**IMAGENS QUE SE MOVEM EM NARRATIVAS**

Balthar, Ana Adelaide Lyra Porto; Doutora em Arte;

IFRJ- campus Belford Roxo; ana.balthar@ifrj.edu.br

Valente, Jackeline; Estudante;

IFRJ- campus Belford Roxo; jackelinevalente@outlook.com

Esse texto relata a experiência de uma das ações do projeto de extensão e pesquisa Narrativas Visuais da Baixada, cujo o propósito é construir um mapa afetivo da Baixada Fluminense através de suas narrativas, suas histórias e memórias, inventadas ou lembradas.

Vivemos uma pandemia causada pelo Covid 19 que tem espraiamento de contágio muito alto e nos impõe uma vida social restrita. O início do projeto se deu no sexto mês do distanciamento social iniciado em Março de 2020.

Neste contexto de incertezas, obtivemos aprovação no edital de fomento para pesquisa e extensão do IFRJ que inclui o financiamento de uma bolsa para estudante. Um presente e um desafio uma vez que a pesquisa se nutre de encontros presenciais com oficinas gráficas, como por exemplo a oficina de xilogravura. Estas oficinas tem função disparadora de conversas, acionam memórias, promovem encontros e trocas capazes de gerar material para elaboração de uma cartografia afetiva da Baixada e se materializa em publicações artesanais. Dito isto nos perguntamos: como realizar estas ações de modo remoto?

A escrita é tentativa de responder esta pergunta. Neste relato trazemos reflexões sobre nosso atual modo de operar: o virtual. Conhecer um pouco da história da tecnologia de comunicação atual, sua ancestralidade, de modo lúdico e divertido foi uma opção para lidarmos com a relação que temos com estas tecnologias, mas precisamente a internet.

A ideia de uma publicação artesanal realizada de maneira remota como alternativa ao encontro presencial fez com que nossos estudos se direcionassem para as pesquisas óticas do século XIX que desenvolveram técnicas para animar uma imagem. Muitos aparatos óticos, ou brinquedos óticos, de fins do século XIX investigaram como capturar o movimento e envolveram procedimentos artesanais para reproduzir e animar estas imagens. Na sua maioria, as imagens com a ilusão de movimento produzidas por estes aparatos reproduziam ações, contavam um acontecimento.

Através de nossas pesquisas, desenvolvemos uma proposta de oficina com forte relação entre a tecnologia usada hoje - as lives são imagem em movimento em tempo “real” - e os estudos sobre animação, ou reprodução do movimento. Assim, nos encontros virtuais decidimos empregar uma tecnologia obsoleta para ser utilizada como meio de criar narrativas visuais. Dentre os brinquedos óticos da época (séc. XIX) escolhemos o Folioscópio, mais conhecido como Flipbook: uma sequência de desenhos reproduzindo o movimento no formato de um pequeno livro, e ao ser folheado cria-se a impressão de movimento.

O processo de elaboração da oficina ocorreu com trocas, conversas e pesquisas. Algumas questões direcionaram o desenvolvimento da oficina: seria algo como um passo a passo do procedimento? Como agregar outros sentidos à atividade? Com essas perguntas, ao longo de reuniões virtuais, discutimos como abordar uma ação prática, construir o flipbook, de modo virtual. Um primeiro recurso foi a necessidade de constar na apresentação da oficina uma breve história das imagens em movimento, seus desdobramentos e sua relação com a rede mundial de comunicação - a internet. Outro recurso foi fazermos um vídeo demonstrativo da técnica do flipbook. Foi criado um vídeo dinâmico em diálogo com a linguagem da internet, que provocasse o interesse dos participantes e ao mesmo tempo não fosse uma atividade muito longa nem cansativa. O vídeo consta de duas partes: a) o início com um breve histórico da técnica; b) uma demonstração de como fazer seu flipbook. Somado a isso preparamos uma projeção de slides com imagens de outros brinquedos óticos e as primeiras máquinas cinematográficas: Kinetoscópio de Edison e o Cinematógrafo dos irmãos Lumière.

A oficina foi apresentada ao vivo no canal do youtube durante a 3ª Semana Acadêmica e a 3ª Semana de Ciência, Tecnologia e Economia Criativa do IFRJ. Soubemos, pelos comentários no *chat* do canal virtual, que houve participantes que se arriscaram a criar narrativas em seus flipbook. Ailton Krenak nos diz que: “sempre podemos contar mais uma história. Nesse contar estaremos adiando o fim.”[[1]](#footnote-1) O interesse e a adesão à nossa proposta nos faz acreditar que a experiência de participar da oficina tem o sentido de adiar o fim do mundo como nos ensinou Krenak. O fim ao qual o autor se refere está relacionado ao modo como opera a sociedade capitalista com a insistente repetição para nos fazer desistir de nossos próprios sonhos. A oficina é um convite a nossa capacidade de resiliência, de continuarmos a sonhar e empurrar o fim mais para frente.

**Palavra-chave**: arte, remoto, narrativas, afeto, Baixada Fluminense

1. KRENAK, Ailton. **Ideias Para Adiar o Fim do Mundo**. São Paulo. Editora Companhia das Letras. 2019. p.27. [↑](#footnote-ref-1)