

**Lerbd - Entrevista a Scott Bukatman, a propósito do seu livro *The Poetics of Shumberland* (University of California Press)**<sup>1</sup>

**Lerbd** - Gostaria de começar com uma pergunta simples e contextualizadora. Este seu livro é verdadeiramente interdisciplinar. Não só aproxima a investigação académica sobre banda desenhada, animação e cinema, mas também leva em conta um enquadramento mais geral em termos culturais, compreendendo a filosofia, a arte, a literatura, a tecnologia, os estudos dos media, etc. Para mais, e neste seu caso em particular, os seus estudos de caso são muito diversos, desde tiras de banda desenhada de jornal do princípio do século XX - com o *Little Nemo* de Winsor McCay na linha da frente - a banda desenhada revisionista de super-heróis contemporânea, das primeiras experiências no cinema de animação aos mais recentes *Blockbusters* em CGI de super-heróis e filmes sobre as vidas e obras de artistas visuais, sobretudo pintores. O seu interesse principal, a questão principal, é, porém, se assim a podemos descrever, a compreensão de como a experiência de uma energia psicológica e somática - numa palavra, a animação - é transmitida e transformada por estas linguagens e obras tecnologicamente determinadas. Por que é tão importante ter em conta estes domínios aparentemente díspares?

**Scott Bukatman** - Não sei... Não conheço outra maneira de o fazer. É interessante considerar a animação de um ponto de vista conceptual, assim como histórico, e reconhecer - como Eisenstein o fez - que as fantasias de que a animação fala também se encontravam nos contos folclóricos, nos circos e em muitas outras coisas. Atraem-me as muitas formas como os media populares se dedicam a estas questões filosóficas significativas de uma maneira que nem sempre são reconhecidas. Além disso, enquanto pessoa que trabalha diariamente com banda desenhada, desenhos animados, filmes, ficção, jornalismo, televisão, etc., não posso senão encontrar ligações entre uma coisa e outra. Um dos primeiros pontos de contacto é o facto de que me interessam, seguido da compreensão de que traços comuns os atravessam a todos - ou pelos menos que unem algumas dessas formas.

**Lerbd** - Você cita Walter Benjamin em mais do que uma ocasião, e eu sinto que este é de facto um livro muito benjaminiano, no sentido em que dá atenção às dimensões tecnológicas, e até físicas, destes "textos culturais" (banda desenhada, filmes, etc.) para depois deles extrair um "teor de verdade" (*Wahrheitsgehalt*). Poderia explicar-nos que importância se deve dar às dimensões materiais e tecnológicas destes textos, em vez de nos atermos somente aos seus ditos "conteúdos temáticos", "significados", e por aí fora? Eu sei que não é determinista, mas há um grau de determinismo que seguramente devemos levar em conta - o facto de que *esta* banda desenhada foi publicada a preto-e-banco num jornal diário, e que *aquele* filme foi filmado em cores saturadas e em CinemaScope, etc...

**SB** - Tornei-me um bocado alérgico, ao longo dos anos, aos "significados" - parecia ser aquilo de que todos andavam atrás, aquilo para que fui treinado desde o meu liceu, e paulatinamente pareceu-me ser pouco interessante enquanto abordagem para a compreensão de seja o que for. Para já, estou interessado tanto nos próprios meios como nas obras no seio desses meios, e por isso questões como as de intenção autoral, simbolismo, e outras coisas quejandas caem fora desse âmbito. Aquilo que resta é a experiência da obra, o meio, a tecnologia. E claro, aquilo de que falo é a fenomenologia do meio, que vejo como uma abordagem produtiva.

<sup>1</sup> Foi feito um ligeiro trabalho de edição de texto em relação ao material original.

---

## **Lerbd - Entrevista a Scott Bukatman, a propósito do seu livro *The Poetics of Slumberland* (University of California Press)<sup>1</sup>**

Lerbd - Gostaria de começar com uma pergunta simples e contextualizadora. Este seu livro é verdadeiramente interdisciplinar. Não só aproxima a investigação académica sobre banda desenhada, animação e cinema, mas também leva em conta um enquadramento mais geral em termos culturais, compreendendo a filosofia, a arte, a literatura, a tecnologia, os estudos dos media, etc. Para mais, e neste seu caso em particular, os seus estudos de caso são muito diversos, desde tiras de banda desenhada de jornal do princípio do século XX - com o *Little Nemo* de Winsor McCay na linha da frente - a banda desenhada revisionista de super-heróis contemporânea, das primeiras experiências no cinema de animação aos mais recentes blockbusters em CGI de super-heróis e filmes sobre as vidas e obras de artistas visuais, sobretudo pintores. O seu interesse principal, a questão principal, é, porém, se assim a podemos descrever, a compreensão de como a experiência de uma energia psicológica e somática - numa palavra, a animação - é transmitida e transformada por estas linguagens e obras tecnologicamente determinadas. Por que é tão importante ter em conta estes domínios aparentemente díspares? Scott Bukatman - Não sei... Não conheço outra maneira de o fazer. É interessante considerar a animação de um ponto de vista conceptual, assim como histórico, e reconhecer - como Eisenstein o fez - que as fantasias de que a animação fala também se encontravam nos contos folclóricos, nos circos e em muitas outras coisas. Atraem-me as muitas formas como os media populares se dedicam a estas questões filosóficas significativas de uma maneira que nem sempre são reconhecidas. Além disso, enquanto pessoa que trabalha diariamente com banda desenhada, desenhos animados, filmes, ficção, jornalismo, televisão, etc., não posso senão encontrar ligações entre uma coisa e outra. Um dos primeiros pontos de contacto é o facto de que me interessam, seguido da compreensão de que traços comuns os atravessam a todos - ou pelos menos que unem algumas dessas formas.

Lerbd - Você cita Walter Benjamin em mais do que uma ocasião, e eu sinto que este é de facto um livro muito benjaminiano, no sentido em que dá atenção às dimensões tecnológicas, e até físicas, destes “textos culturais” (banda desenhada, filmes, etc.) para depois deles extrair um “teor de verdade” (*Wahrheitsgehalt*). Poderia explicar-nos que importância se deve dar às dimensões materiais e tecnológicas destes textos, em vez de nos atermos somente aos seus ditos “conteúdos temáticos”, “significados”, e por aí fora? Eu sei que não é determinista, mas há um grau de determinismo que seguramente devemos levar em conta - o facto de que esta banda desenhada foi publicada a preto-e-banco num jornal diário, e que aquele filme foi filmado em cores saturadas e em CinemaScope, etc... SB - Tornei-me um bocado alérgico, ao longo dos

anos, aos “significados” - parecia ser aquilo de que todos andavam atrás, aquilo para que fui treinado desde o meu liceu, e paulatinamente pareceu-me ser pouco interessante enquanto abordagem para a compreensão de seja o que for. Para já, estou interessado tanto nos próprios meios como nas obras no seio desses meios, e por isso questões como as de intenção autoral, simbolismo, e outras coisas quejandas caem fora desse âmbito. Aquilo que resta é a experiência da obra, o meio, a tecnologia. E claro, aquilo de que falo é a fenomenologia do meio, que vejo como uma abordagem produtiva.

1 Foi feito um ligeiro trabalho de edição de texto em relação ao material original.

**Lerbd** - Winsor McCay parece ser não apenas o objecto de estudo do primeiro capítulo ou ensaio, mas também o catalizador de todas as ideias apresentadas ao longo do livro. Compreendo perfeitamente o poder dessa obra, mas qual a razão da sua escolha enquanto eixo das suas discussões?

**SB** - Talvez tenha a ver, de alguma maneira, com um nível de Transtorno do déficit de atenção... Pensava originalmente que McCay seria o foco central de todo o livro, mais do que somente dos primeiros capítulos, mas eu não fui feito para escrever nada que se parecesse com uma monografia. A minha atenção tergiversa e cai no que é, muitas vezes, direcções frutíferas. Mas tendo em conta a figura inovadora que McCay foi nos dois meios que adoro, banda desenhada e desenhos animados, ele pareceu-me a figura natural para ocupar o centro de gravidade. Sobretudo porque o meu trabalho depois de *Terminal Identity* respeitava a história com maior seriedade.

**Lerbd** - Eu compreendo que o corpo humano tem uma importância decisiva no seu trabalho. Em que medida é que estes textos culturais que estuda respondem, ou até contribuem para, às mudanças das nossas capacidades cognitivas, ou até mesmo a uma fenomenologia do "si"? Simplesmente porque constituem modelos para pensar, novas imagens para imaginar ou algo de mais profundo?

**SB** - Eu próprio me pergunto a mesma coisa. Seria óptimo que eu pudesse exacerbar os meus próprios casos, e dizer que estes textos eram subversivos, radicais ou perigosos, mas isso não estaria certo. Acho que eles constituem uma espécie de oásis, imaginando corpos, interfaces e experiências sensoriais alternativas. Sem essa imaginação, onde poderíamos ir? Têm de ser, se nada mais, um ponto de partida para pensar sobre a mudança. Numa frase bastante citada, Richard Dyer disse que os musicais não nos providenciam com o rigoroso pensamento estrutural que poderia definir uma ordem utópica, mas que nos mostravam o que se *sentia* numa utopia. Isto é, portanto, muito mais do que mero escapismo.

**Lerbd** - Logo na introdução, o Scott fala de vários exemplos de filmes nos quais "um limite é violado", assim como que o "trazer à vida" também implica um movimento entre mundos" (pg. 5). Será possível considerar que todos os seus estudos de caso, ou que a sua própria argumentação, nos quer demonstrar os movimentos entre mundos, entre géneros, entre estilos, épocas e até meios?

**SB** - E isso mesmo!

**Lerbd** - Muitas pessoas, incluindo você mesmo, mostram como o conceito de Einstein de "plasmaticidade" é aparentando ao "devir" de Deleuze. O aspecto mais importante disto não é a transformação efectiva das personagens, o que pode ser divertido, assustador, incrível, etc., mas antes a sua própria condição de possibilidade, isto é, a sua contínua possibilidade, a sua entrada numa espécie de fundo infinito de formas despertando. Além disso, há um grau de indecibilidade que surge entre o modelo e o original, a realidade e o sonho, e muitos outros pares conceptuais (não-oposicionais). É esse o tipo de energia que pensar estar em jogo nalgumas das obras que analisa?

**SB** - Não conseguia dizer isso melhor, Pedro, por isso não o farei. Penso que é uma questão em aberto, porém, até que ponto é que Deleuze pensava que essa "condição de possibilidade" se poderia articular com os *mass media*, apesar dos seus escritos sobre cinema. Eu encontro-o por todo o lado - é uma questão de leitura nessa direcção, mas o material com que trabalho é tão aberto, no sentido como Umberto Eco discutiu essa noção de "aberto", que se pode prestar a todo o tipo de possibilidades.

---

Lerbd - Winsor McCay parece ser não apenas o objecto de estudo do primeiro capítulo ou ensaio, mas também o catalizador de todas as ideias apresentadas ao longo do livro. Compreendo perfeitamente o poder dessa obra, mas qual a razão da sua escolha enquanto eixo das suas discussões? SB - Talvez tenha a ver, de alguma maneira, com um nível de Transtorno do déficit de atenção... Pensava originalmente que McCay seria o foco central de todo o livro, mais do que somente dos primeiros capítulos, mas eu não fui feito para escrever nada que se parecesse com uma monografia. A minha atenção tergiversa e cai no que é, muitas vezes, direcções frutíferas. Mas tendo em conta a figura inovadora que McCay foi nos dois meios que adoro, banda desenhada e desenhos animados, ele pareceu-me a figura natural para ocupar o centro de gravidade. Sobretudo porque o meu trabalho depois de Terminal Identity respeitava a história com maior seriedade.

Lerbd - Eu compreendo que o corpo humano tem uma importância decisiva no seu trabalho. Em que medida é que estes textos culturais que estuda respondem, ou até contribuem para, às mudanças das nossas capacidades cognitivas, ou até mesmo a uma fenomenologia do “si”? Simplesmente porque constituem modelos para pensar, novas imagens para imaginar ou algo de mais profundo? SB - Eu próprio me pergunto a mesma coisa. Seria óptimo que eu pudesse exacerbar os meus próprios casos, e dizer que estes textos eram subversivos, radicais ou perigosos, mas isso não estaria certo. Acho que eles constituem uma espécie de oásis, imaginando corpos, interfaces e experiências sensoriais alternativas. Sem essa imaginação, onde poderíamos ir? Têm de ser, se nada mais, um ponto de partida para pensar sobre a mudança. Numa frase bastante citada, Richard Dyer disse que os musicais não nos providenciam com o rigoroso pensamento estrutural que poderia definir uma ordem utópica, mas que nos mostravam o que se sentiria numa utopia. Isto é, portanto, muito mais do que mero escapismo.

Lerbd - Logo na introdução, o Scott fala de vários exemplos de filmes nos quais “um limite é violado”, assim como que o “‘trazer à vida’ também implica um movimento entre mundos” (pg. 5). Será possível considerar que todos os seus estudos de caso, ou que a sua própria argumentação, nos quer demonstrar os movimentos entre mundos, entre géneros, entre estilos, épocas e até meios? SB - É isso mesmo!

Lerbd - Muitas pessoas, incluindo você mesmo, mostram como o conceito de Einsenstein de “plasmaticidade” é aparentando ao “devir” de Deleuze. O aspecto mais importante disto não é a transformação efectiva das personagens, o que pode ser divertido, assustador, incrível, etc., mas antes a sua própria condição de possibilidade, isto é, a sua contínua possibilidade, a sua entrada numa espécie de fundo infinito de formas despertando. Além disso, há um grau de indecibilidade que surge entre o

modelo e o original, a realidade e o sonho, e muitos outros pares conceptuais (não-oposicionais). É esse o tipo de energia que pensar estar em jogo nalgumas das obras que analisa? SB - Não conseguiria dizer isso melhor, Pedro, por isso não o farei. Penso que é uma questão em aberto, porém, até que ponto é que Deleuze pensava que essa “condição de possibilidade” se poderia articular com os mass media, apesar dos seus escritos sobre cinema. Eu encontro-o por todo o lado - é uma questão de leitura nessa direcção, mas o material com que trabalho é tão aberto, no sentido como Umberto Eco discutiu essa noção de “aberto”, que se pode prestar a todo o tipo de possibilidades.

**Lerbd** - A dado ponto, você cita Johan Huizinga para falar de “mundos temporários no interior de mundos vulgares, dedicados à performance de um acto separado” (11). Ora, eu percebo que a banda desenhada, a animação e os filmes de imagem real, na verdade, toda a arte, criam esses “mundos temporários”, nos quais experimentamos cenários cognitivos, imaginamos possibilidades, e elas são decisivas e influentes na nossa própria experiência e formação de personalidade. É por isso que não compreendo totalmente quando o Scott escreve, um pouco mais à frente na mesma página, que “Ler estas bandas desenhadas não produz valor, é feito para divertimento”. Não serão estes resultados emocionais e afectivos, de certa forma, “valiosos”? Posso, acredito, ter compreendido mal as suas palavras.

**SB** - Essa própria frase foi escrita como um divertimento - Eu achei-a divertida! Mas o que eu queria dizer é que ver desenhos animados e ler banda desenhada raramente ajuda seja quem for a fazer dinheiro ou a angariar sucesso no mundo. Não produz valor monetário. Como bem o demonstram a minha declaração de *royalties*. Mas outros valores? *Claro* que os vejo como tendo valor e como produzindo valor.

**Lerbd** - Gostei muito da sua discussão, muito alargada, do que você chama de “máquinas desobedientes”. Mas a desobediência dessas máquinas - literárias, filmicas, de banda desenhada - são fictícias e planeadas. O próprio Scott escreve que essa rebeldia, “paradoxalmente, está antecipadamente programada” (24). Serão estas máquinas modelos exemplares que nos dão uma noção operativa para analisar a cultura ou podermos associá-las a máquinas desobedientes actuais, históricas, que existam mesmo?

**SB** - Essa é uma excelente pergunta. Comecei agora a aperceber-me que *tudo* pode ser entendido como uma máquina desobediente - afinal de contas, a criança tem de se rebelar em algum momento. Mas se tudo pode ser entendido dessa maneira, como mera rebeldia, então o conceito torna-se difuso demais para se tornar útil. Por isso, sim, foquei sobre obras que tematizam essa desobediência, seja narrativamente (como *Pinóquio*, que eu sugiro, contra qualquer intuição, que é sobre as virtudes da *des*-obediência), seja em termos de modos de produção (tal como na série de animação *Out of the Inkwell*, na qual os seres animados se recusam por vezes a obedecer aos seus animadores/criadores). São modelos exemplares, como sugere o Pedro, que nos podem ajudar a compreender toda uma sorte de fenómenos (e filosofias).

**Lerbd** - De certa forma, o seu livro é também sobre algumas das particularidades da modernidade (e atrever-me-ia a dizer também das raízes da pós-modernidade), no momento em que elas ocorriam, ou como elas eram influenciadas ou criadas por estes exemplos. Auto-reflexividade, ansiedade urbana ou tecnológica, velocidade, e temporalidades paradoxais, tudo isso é parte do retrato que faz. Acha que esta é uma leitura justa?

**SB** - Sim! O que vemos aí é a cultura a esforçar-se para lidar com as mudanças, e a encontrar caminhos para articular quer a nova condição de incerteza e das possibilidades potenciais de controlo e adaptação. O Super-homem, por exemplo, parece estar claramente posicionado como uma tentativa de lidar com o industrialismo, o Fordismo, o Nazismo. O nosso *sibermensch* criado por casa [*home-grown*] que, na sua origem, lutava contra os poderes instituídos em nome do homem simple, o “homem de aço” que era idêntico às nossas armas de destruição...

---

Lerbd - A dado ponto, você cita Johan Huizinga para falar de “mundos temporários no interior de mundos vulgares, dedicados à performance de um acto separado” (11). Ora, eu percebo que a banda desenhada, a animação e os filmes de imagem real, na verdade, toda a arte, criam esses “mundos temporários”, nos quais experimentamos cenários cognitivos, imaginamos possibilidades, e elas são decisivas e influentes na nossa própria experiência e formação de personalidade. É por isso que não compreendo totalmente quando o Scott escreve, um pouco mais à frente na mesma página, que “Ler estas bandas desenhadas não produz valor, é feito para divertimento”. Não serão estes resultados emocionais e afectivos, de certa forma, “valiosos”? Posso, acredito, ter compreendido mal as suas palavras. SB - Essa própria frase foi escrita como um divertimento - Eu achei-a divertida! Mas o que eu queria dizer é que ver desenhos animados e ler banda desenhada raramente ajuda seja quem for a fazer dinheiro ou a angariar sucesso no mundo. Não produz valor monetário. Como bem o demonstram a minha declaração de royalties. Mas outros valores? Claro que os vejo como tendo valor e como produzindo valor.

Lerbd - Gostei muito da sua discussão, muito alargada, do que você chama de “máquinas desobedientes”. Mas a desobediência dessas máquinas - literárias, fílmicas, de banda desenhada - são fictícias e planeadas. O próprio Scott escreve que essa rebeldia, “paradoxalmente, está antecipadamente programada” (24). Serão estas máquinas modelos exemplares que nos dão uma noção operativa para analisar a cultura ou podermos associá-las a máquinas desobedientes actuais, históricas, que existam mesmo? SB - Essa é uma excelente pergunta. Comecei agora a aperceber-me que tudo pode ser entendido como uma máquina desobediente - afinal de contas, a criança tem de se rebelar em algum momento. Mas se tudo pode ser entendido dessa maneira, como mera rebeldia, então o conceito torna-se difuso demais para se tornar útil. Por isso, sim, foquei sobre obras que tematizam essa desobediência, seja narrativamente (como Pinóquio, que eu sugiro, contra qualquer intuição, que é sobre as virtudes da des-obediência), seja em termos de modos de produção (tal como na série de animação Out of the Inkwell, na qual os seres animados se recusam por vezes a obedecer aos seus animadores/criadores). São modelos exemplares, como sugere o Pedro, que nos podem ajudar a compreender toda uma sorte de fenómenos (e filosofias).

Lerbd - De certa forma, o seu livro é também sobre algumas das particularidades da modernidade (e atrever-me-ia a dizer também das raízes da pós-modernidade), no momento em que elas ocorriam, ou como elas eram influenciadas ou criadas por estes exemplos. Auto-reflexividade, ansiedade urbana ou tecnológica, velocidade, e temporalidades paradoxais, tudo isso é parte do retrato que faz. Acha que esta é uma

leitura justa? SB - Sim! O que vemos aí é a cultura a esforçar-se para lidar com as mudanças, e a encontrar caminhos para articular quer a nova condição de incerteza e das possibilidades potenciais de controlo e adaptação. O Super-homem, por exemplo, parece estar claramente posicionado como uma tentativa de lidar com o industrialismo, o Fordismo, o Nazismo. O nosso übermensch criado por casa [home-grown] que, na sua origem, lutava contra os poderes instituídos em nome do homem simples, o “homem de aço” que era idêntico às nossas armas de destruição...

**Lerbá** - Um ponto mais subtil mas crucial do seu livro tem a ver com as especificidades da cultura norte-americana. Espero que não me entenda mal, mas eu sinto que há nas suas palavras algum grau de orgulho nacional, pelas conquistas americanas que foram feitas nestas, e através destas formas de arte, ou estes exemplos específicos que discute. Isto é sobretudo notável no capítulo "Labor and Animateness", ou no filme *Last for Life* (*A vida apaixonada de Van Gogh*), de Vincente Minnelli e as suas associações com o Expressionismo Abstracto (o Scott até fala deste filme como sendo feito numa altura em que a arte americana atravessava um período de mitificação, pg. 165). Acha que há uma especificidade - e haverá alguma, seguramente, no que diz respeito à sociologia, à economia e à cultura, assim como aos modos de produção e circulação da animação e da banda desenhada - nos Estados Unidos que deveria ser estudada em contraste com, por exemplo, o contexto europeu - seja de Leste, Ocidental, etc. - e japonês (para apenas citar os principais pólos de produção)? E haverá algum tipo de avaliação nessa diferença?

**SB** - Bom, eu não me lancei a este livro para escrever sobre cultura americana, mas parece puxar nessa direcção. Os Estados Unidos produziram algumas das figuras populares e formas mais duradouras. Somos uma cultura que tem um fetiche virtual pelo "perdedor" [*underdog*], que valoriza histórias cujo protagonista é um lutador briguento que não aceita merdas de ninguém mas que, de alguma maneira, consegue ganhar a luta (e a rapariga). E penso que isto ganha voz nestes meios liminares, a banda desenhada e a animação. Como escrevo no livro, estes são meios sem controlo, muito bem adaptados à narração de aventuras sem governabilidade. Quando olho para a Europa, vejo histórias mais negras, e cujas paradas são maiores - *Frankenstein vs.*, por exemplo, *My Fair Lady*. As iterações americanas são mais lúdicas [*playful*]. É claro que há excepções em ambos os campos, mas pareceu-me ser uma tendência da cultura americana - uma rebeldia lúdica.

**Lerbá** - Apesar de estar ciente de que não devemos jamais apontar "ausências" em relação a um trabalho que junta um *corpus* tão fantástico de casos de estudo, não posso evitar algumas questões que incorem nessa atitude. E graças a uma nota que faz de Paul Wells (nt. 32, pg. 227), o Scott fala de outras possibilidades expressivas nestas áreas. Por exemplo, porque não considerou discutir trabalhos mais experimentais na animação ou no cinema quando discutiu a noção do estranho familiar [*uncanny*] (que historicamente, com Segundo de Chomón, ou mais contemporaneamente com Jan Svankmajer, que cita, mas não constitui um caso de estudo particular)? Ou porque não considerou a obra de Charles-Émile Reynaud na emergência da própria animação, o que abria questões de determinação tecnológica, as suas relações com o acto criativo, com o alcance de públicos alargados, e assim por diante? Isso deve-se à acessibilidade das obras, ou ao passível uso de *The Poetics of Slumberland* nas salas de aula nos E.U.A.?

**SB** - Declaro-me culpado em relação a Reynaud - essa é uma ausência pela qual peço desculpas. Mas por outro lado, penso que trabalhos gritantemente experimentais teriam menos espaço no livro que escrevi do que outras coisas. Para mim, há uma tensão nestas formas populares. Mas não é que as belas artes ou o experimentalismo estejam totalmente ausentes - eu falo de filmes sobre Picasso e Pollock que iluminam *Little Nemo* e *Last for Life*, por exemplo. Acho notável que as declarações de Bazin sobre *Le Mystère Picasso* [de Clouzot], sobre esse ser um filme de suspense, um filme sobre o pensamento, servem que nem uma lufa sobre um filme de animação comercial de 1911. Mas acho que neste livro estava preocupado sobre *com quem* é que estas obras falavam - um público alargado. Coisas como a tira de banda desenhada de Winsor McCay eram fantasias introduzidas no mundo quotidiano - uma pequena interrupção do irreal no mundo do real

---

Lerbd - Um ponto mais subtil mas crucial do seu livro tem a ver com as especificidades da cultura norte-americana. Espero que não me entenda mal, mas eu sinto que há nas suas palavras algum grau de orgulho nacional, pelas conquistas americanas que foram feitas nestas, e através destas formas de arte, ou estes exemplos específicos que discute. Isto é sobretudo notável no capítulo “Labor and Animatedness”, ou no filme *Lust for Life* (A vida apaixonada de Van Gogh), de Vincente Minnelli e as suas associações com o Expressionismo Abstracto (o Scott até fala deste filme como sendo feito numa altura em que a arte americana atravessava um período de mitificação, pg. 165). Acha que há uma especificidade - e haverá alguma, seguramente, no que diz respeito à sociologia, à economia e à cultura, assim como aos modos de produção e circulação da animação e da banda desenhada - nos Estados Unidos que deveria ser estudada em contraste com, por exemplo, o contexto europeu - seja de Leste, Ocidental, etc. - e japonês (para apenas citar os principais pólos de produção)? E haverá algum tipo de avaliação nessa diferença? SB - Bom, eu não me lancei a este livro para escrever sobre cultura americana, mas parece puxar nessa direcção. Os Estados Unidos produziram algumas das figuras populares e formas mais duradouras. Somos uma cultura que tem um fetiche virtual pelo “perdedor” [underdog], que valoriza histórias cujo protagonista é um lutador briguento que não aceita merdas de ninguém mas que, de alguma maneira, consegue ganhar a luta (e a rapariga). E penso que isto ganha voz nestes meios liminais, a banda desenhada e a animação. Como escrevo no livro, estes são meios sem controlo, muito bem adaptados à narração de aventuras sem governabilidade. Quando olho para a Europa, vejo histórias mais negras, e cujas paradas são maiores - *Frankenstein vs.*, por exemplo, *My Fair Lady*. As iterações americanas são mais lúdicas [playful]. É claro que há excepções em ambos os campos, mas pareceu-me ser uma tendência da cultura americana - uma rebeldia lúdica.

Lerbd - Apesar de estar ciente de que não devemos jamais apontar “ausências” em relação a um trabalho que junta um corpus tão fantástico de casos de estudo, não posso evitar algumas questões que incorrem nessa atitude. E graças a uma nota que faz de Paul Wells (nt. 32, pg. 227), o Scott fala de outras possibilidades expressivas nestas áreas. Por exemplo, porque não considerou discutir trabalhos mais experimentais na animação ou no cinema quando discutiu a noção do estranho familiar [uncanny] (quer historicamente, com Segundo de Chomón, ou mais contemporaneamente com Jan Svankmajer, que cita, mas não constitui um caso de estudo particular)? Ou porque não considerar a obra de Charles-Émile Reynaud na emergência da própria animação, o que abriria questões de determinação tecnológica, as suas relações com o acto criativo, com o alcance de públicos alargados, e assim por diante? Isso deve-se à acessibilidade das obras, ou ao passível uso de *The Poetics of*

Slumberland nas salas de aula nos E.U.A.? SB - Declaro-me culpado em relação a Reynaud - essa é uma ausência pela qual peço desculpas. Mas por outro lado, penso que trabalhos gritantemente experimentais teriam menos espaço no livro que escrevi do que outras coisas. Para mim, há uma tensão nestas formas populares. Mas não é que as belas artes ou o experimentalismo estejam totalmente ausentes - eu falo de filmes sobre Picasso e Pollock que iluminam Little Nemo e Lust for Life, por exemplo. Acho notável que as declarações de Bazin sobre Le Mystère Picasso [de Clouzot], sobre esse ser um filme de suspense, um filme sobre o pensamento, servirem que nem uma luva sobre um filme de animação comercial de 1911. Mas acho que neste livro estava preocupado sobre com quem é que estas obras falavam - um público alargado. Coisas como a tira de banda desenhada de Winsor McCay eram fantasias introduzidas no mundo quotidiano - uma pequena irrupção do irreal no mundo do real

(o jornal). Os trabalhos experimentais têm um posicionamento diferente - temos de procurá-los, em vez de os vermos a apanhar-nos de surpresa.

Fico contente que entenda que o meu livro possa ser usado nas salas de aula! É capaz de ser a única pessoa a fazê-lo...

**Lerbd** - Qual acha que é a relação da animação com o cinema em geral? Para Deleuze (apesar de ser mais complicado do que consigo resumir), a animação não faz parte do cinema; se pensarmos nas práticas de produção contemporâneas dos *blockbusters* - p. ex., *Avatar* - filmes de "imagem real" são parte da animação; para Alan Cholodenko, é algo de mais complicado, em que ambas as áreas se intersectam uma na outra, uma espécie de campos de tensão num contínuo... Muitos autores dedicaram-se a estas questões (Cubitt, Manovich). O que pensa sobre isto? Vocês discutem isto, e sinto que você não deseja criar distinções, integrações ou conclusões absolutas.

**SB** - É verdade, não quero fazer distinções absolutas - e dado o hibridismo de tantos produtos de Hollywood nos nossos dias, isso seria insensato. Acho que haverá algo a dizer se considerarmos a animação como fazendo parte do cinema, e algo a dizer se a considerarmos como algo à parte - talvez devesse dizer que *há coisas* que podemos dizer quando a animação é considerada cinema, e *coisas* que podemos dizer quando a consideramos como outra coisa. E a animação não é de todo uma forma monolítica - a animação tradicional é muito diferente fenomenologicamente da animação com fantoches, e ambas são significativamente diferentes da produção digital. Penso que, com a animação tradicional e a animação com fantoches, podemos dizer que existe ou existiu como o outro do cinema - produzira mais do que reproduzira movimento, e essa é uma inversão significativa, pouco importa qual a perspectiva que se possa ter. Eu discuto como a física dos desenhos animados, que vira as leis físicas de cabeça para baixo, é uma espécie de manifestação no ecrã dessa inversão do modo de produção. Mas com a produção digital, a mescla [*blend*] entre animação e imagem real é tão grande que precisamos de um vocabulário totalmente novo.

**Lerbd** - O Scott Bukatman utiliza o conceito de "estado de animação" [*animatedness*] de Sianne Ngai de uma forma muito particular, e muito produtiva, na minha perspectiva, mas não posso deixar de sentir que parece evitar algumas das dimensões [previstas nesse mesmo conceito] em relação aos seus casos de estudo, como a política (o conservadorismo de McCay, por exemplo), a etnicidade (as representações raciais em *Hogan's Alley*, em *Nemo*, nos desenhos animados clássicos da Disney e da Warner Brothers, e até mesmo a "judeidade" [*Jewishness*] de Jerry Lewis), a sexualidade (os corpos de Maria [de *Metropolis*], de Eliza [de *My Fair Lady*], etc.) e por aí fora. Você refere-se a estes assuntos, na verdade, mas não são o centro da sua argumentação. Acha que há um excesso neste tipo de discurso crítico em detrimento a outros aspectos mais estéticos da arte (por vezes negligenciados nas desconstruções políticas)? Ou não era simplesmente este o seu propósito?

**SB** - Acho que, de facto, "há um excesso neste tipo de discurso crítico" que opera em detrimento de outras abordagens, mas não penso que esses discursos não tenham a sua importância. É só que é *não* obviamente importante - claro que questões de raça e de género são importantes, e por isso uma discussão sobre eles é uma discussão importante. O que *não* está a ser discutido? É aí que quero ir - encontrar os *outras* níveis nos quais um texto aparentemente conservador se abre para possibilidades radicais. Muitas vezes essas coisas escondem-se à luz do dia, mas ao concentrarmo-nos tão obsessivamente em questões de "representação" e "sentido" (para regressarmos a uma pergunta anterior),

---

(o jornal). Os trabalhos experimentais têm um posicionamento diferente - temos de procurá-los, em vez de os vermos a apanhar-nos de surpresa. Fico contente que entenda que o meu livro possa ser usado nas salas de aula! É capaz de ser a única pessoa a fazê-lo...

Lerbd - Qual acha que é a relação da animação com o cinema em geral? Para Deleuze (apesar de ser mais complicado do que consigo resumir), a animação não faz parte do cinema; se pensarmos nas práticas de produção contemporâneas dos blockbusters - p. ex., Avatar - filmes de "imagem real" são parte da animação; para Alan Cholodenko, é algo de mais complicado, em que ambas as áreas se intersectam uma na outra, uma espécie de campos de tensão num contínuo... Muitos autores dedicaram-se as estas questões (Cubitt, Manovich). O que pensa sobre isto? Você discute isto, e sinto que você não deseja criar distinções, integrações ou conclusões absolutas. SB - É verdade, não quero fazer distinções absolutas - e dado o hibridismo de tantos produtos de Hollywood nos nossos dias, isso seria insensato. Acho que haverá algo a dizer se considerarmos a animação como fazendo parte do cinema, e algo a dizer se a considerarmos como algo à parte - talvez devesse dizer que há coisas que podemos dizer quando a animação é considerada cinema, e coisas que podemos dizer quando a consideramos como outra coisa. E a animação não é de todo uma forma monolítica - a animação tradicional é muito diferente fenomenologicamente da animação com fantoches, e ambas são significativamente diferentes da produção digital. Penso que, com a animação tradicional e a animação com fantoches, podemos dizer que existe ou existiu como o outro do cinema - produziu, mais do que reproduziu, movimento, e essa é uma inversão significativa, pouco importa qual a perspectiva que se possa ter. Eu discuto como a física dos desenhos animados, que vira as leis físicas de cabeça para baixo, é uma espécie de manifestação no ecrã dessa inversão do modo de produção. Mas com a produção digital, a mescla [bleed] entre animação e imagem real é tão grande que precisamos de um vocabulário totalmente novo.

Lerbd - O Scott Bukatman utiliza o conceito de "estado de animação" [animatedness] de Sianne Ngai de uma forma muito particular, e muito produtiva, na minha perspectiva, mas não posso deixar de sentir que parece evitar algumas das dimensões [previstas nesse mesmo conceito] em relação aos seus casos de estudo, como a política (o conservadorismo de McCay, por exemplo), a etnicidade (as representações raciais em Hogan's Alley, em Nemo, nos desenhos animados clássicos da Disney e da Warner Brothers, e até mesmo a "judeidade" [Jewishness] de Jerry Lewis), a sexualidade (os corpos de Maria [de Metropolis], de Eliza [de My Fair Lady], etc.) e por aí fora. Você refere-se a estes assuntos, na verdade, mas não são o centro da sua argumentação. Acha que há um excesso neste tipo de discurso crítico em detrimento a outros

aspectos mais estéticos da arte (por vezes negligenciados nas desconstruções políticas)? Ou não era simplesmente este o seu propósito? SB - Acho que, de facto, “há um excesso neste tipo de discurso crítico” que opera em detrimento de outras abordagens, mas não penso que esses discursos não tenham a sua importância. É só que é tão obviamente importante - claro que questões de raça e de género são importantes, e por isso uma discussão sobre eles é uma discussão importante. O que não está a ser discutido? É aí que quero ir - encontrar os outros níveis nos quais um texto aparentemente conservador se abre para possibilidades radicais. Muitas vezes essas coisas escondem-se à luz do dia, mas ao concentrarmo-nos tão obsessivamente em questões de “representação” e “sentido” (para regressarmos a uma pergunta anterior),

elas escapam à atenção acadêmica.

**Lerbd** - Sinto que aprendi com o seu livro que todas estas figuras conceituais - o processo de animação que vai desde o labor do artista à própria obra que ele ou ela produz, as máquinas que conquistam uma vida delas mesmas, super-heróis como uma fantasia caprichosa - são uma espécie de reação a uma certa ansiedade cultural desgastante [*deadening*] que surgiu com a modernidade, seja a sua fase industrial ou a sua nova atomização digital. Serão estas figuras uma resposta a essa ansiedade, uma espécie de “máquinas de sonho” [do Imaginário] (de acordo com o termo de Guattari/Deleuze) que nos ajudam a suportar [o conceito psicanalítico da *perlaboração*, *working through*] essas ansiedades?

**SB** - Sim, e gosto dessa sua invocação das “máquina de sonho” de Deleuze e Guattari - uma imagem que teria, ou lá se não!, um terreno muito fértil neste meu livro sobre *Slumberland*. Mas tem razão - muitas das figuras deste livro rebelam-se precisamente contra o desgaste - Eliza Doolittle reagindo como uma “autómata” nas corridas de Ascot, Van Gogh tentando viver a vida que deseja freneticamente, para respeitar a sua visão, a dinossáurio Gertie aparentemente a desrespeitar o seu criador e assim negando o poder dele sobre ela. E, sim, encontramos isto quer nas culturas industriais quer nas digitais - acabei de escrever um ensaio que expandem algumas das ideias de *Poetics of Slumberland*, lamentando o declínio da “física dos desenhos animados” na era da animação digital. A animação digital, quer nos filmes quer nos jogos, está tão preocupada com a oferta de um simulacro de leis físicas do mundo real, que o mundo de possibilidade que a animação representava antes acaba por ser coarctada. Mas não vou desesperar por causa disso, uma vez que há sempre qualquer coisa de interessante a acontecer algures.

---

elas escapam à atenção académica.

Lerbd - Sinto que aprendi com o seu livro que todas estas figuras conceptuais - o processo de animação que vai desde o labor do artista à própria obra que ele ou ela produz, as máquinas que conquistam uma vida delas mesmas, super-heróis como uma fantasia caprichosa - são uma espécie de reacção a uma certa ansiedade cultural desgastante [deadening] que surgiu com a modernidade, seja a sua fase industrial ou a sua nova atomização digital. Serão estas figuras uma resposta a essa ansiedade, uma espécie de “máquinas de sonho” [do Imaginário] (de acordo com o termo de Guattari/Deleuze) que nos ajudam a suportar [o conceito psicanalítico da perlaboração, working through] essas ansiedades? SB - Sim, e gosto dessa sua invocação das “máquina de sonho” de Deleuze e Guattari - uma imagem que teria, ou lá se não!, um terreno muito fértil neste meu livro sobre Slumberland. Mas tem razão - muitas das figuras deste livro rebelam-se precisamente contra o desgaste - Eliza Doolittle reagindo como uma “autómata” nas corridas de Ascot, Van Gogh tentando viver a vida que deseja freneticamente, para respeitar a sua visão, a dinossáurio Gertie aparentemente a desrespeitar o seu criador e assim negando o poder dele sobre ela. E, sim, encontramos isto quer nas culturas industriais quer nas digitais - acabei de escrever um ensaio que expandem algumas das ideias de Poetics of Slumberland, lamentando o declínio da “física dos desenhos animados” na era da animação digital. A animação digital, quer nos filmes quer nos jogos, está tão preocupada com a oferta de um simulacro de leis físicas do mundo real, que o mundo de possibilidade que a animação representava antes acaba por ser coarctada. Mas não vou desesperar por causa disso, uma vez que há sempre qualquer coisa de interessante a acontecer algures.