

ENSAIO SOBRE A ARQUEO LÓGICA DA IMAGEM EM MOVIMENTO

ESSAY ON THE ARCHAEO LOGIC OF THE MOVING IMAGE



<https://doi.org/10.22228/rtf.v18i1.1434>

Régis Orlando Rasia

Universidade Federal do Mato Grosso do Sul
 Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-3345-348X>
 E-mail: regisrasia@gmail.com

Resumo: Partindo da análise de quatro obras audiovisuais, este ensaio investiga a escritura da imagem em movimento na arte rupestre — seja por meio da luz e das sombras, da montagem mental ou da coreografia do olhar. Propõe-se o conceito de arqueo lógica da imagem em movimento como uma operação que atravessa a pintura rupestre e o meio digital, do traço ao pixel, em práticas visuais da animação, do documental e da arte rupestre, articuladas a questões desenvolvidas no campo da arqueologia das mídias.

Palavras-chaves: arqueologia das mídias; animação; imagem em movimento

Abstract: Through the analysis of audiovisual works, this essay investigates the writing of the moving image in rock art — whether through light and shadow, mental montage, or the choreography of the gaze. It proposes the concept of archaeo-logic of the moving image as an operation that traverses both the rock and the digital, from trace to pixel, in visual practices of animation, documentary, and rock art, articulated with questions developed within the field of media archaeology.

Keywords: media archaeology; animation; moving image.

Introdução

Este texto nasce do cruzamento entre práticas audiovisuais e investigações arqueológicas no Centro-Oeste brasileiro¹. O vetor da reflexão atravessa os questionamentos sobre os regimes de visualidade, tensionados por roteiros filmicos e por

¹ O autor coordena o projeto de pesquisa “Proposta de criação de um núcleo audiovisual para divulgação científica sobre grafismos rupestres no Mato Grosso do Sul”, contemplado pela Chamada Fundect/SEMADESC/SEAF 12/2023 – Extensão Tecnológica para Agricultores Familiares, Povos Originários e Comunidades Tradicionais, desenvolvido na UFMS. À instituição de pesquisa, meus agradecimentos.

discussões oriundas da arqueologia, passando pelos signos das pinturas rupestres e se integrando à linguagem cinematográfica como forma de divulgação científica².

É nessa travessia que a análise discorre sobre o uso do 3D em *Cave of Forgotten Dreams*³ (2010), de Werner Herzog; versa o documentário *Quand Homo Sapiens Faisait Son Cinéma*⁴ (2015), espécie de filme-tese de Marc Azéma e Pascal Cuijssot; pensa a fabulação animada de *Signum*⁵ (2013), de Witold Giersz; e analisa as questões lançadas no vídeo apresentado como divulgação científica *Abrigo do Índio – Comunicadores do Passado – Grafismos rupestres em Palestina de Goiás* (2021)⁶, de Giselle Procópio.

As obras são muito diferentes entre si, justamente porque é a partir do contraste entre tempos, técnicas e regimes de visualidade que as questões aqui propostas se aprofundam. A questão se amplia quando essas imagens ancestrais passam a ser analisadas em paralelo com as experimentações fotográficas e animadas de longa exposição de Norman McLaren, nos estudos cronomotográficos de Étienne-Jules Marey e Eadweard Muybridge, as especulações óptico-fisiológicas de Joseph Plateau e o taumatrópio inventado por John Ayrton Paris. Este inventário de obras suscita perguntas fundamentais: o que nos leva a produzir imagens que se movem, e o que se move em nós quando essas imagens se configuram como pensamento em movimento?

Sabe-se que o cinema é, por excelência, a arte da imagem em movimento inscrita na circunstância do tempo. Sua etimologia, bem como alguns de seus fundamentos, atravessam essa questão, como será discutido na conclusão deste texto. No entanto, não é a única forma de expressão artística a carregar em si a representação do movimento. Desde as imagens rupestres até as experiências das vanguardas pictóricas, o movimento foi pensado, sugerido ou condensado em formas gráficas que antecedem a tecnologia cinematográfica.

² Como ensaio, o texto parte do audiovisual e da teoria das imagens pensando mais em conjutar relações com a arqueologia do que em sistematizá-las. Neste sentido, vindo de fora do campo disciplinar da arqueologia, dirijo meu agradecimento aos pesquisadores: André Luis Ramos Soares, Grazieli Pacelli Procópio, Lia Raquel Toledo Brambilla Gasques, Luiz Oosterbeek e Sara Liliana Magalhães Barbosa Garcês, cujas contribuições foram elementares para a elaboração desta e outras investigações.

³ HERZOG, Werner. *Cave of Forgotten Dreams* [filme]. Direção: Werner Herzog. Alemanha; Canadá; França; Reino Unido; EUA: Creative Differences; History Films; Ministère de la Culture et de la Communication; Arte France Cinéma; More4, 2010. 90 min.

⁴ AZÉMA, Marc; CIUSSOT, Pascal. *Quand Homo Sapiens faisait son cinéma* [filme para televisão]. Versão dublada em Inglês: [Prehistoric Cartoons: How Paleolithic Artists Set Their Art in Motion] Direção: Marc Azéma; Pascal Cuijssot. França: Gedeon Programmes; Arte France, 2015. 53 min. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=eScXRKplKyY>. Acesso em: 29 mar. 2025.

⁵ GIERSZ, Witold. *Signum* [filme]. Direção: Witold Giersz. Polônia: Se-Ma-For, 2013. 6 min.

⁶ PROCÓPIO, Grazieli Pacelli. *Abrigo do Índio – Comunicadores do Passado – Grafismos rupestres em Palestina de Goiás* [vídeo de divulgação científica]. [S.I.]: Goyazes Arqueologia, 2021. 5 min 56 s. Publicado em: 4 fev. 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=WTYBNrTzFUM>. Acesso em: 23 mar. 2025.

A operação crítica dos vestígios dos umbrais da imagem paleolítica, que resvalam nas imagens das telas, nas artes plásticas e na fotografia, acaba interseccionando-se com as investigações da arqueologia das mídias e da arqueologia *stricto sensu*. Neste sentido, propõe-se analisar a poética da escavação do sensível, na qual o tempo se apresenta como estratigráfico e sísmico, feito de latências, ressonâncias e retornos num agenciamento do olhar. Para este fim, mobilizam-se as pesquisas de Mannoni e Parikka, assim como a dupla biografia de Benedetti⁷ para interrogar questões sobre a arqueologia das mídias.

Parikka insiste que a arqueologia das mídias não deve ser confundida com um retorno à linearidade histórica ou ao resgate de cronologias perdidas. Em vez disso, trata-se de uma abordagem que permite “curto-circuitar” a lógica do novo, operando com camadas de tempo, dispositivos obsoletos, mídias imaginárias e epistemologias alternativas. Ele propõe pensar a arqueologia das mídias como uma “escavação crítica” de infraestruturas esquecidas, camadas de materialidade tecnológica e lógicas de obsolescência, ou seja, como um método para compreender “as genealogias complexas das nossas invenções supostamente inovadoras”⁸.

Zielinski, apud Parika, vai dizer que toda mídia carrega em si uma arqueologia de possibilidades desviadas, as “histórias alternativas”, daí pensar em uma “escavação das ideias perdidas” capaz de romper com o paradigma evolucionista da história das tecnologias⁹. Pensa-se, portanto, a imagem em movimento como uma emanação ancestral, que é anterior à invenção do cinematógrafo e mesmo das engenharias óptico-químicas que culminam na fotografia, mas sem esgotar as possibilidades dos fluxos materiais que atravessam o carvão à película, do traço à luz.

Assumir questões sobre o passado remoto da humanidade, no entanto, não está isento de riscos, pois implica lidar com lacunas, incertezas e disputas interpretativas que desafiam os limites do conhecimento histórico e científico. No prefácio à edição brasileira de *A grande arte da luz e da sombra: arqueologia do cinema*, Kfouri¹⁰, ao comentar os limites da empreitada arqueológica de Mannoni, observa que o autor, ciente do perigo de um “enciclopedismo difuso”, opta por restringir sua análise “aos esforços do homem pelo domínio da óptica e da química e pela aplicação de ambas na criação e captura de imagens”. Não fosse por esse corte, pondera Kfouri, o teórico francês teria de recuar ainda

⁷ BENEDETTI, Raimo. *Entre pássaros e cavalos: Marey, Muybridge e o pré-cinema*. São Paulo: SESI-SP, 2018.

⁸ PARIKKA, Jussi. Arqueologia da mídia: interrogando o novo na artemídia. Tradução de Marcio Telles e Luiza Müller. Intexto, Porto Alegre: PPGCOM/UFRGS, n. 39, p. 201–214, 2017. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/intexto/article/view/71569/41404>. Acesso em: 29 mar. 2025. p.203

⁹ Ibidem., p.203

¹⁰ KFOURI, Assef. Apresentação à edição brasileira. In: MANNONI, Laurent. *O grande artifício: uma história da ideia de cinema*. São Paulo: Editora Senac, 2003. p. 12

mais, até os desenhos deixados nas paredes das cavernas paleolíticas, “pois é aí, no amanhecer da humanidade, nessas inscrições rupestres, que tem início nosso sonho de aprender a realidade”. E complementa que isso significa “extrapolar as fronteiras da história do cinema, para ingressar no ainda mais vasto território da teoria do cinema”.

Neste sentido, é precisamente essa zona cinzenta dos tempos ancestrais que este ensaio se propõe a explorar. Trata-se da leitura da arte paleolítica entrecruzada com a pintura, a fotografia e o cinema, mídias colocadas em ressonância não por evolução, mas por vibração. A ideia, aqui, é transbordar qualquer pretenso marco histórico da invenção do cinema, mais para recusar a linearidade do progresso tecnológico como destino manifesto da imagem em movimento. Trata-se, antes, de pensar a imagem proto-filmica, proto-animada, não como efeito de uma teleologia ótica-química, mas como um campo descontínuo de forças, desejos e operações gráficas que persistem, insistem e resistem em tempos e suportes distintos (do cinematógrafo ao cinematógrafo, do 16mm ao digital). Ou seja, para além dos determinismos e marcos históricos das “invenções”.

Profundidade temporal e espacial no 3D de Herzog

Diretor, roteirista, produtor, documentarista e até mesmo ator, Werner Herzog construiu uma obra multifacetada que atravessa ficção e o documentário em constante trânsito entre realismo e a fabulação do filme-ensaio, calcado na etnografia e no delírio místico. Sua filmografia revela uma obsessão contínua com o sublime e com os limites da experiência humana diante da natureza, da loucura e do desconhecido.

Cave of Forgotten Dreams (2010) ocupa lugar estratégico para abrir o debate aqui proposta. Ao mergulhar na caverna de Chauvet e nas mais de quatrocentas imagens rupestres ali preservadas por cerca de 32 mil anos, o diretor alemão conduz o espectador por uma travessia tanto arqueológica quanto cinematográfica, especulando sobre a natureza dessas imagens na constituição daquilo que é entendido como signos pictóricos da humanidade. O que é uma imagem? O que significa representá-la há dezenas de milhares de anos? E o que significa reencontrá-la inscrita na pedra, aguardando a mirada futura apontada para outra dimensão do tempo?

A caverna de Chauvet, longe de ser morada ou abrigo cotidiano, é apresentada no filme como um espaço de exceção, já que os arqueólogos envolvidos nas escavações questionam a ideia, outrora dominante, de que os humanos paleolíticos habitavam as profundezas das cavernas. Sabe-se, hoje, que a maioria vivia ao ar livre, em abrigos sazonais ou sob saliências rochosas e, portanto, as cavernas funcionavam como zonas liminares, lugares de inscrição e comunicação com o invisível, marcos de passagem entre

mundos. É quase instantâneo pensar: o que, afinal, levava esse humano paleolítico a mergulhar no interior de uma caverna escura para pintar?

Herzog estabelece uma continuidade inquietante com a pergunta acima. A sala de projeção cinematográfica, com sua escuridão, a tela iluminada e o foco de luz que recorta a escuridão, remete ao espaço da caverna como duplicata deste lugar escuro, onde os sonhos são projetados. Nas paredes curvas de Chauvet, a oscilação das tochas animava as formas pintadas, assim como a luz do projetor inscreve fotogramas sobre a superfície branca. Ambos os espaços, o da tela e da caverna, instauram uma dramaturgia da aparição das imagens.

Ele e sua equipe filmam como quem retorna a uma cena originária, sem se ater a explicar o que está sendo visto com sua *voz over*, sua fala ganha forma reflexiva ao pairar sobre as imagens, deixando margens para o espectador escutar e contemplar. No estágio da visibilidade proposto pelo filme, a caverna parece se apresentar mais como uma espécie de galeria de artes do paleolítico, com obras espalhadas, lembram a montagem do regime de uma instalação multimídia contemporânea, no qual o espaço e a ordem com que se encontram as figuras dizem mais do que qualquer imagem isolada. As pinturas, portanto, não são um catálogo de signos dispersos e sem finalidade, mas uma disposição coreográfica do percurso da visão, no qual o ambiente organiza o sentido. A curvatura das paredes, os nichos, as reentrâncias, colaboram para que a visualidade não se dê de uma só vez, mas em cadência. O espectador se move com o diretor e sua equipe, e com ele a imagem se revela. É o conjunto relacional (topográfico, perceptivo e rítmico) que constitui a força da imagem em Chauvet.

Assim, a caverna abriga um acervo que encena uma espécie de dramaturgia do percurso do olhar, instaurando uma experiência de aparição e escondimentos quando a luz se esvai. Não dá para se enganar, pois se trata de um cinema anterior à sala escura, um espetáculo da luz tremulante que atravessa a caverna, um teatro ótico esculpido na pedra. Uma metáfora que antecede o mito da caverna de Platão, cujo fogo, ao projetar sobre os relevos, intensifica o efeito de oscilação e faz vibrar os contornos em um jogo de presença e desaparecimento como representação. É assim que a luz, projetada por lanternas, substitui as antigas tochas e revela os desenhos em fragmentos intermitentes.

Herzog é um dos diretores que mais radicalmente incorporou o 3D no cinema como operador conceitual, especialmente no contexto do cinema documental. Longe de servir ao espetáculo ou ao entretenimento, a tecnologia se transforma em uma ferramenta

que conjuga bem a importância da *paralaxe*¹¹. As pinturas existem, portanto, em relação direta com os relevos, as saliências, as molduras naturais e as texturas rugosas.

Com este aparato tecnológico, inverte-se a lógica da imagem plana: faz a profundidade saltar ou se aprofundar na tela, rompendo com o bidimensional e ingressando na zona da escultura visual das pedras. Em uma das cenas mais memoráveis, ao entrar na caverna pela primeira vez, a tela cede à ilusão de paralaxe e convida o espectador a mergulhar naquele espaço guardado como um cofre. Veem-se as dobras da caverna, como se pudesse tocar, com os olhos, o interior da terra. Ao rastrear as paredes com movimentos sutis de câmera, Herzog e sua equipe convertem o aparato em instrumento arqueológico, sensível às nuances do relevo, às inscrições mínimas, aos silêncios da matéria.

A tridimensionalidade da parede encontra no ensaísmo e no 3D cinematográfico um operador compatível. O diretor alemão incorpora a tecnologia como ferramenta de restituição sensível, capaz de devolver à imagem sua densidade espacial. O fogo, ao projetar sombras sobre os relevos, intensifica o efeito de oscilação e faz vibrar os contornos em um jogo de presença e desaparecimento. Na hora de investigar a superfície que comporta as pinturas, em vez de planos gerais, o diretor prefere a proximidade, o rastreio. A câmera percorre as paredes com lentidão, como se tocasse as inscrições com os olhos, a fissura, a textura, o contorno.

Em uma das cenas, o feixe de luz encontra a cabeça de um boi. O rosto projeta-se em uma concavidade que o separa do corpo e cria um volume singular. O tempo parece suspenso e o som também se curva. Enquanto a trilha musical de Ernst Reijseger vibra como se emanasse da rocha, com violinos, violoncelo e como um coro grego lamuriente, organizam os sons mais como lamento e menos como acompanhamento. O cinema, ali, também escuta.

Diante de uma das figuras mais icônicas da caverna, Herzog e sua equipe se detêm na imagem do bisão de oito patas (figura 1). À luz da lanterna, o diretor comenta: “Devemos atentar que o artista pintou este bisonte com oito pernas, indicando movimento, quase uma forma de *proto-cinema*” (grifo meu). Essa formulação não é mera analogia — aponta para uma arqueologia das mídias e do olhar, onde o movimento não se define por dispositivos mecânicos, mas por operações perceptivas que lidam com a alternância, a repetição e a transformação.

¹¹ A paralaxe, no contexto do cinema em 3D, refere-se ao deslocamento aparente de um objeto quando observado de dois pontos de vista ligeiramente diferentes (adequados a como enxergamos, com os olhos esquerdo e direito ao mesmo tempo), produzindo a sensação de profundidade.



Figura 1: Bisão com múltiplas patas — movimento inscrito na rocha da caverna de Chauvet. (Frame do filme *Cave of Forgotten Dreams*, Werner Herzog, 2010)

E se essas múltiplas patas não fossem um erro de contagem, mas sim outra maneira de pensar a presença e o movimento, uma forma visual de ritmar o tempo, anterior a qualquer necessidade de quantificar? A hipótese mais fecunda não está no fato de que eles não sabiam contar, tampouco em um erro aritmético, mas na potência gráfica de uma imagem que já pensa o tempo como variação. A figura não é falha: é depuração do movimento, pois as patas se multiplicam porque o corpo está em trânsito. Antecipam, sem a mediação de dispositivos ópticos, o pensamento do movimento tal como será mais tarde explorado pela sequência gráfica, nos quadrinhos, nos brinquedos óticos, na animação e, por fim, no cinema por vir.

Basta pensar o modo como representar com precisão o galope de um cavalo foi, durante séculos, um enigma visual e anatômico. Como aponta Mannoni¹², “a fisiologia do movimento muito vinha preocupando cientistas e artistas”, especialmente diante da dificuldade em captar o momento exato em que as patas do animal se alternam durante a corrida. George Stubbs, em suas representações pictóricas de cavalos, buscava aliar conhecimento anatômico à elegância pictórica, mas ainda sem conseguir apreender o ritmo real do galope; assim como Théodore Géricault, em *Le Derby de 1821* (figura 2), pintou os animais com as quatro patas simultaneamente estendidas para frente e para trás, como se voassem.

¹² MANNONI, Laurent. *A grande arte da luz e da sombra: arqueologia do cinema*. São Paulo: SENAC, 2003, p.303



Figura 2: Théodore Géricault, *Le Derby* de 1821.

Essa imagem (figura 2), embora dinâmica, não corresponde a representação verossímil da cavalgada: trata-se de uma hipótese gráfica, fundada mais na imaginação do movimento do que em sua observação precisa. Isso porque o olhar humano, mesmo treinado, não conseguia discernir a sequência real dos membros em movimento rápido. A pintura de Géricault, nesse caso, parece conter a mesma inquietação das imagens rupestres, ao tentar representar o tempo do galope com base em uma observação imprecisa, ainda não mediada por aparatos ópticos. Faltava à arte uma mediação técnica que permitisse decompor ciclo do galope, faltava ver aquilo que escapa à percepção contínua do olho.

Como recorda Benedetti, o cinema nasce do esforço de responder a uma pergunta fisiológica: afinal, durante o trote, todas as patas do cavalo tocam o solo ao mesmo tempo? É nesse ponto que ciência e técnica visual se articulam numa anedota decisiva. Na década de 1870, o político, empresário e criador de cavalos Leland Stanford envolveu-se em uma aposta que especulava exatamente essa dúvida. Convencido de que sim, e para conquistar sua aposta, contratou Eadweard Muybridge, fotógrafo britânico radicado na Califórnia, para registrar o movimento com precisão.¹³

Muybridge desenvolveu um sistema fotográfico inédito: uma bateria de câmeras alinhadas, disparadas sequencialmente por fios acionados pelo próprio galope do cavalo. O resultado foi histórico. A série de imagens capturadas em 1878 confirmou a hipótese de Stanford (figura 3): havia, de fato, um instante em que as quatro patas do animal estavam simultaneamente fora do solo (mas não na posição imaginada por Géricault e outros pintores). O cavalo não “voava” com as pernas estendidas, mas se recolhia sobre si, como um arco dinâmico em suspensão.

¹³ MANNONI, Laurent. *A grande arte da luz e da sombra: arqueologia do cinema*. São Paulo: SENAC, 2003. p. 62–69)

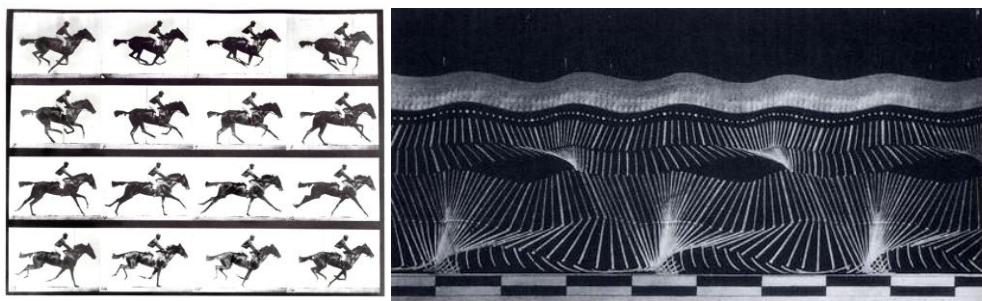


Figura 3: À esquerda, fotografias do livro *Animals in Motion*, de Eadweard Muybridge. Figura 4: À direita, Étienne-Jules Marey, *Soldier Walking*, 1883.

O francês Étienne-Jules Marey, paralelamente aos estudos de Muybridge nos Estados Unidos, desenvolvia, entre as décadas de 1870 e 1890, pesquisas que instaurariam novas fraturas no regime perceptivo da imagem, ao dissecar o instante em uma sequência de registros sucessivos que tornavam visível aquilo que antes escapava ao olhar nu. Os estudos do fisiologista francês radicalizam essa lógica ao condensar múltiplas fases do corpo em uma única imagem contínua (figura 5). O vetor do movimento transforma-se em fluxo óptico inscrito fotograficamente, em uma fusão entre ciência, arte e técnica que antecipa tanto a gramática do cinema quanto a decomposição gráfica do movimento de um soldado. Entre a decomposição e a inscrição, o rastro torna-se imagem, e a imagem, um dispositivo de inteligibilidade do tempo.

Diferentemente de Muybridge, que separava os momentos em quadros distintos, Marey, em várias de suas experiências, sobreponha os estágios da ação corporal, criando uma visualidade de fluxo contínuo. Como se o corpo deixasse um rastro de luz no espaço. Para isso, vestia frequentemente os sujeitos (como o soldado) com roupas escuras e fixava neles linhas brancas ou marcadores reflexivos, como listras pintadas, o que amplificava a legibilidade do movimento nas placas fotossensíveis. O resultado é uma grafia óptica do movimento, uma espécie de partitura do corpo que condensa, em um só campo visual, a cinematográfica do andar humano.

Mesmo após o advento da fotografia e do cinema, a questão do traço e do tempo persiste como uma questão pertinente para o formalismo das vanguardas artísticas. O futurismo italiano, por exemplo, retoma questões sobre a linguagem da multiplicação gráfica, como em *Dinamismo di un cane al guinzaglio* (1912), em que Giacomo Balla (figura 5) desenha o movimento por sobreposição das patas, da cauda de um cão em que se replica, com pintura, o movimento dinâmico de um animal.



Figura 5: *Dinamismo di un cane al guinzaglio*, 1912, de Giacomo Balla.

O obturador da longa exposição é transformado em pincel. Daí a possibilidade de pensar que a arte rupestre e as vanguardas do século XX compartilham uma mesma representação cinematográfica: conceber a imagem como duração, fazer do traço o vestígio do tempo, sem abdicar da fabulação sobre o traço contínuo como escritura do movimento. Curioso pensar o modo como a pintura de Giacomo Balla, assim como o bisão pintado na pedra de Chauvet (que Herzog chama de “proto-cinema”), já carregam um pensamento em comum: a imagem como traço (ou vestígio) do movimento, forjando a antecipação da ação. Trata-se do movimento em estado de potência, inscrito na luz ou nos pigmentos, operante como coreografia do visível.

Seja na escuridão da caverna ou na superfície da pintura, é no cinema que essa lógica reencontra sua forma mais arcaica. O que é pensado aqui como imagem em movimento, talvez seja menos uma invenção do século XIX do que a atualização técnica de um imaginário motor ancestral, onde o rastro e o fluxo encontram, na imagem, sua superfície de inscrição.

Fulguras do taumatópio ancestral em Azéma e Cuiçot.

Como observa Jussi Parikka, o uso da palavra arqueologia na expressão Arqueologia das Mídias está menos vinculado à prática disciplinar da arqueologia enquanto ciência histórica material e mais diretamente relacionado à linhagem foucaultiana, e neste a escavação opera como método genealógico e epistêmico. Ainda assim, em entrevista recente, Parikka reconhece “muitas coisas em comum”¹⁴, especialmente no modo como ambas se debruçam sobre as formas de materialidade nas culturas industriais, as camadas de obsolescência e as infraestruturas técnicas que estruturam o visível. Ao lado da

¹⁴ MOURA, Cleberson Henrique de; MARTIRE, Alex da Silva; ÁVILA, Camila de. Arqueologia das mídias nas palavras de Jussi Parikka. Revista Semina, Passo Fundo, v. 21, n. 1, p. 183-191, jan./abr. 2022. Disponível em: <https://seer.upf.br/index.php/ph/article/view/13693>. Acesso em: 23 mar. 2025. p.186

Arqueologia Digital e da Arqueologia do Contemporâneo, essa perspectiva reconfigura o escopo da Arqueologia das Mídias: não se trata apenas da escavação de artefatos esquecidos, mas de uma crítica das condições materiais e técnicas do sensível. Trata-se de analisar suas durações, resíduos e mutações formais. O que está em jogo, nesse cruzamento metodológico, é menos a fixação de um objeto e mais a indagação sobre modos de existência técnica que atravessam o tempo¹⁵.

É precisamente nesse entre-lugar das esferas do esquecimento, entre a escavação material da arqueologia tradicional e os operadores conceituais das imagens no cinema, que se inscreve o *filme-tese: Quand Homo Sapiens Faisait Son Cinéma*¹⁶ (2015), de Azéma e Cuissot. A obra funciona como ponto de inflexão ao trazer a hipótese da existência de uma espécie de animação paleolítica, documentando achados com questões que fazem repensar a história técnica do cinema. Estruturado nos moldes do documentário televisivo, o próprio arqueólogo-cineasta Azéma se apresenta como narrador e intérprete de suas especulações. Em suas perambulações, acompanhado por uma voz *over* que fala das suas pesquisas, ele vai mostrar que os humanos do paleolítico partilhavam com os modernos a mesma fascinação pela imagem e por seu dinamismo latente, uma espécie de imaginário técnico anterior à técnica.

O filme carrega uma hipótese discursiva defendida por Azéma e outros colegas arqueólogos ao longo de décadas. Como ele mesmo diz: “a descoberta da caverna de Chauvet confirmou que o movimento era essencial para a arte paleolítica”. E complementa: “O que me impressiona olhando para essas pinturas é a sensação de vida representada pelos artistas pré-históricos. Eles sabiam como analisar esses movimentos e reproduziam na rocha o que viam na natureza”. Algumas gravuras ou pinturas possuem cintilações ou borrões, “um pouco como o que você pode ver nas animações ou nas histórias em quadrinhos, como mangás hoje em dia”, diz o arqueólogo e também documentarista.

Para sustentar tal proposição, ele articula um amplo circuito de interlocução com uma rede multidisciplinar de especialistas e colegas de pesquisa, como Florence Rivière e Jean Clottes; gestores de sítios como António Baptista; curadoras e diretoras de museus como Catherine Schwab; artistas de arte parietal como Gilles Tosello; estudiosos da música e da acústica ancestral como o musicólogo Iégor Reznikoff; etólogos e especialistas em comportamento animal como Craig Packer. Recorre, inclusive, aos pesquisadores do cinema como Dominique Willoughby e Laurent Mannoni, atrás de uma constelação de

¹⁵ Ibidem., p.186

¹⁶ Versão em inglês do filme de Marc Azéma e Pascal Cuissot, sob o título *Prehistoric Cartoons: How Paleolithic Artists Set Their Art in Motion*. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=eScXRKplKvY>. Acesso em: 27/03/2025.

saberes e práticas dá forma a um campo expandido onde se entrelaçam arqueologia, arte, ciência, etologia, estética e mediação audiovisual.

Ao revisitar essas imagens com olhar investigativo, Azéma formula sua hipótese de que certas figuras rupestres comportam estruturas narrativas embrionárias. Mais do que isso, a multiplicação de membros em representações pictóricas, a alternância de posições, o deslizamento entre contornos indicam um princípio de animação que trabalha com a transformação como forma em movimento.

O ponto de inflexão desse percurso se dá com a reconstituição por Rivière de um objeto talhado em osso (figuras 6), interpretado como um taumatópíio paleolítico. O disco traz em cada face à imagem de um cervo em posturas distintas.



Figuras 6: Disco ósseo de Laugerie-Basse, anverso e reverso. Marc Azéma e Florent Rivière recriam o dispositivo no filme *Quand Homo Sapiens Faisait Son Cinéma* (2015), explorando seu potencial como “taumatópíio paleolítico”.

Quando girado, essas figuras se fundem, produzindo uma continuidade visual como efeito óptico, que opera pela persistência da visão, oferecendo uma demonstração concreta da teoria de Azéma e Rivière¹⁷. Nesse sentido, o cervo em pé e que depois tomba é uma figura somada em nosso cérebro pela rápida rotação. Trata-se de uma animação com dois “frames”, mas que possui ritmo ao inscrever uma memória condensada de uma possível passagem do animal à morte. É nesse campo conceitual que ambos os arqueólogos do filme inserem suas análises. O taumatópíio paleolítico aparece como um testemunho da imagem pensada em sua instância dinâmica. Desde suas primeiras inscrições, o olhar humano já investia na potência de transformar superfícies em fluxos. O animal que cai, o corpo que desaparece, formando o núcleo de uma imagem ancestral que articula o tempo como variação, de um movimento que se desdobra.

¹⁷ Algumas descobertas e a teoria já foi publicada no artigo pelo documentarista e também pesquisador: AZÉMA, Marc; RIVÈRE, Florent. Animation in Palaeolithic art: a pre-echo of cinema. *Antiquity*, v. 86, p. 316–324, 2012. Disponível em: https://www.cambridge.org/core/journals/antiquity/article/animation-in-palaeolithic-art-a-preecho-of-cinema/50BB05A3FDED8AC8CB5F5126249090F9?utm_campaign=shareaholic&utm_medium=copy_link&utm_source=bookmark. Acesso em: 23 mar. 2025.

Com o disco reconstruído em mãos, Azéma apresenta a experiência a Laurent Mannoni, diretor do patrimônio da Cinemateca Francesa. O encontro, registrado como um momento-chave no filme, desloca o artefato do campo da arqueologia material para uma cena de validação técnica e conceitual. Ao observar a fusão das imagens no giro do objeto, Mannoni reconhece sua precisão formal e propõe um novo enquadramento interpretativo. Para ele, trata-se menos de um precursor direto do taumatópí moderno e mais de uma antecipação da cronomotografia. Pela relevância do debate que se estabelece entre os dois, vale recuperar aqui a troca em sua integralidade.

Ao final da demonstração, Azéma pergunta: “Então, no final das contas, este objeto está muito mais próximo do pré-cinema?”. Mannoni responde: “Sim, aparentemente, é preciso ser cauteloso, mas podemos dizer que talvez haja efetivamente um desejo de representar o movimento”. Em seguida, manipulando o taumatópí paleolítico, o diretor da Cinemateca Francesa afirma: “Eu gosto do que você diz sobre esse desejo de mostrar o movimento, porque é realmente o que se sente quando se olha para esse tipo de objeto”. E prossegue: “Quando você fala de um desejo por imagens em movimento, naturalmente, algumas pessoas o acusariam de teleologismo, mas no sentido etimológico do termo eu concordo com você. Em outras palavras, eles [os artistas do paleolítico] queriam usar cinematografia ou a escrita de movimentos, porque não há apenas o desejo de representar o movimento, mas também há o desejo de representar uma duração, a passagem do tempo, que é tipicamente a própria noção de Cinema. Então, na minha opinião, estamos lidando com as origens do espetáculo cinematográfico como o entendemos no sentido moderno do termo ‘espetáculo’, que permite que uma cena seja repetida em um *loop*, rodando em um movimento ao longo de um período e numa determinada estrutura de *frames*”.

O diretor da cinemateca francesa remete, então, ao manuscrito inédito de Wilfred Day, *25.000 years to trap a shadow* quando o autor se depara com a célebre imagem do javali (figura 7) com oito patas de Altamira, que ele considerava ser a mais antiga tentativa de sugerir deslocamento. A conversa entre os dois pesquisadores culmina na sugestão de que esse disco configura um salto interpretativo que reconfigura as origens do espetáculo cinematográfico, apontando para uma linhagem anterior aos dispositivos fotográficos.

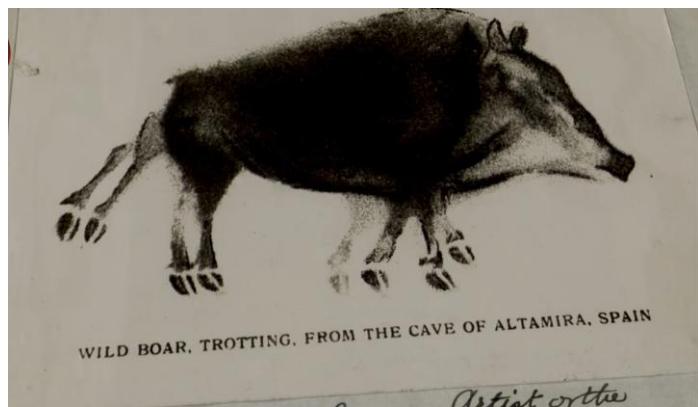


Figura 7: Frame do filme *Quand Homo Sapiens Faisait Son Cinéma* (2015), de Marc Azéma e Pascal Cuisset — javali com oito patas, atribuído a Wilfred Day, 25.000 years to trap a shadow.

A fusão entre arqueologia material e imaginação técnica ganha força quando Azéma traça os vínculos entre o disco de Laugerie-Basse e os brinquedos ópticos do século XIX, como o taumatrópio popularizado pelo inglês John Ayrton Paris e os experimentos do belga Joseph Plateau. É assim que as “animações” paleolíticas são reconstruídas com técnicas modernas de animação para serem apresentadas a Dominique Willoughby, teórico e especialista em cinema de animação. As sequências animadas projetadas a partir das figuras rupestres, com animais em posturas alternadas, desenhados com deslocamentos sutis, sobreposições, quedas e impulsos, interpelam não apenas o espectador, mas o próprio repertório técnico e conceitual da história da imagem em movimento do cinema.

Willoughby observa as imagens paleolíticas reconstituídas por animação digital e reconhece nelas uma surpreendente sofisticação formal. Embora mantenha uma distinção rigorosa entre sugestão gráfica e movimento plenamente animado, sua reação denota algo mais do que interesse: revela um deslocamento perceptivo diante do que está sendo exibido. Em suas palavras, trata-se de uma “ilusão fascinante sobre o movimento”, uma questão que, segundo ele, sempre esteve presente como horizonte da humanidade. As pequenas peças animadas, de poucos quadros por substituição, pelas mãos de Azéma, inserem-se num campo experimental que busca revelar o que estava latente nos desenhos milenares: uma organização visível que já operava em termos de cadência, alternância e transformação.

É nesse ponto que o diálogo com Dominique Willoughby adquire espessura teórica, ao delimitar o marco técnico do cinema pela conjunção entre sequência gráfica e máquina de projeção. Para ele, a imagem só se torna verdadeiramente cinematográfica quando subordinada a um sistema regular de quadros, regido pela lógica da ilusão contínua. O ponto de inflexão se inscreve nos experimentos estroboscópicos de Plateau, passa pelo praxinoscópio de Émile Reynaud e deságua, posteriormente, nas práticas de serialização fotográfica que culminam em Edison e os irmãos Lumière.

Mas esse marco cronológico, apoiado em 1830¹⁸ com os brinquedos óticos, ainda que operatório, começa a esgarçar-se diante da vitalidade plástica das imagens paleolíticas. Willoughby reconhece, ao menos parcialmente, o alcance dessas experiências e observa a inteligência gráfica envolvida, a maneira como os corpos representados já comportam um princípio articulado de transição, em que o tempo é sugerido pela multiplicação de linhas, pela defasagem entre posições, pela recorrência de formas. O que se vê, ali, é uma animação rudimentar que se instala não pelo aparato, mas pela própria estrutura do desenho.

Em certo momento da conversa entre Willoughby e Azéma se transforma em contraponto produtivo entre dois modos de pensar o movimento: de um lado, a filiação técnico-histórica do cinema como aparato; de outro, a imagem como escritura gráfica do tempo, uma memória visual da mutação inscrita antes mesmo da invenção da fotografia. É nesse campo especulativo que Azéma apostava numa arqueologia expandida da imagem em transformação, que alarga o conceito da noção de cinema e desloca sua origem para um tempo em que o movimento na escansão do visível já operava como forma narrativa e cognitiva.

Obsessão pelo movimento na cabra do vale do Côa

Em dado momento do documentário, vale destacar a visita de Marc Azéma ao sítio arqueológico do Vale do Côa, onde dialoga com a representação paleolítica da célebre cabra-montês de duas cabeças, gravada há cerca de 20 mil anos. Tal como o bisão de Chauvet, essa duplicação não deve ser compreendida como um erro de execução, mas como uma operação visual deliberada.

António Baptista, diretor do sítio, enfatiza essa hipótese ao descrever a cena (figura 8): no centro da composição, figura um macho que parece portar duas cabeças, uma voltada para frente, outra girada para trás, sugerindo não somente simultaneidade de gestos, mas talvez também uma narrativa interna à imagem. Duas outras figuras parecem acompanhar a figura da cabra mais completa, uma acima e a esquerda, outra abaixo e a direita, embora estejam representadas de forma fragmentária pela fratura da rocha.

¹⁸ Vale sublinhar que a tese de Plateau, *Dissertation sur quelques propriétés des impressions produites par la lumière sur l'organe de la vue*, sobre a persistência retiniana, em 1829, surge como uma espécie de “certidão de nascimento lavrada” ao inaugurar as pesquisas sobre a imagem em movimento que culminam na invenção do cinematógrafo.



Figura 8: Gravura da cabra no sítio arqueológico do Vale do Côa. Frame com decalque retirado do filme *Quand Homo Sapiens Faisait Son Cinéma* (2015), de Marc Azéma e Pascal Cuisset.

Ainda que espacialmente distantes, essas cabras parecem estar em deslocamento, por conta das suas patas. A figura central, o macho, caminha — e vira a “segunda” cabeça, segundo Baptista, para olhar em direção à fêmea (pois esta não tem chifres). A sobreposição gráfica como duplicação, longe de comprometerem a unidade da imagem, inscrevem na pedra o movimento como pensamento visual, talvez até em forma narrativa condensada. Trata-se de uma cena de alta complexidade compositiva e perceptiva.

A explicação de Baptista sobre a peculiar cabra do Vale do Côa, com sua cabeça em duplicação direcional, é bastante enfática: não se trata de uma figura estática, mas uma representação do movimento em travessia. É como observa Luís¹⁹, o fato de as gravuras do lugar com frequência recorrerem às representações de animais com múltiplas cabeças e patas, organizadas em direções diferentes — vertical, horizontal ou ambas — configura uma decomposição intencional da forma em deslocamento. Ou seja, a cabra não é uma exceção, tampouco um devaneio gráfico isolado de um humano paleolítico.

Cada linha dessa cabra parece tensionar o instante. O animal não está fixado em uma só posição, mas como figura que se distribui no tempo. A sobreposição das cabeças, uma voltada à frente, outra em sentido oposto, que realizam uma torção visual: um movimento condensado em forma, uma imagem que, ao invés de congelar o ente talhado, expõe a travessia entre estados. Trata-se de uma inscrição da mudança, uma imagem que articula o deslocamento como parte constitutiva da figura, uma maneira de multiplicar a percepção sobre o movimento no tempo.

Essa ação gráfica (de decompor, duplicar, sobrepor) consiste em pensar as figuras como transição, inscrevendo no próprio traço uma economia visual da mutação. Lembra, assim, a célebre fotografia em exposição múltipla que retrata o animador Norman

¹⁹ LUÍS, L. *Desenhos animados! Uma gramática do movimento para a arte paleolítica do Vale do Côa*. In: SANCHES, M. de J. (ed.). Atas da 1ª Mesa-Redonda: Artes Rupestres da Pré-História e da Proto-História: Paradigmas e Metodologias de Registo. Lisboa: DGPC (Trabalhos de Arqueologia, 54), 2012. p. 69–80. Disponível em: <https://comum.rcaap.pt/bitstreams/649d904b-8739-4ef2-9476-f5c7162d7001/download>. Acesso em: 29 mar. 2025. p.77

McLaren (figura 9), diretor radicado no National Film Board do Canadá, cujas fragmentações do rosto se duplicam, espalhando-se em instâncias temporais, talvez contenham uma mesma vontade em pensar a figura representada como transição, estender o instante até que ele se desdobre em duração.



Figura 9: Autorretrato de Norman McLaren, publicado na biografia escrita por Maynard Collins (Norman McLaren, 1976).

Norman McLaren é um animador renomado, pois soube explorar a plasticidade do tempo com uma radicalidade comparável à das superfícies rupestres. Como bem definiu Richard, McLaren além de animador é um artista, cineasta, cientista, inventor e gênio técnico, “obcecado pela ideia de manipular o movimento. Ele via o cinema como um meio de manipulação do movimento”²⁰. Sua preocupação fundamental passa pela elaboração do movimento, com ritmos, com intensidades, e com pausas. Para McLaren, o movimento não era um efeito secundário (como se vê em sua obra *Pas de Deux*, de 1968), mas a própria matéria da expressão. Nas definições de Richard²¹, daí ele enveredar pela história da animação e articular a “criação do movimento como criação do deslocamento”. Animar significa o ato da “criação da vida no filme, seja de um ponto, círculo, linha, fantoche ou pessoa, tornando o animador um criador (da vida e do movimento) e não um captador (de uma realidade em movimento)”.

O que se desvela, portanto, nesse arco que vai das cavernas ao cinema de vanguarda, passando pela fotografia, é uma continuidade de operações visuais — seja na pedra, na película, no papel ou na emulsão fotográfica. A imagem em movimento, enquanto escritura, constitui-se sempre como uma figura ou uma fotografia deslocada pelo artifício

²⁰ RICHARD, Vallières T. *Norman McLaren, manipulator of movement: the National Film Board years, 1947–1967*. Newark (N.J.): University of Delaware Press, 1981. p.13 (tradução nossa)

²¹ Ibidem., p.16

da luz e das sombras, pela montagem mental da cena ou pela coreografia do olhar. Em todos esses casos, trata-se de imagens atravessadas por um tempo que as constitui e as distorce, como se a visualidade carregasse em si as camadas de sua própria duração.

Nessas três instâncias descritas acima, o movimento não é estável e nem estático enquanto figura, mas uma vibração entre estados, como rastro temporal incorporado à própria forma. Talvez seja esse o traço que melhor define a noção de imagem em movimento. Ou então seria a condição como tensão entre o visível e o invisível, entre o que passa e o que permanece, entre a inscrição técnica e a pulsão espectral da fantasmagoria.

Daí voltar a sequência final do filme de Azèma e Cuissot, especialmente quando a voz over que costura e também encerra a trama percorrida, formula sua conclusão com um certo grau de assertividade: “O Homo sapiens, humano como nós, já dominava técnicas gráficas suficientemente complexas para contar histórias. E, ao fazê-lo, lançava mão não apenas da imagem estática, mas de sequências estruturadas por trajetórias do movimento com inscrições visuais de uma pulsão narrativa que talvez, mais do que anteceder o cinema, inaugurou uma forma ancestral do olhar cinematográfico”.

O filme, ao invés de encerrar o debate, reabre o campo de definição: o que é uma imagem em movimento? O que significa dar vida à imagem? Que história se escreve quando se desloca o nascimento do cinema para o interior das cavernas?

Figurações nas paredes e a pintura animada em Witold Giersz

Mannoni²² vai argumentar que “o sonho de projetar imagens luminosas e animadas em uma parede ou tela é tão antigo quanto o sonho de voar”. As imagens, antes mesmo de sua codificação técnico-industrial no interior do dispositivo cinematográfico, parecem operar como um regime de percepção inscrito na própria constituição neurocognitiva do humano. Não se trata somente de uma faculdade de recepção, mas de uma potência produtora, mas uma lógica do ver movimento onde há, talvez, apenas descontinuidades visuais aparentes.

O que se delineia nessa constelação visual de análises é a insurgência de uma operação perceptiva que atravessa milênios e balizas técnicas, desestabilizando a cronologia tradicional do cinema e restituindo à imagem sua vocação profunda: a de ritmar a passagem, de tornar visível o tempo como figura. A pergunta que as atravessa permanece: como inscrever o tempo na imagem? Não se trata de uma resposta única,

²² MANNONI, Laurent. *A grande arte da luz e da sombra: arqueologia do cinema*. São Paulo: SENAC, 2003, p.27

ancorada na técnica, mas de uma lógica gráfica e sensível que antecede e transborda a própria compreensão do cinema.

É nesse deslocamento que se inscreve o que aqui se entende como arqueo lógica da imagem em movimento: uma forma-ensaio do pensamento visual, na qual o tempo se condensa, se repete, se duplica e se torna visível como fratura e fluxo, do traço rupestre ao clarão fotográfico. Como se a própria condição humana viesse equipada com uma forma de animação interior, um impulso imanente à cinese, que verga a imagem à experiência do tempo.

Antes, porém, é preciso alertar para a complexidade que desafia qualquer leitura simplista da arte paleolítica. Essas imagens não se limitam a descrever animais ou fixar figuras isoladas, instauram cenas de perseguição, colisão, fuga e queda, revelando uma gramática visual, por vezes não figurativa e atravessada por tensão, movimento e ritmo formal. Os humanos do paleolítico “pintavam o que viam”, e ainda que a própria noção de “ver” é histórica e muda com o tempo, o olhar, tal como o entendemos hoje, é herdeiro de dispositivos técnicos, regimes estéticos e operações culturais constituídas. Basta pensar em como a arte moderna instaurou seus próprios regimes de visibilidade, suas fabulações sobre os corpos e as paisagens. Também o paleolítico, à sua maneira, criou com aquilo que via, mas sob o crivo de seus próprios mitos, das cosmogonias e gestos rituais. Suas imagens performam um mundo visível do ponto de vista destes humanos, nada diferente de nós.

Nesse sentido, vale atentar para a repetição de contornos, as sinédoques visuais, as dimensões esquemáticas, a sobreposição de perfis, a defasagem entre membros com operações gráficas que compõem uma modulação temporal da forma. São ritmos visuais que antecedem qualquer fixação fotográfica, como inscrições de duração, de travessia e de transfiguração. Daí pensar que as imagens aqui discutidas, não são um ponto de chegada perceptivo, mas um operador de variação que pensa o tempo como deslocamento do corpo, ficcionalização da expressão artística.

Isso nos conduz ao terceiro filme analisado: a fábula animada de Witold Giersz, que ocupa uma posição singular na tradição da animação no Leste Europeu. Artista visual e cineasta polonês, Giersz desenvolveu um modo de expressão inconfundível, no qual a cor pulsa como matéria viva e a ação gráfica se prolonga em instâncias do movimento animado. Sua obra inscreve-se entre a pintura e o cinema, convertendo o quadro animado em uma superfície plástica em transformação contínua. Entre os cerca de sessenta filmes que compõem sua trajetória, *Signum* (2013) se destaca como uma espécie de arqueologia animada, alicerçada na reconstrução especulativa do traço ancestral. Premiado por sua excelência técnica no festival Anima Mundi (2016), reconhecido no Brasil e

internacionalmente, o filme faz da virtuosidade formal uma reflexão sobre o passado que especula a origem a partir da própria condição de materialidade pictórica.

Enquanto forma criativa, nas palavras de Giersz, ele não busca reconstruir as imagens rupestres, deseja reativá-las em suas lógicas de fabricação. Em entrevista (*tradução nossa*), ele chegou a afirmar:

Sempre tive interesse pela arte rupestre. Sabia que um dia faria um filme sobre isso, mas por muito tempo não sabia como abordá-lo. Só recentemente percebi que a solução era simples: pintar diretamente sobre a pedra, como os artistas pré-históricos fizeram. Esse processo seria também uma inovação técnica na animação feita diretamente sob a câmera.²³

“A animação é anterior à câmera”, Witold Giersz diz em entrevista concedida a Armata (*tradução nossa*)²⁴. A partir desse pressuposto, delineia-se a hipótese de que o quadro pintado é parte de uma etapa ritual antiga. O carvão, a argila, a pedra não são simulacros, mas extensões da matéria original e pintar sobre a rocha é também tocar num mecanismo da expressão. A imagem em movimento, tal como o filme a concebe, não se limita à tela ou à película, mas como experiência arqueológica do visível, como eco que se repete em diferentes estratos materiais minerais.

Daí pensar na presença do diretor logo na abertura do filme (figura 10). Ouve-se a voz do próprio Giersz, que narra sua chegada à caverna e descreve a textura da pedra como quem reconhece um corpo antigo. “Artistas pré-históricos pintavam nas partes convexas da rocha, desse jeito”, diz, enquanto a lanterna percorre o relevo. Afirma, também, que não pode levar a pedra ao estúdio, mas guardará sua forma, textura e cor, revelando um compromisso com a memória da matéria como motor visual.



Figura 10: Frame do filme *Signum* (2013), com a presença do corpo do diretor Witold Giersz inserido na própria narrativa, vasculhando a caverna.

²³ ARMATA, Jerzy. Witold Giersz: Animacja narodziła się przed naszą erą. Magazyn Filmowy SFP, Warszawa, n. 52, out. 2015. Publicado em: 7 ago. 2016. Disponível em: https://www.sfp.org.pl/2016/baza_wiedzy,310,23570,1,1,Witold-Giersz-Animacja-narodzila-sie-przed-nasza-era.html. Acesso em: 26 mar. 2025.

²⁴ Ibidem.

Essa cena de abertura opera como chave de uma leitura pelo modo como a parede serve de base e suporte para a pintura. A primeira imagem, depois de sua apresentação como presença, é a de uma mão em negativo (figura 11). Trata-se de um tipo de estêncil primitivo em que o contorno da mão humana é impresso na parede por meio da pulverização de pigmentos por sopro . Essa mão funciona como índice ancestral, marca de presença e inscrição inaugral, anterior à figuração, que parece dizer: “eu estive aqui”.



Figura 11: Frame do filme *Signum* (2013), a mão representada como um ícone recorrente nos sítios de arte rupestre, atestando a presença humana.

É nesse território subterrâneo e escuro, iluminado por tochas, que o primeiro cavalo emerge (figura 12). Pintado em sequência com variações sutis de posição, ele ocupa um espaço entre quadro e fluxo. O deslocamento lateral da câmera, cada vez mais veloz, transforma a sucessão em ritmo (figura 13). Cada figura, inicialmente distinta, começa a escorregar para o interior de cada imagem que sucede. Com a velocidade da mudança, a pintura se transforma em movimento, pois o olho já não distingue a singularidade de uma imagem apenas, e sente a sucessão de quadros que se sobrepõem cada vez mais velozes. O traço se anima pela montagem óptica e a parede torna-se simulacro da película.



Figura 12 e 13: Dois frames do filme *Signum* (2013), que representam cavalos distintos e que, ao serem combinados em sequência, sugerem um fluxo contínuo pelo movimento constituído pela justaposição gráfica.

Daí em diante, não há mais como conter a velocidade dos frames convertidos em imagens em movimento. Revela-se uma manada em galope e a espreita de um grupo. A sequência se articula como dança de cascos sobre a pedra. Os cavalos de Giersz vibram como pura energia cinética e essa reverência se converte em ritmo ao desenhar o tempo.

Em seu clímax, a sequência culmina na transfiguração, os corpos dos cavalos se desprendem da rocha, atravessam o quadro, tornando-se presença flutuante. E não se trata de uma faculdade de recepção, mas de uma potência produtora em diálogo com a persistência retiniana, o efeito estroboscópico, que se desdobram para além do movimento, mesmo na imagem que deixa de ser estática.

A trama segue mostrando humanos ancestrais que perseguem os animais e, assim, o signo cede ao instinto primordial da caça como sobrevivência. A imagem animada impele os corpos em suspensão, com cenas de predação versando a sobrevivência, recheada de figuras humanas se lançando sobre animais. Cabras saltam de uma parede à outra, utilizando as reentrâncias como trampolins visuais. As pedras funcionam como caminho, enquanto a ideia de uma imagem na caverna se converte em estúdio animado. Superfície, cenário e dispositivo se fundem e a topografia da rocha guia a animação e o espaço se transforma em coreografia óptica.

Giersz, ao pintar quadro a quadro sob a câmera, recusa a lógica fabril da animação. Reconnecta o cinema à sua materialidade primeira: luz, parede e pigmento. A imagem projetada é encarnada. Ou melhor, petrificada. Cada quadro é uma inscrição efêmera, performativa da mão do animador que atua como uma espécie de xamã visual, médium entre uma dimensão ancestral e a imagem técnica. Sua prática funde arte e *techné*, sensibilidade audiovisual e experimentação técnica do compósito criativo da arqueologia.

Cabe um alerta contra o fascínio das reconstituições modernas: a ação pré-histórica não responde às mesmas categorias da arte tal como a conhecemos. Ela obriga a reconfigurar o pensamento sobre criatividade, sobre o simbólico e sobre a própria condição humana. Aquilo que hoje se convencionou chamar de “arte rupestre” talvez devesse ser pensado não como arte nos moldes contemporâneos, mas como uma convenção de inscrição cosmogônica, mediação entre mundos, representações do sagrado e que pairam sobre o simbólico do cotidiano. Sabe-se que muito do sentido destas imagens se perderam e, portanto, não é possível colocar em uma mesma balança a arte rupestre e a arte como se entende hoje.

Mas, e se a imagem ancestral for, antes de qualquer representação, uma prática de arquivamento mineral da experiência humana? Se for uma mídia no sentido pleno, anterior ao alfabeto, à escrita, à linguagem tal como é conhecida? Surge, então, a caverna pintada como uma mídia de base como cena animada, capaz de tratar o rochedo grafado como uma superfície de inscrição.

É então que *Signum* desloca sua operação perceptiva em direção aos regimes de fabulação próprios da animação, para animar o invisível do tempo. Mais adiante, na

sequência final, o filme se reorganiza ao redor de si, fechando-se em seu signo ao emergir, por fim, da caverna. A ação do diretor polonês engendra uma continuidade interessante: a câmera o acompanha enquanto ele deixa o ambiente subterrâneo. Vê-se o metrô, o ventre técnico da cidade moderna, ascendendo à superfície, onde se depara com grafismos inscritos nos muros urbanos.

O filme opera uma montagem simbólica entre tempos e suportes, em que a inscrição rupestre encontra sua persistência nas marcas urbanas contemporâneas. O grafite é como um prolongamento da pulsão gráfica, da necessidade de riscar a parede, de gravar um traço, de instaurar uma presença humana como figura no mundo. Esse continuum desloca a caverna para o concreto moderno, sem que se perca o vínculo entre corpo e superfície. A cidade torna-se o exterior da caverna, em espaços entre mediados que cercam transições entre o artista paleolítico encenado e o cineasta experimental da animação.

E então, como desfecho, *Signum* retorna à mão. Novamente uma mão em negativo, semelhante àquela que assombra as paredes do paleolítico: contorno, ausência, presença espectral. Essa mão reaparece como emblema gráfico que paira sobre a história da animação. A manufatura (*manus factio*) das imagens. A mesma que assina o filme, que desenha, que imprime luz sobre a pedra, agora traduz, no negativo da tela, os anseios da animação como forma arqueológica, como inscrição rítmica do tempo.

É assim que se analisam os experimentos animados de Griersz em paralelo com as pinturas rupestres, sequências fragmentadas que parecem tentar preceder o que se entende como cinema, atestando uma inclinação perceptiva anterior à máquina. Uma animação como tentativa de inscrever o tempo em suas deliberadas ações, seja com carvão sobre a rocha, seja com luz fotossensível sobre a película.

Sublimações da cronofotografia em Grazieli Procópio e Serra da Capivara

Grazieli Procópio apresenta uma série de questões no vídeo de divulgação científica *Abrigo do Índio – Comunicadores do Passado – Grafismos rupestres em Palestina de Goiás* (2012), algo que ela e Sibeli Viana²⁵ investigam no artigo a respeito da visualidade e da intencionalidade da arte rupestre da chamada Tradição Nordeste. No sítio analisado, situado no cerrado brasileiro²⁶, os grafismos apresentam temas e arranjos que remetem

²⁵ PROCÓPIO, Grazieli; VIANA, Sibeli. *Visibilidade e intencionalidade das pinturas rupestres no sítio GO-CP-33, em Palestina de Goiás, Brasil*. Boletim do Museu Paraense Emílio Goeldi. Ciências Humanas, Belém, v. 16, n. 3, e20200050, 2021. Disponível em: <https://www.redalyc.org/journal/3940/394070171003/394070171003.pdf>. Acesso em: 23 mar. 2025. p.2

²⁶ O sítio analisado, localizado no cerrado brasileiro, foi escolhido por sua proximidade com o recorte geográfico que atravessa também minha própria investigação, voltada à arqueologia do cerrado.

explicitamente ao movimento. Tal aspecto não se limita a uma dimensão estilística, mas revela uma lógica compositiva distinta de outras tradições da arte rupestre no Brasil.

Um dos aspectos fundamentais da análise de Procópio e Viana está na atenção à superfície de inscrição e no modo como o ordenamento do espaço era importante para os humanos ancestrais. As autoras observam que os relevos, saliências e depressões da rocha foram utilizados propositalmente na composição das figuras. Em alguns casos, essas irregularidades geram efeitos de volume e profundidade que intensificam a sensação de movimento²⁷. Essa observação permite compreender a rocha como suporte, mas também como parte do elemento no processo visual.

As autoras propõem que as pinturas não foram feitas de uma só vez, mas compostas e atualizadas ao longo do tempo, com novas inserções que dialogam com grafismos anteriores. Tal questão gera um efeito de estratificação temporal, uma montagem visual em camadas, que aproxima essas práticas da lógica da edição cinematográfica ou da sobreposição fotográfica. Essa leitura das teóricas diz muito sobre pensar as inscrições rupestres como palimpsestos visuais, de modo que muitas das imagens analisadas estão localizadas em posições que exigem esforço físico para serem vistas sem a mediação técnica dessa separação cromática. O espectador vai além da sala confortável do cinema, pois precisa mover-se, subir, agachar-se ou contornar obstáculos, dizem as teóricas. O acesso à imagem, portanto, implica um movimento corporal, fazendo do ato de ver uma experiência performativa como deslocamento no espaço²⁸.

Vale observar a figuração circular do animal, cuja disposição gráfica sugere uma lógica de percurso, rotação ou repetição cíclica, uma imagem que tensiona a noção de tempo linear e se aproxima da ideia de *loop* (figura 14). Há aqui uma modulação do tempo que escapa à sequência progressiva das figuras que se repetem, não para avançar, mas para retornar. Essa operação visual se insinua como uma antecipação arcaica daquilo que, milênios depois, seria formalizado como um princípio fundamental da animação moderna: a repetição cíclica da imagem, que opera segundo lógicas semelhantes às da imagem técnica da cronofotografia (vista anteriormente).

²⁷ PROCÓPIO, Grazieli; VIANA, Sibeli. Visibilidade e intencionalidade das pinturas rupestres no sítio GO-CP-33, em Palestina de Goiás, Brasil. Boletim do Museu Paraense Emílio Goeldi. Ciências Humanas, Belém, v. 16, n. 3, e20200050, 2021. Disponível em: <https://www.redalyc.org/journal/3940/394070171003/394070171003.pdf>. Acesso em: 23 mar. 2025. p.2

²⁸ Ibidem, p.15



Figura 14: Imagens com os traços figurativos realçados pelo aplicativo iStretch, dispostas no vídeo *Abrigo do Índio – Comunicadores do Passado* à esquerda, uma possível figura animal em disposição circular; Figura 15: à direita, formas humanas que podem representar múltiplos indivíduos ou a sequência gestual de um único corpo em movimento.

Há, inclusive, uma possível figura humana em disposição linear (da esquerda para a direita), como uma repetição formal que pode remeter à presença de múltiplos humanos (as coletividades), mas também pode remeter à singularidade de um corpo em movimento, em gesto ritual (figura 15). Essa imagem de Palestina de Goiás não deixa de se relacionar com questões também encontradas na Serra da Capivara, facilmente associadas até mesmo a movimentos e esportes olímpicos da nossa era moderna²⁹.

Na investigação conduzida por Cotes *et al.* (2024)³⁰, analisam-se duas cenas de arte rupestre localizadas em sítios do Parque Nacional Serra da Capivara, mais especificamente no Sítio Arqueológico Toca da Fumaça, são analisadas a partir da hipótese de que representariam práticas corporais análogas ao *flic flac* e à pirâmide humana. A semelhança formal entre essas figuras e outras encontradas em contextos distintos, como no abrigo de Palestina de Goiás, permite traçar aproximações iconográficas e interpretativas entre diferentes sítios vinculados à Tradição Nordeste. Os autores observam que “ao que tudo indica, as duas cenas de arte rupestre sugerem uma expressão de atividade física”³¹, sendo “o primeiro um exercício de ginástica rítmica desportiva, e, o outro, uma cena acrobática que se encaixam dentro do conceito de significado social da cultura corporal do movimento humano”³². O texto articula aportes da Educação Física, da arqueologia e da antropologia para refletir sobre modos de inscrição gráfica do corpo em ação, sugerindo que práticas motoras hoje reconhecíveis como acrobacias ou jogos colaborativos teriam sido representadas por especialistas em capturar o movimento.

²⁹ SOUZA, Eric; TITO, Wenner. Olimpíadas pré-históricas? Pinturas rupestres de 40 mil anos “mostram” esportes; compare. ge.globo.com, Teresina, 8 ago. 2024. Disponível em: <https://ge.globo.com/pi/olimpiadas/noticia/2024/08/08/olimpiadas-pre-historicas-pinturas-rupestres-de-40-mil-anos-mostram-esportes-compare.ghtml>. Acesso em: 24 mar. 2025.

³⁰ COTES, Marcial; PAIVA, Leandro; SOARES, Artemis de Araújo; JUSTAMAND, Michel; OLIVEIRA, Gabriel F. de; ALMEIDA, Vitor José Rampaneli de. Arte rupestre: a cultura corporal do movimento antes do Brasil. In: OLIVEIRA, Gabriel F. de et al. (org.). Arte rupestre brasileira: múltiplas visões. Embu das Artes, SP: Alexa Cultural; Manaus, AM: EDUA, 2024. v. 2, p. 153–167.

³¹ Ibidem, p.58

³² Ibidem, p.162

Ainda que os próprios autores³³ mantenham uma cautela interpretativa, lembrando que se trata de uma leitura situada — “movimentos corporais, assumidos na contemporaneidade como ginásticos e acrobáticos” —, destacam que qualquer análise parte de “interpretações, inferências e conjecturas. Não é certeza de que, quem produziu tais imagens, tinha a mesma intenção e preocupação de mostrar o que nos parece ser hoje”. Nesse sentido, talvez não se trate de compreender uma intenção determinista, mas de reconhecer que, nas imagens que nos chegam aos olhos, manifesta-se a força do corpo enquanto ação gestual. A figura em posição de salto, com os braços apoiados e as pernas elevadas, dificilmente passa despercebida de um olhar: há nela a condensação de uma energia, a sugestão de um vetor em ato.

A imagem parece operar como captura de um instante cinético com sua duração tensionada no espaço. Essa qualidade vibrátil do traço aproxima a inscrição rupestre de outras experiências visuais que intentaram decompor o tempo do corpo em movimento. É nesse ponto que as cenas analisadas nos sítios rupestres em Piauí e Goiás, encontram uma ressonância inesperada com os experimentos cronomotográficos de Étienne-Jules Marey, nos quais o corpo humano é convertido em prospecção gráfica, traçado em séries contínuas como uma linha de força, como na imagem de *Movements in Pole Vaulting* (figura 17). Ali, como aqui, o movimento não se limita a um deslocamento, mas se revela como uma escritura dinâmica da forma no tempo.

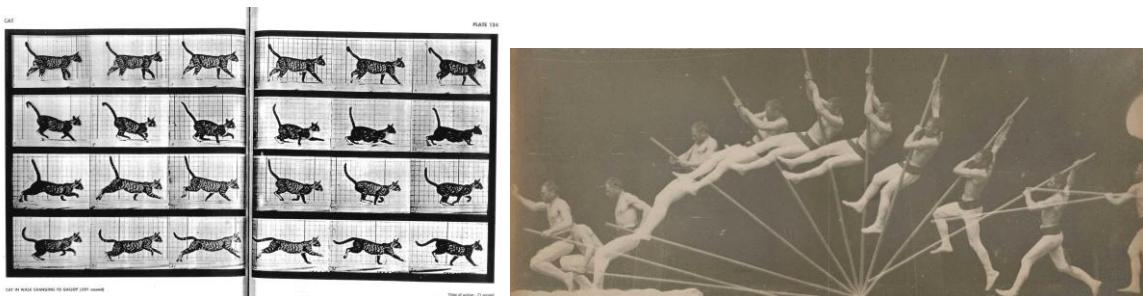


Figura 16: À esquerda, *Cat in Walk Changing to Gallop* de Eadweard Muybridge (1887); Figura 17: à direita, *Movements in Pole Vaulting* de Étienne-Jules Marey (c. 1890).

A analogia e a correlação entre os grafismos rupestres e as experimentações visuais modernas do registro fotográfico do corpo como série temporal não são involuntárias. Estão ancoradas na lógica da recorrência gráfica como forma de ritmar a imagem. A figura rupestre disposta circularmente instaura um circuito de movimento que pode sugerir tanto

³³ COTES, Marcial; PAIVA, Leandro; SOARES, Artemis de Araújo; JUSTAMAND, Michel; OLIVEIRA, Gabriel F. de; ALMEIDA, Vitor José Rampaneli de. Arte rupestre: a cultura corporal do movimento antes do Brasil. In: OLIVEIRA, Gabriel F. de et al. (org.). Arte rupestre brasileira: múltiplas visões. Embu das Artes, SP: Alexa Cultural; Manaus, AM: EDUA, 2024. v. 2, p.155

o rastro de múltiplos corpos quanto a decomposição sequencial de um único gesto ritual. Trata-se de pensar a figura como fluxo, o corpo como vetor e o tempo como algo que se inscreve pela repetição e variação das formas.

É difícil afirmar, com certeza, se os grafismos rupestres representam coletividades em ação ou a decomposição de um único corpo em movimento. Muito destes significados se perderam com o tempo. No entanto, sustentar que a fratura da decomposição do tempo seriam prerrogativas exclusivas da imagem técnica fotográfica moderna talvez revele mais pretensão historiográfica do que acurácia crítica. Daí pensar no decalque (figura 14) dessas imagens oriundas do vídeo de Procópio para apetecer ainda mais a indagação.



Figura 14: Imagem decalcada com vetores desenhados proveniente do vídeo *Abrigo do Índio – Comunicadores do Passado – Grafismos rupestres em Palestina de Goiás*.

Se a cronofotografia se consolidou no final do século XIX como dispositivo técnico voltado à decomposição do movimento animal e humano, os grafismos rupestres que representam movimento parecem operar em outro regime material e sensível, obviamente, seguindo uma lógica de serialização da ação. Pensar a operação de paralelismos visuais em contextos ancestrais (ainda que fundamentada em outras materialidades, regimes perceptivos e intencionalidades) permanece como um dos grandes desafios da interpretação e legibilidade da arte rupestre. Pois não havia um dispositivo óptico capaz de registrar ou reproduzir a ação, mas havia, inegavelmente, um saber compositivo que tensionava a imobilidade da imagem estática e antecipava (ou talvez até inaugurasse) a ideia do movimento como operação gráfica.

Conclusão

A guisa de conclusão deste ensaio, não se pretende revisitar o estatuto da invenção do cinema, mas sondar o impulso da imagem em movimento, entendendo essa busca como uma proposição especulativa nomeada de *arqueo lógica*. Essa noção propõe pensar os grafismos rupestres como matrizes perceptivas e compostivas da visualidade em movimento como pensamento gráfico. Nessas inscrições, a decomposição do movimento

não aparece como vestígio de um passado pré-técnico, mas como enunciação de uma lógica visual ancestral que antecipa, em sua própria opacidade, a emergência da imagem técnica moderna.

Retomar essas questões à luz da arqueologia das mídias, sem pretensão de resolvê-las, mas justamente para reabri-las, é como tocar uma superfície ainda quente: vestígio de uma combustão ancestral. E mesmo que se critique o retorno ao passado original, comprehende-se sua força. Pode ser que seja mesmo necessário, de tempos em tempos, regressar a esse ponto inaugural, como quem escava as camadas de um conceito que nunca se sedimenta por completo.

É nesse sentido que a arte do período paleolítico pode ser pensada como inscrição de uma animação interior, uma forma de cíneze imanente à condição humana, que verga a imagem à experiência do tempo. O erro recorrente nas leituras arqueológicas da imagem animada é buscar no passado as promessas do presente. Mais ainda é buscar ver no Paleolítico uma infância ou inocência do cinema, ou até as circunstâncias do primitivismo da câmera. Essas e outras questões tratam-se de um anacronismo reconfortante, que converte a imagem ancestral em embrião da máquina ótica a um simulacro de dispositivo.

Se o cinematógrafo, enquanto dispositivo técnico, foi formalmente inventado no final do século XIX, em 1895, a história da imagem em movimento (e sua potência de fabulação, registro e repetição) é, de fato, muito anterior a ele. Em outros termos, a máquina pode ser que seja nova, mas o maquinismo não, já que o desejo da imagem em movimento é, certamente, ancestral. Talvez se trate de um delírio óptico, uma pulsão inscrita no cérebro desde que nos tornamos humanos modernos, ditos sapiens, e atravessados por um desejo persistente de ver o movimento acontecer na imagem.

Contudo, vez ou outra, a pergunta retorna: afinal, o que é o cinema? Uma pergunta que precisa ser feita longe dos moldes de definição fechada e também distante da inquietação ontológica formulada por André Bazin³⁴ em seus escritos fundamentais. Porque essa pergunta — o que é o cinema? — não se resolve em uma essência, mas atravessa a própria história do dispositivo e sua vocação estética. O que há para além dessa crença no real? O que resta quando se desloca o cinema de sua dependência da imagem fotográfica?

Algumas respostas passam, portanto, pela ideia de que a “imagem em movimento” carrega, em sua etimologia, o peso de uma escritura gráfica. *Kinēma* (*κίνημα*), do grego, significa “movimento”; *-graphos*, escritura ou gravação. Como observa Mannoni, o cinema

³⁴ Para o filósofo francês, o cinema estaria atrelado a uma frágil fidelidade ao verossímil, com sua ontologia fundada na inscrição fotográfica. Cf. BAZIN, André. *O que é o cinema? Volume I: Ontologia da imagem fotográfica*. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

pode ser entendido como uma “escritura do movimento”, uma inscrição técnico-mecânica da cinética, mesmo quando essa imagem resulta de figuras desenhadas³⁵.

É nessa operação linguística, entre escritura e movimento, que se encontra a captura do tempo, não apenas como circunstância técnica, mas epistemológica. A noção de cinema aqui discutida, portanto, liga-se menos à invenção industrial do século XIX e mais à força etimológica de um imaginário anterior: o rastro e o fluxo encontrando, na imagem, uma superfície para se inscrever. Por mais evidente que pareça, a imagem em movimento não se reduz ao fotográfico. Ela o antecede. Está antes da película, antes do papel sensível. Habita um tempo em que a mão ainda governa o gesto, antes do disparo da câmera, participando da inscrição como quem desenha. O que há no desenho que o descola do mundo visível e, ao mesmo tempo, o faz ressurgir por outras vias?

É assim que se retorna, de tempos em tempos, à pergunta fundamental: o que é, afinal, a representação da imagem na história da humanidade? A que regime de sensibilidade, de inscrição e de pensamento ela pertence? Como se o cinema, em sua mutação incessante de formas e tecnologias, precisasse reaprender e nomear-se. Ou, quem sabe, a questionar as próprias nominações que o constituem.

O que está em jogo nas representações das pinturas rupestres não é a imagem em movimento, mas a impressão do movimento como imagem estática, que não se realiza na sequência, mas na fratura. Que não se enquadraria apenas entre quadros sucessivos, mas na justaposição de pernas, chifres, linhas. Antes da fotografia, há o impensável do movimento, aquilo que a técnica ainda não conseguiu tornar visível. A técnica virá depois: para amputar, para quantificar, para estabilizar e desestabilizar os sentidos.

Recebido em 07 de abril de 2025.
Aceito em 03 de junho de 2025.

³⁵ MANNONI, Laurent. *A grande arte da luz e da sombra: arqueologia do cinema*. São Paulo: SENAC, 2003, p.297