹⁷ (fig. 5 – item 2, Aleksandr Petrov, 2006, tinta à óleo) que jogam com a materialidade física presente no processo registrado quadro a quadro.

Entretanto, cada cultura tem a sua forma de entender e traduzir o realismo. As vanguardas, embora sejam datadas, encaram o audiovisual como um instrumento de um novo lirismo, valendo-se

15 “Vista” são imagens em movimento que são capturadas por uma câmera estática (leia-se cinematógrafo) que utiliza a película filmica para registrar o que ocorre a sua frente, inclusive os acasos (SIETY, 2004).

16 Disponível em <<http://vimeo.com/10451255>>, acesso em 23 out. 2012.

17 Disponível em <<http://youtu.be/uMBelr3Zk-k>>, acesso em 23 out. 2012.

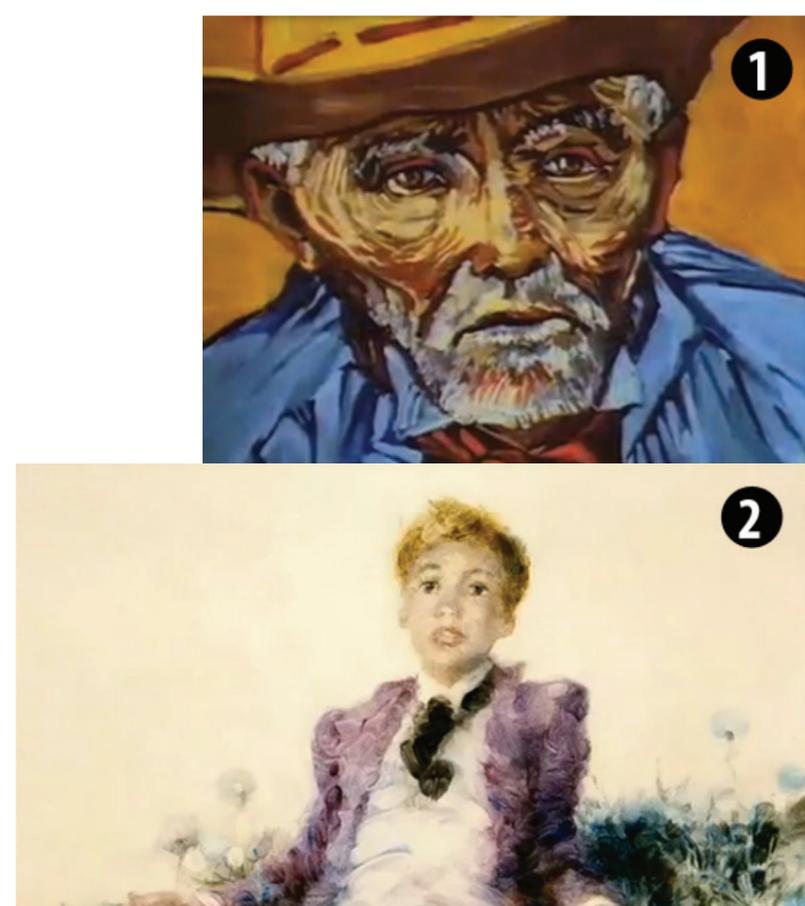


Figura 5: Materialidades quadro a quadro

de uma linguagem poética (XAVIER, idem) que descreve, de certa maneira, o espírito de sua época.

Tendo isto posto, verifica-se que na atualidade, pelo menos no campo dos filmes de animação, há a ocorrência da passagem da materialidade para a artificialidade dissimulada, isto é, imagens de síntese que, ao incorporarem artifícios propiciados pelas tecnologias digitais, embaralham a percepção entre aparência e essência. Os filmes de animação (fig. 6)¹⁸ *O silêncio sob a casa de árvore* (*Le silence sous l'écorce*, Joanna Lurie, 2010) e o filme em *time-lapse*, *A cidade do samba*¹⁹ (*The city of samba*, Keith Loutit e Jarbas Agnelli, 2011) são exemplos neste sentido.

As texturas e manchas presentes na linguagem visual de *O silêncio sob a casa de árvore* (fig. 6 – item 1), indicam a materialidade da pintura que está ausente, pois toda a imagem é construída em ambiente digital, sobre as matrizes numéricas das imagens de síntese. Já o filme *A cidade do samba* (fig. 6 – item 2), traz uma linguagem cinética conjugada a uma proporção artificial de todos os elementos em cena. Isto é possível com o uso de lentes específicas acopladas em câmera fotográfica que registra imagens com um lapso de tempo (*time lapse*) entre elas. O resulta final traz a percepção que é um filme de animação feito na técnica de *stop-motion*, com bonecos e objetos em miniaturas, mesmo que, “na real” sejam um tipo de filmagem sobre momentos do Rio de Janeiro (capital fluminense) registrados durante o carnaval de 2011.

ELEMENTOS TÉCNICO-ESTÉTICOS DAS IMAGENS AUDIOVISUAIS: CONSIDERAÇÕES FINAIS

Jacques Aumont e Michel Marie (2004) indicam que os filmes recebem análises do tipo textual, narrativa e, ainda, através de suas imagens e som. Este texto objetivou uma reflexão sobre os elementos técnico-estéticos, identificados em algumas imagens audiovisuais, relacionando-a aos estudos de autores da área. Ao investir nesta abordagem, percebeu-se a relevância da inclusão de exemplos trazendo análises de imagens de filmes de animação, uma vez que lidam com modos de produção,

18 Disponível em <<http://vimeo.com/17794275>>, acesso em 23 out. 2012.

19 Disponível em <<http://vimeo.com/37157187>>, acesso em 23 out. 2012.

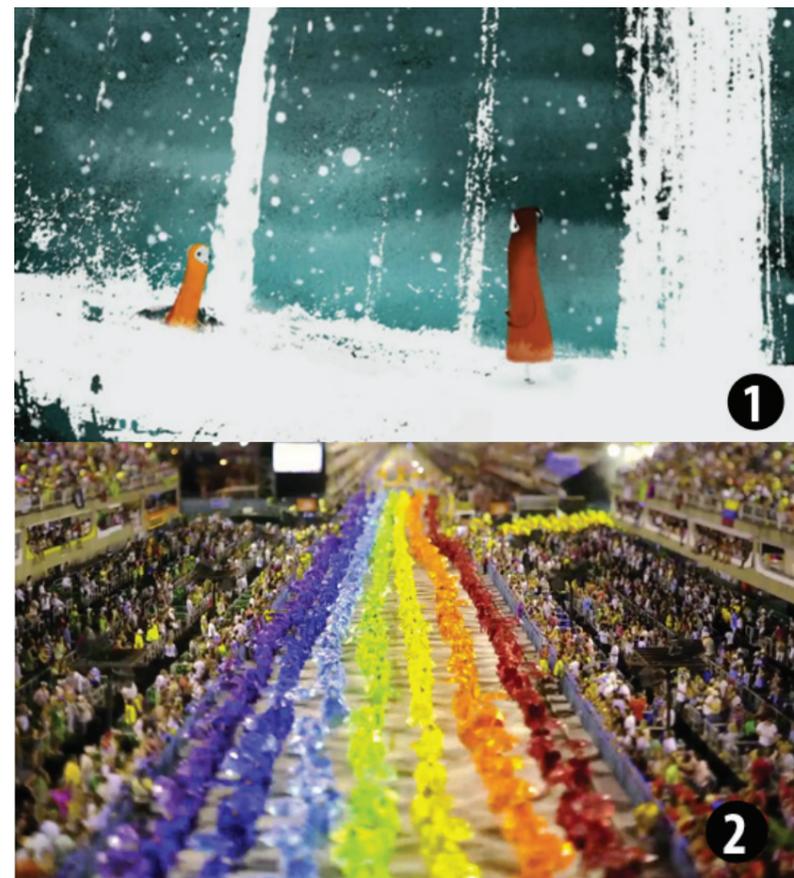


Figura 6: Artificialidades quadro a quadro

materialidades e artificialidades distintas. Identificou-se que, nas discussões sobre as manifestações da vanguarda, através do cinema experimental (XAVIER, 2005), por exemplo, artistas/cineastas como Len Ley, Oskar Fischinger e Norman McLaren possuem trabalhos com elementos técnico-estéticos totalmente inseridos no contexto em análise, mas não foram considerados, de maneira que isso precisou ser feito através deste texto. Constatação similar se aplica nas relações entre pintura e cinema (AUMONT, 2004), explicitamente abordadas em filmes animados por Aleksandr Petrov, Joan Gratz e Joanna Lurie, por exemplo, que foram então, incluídas neste texto.

Dos autores estudados, somente Bordwell e Thompson (2010) trazem as especificidades das imagens do cinema de animação, para o debate. Contudo, há que se reconhecer a iniciativa de Laurent Jullier e Michel Marie (2009) ao analisarem o filme *Shrek 2* (Andrew Adamson, 2004) citando-o como um produto pós-moderno e destacando as escolhas narrativas que foram utilizadas como referências à elementos socioculturais.

Lev Manovich (2001) acredita que a animação (ainda no período pré-cinema, com Émile Reynaud) inaugurou o cinema mas foi posta, a margem, assim que a linguagem cinematográfica se desenvolveu. Contudo, segundo este autor, o cinema de animação retoma seu espaço a partir do cinema digital. Penso que talvez esse possa ser um indicativo a ser relacionado com estes autores que, mais recentemente, já começam a inserir os filmes de animação nas reflexões de seus estudos.

Com a intenção de ampliar o debate, este texto centrou a análise nos modos de produção das imagens audiovisuais considerando aspectos técnicos, artísticos e industriais. Acredita-se que ainda há toda uma reflexão que poderia ser desenvolvida, ao abordar os elementos técnico-estéticos de filmes que apresentam a imagem como uma experiência social. A partir desta perspectiva, o curta-metragem *Electric Holiday*, contém elementos que poderiam ser analisados, em maior profundidade. Aliás, a representação, como experiência social, costuma ser apropriada também por filmes de animação, como o curta-metragem *As pessoas que nunca param* (*The people who never stop*, Florian Piento, 2012). Este filme traz a percepção de

um animador francês²⁰, que vive a alguns anos em Tóquio, sobre o cotidiano de japoneses numa cidade grande e populosa. Mas, este é um assunto para um próximo artigo, no qual as ideias do autor Pierre Sorlin (2010) têm muito a contribuir.

20 Site do animador Florian Piento contendo o trailer do filme mencionado neste texto, disponível em <<http://www.florianpiento.com/films.html>>, acesso em 14 out. 2012.

REFERÊNCIAS

ADAMS, Gavin. Um balanço bibliográfico e de fontes da estereocopia. In: **Anais do Museu Paulista**. São Paulo. N. Ser. V. 6/7, p. 207-225. Editado em 2003. Disponível em: < <http://www.scielo.br/pdf/anaismp/v6-7n1/10.pdf> >, último acesso em 17 out. 2012.

AUMONT, Jaques. **O olho interminável**. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **A análise do filme**. Lisboa: Texto & Grafia, 2004.

BERNARDET, Jean-Claude. **O que é cinema**. 8.ed. São Paulo: Brasiliense, 1986.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **The wayward charms of Cinerama**. In: Observations on film art. Blog. 26 set. 2012. Disponível em <<http://www.davidbordwell.net/blog/2012/09/26/the-wayward-charms-of-cinerama/>>, acesso em 17 out. 2012

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **El arte cinematográfico: una introducción**. Barcelona: Paidós, 2010

COSTA, Flávia Cesarino. Primeiro Cinema. In: **História do Cinema Mundial**. Fernando

JULLIER, Laurent; MARIE, Michel. **Lendo as imagens do cinema**. São Paulo: Senac, 2009.

KEMP, Philip. **Tudo sobre cinema**. Rio de Janeiro:

Sextante, 2011.

MANOVICH, Lev. **The language of new media**. Cambridge: MIT Press, 2001.

MARTINS, India Mara. Documentário Animado: tecnologia e experimentação. **Doc On-line**, n.04, Agosto 2008, www.doc.ubi.pt, pp. 66-91. Disponível em <http://www.doc.ubi.pt/04/artigo_india_martins.pdf>, acesso em 10 nov. 2012.

ROSSI, Paolo. **Os filósofos e as máquinas: 1400-1700**. São Paulo: Companhia de Letras, 1989.

SIETY, Emmanuel. **El plano**. Barcelona: Paidós, 2004.

SORLIN, Pierre. **Estéticas del audiovisual**. Buenos Aires: la marca editora, 2010.

VIANA, Nildo. **A esfera artística: Marx, Weber, Bourdieu e a sociologia da arte**. Porto Alegre: Zouk, 2007.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência**. 3ed. São Paulo: 2005.