

# The Dual Path of Cinema Between Real and Fantastic Fiction

## O Duplo Caminho do Cinema Entre a Ficção Real e a Fantástica

Eliane Gordeeff

Universidade de Lisboa, Faculdade de Belas-Artes,  
Centro de Investigação e de Estudos em Belas-Artes (CIEBA), Lisboa, Portugal <sup>1</sup>

### Abstract

*This article reflects on Cinema as a fictional real or fantasy representation. The objective is to perceive the current Cinema, in a post-moment, to the observation of Manovich (2001), who pointed out that it was no longer possible to separate real Cinema from animated techniques. However, despite films like “Jurassic Park” (Spielberg, 1993) or “Avatar” (Cameron, 2009) only being possible with the structural junction of the live-action image with the animated one, “The Shape of Water” (Toro, 2017) is considered a turning point in the history of Cinema. Awarded the Oscar for Best Feature Film in 2018, it provoked Fernando Meireles’ astonishment: “I don’t understand North Americans anymore”. This observation is from the director of “The City of God” (2002) and “Blindness” (2008). For that purpose, studies by David Bordwell on classic American Cinema and David Butler on fantasy cinema. Nevertheless, looking under the aesthetic gaze of Noël Carroll, the analytical of Edgar Morin and some contemporaries of the emergence of this Art gathered in the work of Daniel Banda and José Moure. The article offers another aspect aligned with the statement provided by Manovich, concluding that Cinema has traveled an ouroboros journey where (re) found a point without boundaries.*

**Keywords:** Live-action Image, Animated Image, Fiction Narrative, Fantastic Narrative, Cinema’s nature

### Introdução

Como nos mostra o desenvolvimento das Artes<sup>2</sup> na história, a Arte do cinema se originou, com os avanços tecnológicos aplicados ao princípio da “Lanterna Mágica”. A sua projeção resultava em imagens desenhadas como fantasmagorias, que foram se tornando cada vez mais sofisticadas, até se tornarem pequenas narrativas. Em 28 de Outubro de 1892, Émile Reynaud executou com o seu Praxinoscópio, o que é considerada a primeira projeção pública em animação. Três anos depois, os Irmãos Lumière apresentaram o seu cinematógrafo, com a projeção de imagens filmadas, *La Sortie de l’Usine Lumière à Lyon*, com o uso dos princípios da fotografia, adaptada a uma tira de filme contínua.

Estes poucos dados históricos já são suficientes para demarcar, o contexto em que se estabelece “o cinema”<sup>3</sup> enquanto criação, registo e elemento comercial de entretenimento, e as duas vertentes que já se estabelecem: o desenho e a fantasia de um lado, e a imagem real do outro.

Nesta fase inicial, tudo era novidade um espetáculo que despertava a curiosidade, hoje considerado como um momento do “Cinema de Atrações” (Gunning 2006, 31-39). A perda dessa curiosidade aliada aos desenvolvimentos técnicos e de linguagem, deu origem ao “Cinema Hollywoodiano Clássico” (Bordwell 1986), que foi seguido pela fase dos “Filmes de Arte” (Bordwell 2008), que por sua vez deram lugar a outros avanços tecnológicos (1980-2000). Um momento de mudanças de paradigmas, semelhante ao que ocorreu no início do final do século XIX. Um período marcado com a introdução dos efeitos digitais iniciados com o filme *Tron* (1982), mas pontuado com o artigo de Lev Manovich de (2001, 295) em que observou “as cinema enters the digital age, [...] Consequently, cinema can no longer be clearly distinguished from animation”. No final do século XIX, início do XX, também não havia tal divisão radical, já que o Cinema como arte e modo de produção de entretenimento, estava a se formar naquele momento.

Porém, algo se destaca quando, apesar de toda essa revolução, *The Shape of Water* (Toro 2017) é agraciado com o Oscar de Melhor Longa-metragem, em 2018, provocando o espanto de Fernando Meireles, realizador de *Cidade de Deus* (2002) e *Blindness* (2008), que posta no seu *twitter*: “Não entendo mais os Norte-Americanos”. O comentário é resultado de seu espanto ao ser atribuído o citado prémio a uma produção considerada “fantasiosa”, que se distancia do Cinema de vida real, ou como será tratado, Cinema de ficção real - como são as produções do *Film Art* (Bordwell 2008), influenciadas pela *Nouvelle Vague* e o Neorealismo Italiano<sup>4</sup>. Portanto, esta análise se debruça sobre a questão da fantasia no Cinema, focando principalmente sobre o Cinema Estadunidense, devido a sua força distributiva e consequente, influência nas produções de outras origens.

Para esse fim, esse artigo apresenta uma breve contextualização histórica, observa a questão do real e sua representatividade, enquadra a questão do Cinema Clássico e o de Arte, além de delimitar o que considera fantasia e suas instâncias. Ao final, conclui que esta é o dínamo propulsor do cinema, e que apesar de polémico, é a fantasia a alma das imagens em movimento. E que o cinema percorreu um ciclo, se reencontrando com suas próprias origens.

Toda esta análise é pautada principalmente nos estudos de Edgar Morin, sobre cinema e a fantasia; de David Bordwell, sobre o Cinema Clássico e de Arte, e de David Butler, sobre a fantasia no Cinema. Porém, acompanhados pelos trabalhos de Noël Carroll sobre o cinema, e de outros estudiosos dos séculos XIX e XX

reunidos no livro “Le Cinéma: naissance d’un art 1895-1920” (Daniel Banda e José Moure 2008).

Destacam-se também, duas considerações basilares desta análise:

A consideração sobre os filmes documentários como sendo “ficção real” pode despertar controvérsia. Mas se justifica pelo facto de serem filmes que apresentam, não somente a estética e as narrativas calcadas na realidade, mas também, a própria história que se narra. Porém, esta história que se assiste no ecrã, é uma representação da história real. Mesmo que se utilize cenas do facto ocorrido, o que se assiste, não é a “história que ocorreu”, pois é sempre mostrada pelo ponto de vista de quem a narra. Portanto, não deixa de ser uma ficção, em certo grau, enquanto história contada por alguém.

Pelas potências imagética e estéticas tanto da imagem animada, quanto da imagem filmada, considera-se que ambas são capazes de apresentar e representar, tanto ficções reais como ficções fantasia<sup>5</sup>. E como factos que justificam este posicionamento, citam-se dois filmes: *Un día más con vida* (Raúl de la Fuente e Damian Nenow 2018), uma longa-metragem de animação que é um documentário sobre a guerra civil em Angola<sup>6</sup>, e *The Wizard of Oz*<sup>7</sup> (Victor Fleming e King Vidor, 1939), outra longa-metragem que é um filme de fantasia, baseado no livro “The Wonderful Wizard of Oz” de L. Frank Baum, nomeadamente voltado ao público infantil.

## O Contar Histórias, a Realidade e a Fantasia

Nascido da ânsia humana de se contar histórias, característica encontrada em todas as culturas de todas as épocas da humanidade, a criação da projeção das imagens em movimento ofereceu a “materialização” dessas histórias, de forma bem mais dinâmica que as pinturas nas cavernas. Essa materialização, deu origem ao desenvolvimento de uma indústria, que produz filmes de todos os géneros de narrativa, e podem ser compartilhados em coletivo nas salas de cinema, e não só.

Mas como mencionado, a ação de se projetar essas histórias começou com o compartilhamento de pequenas narrativas desenhadas, com a projeção de Renault em animação. E em seguida, a dos Irmãos Lumière, com a projeção de um facto real, a saída de operários de uma fábrica em imagem filmada (*La Sortie de l’Usine Lumière à Lyon* 1885). A segunda é uma consequência da primeira pois também parte do princípio de sucessão de imagens em uma tira de filme, pois já utiliza a então, nova tecnologia da fotografia. A produção de animação passa a utilizá-la a seguir, deixando de exibir os desenhos em tiras contínuas para os fotografar, resultando nos pequenos rolos de filme, como os das imagens filmadas.

Neste momento culturalmente efervescente da civilização, não haviam ainda diferenças ou fronteiras entre real e irreal, ficção e fantasia, porque tudo era novidade e considerado como novas invenções. Tom Gunning chama este momento, até 1906-1907, de “Cinema de Atrações”<sup>8</sup> (2006b, 31-39)

The drive towards display, rather than creation of a fictional world; a tendency towards punctual temporality, rather than extended development; a lack of interest in character “psychology” or the development of motivation; and a direct, often marked, address to the spectator at the expense of the creation of a diegetic coherence, are attributes that define attractions, along with its power of “attraction,” its ability to be attention-grabbing (usually by being exotic, unusual, unexpected, novel). (2006b, 36)

Não há dúvidas que Georges Méliès é o expoente mais significativo deste momento. Mesclando e adaptando artifícios das apresentações de variedades, truques e a imagem filmada, resultando num trabalho criativo, e originando tudo o que o Cinema e seus efeitos especiais desenvolveriam o futuro. Méliès, foi o pai de muitas destas criações: a edição, o stop motion, interferência de cor na película, a ficção-científica, entre outras. Era um momento em que ainda não haviam denominações, classificações, ou considerações ortodoxas sobre o que era o cinema, mas o que poderia vir a ser. (Nervo 1898; Matuszewski, 1898; Scheinpluf 1904 in Bande e Moure 2008,59-65,71-73).

Poucos anos depois, como mostra Bande e Moure (2008, 25-26) entre 1909-1914, já surgem polémicas com o mundo do Teatro e a Literatura, com a distinção do Cinema como Arte e com seus meios específicos. Assim como a distinção entre a imagem animada e a filmada, até pela grande diferença de tempo e custo de suas produções, em relação à imagem filmada, já que filmar é muito mais rápido do que desenhar quadro-a-quadro. E o senso de realidade do Cinematógrafo da época, criação dos Lumière, um dispositivo que tanto filmava quanto e projetava as imagens, é destacado desde as primeiras exposições (Urbina 1896, in Bande e Moure 2008, 44-47).

Porém, vale ressaltar que a relação entre a realidade e a irrealidade é considerada igual para essas duas formas de imagens em movimento (animação e vida real). Pois retratar o que não é possível (seja por questões de tempo ou de inacessibilidade), é campo da animação, como o foi o caso de, *The Sinking of The Lusitania*, realizado por Winsor McCay em desenho animado, em 1918, e considerado o primeiro documentário animado (Ehrlich 2021). Mas na altura da segunda década do século XX as duas formas de se fazer imagem em movimento já se definem individualmente, com o desenvolvimento de uma indústria de filmes de ficção crescente nos Estados Unidos da América do Norte<sup>9</sup>, o início da Primeira Guerra Mundial na Europa, e novos materiais e formas de se animar<sup>10</sup>. A Animação vai se dedicar mais às fantasias e ações impossíveis, e nas suas mais variadas técnicas. Mas quando o cinema de vida-real, precisa contar histórias fantasiosas, como *King Kong* (1933)<sup>11</sup>, faz uso de animação stop motion, com o nome de “efeitos especiais”.

## A Realidade no Cinema

O senso de realidade é discutido imensamente pelo Film Studies, o que não será abordado nesta análise uma vez que este senso é inegável, e cria a sensação de veracidade no que se assiste, como já foi pontuado por (Metz 1994, Kouléchov 2008, Bazin 1984, Barthes 1980). A ligação inerente com a imagem fotográfica, dificulta o descolamento do que se assiste da realidade material em que se vive<sup>12</sup>.

Partindo-se dessa premissa, o que se coloca em evidência é a comparação realizada por David Bordwell, sobre o Cinema Clássico Hollywoodiano e o que ele nomeia de *Art Film*, e como essa “realidade” é mostrada por estes dois “cinemas”. O primeiro abrange filmes realizados entre 1917 a 1960 (Bordwell 1986, 17), enquanto o segundo, é consequência da produção europeia de filmes do pós-guerra, como a *Nouvelle Vague* e o Neorealismo italiano, que influenciaram a produção em Hollywood.

Porém, ambos se mostram de forma realista, mas com algumas diferenças que são destacadas, pois têm relação com a questão que se analisa. Será importante perceber essas diferenças, pois assim se compreende a evolução da forma de se apresentar a narrativa fílmica, mas que não fugiu ou quebrou com o senso de realidade. Ao contrário, este foi ampliado. Estes filmes também não se enveredaram pelo “campo da fantasia”, ou passaram a apresentar narrativas impossíveis ao nosso cotidiano. Como objetivo de clarificar essa comparação sucintamente, mostra-se esta tabela com as principais características de cada um:

Classic Hollywood Cinema	Não Clássico / Art Cinema <sup>13</sup>
Questões Objetivas	Questões Subjetivas, psicológicas, complexas
As questões são resolvidas no final	As questões nem sempre se resolvem, falam sobre a condição humana
A narrativa segue a história do protagonista	A narrativa pode seguir ou não a história do protagonista, pode ser uma procura, uma viagem
A história acompanha o tempo e o espaço	O tempo é mais seccionado, por forwards e flashbacks
O movimento de câmara é resultado da ação	O movimento de câmara tem outros motivos e significados
Personagens bem definidos	Personagens instáveis, mutáveis
Cinema Ficção	Cinema Realismo e Autoria

Tabela 1 – Características do Cinema Hollywoodiano Clássico x Art Cinema, segundo David Bordwell

Assim, apesar de ambos os “cinemas” apresentarem uma roupagem e narrativa realistas, ao se comparar as características das duas colunas, percebe-se que o *Art Cinema* encontra mais similitude com a vida real, pois apresenta as narrativas de forma mais parecida com a dinâmica da vida humana. Como exemplo, toma-se o clássico *Ladri di Biciclette* (Vittorio De Sica 1948), que mostra a imagem dura da vida no pós-guerra na Itália, e sem Happy End. Por outro lado, filmes com profundidade psicológica (que mesclam, ou não, os “dois cinemas”), como *Black Swan* (Darren Aronofsky 2010) ou *Natural Born Killers* (Oliver Stone 1994), se assemelham em determinados momentos, aos filmes fantasia. Isso se deve ao facto de apresentarem o *Imaginarium* diegético (Gordeeff 2018) de suas narrativas - imagens que não se veem na vida real - com excertos no nível *meta-diegético* (Genette 1972) a explicar o que se passa no nível interno dos personagens: sonhos, lembranças, flashbacks. Estes momentos apelam à fantasia do espetador de forma direta e sem subterfúgios.

## Mas, o que é Fantasia afinal?

O termo fantasia é por demais alargado, o que de facto é um desafio quando há a necessidade de utilizá-lo como nesta análise, e portanto se faz necessário referenciá-lo e demarcar o seu enquadramento. Que no caso, são enquadramentos.

Para Edgar Morin, fantasia é

pois a ficção preponderante no cinema. Uma ficção que é um autêntico complexo de real e de imaginário, uma espécie de proteína da alma, em que as carências afetivas e as carências racionais encontram um certo equilíbrio molecular (1997, 193).

Considerando os estudos da narrativa fantástica, Tzvetan Todorov (1970, 184) define: “o fantástico é a hesitação experimentada por um ser que não conhece as leis naturais, diante de um acontecimento aparentemente sobrenatural”. Já no livro “Philosophy of the Motion Picture”, o filósofo Noël Carroll (2008, 149) observa a Fantasia como um género que propicia um estado de “afeto” — “states that involve feelings or sensations” — na audiência<sup>14</sup>.

Enquanto David Butler (2019), analisou o tema de forma objetiva, mas abrangente em seu livro “Fantasy Cinema, Impossible Worlds on Screen”. Comentando sobre a literatura existente, nomeando os tipos de fantasias e analisando os motivos pelos quais a “fantasia” é considerado um género do cinema, por alguns estudiosos e catálogos<sup>15</sup> mas não por outros<sup>16</sup>. E seguindo Steve Neale, Butler apresenta fantasia como uma “anomalia”, pois, como Eric Rabkin e Rosemary Jackson, considera um termo que abrange muitos outros sub-tipos de ficção (ficção-científica, Horror, Noites da Arábia, *Fairy Tales*, *Comics*, etc), para ser considerado apenas um género único. O que faz sentido.

Butler ainda analisa o estudo de Todorov sobre a narrativa fantástica, comentando sobre o ‘maravilhoso’

e a 'estranheza'<sup>17</sup>, adotando alguns conceitos como, "maravilhoso" - "wonder film"<sup>18</sup> (Butler 2019, 34-42) - para analisar filmes como, *The Lost World* (1925) e *King Kong* (1933), pois a experiência estética suscita curiosidade e contemplação<sup>19</sup>. Ele destaca um capítulo do livro para analisar "mundos fantásticos" com "realidades" próprias como *Excalibur* (1981), e a trilogia de Peter Jackson, *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (2001), *The Lord of the Rings: The Two Towers* (2002) e *The Lord of the Rings: The Return of the King* (2003). Mas, destaca que os avanços da CGI são usados em todo o tipo de filme, e observa "how audio-visual style can contribute to an effective sense of fantasy and the fantastic, prompting us to question the nature of what we see and hear in a film" (2019, 79). Ou seja, depende de como são apresentados o espaço da cena, ambiência, representação dos elementos da natureza, criação de personagens, *motion capture*, entre outros elementos. Butler também observa a característica da montagem e dos longos planos, para suscitar algo de fantástico na narrativa (2019 85-95), e conclui que "it is one of the fundamental impulses in film-making expressed in a wide range of genres and cinematic traditions" (2019,120).

Por outro lado, David Bordwell, mais ligado às análises da estrutura da obra fílmica, destaca em seu blog "Observation of Art", no post "Swords vs. Lightsabers" que, em detrimento da Ficção-científica (gênero de filme),

Fantasy, on the other hand, has become so prominent and so successful that it is hardly necessary to list examples. X-Men, Spider-Man, Rings, Harry Potter, The Chronicles of Narnia, and Pirates of the Caribbean are hugely popular franchises. (Abril 17,2007)

E explica o motivo de considerar X-Men, Spider-Man, como fantasia e não ficção científica:

Each offers some sort of physical explanation for the super-powers of their characters: various genetic mutations of uncertain cause, a spider bite during a school lab fieldtrip. These are not scientific explanations, though, at least not of the semi-plausible sort that sci-fi films usually delight in providing. (Abril 17, 2007).

O que é interessante pois Butler considera este tipo de ficção como fantasia, apesar de reconhecer que tanto Sci-fi quanto Terror possuem já um espaço próprio nas categorias de gênero. E destaca,

if the success of film such as Pan's Labyrinth and The Lord of the Rings suggests a contemporary landscape more sympathetic towards fantasy, fantasy nonetheless remains under suspicion and often misunderstood by the film industry and its critics. (2019, 9-10)

A exposição destes detalhes e meandros sobre o que é a fantasia na narrativa e no cinema, se faz necessário para se perceber a complexidade deste assunto, e o enquadramento feito neste artigo.

## Enquadramento da Fantasia no Cinema Enquanto Estética e Narrativa

E partindo deste ponto, considera-se neste estudo, "fantasia no cinema" tudo o que se distancia da realidade que se conhece e que se considera como realidade, e que não encontramos no mundo material real. Ou seja, uma narrativa que use de elementos de fora da realidade do quotidiano.

Mas entende-se que esta consideração é reduzida, pois um filme pode mostrar uma história real ou ficção real, de forma fantasiosa, como *Ryan* (Chris Landreth 2004) e *Black Swan* (Darren Aronofsky 2010) respetivamente. Apesar de um ser um documentário animado, e o outro, uma ficção real, uma história criada para se dar a impressão de realidade. E explica-se tal observação: ambos fazem uso de imagens animadas, interferências gráficas para demonstrar momentos emocionais ou psicológico das narrativas ou dos personagens - o seu *Imaginairum* diegético.

Assim, constatamos que a fantasia no cinema pode se apresentar em duas instâncias: na narrativa (com uma narrativa impossível, no mundo real) e na estética que a representa (mostrando ações, que não se encontram no quotidiano). Nesta proposta de reflexão sobre a fantasia no Cinema, há um foco maior na questão da história, na narrativa, pois posiciona *The Shape of Water* e *Cidade de Deus* como antagonísticos denominando-os, ficção fantástica e ficção real, respetivamente.

Mas tal facto não exclui a atenção do uso da fantasia na sua instância estética, o que posiciona alguns filmes num "campo híbrido", como *Valsa com Bashir*<sup>20</sup> (Ari Folman 2008), ou *Les Misérable* (Tom Hooper 2012). O primeiro por mostrar um história auto- biográfica real, através da representação de factos e devaneios (usando desenho animado). E o segundo, por apresentar indiretamente uma obra literária<sup>21</sup>, o romance homónimo (1862) de Victor Hugo que descreve a pobreza de Paris depois da Batalha de Waterloo (1815), mas através de imagens cantadas, musicadas, o que não acontece na realidade<sup>22</sup>.

Desta forma, se separam os filmes em três grupos: Ficção real, Ficção Fantástica, e Ficção Real Com Estética Fantasia. Segue uma pequena tabela de exemplificação.

Ficção real	Fantasia	Ficção real Com Estética Fantasia
1914 (Mendes 2019)	<i>The Shape of Water</i> (Toro 2017)	<i>Un día más con vida</i> (Raúl de la Fuente e Damian Nenow 2018)
<i>Cidade de Deus</i> (Meireles 2002)	<i>Pirates of the Caribbean</i> (Gore Verbinski 2003)	<i>Black Swan</i> (Darren Aronofsky 2010)
<i>Short Cuts</i> (Altman 1993)	<i>Edward Scissorhands</i> (Tim Burton 1990)	<i>Trainspotting</i> (Danny Boyle 1996)
<i>Raging Bull</i> (Scorsese 1980)	<i>The Company of Wolves</i> (Neil Jordan 1984)	<i>Annie Hall</i> (Woody Allen, 1977)
<i>Rear Window</i> (Hitchcock 1954)	<i>Mary Poppins</i> (Stevenson 1964)	<i>Marnie</i> (Alfred Hitchcock 1964)
<i>Ladri di Biciclette</i> (De Sica 1948)	<i>King Kong</i> (Cooper, Schoedsack 1933)	<i>Spellbound</i> (Alfred Hitchcock, 1945)
<i>Nanook, o Esquimó</i> (Flaherty, 1922) <sup>23</sup>	<i>Le Voyage dans la lune</i> (Méliès, 1902)	<i>The Gold Rush</i> (Chaplin 1925) <sup>24</sup>

Tabela 2 – Exemplos de Filmes de Ficção real, Fantasia e Ficção real Com Estética Fantasia

## O Cinema é Fantasia

Uma consideração crucial é a de que tudo o que aparece no ecrã do cinema é resultado de uma ficção, enquanto história contada por alguém. Quando um realizador cria um filme, ele de facto cria a sua fantasia, e a externa aos outros. Não há controvérsias de que a obra reflete o seu criador e a sua cultura (Duvignaud 1970). Assim, um filme é o resultado de uma fantasia, independentemente da narrativa que apresenta.

Tudo é fantasia no Cinema, seja uma obra animada, filmada, com narrativa de ficção real (incluindo documentários) ou baseadas em contos, lendas, sonhos, histórias de ficção científica, terror, etc. Por que na origem de todas elas, está a imaginação humana, a capacidade de fantasiar, criar e elaborar sobre factos do quotidiano ou não. As imagens em movimento são um produto da fantasia, enquanto criatividade em movimento. Morin já afirmava:

O cinema torna-se sinónimo de ficção.

[...].

A imagem é o estrito reflexo da realidade, a sua objectividade está em contradição com a extravagância imaginária. Porém, esse reflexo é já, ao mesmo tempo um 'duplo'. A imagem já se encontra embebida de poderes subjectivos que a vão deslocar, deforma e projetar para a fantasia e para o sonho (1997, 97, 98).

E se considerarmos o termo fantasia em um outro sentido, o de vestir-se de outra característica ou aparência, como no uso de uma máscara, podemos também identificar que o cinema utiliza-se de artifícios (fantasias), para nos mostrar as suas narrativas. Seja através da caracterização dos atores em personagens, seja na utilização de objetos representado outras coisas (como no caso do Stop motion), ou na criação de ambientes virtuais.

Observando por outro ângulo, há uma outra notação que pode ser desconfortável. Na persistente necessidade de exaltação de filmes que apresentam a veracidade do que ocorre na vida humana (lembrando o comentário de Fernando Meireles), em detrimento de outros, como se estes tivessem menos valor criativo ou artístico<sup>25</sup>, é inevitável identificar a semelhança com a tradicional consideração pré-moderna, de que um bom artista era aquele com habilidade e mestria para representar uma imagem exatamente como a vemos na realidade. Uma realidade fotográfica. O que é irónico, pois a invenção da fotografia quebrou com esse paradigma, libertando o artista para realmente se expressar criativamente e respeitando as suas "próprias fantasias".

Isso é interessante, pois no momento histórico em que há essa quebra de paradigma na Arte, e se inicia uma nova forma de expressão artística (o Cinema), esta parece resgatar, querem manter o velho paradigma, o revestindo de uma nova roupagem. É a expansão e a contração observada durante toda a História da Arte.

Tal facto talvez explique a conhecida desconsideração do Cinema de Vida Real pela Animação. Pelo facto desta arte ser mais livre, mais propensa à criação "fantasiosa", pois está desimpedida das "restrições" criativas que a imagem filmada, sempre ligada ao real (mas por escolha)<sup>26</sup>. Houve outras formas de expressar e utilizar a imagem filmada, como no "Cinema Futurista" (Lisa 2008)<sup>27</sup>, mas que não tiveram o mesmo apelo comercial.

Essa desconsideração do Cinema de Vida Real em relação à Animação, se refletiu inclusive nos Film Studies. Porém, tal situação tem se modificado lentamente ao longo dos últimos 20 anos, a partir do momento em que a tecnologia virtual modificou as formas de produção. Com o uso das técnicas animadas, na manipulação de imagem por imagem, na criação de cenários e personagens virtuais, passando

a ser fundamentais para as suas produções. Sendo em sua maioria são chamados de “efeitos especiais”. Como demonstrado na entrevista<sup>28</sup> de Dennis Muren, supervisor de efeitos especiais estadunidense, sobre animação 3D utilizada na produção *Jurassic Park* (Steven Spielberg, 1993):

This opened up a whole world in storytelling, because you could do anything you want, you were not limited by plastics, or metal or gravity, or anything. Anything you gotta imagine you could do it. (Lacy, 2017, 1:41:20 - 1:41:32).

Ou seja, para Muren, não existia Animação até 1982.

## Conclusão

Em um momento em que nem a imagem fotográfica possui mais a integridade do instante captado (Couchot 1991, Soulares 2009) naturalmente a pureza da imagem cinematográfica exaltada por André Bazin também não existe. E há mais de 20 anos como nos avisou Manovich.

É curioso pois é uma negação à sua própria natureza humana - fantasiar e criar. Mas desejar representar o real, estar ligado às situações reais por conotação, por semelhança direta, e se auto “empoderar” com tal potência. Arrisca-se a conjecturar que tal atitude nada mais é do que o medo de sair da zona de conforto como a criança que gosta de ouvir as mesmas histórias, de ver os mesmos filmes. É uma segurança, é ter o controle da situação, é vivenciar o que já se conhece. Porém, a ironia da história trouxe uma mudança incontornável para as produções do cinema, uma vez que agora, as questões pecuniárias e técnicas o forcem a utilizar artifícios calcados no *know-how* da atividade animada.

Neste ponto temos o que foi mencionado na introdução, que é um retorno à uma situação já vivenciada no século passado, como se fosse o completar de um ciclo. Onde não haviam fronteiras entre animação e cinema de vida real, ou classificações sobre os tipos de ficção (os gênero de filmes). E como fazia o cinematógrafo dos Lumière, atualmente os aparelhos que filmam, também exibem essas imagens. Se presença agora uma nova dissolução de paradigmas, categorizações, formas de produção, etc.

Portanto, o questionamento apresentado na introdução foi sendo respondido ao longo desta análise, mas conclui-se aqui de forma objetiva: a natureza do Cinema é e sempre foi a fantasia. E é mesmo a fantasia de se “imitar a vida” que ilude e inebria como um entorpecente, não deixando o público comum, ver ou perceber exatamente o que se passa, como nos filmes politicamente engajados.

Nota-se que a partir do momento em que se nega esta natureza tão vasta, perde-se um incomensurável terreno de possibilidades, e não esquecendo que é impossível negar a própria natureza todo o tempo.

## Notas finais

<sup>1</sup> Universidade de Lisboa, Faculdade de Belas-Artes, Centro de Investigação e de Estudos em Belas-Artes (CIEBA), Largo da Academia Nacional de Belas-Artes, 1249-058 Lisboa, Portugal.

<sup>2</sup> Que pode não ser Arte, segundo Noël Carroll, se não “involve the expression of thought” (2008,15).

<sup>3</sup> Aqui reunido em uma única palavra, mas que engloba todas as formas e gêneros de projeção, sejam, animadas, filmadas, documentários e ficções.

<sup>4</sup> Este assunto será abordado ao longo do texto.

<sup>5</sup> Esclarecendo que este é uma posição adotada pela autora.

<sup>6</sup> É uma adaptação do livro de um dos maiores repórteres de guerra do século XX, Ryszard Kapuscinski, testemunha do conflito em 1975.

<sup>7</sup> Este segundo, escolhido especificamente por não usar artifícios tecnológicos animados ou em CGI (não existiam na época).

<sup>8</sup> O termo “atrações” vem de Sergei Eisenstein ao tentar encontrar um termo para o teatro, que deveria consistir em uma montagem de tais atrações, “creating a relation to the spectator entirely different from his absorption in “illusory [depictions].” (Gunning 2006b,384).

<sup>9</sup> Com produções como *The Birth of a Nation* (Griffith 1915) que lançou as bases de uma construção fílmica mais elaborada.

<sup>10</sup> Em 1915, o animador Earl Hurd utilizou folhas de celuloide para criação dos desenhos, possibilitando a separação entre cenário e personagem, flexibilizando o processo de animação. Abriu assim, caminho para novas possibilidades técnicas e estéticas, favorecendo a linha de montagem na produção animada (Leslie 2004,12).

<sup>11</sup> No caso, foi o trabalho do animador Willis O'Brien, com seu processo de trabalho, que tinham registros de patentes de estruturas de bonecos e de sets de filmagem, mesclou imagem filmada e animação de bonecos.

<sup>12</sup> De certa forma, por si só, isso já uma “fantasia” de realidade, mas tal consideração será bordada mais à frente.

<sup>13</sup> A consideração de Noël Carroll, “a film that qualifies as a work of film art — which it does by the artist engaging the distinctive features of the film medium which transcend mere recording — achieves a greater level of artistic accomplishment than a film that does not , since artistry as such is always relative to mastery of a medium” (2008, 45), é diferente do sentido apresentado por Bordwell.

<sup>14</sup> Citando *The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe* (2005), *The Time Machine* (2002) e *Planet of the Apes* (2011), como exemplos.

<sup>15</sup> UK Film Council, American Film Institute (1930), Rick Altman (1944), Will Hays (Butler 2019,17).

<sup>16</sup> Richard Maltby, Barry Keith Gran, Wheeler Winston Dixon (Butler 2019,18).

<sup>17</sup> Para Todorov, o “fantástico-estranho” seriam narrativas que apresentam acontecimentos supostamente sobrenaturais, mas com explicações racionais ao final da narrativa; enquanto as narrativas “maravilhosas” terminam mesmo no sobrenatural (1970,156-166).

<sup>18</sup> Termo também usado na época, nas publicidades para anunciar estes filmes.

<sup>19</sup> Usando as palavras de Michele Pierson (Butler 2019,36).

<sup>20</sup> Uma longa-metragem de animação que é um documentário sobre a Guerra do Líbano, de 1982.

<sup>21</sup> Foi uma adaptação do musical, *Les Misérables* de Alain Boublil, Claude-Michel Schönberg e Herbert Kretzmer, que estreou em Paris, em 1980, e que por sua vez foi baseado no citado romance de Victor Hugo.

<sup>22</sup> E bem diferente da versão *Les Misérables* de 1998, realização de Bille August, em ficção real resultado da adaptação direta do mesmo romance.

<sup>23</sup> A consideração de filmes documentários como sendo “ficção real” já clarificado anteriormente.

<sup>24</sup> A personagem Big Jim McKay (Mack Swain) vê a personagem de Chaplin, como um grande frango, e essa passagem é em fusão de imagens

<sup>25</sup> Ou como comparar a Ciência e a Arte (tendo esta “menos valor”), e as histórias contadas para crianças, como se estas tivessem um “valor” inferior.

<sup>26</sup> Muito imposta pela vertente comercial, dos primeiros anos que definiu o caminho a ser trilhado.

<sup>27</sup> Não há uma denominação formal de Cinema Futurista, mas uma manifestação do “movimento futurista” na arte por natureza cinética, que é o Cinema, no florescer da Modernidade.

<sup>28</sup> O depoimento foi registado no documentário, Spielberg (Lacey 2017), sobre o realizador e produzido pela HBO.

## Bibliografia

### Livros

Carroll, Noël. 2008. *The Philosophy of Motion Pictures*. Malden: Blackwell Publishing Ltd.

Banda, Danile.; Moure, José. *Le Cinéma: Naissance d'un art 1895-1920*. 2008. Paris : Éditions Flammarion.

Barthes, Roland. 1980. *La Chambre Claire: Note sur la photographie*. Paris : Cahiers Du Cinéma, Gallimard Seuil.

Bazin, André. 1994. *Qu'est-ce que le Cinéma?* (12a. Ed.). Paris: Les Éditions Du Cerf.

Butler, David. 2009. *Fantasy Cinema: Impossible Words on Screen*. Londo: Wallflower Press.

Bordwell, David. 1986. “Classical Hollywood Cinema”. In *Narrative, Apparatus, Ideology: Narrational Principles and Procedures* editado por Philip Rosen. New York: Columbia University Press.

Bordwell, David . 2008. *Poetics Of Cinema*. New York, London: Routledge.

Duvignaud, Jean. 1970. *Sociologia da Arte*. Traduzido por António Teles. Rio de Janeiro: Editora Forense.

Ehrlich, Nea. 2021. *Animating Truth: Documentary and Visual Culture in the 21st Century*. Edimburgh: Edinburgh University Press.

Genette, G. (1972). *Figures III*. Paris: Editions du Seuil. Gordeeff, Eliane. 2018.

Gunning, Tom. 2006a. “Attractions: how they came into the world”. In *The Cinema of Attraction Reload*, editado por Wanda Strauven, pp. 31-39. Amsterdam: Amsterdam University Press.

Gunning, Tom. 2006b. “The Cinema of Attraction[s]: early film, its spectator and the avant-garde”. In *The Cinema of Attraction Reload*, editado por Wanda Strauven, pp. 381-388. Amsterdam: Amsterdam University Press.

Kouléchev, Lev. 2008. “L'Essence du Cinéma... C'est le Montage” [1920]. In *Cinéma: Naissance d'un art 1895-1920* editado por Daniel Banda e José Moure, pp. 509-512. Paris: Éditions Flammarion.

Leslie, Esther. 2004. *Hollywood Flatlands: Animation, critical theory and the avant-garde*. London: Verso.

Lista, Giovanni. 2008. *Cinéma et Photographie Futuristes*. Paris: Skira.

Manovich, Lev. 2001. *The Language of New Media*. London: The MIT Press.

Matuszewski, Boleslaw. 2008. “Une nouvelle source de l'Histoire” [1898]. In *Cinéma: Naissance d'un art 1895-1920* editado por Daniel Banda e José Moure, pp. 61-64. Paris: Éditions Flammarion.

Metz, Christian. 1994. *Essais Sur la Signification Du Cinéma* (Tomo 1). Paris : Éditions Klincksieck.

Morin, Edgar. 1997. *O Cinema ou O Homem Imaginário: Ensaio de Antropologia*. Traduzido por António-Pedro Vasconcelos. Lisboa: Relógio D'Água Editores.

Nervo, Amado. 2008. “Comme du haut d'une étoile” [1898]. In *Cinéma: Naissance d'un art 1895-1920* editado por Daniel Banda e José Moure, pp. 59-60. Paris: Éditions Flammarion. Scheinpflug, Karel. 2008. “Les fonctions pédagogiques du cinématographe” [1904]. In *Cinéma: Naissance d'un art 1895-1920* editado por Daniel Banda e José Moure, pp.71-73. Paris: Éditions Flammarion.

Todorov, Tzvetan. 1970. *As Estruturas Narrativas*. Traduzido por Leyla Perone-Moisés. São Paulo: Editora Perspectiva.

Urbina, Luis Gonzaga. 2008. “Le sentiment de la réalité” [1896]. In *Cinéma: Naissance d'un art 1895-1920* editado por Daniel Banda e José Moure, pp. 44-47. Paris: Éditions Flammarion.

### Livro eletrônico e textos em linha

Bordwell, David. April 17, 2007. *Swords vs. Lightsabers*. <http://www.davidbordwell.net/blog/2007/04/17/swords-vs-lightsabers/>. Acedido em 1 de maio de 2023.

Couchot, Edmond. 1991. *De la Représentation à la Simulation : Évolution des techniques et des arts de la figuration* (1991). *Culture Technique - Images Technique Société* (1991). N°22 (53-61). Neuilly-sur-Seine: <https://isidore.science/document/ http://hdl.handle.net/2042/32658> Acedido em 1 de maio de 2023.

### Tese

Gordeeff, Eliane. 2018. *A Representação do Imaginário Diegético em Animação, no Cinema Live-action*. Tese de Doutoramento, Universidade de Lisboa.

### Comunicação apresentada em Congresso

Soulages, François. 2009. “Pour Une Nouvelle Esthétique de l'Image” [Arquivo Doc]. Comunicação apresentada na Conferência Sobre a Imagem, na Universidade Federal do Rio de Janeiro, 17 de junho de 2009.

### Filmografia

*Black Swan*. 2010. De Darren Aronofsky. EUA: Cross Creek Pictures, Protozoa Pictures, Phoenix Pictures, Dune Entertainment.

*Blindness*. 2008. De Fernando Meireles. EUA: Rhombus Media, et al.

*Cidade de Deus*. 2002. De Fernando Meireles. Brasil: O2 Filmes, et al.

*Excalibur*. 1981. De John Boorman. EUA: Cinema '84, Orion Pictures.

*King Kong*. 1933. De Merian C. Cooper, Ernest B. Schoedsack. EUA: RKO Radio Pictures Inc.

*Ladri di Bicicletta*. 1948. De Vittorio De Sica. Itália: Produzioni De Sica.

*La Sortie de l'usine Lumière à Lyon*. 1895. De Irmãos Lumière. França: Irmãos Lumière.

*Les Misérables*. 1998. De Bille August. EUA: Mandalay Entertainment, TriStar Pictures.

*Les Misérables*. 2012. De Tom Hooper. EUA, Grã-Bretanha: Universal Pictures, et al.

*Natural Born Killers*. 1994 De Oliver Stone. EUA: Warner Bros. Entertainment, et al.

*Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl*. 2003. De Gore Verbinski. EUA: Walt Disney Pictures, Jerry Bruckheimer Films.

*Ryan*. 2004. De Chris Landreth. Canada: NFB of Canada. *Spielberg*. 2017. De Susan Lacy. EUA: HBO Documentary Films, Pentimento Productions.

*The Birth of a Nation*. 1915. De D.W. Griffith. EUA: David W. Griffith Corp., Epoch Producing Corporation.

*The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*. 2001. De Peter Jackson. EUA: New Line Cinema, WingNut Films, The Saul Zaentz Company.

*The Lord of the Rings: The Return of the King*. 2003. De Peter Jackson. EUA: New Line Cinema, WingNut Films, The Saul Zaentz Company.

*The Lord of the Rings: The Two Towers*. 2002. De Peter Jackson. EUA: New Line Cinema, WingNut Films, The Saul Zaentz Company.

*The Lost World*. 1925. De Harry O. Hoyt. EUA: First National Pictures.

*The Shape of Water*. 2017. De Guillermo del Toro. EUA: Double Dare You (DDY), Searchlight Pictures, TSG Entertainment.

*The Wizard of Oz*. 1939. De Victor Fleming e King Vidor. EUA: Metro-Goldwyn-Mayer.

*Tron*. 1982. De Steve Lisberger. EUA: Walt Disney Productions.

*Un día más con vida*. 2018. De Raúl de la Fuente e Damian Nenow. Polónia, Espanha, Bélgica, Alemanha, Hungria: Kanaki Films, et al.

*Waltz With Bashir*. 2008. De Ari Folman 2008. França, Alemanha, Israel: Bridgit Folman Film Gang, et al.