

Os truques são feitiços: breves relações entre *pixilation* e *trickfilms*

Marina Teixeira Kerber¹

Resumo: Este trabalho procura traçar breves relações entre a técnica de animação *pixilation* e os *trickfilms* do início da história do cinematógrafo. São comparados filmes de Norman McLaren, Jan Svankmajer e George Méliès a fim de se destacar a magia inerente tanto ao gênero *trickfilm* de *live-action* quanto à técnica *pixilation* de animação. Também é abordada a questão da magia nas imagens tradicionais e nas imagens técnicas estudadas por Walter Benjamin e Vilém Flusser.

Palavras-chave: *Pixilation*; *trickfilms*; magia.

Abstract: *This paper seeks to trace brief relationships between the pixilation animation technique and trickfilms from the early history of cinema. Films of Norman McLaren, Jan Svankmajer and George Méliès are compared in order to highlight the magic inherent to the live-action genre trickfilm and to the pixilation animation technique. It also talks about the issue of magic in traditional images and techniques images studied by Walter Benjamin and Flusser.*

Keywords: *Pixilation*; *trickfilms*; magic.

Cinema e síntese do movimento

A partir do século XIX, ou seja, de um período marcado por mudanças sociais, políticas e econômicas no Ocidente, a síntese do movimento foi experimentada através de aparelhos, muitos chamados também de brinquedos ópticos, que divertiam as pessoas e as introduziam na magia da ilusão de movimento. Além dos aparelhos, havia também objetos como o *flipbook*: livro com série de imagens que, quando tem suas páginas viradas rapidamente, dão ilusão de movimento. Destaco este livreto, pois ele pode ser considerado um pré-aparelho de reprodução de movimentos, já que é um livro e não um aparelho propriamente dito, e também pode ser considerado como uma proto-animação, visto que seu processo dá-se fisicamente quadro a quadro. Mais tarde, o *flipbook* foi incorporado a um aparelho chamado mutoscópio, no qual imagens impressas em papel são folheadas através de um mecanismo, dando impressão de movimento.

É interessante perceber como o *flipbook* traça uma relação entre *live-action* e animação, visto que também é possível incorporar fotografias a ele e, desta forma, a síntese de movimento é análoga a fotogramas de uma película com imagens *live-action*. Seguindo nesta mesma linha de raciocínio, a ligação entre *live-action* e animação se torna mais forte ainda se pensarmos em uma técnica chamada *pixilation*². Pode-se entender

¹ Mestranda de Meios e Processos Audiovisuais da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo. Email: marinatkerber@gmail.com

² Não deve ser confundido com o termo *pixelation*, que se refere aos *pixels* (*picture element*) da imagem digital.

pixilation como a captação quadro a quadro, através de fotografias, de seres e objetos cotidianos, ou seja, que são reconhecíveis, que mudam de posição corporal e espacial a cada foto. Assim, quando vistas em determinada sequência e velocidade, estas fotografias produzem ilusão de movimento. Este tipo de animação registra seres vivos e objetos cotidianos de forma a dar-lhes movimentos impossíveis, como, por exemplo, fazer uma pessoa flutuar ou um guarda-chuva dançar. Esses movimentos se tornam possíveis graças ao instantâneo fotográfico, que consegue “congelar” movimentos de forma que uma sucessão de ações como “pular”, se vistas em sequência, dão a sensação de “flutuar”.

Segundo o site oficial da *National Film Board of Canada*, na seção sobre *pixilation*³ (tradução nossa):

As origens do *pixilation* têm relação com os *trickfilms* que usavam efeitos especiais que marcaram os primeiros anos do cinema. Alguns exemplos são os *trickfilms* de Georges Méliès, o famoso *El Hotel electrico*, de Segundo de Chomon (1905) da Espanha e *Le mobilier fidèle*, de Roméo Bosetti da França (1912).

O termo se refere à palavra em inglês *pixilated* que significa “amalucado, [...] bêbedo, bêbado⁴” e que tem ligação com as palavras *pixy* e *pixie*, que significam “fada, elfo, duende.⁵”. Assim, a palavra *pixilation* está intimamente ligada às possibilidades de efeitos que a técnica cria. Seu feitiço é animar “coisas” que não foram feitas com a função de serem animadas. Esta possibilidade mágica se relaciona com os *trickfilms*: “(filme de efeitos), do qual o cineasta francês Georges Méliès foi o grande precursor. Para ele, o cinema se constituía num espetáculo de magia e, para tanto, tirava proveito de todas as trucagens ao seu alcance.” (BARBOSA JR., 2005, p. 41). Assim, a atribuição de magia que se fez ao termo já configura uma relação interessante.

Ciência e Magia

Para se fazer uma análise acerca da magia presente nos *trickfilms*, e que se transmitiu ao *pixilation*⁶, é importante lembrar que magia pode ser ciência para alguns e vice-versa. Étienne-Jules Marey e Eadweard Muybridge, dois cientistas bastante famosos por suas experiências na decomposição de movimentos humanos e animais, não estavam interessados em descobrir algo mágico na movimentação dos seres. O objetivo, inclusive, era oposto ao dos aparelhos de síntese do movimento.

Étienne-Jules Marey, [...] nunca entendeu exatamente para que poderia servir a síntese do movimento por meio do aparelho projetor. O inventor do cronofotógrafo e do fuzil fotográfico, dois ancestrais da câmera fotográfica, estava interessado apenas na

³ <http://www3.nfb.ca/animation/objanin/en/techniques/pixillation.php> Acesso em 20 de agosto de 2014.

⁴ PIXILATED In: DICIONÁRIO Brasileiro inglês-português. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, Inc., 1987, p. 418.

⁵ PIXY, PIXIE In: DICIONÁRIO Brasileiro inglês-português. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, Inc., 1987, p. 418.

⁶ Vice-versa também, visto que o *pixilation* não possui data de “invenção”, entretanto, a técnica só recebeu este nome posteriormente.

análise dos movimentos dos seres vivos e para isso necessitava decompô-los, congelá-los numa sequência de registros. Uma vez decompostos os movimentos dos animais, era possível estudá-los em detalhe, mas recompô-los novamente numa tela, para fazer a imagem do animal "se mover", era para ele uma total idiotice. Não era mais fácil olhar diretamente para o próprio animal?(MACHADO, 2011, p. 17).

Marey registrava suas imagens sobrepostas em um único suporte, criando um diagrama da movimentação corporal. Com fins de melhor entender o movimento, ele, muitas vezes, também aplicava fitas brancas refletoras nos seus modelos que se vestiam de preto, movimentando-se em um fundo de mesma cor. Desta forma, o resultado final mostrava apenas o que interessava a Marey: o percurso do movimento. Já Muybridge, produzia sequência de fotografias, ou seja, mais de uma imagem, sem sobreposições, dividindo, assim, as fases do movimento. Chris Patmore (2003, p. 39, tradução nossa), traça um comentário sobre o trabalho de Muybridge:

O fotógrafo anglo-americano Eadweard Muybridge produziu dezenas de milhares de sequências fotográficas inovadoras durante um período de quase duas décadas, no final do século XIX. [...] Foram as fotografias de um cavalo de corrida que mostraram que artistas haviam sempre deturpado a forma com que um cavalo galopa, e as fotos, na verdade, mostraram que todas as quatro patas do cavalo saíam do chão em pleno galope.

Apesar de não estarem interessados na síntese do movimento, Muybridge e Marey contribuíram com seus estudos e aparelhos na construção de elementos constituintes da arte cinematográfica. Toda a sua ciência se transformou em magia nas mãos de pessoas interessadas em possibilitar a reprodução de movimentos e de efeitos incríveis, muitos inspirados em números de mágica. Sabe-se que muitas das pessoas que começaram a, mais tarde, usar o cinematógrafo, vinham de ambientes de espetáculos de mágicas, como por exemplo, Georges Méliès. Além disso, é importante lembrar que os primeiros filmes eram inseridos entre shows de variedades, sendo o filme uma atração em meio a tantas outras, dentre elas, novamente, espetáculos de mágica.

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

O mágico Méliès é uma das mais importantes figuras da história do cinema. A maior parte de seus filmes são *trickfilms* e, por isso, é válido usá-lo como exemplo geral do gênero. Este tipo de filme visa explorar as potencialidades do audiovisual, alimentando-o com suas próprias essências, sejam vistas como defeituosas ou não. Na verdade, o defeito se torna, muitas vezes, efeito. Seja ele bem acabado ou não, a questão é que tudo se baseia em truques, trucagens, que brincam com a matéria

cinematográfica em seu estado físico. Para isso, é preciso, além de muita imaginação, entendimento de como funciona o aparelho que está sendo utilizado e como o que for filmado pode se transformar antes, durante e depois da realização da filmagem. Desta forma, a magia dos *trickfilms* é intrínseca a um conhecimento artesanal e, por que não, científico. Sim, pois era necessário – pelo menos mais do que hoje em dia com o digital – entendimento mínimo dos processos químicos e físicos da película. Do outro lado, podemos considerar as experiências cronofotográficas do cientista Marey, como “*trick-fotografias*”, visto que muitas sobreposições criam uma imagem única, não realista e com visualidades que, para alguém que não saiba do que se trata, pareçam quicá transcendentais.

Quando se fala de imagens, é impossível pensar a estética independentemente da intervenção da *técnica*. [...] Não nos esqueçamos de que o termo grego original para designar “arte” era *téchne*; isso significa que, nas origens, a técnica já implicava a criação artística, ou que, em outros termos, havia já uma dimensão estética implícita na técnica. (MACHADO, 2011, p. 203)

O filme *Two bagatelles*, de 1953, dirigido por Norman McLaren e Grant Munro utiliza *pixilation* como uma atração visual das possibilidades da técnica. Não há uma história linear a ser contada, há apenas *two bagatelles* – duas coisas sem importância, tolices – uma no gramado e outra no quintal, como indicam os letreiros animados separando os dois quadros ou cenas do curta. O filme basicamente mostra ao espectador como é incrível e curioso o resultado de um *pixilation*, como há magia nos movimentos absurdos executados pelo ator, no caso Grant Munro. Ele desliza, voa, sobe e desce uma escada deslizando, tem as suas roupas trocadas, desaparece, reaparece e etc. Tal qual os *trickfilms* faziam! O filme de McLaren e Munro é mais aperfeiçoado tecnicamente e possui uma trilha sonora que praticamente faz um *mickeymousing*⁷ das ações. Porém, mesmo assim, as conexões entre esta técnica de animação e os *trickfilms* são muito pertinentes. Grant Munro olha para o espectador, faz com que a brincadeira seja vista como tal, como truque divertido o qual quem assiste pode se impressionar. Inclusive os letreiros animados se movem de forma a mimetizar os movimentos deslizantes e frenéticos do ator.

O filme dirigido por McLaren e Munro poderia muito bem estar presente em um show de variedades do chamado *early cinema*⁸. Seria possível colocá-lo ao lado de filmes como *Nouvelles luttres extravagantes*, de 1900, dirigido por Georges Méliès. Assim como em *Two Bagatelles*, em os personagens do filme de Méliès tem suas roupas trocadas sem que eles se mexam. Há outros efeitos também: duas mulheres viram dois homens, uma pessoa é despedaçada, outra é esmagada ao ser atingida por um corpo mais pesado que o seu, mais uma voa etc. Tudo com objetivo lúdico de mostrar ao espectador a magia da técnica. Neste filme até podemos traçar uma narrativa, já sugerida pelo título que se pode traduzir por *Novas lutas extravagantes*. Duas mulheres aparecem com roupas curtas,

⁷ Técnica em que a música ou sons são sincronizados com as ações na tela. É bastante utilizada no gênero desenho animado.

⁸ “Traduzimos como primeiro cinema a expressão inglesa *early cinema*. Sabemos que *early cinema* muitas vezes se refere às duas primeiras décadas do cinema, em que se destacam um primeiro período não narrativo (1894 a 1908) [...] e um segundo período (1908 a 1915), de crescente narratividade.” (COSTA, 2005, p.34)

se apresentam ao público e de repente estão vestindo vestidos compridos. As duas buscam dois lenços e se cobrem. Ao retirarem os lenços de seus corpos elas estão transformadas em dois homens, vestidos de lutadores. Os dois iniciam, então, uma das lutas extravagantes. A partir daí segue-se uma sucessão de mutilações, esmagamentos e explosões de corpos humanos, ou seja, várias novas lutas extravagantes. O pretexto da violência corporal serve para fazer uso das trucagens e unir a experiência do mágico com a do cineasta.

Um importante exemplo de *pixilation* é *Neighbours*, de 1952, dirigido por Norman McLaren. Este filme possui uma história simples e de grande impacto, na qual há uma metáfora sobre a Guerra Fria. Dois homens, vizinhos, tornam-se obcecados por uma flor que nasce na divisão de seus terrenos. Iniciam, então, uma longa briga – uma guerra – e acabam matando um ao outro, inclusive matam a família de cada um, ao invadir as casas inimigas e matar mães com crianças no colo. Neste filme há uso de filmagem *live-action* hibridizada com *pixilation*. Outro exemplo é o filme *Jídlo*, de 1992, do artista tcheco Jan Svankmajer. Este é um dos muitos filmes de animação de Svankmajer, que costuma utilizar *pixilation* hibridizado com *stop motion* e *live-action* em diversas produções, inclusive nesta citada. *Jídlo*, que pode se traduzir por Comida, é dividido em três atos, cada um corresponde a um horário de refeição: café da manhã, almoço e janta. Em cada ato personagens excêntricos fazem ações esquisitas possibilitadas pelas técnicas utilizadas e por toda a *mise en scène* típica de Svankmajer. No café da manhã vemos pessoas-máquina, no almoço duas pessoas não conseguem chamar o garçom e acabam por comer uma à outra e, finalmente, no jantar há um banquete grotesco de partes de corpos humanos, sendo o último prato um órgão sexual masculino.

"O que é impossível na vida real se torna trivial no *pixilation*." (LAYBOURNE 1979, p. 63, tradução nossa). O *pixilation* pode ser visto como possibilidade visual de feitiço sobre os seres e objetos do mundo em que vivemos, tornando-os "amalucados", "enfeitiçados" ou como se sob o efeito de alguma droga. Enfeitiçar é tornar potencialmente mágico, promovendo uma mudança de parâmetro de mundo e sublimando os seres e objetos animados. A estranheza dos movimentos não naturais executados por seres e objetos figurativamente iguais aos de uma filmagem/gravação é o que constitui a base do *pixilation*. Por isso, independente da narrativa, o *pixilation* possui uma magia intrínseca a ele. Tal magia descende dos *trickfilms*, que, em sua maioria, eram atrações que visavam sempre destacar os feitiços da técnica a fim de divertir e intrigar os espectadores. A magia se dá pelo truque aplicado a um aparelho que pretende ter a sintetização do movimento como principal efeito. O feitiço transgride este padrão e transcende a linguagem do audiovisual.

Magia na obra de arte de reprodutibilidade técnica

A magia do *pixilation* é descendente dos *trickfilms*. Mas o que é esta magia? O que este termo carrega de surpreendente? Há magia na imagem técnica? Sabe-se que magia é um termo que Walter Benjamin

usa em *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*⁹ atribuído às imagens tradicionais e não mais às técnicas, visto que estas perderam sua "aura", ou seja, o seu "aqui agora", a sua noção de "autenticidade". Perderam, assim, sua função ritualística, mágica e religiosa para exercer caráter político na sociedade. De fato, a aproximação de imagens com pessoas promove mudança de relação entre obra e espectador/observador. Porém, a magia das imagens tradicionais não pode ter sido simplesmente apagada das imagens técnicas. Vilém Flusser (2009, p.15-16) admite que ainda há teor mágico nas imagens técnicas, mesmo que estas sejam bastante diferentes das tradicionais.

As imagens técnicas, longe de serem janelas, são imagens, superfícies que transcodificam processos em cenas. Como toda imagem, é também mágica e seu observador tende a projetar essa magia sobre o mundo. O fascínio mágico que emana das imagens técnicas é palpável a todo instante em nosso entorno. Vivemos, cada vez mais obviamente, em função de tal magia imagética: vivenciamos, conhecemos, valorizamos e agimos cada vez mais em função de tais imagens. Urge analisar que tipo de magia é essa.

Se ainda existe magia na imagem técnica, certamente ela se configura de maneira diferente do que a existente nas imagens tradicionais. Benjamin critica determinados mecanismos que procuram manter a função mágica da imagem tradicional na imagem técnica. Por exemplo, o culto ao estrelato, estimulado pelo capital cinematográfico, que segundo o autor "dá um caráter contra-revolucionário às oportunidades revolucionárias imanentes a esse controle." (BENJAMIN, 1987, p.180). O controle que Benjamin fala é o do público – a massa – em relação às imagens do filme. Por exemplo, a atuação de um ator que, mesmo não enxergando seus espectadores da sala de cinema, sabe que sua imagem será dirigida a estas pessoas. Essa relação astros de cinema e público, de fato, gera problemáticas se o objetivo for fazer do cinema um modo de expressão artístico que estimula o pensamento crítico, ou seja, algo além do mero entretenimento. Este culto ao estrelato "estimula [...] a consciência corrupta das massas" (BENJAMIN, 1987, p.180), ou seja, estimula sua alienação, atrofiando sua capacidade de visão crítica. Está certo que precisamos contextualizar o texto de Benjamin, a fim de entender também sua preocupação bastante válida em relação à absorção de um modo artístico pelo capitalismo, em um sentido de "conservar apenas a magia da personalidade, há muito reduzida ao clarão putrefato que emana do seu caráter de mercadoria" (BENJAMIN, 1987, p.180). O texto aqui citado é a tradução da primeira versão de *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*, tendo o original sido escrito entre 1935 e 1936. Período de pós-guerra e de iminente Segunda Guerra Mundial. Período em que socialismo e comunismo ainda eram vistos por muitos filósofos como ideologias que solucionariam os problemas enfrentados na sociedade capitalista.

⁹ BENJAMIN, Walter. Obras Escolhidas Vol. 1 (Magia e Técnica, Arte e Política). São Paulo: Brasiliense, 1987.

[...] é diante de um aparelho que a esmagadora maioria dos cidadãos precisa alienar-se de sua humanidade [...] durante o dia de trabalho. À noite, as mesmas massas enchem os cinemas para assistirem à vingança que o interprete executa em nome delas, na medida em que o ator não somente afirma diante do aparelho sua humanidade [...] como coloca esse aparelho a serviço do seu próprio triunfo. (BENJAMIN, 1987, p.179)

Fica claro que o caráter político da obra de arte de reprodutibilidade técnica é algo que possui um potencial bastante elevado. Na verdade, Benjamin entende que esta é a principal característica do cinema e que, portanto, deve fazer parte da revolução, ou seja, da mudança de *status quo*. Portanto, a crítica que ele faz ao culto ao estrelado é bastante válida, inclusive nos dias de hoje. Porém, a magia que defendo ainda estar presente nas imagens técnicas nada tem a ver com este tipo de idolatria. Pode-se dizer, até mesmo, que a magia dos *trickfilms* vai contra toda esta questão de idolatria, no sentido de que estes filmes quebram a todo o momento a continuidade da imagem, rasgando-a por dentro e inserindo seus truques de mágica dentro da matéria fílmica. A magia tem relação com a mágica, mas na imagem cinematográfica esta união enfeitiça o que é visto, requerendo não idolatria, mas imaginação.

[...] a imaginação tem dois aspectos: se de um lado, permite abstrair duas dimensões dos fenômenos, de outro permite reconstituir as duas dimensões abstraídas na imagem, em outros termos: imaginação é a capacidade de codificar fenômenos de quatro dimensões em símbolos planos e decodificar as mensagens assim codificadas. Imaginação é a capacidade de fazer decifrar imagens. (FLUSSER, 2009, p.7)

A teoria de Flusser fala bastante do programa. Uma câmera fotográfica, por exemplo, possui um programa e o fotógrafo – ou funcionário, como diz o autor – tem possibilidades finitas de fotos que podem ser feitas, todas já pré-programadas pelo aparelho. O aparelho faz parte do programa da indústria de equipamentos, que por sua vez faz parte do programa da sociedade e assim por diante. Desta forma, a magia das imagens técnicas também é, segundo Flusser, programada. Isso não é necessariamente bom, visto que esta premissa indica que não há uma real liberdade para o artista que utiliza aparelhos para se expressar. Existem muitas possibilidades, porém finitas.

Claro está que a magia das imagens técnicas não pode ser idêntica à magia das imagens tradicionais: o fascínio da TV e da tela de cinema não pode rivalizar com o que emana das paredes de caverna ou de um túmulo etrusco. [...]. A nova magia não visa modificar o mundo lá fora, como o faz a pré-história, mas os nossos conceitos em relação ao mundo. É magia de segunda ordem: feitiço abstrato. Tal diferença pode ser formulada da seguinte maneira: a magia pré-histórica ritualiza determinados modelos, mitos. A magia atual ritualiza outro tipo de modelo: programas. [...] A nova magia é ritualização de programas, visando programar seus receptores para um comportamento mágico programado. (FLUSSER, 2009, p.16)

Entretanto, Flusser acaba por destacar desta situação programada pessoas chamadas por ele de “fotógrafos experimentais”. Estas seriam responsáveis por transgredir o funcionamento da caixa preta, pois:

Sabem que os problemas a resolver são os da imagem, do aparelho, do programa e da informação. Tentam, conscientemente, obrigar o aparelho a reproduzir imagem informativa que não está em seu programa. Sabem que sua práxis é estratégia dirigida contra o aparelho. (FLUSSER, 2009, p.76)

Portanto, existem formas de se magicizar a imagem técnica sem fazer dela magia alienante e sim um meio no qual “o artista luta por desviar o aparelho de sua função programada e, por extensão, para evitar a redundância e favorecer a invenção.” (MACHADO, 1997). Assim a magia dos *trickfilms* se insere no trabalho dos “fotógrafos experimentais”, pois há um jogo de combate e aceitação constante entre o cineasta e o aparelho. As possibilidades programadas são postas em xeque e a manipulação do material físico cinematográfico se rompe do programa. O *pixilation*, que descende desta magia, também rompe, pois ele hibridiza fotografia e cinema e os coloca sobre mesmos parâmetros, se vê os dois ao mesmo tempo em uma mesma tela. Tornam-se dependentes, e convivem em constante combate promovido pelo feitiço que nos atinge devido ao nosso próprio psiquismo de completar o movimento que não existe sem auxílio da imaginação.

Benjamin traça um paralelo interessante entre a prática do pintor e a do cinegrafista – que se pode entender como cineasta - os relacionando com o mágico e o cirurgião, respectivamente:

[...] qual a relação entre o cinegrafista e o pintor? A resposta pode ser facilitada por uma construção auxiliar, baseada na figura do cirurgião. O cirurgião está no polo oposto ao do mágico. O comportamento do mágico, que deposita as mãos sobre um doente para curá-lo, é distinto do comportamento do cirurgião, que realiza uma intervenção em seu corpo. O mágico preserva a distância natural entre ele e o paciente, ou antes, ele a diminui um pouco, graças a sua mão estendida, e a aumenta muito, graças à sua autoridade. O contrário ocorre com o cirurgião. Ele diminui muito sua distância com relação ao paciente, ao penetrar em seu organismo, e a aumenta pouco, devido à cautela com que sua mão se move entre os órgãos. Em suma, diferentemente do mágico (do qual restam alguns traços no prático), o cirurgião renuncia, no momento decisivo, a relacionar-se com seu paciente [...] e em vez disso intervém nele, pela operação. O mágico e o cirurgião estão entre si como o pintor e o cinegrafista. O pintor observa em seu trabalho uma distancia natural entre a realidade dada e ele próprio, ao passo que o cinegrafista penetra profundamente as vísceras dessa realidade. (BENJAMIN, 1987, p.187)

Ao opor a prática do mágico a do cirurgião, Benjamin procura fazer entender que o pintor não consegue penetrar totalmente na realidade, visto que ele possui uma distancia natural dela e, já o cinegrafista consegue penetrar nesta realidade, pois possui um aparelho que lhe auxilia nesta imersão. Como se encara o mágico que trabalha com cinema? As trucagens não podem ser vistas como um procedimento

cirúrgico? Acredito que sim. É por isso que esta analogia de Benjamin me leva a pensar justamente o contrário, que cineastas são mágicos e que mesmo assim são também cirurgiões. A imagem técnica se vale da pré-história das imagens tradicionais e da história dos textos, configurando-se assim, como explica Flusser, uma etapa pós-histórica e pós-industrial da humanidade.

Por certo: aparelhos informam, simulam órgãos, recorrem a teorias, são manipulados [...], e servem a interesses ocultos. [...] os aparelhos, embora produtos industriais, já apontam para além do industrial: são objetos pós-industriais. Daí as perguntas industriais (por exemplo, as marxistas) não mais serem competentes para aparelhos. A nossa dificuldade em defini-los se explica: aparelhos são objetos do mundo pós-industrial, para o qual ainda não dispomos de categorias adequadas. (FLUSSER, 2009, p.22)

Flusser diz que “aparelhos simulam órgãos”. Benjamin diz que o cineasta “penetra nas vísceras dessa realidade”. No cinema as vísceras da realidade não são de fato realidade e sim uma interpretação, uma representação. Registro do real não é função do cinema. Pode-se simular este registro, mas ele não ocorre de fato, pois sempre será um ponto de vista, uma das possibilidades finitas do programa ou das infinitas quando se quebra com a programação. Os *trickfilms* e, por consequência, o *pixilation*, apresentam magia pós-industrial, pós-histórica unindo o artesanal com o tecnológico.

Considerações finais

Cada trucagem e ilusão de movimentos impossíveis é feitiço de um(a) mágico(a) chamado(a) cineasta, ou reapropriando Flusser, de um(a) “cineasta experimental”. O embate contra o aparelho, contra sua essência e matéria enfeitiçada não só o que se vê na tela como também atinge o espectador, que se deixa enfeitiçar presenciando situações, que evocam outros mundos, outras realidades. Talvez essa magia possa ser aplicada a todas as técnicas de animação, visto que, todas sofrem manipulação de artistas, que colocam suas mãos - muitas vezes de forma semelhante às do pintor - em função de brincar com as capacidades físicas, químicas e psíquicas dos seres humanos.

Animação não é a arte de desenhos que se movem, mas a arte de movimentos que são desenhados. O que acontece entre cada *frame* é mais importante do que o que acontece em cada *frame*. (MCLAREN apud WELLS, 1998, p. 10, tradução nossa).

No caso do *pixilation*, a palavra “desenhos” na afirmação de McLaren pode ser trocada por “fotografias” e a palavra “desenhados” por “fotografados”. A magia se estabelece pelo que não se é possível no plano do mundo em que se vive, ou seja, o feitiço advindo da mágica desafia concepções gerais de percepção de realidade. Entre cada fotograma há um truque, uma mágica, uma magia que se anima no fluxo fílmico. Os truques são, sim, feitiços.

Referências bibliográficas:

BARBOSA JR., Alberto L. *Arte da Animação: Técnica e Estética Através da História*. 1ª. ed. São Paulo: Senac SP, 2002.

BENJAMIN, Walter. *Obras Escolhidas Vol 1 (Magia e Técnica, Arte e Política)*. Tradução de Sérgio Paulo Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 1987.

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

DICIONÁRIO Brasileiro inglês-português. Englewoos Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, Inc., 1987.

FLUSSER, Vilém. *Filosofia da Caixa Preta: Ensaio para uma futura filosofia da fotografia*. Rio de Janeiro: Sinergia Relume Dumará, 2009.

LAYBOURNE, Kit, *The Animation Book*. USA: Crown Publishers Inc., 1979.

MACHADO, Arlindo. *Pré-cinemas & pós-cinemas*. Campinas: Editora Papyrus, 2011.

_____. *Repensando Flusser e as imagens técnicas*. 1997. Disponível em:

<<http://www.fotoplus.com/flusser/vftxt/vfmag/vfmag002/vfmag002.htm>>
> Acesso em 20 de agosto de 2014.

NATIONAL FILM BOARD OF CANADA. *Pixillation*. Disponível em:
< <http://www3.nfb.ca/animation/objanim/en/techniques/pixillation.php> >
> Acesso em 20 de agosto de 2014.

PATMORE, Chris. *The complete animation course*. New York: Barron's, 2003.

WELLS, Paul. *Understanding animation*. 1. ed. Londres: Routledge, 1998.

Referências audiovisuais:

Jídlo, Jan Svankmajer, Tchecoslováquia/Reino Unido: 1992. 17 minutos.

Neighbours, Norman McLaren. Canadá: 1952. 8 minutos.

Nouvelles luttres extravagantes, Georges Méliès. França: 1900. 2 minutos.

Two bagatelles, Norman McLaren e Grant Munro. Canadá: 1953. 3 minutos.