UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO – USP
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES - ECA
DEPARTAMENTO DE ARTES CÊNICAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES CÊNICAS

FÁBIO HENRIQUE NUNES MEDEIROS

A arte da animação: intercruzamentos entre o teatro de formas animadas e o cinema de animação

São Paulo - SP
2014

FÁBIO HENRIQUE NUNES MEDEIROS

A arte da animação: intercruzamentos entre o teatro de formas animadas e o cinema de animação

Tese apresentada ao Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo para a obtenção do título de Doutor em Artes Cênicas.

Área de concentração: Teoria e prática do teatro

Orientadora: Prof.ª Dr.ª Ana Maria de Abreu Amaral.

São Paulo- SP

2014

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catalogação na Publicação
Serviço de Biblioteca e Documentação
Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo
Dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Medeiros, Fábio Henrique Nunes
A arte da animação: intercruzamentos entre o teatro de formas animadas e o cinema de animação / Fábio Henrique Nunes Medeiros. -- São Paulo: F. Medeiros, 2014.
446 p.: il.

Tese (Doutorado) - Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas - Escola de Comunicações e Artes / Universidade de São Paulo.
Orientadora: Ana Maria de Abreu Amaral
Bibliografia

1. Teatro de Animação 2. Cinema de Animação 3. Anima 4. Intercruzamento de linguagens I. Amaral, Ana Maria de Abreu II. Título.

CDD 21.ed. - 792

MEDEIROS, Fábio H. N. **A arte da animação: intercruzamentos entre o teatro de formas animadas e o cinema de animação**. Tese apresentada ao Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo para a obtenção do título de Doutor em Artes Cênicas.

Aprovado em _____/____/_____

Banca Examinadora

Prof.(ª) Dr.(ª)_____Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

Prof.(ª) Dr.(ª)_____Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

Prof.(ª) Dr.(ª)_____Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

Prof.(ª) Dr.(ª)_____Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

Prof.(ª) Dr.(ª)_____Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

Dedico à minha maravilhosa mãe Cleide Nunes Medeiros, a Maurício Biscaia Veiga e à Ana Maria Amaral.

E aos personagens que tocaram minha alma e seus respectivos autores: *Emília* (Monteiro Lobato), *Emily* e *Edward* Mãos de Tesouras (Tim Burton), *Dory* (Procurando Nemo - Disney e Pixar), *Topo Gigio* (Maria Perego), *Amélie Poulain* (Jean-Pierre Jeunet), *Robertinho* (Princípio do Espanto - João Araújo), *Ofélia* (Michael Ende), *Menino* (Abril despedaçado - Walter Salles).

AGRADECIMENTOS

Ao Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da Escola de Comunicação e Artes (ECA) da Universidade de São Paulo - USP.

À *FAPESP* (Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo), por ter me concedido bolsa de estudos durante a maior parte do curso, possibilitando assim dedicação integral à pesquisa, bem como a pesquisa de campo.

À professora-orientadora-amiga *Ana Maria Amaral*, pela confiança depositada em mim, por sua disposição, orientação e carinho.

Aos professores das disciplinas cursadas, em especial: *Atílio Avancini*, *Béatrice Picon-Vallin* e *Arlindo Ribeiro Machado Neto*.

Aos professores *Felisberto Sabino Costa* e *Sérgio Nesteriuk*, por suas observações e contribuições na banca de qualificação.

Ao *Maurício Biscaia Veiga*, pela dedicação, companheirismo, paciência, carinho e pelas horas e horas de disponibilidade.

À minha família, em especial minha mãe *Cleide Nunes* (luz do meu caminho) que, mesmo não entendendo o que tudo isso represente, canalizou muita força para a realização, aos meus irmãos (*Fred*, *Carla* e *Faustinho*) e a minha *tia Cleride*, presença ativa desde os meus primeiros dias de vida, dizendo: vai em frente!

À amiga-conselheira *Taiza Mara Rauen Moraes*, pela força de formiga que move montanhas, que sempre me apoia com carinho, e com quem me encontrei espiritualmente.

Aos meus amigos/irmãos: *Andréa Malena*, *Ana Rocha*, *Ângela Finardi*, *Soninha Biscaia*, *Chero*, *Patrícia Constâncio*, *Sandro Sales*, *Giselli Lins*, *Irene*, *Marli Mendes* e minhas mães postiças *Cléa Presbítero* e *Mãe Ervi*.

A *Celinha* e *Joãozinho*, pelo carinho e força espiritual.

A minha amiga/irmã *Claudia Deubler* (*Claudi*), por todo seu carinho e por me receber em sua casa em Berlin.

À secretaria do Programa, sempre disposta a sanar as dúvidas e atender as necessidades administrativas.

A todos que contribuíram direta e indiretamente: *Claudiane Carvalho*, *Vitor Borysow*, *Emerson Cardoso*, *Cássia Macieira*, *Sandrinha* (PPGT-UDESC), *Mário Pirangibe*, *Marcuti*, *Marcelo* (*Milk*), *Igor de Almeida*, *Luciano de Oliveira*, *Jordan Vieira*, *Dea Paris*, *Leonel*, *Nabil de Tormes*, *Marcelle Coelho*, *Carol Spieker*, *Neusa Philippsen*, *Marcela Girotto*, *Sasha Lavratti*, *Emerson* e *Alexandra Lavratti*, *Dinho Del Puente*, *Maira*, *Almir Ribeiro*, *Alex de Souza*, *Juliana Pedreira*, *Marcelo Lafontana*, *Cássio Correia*, *Níni Beltrame*, *Verinha*, *Wânia Karolis*, *Vilani*, entre outros.

Aos novos amigos que me receberam carinhosamente em suas casas em suas respectivas cidades durante minha estadia na Europa: *Marina Fridman* (Tübingen), *Rosário* (Milão), *Erwin* e *Andy* (Zurique), em especial *Nayra* (Londres), *Jean Villemin* (Charleville-Mézières), *Alexander Bodenstein* (Goslar), *Jirko Michalski* e *Torsten* (Hamburg).

Ao grupo de estudos sobre processos de animação contemporânea que participei: *Christiane de Fátima Martins*, *Ipojucan Pereira* e *Oscar Goldszmidt*.

Ao *Prof. João Paulo Schlittler Amaral*, do departamento de audiovisual que me recebeu e assessorou no estágio docente (PAE) na disciplina de graduação *Grafismo Eletrônico*.

Ao *Zdar Sorm* (ministrante que trabalhou no estúdio de filmes animados de Jirí Trnka, no Estúdio Barrandov de Praga, por vinte anos) e *Mirek Trejtnar* (organizador), por concederem minha participação como ouvinte no *Workshop* de *bonecos para cinema de animação* - Praga - República Tcheca, e pela disposição em tirar minhas dúvidas.

À *Dr.ª Evamarie Blattner*, do Stadtmuseum Tübingen, em Tübingen, Alemanha, que aceitou supervisionar minhas atividades de pesquisa na Instituição e possibilitou a consulta no Arquivo de Lotte Reiniger, também na cidade.

À *Dr.ª Raphaèle Fleury* e sua equipe, pela assistência na consulta no acervo do *Institut International de la Marionnette* - Charleville-Mézières - França.

A *Michel Ocelot*, que abriu as portas de sua casa-estúdio (*Stúdio O*), em Paris, me recebendo com muita simpatia e simplicidade, me concedendo uma entrevista, mostrando suas silhuetas e personagens e fazendo demonstrações de sua animação e processos artísticos.

Ao *Museum Für film und Fernsehen* (Museu do filme e televisão - Cinemateca Alemã) - Berlin - Alemanha, que promoveu a exposição *40 Jahre Sesamstrasse* (40 anos de Vila Sésamo).

À curadoria e equipe da exposição de Jan Svankmajer na *Galerie Hlavního Mesta Prahy* - Praga - República Tcheca, pela produção que se deu de uma forma completa e pela assistência.

A *Jean-Jacques Lemêtre*, por ter ministrado o curso *O corpo musical no teatro*, na USP - Universidade de São Paulo.

Aos grupos que fazem parte do estudo de caso, em especial, *Cia PeQuod* - teatro de animação e *Cia* teatro *Lumbra* de animação.

A *Miguel Vellinho*, pela concessão da entrevista, gentileza e disposição em me atender sempre.

A *Alexandre Fávero*, pela concessão da entrevista, gentileza e disposição em sempre me atender, me permitindo conhecer seu espaço em Viamão - RS, a assistir de forma privilegiada algumas de suas apresentações e *workshop*, além de inúmeras vezes que nos cruzamos em festivais e eventos e conversamos sobre estética e outras coisas.

A *Guilherme Marcondes* pela concessão da entrevista e *Stephen Mottram* (UK), que, além da entrevista concedida, gentilmente trocou outras informações por email.

Ao grupo *Giramundo Teatro de Bonecos*, em especial a *Ulisses Tavares* e *Marcos Malafaia*.

Aos anônimos e não, que postam vídeos no *YOUTUBE* e similares, especialmente com informações corretas, possibilitando que raridades sejam pulverizadas na rede.

Aos meus colegas de turmas, pelo companheirismo.

A todos os amigos e parentes que passaram por mim nesta etapa.

Enfim, a todas as pessoas e instituições que, de alguma forma, contribuíram para o desenvolvimento deste trabalho.

RESUMO

MEDEIROS, Fábio H. N. **A arte da animação: intercruzamentos entre o teatro de formas animadas e o cinema de animação**. 2014. 446p. Tese (Doutorado) - Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas da Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014.

Esta pesquisa se propõe a analisar os intercruzamentos entre o teatro de formas animadas e o cinema de animação por meio de suas conjecturas históricas, estéticas e operacionais, partindo do pressuposto de que as duas linguagens têm nas suas gêneses a *anima*. Para tal, foi realizado um mapeamento histórico e conceitual das duas linguagens, investigando os fatores que as bifurcam, as afastam e as imbricam, especialmente, por meio de uma amostragem de práticas artísticas do teatro de formas animadas, do cinema de animação e de modalidades identificadas como convergentes para o objeto, tais como os autômatos, tecnologias e virtualidade. Por uma questão metodológica da característica interdisciplinar do objeto e de sua extensão, fez-se necessário um recorte que parte do macro para o micro, elegendo uma amostragem que contempla o tripé conceitual, histórico e estético. Devido à área de cobertura do campo do objeto, a pesquisa aborda várias vertentes de conhecimentos vernaculares e atuais, teóricos e práticos, num movimento recorrentemente pendular. Assim, apresenta uma amostragem que teve como critério artistas de excelência que convergem para o objeto, entre eles: Lotte Reiniger, Jiří Trnka, Norman McLaren, Jim Henson, Michel Ocelot, Tim Burton, Cia Lumbra e Cia Pequod, bem como outros exemplos esparsos.

Palavras chave: Teatro de animação, Cinema de animação, *Anima*, intercruzamento de linguagens**.**

ABSTRACT

MEDEIROS, Fábio H. N. **The art of animation: intercrosses between animated forms theater and animation cinema**. 2014. 446p. Tese (Doutorado) - Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas da Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014.

This research aims to analyze the intercrosses between animation theater and animation cinema through its historical, aesthetic and operational assumptions, assuming that both languages have their genesis in the *anima*. For that, a historical and conceptual mapping of these languages was conducted, investigating the factors that bifurcate, and interweave them away, especially by means of a sampling of artistic practices of animation theater, animation cinema and modalities identified as converging to the object, such as automata, technology and virtuality. Because of a methodological question of the interdisciplinary characteristic of the object and its length, it was necessary that a cut of the macro to the micro were done, choosing a sample that includes the conceptual, historical and aesthetic tripod. Due to the coverage area of the object's field, this research addresses various aspects of vernacular and current knowledge, theoric and practical, in a recurrent pendulum motion. So, it presents a sampling that had as a criterion artists of excellence that converge to the object, including: Lotte Reiniger, Jiří Trnka, Norman McLaren, Jim Henson, Michel Ocelot, Tim Burton, Cia Lumbra and Cia Pequod, as well as other scattered examples.

Key-words: Animation theatre, Animation Cinema, *Anima*, Intercrossing of languages.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1- Pintura rupestre com leões, cavalos e rinocerontes, na caverna de Chauvet……....53
Figuras 2 e 3- Detalhes da imagem anterior…….....54
Figuras 4, 5 e 6 - Cenas do filme *Pas de Deux*…….....78
Figura 7 - Gato Félix (1920)…….....122
Figura 8 - Mickey Mouse no filme *Steamboat Willie* (1928)…….....122
Figura 9 - *Rainbow Dance*, de Len Lye (1936)……..……122
Figura 10 - Desenho de Huygens para lanterna, com sequência de ações……..……124
Figura 11 - Detalhes da imagem anterior…….....124
Figuras 12 e 13 - Gravura do livro *Magie, Oder, Die Zauberkrafte Der Natur*, de Von Johann Samuel Halle (Em detalhe e completa) …….....128
Figuras 14 e 15 - Projeto para o boneco do filme *A la conquete du pole*.....145
Figuras 16, 17 e 18 - Espetáculo *Keskusteluja* e Performance de Miwa Matreyek.....147
Figuras 19 e 20 - Espetáculos *The Seed Carriers* e *The Sea of Organillo*, de S. Mottram….155
Figura 21 - Mulher com seu duplo em versão robótica hiper-realista……161
Figura 22 - Boneca do filme *Madame Tutli-Putli*……....……..……170
Figura 23 - Cena do espetáculo *O Princípio do Espanto*……..……..……171
Figuras 24, 25 e 26 - Cenas do filme *Neighbours*……...……179
Figuras 27, 28 e 29 - Cenas do filme *A Chairy Tale*……..….……179
Figura 30 - Filme *The New Gulliver*, de Alexandrer Ptushko…….....198
Figura 31 - Filme *John Henry and Inky Poo*, de George Pal……..198
Figuras 32 e 33 - Irmãos Diehl e estúdio dos mesmos……....200
Figuras 34, 35 e 36 - Cenas do filme *Demon*, de Kihachiro Kawamoto……...……207
Figuras 37 e 38 - Cena do filme *The tale of the fox* e Starevitch com os bonecos….……210
Figuras 39, 40 e 41- Cenas do filme *O Imperador e o Rouxinol*……..……..216
Figuras 42, 43 e 44 - Cenas do filme *Sonho de uma noite de verão* e Trnka com personagem.....217
Figuras 45, 46 e 47 - Cenas do filme *The Hand*……..…….....219
Figura 48 - Painel de produção de Trnka.....223
Figuras 49 a 52- Filmes: *The Great Gabbo*; *Dead of Night; The Dummy; Magic*……..…225
Figuras 53, 54 e 55 - Bonecos de ventríloquo no filme *Como é bom se divertir*……226
Figuras 56 e 57- Filmes *The Puppet Master* e *Chucky, o brinquedo assassino*…….……227
Figuras 58, 59 e 60 - Filmes *Lili*, *A dupla vida de Veronique* e *Quero ser John Malkovich*..228
Figuras 61, 62 e 63 - *Beany* nas versões filmada e desenhada; Bastidores……229
Figuras 64 e 65- *Topo Gigio*…….....231
Figuras 66 e 67- *Topo Gigio*…….....232
Figura 68 - Manipulação de *Topo Gigio*…….....232
Figuras 69 a 72 - *The Thunderbirds* e *Team America: World Police*.....233
Figuras 73 e 74 - Jim Henson com os personagens de *The Muppet Show*; no set de *Labyrinth*.....234
Figuras 75 e 76 - Cenas do filme *Marquis*……..235
Figuras 77, 78 e 79 - Cenas do filme *Strings*……..……239
Figuras 80 a 85 - Cenas do filme *Strings*……....240
Figuras 86 a 88 - Cenas do filme *Strings*……....241
Figuras 89 e 90 - Sequência de frames da cena de Jhinna e Ola no filme *Strings*……..242
Figura 91 - Painel com cenas da produção de *Team America*……248
Figuras 92, 93 e 94 - Frank Oz animando o Mestre Yoda……..……249
Figuras 95 e 96 - Capa do livro *The Land of Froud* e Boneco de *O Cristal Encantado*.....251
Figuras 97 e 98 - Cenas do filme *O Cristal Encantado*……..……252

Figuras 98, 99 e 100 - Operação de bonecos no filme *Labyrinth*……..……253
Figura 101 - Painel Jim Henson por trás das cenas……..…….....254
Figuras 102, 103 e 104 - Visualidade dos personagens Vincent, Victor e Victor Frankestein.....258
Figuras 105 a 108 - Painel de personagens: Der Struwwelpeter, Wolverine, desenho de Edward, Freddy Krueger…….....260
Figuras 109, 110 e 111 - Estatuetas de arte popular mexicana (La Catrina); Emily; Sally....266
Figuras 112 e 113 - Cenas do filme *A Noiva Cadáver*……268
Figuras 114 a 117 - Making-of do filme *A Noiva Cadáver*……270
Figuras 118 e 119 - Produção de *A Noiva Cadáver*……271
Figuras 120 e 121 - Balcões móveis do espetáculo *Filme Noir*……..……280
Figuras 122, 123, e 124 - Cenas do espetáculo *Filme Noir*……287
Figuras 125, 126 e 127 - Bonecos do espetáculo *Filme Noir*…….…287
Figuras 128 a 131 - Bonecos de *Sangue Bom, Peer Gynt, Marina e Peh Quo Deux*..…...…288
Figuras 132, 133 e 134 - Cenas de *Fime Noir*: Queda do PC, descoberta do manipulador pelo boneco e bonequeiro-"açougueiro" …….....293
Figuras 135 e 136 - Cenas do filme *The secret of the Marquise*……299
Figura 137 - Sequência do filme *L'idee*…….....301
Figuras 138, 139 e 140 - Cenas do filme *Tale of Tales*, de Yuri Norstein……..……302
Figura 141 - Intertítulo para o filme *Der Rattenfänger von Hameln*……..……306
Figuras 142 e 143 - Metalinguagem e efeitos de "buracos" no filme *Cinderella*…...……309
Figuras 144, 145 e 146 - Sequência dos "buracos" no filme *Cinderella*……309
Figuras 147 a 150 - Formas com efeitos de abstrações no filme *As Aventuras do Príncipe Achmed*……..……..…311
Figuras 151 a 156 - Cenas do filme *As aventuras do Príncipe Achmed*……..……312
Figuras 157 a 159 - Sequência do filme *As aventuras do Príncipe Achmed*……..……312
Figuras 160, 161 e 162 - Cenas dos filmes *Ten Minutes Mozart, Papageno* e *The Tocher*...314
Figuras 163, 164 e 165 - Cenas do filme *Jack and the Beanstalk*……..……316
Figuras 166, 167 e 168 - Exemplos de contra luz e de luz frontal em produção……316
Figuras 169 a 173 - Silhuetas: Princesa Bari, Mulher se banhando, detalhe da mão, Silhueta de 1919 e Papageno…….....319
Figuras 174, 175 e 176 - Silhuetas: Papageno, Arlequim e Colombina e Carmen….……319
Figuras 177, 178 e 179 - Primeira *Trick-table* de Lotte Reiniger; Mesa usada em *As Aventuras do Príncipe Achmed*; e Câmera multiplanos Disney……..……322
Figuras 180 a 183 - Cenas com o efeito multiplano nos filmes *As Aventuras do Príncipe Achmed, O velho moinho* e *Branca de Neve e os Sete Anões*…….……323
Figuras 184 a 187 - Cenas do filme *The Princess and the Goat Boy*…….……326
Figuras 188, 189 e 190 - Painel Lotte Reiniger por trás das câmeras…….327
Figuras 191 a 196 - Painel Lotte Reiniger por trás das câmeras…….……327
Figuras 197 e 198 - Filmes *The Mysterious Geographic Explorations of Jasper Morello* e *Persépolis*…….…….. 328
Figuras 199, 200 e 201 - Filmes *The tale of Sir Richard*; *Lapsus*; e *Chick*……328
Figuras 202 a 207: Cenas do filme *Invenção do amor*……..….……328
Figuras 208, 209 e 210 - Desenho e cenas de *Gédéon*……331
Figuras 211 a 216 - Cenas do filme *Os três inventores* e alguns materiais utilizados…...…332
Figuras 217, 218 e 219 - Cenas do filme *Príncipes e Princesas*……336
Figuras 220, 221 e 222 - Cenas do filme *Príncipes e Princesas*……..……..……336
Figuras 223, 224 e 225 - Cenas do filme *Príncipes e Princesas*……..……..……337
Figuras 226 a 231- Cenas do filme *Azur e Asmar*……...338
Figuras 232 e 233 - Cenas do filme *Kirikou e a Feiticeira*…….……338

Figuras 234, 235 e 236 - Cenas do videoclipe *Earth Intruders*…….….……339
Figuras 237, 238 e 239 - Projetos e silhuetas …….341
Figuras 240, 241 e 242 - Michel Ocelot demonstrando alguns processos de animação..... 341
Figura 243 - Projeto de animação para o filme *Ícaro*…….…341
Figuras 244 e 245 - 1ª camada: *Sita*-"deusa" …….344
Figuras 246 e 247 - 2ª camada: autobiográfica ……..……344
Figuras 248 a 251 - 3ª camada: Os narradores-silhuetas…….....345
Figuras 252 e 253 - 4ª camada: Episódios *Ramayana*, inspirado na pintura *Rajput*……..…345
Figuras 254, 255 e 256 - 5ª camada: *Sita* canta Blues - o amor; *Betty Boop*…….…….345
Figuras 257 a 262 - Espetáculos com teatro de sombras no Brasil……....356
Figuras 263 e 264 - Bastidores do Teatro de Sombras da Sociedade Pestalozzi do Brasil e Ilustração da tela-cenário para o teatro de silhuetas humanas de Olga Obry……..……357
Figuras 265, 266 e 267 - Bastidores de *Chat Noir*; Sessão no *Chat Noir*……...……365
Figuras 268 e 269: Desenhos e estudos de encenação para o espetáculo *Sacy Pererê*.....371
Figuras 270, 271 e 272 - Sacy, Corpo híbrido e dois planos na mesma imagem……...……373
Figura 273 - Esquema simbólico para o espetáculo *A Salamanca do Jarau*……..……374
Figuras 274, 275 e 276 - Cenas do espetáculo *A Salamanca do Jarau*……..……375
Figuras 277 e 278 - Estudos para encenação para o espetáculo *A Salamanca do Jarau*……376
Figura 279 - *Storyboard* para o espetáculo *A Salamanca do Jarau*……....380
Figura 280 - Painel de estudos, materiais e equipamentos…….……382
Figuras 281, 282 e 283 - Cenas do filme *Tyger*……..……385
Figuras 284 a 287 - Processo de produção do filme *Tyger*…….....387
Figuras 288 a 292 - Cenas do filme *Bunraku* e processo de produção do filme….……388

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....15

I- Ponto-ponte de partida 15
II- Um caleidoscópio de coisas (ensaios, fábulas, gotas de metáforas) na arguição de observador 24

CAPÍTULO 1 - PERSPECTIVAS CONCEITUAIS: *Anima*, animação, linguagem, luz, som, tempo e imagem......32

1.1- *Anima*-animação.....32
1.1.1 - *Anima*.....36
1.1.1.1 - Representações simbólicas da alma/*anima*.....41
1.2 - Linguagem.....44
1.2.1 - Percepção e representação na animação.....48
1.2.2 - Projeção e desgrudamento (deslocamento) 50
1.2.3 - A "decomposição" do movimento para sua representação.....52
1.2.4 - Misticismo/animismo e *Homo Ludens*/ animismo.....54
1.3 - Imaginação, alma da criação.....57
1.4 -Tempo/*anima*, metrônomo da arte da animação - e sobre o espaço.....60
1.4.1 -Tempo-imagem.....65
1.5 - Imagem.....68
1.5.1- Dramaturgia e narrativa da imagem.....69
1.6 - Luz e sombra: reflexo e anteparo da alma.....75
1.7 - Som.....80
1.8 - Anteparo.....85
1.8.1 - Arte da animação.....89
1.9 - Intercruzamento na arte da animação.....91

CAPÍTULO 2 - ANTECEDENTES E MODALIDADES: aproximações e estranhamentos entre as linguagens da animação.....94

2.1 - Da *Anima* às linguagens da animação.....94
2.2 - Inventariando os meios de animação: a câmara escura – "espetáculos de teatro luminoso".....99
2.3 - Princípios técnicos/estéticos da linguagem do teatro de animação.....105
2.4 - Princípios técnicos/estéticos da linguagem do cinema de animação.....111
2.5 - Teatro de sombras - antecedentes do cinema? 117
2.6 - Engenhocas a serviço da animação: da Lanterna Mágica ao Praxinoscópio.....123
2.7 - Os primeiros filmes: Méliès e os animadores ao vivo 140
2.8 - Autômatos: entre a mão e a mecânica.....149
2.9 - "Batalha de corpos": homem/máquina, homem e máquina.....161
2.10 - *STOP-MOTION*: Colocando a mão na "massa" e o sopro-toque divino.....163
2.10.1 - *Pixilation* – Norman McLaren e a animação de corpos humanos.....173
2.11-Performatividade na animação: sobre presença/ausência de criador e criatura.....181

CAPÍTULO 3 - (ESTUDOS DE CASOS) - Intercruzamentos entre o teatro de animação e o cinema de animação.....194

3.1 - Teatro de animação no cinema: "filmografia" do teatro de animação.....194
3.1.1- Bonecos, formas animadas e efeitos especiais: *live-action*, *stop-motion*.....194
3.1.2- Ladislas Starevirch e Jiří Trnka……..……..209
3.1.3- Filmes de e com teatro de animação: animação em tempo real.....224
3.1.4- *Strings: O fio da vida* e *Team America: World Police* - Teatro de animação filmado?.....238
3.1.5- Jim Henson: *O Cristal Encantado*.....249
3.1.6- O estranho mundo sensível de Tim Burton, que não esqueceu a infância.....255
3.1.6.1 - *A Noiva Cadáver* – síntese das contradições e das transformações.....264
3.2 - Poéticas híbridas e linguagens da animação imbricadas.....273
3.2.1 - O "cinema" no teatro e no teatro de animação.....273
3.2.1.1 - *Cia. PEQUOD Teatro de animação*: a linguagem do cinema no teatro de animação 278
3.2.1.1.1- *Filme Noir* ou Adeus às ilusões?.....282
3.2.2 - A fusão entre o teatro de sombras e o cinema de animação.....296
3.2.2.1 - Animação de recortes, filmes de silhuetas e filmes de sombras.....298
3.2.2.2 - LOTTE REINIGER: Uma contadora de história com mãos de tesouras.....305
3.2.2.2.1- Procedimentos técnicos e estéticos de Lotte Reiniger.....317
3.2.3 - MICHEL OCELOT: um contador de histórias com mãos e olhos de tesouras.....329
3.2.4 - *Sita Sings the Blues* - Do épico hindu *Ramayana* narrado por silhuetas "indonésias" com sotaque indiano ao som de blues.....342
3.2.5 - Teatro de sombras contemporâneo: corpo humano, sucumbir ou anteparar?.....348
3.2.5.1- *Teatro Gioco Vita* sob a perspectiva do cinema.....363
3.2.5.2 - Cia. LUMBRA de Animação - "Cinema" em tempo presente?.....368
3.2.5.2.1 - Aparatos e a importância da técnica.....376
3.2.6 - *TYGER* - Entre o cinema de animação e teatro de animação.....383

CONSIDERAÇÕES - O ato de olhar pode mudar a natureza das coisas.....389

REFERÊNCIAS 401

APÊNDICES.....410
Apêndice A - Entrevista com Miguel Vellinho (Diretor da Cia. PeQuod - RJ).....410
Apêndice B - Entrevista com Alexandre Fávero (Diretor da Cia. LUMBRA - RS).....428
Apêndice C - Entrevista com Stephen Mottram (Diretor e animador britânico de teatro).....444

INTRODUÇÃO

"Então o velho mito bíblico se inverte, a confusão das línguas não é mais uma punição, o sujeito chega à fruição pela coabitação das linguagens, que trabalham lado a lado: o texto de prazer é Babel feliz" [1]
Roland Barthes

I . Ponto-ponte de partida

Meu primeiro encontro sensível com o objeto e mesmo com o teatro de animação foi ainda em minha infância, numa *sessão da tarde*, na televisão, através do filme *Lili* (1953), de Charles Warters, filme que imortalizaria uma geração com a canção *Hi Lilly, Hi Lilly, Hi-lo.* Além deste filme, também está presente o *Topo Gigio* nas minhas lembranças mais longínquas e duradouras. *Lili* e *Gigio* têm um significado enorme em minha memória afetiva, pois estão enraizados numa doce infância. Assim, de certa forma, eles são os grandes responsáveis por me fazerem escolher as linguagens artísticas do teatro de animação e do cinema de animação como objeto de pesquisa, embora, contraditoriamente, eles não sejam especificamente teatro, mas cinema e TV. Depois disso, alguns filmes de animação me tocaram muito, especialmente com personagens transcendentais. Contudo, o detonador para a escolha do tema de pesquisa foi o espetáculo *Filme Noir*, da Cia. PeQuod, que assisti em 2005, em Curitiba-PR. Naquele momento, percebi o grau de parentesco entre estas duas linguagens e pensei: "como não havia percebido isso antes?"

A escolha do tema decorre da observação não apenas do empirismo, mas do espaço acadêmico que frequentemente confunde essas linguagens, colocando-as tudo como uma coisa única, sem fazer esta distinção entre teatro de animação e cinema de animação. E ainda, considerando a limitação de bibliografia relativa à fusão destas áreas, que ainda não existe no Brasil, isto confere uma demanda, dando originalidade à investigação.

Atualmente, quando se fala da arte da animação[2], de imediato associa-se ao cinema de animação, uma vez que este está ligado à sedutora teia de comunicação de massa, em

[1] Obs.: O texto decorre com várias epígrafes, não apenas nos começos, mas em vários lugares. Sendo assim, por uma questão metodológica, as epígrafes aparecerão diagramadas alinhadas à direita e com recuo.
[2] Essa abordagem se utiliza da expressão arte da animação referindo-se ao teatro de animação ou formas animadas (é um termo que agrupa vários gêneros dessa linguagem, que vai desde a animação de máscaras,

especial à televisão e à internet. No entanto, essa linguagem se transcreve numa história relativamente recente se comparada com a história do teatro de animação, cuja origem ainda é escorregadia, pois alguns indícios atestam que ela caminha junto à evolução humana. Essa confusão se dá devido aos imbricamentos entre as linguagens do cinema de animação e do teatro de animação e ao fato de ambas terem nas suas matrizes a *anima*. Contudo, essa confusão também se deve por uma questão de nomenclatura: a expressão teatro de animação é relativamente nova, bem como cinema de animação.

Na década de 1980, teóricos e artistas do teatro de animação de várias partes do mundo, especialmente da Europa, discutiam um novo nome que contemplasse o que não cabia mais nas expressões teatro de bonecos, de fantoches e de marionetes, uma vez que as estéticas estavam se multiplicando rapidamente, entre elas, o teatro de objetos.

Amaral (1996) conta que em 1985 foi promovido um colóquio na Itália com representação de vários países para discutir o problema de denominação. No evento, chegou-se à conclusão que *Teatro de figuras* seria o termo mais apropriado. O diretor francês Dominique Houdart no seu *Manifesto por um teatro de marionete e de figuras* defendia o termo, justificando que, do latim, significava representação, e também, a palavra "figura" era utilizada em várias línguas. Para ele, o teatro de figuras reencontra o sentido do signo, onde tudo é signo. "[...] teatro em que a forma se torna signo, o signo se torna figura, a figura se torna tensão, fluxo, força e polo magnético" (HOUDART, 2007:16). Entretanto, o autor diz que "não é um novo termo para vestir com roupa nova o teatro de marionetes", pois este "é a sua expressão mais imediata" (HOUDART, 2007:17).

Para Amaral (1997:16), "marionete, bonecos, figuras, objetos ou formas. Qualquer que seja sua nomenclatura, estamos falando de um teatro onde o inanimado é personagem central", sendo animado. Desta forma justifica-se a insuficiência dos termos como teatro de bonecos, por exemplo. Então, buscou-se uma expressão que abarcasse as novas e antigas manifestações, chegando à expressão **teatro de animação,** ou ainda **teatro de formas animadas**.

Estas denominações vêm carregadas de uma necessidade de conceituar e denominar os desdobramentos e metamorfoses que essa linguagem veio sofrendo, especialmente na segunda metade do século XX. Inúmeras outras designações e nomenclaturas mencionadas até então atualmente não mais contemplam essa linguagem e suas especificidades. Entretanto, ainda são

---

sombras e bonecos até objetos do cotidiano) e ao cinema de animação, não a animação no sentido de recreação, muito utilizada na educação física, uma vez que essa perspectiva se propõe a observar a linguagem.

recorrentes estéticas que se aproximam das estruturas "tradicionais" homogêneas[3], muito mais do que estéticas heterogêneas ou híbridas, o que justifica mais efetivamente a mudança de designação para teatro de animação. E, por isso, alguns grupos ainda utilizam a expressão *teatro de bonecos*.

O teatro de animação ou de formas animadas é um termo que agrupa vários gêneros dessa linguagem, que vai desde máscaras, sombras, bonecos e objetos do cotidiano até materiais abstratos. É uma linguagem que é sustentada pelo protagonismo da *anima*, deixando para o objeto, seja ele um boneco ou não, a decodificação da sua essência. Ou seja, a *anima* é a alma do objeto animado, desprendida ou projetada do corpo do ator-animador[4].

"O teatro de animação funda-se no tripé ator-manipulador, objeto [animado] e público" (COSTA, 2000:250). O autor diz ainda que o deslocamento do personagem para o objeto, juntamente com a recepção, constitui seu cerne.

O cinema de animação, antes denominado basicamente como desenho animado (ou *animated cartoon*, nos Estados Unidos), também teve esse "período" de busca por uma expressão que contemplasse toda sua gama de manifestações. Entretanto a seu favor, há a carona com o cinema de atores e posteriormente a TV e a internet, todos circuitos de massa. Qualquer propulsão que se faça dentro deste circuito, a pulverização é maior e mais rápida.

Enquanto o teatro de animação (bonecos, sombras, máscaras etc.) tem a sua origem em uma história remota, a origem do cinema está fortemente relacionada ao século XIX, ainda que alguns historiadores discutam isso. Isso por serem linguagens da animação, com estruturas heterogêneas, mas com "DNAs" cruzados, pois, embora se trate de teatro de animação ou de cinema de animação, estamos falando da animação em si, ou seja, da arte de dar alma e vida a um ser inanimado. Sendo assim, o ofício parte do mesmo princípio.

É fundamental que entendamos as proporções do uso dos termos linguagem e gênero nesse trabalho. A linguagem é um sistema sígnico mais complexo e abrangente, no qual o gênero está subjacente, como uma categoria ou modalidade da sua composição. No entanto, essa categorização depende também do discurso dirigido ao objeto. Um exemplo para ilustrar: teatro (linguagem), comédia (gênero). Podemos fazer uma relaxão mais complexa:

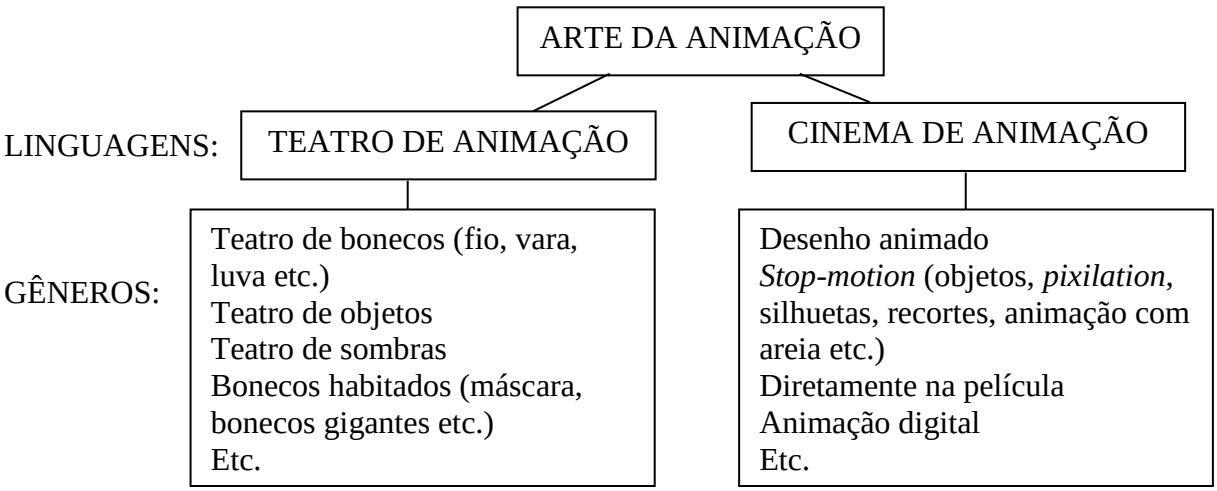
---

[3] O termo teatro de bonecos homogêneo, cunhado por Jurkowski, não é nada mais do que um teatro de bonecos não contaminado por outros meios de expressão (Jurkowski, 2000).

[4] Além dessa denominação, referente ao animador do teatro, outras como ator-bonequeiro e ator-manipulador são bastante recorrentes. No entanto, considero, particularmente, que a expressão ator-manipulador está relacionada à manipulação direta, ou à vista do público, incorporada na cena contemporânea a partir da intertextualidade do tradicional teatro de bonecos japonês BUNRAKU. A expressão *bonequeiro* pressupõe o uso de bonecos, enquanto *animador* pode ser confundido com animador de cinema e ainda recreador. Desta forma, várias são as expressões utilizadas nessa abordagem. Todavia, quando for referir à arte da animação ou ao cinema de animação, de modo geral, será utilizado ANIMADOR.

quando o teatro de animação for linguagem, o teatro de bonecos é um de seus gêneros. Mas quando meu discurso estiver conduzindo ao teatro de bonecos, o teatro de animação não estará subjacente a ele. Todavia, no teatro de bonecos existem gêneros que estão subjacentes a ele, como animação de bonecos de fio, de vara, de luva, entre outros, considerados por muitos como técnicas. O mesmo ocorre com o cinema de animação, embora técnica e estética (linguagem) na arte, de modo geral, sejam indissociáveis. Mas nesta perspectiva, o discurso cuidará de organizar e especificar.

Proponho um diagrama ilustrativo e inicial, só a título de exemplo:



No livro *Storia del cinema d'animazione,* de Gianni Rondolino, publicado em 1974 na Itália, o autor já defendia a ideia de que "o cinema de animação não é um 'gênero' cinematográfico" (XVI), se por gênero se entende um produto particular do cinema em determinadas regras da sua composição. O autor completava defendendo que o cinema de animação é uma linguagem, embora seja, mais propriamente, um meio expressivo que se diferencia do cinema 'do verdadeiro', 'do real', em relação à sua técnica, em relação ao princípio estético em que a linguagem da animação é construída.

A pesquisa se move em direção a alguns questionamentos: quais são as afinidades e os estranhamentos entre essas linguagens? Para superação desta indagação, faz-se necessário ir ao cerne da questão, havendo a necessidade de fundir "arqueologicamente" o desenvolvimento dessas duas linguagens, checando e comparando as características de cada uma e aplicando-as às representações contemporâneas, como peças que se utilizam de recursos cinematográficos ou da linguagem cinematográfica e filmes que se operacionalizam a partir de recursos ou da linguagem do teatro de animação. Além dos pressupostos já mencionados, outras variantes conduzem à pesquisa, tais como: o peso das tecnologias fez a

fotografia substituir a pintura? O cinema substituiu o teatro? A televisão substituiu as apresentações populares do teatro de bonecos e os contadores de "causos"?

O intercruzamento constante dessas linguagens artísticas provoca indagações: o que distancia o cinema de animação do teatro de animação? De forma ensaística, o cinema de animação esteriliza o homem diretamente da capacidade de animar. Entre o objeto a ser animado e a energia vital do homem é incluída a máquina (tecnologia), que entrou na vida da sociedade como um ópio, um alucinógeno. No entanto, criatividade, sensibilidade e poesia são inerentes ao homem e não à máquina.

O teatro de animação e o cinema de animação estão alicerçados na *anima*. Assim sendo, observar os intercruzamentos entre essas linguagens artísticas é percorrer suas trajetórias inversas e observar seus contatos, bem como seus afastamentos.

O cinema contém quase todas as artes, das plásticas à música. É resultante da justaposição da fotografia ou do desenho com a animação. Seguindo essa perspectiva, o cinema nasce da capacidade do homem de animar; ele tem um grau de aproximação com o teatro de sombras, bem como com narrativas imagéticas, sendo que além da imagem e da animação, há interseção da luz, no pilar destas duas linguagens. O foco luminoso, a tela e a silhueta, o que eu substituiria pelo acetato ou película, estão analogicamente ligados aos elementos essenciais do cinema enquanto operacionalidade.

A invenção da fotografia na década de 1820 "pelos franceses Nicéphore Niepce e Louis Daguerre, permitirá, na época do praxinoscópio[5] de Reynaud, o início de pesquisas com sequências fotográficas para análise de movimento humano e animal" (LUCENA JR., 2005:37). Emile Reynaud inaugura o *teatro praxinoscópico* em 1877 e, sempre inovando, exibiu em seu Teatro Óptico, em 1892, três anos antes do famoso marco da estreia do cinema pelos irmãos Lumière, "os filmes, chamados por ele de *Pantomimes Lumineuses"* (idem:36).

Para Halas & Manvell (1979:31), "os filmes de Cohl[6] marchavam a passo lento na direção de suas pilhérias visuais, e as silhuetas dos filmes alemães moviam-se quase ao ritmo normal das marionetes de um palco". Além da evidente relação com o teatro de sombras, o autor especifica e aponta para as possíveis conjunturas estéticas com o teatro de marionetes, sobretudo pela forma de animação.

Do ponto de vista da relação entre o teatro de sombras e o cinema de animação, é possível de se fazer várias associações, embora a técnica-estética da animação em recortes e da animação de silhuetas tenham um grau de aproximação direto. Muitos exemplos destas

[5] Aparelho no qual as figuras eram animadas – considerado o princípio geral do cinema.
[6] Émile Cohl (1857-1938), nascido na França, é considerado um dos pais do desenho animado.

técnicas-estéticas foram desenvolvidos na Alemanha, no Leste Europeu e em países orientais. Contudo, historicamente, a artista alemã Lotte Reiniger é o nome mais popular neste gênero.

Alguns autores, como Lucena Jr. (2005), consideram que a animação cinematográfica, "como ilusão do movimento através da rápida sucessão de imagens, requeria um elevado grau de desenvolvimento científico e técnico" (29). Assim sendo, a animação cinematográfica requer máquina e tecnologia para configurar a sintaxe de sua linguagem. E Carrière (1995), de certa forma, retifica isto: "Das primeiras sequências de desenhos dos artistas pré-históricos até a sucessão das chapas de projeção da lanterna mágica, a mão e o olho humanos trabalharam incansavelmente, e às vezes com surpreendente sucesso, para nos mostrar o impossível - para nos mostrar movimento numa imagem estática. Só desse ponto de vista, o cinema representou um prodigioso avanço técnico" (15).

Os trechos a seguir vêm ao encontro das inúmeras discussões em torno da tentativa de especificação das características do cinema, algumas das quais se cruzam com a linguagem teatral, mesmo na tentativa de negação.

> O debate sobre a especificidade da arte do cinema conheceu várias fases. Buscou-se primeiro uma definição da arte muda que a distinguisse nitidamente do teatro, de que parecia próxima. Evocamos anteriormente os críticos que reclamaram uma *cineplástica* (Elie Faure) que pudesse tornar o cinema uma arte comparável à arte nobre da pintura, mas outras definições foram procuradas, seja em equivalências musicais, aliás duvidosas (Abel Gance: 'O cinema é a música da luz'), seja mais simplesmente na adaptação ao cinema da arte menor da *pantomima* (foi o caso de muitos admiradores de Carlitos, entre os quais Louis Delluc). Porém, com a chegada do cinema falado, essas definições potenciais caíram por terra; o desejo de distinguir o cinema do teatro não desaparecera, e é interessante constatar que foi no próprio terreno dos conceitos teatrais que foi buscada, sobretudo nos anos 50, uma definição da especificidade cinematográfica com a defesa e a ilustração do conceito de *encenação* pela dos *Cahiers du cinéma* e seus epígonos (AUMONT, 1990:305).

Algumas práticas pioneiras do cinema de animação e mesmo do cinema, colocaram em xeque, através de suas estéticas, a condição da presença animada do boneco e mesmo de objetos nos filmes. A filmografia do uso de bonecos e de objetos animados é grande e começa junto com o cinema *live action*[7], com efeitos especiais (que teve Georges Méliès como pioneiro, seguido de Willis O'Brien, Alexander Ptushko e Ray Harryhausen) e como linguagem própria (a lista de artistas é grande). Alguns artistas pioneiros que se destacam nesta historiografia são o russo Ladislas Starevitch, o espanhol Segundo de Chomón, o

[7] A expressão *live action* designa filmes em que a atuação é realizada diretamente por atores reais, em contraposição a filmes de animação.

húngaro George Pal, o americano Charles Bowers, os tchecos Hermína Týrlová, Jiří Trnka, Karel Zeman, Břetislav Pojar, entre outros.

Segundo Halas & Manvell, em alguns países como as extintas Tchecoslováquia e União Soviética, a Polônia e a Alemanha, onde havia uma forte prática de teatro de animação e mesmo uma tradição popular de construção de bonecos artesanais, a utilização de bonecos em filmes foi significativamente desenvolvida. Considerando ainda esta história mais antiga, em outras partes da Europa também se desenvolveu animação de objetos e bonecos no cinema, como na Inglaterra, França, Itália e Espanha, bem como nos Estados Unidos, a partir de nomes como Charles Bowers e George Pal.

Por várias razões faz-se imprescindível remontar a "arqueologia" do teatro de animação e do cinema, pois haverá intercruzamentos entre essas linguagens, ambas, resultando numa busca por imagens em movimento. Contudo, no cinema as imagens estão num plano bidimensional e no teatro de animação os objetos/imagens estão num plano tanto bidimensional como tridimensional. Suas técnicas estão entre artesanal, industrial e digital, estabelecendo uma interface homem/máquina.

Para efetuação desta pesquisa será adotada uma metodologia basicamente bibliográfica, que busque respaldo teórico em vários autores. No entanto, como já mencionado, os conceitos levantados serão aplicados por meio de análises de práticas artísticas, nas quais ocorre o intercruzamento dessas linguagens. A metodologia a ser utilizada será analítica, fazendo levantamentos de conceitos, evidenciando os conceitos teóricos circulantes; um resgate histórico do surgimento do cinema e do teatro de animação, reconhecendo as especificidades da linguagem cinematográfica e da linguagem teatral. Para tal, serão considerados todos os contornos das duas linguagens. E a pesquisa aborda ainda o pensamento contemporâneo sobre a imersão das tecnologias e invenções na produção artística. Após levantar e discutir as conexões existentes entre essas linguagens, será analisado como estes intercruzamentos se aplicam em algumas práticas artísticas contemporâneas, tanto do teatro de animação para o cinema como o inverso.

Pesquisa qualitativa, basicamente bibliográfica, respaldada por teorias de áreas afins que convergem para o objeto. De caráter descritivo analítico, fazendo levantamentos de conceitos, evidenciando os conceitos teóricos circulantes; um resgate histórico do surgimento da animação do cinema e do teatro de animação, reconhecendo as especificidades da linguagem cinematográfica e da linguagem teatral, cruzando e comparando os pontos de aproximação e estranhamento.

O *corpus* teórico é a base da investigação. Sendo assim, para checagem das hipóteses serão utilizadas linhas de pensamento que convergem para o objeto de forma direta e periférica, bem como contribuições provindas de outras áreas do conhecimento, como pode ser observado pelo marco inicial: Platão, Aristóteles, Merleu-Ponty, Bachelard (filosofia), Rudolf Arnheim (percepção), Antônio Damásio (neurociência), Jacqueline Held (imaginário e animismo), Ana Maria Amaral (teatro de animação), Arlindo Machado, Sergei Eisenstein, Ismail Xavier, Edgar Morin (cinema), Lúcia Santaella (linguagem), Jacques Aumont (Imagem), Alberto Lucena Júnior, Gianni Rondolino, John Halas e Roger Manvell (cinema de animação) Laurent Mannoni e Siegfried Zielinski (arqueologia dos meios), Béatrice Picon-Vallin (teatro contemporâneo e tecnologias), Laurence Schifano (Org.) - *La Vie Filmique Des Marionnettes*, Loyd Bruce Holman - *Puppet Animation in the cinema e* Brunella Erule (Org.) - *Revue: Puck - Les Marionnettes Au Cinéma* (cruzamento entre teatro e cinema de animação).

O livro de Loyd Bruce Holman, *Puppet Animation in the cinema - History and technique*, foi uma das mais preciosas fontes, uma vez que dialoga diretamente com o objeto de pesquisa.

Há ao longo do texto, o uso de citações longas. Esta escolha se deu, por um lado, para manter a voz autoral do artista, e, por outro, em alguns casos, para traduzir em língua portuguesa autores e artistas que são pouco conhecidos no Brasil. Desta forma, este trabalho supre uma lacuna bibliográfica de importantes autores e artistas em língua portuguesa.

Além das fontes bibliográficas e acadêmicas, outro instrumento que foi fundamental para a realização desta pesquisa foi o YouTube, bem como outros sites que disponibilizam vídeos. Até alguns anos atrás, para se ter acesso a muitos destes vídeos, o pesquisador teria que vasculhar vários arquivos e videotecas, principalmente em instituições no exterior. A internet, por sua vez, me possibilitou de forma simples e rápida o acesso a várias raridades. Muitos vídeos foram postados pelos próprios artistas, por familiares que detêm os direitos autorais, por pesquisadores, por instituições de excelência e até por admiradores dos artistas pesquisados. Entretanto, esta fonte é muito volátil e perigosa, mas a veracidade de todos os casos foi checada com rigor.

Este projeto de pesquisa foi se configurando quase que de forma animista, movimentando-se por premissas que, com base no *corpus* e diálogo analítico, formam uma espinha dorsal, bem como um guia para o caminho que se constrói ao ser seguido.

Técnicas geniais e experiências foram realizadas na busca pela animação, numa busca por fluxo de imagens cinéticas, ora teatral ora cinematográfica, as quais revelam aspectos que residem em um imbricamento entre essas linguagens. Sendo assim, o que cabe considerar finalmente é um ponto de partida para a investigação, que se movimentará metodologicamente sob ênfase histórica, filosófica e estética.

Estamos vivendo efervescentes transformações multilaterais provindas de vários segmentos, provocadas por nós mesmos. Será inerente à condição humana entender e se adaptar a isso. Atualmente, nos deparamos com práticas artísticas híbridas em plena simbiose, que, muitas vezes, causam barreira por não encontrarmos as respostas que fomos buscar. Será que essa não é um das características do nosso tempo, que em vez de nos trazer respostas nos traz perguntas? Isso me remete a algumas palavras de Eduardo Galeano, no *Livro dos Abraços*, em que narra a experiência de um menino que é levado pelo seu pai para ver o mar pela primeira vez. Deparado com sua imensidão, o menino agarra a mão do pai e o pede: “me ajuda a ver”. Afinal, esta também não é uma das funções da pesquisa?

II. Um caleidoscópio de coisas (ensaios, fábulas[8], gotas de metáforas) na arguição de observador

Antes de iniciar o texto propriamente dissertativo, para amolecer a linguagem acadêmica, choveu poesia, assim como antes da academia, a arte, antes da língua, a linguagem, antes do espelho, a sombra, antes da TV e o computador, o toque. Chove. Chove torrencialmente... palavras e ideias que fazem o símbolo, a poesia, a metáfora, o sentir... o ver com a porosidade...

A língua: o espelho e a sombra do homem, que o fez e o persegue... seu anteparo, ampara e para, movimenta-o também, é a contradição da vida *stop motion*[9], do pensamento.

Chovem epígrafes, fábulas, desculpas poéticas... Afinal, o que será do mundo sem poesia? A poesia obedece aos sonhos, às aspirações da alma e do imaginário. A ciência persegue as hipóteses da imaginação: ela é um devir da imaginação.

"Todo o universo da ciência é construído sobre o mundo vivido, e se queremos pensar a própria ciência a rigor, apreciar exatamente seu sentido e seu alcance, precisamos primeiramente despertar essa experiência do mundo da qual ela é a expressão segunda" (MERLEAU-PONTY, 2011:3). O autor completa dizendo que a ciência "é uma determinação ou explicação" do mundo percebido, ou seja, da experiência.

Fábula de aconchego e anteparo

> Na busca por si, o homem encontrou seu contorno, sua sombra. Encontrou ainda seu reflexo, seu espelho. Reencontrou-se projetando-se na escultura, na pintura, na parede, no teatro, em si e no outro. Fez-se refletir na parede e no outro. Encontrou em vários suportes anteparos para se ver, se aconchegar. Não satisfeito, e ao mesmo tempo surpreendido, buscou formas de se multiplicar e segurar a si e o outro, seus contornos, seu reflexo, sua sombra, seu duplo, sua extensão.
> (minha autoria)

Jean-Luc Godard, em uma conhecida frase, diz: "A fotografia é a verdade, e o cinema é a verdade 24 vezes por segundo" (*apud* GRAÇA, 2006:55). Eu, em conversa (ensaio) com essa fala do Godard, diria que a fotografia é um fragmento de uma verdade vista de um ponto viajante, ou seja, um pedaço de um pedaço, e o cinema fragmentos vistos de vários pontos de viajantes (quem capta, quem edita, quem vê), todos em movimento. Do meu ponto de vista, a

[8] A expressão fábula usada nesse texto é no sentido de história fictícia curta, mas que em alguns momentos será usada como outras características desse gênero literário, como a dos animais que possuem consciência.

[9] É uma expressão que designa uma técnica (entenda-se também, estética) do cinema de animação, na qual, o movimento é captado fotograma a fotograma, quadro a quadro. Movimenta-se o objeto e capta-se pela câmera, e assim sucessivamente.

“verdade” foge dos três receptores: aquele que fez - manipulou, aquele que mexeu - remanipulou, e o que recebeu - re-remanipulando. Ou seja, a verdade escorrega. Auguste Rodin dizia o contrário sobre a fotografia: “não, o artista é que é verdadeiro e a fotografia mentirosa, pois, na realidade, o tempo não para”. Não se pretende aqui instalar uma polêmica, mas provocar o conceito de “verdade”, uma vez que esta se manifesta multiplamente, dependendo do ponto de onde se olha.

Vários sopros, vozes e pensamentos animam essas linhas que correm manipuladas por discursos que constroem esse corpo poético. Corpo de idéias e argumentos que se ergue frente aos seus olhos e percepção. É preciso estar muito atento, uma vez que esse boneco/forma/*anima* fala com a língua das exatas e humanas, concretamente e metaforicamente, na vislumbra de se desvelar a sombra desse eclipse e babel de sentidos corridos na nossa interpretação. Interpretação que “toda realidade é modelada pelo sonho, e recriada pelo autor” (HELD, 1980:28). Ou seja, o discurso que percorre essas linhas parte de minhas percepções.

A poesia está por todo canto neste trabalho, e este recurso poético para introduzir o objeto se dá pelo fato de que ele se instala numa área de conhecimento muito viva: A ARTE. Nesse campo, a teoria não deve ter um olhar guloso que disseca seu objeto, uma vez que um “diagnóstico” será fugaz. O conceito não deve estar dissolvido do objeto, ou seja, não precisamos matá-lo para descobrir a essência, pois o essencial se manifesta na exterioridade. Não podemos utilizar como instrumento de mensura um bisturi, pois arte é abstração, mas não apenas, sendo intensamente externalização. Desta forma, o corte é desnecessário. Eu diria mais. Sobre o campo da animação, a arte é viva duas vezes, pois a arte da animação é a arte da alma e da alma da alma. Da alma por ser arte em si e por ser a arte da alma. Posteriormente essa concepção será aprofundada.

Como já percebido, a pesquisa é de caráter fenomenológico, fundamentada na perspectiva do pensamento de Merleau-Ponty, no qual se observa as essências, buscando desvelá-las no fenômeno, procedimento que admite a subjetividade do observador, sujeito sensível, na produção do conhecimento. O principal conceito da fenomenologia é o de intencionalidade, ou seja, da consciência dirigida ao objeto. “Quer se trate da coisa percebida, de um acontecimento histórico ou de uma doutrina, ‘compreender’ é reapoderar-se da intensão total [...] maneira única de existir que se exprime nas propriedades” (MERLEAU-PONTY, 2011:16). Isso possibilita entender que a essência do objeto não existe sem sujeito.

> Fenomenologia é o estudo das essências, e todos os problemas, segundo ela, resumem-se em definir essências: a essência da percepção, a essência da consciência, por exemplo. Mas a fenomenologia é também uma filosofia que repõe as essências na existência, e não pensa que se possa compreender o homem e o mundo de outra maneira senão a partir de sua 'facticidade'. É uma filosofia transcendental que coloca em suspenso, para compreendê-las, as afirmações da atitude natural, mas é também uma filosofia para a qual o mundo já está sempre 'ali', antes da reflexão, como uma presença inalienável, e cujo esforço consiste em reencontrar este contato ingênuo com o mundo, para lhe dar enfim um status filosófico (MERLEAU-PONTY, 2011:1).

Pensar em acepções filosóficas é um exercício de relativização constante, criando pontes e correspondentes entre conceitos, cuja transformação e migrações fazem parte desse processo.

A forma que se penetra e tantas outras metodologias do olhar para determinados objetos são fragmentos de "verdades" corajosas e, ao mesmo tempo, são pores-do-sol, sós e fugidios. Toda afirmação se faz a partir de um ponto de visão. Então, creio que a palavra mais usada neste trabalho é perspectiva. Todos nós, sós ou compartilhando, já vimos um pôr-do-sol, mas nenhum foi igual, posso garantir. Por uma série de motivos: de onde olhávamos, com quais sentidos e sensações levávamos para se ver, como o conjunto de fatores que compõe esse evento, pela efemeridade dos nossos pulsos, afinal estamos vivos e em constante mutação, inclusive perceptivelmente. "O ato de olhar o mundo provou existir uma interação entre propriedades supridas pelo objeto e a natureza do sujeito que observa" (ARNHEIM, 1986: INTRODUÇÃO). Assim, a partir do momento em que olho, absorvo e sou absorvido pelo que olho.

Várias são as entradas, saídas e conjecturas possíveis para delinear ou olhar um objeto o qual se observa. Nesse caso, essa alvorada terá fios de luz, antigos e novos, que são a fresta de uma teia de luz que remonta e discute sob perspectivas conceituais a história, a estética e a linguagem da arte da animação. Da percepção à representação, da decomposição do movimento à descoberta das nossas sombras, das narrativas imagéticas aos engenhos ópticos, das nervuras do nosso cérebro às conexões da computação e, atravessando tudo isso, o desejo do criador de animar sua criatura.

Os esforços do criador para dar vida à sua criatura são tão velhos que se perdem na poeira dos tempos. Os totens não se movimentavam nem tinham articulação para simular o movimento, mas havia uma representação de vida, pois a eles se atribuía a representação de força, energia, poder de entidade, de alma. Da história bíblica da criação do homem, modelado do pó da terra e soprado vida em sua narina (Gênese 2:7), passando pelo mito grego

de Pigmaleão, o qual se apaixona por uma estátua esculpida por ele mesmo e pede para a deusa Afrodite que lhe dê vida.

A pesquisa tem dois grandes eixos estruturais: gênese dos conceitos e dos meios e análise das práticas que convergem para o objeto, principalmente sob duas perspectivas: do teatro de animação para o cinema de animação e o inverso. Assim, a pesquisa está distribuída em três capítulos, da seguinte forma:

O primeiro capítulo é a base filosófica e conceitual sobre os elementos da *anima* e animação que contemplam as duas linguagens, que por si só já comprovam o argumento das suas interseções, já considerando e apontando algumas especificidades de cada linguagem. Digamos que enfatiza o binômio GÊNESE-ABSTRAÇÃO da *anima* e da animação.

Considero que todos estes elementos que mencionei são fundamentais para se criar um painel de conceitos que serão aplicados às análises das estéticas (filmes, espetáculos e procedimentos de grupos e diretores). Somente dentro das ciências humanas, cada conceito abordado (*Anima*, linguagem, imaginação, tempo, imagem, dramaturgia da imagem, luz e sombra, animismo, lúdico, etc.) tem um desdobramento e uma vertente diferente, de modo que tive que dizer qual seria a minha perspectiva sobre cada um. Desde a astrologia à teologia, passando pela zootecnia, o conceito de *anima* é abordado diferentemente. Da mesma forma são os conceitos de *imaginação* e *animismo*, que são abordados desde a psicologia à filosofia, passando pela antropologia, havendo até mesmo divergências dentro de uma única área.

Após este levantamento conceitual, seguem as análises dos objetos práticos, nas quais os conceitos não são descritos novamente, sendo apenas mencionados. O que eu não podia era falar de *anima* ou qualquer um destes conceitos lá no meio da análise, subentendendo que os leitores soubessem qual foi o caminho das pedras que eu utilizei. Seria meio que uma apresentação dos alinhamentos conceituais que elegi, considerando os objetos. Pois é fundamental, em uma pesquisa, dizer quais são as linhas de pensamento seguidas, uma vez que a academia é um emaranhado de linhas e vertentes.

O segundo capítulo está fundamentado numa abordagem mais histórica, que dialoga com os conceitos levantados no primeiro capítulo, mas sob o prisma da GÊNESE DOS MEIOS DA ANIMAÇÃO, ou seja, mais operacional, técnico e específico. Assim, este capítulo aborda a aplicação dos conceitos nas linguagens. Para isso, se faz necessário a descrição de seus princípios, de alguns dados históricos e de seus desdobramentos. Tudo pelo crivo de seus cruzamentos técnicos e perceptivos, dando início a estudos de caso, com

destaque para alguns gêneros e fatos em que estas linguagens aparecem imbricadas, como a lanterna mágica, alguns procedimentos de Georges Méliès, autômatos, *Stop motion*, *Pixilation*, teatro de sombras, performantividade, entre outras.

Já o terceiro capítulo se constitui dos estudos de caso à luz dos conceitos e da história abordados no primeiro e segundo capítulos, a partir do cruzamento das linguagens do teatro de animação e do cinema de animação, sob vários procedimentos e modalidades: espetáculos de teatro de animação que se utilizam do cinema e cinema de animação, sob várias apropriações; o cinema de animação que se utiliza de teatro de animação, também sob várias interseções; e, ainda, o imbricamento entre essas linguagens.

Os estudos de caso, devido à abrangência de grupos que trabalham nas perspectivas de estudos de linguagem, foram selecionados a partir de critérios de representação quantitativa e qualitativa no cinema de animação e no teatro de animação. Além disso, para escolher quais grupos de teatro seriam analisados, considerei também grupos cujas apresentações assisti presencialmente. Entre os artistas e grupos das duas linguagens da animação, estão os seguintes: Lotte Reiniger, Ladislas Starevirch, Jiří Trnka, Norman McLaren, Jim Henson, Michel Ocelot, Tim Burton, Cia. Teatro Lumbra de Animação e Cia. Pequod - Teatro de animação, bem como outros exemplos esparsos, como os filmes *Strings: O fio da vida*, de Anders Ronnow Klarlund, *Team America: World Police*, de Trey Parker, *Sita Sings the Blues*, de Nina Paley, e *Tyger* de Guilherme Marcondes.

> "Já que se há de escrever, que pelo menos não se esmaguem com palavras as entrelinhas".
> Clarice Lispector

E por isso, a metáfora (fábulas, etc.) é fundamental neste trabalho, afinal estamos falando de arte, seja qual for sua manifestação, seu anteparo (meio), a subjetivação. A entrelinha, em vez de esmagar as palavras, lhes dá potência. Por isso, as metáforas estão espalhadas por todo o percurso da investigação. "A verdadeira filosofia é reaprender a ver o mundo, nesse sentido uma história narrada pode significar o mundo com tanta 'profundidade' quanto um tratado de filosofia" (MERLEAU-PONTY, 2011:19).

As epígrafes que acompanham todo o texto são epifanias de sua *anima*. Emergiram quase sozinhas, quando o texto quis gritar algo para seu criador. Neste trabalho até o texto tem vida própria.

> A cada batida de meus cílios, uma cortina se baixa e se levanta, sem que eu pense, no momento, em imputar esse eclipse às próprias coisas; a cada movimento de meus olhos varrendo o espaço diante de mim, as coisas

> sofrem breve torção, que também atribuo a mim mesmo (MERLEAU-PONTY, 2009:19)

"Minha vida é um livro aberto". Literalmente (horas e horas de frente para um). Todavia não se limitou a isso, pois além da teoria que é base do trabalho, os estudos de caso são convergentes para ela, pois, sem eles, a teoria ficaria frouxa. Dei à expressão do livro aberto um novo sentido, não mais no sentido de que todos sabem sobre minha vida, mas o contrário: a demanda de tempo da pesquisa isola o pesquisador do mundo, embora, ao mesmo tempo, lhe insira nos gigantes mundos que estão deitados nas páginas dos livros – paradoxo inefável.

O texto dissertativo é um exercício de montagem, de pisca-pisca, por excelência: o pesquisador pega a ideia daqui e a põe ali, aquela outra e outra reticentemente, como o próprio pensamento, numa espécie de mosaico com peças que vão se organizando para a criação de sentido. Num pisca-pisca, e fagulhas de sentidos se erguem.

> "– A vida [...] é um pisca-pisca. A gente nasce, isto é, começa a piscar. Quem pára de piscar chegou ao fim, morreu. Piscar é abrir e fechar os olhos – viver é isso. [...] Um rosário de piscados. [...] e por fim pisca pela última vez e morre. – E depois que morre?, perguntou o Visconde. – Depois que morre, vira hipótese. É ou não é?" (Emília para Visconde - personagens de Monteiro Lobato, em Memórias de Emília -1936)

Esta passagem de Monteiro Lobato é tão filosófica e ao mesmo tempo lúdica e poética que aparece quatro vezes no texto: agora e nos tema do tempo/*anima*, da luz e sombra e do cinema de animação.

Parece que a essência das artes da animação, seja o cinema ou o teatro, coloca todos os seus esforços para proporcionar vida a algo inanimado, como os autores concordam: "A arte essencial da animação - e aí reside a sua magia particular - transforma aquilo que é essencialmente estático em algo essencialmente vivo" (HALAS & MANVELL, 1979:14) e "O movimento é a essência do teatro de formas animadas*"* (AMARAL, 1996:246). Esse movimento ao qual a autora se refere está ileso da máquina, estando diretamente ligado à capacidade de animar do homem, diferente de como acontece no cinema, que também tem na sua essência o movimento que é proporcionado, dessa vez, pela máquina. Conforme Lucena Jr. (2005), a câmera tem exatidão informativa, embora lhe falte a liberdade no controle total dos elementos básicos da sintaxe visual, implicando em uma anulação expressiva do artista, sendo este um dos motivos que invalidou a fotografia como forma artística por tanto tempo.

O cinema de animação é resultante de uma simbiose entre técnica e estética, soma da técnica do cinema com a sintaxe plástica. Segundo Lucena Jr. (2005), a união do desenho e

da pintura com a fotografia e o cinema superou as limitações técnicas da linguagem cinematográfica.

Um aspecto fundamental para escavar e seguir esse fio é entendermos que o cinema em si é animação, tendo a animação na sua estrutura técnica, no seu princípio, na sua gênese, ou seja, decomposição do movimento. O movimento é analisado por instantes sucessivos, capturados pela percepção cerebral e pela máquina e, em seguida, reproduzido. No cinema, essa decomposição se dá através da movimentação de *frames*[10] sobre o vazamento de luz, lançada e projetada sobre uma superfície. Basicamente essa é a descrição técnica de sua estrutura, da matriz do cinema. O cinema de animação também tem essa configuração, entretanto com suas especificidades. O cinema é animação, porém nem toda animação é cinema. Isso pode ser exemplificado por brinquedos ópticos, *flip-books*[11], *games* e mesmo o teatro de animação (bonecos, objetos, figuras, entre outros), que trabalham com esse princípio de movimento, de dar vida para o estático.

Com base na premissa de que o cinema é animação, olhemos para essa história sob este prisma. Vamos até a era "primitiva", ou pré-história, para facilitar nossa questão. Os desenhos paleolíticos, na sua representação de movimento, registraram, por exemplo, através das pernas de bisões e mamutes pré-históricos, o que pode ser considerado um indício de decomposição do movimento. Ali está o cerne de decomposição.

Atualmente pensar a animação cinematográfica é, primeiramente, decompor o movimento para ir ao objeto em si, personagem, e recorrer à prancheta, *software*, ou outros recursos.

A caverna de Platão nos provoca questões como alteridade, ética, conhecimento etc., mas, especialmente, a ideia de PROJEÇÃO. O artista projeta seus sonhos nas coisas, formando com elas uma massa de vida comum.

O sol e o pôr-do-sol são realmente os primeiros indícios da projeção de um objeto ou de um corpo pela luz, sendo igual até hoje. Gostaria de saber quais foram as impressões de nossos antepassados pré-históricos quando perceberam que estavam sendo perseguidos por sua sombra, sua alma.

Assim como uma sombra, o cinema também depende de luz, assim como da mesma forma que a sombra perfura e penetra a luz, a luz invade a sombra, desenhando-a. De fato, depende do olhar e do ponto em que se olha. "A luz é para todos; as escuridões é que são

[10] Do inglês: quadro – Fotograma.
[11] *Flip book*, do inglês: livro de virar. Livreto com imagens de figuras seqüenciais, que, ao ser folheado, cria ilusão de movimento.

apartadas e diversas". Guimarães Rosa (115), no conto *A benfazeja*, aborda nessa passagem uma espécie de novo paradigma do olhar. Luz e sombra, assim como o homem, são fenômenos da natureza, cabendo a nós atribuir-lhes símbolos. OLHAR. "Meus movimentos e os de meus olhos fazem vibrar o mundo" (MERLEAU-PONTY, 2009:19).

O animador, seja ele da pré-história ou da atualidade, pensa com os desejos, movimenta os sonhos e transcreve a imaginação. Não negligencia o onírico, pois é de lá que brotam suas criaturas, de lá que seus olhos se multiplicam. Ele tem poder de dilatar sua vida para a voz, objeto, movimento, para a máquina, acetato, folha, desenho entre tantos outros suportes, transbordando sua vitalidade, se multiplicando. É tão grande que não cabe em si, por isso a necessidade de preencher novos espaços. Nesse sentido, conheço muitos animadores que não fazem animação, nem sabem o que é isso. Acredito que o animador persegue seu desejo de superar a invisibilidade, assumindo um papel de Deus, soprando e sugando vida ao seu objeto. Ele é testemunho dos sonhos e para quem não existe apenas um mundo.

Essa pesquisa não quer dizer o que é ou o que não é a arte da animação, mas sim percorrer transversalmente essa experiência humana, uma vez que arquitetar conceitos e fundi-los a experiências artísticas ajuda a refletir sobre a essência do que se observa. E isso nos leva a penetrar nos mundos invisíveis. Mundos estes que podem se esconder na própria obra, no processo, no artista, no contexto, na entrelinha. Uma obra de arte deve ser escutada do seu corpo à sua alma em constante relação. E a pesquisa é isso, olhar na alma, seja ela até mesmo um corpo, perseguindo também seus desejos de superar a invisibilidade. Isso porque o universo da arte é inesgotável e se multiplica enquanto existir o humano no homem. Em uma caminhada, por mais que o viajante vá para o mesmo lugar com as mesmas roupas, ele não é mais o mesmo, pois tudo muda: desde o olhar que ele penetra no espaço visitado até o peso da sua mala e seu repertório.

> "Na travessia da fronteira entre o real e o sonho, nunca ir, nunca voltar pelo mesmo caminho. É função humana inventar atalhos" Rubens da Cunha

> "Escrever é fácil: você começa com uma letra maiúscula e termina com um ponto final. No meio você coloca as ideias". Pablo Neruda

Texto híbrido: discursivo, com poesias, diagrama, como a era contemporânea, na qual caminhamos. A opção pelo uso de metáforas para ligar pensamentos se deu de forma consciente, para fugir do totalitarismo e de categorias estanques sobre as linguagens artísticas, uma vez que as entendo como transgressoras e manifestações de liberdade do pensamento, intensificando assim a perspectiva fenomenológica.

CAPÍTULO 1 - PERSPECTIVAS CONCEITUAIS: *Anima*, animação, linguagem, luz, som, tempo e imagem

1.1 – *Anima*-animação

Vasculhar etimologicamente a origem e as variações da palavra nos revela o seu emprego e a sua construção de sentido, sobre dois aspectos que, para a pesquisa, são fundamentais: filosófico e prático. Do primeiro, alguns filósofos iluminaram seu uso e do segundo teremos como exemplos situações cotidianas e manifestações populares.

Se partíssemos exclusivamente da etimologia da palavra, teríamos o binômio anima-ação que, de modo geral, quer dizer movimento-movimento, pois tanto *anima* como ação estão associadas a movimento. Entretanto, do ponto de vista sintático, a ideia de ação nos remete a agir, ou seja, algo programado, planejado, que passa pelo pensamento, diferentemente do movimento, enquanto impulso, reflexo, por exemplo, que pode ser involuntário. Isso pode ser uma pista para olharmos para a linguagem.

Ainda seguindo esse parâmetro etimológico, no **Novíssimo Dicionário Latino-português** aparece uma gama de denominações epistemológicas, mitológicas e históricas que atenuam não só a palavra *anima*, mas também as expressões que convergem em si. Algumas herdadas e outras não, mas que direta ou indiretamente há intertextualidade e dialogismo tanto do ponto de vista morfológico (tratando da forma e processos da formação das palavras) quanto semântico (seu sentido): *Anima (F)/ Animus (M)*: Sopro, aragem, brisa, vento, ar, exalação, cheiro, aroma; o que anima, dá vida, existência; alma, habitantes, moradores; coração, afeto, vontade, princípio espiritual da vida intelectual e moral do homem, princípio vital, pensamento, intenção, desígnio, sentimento, força, energia... *Animator*: o que anima, dá a vida, criador; [Figura de linguagem] *Animator marmoris*: Que dá ao mármore forma, que parece um ser vivo; *animosum signum*: estátua que parece viva, animada; *animum recipere*: tornar a si, recuperar os sentidos (NDLP[12], 2006: 78-79).

Anima do latim significa alma, sopro, movimento, ar, respiração, que dá vida. Dessa palavra foram derivadas várias outras, como animal, animação, entre outras. Nessa mistura etimológica o sentido de animação se desdobrou em várias direções.

Inúmeros são os empregos, conceitos e designação da *anima*, e que exprimem coisas significativamente diferentes: *anima* pode ser alma, princípio da vida, e, nesse sentido,

[12] Abreviação (Novíssimo Dicionário Latino-português). SARAIVA, F.R dos Santos. - Novíssimo Dicionário latino-português - 10. ed., Rio de Janeiro, Livraria Garnier, 1993.

recaem conceitos filosóficos e religiosos. A palavra *anima* é recorrentemente utilizada para definir movimento e ação, e de certa forma ainda está imbuída às definições mencionadas, pois algo que vive se movimenta, embora nem tudo que se movimenta tem vida.

- Sopro, subentende-se que o que sopra respira, e o que é soprado se movimenta, de acordo com a intensidade. Poderíamos até citar os variáveis sopros do Lobo Mau dos três porquinhos, que soprou, soprou e moveu toda a casa, assim como tantos sopros famosos como o de Deus ao soprar a vida, o sopro no coração ou cardíaco (uma espécie de grito, nas batidas do coração). Entretanto, o vento sopra, mas não respira.

- Habitante e morador, da mesma forma - quem habita ou mora, o faz em algo como uma casa, um vilarejo, uma cidade, um corpo, um boneco, uma forma, uma imagem.

- Pensamento e intelecto, nesse caso, para o homem, animado e animador, que só com essas habilidades de pensamento/linguagem lhe é possível atribuir alma/*anima* às coisas.

- Intenção e designação estão diretamente associadas ao pensamento, à imaginação, bem como à força e à energia.

- Criação, que abarca todos os anteriores, mas talvez com um "sexto" sentido: a imaginação. O *Animator*, na expressão latina, é aquele que cria, ou seja, poderíamos interpretar isso, de modo genérico, como o artista, embora a habilidade de criar não esteja somente no mesmo. Como figura de linguagem, aquele que dá forma à pedra *(animosum signum*), à intenção, à morada e à alma.

De fato haverá mais convergência do que divergência nos correspondentes da expressão *anima*, tanto do ponto de vista simbólico como literal.

Na perspectiva histórica, antes dos escritos hebraicos ou do Velho Testamento, a expressão *anima* já era utilizada pelos filósofos gregos, ou seja, não foi esse Deus único onipresente quem a soprou, seria mais provável o inverso. Contudo, não vamos instalar uma polêmica sobre uma "verdade" dogmática e milenar, o que de fato não é relevante para essa pesquisa. Até porque mesmo antes de todos eles, filósofos e Deus, quando a palavra ainda não existia como a conhecemos, um atributo de *anima*, ou seja, de alma, era praticado, num sentido místico e abstrato, e especialmente metafísico. O homem, nesse contexto, estava se diferenciando dos animais por sua capacidade de pensar, e, assim, criando símbolos, sinais e códigos, representando seus credos e suprindo suas necessidades concretas e abstratas. Isto nos coloca diante do fato de que as palavras são um exercício de linguagem, de comunicação e criação de sentido.

O início da arte está associado ao início da linguagem e, consecutivamente, ao da escrita (uma das formas manifesta de linguagem).

As representações pictóricas nas cavernas e escultóricas como totens, entre outros, de nossos ancestrais pré-históricos testemunham seus sinais, o que se supõe não ter valor estético contemplativo, mas místico e protetor, podendo-se fazer uma alusão semelhante ao "nosso" crucifixo e objetos simbólicos. Os totens eram a casa dos espíritos, ou o elo com o divino. Suas forças eram tão reais quanto os fenômenos da natureza como chuva, sol, noite, lua, vento, raios etc., os quais se acreditava serem manifestações de deuses ou os próprios deuses.

Numa bela passagem de H. W. JANSON e Anthony F. JANSON, no livro *Iniciação à História da Arte*, eles escreveram sobre arte "primitiva" dizendo:

> A arte primitiva, apesar de sua ilimitada variedade, compartilha um traço dominante: reestruturação imaginativa das formas da natureza, em vez de observação cuidadosa. Sua preocupação não é com o mundo visível, mas com o mundo invisível e inquietante dos espíritos. Para a mente primitiva, todas as coisas são animadas por espíritos poderosos - os homens, os animais, as plantas, a terra, os rios e lagos, a chuva, o Sol e a Lua. Todos esses espíritos tinham que ser apaziguados, e cabia à arte propiciar-lhes as moradias adequadas, 'aprisionando-os' dessa forma (JANSON & JANSON, 1996:18).

Dessa rica passagem, podemos destrinchar algumas características de suma importância para entendimento da estrutura ancestral do pensamento humano e de como era atribuído sentido às coisas: a recodificação da natureza pela imaginação, alimentando-a e fertilizando-a de símbolos; o simbólico ou o extra-físico como um bem de valor essencial; tudo tinha *anima* e isso era superior a eles, atribuindo-se à arte função mediadora, elo entre visível e invisível. Buscavam naturalmente nas coisas que lhes rodeavam ampliar-lhes a dimensão de mito.

Sendo assim, é possível considerar o homem primitivo como animista. Este termo foi usado pelo antropólogo inglês Edward Burnett Tylor, no livro *Primitive Culture*, nos seus estudos sobre a evolução cultural do homem,

> para indicar a crença difundida entre os povos primitivos de que as coisas naturais são todas animadas; daí a tendência a explicar os acontecimentos pela ação de forças ou princípios animados. No animismo assim entendido Tylor vê a forma primitiva da metafísica e da religião. Essa doutrina partia do pressuposto de que a primeira e fundamental preocupação do homem primitivo era explicar, de algum modo, os fatos que circundam. A observação sociológica, porém, demonstrou que isso não é verdade e que o primitivo se interessa antes de mais nada pela caça, pela pesca, pelos eventos e pelas festividades da tribo, e que esses interesses não estão

> vinculados ao animismo, mas à magia. A doutrina segundo a qual foi comportamento mágico que nasceu a religião e é em torno dele que gira a cultura primitiva que foi chamada *pré-animismo* (ABBAGNANO, 2000: 61).

Nesse ponto de divergência entre Tylor e a sociologia apontada por Nicola Abbagnano, parece que se instala uma contradição e uma dualidade no entendimento por animismo, uma vez que a magia, não sendo consciente por esse povo, não deixa de ser metafísica, uma força, algo mágico.

Para Newton Cunha (2003:18), o animismo "como figura de retórica [é] personificação e prosopopeia". E também, se referindo ao conceito de Tylor, "refere-se à tendência das culturas primitivas de atribuir alma ou vida própria aos fenômenos e objetos naturais, explicando assim causas e origens" (*idem*), convergindo na perspectiva de Nicola Abbagnano, antes de citar a sociologia.

Conforme Cunha, segundo Tylor, "o animismo estaria na base das concepções religiosas e metafísicas do ser humano. O animismo vincula-se, portanto, à possibilidade da magia, ou seja, da intercessão humana nas manifestações naturais" (2003:18). Cunha ainda vai além e se refere à prosopopeia e à personificação, assim sendo, se aproxima da representação dramática, do jogo, do simbólico, embora, no contexto "primitivo" isso se instaurava de forma natural e não consciente.

A professora de Psicologia da infância, Jacqueline Held, se refere ao animismo dizendo que é uma etapa do desenvolvimento psíquico humano. [A criança] "dá vida ao que toca" (HELD, 1980:39), "sem problema e sem admiração, a criança encontra o sol, a lua e as estrelas, a chuva, a neve, a flor e a sombra de flor. Ela lhes fala, escuta suas respostas e caminha com eles" (idem, 42). Para a autora, o fantástico "reúne na criança toda visão animista do mundo" (Idem, 44).

Jacqueline Held se propõe em suas perspectivas, basicamente, abordar elementos do desenvolvimento humano a partir dos sonhos e do pensamento, bem como a relação entre real e imaginação, para tal, ela se instala na infância. Isso porque o antropomorfismo e o zoomorfismo são comuns ao desenvolvimento humano, sendo mais perceptíveis nessa fase.

Assim para nós é significativamente relevante ter a criança como objeto de observação, uma vez que mencioná-la e também aludir ao animador é percorrer a trajetória do pensamento humano de forma viva, especialmente pelos aspectos, da percepção lúdica, da linguagem e da imaginação. Elementos que constelam a animação e serão discutidos

posteriormente. Para Held (1980) a criança passa por uma longa fase de brinquedo simbólico e prolonga uma visão animista do mundo.

É da natureza humana a capacidade de animar. Para Amaral (1996) é na infância que esse desejo surge e é visível, quando a criança se relaciona igualmente com os animais e objetos. É da natureza da criança o animismo, atribuindo vida às coisas que as rodeiam. Transforma objetos e se relaciona com a natureza, cria uma realidade imaginária sem estabelecer fronteira com o real.

Sendo inerente à condição humana a capacidade de animar, e isso ocorre de forma mais natural possível, esse princípio também se aplica a toda arte da animação, a qual abrange o cinema de atores, sendo este animação de imagens e o cinema de animação, com suas inúmeras técnicas e estéticas que vão das técnicas mais artesanais às analógicas e digitais.

O animismo é uma espécie de prolongamento do mundo, de insatisfação ou de insuficiência e mesmo de extensão da percepção, num nível abstrato. Nesse sentido, "cada um de nós retira do real seu próprio universo" (HELD, 1980:26).

"Ela acreditava em anjo e, porque acreditava, eles existiam"
Clarice Lispector

Poderíamos classificar isso como qualidade expressiva das coisas no mundo e que cabe à percepção humana penetrar nesses mundos. Conforme Rudolf Arnheim (1986:444), "uma rocha íngreme, um salgueiro, as cores de um pôr do sol [...], uma simples linha ou cor ou a dança de uma forma abstrata na tela cinematográfica têm tanta expressão como o corpo humano". Cabe a nós percebê-las. "O mundo é o que percebo" (MERLEAU-PONTY, 2009:20). E isso só é possível porque temos linguagem que é alma do sentido das coisas do mundo. Buscamos e achamos nome o tempo todo para representar as coisas no mundo, sejam elas, naturais ou manipuladas – interferidas pelo homem.

1.1.1 - *Anima*

Talvez o melhor correspondente da denominação ***anima*** seja **alma,** e, posteriormente, ver-se-á que essa, bem como outras nomenclaturas, irão se metamorfoseando, uma vez que a linguagem é a materialização do pensamento e que o pensamento é vivo, acompanha o homem e muda com ele sobre várias perspectivas históricas, culturais, geográficas etc. Com

base nessa vivacidade do pensamento e da linguagem, vamos à base da expressão *anima*, a que tudo indica ter sido cunhada ou que foi significativamente recorrente.

Os esforços para definir a *anima*, como sinônimo de alma, podem ser visíveis já na Grécia antiga. Este tema foi abordado por vários filósofos como Sócrates, Platão, Aristóteles, entre outros. Por uma necessidade metodológica serão observados os conceitos de Platão e Aristóteles, fazendo um diálogo entre eles, o que já parece um tanto extenso.

O mundo de ideias platônicas é arquitetado por devires, com um passo para frente se passa por seu objeto e com um passo para trás se fica aquém, sem concretizá-las, sobretudo por esse seu objeto. É possível que esse processo, de se dar um passo para frente e outro para trás, seja uma utopia. Talvez não exista ideia exata sobre Platão, até por que se tivesse não seria Platão. O que de fato existem são sombras e cavernas. E é com base nessa premissa nosso marco inicial. No texto *Janela sobre a utopia*, de Eduardo Galeano, ele fala da utopia dizendo: "Ela está no horizonte [...] - Me aproximo dois passos, ela se afasta dois passos. Caminho dez passos e o horizonte corre dez passos. Por mais que eu caminhe, jamais a alcançarei. Para que serve a utopia? Serve para isso: para caminhar". Então, uma categorização sobre seus pensamentos são devires, brechas de "verdades" maleáveis.

De fato essa imagem de caminhar é bastante concreta no que se refere a Platão, capaz de construir um "cenário", "diálogos", um "teatro" para exprimir sua caminhada. Assim, ele procede em alguns de seus textos, por meio de personagens em seus diálogos se auto-interroga e constrói uma rede de conflitos para defender ou provocar suas questões. Por isso que tanto ele quanto Aristóteles contemplam um leque de segmentos do conhecimento e com isso possibilitam inúmeras interpretações, mesmo controversas. Isso se deve também ao recurso de seus discursos, como a metáfora e o mito que se abrem, mas também se fecham em si do ponto de vista da subjetivação. A inobjetividade da metáfora pode jogar o receptor desses pensamentos num labirinto, onde, confesso, me senti em determinados momentos.

Por mais paradoxal que possa parecer o que será dito, as definições de alma de Platão, distribuídas em algumas de suas obras, especialmente em *Fédon, A República* e *Fedro*, são, a meu ver, mais pragmáticas do que as de Aristóteles, em *De Anima*. Entretanto, o grau de complexidade de sua tese em *De Anima* é mais problematizado e com isso ela é mais complexa e extensa, pois, além de discutir sua tese, ele dialoga e problematiza outras.

Abbagnano, para chegar à concepção de alma de Platão, de modo sintético, cita o mesmo dizendo:

> ‘Todo corpo cujo movimento é imprimido de fora é inanimado, todo corpo que se move por si, do interior, é animado; e essa é, precisamente, a natureza da alma.’ (*Fed*.,245d). A alma é, portanto, a causa da vida (*Crat*.,399d) e por isso é imortal, já que a vida constitui a sua essência (*Fed*., 105dss.). Com essas determinações, Platão fazia nítida distinção entre a realidade da alma, simples, incorpórea, que se move por si, que vive e dá vida, e a realidade corpórea, que tem os opostos (2000:28).

Então, todo corpo movido de fora é inanimado e todo corpo movido de dentro é animado. Com base nessa afirmação platônica, podemos entender que os corpos movidos de dentro requerem um impulso, uma energia - a alma, e os de fora, podemos dizer, requerem um impulso externo. Portanto, ambos atrelados a alma, seja provida do interior ou exterior.

Platão destaca como ponto de partida para o entendimento do princípio da alma a imortalidade e o movimento dizendo: “Toda alma é imortal, pois aquilo que move a si mesmo é imortal. O que move uma coisa, mas é por outro movido, anula-se, uma vez terminado o movimento” (PLATÃO, 2004:81).

Platão não estava se referindo a formas inanimadas, como imagens ou objetos, produto humano, mas às naturais. Entretanto, a partir dessa hipótese podemos fazer uma ponte sobre isso também, uma vez que ele abre a alternativa da alma estar deslocada do corpo humano e biológico. Como já dito, “cada corpo movido de fora é inanimado. O corpo movido de dentro é animado, pois que o movimento é da natureza da alma. Se aquilo que a si mesmo se move não é outra coisa senão a alma” (PLATÃO, 2004:82).

O que concerne a alma para Platão está associado ao movimento, à incorporeidade, à imortalidade, à ética, à moral, à coragem, ao belo, ao sábio, ao bom, e, ainda, às ideias de inteligência como guia e alimento da alma e concupiscência. Para ele, a alma se assemelha ao divino e o corpo ao mortal, que aprisiona a alma. A alma é motor e automotora, se move e move.

Segundo Platão, no livro IV da *República*, a alma distinguiu-se em triparte: cognitiva, irascível e apetitiva. Correspondem, respectivamente, ao pensamento - habilidade exclusivamente humana; ao que não se pode dominar - ligado ao humano e animal; e àquilo que precisa nutrir-se - associado a todos os seres vivos, o que inclui plantas e etc. Mas também relacionado ao homem, ele se nutre não apenas no sentido gustativo, mas intelectual e moral.

Já a abordagem de Aristóteles é mais extensa, distinguindo várias faculdades da alma, que para ele se manifestam de inúmeros modos “podendo dividir-se ou não entre os corpos, conforme a sua potência. Esta alma única é responsável pelas mais variadas formas de seres

vivos, como plantas, animais e homem, sendo capaz de estender-se a tudo sem perder sua integridade" (OLIVEIRA, 2010:72/73). Essa extensa e generosa definição está nos escritos *De anima*, que também "subsidia, ainda, sua teoria geral do conhecimento, na medida em que considera a natureza e os princípios da intelecção." (REIS, 2006:17)

No estudo crítico sobre o tratado *De anima* realizado pela pesquisadora Maria Cecília Gomes dos Reis, que também traduziu a primeira versão integral do texto do grego para o português, contendo os três livros e percorrendo o traçado deixado por Aristóteles nessa obra, a autora frisa que "na perspectiva do *De Anima*, a investigação da alma contempla plantas e animais, bem como seres humanos, sem diferenciar-se claramente do que é hoje o campo da biologia" (REIS, 2006: 16), estudando a alma como ciência natural, que envolva forma e matéria, psíquica e física. A forma para ele é entendida como logos, razão, e matéria como, a grosso modo, essência, substância. "A matéria, por sua vez, é potência, ao passo que a forma é atualidade, e isto de dois modos: seja como ciência, seja como o inquirir" (ARISTÓTELES, 2006:71).

De fato, *De Anima* é um livro consultado por várias áreas do conhecimento, da biologia ao direito, passando pela psicologia e filosofia. Isso de certa forma revela a riqueza e ao mesmo tempo a contradição, bem como é mutável o cerne de seu pensamento sob esse prisma.

O que concerne a alma para Aristóteles revela-se e contradiz faces, que nesse caos pesca-se ideias isoladas que influenciaram nossa sintaxe contemporânea sobre alma e *anima*, e isso também justifica a sua formulação conceitual nesse estudo.

Nos preliminares do tratado *De Anima*, Aristóteles diz: "Em todo caso e de todo modo, é dificílimo obter alguma convicção a respeito da alma" (ARISTÓTELES, 2006:45). Ou seja, seus pensamentos, não dogmáticos, mergulhados no empirismo, são conjecturas possíveis, uma vez que seu objeto se estabelece na metafísica.

Aristóteles indica como ponto de partida para investigação sobre alma alguns aspectos definidos por seus antecessores que indicam ser da natureza da alma: "há a opinião de que o animado difere do inanimado especialmente em dois aspectos: o movimento e a percepção sensível" (ARISTÓTELES, 2006:49). Concerne movimento como moção, motor, e a percepção sensível como os cinco sentidos - visão, audição, olfato, gustação e sensação tátil - bem como a imaginação.

Conforme Reis (2006:152-153), três aspectos são recorrentes na definição de alma: movimento, percepção e incorporeidade: "[a alma] parece ser movida, isto é, capaz de causar

movimento, mas também cognitiva, como causa e princípio de conhecimento". A autora aponta como principal ponto de convergência entre Aristóteles e as teses que ele próprio menciona no tratado como sendo: "o animado se diferencia do inanimado pelo movimento e por ter percepção" (REIS, 2006: 153).

A alma é aquilo que faz mover o corpo e a si própria, fornecendo movimento aos seres vivos. "E por excelência o que é capaz de mover" (REIS, 2006: 153).

Aristóteles fala dos corpos como substâncias, distinguindo os corpos naturais com vida e sem vida. Os corpos animados e inanimados, uns dotados de alma e outros não, como, por exemplo, animais, plantas e seres vivos, são dotados de alma, já terra, água, ar e fogo, são corpos elementares, sem vida, no entanto, têm movimento e repouso, e fazem parte do conjunto de seres naturais. "Animados e inanimados têm em si mesmos o princípio de movimento e repouso. Os dotados de alma 'iniciam' o movimento, ao que parece, por alguma espécie de decisão e pensamento" (REIS, 2006: 155). Já os inanimados não.

> Já que o conhecer é algo da alma - bem como o perceber, o opinar e ainda o ter apetite, o deliberar e os desejos em geral - e já que também da alma advém o movimento local, e também o crescimento, maturidade e decaimento, é preciso perguntar se cada uma dessas coisas subsiste na alma inteira (ARISTÓTELES, 2006:68).

Aristóteles faz uma categorização do movimento, como sendo: de quantidade (crescimento e decaimento); de qualidade (alterada) e de lugar (movimento local) (REIS, 2006).

> O animado se distingue do inanimado pelo viver. E de muitos modos diz-se o viver, pois dizemos que algo vive se nela subsiste pelo menos um destes - intelecto, percepção sensível, movimento local e repouso, e ainda o movimento segundo a nutrição, o decaimento e o crescimento. (ARISTÓTELES, 2006:74).

Aristóteles aceita a tese daqueles que dizem: "a alma é o lugar das formas. Só que não é a alma inteira, mas a parte intelectiva, e nem as formas em atualidade, e sim em potência" (2006:114). Ou seja, matéria. Contudo, matéria não no sentido de fisicalidade, aquilo que ocupa um espaço, mas no sentido de transformação, de substância.

Essa ideia de forma é utilizada como intelecto, como já mencionado, já a alma como divisível ou inteira é um tema que permeia toda a sua discussão, ora aceitando e ora discordando. As formas em atualidade e em potência são exemplificadas do seguinte modo: as atualizadas são as formas e as potências as matérias.

Talvez para se chegar à alma como algo menos abstrato é preciso olhar para a substância. Pois, para Aristóteles, a alma é a substância do corpo, "assim como todo instrumento tem função, que é o ato ou atividade do instrumento [...], também o organismo, enquanto instrumento, tem a função de viver e de pensar, e o ato dessa função é a alma". (ABBAGNANO, 2000:28). Nesse sentido, podemos, pragmaticamente falando, pensar que a alma está ligada a um objeto pela função e essência, assim como o corpo à vida. Qual é a alma da sombra? A luz ou o sombreamento? Podemos usar alguns exemplos do próprio Aristóteles sobre função: Machado - cortar, Olho - ver. A função da alma para corpo é dar vida, mas também fazê-lo sentir.

A palavra alma envolve uma teia complexa de significados que vão dialogando constantemente com o tempo e o espaço, evoca uma força, energia, que são invisíveis e imateriais. Já a *anima*, e aí nós podemos desgrudar de palavras sinônimas, mesmo ainda sendo abstrato, olhando para nosso contexto, é algo materializável, concreto, visível, como o próprio movimento. De fato, ajustamos uma forma de representar essa força. Entretanto alma e *anima* se manifestam através da ação do homem, do pensamento/linguagem, sendo até eminente um exercício de dissociação dos termos, mas logo eles se encontram e se cruzam novamente. Todavia, ambas são submetidas aos valores de símbolo que vão se desenvolvendo ao longo da história e só parece se separarem por duas grandes questões: religiosa (alma=espiritual) e artística (*anima* = linguagem/técnica), quando a grande parede entre real e irreal é derrubada, e o jogo passa a ser fruto da mente de alguns para manipular outros.

1.1.1.1 - Representações simbólicas da alma/*anima*

Como mencionado, a alma/ *anima* evoca uma manifestação metafísica, invisível, e, devido a isso, hermenêutica, de modo que enriquece infinitamente sua condição de símbolo. Nesse sentido, o animismo nos povos pré-históricos, bem como noutros períodos da história, e ainda de acordo com a geografia cultural, cria representações simbólicas da alma, que ganham diversos sentidos. Exemplificaremos com alguns que nos aproximam da arte da animação, entretanto, pelo fato do mito ser tudo e nada, como nos diz Fernando Pessoa, em *Os Castelos - primeiro Ulisses*: "O mito é o nada que é tudo [...] o corpo morto de Deus", só por isso já é de uma elevadíssima potência animada, primeiramente já mencionando, e pelo corpo morto de Deus - ofício que o animador se ocupou de assumir, o de Deus.

Para os egípcios "a *íbis-sagrada* representa o princípio imortal (Akh), de natureza celeste, brilhante e poderosa ao mesmo tempo, que parece comum aos homens e aos deuses; a **ave** com cabeça humana corresponde ao espírito próprio de cada indivíduo (Ba)" (DS[13], 2007:32). Ba "é um princípio espiritual que pode aparecer independentemente de seu suporte físico [...], alma itinerante de um ser vivo, capaz de ação material" (*Idem*).

Nesse sentido, Ba é um ponto elevado do entendimento de *anima*, do ponto de vista metafísico, pois não é um princípio virtual que pode ou não ocupar uma matéria, estado físico. No entanto, é capaz de agir, de atribuir energia à mesma, além do aspecto itinerante que lhe concede o poder de deslocamento corpóreo e mutação.

Para os Naskapi, índios canadenses, "a alma é uma sombra, uma centelha ou pequena chama que sai pela boca (MULR, 233). Entre os Delaware, a alma reside no coração e é denominada imagem, reflexo, fenômeno visível sem matéria corpórea" (*Ibid*).

Para os índios da América do Sul, de modo geral, "uma mesma palavra pode freqüentemente designar a alma, a sombra e a imagem" (*Ibid*). Essa utilização da expressão para esse povo um tanto "primitivo", e isso os torna talvez mais animistas, nos informa o quanto a representação imagética da alma e da sombra estão grudadas. Isso também esclarece que o micro-sistema de tribos resguarda sentidos mais "primitivos", e talvez essenciais para o homem, perdido em nome do macro-sistema, da globalização.

Hara (*apud* DS, 2007) menciona o povo turco-mongol, que acredita numa alma separada do corpo humano e que geralmente vive em animais como peixes, insetos e pássaros. "Na epopéia Quirzez de Er Tôshitük, o herói, graças à sua força e valor prodigiosos, possui em lugar de alma uma lima de ferro; mata-se um homem destruindo o animal ou objeto que materializam sua alma" (DS, 2007:33). Nesse caso, humano e objetal se confundem, ainda numa perspectiva animista, na qual a alma (leve, sublime) é substituída pelo ferro (força concretude), que, de certa forma, guarda também a intenção de perdurar.

Todo esse painel de credos simbólicos atribuídos à alma se subverte na contemporaneidade, podendo essa força intangível culminar na virtualidade: o mito dos nossos tempos?; O elo entre visível e invisível e entre real e sobrenatural?; De fato, aquilo que ultrapassa nossa compreensão, como os "deuses". Posteriormente iremos dar destaque à virtualidade.

Algumas ideias de alma utilizadas por Platão e Aristóteles se desenrolam no tempo e assumem várias formas. São matrizes de pensamentos sobre um objeto que também se

[13] Dicionário de símbolos.

modificou. A ideia de alma se segmenta com ingredientes de pensadores de seus tempos, e da própria linguagem, especialmente sobre perspectivas simbólicas, chegando ao mundo moderno alguns de seus princípios, como a consciência. A noção de alma que nos chega teve seu desenvolvimento decisivo "[...] com Descartes, em cuja doutrina a reafirmação da realidade da alma une-se ao reconhecimento de uma via de acesso privilegiada a tal realidade. Essa via é o pensamento, ou melhor, a consciência" (ABBAGNANO, 2000: 30), o que já tinha sido apontado pelos filósofos da Grécia antiga. "O pensamento de um deus nutre-se de inteligência e de ciência puras. O mesmo se dá com todas as almas que buscam nutrir-se do alimento que lhes convém" (PLATÃO, 2004:84).

"Pode-se afirmar que a palavra alma, quando libertada de todos os resíduos do tradicional animismo materialista, denota a qualidade das atividades psicofísicas, organizadas em unidades. Alguns corpos têm alma de modo eminente" (ABBAGNANO, 2000: 32), ou seja, imbricam-se e variam nos eventos do corpo e da mente, matéria e energia, sem dicotomia. Entretanto, é quase impossível estabelecer um conceito rígido de alma, especialmente na Grécia antiga, uma vez que a alma se instala num campo de visão da metafísica. "O próprio objeto do exercício dos que filosofam é mesmo destacar a alma e pô-la à parte do corpo" (PLATÃO, 2002:31), ou seja, o logos. "É no ato de raciocinar que a alma vê manifestar-se plenamente a realidade de um ser" (PLATÃO, 2002:28).

Já que a alma está no ato de raciocinar (pensar), está na própria consciência. O neurocientista contemporâneo Antônio Damásio (1996:16) completa tal assertiva dizendo: "a emoção e os sentimentos constituem a base daquilo que os seres humanos têm descrito há milênios como alma ou espírito humano". Perspectiva generalista, mas que pode ser justificada pelo seu campo de conhecimento, podendo também ser relacionada com aquilo que Aristóteles denominava como percepção sensível, pois a textura das emoções e sentimentos são os sentidos, ou seja, percepção sensível. E, ainda, que uma alma nutre-se de consciência, segundo Platão (2002).

1.2 - Linguagem

> "Não havia nada, senão um Ser. Esse Ser era um Vazio vivo, a incubar potencialmente as existências possíveis. O Tempo infinito era a moradia desse Ser-Um. O Ser-Um chamou-se de *Maa Ngala*. Então ele criou 'Fan'. Um Ovo maravilhoso com nove divisões. No qual introduziu os nove estados fundamentais da existência. Quando o Ovo primordial chocou, dele nasceram vinte seres fabulosos que constituíram a totalidade do universo, a soma total das forças existentes do conhecimento possível. Mas, ai! Nenhuma dessas vinte primeiras criaturas revelou-se apta a tornar-se o *interlocutor* (*kuma-nyon*) que *Maa Ngala* havia desejado para si. Assim, ele tomou de uma parcela de cada uma dessas vinte criaturas existentes e misturou-as; então, insuflando na mistura uma centelha de seu próprio hálito ígneo, criou um novo Ser, o Homem, a quem deu uma parte de seu próprio nome: *Maa*. E assim esse novo ser, através de seu nome e da centelha divina nele introduzida, continha algo do próprio *Maa Ngala*. Síntese de tudo o que existe, receptáculo por excelência da Força suprema e confluência de todas as forças existentes, *Maa*, o Homem, recebeu de herança uma parte do poder criador divino, o dom da Mente e da Palavra" (HAMPATÉ BÂ, 1982:184).

Relucidada por Hampaté Bâ, essa é uma versão africana da gênese que ainda se mantém nos nossos dias, e isso se deve ao fato de ter sido resguardada pela tradição oral. Se eu narro passa a existir, seja interpessoal ou memorial. A gênese primordial, como é denominada, ilustra sobre vários pontos de vista a potência da linguagem, mas especialmente pela percepção animista. "Na sociedade tradicional africana, as atividades humanas possuíam frequentemente um caráter sagrado ou oculto, principalmente as atividades que consistiam em agir sobre a matéria e transformá-la, uma vez que tudo é considerado vivo" (HAMPATÉ BÂ, 1980:196). Nossa discussão conduz para esse enfoque, de pensar a linguagem como algo que anima as coisas, um "vazio vivo".

Segundo Hampaté Bâ (1980), acredita-se que *Maa Ngala* depositou três potenciais no homem: o poder, o querer e o saber, que permanecem dentro dele até o momento em que a fala venha colocá-los em movimento. "Vivificadas pela palavra divina, essas forças começam a vibrar. Numa primeira fase, torna-se pensamento; numa segunda, som; e, numa terceira, fala. A fala é, portanto, considerada como a materialização, ou a exteriorização, das vibrações das forças" (HAMPATÉ BÂ, 1980:185).

O autor frisa que as ideias de "falar" e "escutar" não estão aqui colocadas no seu sentido estrito, mas num sentido alargado, talvez, falar como expressar e escutar como perceber. E cita que "'quando *Maa Ngala* fala, pode-se ver, ouvir, cheirar, saborear e tocar a sua fala'. Trata-se de uma percepção total" (HAMPATÉ BÂ, 1980:185). Tudo no universo "é

fala que ganhou corpo e forma" (*Idem*). E nessa perspectiva poderíamos dizer que a linguagem é materialização, pensamento corporificado.

Retomando o germe da linguagem e mencionando o período pré-histórico, compreendemos que "se tentarmos penetrar na mentalidade que criou [...] ídolos sobrenaturais, poderemos começar a entender como a feitura de imagens nessas primeiras civilizações estava não só ligada à magia e religião, mas era também a primeira forma de escrita" (GOMBRICH, 1985: 30). O que Gombrich nos diz é exatamente que as pinturas rupestres e a arte primitiva em geral não estavam associadas somente ao fator místico, mas também ao comunicativo (expressivo). Elas são os testemunhos de um sistema de linguagem, que atualizamos e mantemos vivo. "O testemunho, seja escrito ou oral, no fim não é mais que o testemunho humano, e vale o que vale o homem". (HAMPATÉ BÂ, 1980:181). A linguagem qualificou o homem e o apoderou do mundo. Conforme Santaella, "os desenhos, pinturas, os diferentes tipos de escrita, notações musicais, fotografia, cinema, TV etc. são meios externos nos quais diferentes tipos de signos se corporificam" (2005:56).

Do ponto de vista estruturalista, de forma mais genérica, poderíamos dizer que a linguagem é um sistema de sinais, operacionalizado pela mente humana que emana do gesto, do som e da imagem como representação de um código discreto ou complexo na função de expressar, comunicar (interagir). A linguagem é produção e manipulação de signos.

Se nos ativermos a observar a própria estrutura da linguagem, poderíamos chegar a dizer que na sua estrutura existem características da animação, especialmente pela ideia de que ela dá sentido para coisas, corporificação a ideias, e com isso as movimentam. "Assim como a fala divina de *Maa Ngala* animou as forças cósmicas que dormiam, estáticas, em *Maa*, assim também a fala humana anima, coloca em movimento e suscita as forças que estão estáticas nas coisas" (HAMPATÉ BÂ, 1980:186). Held (1980) diz que a linguagem para a criança é recebida como plástica, multiforme, matéria maleável. "Material para formar, deformar, construir, reconstruir, indefinitivamente" (p. 198).

> O metabolismo das linguagens, dos processos e sistemas sígnicos, tais como escrita, desenho, música, cinema, televisão, rádio, jornal, pintura, teatro, computação gráfica etc., assemelha-se ao dos seres vivos. Tanto quanto quaisquer organismos viventes, as linguagens estão em permanente crescimento e mutação (SANTAELLA, 2005:27).

Essa comparação proposta pela autora nos remete à ideia de que uma linguagem em si já tem *anima* – e qual é a alma de cada uma dessas linguagens? Desenvolveremos tal

questionamento, posteriormente, sobre o teatro de animação e o cinema e o cinema de animação.

O metabolismo da linguagem age e reage aos processos de produção de sentido que vão se formulando a partir de recursos e meios utilizados para o que se quer e como expressar. Dessa forma, para pensar na animação enquanto linguagem, podemos sugerir alguns elementos sígnicos desse sistema, como: o **movimento** (que inclui o tempo-espaço) e a **personificação** (retórica e prosopopeia - analogias). Elementos que estão presentes nas duas linguagens da animação, tanto teatral como cinematográfica. O movimento sempre esteve associado à *anima*, como já visto sob várias abordagens, e a personificação à ideia de dar linguagem, logos, pensamento, representação, mas também atitude, ação, instinto.

Entretanto, por personificação subentende-se dar personalidade, que é qualidade da consciência da pessoa, do humano, mas não entendamos exclusivamente dessa forma e sim como algo que atribui caraterísticas de comportamento específico, no caso de personagem. Isto, de fato, concerne o sistema, seja ele complexo (humano) ou não, através de analogia. E como já visto, um recurso de anamorfose, perversão, de grudar o sentido a outros objetos.

Para Santaella (2005: 20), as linguagens verbal, visual e sonora constituem as três grandes matrizes lógicas da linguagem e do pensamento, "a partir das quais se originam todos os tipos de linguagens e processos sígnicos que os seres humanos, ao longo de toda a sua história, foram capazes de produzir" (Idem). A autora ressalta que toda a multiplicidade e formas de linguagem estão alicerçadas nessas três matrizes.

Alguns recursos de linguagem (enquanto sistemas de sinais), tais como analogia e metáfora, se aproximam da percepção animista veementemente. A associação e a subversão do nexo das coisas referenciais, desabilitadas do seu uso comum, às coisas referentes, passam a fundir sentidos em corpos estranhos. No entanto, há um código conhecido, há similaridade. Como é o caso do movimento, quase sempre, antropomorfo e zoomorfo, que é descolado do humano e animal, para o objetal, no caso, do teatro de objetos e mesmo cinema com objetos, como exemplo contemporâneo recorrente, pois esses seres se utilizam de códigos referentes. De modo geral, o objeto não tem um movimento totalmente próprio, desconhecido, mas fundido a uma referência. Contudo, isso é importantíssimo para recepção e assimilação.

A analogia e a metáfora geralmente existem devido a uma correspondência, uma correlação, uma ligação entre referentes, uma associação, seja física ou metafisica. Ou seja, o real (aquilo que reconhecemos) existe na estrutura.

Poderíamos fazer uma lista inacabável de exemplos de analogias cotidianas que nem estão no campo da poesia, mas das expressões coloquiais, só em nível de exemplificações: O sol hoje está gritante, - O vento está danado - O tempo bateu a minha porta - Meu coração chora por ti - As nuvens se escondem na imensidão do azul, entre tantas outras. A substantivação de coisas, inclusive de naturezas abstratas, são personificadas, são dadas características de pensamento e personagem e com isso se dá alma. A partir do momento que a nuvem se esconde, o sol grita, o tempo bate na porta, etc. é atribuído a eles atitude, ação e com isso pensamento/linguagem.

Rudolf Arnheim (1986:440), no que toca a estrutura do pensamento por analogias ou por associações, diz: "um passo foi dado por Lipps, que mostrou que a percepção da expressão envolve a atividade das forças. Sua teoria da 'empatia' teve como objetivo explicar por que encontramos expressão mesmo em objetos inanimados tais como as colunas de um templo". O autor, que ilustra com as colunas de um templo, explica que quando se olha para uma coluna, nesse caso, com base no referente, associa-se à força que mantém a estrutura, logo, se funde função ao próprio corpo, num princípio de identificação. "Na identificação, o sujeito, em vez de se projetar no mundo, absorve-o" (MORIN, 1983:146). Para o autor, essa absorção, integração e identificação incorporam-se no próprio eu, podendo se expandir num processo cosmomórfico.

Conforme Held (1980), o homem é tocado primeiramente pela semelhança, por isso se estabelece um grau de parentesco com a vida animal. "Passada a idade de antropomorfismo exacerbado, de animismo primeiro que dá vida e linguagem à flor, à nuvem, ao vento, à chuva, ao sol e às estrelas, a afetividade humana parece se fixar, sobretudo no reino animal" (HELD, 1980:121). Essa afirmação da psicóloga sobre o estudo das fases do desenvolvimento do pensamento humano nos reforça a concepção de associação por semelhança e também nos justifica a simpatia pela humanização dos animais. E isso vem do animismo passando pela mitologia, fábulas etc.

Pensarmos a linguagem enquanto matéria, objeto e jogo, nos ajuda a iluminar nosso objeto (animação), bem como percebê-lo como linguagem, o que nos obriga a entrar em sua estrutura e categorizar seus elementos para entendermos sua configuração enquanto sistema. Para tal, faz-se necessário três abordagens, digamos essenciais: 1- elementos da animação - o que concerne a animação?, seja ela qual linguagem for; 2 - elementos do teatro de animação - quais são seus componentes?; e 3- elementos do cinema de animação. Para esta abordagem com categorias faz-se necessário levantamento de mais alguns conceitos gerais e ainda a

apresentação de recursos técnicos, pois vários componentes ainda não foram discutidos. Então, é necessário que prossigamos, pois essas categorias serão tratadas no próximo capítulo, no qual, além de abordagem histórica, serão consideradas as características específicas de cada linguagem, tanto do ponto de vista técnico quanto estético.

A linguagem se impõe à natureza das coisas. A *anima* dá vazão ao sonho e à poesia.

> "Acredito que nomear tudo seja a forma que o humano encontrou para delimitar a vasteza, para visionar limites. Mesmo coisas deslimitadas como Universo, Deus, Futuro, Infinito, são postos dentro de cinco ou seis letras. A linguagem é nosso limite. A linguagem é nossa forma de estabelecer as fronteiras para o sentido, ao mesmo tempo, a linguagem é nossa libertação, nosso poder de ir além da realidade, ir além do limite, ir além da linguagem".
>
> Rubens da Cunha

O poeta, seja qual suporte use, é um atravessador da linguagem - ponto mais alto de exercício estético. "É função da linguagem fazer as essências existirem [é] através da linguagem [que] as essências ainda repousam na vida antepredicativa da consciência" (MERLEAU-PONTY, 2011:12).

Conforme Santaella (2005), é fundamental incluir a percepção ao binômio pensamento-linguagem, uma vez eles que são inseparáveis. Sendo assim, desenvolveremos o conceito de percepção, bem como da representação na animação.

1.2.1 - Percepção e representação na animação

No que concerne ao desenvolvimento técnico e perceptível da animação, ainda a pré-história guarda alguns aspectos cernes dessa prática, tanto concretos quanto abstratos. Ou seja, além de demonstrarem desenvolver a percepção para a *anima*, no sentido de alma e movimento, descobriram formas de representá-la. "Bisão, veados, cavalos e bois estão profusamente representados nas paredes e tetos, onde parecem movimentar-se com rapidez; alguns têm apenas um contorno em negro e outros estão pintados com cores brilhantes, mas todos revelam a mesma sensação fantástica de vida" (JANSON, 1996:14). Essas representações não são formas de animação como conhecemos, mas formas rudimentares que alicerçam as atuais e não deixam de ser uma representação de vida. Rudimentares para nós, mas para seu tempo eram sua tecnologia, criada para suprir suas necessidades. Já a representação é prática humana, é linguagem, seu conceito se estabelece como função de signo.

As pinturas rupestres, quase todas elas, estão localizadas dentro das cavernas, em lugares escuros. Desta forma, podemos considerar que, para serem pintadas e em seguida vistas, era necessária uma tocha, ou algum outro recurso para iluminar o ambiente. Como se sabe, o fogo é algo que está em constante movimento, já apontado por Aristóteles na sua complexa definição da alma, quando cita Demócrito de Aldera, dizendo: "A alma é algo quente e uma espécie de fogo, os átomos de forma esférica são fogo e alma [...] e o que define o viver e a respiração" (ARISTÓTELES, 2006:156). O fato é que, especialmente quando observadas as pinturas, o movimento do fogo poderia proporcionar uma impressão de movimento às figuras. Mas a mesma questão que Aristóteles levanta se aplica a essa associação, que se refere à pergunta: o que movimenta o quê?, pois o fogo é movimentado pelo ar. Ou seja, o ar é que movimenta o fogo e não o fogo que movimenta a figura.

Entretanto, podemos pensar que o ar que movimenta o fogo proporciona na superfície iluminada uma nuance de intensidade e com isso sugere a ilusão de movimento. Então é a luz que emana do fogo que bate na figura da parede e cria uma oscilação entre luz e sombra que proporciona o movimento.

> nossos antepassados iam às cavernas para fazer sessões de 'cinema' e assistir a elas. [...] À medida que o observador se locomove nas trevas da caverna, a luz de sua tênue lanterna ilumina e obscurece parte dos desenhos: algumas linhas se sobressaem, suas cores são realçadas pela luz, ao passo que outras desaparecem nas sombras. [...] E assim, à medida que o observador caminha perante as figuras parietais, elas parecem se *movimentar* em relação a ele [...] e toda a caverna parece de agitar em imagens animadas (MACHADO, 2008: 13-14).

Esse pequeno exemplo é para que atentemos para os elementos que animam e são animados, mas que podemos pensar que isso só se deu pela percepção. "Os artistas do Paleolítico tinham os instrumentos do pintor, mas os olhos e a mente do cineasta" (WACHTEL *apud* MACHADO, 2008:14).

A percepção vai iluminar a caverna. As cores e as linhas vão apenas representá-la. A expressão é habilidade da percepção humana, aqui particularmente definida "como maneira de comportamentos orgânicos ou inorgânicos revelados na aparência dinâmica de objetos ou acontecimentos perceptivos" (ARNHEIM, 1986: 438), ou seja, a expressão é resultante, antes de qualquer coisa, daquilo que é sensível. Aristóteles já aponta para a percepção sensível como fator fundamental da natureza da *anima*.

> Vincent Van Gogh fez uma vez dois quadros, um chamado *Tristeza* representando uma moça nua sentada com a cabeça enterrada nos braços, o outro, um esboço de árvore sem folhas com raízes retorcidas. Numa carta a

> seu irmão Theo ele explicou que tentou pôr o mesmo sentimento em ambos, 'agarrados convulsiva e apaixonadamente à terra e contudo quase dilacerados pela tormenta. Eu queria expressar algo da luta pela vida naquela figura de mulher pálida, magra, da mesma forma como nas raízes negras, ásperas, nodosas.' Realmente as formas quase abstratas das raízes carregam a mensagem com mais sucesso do que a figura desenhada convencionalmente (ARNHEIM, 1986: 444).

Esta "fábula" pode ser lida a partir de vários ângulos, mas vamos pensar em dois: na qualidade expressiva por meio de associações, e no olho tátil do artista (condição que lhe permite ver além do que sua visão alcança - fato que levou o homem à animação bem como a outras descobertas). A expressão é um conduto da percepção, assim como o inverso, e as qualidades expressivas são seus meios. O recurso de associações - a metáfora - é um processo de infiltração na casca da convencionalidade. O ato de olhar pode mudar a natureza das coisas, dos objetos, especialmente pela antropomorfia, uma vez que o homem é egocêntrico. Sobre essa "antropomorfose", um bom exemplo, é o teatro de objetos, no qual é significativamente recorrente um comportamento humano. Geralmente, o objeto não tem um movimento próprio, que não aluda ao homem ou ao animal, como já mencionado. "Por mais diversos que sejam as formas e os objetos, o processo de projeção pode tomar o aspecto de automorfismo, de antropomorfismo ou de deslocamento" (MORIN, 1983:146)

1.2.2 - Projeção e desgrudamento (deslocamento)

Ainda do ponto de vista da percepção faz-se fundamental observar a projeção e o desgrudamento (deslocamento) como elementos de representação, sobretudo pelo aspecto corporal, uma vez que esse será matriz para uma gama de representações, isso porque o corpo é objeto de maior representação em toda a história da arte, sendo a projeção e o desgrudamento recursos importantíssimos para animação. "A projeção é um processo universal e multiforme. As nossas necessidades, aspirações, desejos, obsessões, receios, projetam-se, não só no vácuo em sonhos e imaginação, mas também sobre todas as coisas e todos os seres" (MORIN, 1983:145).

Um oportuno exemplo da história da arte e da antropologia relata a existência de gravuras na pré-história que foram feitas utilizando as mãos como carimbos, chamadas mão em negativo, estampadas na parede, reproduzindo e imortalizando, ficando ali sua marca tão resistente quanto à própria pedra. Este tipo de representação "primitiva" das gravuras é apontado como sendo uma das primeiras manifestações artísticas concretas. Era um processo

de gravura em que se utilizava a parte do corpo, mão, como matriz, algumas vezes positivada e outras negativada. Esse, sem dúvida, é um indício de prolongamento do corpo, da gravação, projeção e desgrudamento do mesmo. Alguns historiadores da arte apontam esse como sendo um fato que antecede a pintura. Assim, podemos situar a pintura como uma ação complexa da projeção (representação) do corpo. Agora, literalmente o corpo está fora do corpo, projetado, contudo isso não descarta a ideia de pensarmos que toda arte é projeção de nós e nossos desejos.

Não muito longe da gente, na Argentina, a *Cueva de las manos*, provavelmente datada de nove milênios atrás, é uma caverna com impressões de mãos realizadas com técnicas utilizando o corpo como matriz para impressão, reproduzindo a forma do mesmo. Esse é um exemplo próximo espacialmente.

"O homem 'natural' segura as duas pontas da corrente, pensa ao mesmo tempo que sua percepção penetra nas coisas e que se faz aquém de seu corpo" (MERLEAU-PONTY, 2009:20). O autor completa dizendo que meu corpo é encenador da minha percepção.

A sombra também lhe possibilita desgrudar-se de seu corpo. O descobrimento das sombras pode parecer algo óbvio para nós, mas não para o homem da pré-história. Sem dúvida, mexeu com sua forma de pensar, alargando sua percepção para a representação, pois seu corpo poderia possuir um duplo. Não se sabe se primeiramente ele descobriu a sombra ou o reflexo, no entanto, dá para se especular, que as duas descobertas mudaram sua percepção.

Na mesma perspectiva e acrescentando a cinemática, me parece que o primeiro momento em que esses desenhos com representações de movimento se desgrudam da parede e se movimentam literalmente é nas sombras chinesas, mesmo com um abismo geográfico. "O teatro de sombras gradualmente se desenvolveu de uma dramatização de imagens para figuras cortadas" (CONTRACTOR, 1984:4).

Existem resquícios do aparecimento dessa prática por volta do ano 1000 a.C. Ou seja, talvez o teatro de sombras seja o marco que ainda se tem vivo do cinema de animação e mesmo do cinema quando converte do desenho para a fotografia. Nos princípios dessa prática estão: o desenho/imagem (agora recortado e com articulações), a luz/projeção (com capacidade de multiplicar o desenho em sombras), e o movimento (agora decomposto em si mesmo), o que explica tantas aproximações.

> Hermer Stalberg menciona mestre Yan, um bonequeiro que se supõe ter vivido no ano 1000 a. C.[...] Há também uma lenda que data da dinastia Han, mais ou menos do século II a. C.. Diz-se que o imperador Wu, desesperado pela morte de sua imperatriz teria oferecido uma fortuna a quem pudesse restituir-lhe a vida. Surgiu então um bonequeiro que, com

> uma réplica da silhueta de sua amada, apresentou-a ao imperador no teatro de sombras. O imperador, fascinado, passou a assistir todas as noites aos seus espetáculos (AMARAL, 1996: 77-78).

O desenvolvimento da percepção distanciada e da reprodução, ou seja, reproduzir aquilo que se vê, é um fator importantíssimo para o desenvolvimento da animação, uma vez que a animação é um complexo de decomposição, e para tal a percepção é sua chave mestre. Assim, a decomposição de movimento é a mola da animação, do ponto de vista técnico, mas também perceptivo.

1.2.3 - A "decomposição" do movimento para sua representação

A decomposição do movimento para sua representação é um ponto culminante na animação, pois o estudo e a análise detalhados do movimento, assim como o tempo e a espacialidade, imprimirão o quão era complexa a percepção de projeção, observação e mesmo técnica. Existem pinturas rupestres que já pareciam possuir um estudo sobre decomposição do movimento, em que sua representação estava sendo exercitada, talvez de forma intuitiva. Um exemplo visível é a pintura rupestre de um javali com o dobro de patas, encontrada na caverna de Altamira, na Espanha. Este é um exemplo recorrentemente utilizado na história do cinema de animação.

Já a caverna de Lascaux, no sudoeste da França, guarda um dos sítios arqueológicos mais importantes que preservam pinturas rupestres, datadas por volta de 15 mil anos atrás. Para John Halas & Roger Manvell, "entrar em Lascaux é como entrar num jardim zoológico. O movimento parece dominar aqueles corpos, cujas pernas distendidas e cabeças abaixadas exprimem o esforço muscular do movimento" (1979:25). Dois aspectos fundamentais para se pensar essas imagens são a representação da suspensão ou instante (segmentação) de um movimento e a sequência do movimento, como desenho animado, geralmente fazendo uma série de membros, como patas e cabeça. O já citado exemplo do javali demonstra esse segundo aspecto, sugerindo o movimento com maior verossimilhança, além de estar segmentado. "Nas entranhas da terra, [os artistas paleolíticos] construíam imagens que parecem se mover, imagens que 'cortavam' para outras imagens ou dissolviam-se em outras imagens, ou ainda podiam desaparecer e reaparecer. Numa palavra, eles já faziam cinema" (WACHTEL *apud* MACHADO, 2008:14).

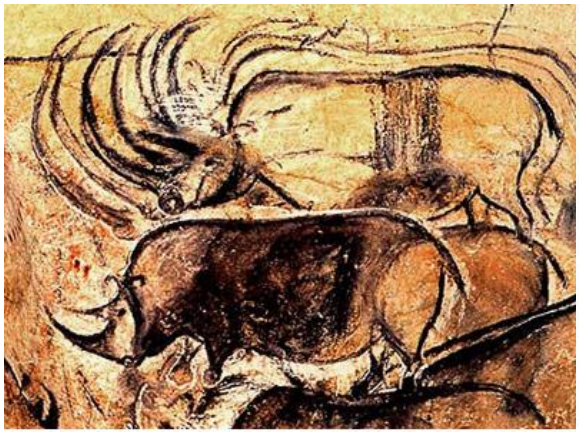
A perspectiva de definir a representação, conforme Damásio (2000), são imagens ou padrões mentais, ou seja, "as imagens de um objeto", "qualquer modalidade sensorial"

(2000:24), que é conscientemente relacionada a um objeto. O autor se utiliza, ainda, da expressão objeto para designar qualquer entidade concreta ou abstrata.

Outro exemplo de pintura ou arte pré-histórica que mostra de forma mais complexa os aspectos da percepção de decomposição do movimento e sua representação está numa descoberta muito recente: a *Caverna de Chauvet*, no sul da França, nas proximidades do Rio Ardèche. Descoberta em 1994, por uma equipe de pesquisadores, entre eles Jean-Marie Chauvet, a caverna tem seu acesso rigorosamente controlado pelo governo francês devido ao valor cultural desta descoberta para a humanidade. Essa história ficou mais conhecida através do filme-documentário *A caverna dos sonhos esquecidos* (*Cave of Forgotten Dreams*) de Werner Herzog. Neste filme, o documentarista, juntamente com um grupo de cientistas (paleontólogos, arqueólogos, geólogos, historiadores de arte etc.) que estudam o local, filmou a caverna e coletou os primeiros resultados das pesquisas. Tudo indica que a caverna contém as pinturas rupestres mais antigas já descobertas, remontando há cerca de 32 mil anos atrás. Por volta de 20 mil anos atrás, houve um deslizamento de rochas, obstruindo o acesso à caverna. Werner Herzog diz que a caverna é como um momento congelado no tempo e que esse deslizamento criou uma espécie de cápsula do tempo.

O próprio documentarista e os estudiosos das artes fazem relações de algumas pinturas com o princípio do cinema de animação.

Figura 1 - Pintura rupestre com leões, cavalos e rinocerontes, na caverna de Chauvet
Fonte: http://rolfgross.dreamhosters.com/CavePainting/Chauvet/Chauve.html



Figuras 2 e 3 - Detalhes da imagem anterior
http://robinclugston.blogspot.com.br/2011/08/chauvet-cave.html

Pode ser a representação de uma manada, mas é possível também que seja um estudo de perspectiva, movimento-deslocamento e uma espécie de "zoom" invertido.

Os animais que aparecem nesse conjunto de imagens, todos tem um contorno forte, o que nos pode indicar que as linhas mais finas, visíveis na última figura, não estão representando uma manada, e sim o movimento. "As paredes não são planas, mas têm sua própria dinâmica tridimensional; seu próprio movimento, que foi utilizado pelos artistas" WH

1.2.4 - Misticismo/animismo e *Homo Ludens*/animismo

Outro fator cerne da animação é o misticismo/animismo, pois crer na força da matéria e no sobrenatural favoreceu, também, o desenvolvimento da percepção e da representação da animação. E, como já referido, o mito é tudo e nada. "Depois, tendo servido o deus, julguei que um poeta devia, para ser verdadeiramente poeta, ter como assunto mitos e não o raciocínio" (PLATÃO, 2002:22), o que de certa forma já foi dito e ainda será sublinhado, quanto a um fluxo de forças e de batalhas entre razão *versus* intuição.

A lógica ou atividade animista teve, talvez, como pontos altos a pré-história, a Antiguidade, através da mitologia, e esta nova fase, a partir do século XIX até os dias atuais, principalmente pela virtualização. Na pré-história de forma mais instintiva e inconsciente; na Antiguidade, bons exemplos são a mitologia e as fábulas, bem como os rituais; e, atualmente, o inverso, no que se refere à questão instintiva, não que perdemos nosso lado instintivo, mas estamos num nível de consciência capaz de estabelecer distanciamentos e camadas de percepção, no que diz respeito à animação. "No mito e no culto que têm origem as grandes forças instintivas da vida civilizada: O direito e a ordem, o comércio e o lucro, a indústria e a

arte, a poesia, a sabedoria e a ciência. Todas elas, têm suas raízes no solo primeiro do jogo" (HUIZINGA, 2007:7).

Homo Ludens é uma definição e um conceito desenvolvido pelo filósofo Johan Huizinga para, entre outras coisas, expressar que "é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve" (HUIZINGA, 2007:I).

O jogo acompanha a humanidade nas suas práticas, mas não se restringe a ela, pois, conforme o autor, animais também brincam e o jogo está numa esfera que ultrapassa nosso entendimento. Conforme Huizinga (2007), a psicologia e a fisiologia procuram definir a natureza e os sentidos do jogo, como descarga da energia vital, satisfação do "instinto de imitação", "necessidade" de distensão, preparação para atividade adulta, exercício de autocontrole, impulso para exercer certa faculdade, desejo de dominar e competir, entre outras. Parece-me que algo que pode situar uma pré-definição de jogo está ligado ao instinto e ao prazer.

> As grandes atividades arquetípicas da sociedade humana são, desde início, inteiramente marcadas pelo jogo. Como exemplo, no caso da linguagem, esse primeiro e supremo instrumento que o homem forjou a fim de poder comunicar, ensinar e comandar. É a linguagem que lhe permite distinguir as coisas, defini-las e constatá-las, em resumo, designá-las e com essa designação elevá-las ao domínio do espírito. Na criação da fala e da linguagem, brincando com essa maravilhosa faculdade de designar, é como se o espírito estivesse constantemente saltando entre a matéria e as coisas pensadas (HUIZINGA, 2007:7).

A comunicação é um jogo de ideias entre no mínimo dois: aquele que expressa e aquele que recebe. Assim como a linguagem, o mito transforma o mundo e a percepção. Na mitologia, por exemplo, "há um espírito fantasista que joga no extremo limite entre a brincadeira e a seriedade" (HUIZINGA, 2007:7).

O jogo está no cerne da percepção, evidente na criança, bem como é a raiz do fantástico. Para Held (1980), está em todas as formas de jogo. No jogo com as palavras, ritmos, sons e sentidos, podemos fazer as coisas existirem. "Uma criança percebe antes de pensar, que comece a colocar seus sonhos nas coisas, seus pensamentos nos outros, formando com eles um bloco de vida comum, onde as perspectivas de cada um ainda não se distinguem" (MERLEAU-PONTY, 2009:20).

Para se perceber a animação é necessário estabelecer um jogo, seja ele lúdico, quando se refere ao teatro de animação, que não deixa de ser técnica, ou técnico mecânico, de ilusão ótica, no que se refere à animação cinematográfica, mas também lúdico. Por mais real que seja o movimento no teatro de animação, o crivo do jogo é fundamental, pois interlocutores

não estão sendo enganados, mas imersos na esfera que abarca essa relação, inerente à linguagem teatral, digamos que clássica, uma vez que isso não se aplica à performance, por exemplo, que mistura ator/espectador, real/ficção, etc. Já no cinema de animação, existe o jogo, em que sabemos que os personagens "não existem", pensando na animação mais clássica, e ainda excluindo a atmosfera da narrativa e do drama. Mas o nível é fisiológico, pois a animação cinematográfica se aproveita de um "defeito" ou efeito físico cerebral humano.

O processo de percepção do teatro de animação e do cinema de animação é distinto no que se refere ao jogo. O teatro depende do espectador, se estabelece um pacto entre eles e assim se realiza o jogo. Na animação cinematográfica, com ou sem pacto de recepção, ou jogo, sua prática se realiza. Poderíamos até dizer que sem espectador há cinema, mas não sem luz, projetor e outros meios técnicos. Não está em questão a nobreza dos pactos, embora pareça existir uma subversão nesse aspecto, entre negociar com a máquina ou com o homem. Entretanto, podemos observar também que a máquina, nesse sentido, é mediadora entre o humano. Sendo assim, poderíamos considerá-la como uma ferramenta de um jogo, até porque joga aquele que a manipula, joga aquele que representa, e joga o que recebe, criando assim uma espécie de metacódigo ou camadas do jogo.

No teatro, de modo geral, o jogo é vital, mas no teatro de animação o jogo está em duas camadas, uma a ser teatro e outra na esfera do fantástico, que contempla o cinema de animação. Não que a base do teatro não seja fictícia, mas pode criar lapsos de realidade, como, por exemplo, em estéticas realistas e mais ainda em performance e no teatro ritual.

No que tange à esfera do fantástico, o cinema de animação se aproxima mais do teatro de animação do que do próprio cinema, bem como o teatro de animação em relação ao teatro de atores. Isso se explica pelas características do animismo, em que as leis 'normais' espaciais, temporais etc. estão alteradas, moldadas pela linguagem e pela imaginação e sob perspicácias inter-relacionais.

Entre jogo, imaginação e animação existem fronteiras embaraçadas, uma vez que o instinto é uma substância do jogo e da imaginação, bem como o jogo é princípio da imaginação, da animação e de si.

1.3 - Imaginação, alma da criação

A imaginação é o fio da alma, lhe dá vida. Nessa afirmação está imbuído, logicamente, o pensamento/linguagem. "A imaginação precisa de um animismo dialético, vivido ao encontrar no objeto respostas às violências intencionais" (BACHELARD, 1991:18).

Parece que fiar almas é uma ideia antiga, e as Moiras, da mitologia grega, sabiam fazer isso bem. As Moiras (ou Parcas, em Roma), deusas, irmãs, filhas de Zeus e Témis, são responsáveis pelo fio da vida: Cloto, tecendo, fiando; Láquesis, cuidando do tamanho, trajeto e organização, enrolando; e Átropos, cortando - a morte. Poderíamos, nessa perspectiva, extrair que a mitologia grega nos diz que o homem é uma marionete e seu fio é sua alma.

Recorrer às Moiras passa pela prerrogativa de que a animação se instala na dualidade vida e morte, uma vez que elas são responsáveis pelos fios/histórias/*animas* dos homens e deuses. Como os animadores. Na mitologia grega, a morte pode ter representações concretas ou abstratas. No sentido simbólico, poderíamos atribuir a morte a todas as três: Cloto - morte da donzela e nascimento da mãe; Láquesis - no parto, por exemplo, o ser mãe/filho é uno, até que o corte do cordão umbilical separe esse ser em dois seres, nascendo enquanto indivíduo e morrendo enquanto duplo; e Átropos - morte da vida terrestre, libertando a alma da prisão do corpo. Ou seja, a morte está associada ao sentido de nascimento e vida. "Tudo que vive nasce do que está morto [admitindo a preexistência da alma], esta necessidade de que a sua vinda à vida e seu nascimento não possam ter nenhuma outra origem senão a morte e o fato de estar morto" (PLATÃO, 2002:47).

Recorrendo à etimologia da palavra imaginação, temos imagem e visão, de certa forma uma redundância. Entretanto, a imagem é o substantivo e a visão é o verbo, ação. Sendo assim, poderíamos, com base nisso, dizer que imaginação é o ato de ver imagens, sejam elas concretas ou abstratas. Mas, também para nossa língua, a palavra imaginação é a aglutinação de duas expressões: imagem e ação. A primeira, a princípio, é uma representação visual e a segunda, subentende-se ao movimento planejado, pensado, uma vez que ação é agir, embora nem todo movimento esteja num nível consciente (planejado). Esse exercício etimológico nos serve para entender algumas utilizações dessa expressão.

Poderíamos, de modo geral, mas ainda não sendo suficiente, dizer que imaginação é a capacidade de criar imagens e dar ações para elas, percepção, sentido, bem como, vê-las, seja no campo físico ou psíquico. Para Aristóteles, a imagem é a marca que as coisas deixam na alma, estando impregnada de sentido. "Para a alma capaz de pensar, as imagens subsistem como sensações percebidas. E, quando se afirma algo bom ou nega-se algo ruim, evita-o ou

persegue-o. Por isso, a alma jamais pensa sem imagem" (ARISTÓTELES, 2006:119). Como se pode ver, tanto imagem como imaginação são ideias indissociáveis, nesta perspectiva.

Acrescentando ainda sobre imaginação, Aristóteles diz: "A imaginação será o movimento que ocorre pela atividade da percepção sensível. Já que a visão é, por excelência, percepção sensível, também o nome 'imaginação' deriva da palavra 'luz', porque sem luz não há o ato de ver" (ARISTÓTELES, 2006:113). Retomaremos essa perspectiva na abordagem sobre a luz. Conforme Damásio (2000), o cérebro humano gera padrões mentais, ou seja, imagens de objetos, em qualquer modalidade sensorial, como, as imagens sonoras, táteis, etc.

"Entre os gregos, no tempo de Ilíada, a alma, *Psiché*, como *anima* em *latim*, significa exatamente o sopro. Sombra, *eidolon*, é, a rigor, uma imagem. Por fim, o espírito é designado por uma palavra material" (DS, 2007:34). Essa passagem agrupa a ideia de que a alma é imagem, no sentido psíquico-somático, ou seja, objeto evento da mente. "O processo que chegamos a conhecer como mente quando as imagens mentais se tornam nossas, como resultante da consciência, é um fluxo contínuo de imagens, e muitas delas se revelam logicamente inter-relacionadas" (DAMÁSIO, 2000:402-403). Esse processo é multissensorial, uma vez que a palavra imagem está associada à percepção sensível, aos sentidos.

O imaginário é um jogo de linguagem, no qual unidades de significação festejam. No processo de aquisição da linguagem na infância, por exemplo, a linguagem é um brinquedo simbólico, onde tudo pode e se faz, num exercício puro de fluxo de imagens-objetos. Damásio (2000) nos diz ainda que a palavra pensamento é aceitável para denotar o fluxo de imagens mentais.

"A imaginação é tanto o instrumento da criação quanto da experiência interior, donde a necessidade de reconhecer que o imaginário é o motor do real, o que o movimenta" (HELD,1980:18).

O olho vivo da imaginação vê além da percepção comum. Held, que se utiliza do termo fantástico como aquilo que só existe na imaginação, diz que "o fantástico é a fantasia no sentido mais etimológico do termo, a 'fantasia' dos gregos, a criação de um espírito fantástico, a *imago* entendida em sua acepção mais dinâmica, a *imagem* colocada, inventada por um espírito que se desvia dos processos normais, da visão comum..." (HELD, 1980, p: 25). Dessa forma, a autora endossa o já mencionado por Aristóteles, de que a imagem da imaginação se desvia da percepção comum.

Nessa perspectiva o que é mais oportuno ao nosso argumento é a ideia de desvio da percepção normal, uma pista que conduz para observar que o fantástico é elemento de

extensão da percepção, matéria insólita (no sentido de extraordinário). “O fantástico poderia, então, definir-se como originário de *superdomesticação* do real, ou, de qualquer maneira, de *superdomesticação* da natureza” (HELD, 1980:60).

Assim como o imaginário é um exercício de linguagem por excelência, ele tem características instintivas, podendo superar a “lógica” comum, e, talvez, a sua maior forma de manifestar-se seja a arte. Entre o animado e o inanimado ocorre um fluxo de forças (pensamento e instinto), e, no sentido instintivo, justifica-se que da palavra *anima* tenha se derivado a palavra animal. Na introdução do livro *Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora*, de Rudolf Arnheim, ele diz: “O delicado equilíbrio de todas as potencialidades de uma pessoa [...] é perturbado não apenas quando o intelecto se choca com a intuição, mas igualmente quando a sensação expulsa a razão” (1986). Isso porque o imaginário acelera o fluxo de imagens/pensamento e guerrilha com a imagem/instinto, a base do processo criativo. “A imaginação humana é [...] o reino que totaliza todos os princípios de imagens em ação nos três reinos mineral, vegetal, animal” (BACHELARD, 1991:23).

1.4 -Tempo/*anima*, metrônomo da arte da animação - e sobre o espaço

> É mágica a capacidade do caleidoscópio criar imagens fantásticas, mas isso ocorre pelo modo, ritmo e tempo que giramos, pois uma vez que extrapolarmos a velocidade, ele mata a individualidade das cores e sua capacidade de composição, virando uma mancha fria cinzenta.
> (Fábio H. Nunes Medeiros)

O tempo é um elemento fundamental na animação, aqui, provocada pelas seguintes questões: o tempo é uma invenção do homem, para lhe dar sentido de busca, vida, *anima*, e com isso caminhar, ou seja: quem anima quem? O tempo é um evento psicossomático que envolve mente, corpo e alma, assim como ilusão e movimento? O movimento é um recurso de medida para os eventos temporais, de forma que o tempo está sempre associado à mudança, e com isso ao movimento? Essas proposições são prerrogativas para pensarmos o tempo como unidade de sentido, do ponto de vista real, virtual e representacional. Perguntas e questões aqui levantadas são discutidas à luz dos pensamentos contemporâneos, percorrendo essa linguagem artística enquanto conceito e técnica sob o prisma do tempo enquanto *anima*. Para tal e por uma necessidade de delimitação, observar-se-á o tempo atual ou real e virtual (DELEUZE, 2007); O tempo cronológico, que não para, e o tempo fotográfico, que expõe (VIRILIO, 2008); O tempo como matéria ou substância, a partir de três diretrizes: O teatro de animação como arte do tempo presente, atual; O cinema de animação como arte do tempo "passado"; O teatro e cinema de animação como arte de manipulação do tempo, e tempo representacional.

Há tempos várias faculdades e disciplinas discutem e fazem conjeturas sobre o tempo, de um lado, talvez pela preocupação de fuga, e para tal, compreender é fundamental para dominar e ilusoriamente conter. De outro lado, para construir um sistema de organização e manipulação.

De fato, a partir do momento em que o homem percebe que a morte é o sinal de que existe uma marca temporal de vida, esse conflito de não superar o tempo o acompanhou e o acompanha. Da filosofia às ciências antigas e contemporâneas, em toda cronologia histórica, o tempo foi tema sublinhado, cada qual com a sua perspectiva, resultando em qualidades próprias, pois, embora o tempo seja tema de unidade de significação universal, existem culturas que o medem de formas diferentes, por ser ele uma abstração. Assim, essa equação se dará em diálogo com seu contexto geográfico, histórico, social e cultural.

As expressões tempo e animação serão utilizadas aqui em várias proporções, das conceituais às concretas, mas sempre sob o prisma da *anima*, aqui utilizada como alma.

Esse tópico já se inaugura com uma contradição no próprio título: se o metrônomo é um instrumento de medida do tempo, que marca o compasso na música, como então o tempo é o metrônomo no teatro e cinema de animação? Eis que o tempo é o próprio metrônomo. Em si é medida e marcador no teatro de animação e cinema de animação.

Só a título de curiosidade, o espetáculo *Giz*, do Giramundo Teatro de Bonecos, de Belo Horizonte, o qual analisei em minha Dissertação de Mestrado, pode ilustrar a utilização de metrônomo como medida de ação e de movimento no teatro de animação, do ponto de vista de uma apropriação direta desse recurso. Segundo Halas, Sito & Whitaker (2011:123), "alguns dos antigos animadores da Disney costumavam trabalhar com metrônomo de um professor de piano sobre suas mesas. Isso permitia que eles atribuíssem um ritmo especial a um personagem animado planejado".

É recorrente no campo da teoria da arte da animação, e mesmo no cinema, considerar o movimento como sendo síntese dessas artes. Todavia, o tempo é tão síntese quanto o movimento, uma vez que o movimento se faz num tempo e espaço.

> Enquanto a imagem-movimento e seus signos sensório-motores estavam em relação apenas com uma imagem indireta do tempo (dependendo da montagem), a imagem ótica e sonora pura, seus opsignos e sonsignos, ligam-se diretamente a uma imagem-tempo que sub-ordenou o movimento. É essa reversão que faz, não mais do tempo a medida do movimento, mas o movimento a perspectiva do tempo... (DELEUZE, 2007: 33).

Deleuze aponta para o alvo da questão no que se refere ao tempo como medida do movimento, pois o tempo não para, já o movimento sim.

Parece que os primeiros indícios da percepção do tempo estão nos povos "primitivos", que percebiam o tempo como manifestação de divindade ou a própria divindade. O homem intuiu e atribuiu símbolos a partir da observação dos fenômenos naturais, tais como dia e noite, chuva, frio, calor, etc. Estes talvez foram os primeiros, seguidos pelo nascimento, envelhecimento e morte, como elementos de percepção temporal. Por mais elementar que pareça essa percepção, ela será fundamental no nosso argumento: tratar o tempo como elemento base da *anima*. "O tempo surge então como um elemento transformador, capaz de abalar a própria estrutura da matéria, de comprimi-la, dilatá-la, multiplicá-la, torcê-la até o limite da transfiguração" (MACHADO, 2008:60).

Inicialmente, poderíamos dizer que o movimento é uma representação do tempo e no movimento o tempo está manipulado, decomposto. “Materializado no espaço, o tempo se mostra como efeito de superposição ou de percurso dos corpos no espaço” (MACHADO, 2008:60).

No teatro de animação, o tempo está representado multiplamente, de forma mais direta na fisiologia e atitude dos personagens (bonecos e formas), se é velho, jovem, criança; nas indumentárias e cenografia, que podem dar uma temporalidade aos mesmos; tempo interior e exterior, podendo estar representados pela luz. E, de forma mais indireta: tempo/espaço/movimento - o tempo que esse movimento vai ocupar no espaço, ou seja, criando uma carga semântica de um tempo analógico.

Deleuze usa um exemplo muito interessante sobre a imagem atual (presente) e virtual (lembrança pura, em que coexistem passado e presente): “O ator está intrinsecamente ligado a seu papel público: ele atualiza a imagem virtual do papel, que se torna visível e luminoso [...] mas, quanto mais a imagem virtual do papel se torna atual e límpida , mais a imagem atual do ator entra nas trevas e se faz opaca”(2007:91). Para nós, essa definição pode ser desdobrada em várias facetas: no teatro de animação à vista do público, no teatro de animação em que o público não vê os manipuladores, entre outras. Entretanto, não podemos entrar nessa discussão agora, porque o que nos interessa nesse momento é a ideia de imagem atual e virtual, tempo presente e passado que caminham lado a lado. Isso porque o teatro é uma linguagem do tempo presente, pois, por mais que o que apareça para o público, que pisca, seja resultado de um preparo, o teatro só existe na efemeridade do agora, tempo atual, presente.

Não se equivale a importância do tempo para o teatro de animação como para o cinema de animação, uma vez que as proporções são relativamente grandes. A decupagem do tempo no teatro de animação é quase autônoma, mesmo que a mímese do movimento passe pelo domínio do tempo. Parece-me que no teatro de animação essa percepção não é tão objetiva, mas está imbuída num pacote que inclui o movimento. Diferentemente do que ocorre no cinema de animação, que também passa por esses, digamos, princípios sobrepostos, o tempo e o movimento estão esquartejados, numa camada elevadíssima de exposição. E, nesse sentido, a montagem organiza e conduz o movimento. A animação no cinema é um processo de montagem de movimento que percorre um tempo.

Marcos Magalhães, animador, professor de animação e um dos fundadores do *Anima Mundi*, dá sua perspectiva sobre esta questão:

> Numa tentativa de definir meu ofício, procurando um denominador comum entre todas estas técnicas e materiais diferentes, eu consideraria o cinema de animação como a arte de dominar o tempo. O Tempo, com todas as suas qualidades e quantidades, é a matéria prima da animação. Observando e analisando movimentos e transformações, reais e imaginárias, o animador se habitua a encaixá-los em uma linha temporal, tornando-se capaz de reproduzir a manipular artificialmente estas mesmas impressões (2008:94).

O tempo está tão exposto no cinema de animação que é um de seus princípios base. Aqui ele está num nível de representação, instante a instante, centímetro a centímetro. Uma colagem, ou cálculo impreciso, revela e expõe o aparato da animação, podendo cortar o fio de ilusão da vida e da *anima.* No cinema filmado, a montagem e os cortes são realizados num espaço de tempo mais longo, e isso se dá porque a montagem é um elemento mais estético do que técnico. Não que esses princípios não sejam utilizados no cinema de animação, mas, além disso, a montagem está pensada quase microscopicamente inter e transversal entre técnica e estética.

No cinema, tempo e espaço são sua práxis, ou seja, ações ordenadas e automatizadas. Conforme Murch (2004:18):

> A verdade é que um filme está sendo efetivamente 'cortado' 24 vezes por segundo. Cada quadro é um deslocamento do anterior. Acontece que num plano contínuo, o deslocamento espaço/tempo de um quadro para outro é tão pequeno (20 milésimos de segundo) que o público o vê como uma continuidade dentro de um mesmo contexto, em vez de 24 contextos diferentes por segundo.

Obviamente que esta questão dos cortes do aparato em 24 quadros ocorre automaticamente no cinema de captura, enquanto no cinema de animação, isto se dá manualmente. Além disso, no cinema de animação, o movimento e o tempo estão simulados quadro a quadro, milimetricamente decompostos. A automatização da máquina de captura cinematográfica sai para uma captação ou manipulação segmentada. O desenho animado, *stop motion*, e mesmo a computação gráfica, entre outras técnicas de animação cinematográfica, são, de modo geral, análises do tempo e do movimento, ou seja, do tempo que precisa para fazer esse movimento, ou a captação desse movimento no tempo.

> O próprio cinema [com atores] já se dava como uma máquina que multiplica os jogos da perspectiva temporal, nos fazendo passar do absoluto arraigado para instantes condicionais: esta máquina, que estica ou condensa a duração, demonstra a natureza variável do tempo, prega a sua relativização, criando uma nova subjetividade (PARENTE, 2008:16).

Referindo-se ao cinema, não o de animação, mas poderíamos equivalê-lo, e especialmente ao cineasta Tarkovski, Aumont (2004) categoriza três níveis de tempo: **tempo empírico** - do espectador que vai ao cinema na busca pelo tempo perdido, ou passado, para rememoração de experiência individual; **tempo impresso** - na forma de acontecimentos reais, verdadeiros. Conforme Aumont (2004), Tarkovski concerne que a imagem é cinematográfica quando vive no tempo. "Viver no tempo, tornar o tempo vivo" (AUMONT, 2004:34); e o **tempo esculpido** - tratar, recolher, reformar, manipular o tempo, segundo suas leis, criando ritmo e o esculpindo. Todos esses níveis se aproximam da animação, mas esse último nos ilustra veementemente a percepção de *anima* sobre o tempo. "O tempo é um estado, a chama onde vive a salamandra da alma humana" (TARKOVSKI *apud* AUMONT, 2004:33). Portanto, a montagem cinematográfica "é um trabalho das mãos, como na escultura - mas o que é modelado não é a argila, é o fluxo temporal de planos" (AUMONT, 2004:36). Os três níveis de tempo utilizados por Aumont passam pelo princípio de montagem, seja ela, do espectador, da técnica ou capturador, e da linguagem.

Em termos de animação cinematográfica, como já vimos, o tempo é um dos seus fundamentais princípios conceituais e também aplicados. Na animação, ele é denominado ***timing*** da animação, que seria uma espécie de controle sobre o tempo de exposição para a audiência, algo que dá sentido para o movimento e ritmo e dinâmica à história e aos personagens, sempre sob a perspectiva da recepção. É uma espécie de qualidade do tempo de representação. Contudo, estes são conceitos gerais de *timing*, uma vez que ele varia de acordo com a abordagem: as características físicas e psicológicas dos personagens, a forma da narrativa, o estilo visual e rítmico da ação, a proposta da encenação, o enfoque e meio da animação etc.

> *Timing* é a parte da animação que dá *significado* ao movimento. O movimento pode ser facilmente alcançado ao se desenhar a mesma coisa em duas posições diferentes e ao se inserirem alguns outros desenhos entre as duas. O resultado na tela será movimento, mas não animação. Na natureza, as coisas não se *movem simplesmente*. Você pode desenhar um círculo e afirmar que ele é qualquer coisa, desde uma bolha de sabão até uma bola de canhão. Nós, o público, só vamos compreender o que é quando virmos **como** ele se move e interage com o ambiente. A primeira lei de Newton do movimento afirma que as coisas não se movem a menos que uma força aja sobre elas. Portanto, na animação, o próprio movimento tem importância secundária; o fator vital é como a ação expressa as causas subjacentes do movimento (HALAS, SITO & WHITAKER, 2011:2).

1.4.1 -Tempo-imagem

Aumont, sobre o **tempo representado** na imagem, afirma que a "imagem se manifesta sempre no espaço mas só algumas imagens têm dimensão temporal" (2010: 240). Ou seja, para que a imagem possa informar o tempo do acontecimento representado, é preciso haver um código para que essa informação seja transmitida. Entre eles, um recurso é a **noção de instante**. O autor afirma que o termo instante é inadequado, pois não há como medir a duração de um instante. Todavia, o termo é compreensível. É na imagem fixa em que melhor se aproveita a noção de instante, que seria um "ponto singular" do acontecimento representado. São em seguida apresentados e explicados os termos *instante pregnante*, *instante qualquer* e *imagem-movimento*.

O *instante pregnante* era muito utilizado quando não havia fotografia. Ao retratar um acontecimento, os pintores registravam um instante em que se pudesse reconhecer este acontecimento. Este seria o *instante pregnante*, em que as características mais marcantes estão representadas. Porém, a cena não representa a realidade, pois, para que se possa identificá-la, o autor da imagem reúne vários elementos que não estavam na cena, concomitantemente. Somente com o surgimento da fotografia é que se pode registrar um instante autêntico extraído de uma cena real, embora houvesse pintores que tentaram isso anteriormente. Este seria o *instante qualquer*, que também não mostra o acontecimento como um todo, apenas um pequeno fragmento dele, fazendo com que o espectador da imagem possa fazer múltiplas interpretações. Com o advento do cinema, surge a noção de *imagem-movimento*. A película permitiu que se registrasse o tempo real de um acontecimento, sem ter que se recorrer ao *instante pregnante*. Tampouco é utilizado um instante qualquer, visto que a imagem em movimento registra uma sucessão de instantes quaisquer. O cinema, portanto, nega a noção de instante, por ser justamente uma imagem em movimento.

O tempo sintetizado retoma a noção de *instante pregnante*, ou seja, ele é sempre uma "justaposição [...] de fragmentos pertencentes a instantes diferentes" (AUMONT, 2010:245), o que seria uma espécie de m*ontagem e colagem*. Esta técnica foi posteriormente utilizada amplamente pelos pintores cubistas, ao deixarem de captar um único instante na tela, e justapondo uma pluralidade deles. Mas foi no cinema que a montagem e a colagem foram melhor exploradas, tendo sido utilizadas por muitos cineastas, entre eles, Eisenstein.

Na montagem do cinema, há um salto entre uma imagem e outra, o que o autor chama de intervalo, que seria o espaço de tempo entre um plano e outro. A *sequência* e o

intervalo seriam o que dá a dimensão temporal ao filme. Mas com a montagem o tempo representado tanto pode ser cronológico quanto acronológico. Também pode haver saltos numa sequência de imagens fixas. Em uma narrativa de imagens, quanto maior for o intervalo entre uma imagem e outra, ela se torna mais interessante esteticamente, ou seja, quando há uma distância maior de tempo decorrido entre as imagens, de forma que o espectador complete intelectualmente o espaço entre uma e outra. O intervalo sempre mantém um afastamento visual entre duas imagens, justamente para mostrar a passagem de tempo através desta diferença.

Conforme Aumont (2010), *imagem-duração* seria o tempo representado em uma imagem ou sequência de imagens. Num filme é mais perceptível, pois o tempo registrado geralmente corresponde ao tempo do acontecimento, sendo uma reprodução do tempo real, preservando-o tal como foi na realidade. Mas este tempo representado pode ser manipulado, de forma que o espectador não perceba o tempo decorrido tal qual ele é realmente, principalmente através da *floculação dos acontecimentos* e da *deformação*. A primeira corresponde a quando uma maior quantidade de ações e elementos são inseridos em uma imagem. Assim, há a percepção de que o tempo passa mais rápido do que quando há uma única ação. A segunda técnica é a simples deformação do tempo da imagem: aceleração e desaceleração.

Seja na forma ou na estrutura, o tempo é um elemento ímpar na animação. Em relação ao cinema, é relatado por muitos animadores que, em relação ao tempo, horas e horas são dedicadas a poucos minutos de exibição, quando o animador não está ali para receber as palmas. No teatro de animação, também se dedica horas para ensaios e preparação, mas não se equipara ao cinema de animação. O teatro de animação é uma arte que se esvazia na hora em que está acontecendo, evapora junto com as palmas, resta sua materialidade (bonecos, formas, máscaras), mas a *anima* se vai. Do cinema fica o filme. Um grande paradoxo, pois o teatro é efêmero, mas resiste ao tempo, quando guardado no baú na memória coletiva. Arte tão "frágil", mas que atravessa toda a história da humanidade.

> A animação [cinematográfica] de personagens é a realização máxima da arte da animação. Trata-se de uma combinação complexa de habilidade, domínio da ciência do movimento natural, arte dramática e *timing*. [...] O encanto dos personagens vai muito além dos meros tons de voz dos atores, da inteligência dos escritores, da técnica dos animadores ou do estilo dos designers. Eles são a soma de todas as suas partes. (HALAS, SITO & WHITAKER, 2011:120).

O tempo/*anima* é uma qualidade da alma que move o mundo das coisas, o recurso que o montador/ator-animador decupa, analisa, manipula e sopra-lhe vida, o movimento que percorre a prancheta, película, *software*, objetos etc., é o que se instala no lugar de passagem, onde a passagem é seu próprio corpo, como no caleidoscópio que, estático, é apenas um cilindro, e girando no seu TEMPO "CERTO", determinado por quem gira, é um universo de possibilidades. Dessa forma, a animação é, além da arte do movimento, a arte do tempo, este que pulsa antes mesmo de ser preenchido, representado por um movimento. "O processo de visão corresponde a uma varredura do espaço, em que os olhos, a cabeça e até mesmo o corpo todo se movem, construindo a imagem no tempo" (MACHADO, 2008:65).

Para Norman McLaren (*apud* GRAÇA, 2006:190), no que se refere ao cinema de animação, "a animação não é a arte dos DESENHOS-que-se-movem, mas a arte dos MOVIMENTOS-que-são-desenhados. O que acontecee entre cada fotograma é muito mais importante que existe em cada um deles".

Um piscado de genialidade de Monteiro Lobato sintetiza o tempo/*anima*:

> "– A vida, senhor Visconde, é um pisca-pisca. A gente nasce, isto é, começa a piscar. Quem pára de piscar chegou ao fim, morreu. Piscar é abrir e fechar os olhos – viver é isso. É um dorme e acorda, dorme e acorda, até que dorme e não acorda mais [...] A vida das gentes neste mundo, senhor Sabugo, é isso. Um rosário de piscados. Cada pisco é um dia. Pisca e mama, pisca e brinca, pisca e estuda, pisca e ama, pisca e cria filhos, pisca e geme os reumatismos, e por fim pisca pela última vez e morre. – E depois que morre?, perguntou o Visconde. – Depois que morre, vira hipótese. É ou não é?" (Emília para Visconde - personagens de Monteiro Lobato, em *Memórias de Emília* -1936)

1.5 - Imagem

Na perspectiva da semiótica e da psicologia, entende-se imagem como uma representação visual e mental. Para Santaella e Nöth (1999), são dois os domínios que dividem as imagens: representações visuais, que são materiais - os signos - e as imateriais, que são as mentais. Neste segundo estão a fantasia, a imaginação e, em geral, as representações mentais. Todavia,

> ambos os domínios da imagem não existem separados, pois estão inextricavelmente ligados já na sua gênese. Não há imagens como representações visuais que não tenham surgido de imagens na mente daqueles que as produziram, do mesmo modo que não há imagens mentais que não tenham alguma origem no mundo concreto dos objetos visuais (SANTAELLA; NÖTH, 1999:15).

Damásio (2000) se refere à imagem como sendo padrões mentais: "com uma estrutura constituída com sinais provenientes de cada uma das modalidades sensoriais" (402), correspondentes à percepção sensível aristotélica: visão, audição, gustação, tato e olfato. Todavia, o autor vai além e denomina percepção tátil de *sômato-sensitiva* (corpo sensitivo), a qual "inclui várias formas de percepção: tato, temperatura, dor, e muscular, visceral e vestibular" (Idem). Isso para dizer que a imagem não se refere apenas à dimensão visual. Para esse autor, representações são imagens mentais que são conscientemente relacionadas a algo.

No que confere a uma definição especializada sobre a imagem, uma infinidades de teses, dissertações e pesquisas se atêm a isso, especialmente por que a imagem é uma disciplina de conhecimento interdisciplinar que se observa por várias faculdades. Portanto, nosso interesse é pensarmos a imagem como um elemento que alicerça a animação, como representação visual e mental, pois a animação dá vida a algo que se vê, mas não só. Um exemplo disso é o teatro de pulgas, que anima o invisível, e mesmo assim requer a presença de um animador (imagem) que com seus movimentos e gestos (imagem) proporciona a animação, ou seja, o que se vê. E, ainda, sobre a ilusão, se eu acredito que vejo, te iludo a ver também. "O teatro de figuras [entenda-se animação] é a busca do roteiro, do essencial. Fluxo das imagens e das sensações, refluxo do pensamento" (HOUDART, 2007:19).

No cinema de animação não há o que se discutir em relação a isso, uma vez que ainda não existe cinema sem imagem. Entretanto, o cinema é audiovisual, pode ser visto e ouvido, e mais, é possível ser só visto ou só ouvido, porque está ligado à narrativa e ao drama. Não me refiro a áudio-descrição, mas ao sentido produzido por cada linha comunicativa (sonora ou

visual). Se assistirmos a um filme em uma língua totalmente desconhecida, sem legenda, vamos atingir uma camada discursiva, a visual, e mesmo a sonora, em partes, mas não o global. O mesmo acontece se taparmos os ouvidos. Entretanto, o grau de compreensão vai depender também da proposta do filme, tenha ele colocado o discurso, aquilo que se quer dizer, num nível visual ou sonoro. Também esse exemplo pode ser aplicado aos casos de deficiência auditiva e visual, dependendo do histórico da cada patologia - se já nasceu ou se perdeu o sentido, pois aí entra a questão referente à memória.

1.5.1- Dramaturgia e narrativa da imagem

> "Há imitação e imitação, alguns imitam por incapacidade, outros para ensaiar asas". Mário de Andrade
> "O sonho de projetar numa parede ou numa tela imagens luminosas e animadas é, na história da humanidade, quase tão antiga quanto o sonho de voar" Laurent Mannoni

Estão na representação (imagem-ideia) as qualidades dramáticas, narrativas e puramente abstratas (sensações "múltiplas"), e isso guarda um aspecto da animação enquanto aquilo que dá sentido. Essas qualidades já estavam presentes na pré-história, tanto na pintura quanto na escultura, que é o que nos restou concretamente. No que concerne às representações puramente abstratas, em seguida serão melhor contempladas. Por hora, observemos o dramático e o narrativo enquanto qualidades da imagem.

Além das imagens nos comunicarem como ícone, como síntese, e aí reside a qualidade dramática (no sentido de ação), elas também narram, especificamente no sentido de sequência de eventos ou descrição.

Pinturas e esculturas pré-históricas já carregavam qualidades dramáticas e narrativas, por vários aspectos. Dentre eles podemos citar ação e sequencialidade. Mesmo a ação estanque no tempo, num instante representado, não exclui a qualidade de dramático. E, ainda, estamos nos referindo sobre esse aspecto às imagens estáticas, comprimidas num instante, e não em imagens em movimento, cujos aspectos são condensados e passam por outro crivo.

Se acompanharmos com os olhos os pictogramas, bem como se observarmos as composições das imagens, poderemos construir uma narrativa e atribuir-lhe qualidades dramáticas, uma vez que há ação e sequencialidade nas mesmas. As imagens "primitivas" representando rituais e danças também confirmam isso. Como se chegou à conclusão de que tais imagens são de dança e de rituais? Pelas qualidades dramática e narrativa. Por muito

tempo, as artes visuais estavam a serviço de contar histórias, no sentido de sequência, e isso abarca tanto os realistas quanto os fantásticos. Se ainda levarmos em conta a indumentária, ela não deixa de ser um elemento dramático para assumir um "personagem", bem como narrativo, quando temos o estudo histórico como referência. Isso porque o desenvolvimento do pensamento se deu basicamente numa estrutura icônica e narrativa. Damásio (2000) diz que "a consciência começa quando os cérebros adquirem o poder [...] de contar uma história sem palavras" (52) e que ela é continuamente "alterada por encontros com objetos ou eventos em seu meio ou também por pensamentos e ajustes do processo da vida" (idem). Comumente, alguns filósofos, sociólogos e antropólogos compactuam com isso e expressam que o homem é um animal que conta histórias.

Isso nos possibilita pensarmos que a narrativa, relato, descrição ou sequencialidade, ou como isso possa ser denominado, é um processo da mente para perceber e interpretar os objetos, fundamental para a consciência. "A narrativa sem palavras que estou supondo baseia-se em padrões neurais que se tornam imagens, sendo as imagens a mesma moeda corrente com que é feito a descrição do objeto causador de consciência. [...] As imagens que constituem essa narrativa são incorporadas ao fluxo de pensamento" (DAMÁSIO, 2000:221).

Podemos retomar a ideia de Gombrich de que as imagens estavam ligadas à magia e à religião, mas eram, especialmente, uma forma de escrita, de comunicação. Dizendo de outra forma, a parede e a pedra eram o suporte para expressar seus pensamentos, representá-los, escrever suas histórias e suas "poesias".

A história da arte nos oferece muitos exemplos nesse sentido. Podemos a partir da escultura Vênus de *Willendorf*, considerada a mais antiga de que se tem registro, datada de 15 mil a.C., aproximadamente, perceber, mesmo sendo uma ação introspectiva e minimalista, qualidades tanto dramáticas quanto narrativas, podendo-se ler que a figura feminina com os braços para trás, cabeça enterrada nos ombros e joelhos arcados para dentro, denota timidez ou algo do gênero. Tudo isso se dá pela representação corporal de forma alguma neutralizada de ação, pois mesmo que esta ação esteja congelada, ou seja, apenas um instante da mesma, ela existe. Talvez o ponto alto desse instante de ação sejam as esculturas da Grécia e Roma Antiga.

Poderíamos dizer que a própria escrita é um metacódigo da imagem, no sentido de representação, segundo acepção de Flusser (1985). É uma espécie de desenho do som, daquilo que estava sendo dito, talvez a primeira tecnologia de captação sonora, sobretudo pela capacidade de transcrição da oralidade.

As imagens, enquanto representação, têm qualidades tanto dramáticas quanto narrativas. Em todo o curso da história, o homem contou histórias como uma forma de auto-representação e também de conhecimento. Conforme Damásio (2000), a história ou relato imagético que corre pelo pensamento exibe o conhecimento sobre o objeto. O próprio autor alude esse princípio, fluxo de imagens, ao filme.

Se há características dramáticas e narrativas na imagem pictórica e escultórica, as imagens teatrais e fílmicas são "meta-dramáticas/narrativas", sobretudo pela sequencialidade e dinâmica de sua produção.

Na perspectiva da linguagem cinematográfica, temos também a sequência de movimentos, de ações, bem como de narrativa imagética. Temos na antiguidade como exemplo extremamente significativo, algumas pinturas egípcias, nas quais havia sequência de movimentos representando uma situação contínua de cenas cotidianas, em que cada pictograma captava um instante de movimento.

Podemos mencionar também as HQs (Histórias em Quadrinhos), sendo mais apropriado aludir à própria película desenhada ou fotografada, pois nas HQs cada imagem conta uma situação condensada, um *instante pregnante*, como será abordado a seguir, e recorrentemente dependente do texto. Não que não haja o movimento, mas ele não é decomposto instante a instante como na animação, em que um movimento requer a presença de outro. Dizendo de outra forma, cada instante (movimento) é escravo de outro instante continuamente, na busca por verossimilhança do movimento real, que é sua excelência.

Ainda na antiguidade, as pinturas nos vasos e a estatuária greco-romana também foram um ponto significativo de estudo sobre a decomposição do movimento e ainda da narrativa imagética. Alguns vasos tinham sequências de ações e, por serem redondos, ao girá-los podem ser comparados com o Zootroscópio[14] (1834), com menor número de imagens, mas com o princípio semelhante. Na estatuária greco-romana, o período pode ser considerado, enquanto mimese do movimento, o ponto alto de sua representação, do ponto de vista de cristalizar um instante do movimento.

A história da arte está cheia desses exemplos, devido ao fato de que muito do que se sabe sobre a história da humanidade vem da leitura dessas imagens.

Ainda do ponto de vista das narrativas imagéticas, há também as pinturas na antiguidade, como as egípcias, nas quais uma única pintura continha narrativa de história por

[14] Inicialmente denominado *Daedalum*, "concebido por William Horner" (LUCENA JR, 2005:35), como um aparelho, no qual, "os desenhos eram feitos em tiras de papel e montado num tambor giratório. Ao girar o tambor, através de suas frestas também se observava o movimento" (idem).

imagens estáticas. Já na Idade Média, um exemplo é o pintor Hieronymus Bosch como, por exemplo, no tríptico *Jardim das Delícias*, além das iluminuras e toda a arte cristã, que é extremamente narrativa. No Renascimento, há Michelangelo e o teto da Capela Sistina, seguindo princípios similares. As histórias por imagens estavam prontas para serem animadas pelos olhos do espectador, que na velocidade do seu piscar e num sutil movimento de olhar, se construía a essência das narrativas "fílmicas". O princípio do cinema pode atravessar toda a história da humanidade, atingindo no peito de cientistas e artistas de vários períodos históricos, que por inúmeras experiências apresentam-nos a sétima arte.

> A formulação e investigação do fenômeno do cinema como formas de conflito cria a primeira possibilidade de se perceber um sistema homogêneo de dramaturgia visual para todos os casos gerais e particulares da questão do filme. Percebe-se uma dramaturgia da forma visual do filme, tão regulada e precisa quanto a existente dramaturgia do argumento do filme. A partir deste ponto de vista sobre os meios do filme, as seguintes formas e potencialidades de estilos podem ser resumidas como uma sintaxe do cinema, ou talvez fosse mais correto descrever o que se segue como: uma tentativa de sintaxe para o cinema. Devemos enumerar aqui várias potencialidades do desenvolvimento dialético derivadas destas proposições: o conceito de imagem em movimento (consumidora do tempo) nasce da superposição - ou contraposição - de duas diferentes imagens imóveis (EISENSTEIN, 2002:60).

Essa perspectiva de Sergei Eisenstein nos aponta para uma questão relevante na nossa discussão: ao mesmo tempo em que o cinema é narração de imagens ele também é dramaturgia visual. Ou seja, a imagem fílmica tem uma potencialidade, um valor tanto narrativo quanto dramático.

As imagens narrativas requerem uma sequencialidade? Conforme Aumont (2010), a representação espacial e temporal na imagem, recorrentemente, está numa esfera global, de narrativa. Sendo assim, o percebido é nomeado. A questão da interpretação e da leitura da imagem está relacionada com o espectador. Para ser compreendida uma imagem, devem ser lidos os códigos e os símbolos que nela estão inscritos. Quando uma imagem pertencer a um contexto estranho ao espectador, este terá mais dificuldade de interpretá-la. Assim, cada indivíduo faz a sua leitura de acordo com o domínio que tenha dos códigos representados. Um simples gesto ou ícone representado na imagem pode ter uma grande quantidade de significados, dependendo do receptor decifrá-los. O autor ainda discorre sobre os sentidos conotativo e denotativo, mas enfatizando que dependem de um receptor para interpretá-los. Sobre **sequência e simultaneidade**, o autor explica a diferença entre *showing* (mostração) e *telling* (narração). O primeiro estaria em uma imagem única e o segundo em uma sequência

de imagens. Esta já existia muito tempo antes da invenção do cinema, como em pinturas medievais e renascentistas em que já era explorada a narrativa através da sequencialidade de imagens. Estas obras podem ser consideradas pré-cinematográficas. O autor afirma, em seguida, que para haver uma narrativa, é mais importante a sequência de acontecimentos do que o tempo decorrido.

Do ponto de vista do teatro de animação, a imagem é onde se concentra sua síntese dramatúrgica e narrativa, pois a visualidade da cena envolve ator-animador (nem sempre visível), objeto e movimento. Tudo isso são imagens, para serem vistas e lidas pelo público. Isso remete à etimologia da expressão TEATRO: "o lugar onde se vê", embora no teatro de animação isso se intensifique, uma vez que ele aborda um nível de jogo metalinguístico, ao expor e estabelecer o pacto da ilusão e da magia. O teatro de animação "é a arte da imagem e do movimento", "suas formas são símbolos" (AMARAL, 1996: 245). A autora completa dizendo também que a essência do teatro de animação é a ilusão.

Etimologicamente, a palavra drama vem do grego e significa ação, e do latim [*imago*], em que significa a representação visual de um objeto, que no grego é *eidos*, derivando a palavra ideia. Sendo assim, a dramaturgia é a ação, a imagem é o objeto e a ideia é representada materialmente. "O drama não se escreve, o drama surge na cena [, é um] conflito intersubjetivo [...] entre os diversos elementos cênicos: espaço, imagem, corpo e som" (SANCHEZ, 2002:38).

> O boneco é um ícone, signo de um personagem vivo, em geral de um personagem dramático. Concebido e realizado pelo homem, coisa ou objeto, ele é uma obra plástica cuja expressão artística depende de nosso olhar. O espaço cênico tem também um caráter plástico assim como o bonequeiro que se produz na rua com um boneco, sem empanada. Todos, à exceção do homem, são artificiais. Esta é a razão porque certos artistas qualificam o teatro de bonecos de teatro de artes plásticas animada (JURKOWSKI, 2000: 116).

Conforme Costa, "o teatro de animação funda-se no tripé ator-manipulador, objeto e público. O seu determinante dramatúrgico reside no signo visual interposto entre ator e público, tornando-se o elemento expansor e restrito da criação artística" (2000:250). O autor diz ainda que a dramaturgia do teatro de animação se aproxima do ofício do roteirista de cinema, sobretudo pelo manancial de imagens em movimento.

Algumas pesquisas caminham na direção de pensar a dramaturgia do teatro de animação. O pesquisador Felisberto Sabino da Costa, catalisando seu olhar, observa que no teatro de animação os materiais são elementos que compõem a sintaxe dramatúrgica da

linguagem, apontando para a "dramaturgia do material: a exploração das propriedades da matéria" (2000, p. 46), enfatizando dois aspectos:

> O primeiro refere-se ao objeto e a sua constituição física. Se se elabora um boneco em espuma, papel *maché* ou látex, evidentemente estes materiais irão proporcionar uma determinada influência sensorial no objeto. A qualidade poética e ativa da matéria aí se manifesta. Em outros termos: o signo plástico é contaminado pela matéria e essa contaminação repercute na dramaturgia, ou seja, a escolha de determinado elemento para construir um personagem amplia a composição dramática do mesmo (*Idem*).

E o segundo aspecto se refere ao simbólico, provindo das intenções e das qualidades do movimento atribuído pelo autor, seja ele o diretor, o ator manipulador, entre outros. Para Costa (2000:47), "o autor, confrontado com um material específico, experimenta as possibilidades dramáticas que este pode suscitar, envolvendo-se com as propriedades físicas, metafóricas ou simbólicas do mesmo". Sem dúvida, essa é uma via de mão dupla em que "o material pode advir quando o autor o trata desta ou daquela maneira. Por outro lado, o material também traz em si tributos que o tornam sujeito a ações". (*Idem*).

O conceito de dramaturgia vai respingar no cenário, no figurino, na música, no gesto, na luz. E, também, a dramaturgia se constrói individualmente pelo que o espectador "VÊ" (sente). "A estrutura imagética configura-se na cena, ou seja, a dramaturgia cênica é textual, corporal, sonora e visual. Nesse sentido, aproxima-se da que é desenvolvida pelo teatro de animação contemporâneo" (*Idem*).

O teatro de animação está organizado semanticamente, como toda linguagem, por um sistema de signos e de códigos em que se combinam matéria (imagem) e jogo (efemeridade - interação) entre transição e recepção.

Assim se pode falar de dramaturgia e de narrativa da imagem. E se colocar a questão: existe animação sem imagem?

"Toda grande imagem simples revela um estado de alma"
(BACHELARD, 2008:84).

1.6 - Luz e sombra: reflexo e anteparo da alma

> "Minha alma tem o peso da luz. Tem o peso da música. Tem o peso da palavra nunca dita, prestes quem sabe a ser dita. Tem o peso de uma lembrança. Tem o peso de uma saudade. Tem o peso de um olhar. Pesa como pesa uma ausência. E a lágrima que não se chorou. Tem o imaterial peso da solidão no meio de outros".
> Clarice Lispector

O Dicionário de Símbolos (2007) menciona uma lenda alemã que diz que o homem que vende sua alma não possuirá mais sombra, pois ela representa a materialidade da alma. "Ausência de sombra: sinal de que não há nem luz nem consciência" (DS, 2007:36). Essas citações nos provocam, de um lado, pela simbologia, especialmente imbuída de misticismo, que a sombra é parte do ser, é matéria, concretude da alma. De outro, que a sombra está ligada à cognição, ao pensamento, e, com isso, à alma, no sentido aristotélico, endossando o que já foi discutido sobre a *anima* como fator da percepção sensível.

A luz envolve um fator crucial da percepção: a visão. "Se o olho fosse um animal, a alma dele seria a visão, pois esta é a substância do olho" (ARISTÓTELES, 2006:72). Explanar sobre a luz pressupõe todo campo da percepção visual, uma vez que sem a luz os olhos não conseguem perceber a imagem, as formas, as cores, o espaço, o movimento. "Nenhum sentido goza do mesmo tipo de intimidade que o olho mantém com o cérebro a ponto de podermos afirmar que o olho é uma parte do cérebro em interface direta com o mundo" (SANTAELLA, 2005:73). A luz, para a visão, revela as formas escondidas na escuridão, inclusive a sombra - considerada pela física como deformação ou "buracos" na luz. "A sombra se origina de uma deficiência local e relativa da luz visível. A luz é o fluxo de unidades de massa-energia emitidas por fonte de radiação" (BAXANDEL, 1997:17). Entretanto, para se perceber esses "buracos" (as sombras), por menor que sejam, existe densidade de luz que incide sobre eles, e um bom exemplo é que as sombras variam de densidade. A sombra é resultante do comportamento da luz, e mais, do comportamento e da percepção que o homem lhe atribui. "Os elementos sensoriais na percepção da sombra são valores de luz refletida. Estes chegam até nós através das células receptoras da retina, um posto afastado do cérebro, que os pré-editam, assim também as sombras [...] antes de enviar a transmissão ao cérebro interior" (BAXANDEL, 1997:94).

As lendas e os provérbios são guardiões de percepções puras de uma expressão viva. Rudolf Arnheim (1986) menciona exemplos de algumas culturas africanas: evita-se "atravessar uma praça aberta ou uma clareira ao meio-dia porque [se tem] medo de 'perder

sua sombra', isto é, de se encontrarem sem uma." (306). Isso nos leva a crer que essa percepção entende a sombra como alma e vida, estando corporificada. Ainda agregando essa ideia, no que concerne à percepção sobre a luz e a sombra, o autor completa dizendo que quando lhes perguntam da escuridão da noite, em que as sombras ficam invisíveis, o próprio autor especula a resposta: Não existe perigo na escuridão, pois "'à noite todas as sombras repousam na sombra do grande deus e adquirem novo poder'. Depois da 'renovação' noturna elas aparecem fortes e grandes pela manhã - isto é, a luz do dia alimenta-se de sombra ao invés de criá-la" (*Idem*).

Noutras passagens em que o autor cita as expressões culturais, ele diz que para algumas culturas, "pisar na sombra de uma pessoa é uma grave ofensa, [e também], num funeral, deve-se tomar cuidado para evitar que a sombra de uma pessoa viva seja apanhada pela tampa do caixão e enterrada com o cadáver" (*Idem*). Tais manifestações demostram o sentido simbólico exprimido a partir do ponto em que se olha, nesse caso, do ponto de vista cultural. E a isso é acrescido o imaginário, o fantástico, que estão "em todo lugar e em nenhum lugar. Depende, de algum modo, do ângulo de vista [ele] existe sempre e somente para um olhar humano e com relação a ele" (HELD,1980: 59).

Todas essas histórias contadas por Arnheim nos apontam não para um, mas para vários tratados que são construídos sobre a luz e a sombra, e que tudo passa pelo crivo da percepção. O que reforça o já dito anteriormente, que a animação é um recurso da percepção.

A luz já está tão incorporada à linguagem cênica, especialmente no teatro de atores, que pode passar despercebida, apesar de que, sem ela, perceber-se-ia sua ausência. O que dá vida à luz é uma equação de fatores, que vão desde o espaço teatral ser o lugar permitido para acontecimentos irreais até os demais elementos da cena que convergem para essa possibilidade. Ou seja, o jogo começa com o pé do espectador colocado no espaço teatral, e, a partir daí, se aceita o plano das convenções e das subversões da linguagem cênica.

A luz, bem como outros elementos teatrais, é recodificada de acordo com seu manuseio em diálogo com o espaço. Nas artes plásticas, luz e sombra foram recorrentemente utilizadas como moduladoras de espaço, de volume etc.

A luz pode delinear, revelar, criar, transportar, entre tantas outras ações, um espaço. A luz no teatro pode exercer uma função técnica e estética. O surgimento da luz elétrica é um divisor de águas na linguagem teatral. Sem esse código é difícil conceber o teatro contemporâneo, que entendeu e incorporou a luz como um elemento tão importante, assim

como os demais. Ainda há o uso ilustrativo ou coadjuvante desse recurso, mas algumas propostas estéticas colocam a luz na condição de elemento dramatúrgico.

Luz e espaço estão em simbiose. A luz ganha e perde força de acordo com o espaço, bem como o inverso. O espaço pode passar a existir pela luz, até então na escuridão.

A luz das estrelas não ilumina o céu? Devido à profundidade e à extensão do espaço, onde elas estão? E sob a Terra, por que não percebemos a força da luz das estrelas sobre nossas cabeças? Por causa da distância? Talvez. E a luz solar? A luz determina tempo e espaço, obviamente, a partir de uma construção simbólica social do que seja isso.

Segundo Pavis (2005:202),

> vivificando assim o espaço e o ator, a luz assume uma dimensão quase metafísica, ela controla, modaliza e nuança o sentido; infinitamente modulável, é o contrário de um signo discreto (sim/não; verdadeiro/falso; branco/preto; signo/não-signo), é um elemento atmosférico que religa e infiltra os elementos separados e esparsos, uma substância da qual nasce a vida.

Essa dimensão quase metafísica vai além da compreensão do real, até porque esse real se transforma de acordo com o ponto que se olha também. E, dessa forma, a percepção dialoga com os conceitos de contemporaneidade e ainda do teatro de animação, no qual os seres vão além da física, pois passam a existir a partir da co-habitação de forças materiais e imateriais. Dizendo de outra forma, passam a existir no jogo.

A luz em si é um elemento temporal e espacial. Do ponto de vista mimético, ela determina se é dia ou noite, se estamos dentro ou fora, e assim sucessivamente. Ela também pode dissolver todos os elementos de cena, inclusive o próprio ator, apagando sua existência, assim como pode se fazer presente como ser, bem como vazio.

Sobre a luz na animação, podemos apontar algumas equações semânticas desse recurso tanto no teatro quanto no cinema: a luz no teatro de animação pode ser para iluminar a cena, direcioná-la, temporalizar o ambiente; pode ser personagem - ser, sob percepção animista; e como unidade essencial de significação à linguagem, no que se refere ao teatro de sombras e ao teatro de luz negra, por exemplo, pois, por mais contemporânea ou artesanal que possa ser a proposta, sem a luz não existe a sombra (escuridão) nem os objetos do teatro de luz negra. Então, a luz é um código essencial para o teatro de sombras, bem como para o teatro de luz negra.

Especialmente do ponto de vista técnico do cinema de animação, a luz está na sua entranha, pois ainda não existe cinema sem luz, embora os brinquedos ópticos se aproximem do cinema. E, do ponto vista estético e narrativo, a luz pode ser um elemento animado. Aliás,

nesse sentido, tudo pode ser animado nas duas linguagens da animação. Mas também, como no teatro, a luz pode representar dia e noite, dentro e fora, entre outras, tanto sob propostas figurativas, quanto abstratas.

Um exemplo notável do uso da luz para enfatizar o movimento pode ser visto no trabalho do animador canadense Norman McLaren, como no filme *Pas de Deux* (1968). "Muitos dos filmes de Norman McLaren são em preto e branco, justamente para que a cor não interfira na primazia do movimento" (LUCENA JR., 2005:93).

Figuras 4, 5 e 6 - Cenas do filme *Pas de Deux*
Fonte: Frames do filme disponível no YouTube

A luz em *Pas de Deux* serve para silhuetar os dançarinos, sendo quase uma estética do teatro de sombras, ou melhor, "teatro de contornos". Num fundo preto, o corpo aparece como uma espécie de contorno de reflexo de luz. Ou seja, a incidência de luz sobre a forma (corpo), faz ela existir dentro da escuridão.

No que se refere à alma, a luz está associada à vida e à morte, "primeiro eram trevas e fez-se a luz", "fulano tinha um brilho nos olhos, quanto maior o brilho maior a vida", "fulana deu a luz", "fulano é iluminado", como "fulano é apagado"... De fato está enraizado na linguagem (no sentido de expressão) que a luz acompanha a vida e a morte. Pode-se retomar a passagem prosaica de Monteiro Lobato, na qual diz que a vida é um pisca-pisca, quando nascemos começamos a piscar e quando morremos paramos, sendo assim equivalente à luz e à escuridão, ou à sombra. "A sombra [...] tem sua força própria que lhe permite todas as reencarnações, novos nascimentos [,] garantia de boas relações entre homens e divindades, entre vivos e mortos. *Magia Viva*, a sombra vai de um reino a outro, testemunhar o humano e o inumano" (LESCOT, 2005:10).

Do ponto de vista semântico, é relativamente grande a relação antagônica entre luz e sombra, e isso talvez se deva porque a luz está no limiar entre o visível e o invisível, vida e morte, bem como a sombra.

Por fim, Damásio (2000) explica que a expressão "sair à luz" é uma pertinente metáfora para a consciência humana, pois é o nascimento da consciência, do *self*, conhecimento sobre si, à luz do conhecimento, ou seja, das trevas fez-se a luz, a consciência, a linguagem; se não há luz não há consciência. O autor traz, ainda, à luz um pensamento do filósofo Nicolas Malebranche do século XVII, que diz: "É por meio da luz e por meio de uma ideia clara que a mente vê as essências das coisas, os números e as extensões. É por meio de uma ideia vaga ou por meio do sentimento que a mente julga a existência das criaturas e conhecemos sua própria existência" (MALEBRANCHE *apud* DAMÁSIO, 2000:395).

> Os olhos em paz vêem as coisas, delineiam-nas sobre o fundo de universo, e a filosofia – ofício dos olhos – toma a consciência do espetáculo. O filósofo coloca um não-eu *defronte* do eu. A resistência do mundo é apenas uma metáfora, não é muito mais do que uma "obscuridade", do que uma irracionalidade (BACHELARD, 1991:29).

Por tudo isso não é difícil de estabelecer um elo entre luz e *anima*. "Tudo" é luz na animação. Quando a vela da animação é acesa, ela emana luz à medida em que vai se consumindo, seja numa parede ou num boneco e acaba quando o público vai embora e a chama cessa.

1.7 - Som

Respondendo à questão da existência de animação sem imagem, podemos começar a discutir outros elementos dessa linguagem, como o próprio som. Observemos inicialmente o som desassociado da imagem, a partir de suas características. A física nos diria que o som é onda, vibração, e que, para ser percebido, precisa de matéria para se propagar, tais como ar e superfície. Sendo assim, ele não só é captado exclusivamente pela audição, mas também pelo tato? A fonte sonora é matéria? Já que é aceita a consideração de que a luz é vibração, é matéria, o som sendo onda (vibração) também é matéria? Sim, para todos os casos, a audição é tátil, pois capta vibrações – som.

Em dois grandes domínios estão os sons: naturais e não-naturais. Do primeiro, subentendem-se os desprovidos de pensamento e de linguagem, como os animais, os fenômenos da natureza e os sons involuntários, e do segundo, principalmente a fala e a música, mas também os engenhos criados pelo homem, como máquinas, entre outros.

Parece que, além de analogias, o som tem dimensão espacial e visual. Espacial, como já mencionado, como massa, e visual por imagens memorais.

Cabe aqui outra provocação: a animação cinematográfica é proporcionada por um efeito de persistência entre a comunicação visão e cérebro. Sendo assim, no universo de uma pessoa desprovida da visão, não existe, então, animação?

Essa questão pode ser arrebatada de duas formas: uma delas se pensarmos nas imagens memorais e outra nos sons memorais, pois a memória afetiva está em todos os sentidos. Conforme Damásio (2000:402), "as imagens não são apenas visuais", mas sinais originários das modalidades sensoriais, e acrescenta que numa imagem não há nada parado, ou seja, há animação onde houver percepção sensível. Levando em consideração ainda que,

> hoje se sabe que a classificação dos sentidos em número de cinco é muito estrita. Nossos órgãos são sensíveis a uma série adicional de estímulos que não precisam vir necessariamente de fora, mas podem ter uma origem interna. No ouvido, por exemplo, alojam-se os órgãos receptores responsáveis pelo equilíbrio estático e pelo equilíbrio dinâmico que permitem perceber os movimentos rotativos do corpo, um dos fatores que podem explicar a íntima ligação da música com a dança. (SANTAELLA, 2005:75)

O movimento é perceptível multiplamente e se distingue por uma série de fatores. Abrindo mais um parêntese, gostaria de mencionar um instrumento musical que, ao meu ver, dialoga com a "perceptiva" do movimento captado por um equipamento, gerando som. O

teremim, instrumento musical eletrônico, capta o movimento através de rádio frequência para produzir o som. O movimento, geralmente das mãos numa espécie de cordas ou teclas invisíveis, reproduz o som, sem tocar em nada, dependendo do ritmo do movimento, da distância etc. para serem traduzidos em notas. O som é totalmente invisível, como sempre, mas, sob o domínio do corpo e do invisível, o instrumentista proporciona quase a visibilidade do som. Não que isso também não ocorra numa apresentação de orquestra ou mesmo numa conversa, pois os olhos vão se dirigir para o movimento, seja dos músicos ou da boca, de onde sai o som.

Vários são os exemplos da dessincronia entre som e imagem. Quando vi uma performance com o teremim, relacionei imediatamente a *anima*/alma - animação, uma vez que o efeito provocado pelo instrumento transmite impressão de vida, mesmo ao invisível. É totalmente relacionável ao teatro de pulgas. Acho que esse instrumento saiu da cabeça de um animador.

Muitos foram os artistas, teóricos e cientistas que buscaram um elo entre imagem e som. Kandinsky, por exemplo, pode ser considerado um escritor da cor do som, bem como perseguidor do espírito da arte. Na sua última aula do curso da Bauhaus, ele disse: "Qual é o material de todas as artes? As tensões! [...] O que é uma obra? Uma composição orgânica e eficaz das tensões. [...] A composição é a soma das tensões pretendidas e ordenadas. Sua finalidade é a expressão de uma sonoridade total." (KANDINSKY, 1987:261). Assim, o artista concebia a visualidade como uma composição sonora, na qual o espiritual da arte se encontra.

Kandisnky diz ainda que "o som musical tem acesso direto com à alma. E aí encontra, porque o homem tem 'a música em si mesmo', um eco imediato" (2009:73). Mas ele se refere ao som musical, composto considerando o binômio pensamento-linguagem. O homem tem música em si. Nessa perspectiva, poderíamos perceber uma contradição, pois, se a música existe enquanto linguagem, e se ela já existe no homem, ela é natural e não pensamento. Talvez essa definição possa ser calcada na recepção, pois, assim como a música e o som, outros elementos naturais dependem dos "olhos" de quem ver.

O som é a peça chave na poética de Kandinsky, e isso considerando que ele é um artista visual. O som foi fundamental na criação da arte abstrata, uma vez que ele pensava na arte como fixação do efêmero, de uma improvisação, que refletisse na obra esse fenômeno passageiro, como a música e o teatro, pautando-se na impressão da imagem que o som provocou.

Desse contexto, novos questionamentos suscitam: O som é resultante de um movimento? Poderíamos dizer que não existe som sem movimento? De fato essas questões não merecem uma resposta fugaz, mas que elas possam nos provocar. Entretanto, o inverso - a existência de movimento sem som - já nos é mais fácil de mensurar. Conforme Santaella (2005:70), "o movimento dos objetos gera ondas na atmosfera que são sentidas como sons".

Assim como as coisas visuais estão no mundo, sejam elas representadas ou não, o som também está. Do ponto de vista da recepção, o som é mais orgânico do que as imagens, uma vez que ele emana das coisas involuntariamente.

No cinema de animação, de modo geral, o som possui três inserções: a diegética, a trilha sonora e os sons (ruídos e falas), reforçando o potencial de animação do som, que varia também de acordo com a proposta estética, diferente do cinema de atores, em que geralmente os sons das falas e ruídos são captados juntos com a imagem (no cinema sonoro).

Podemos apontar alguns exemplos clássicos e também alguns que subvertem essa estrutura. Num estúdio de cinema de animação, seja desenho ou objetos, é realizada a representação do movimento, seguida da inserção de sons, falas e ruídos (onomatopeia e etc.), e, por fim, é incorporada uma trilha sonora, geralmente para intensificar a qualidade dramática ou destacar algo, ou ainda de forma meramente ilustrativa. Isso quando não há *diegese*, que pode ser entendida como sons e ruídos que fazem parte da narrativa, como, por exemplo, quando aparece um aparelho de som, algum músico tocando seu instrumento, ou outro recurso em que o som faça parte da atmosfera fictícia.

No que tange ao aspecto subversivo desta estrutura "clássica", são muitos os casos, especialmente na contemporaneidade, mas vou citar dois da história do cinema de animação. Um no filme *Fantasia* (1940), de Walt Disney, em que o som em vários quadros (esquetes) conduz os movimentos dos seres animados. A música não foi composta para a cena, nem tampouco ajustada aos tempos dos movimentos, mas o inverso: os movimentos dos desenhos foram coreografados ao ritmo da composição musical, que eram músicas clássicas (*Fuga em Ré Menor*, de Bach; *A Sagração da Primavera*, de Stravinsky; *O Quebra-Nozes*, de Tchaikovsky, entre outros). Ou seja, há um grau elevadíssimo de exposição e de decomposição do movimento, do tempo da música, para ser fundida ao tempo da imagem-movimento.

Sébastien Denis, se referindo ao desenho animado, diz que "desde o final dos anos 1920 o som foi sempre um elemento de primeira ordem no universo da animação [...] é

necessário realçar a importância capital do som na animação. Para Walt Disney, pioneiro nesta matéria, o som representa 50% de um filme de animação" (2010:90).

O segundo caso é no filme *Vida de inseto*, dirigido por John Lasseter, tendo como exemplo a cena da chuva, em que o som não é de chuva, mas de bombardeios, isso para intensificar a percepção das formigas. O som não representa a imagem da chuva, mas está sobreposto. Esse recurso, além de ser um elemento dramático, é narrativo, num nível metafórico, havendo uma subversão do nexo de uma linha discursiva - o som está desgrudado do seu referente (bombardeio) e passa a ter outra referência: a percepção da formiga.

Embora exista um marco do surgimento do som no cinema, alguns historiadores apontam que o som sempre esteve presente, não do modo que o conhecemos, mas com a participação de orquestra, explicador, atores, entre outros. Porém, isso se intensifica no cinema de animação, como menciona Sébastien Denis, "a utilização do som e da música observa-se desde a primeira tentativa de desenho animado, no teatro ótico de Émile Reynaud" (2010:86).

Para Edgar Morin, a música no cinema "é por natureza, cinestésica - matéria afetiva em movimento. Envolve e embebe a alma" (1983:159).

Referindo-se ao animador do cinema, especialmente de desenho animado, HALAS & MANVELL (1979) dizem:

> o animador é responsável pela visão total, pelo controle total do seu meio, inclusive som e imagem. Deve pensar em termos de som e imagem ao mesmo tempo. Se o seu talento for limitado apenas ao desenho, ele será apenas meio animador. Deve ser capaz de colaborar íntima e proficuamente com o compositor - e essa colaboração deve ir além da mera sincronização rítmica (83-84).

Isso, em certa medida, endossa e dialoga com a questão levantada por Kandinsky, de que o homem tem música dentro de si. E também reitera nossa abordagem sobre o tempo-*anima*.

O teatro de animação, e mesmo o "primo" mais próximo do cinema, o teatro de sombras, já nascem com o som. Neles, o ator, o cantor, o animador, produzem seus sons, seja através de recursos, como instrumentos musicais, equipamentos, ou a própria voz. Como o teatro nasce com a linguagem, o som é um sistema agregado, embora isso não seja regra. A mesma tríade cinematográfica - *diegese*, trilha sonora e sons (falas, ruídos) - também se aplica ao teatro de animação, isso porque em ambas as linguagens todo o seu sistema é de representação, estando numa camada fictícia, inventada.

Do respiro aos passos, das falas à ambientalização, da música aos sons dos objetos cotidianos, exceto os exteriores e os improváveis, os sons da animação, seja teatral ou cinematográfica, são sons preconcebidos, pensados, ou seja, linguagem. E também emanam sons dos elementos cênicos, bem como dos "corpos" dos personagens, no teatro de animação.

A parceria entre som e imagem, na arte da animação, seja no teatro ou no cinema, sempre foi profícua, tanto do ponto de vista analógico quanto literal. O animador escuta o mundo, vê além do que se vê, conversa com a vida e a morte.

Entretanto, essa relação não é de dependência, pois a animação existe mesmo sem algum desses elementos, mas uma animação num sentido bem alargado, como, por exemplo, no meio radiofônico. Todavia, na perspectiva das linguagens observadas, estas se configuram da seguinte forma: o cinema de animação e o teatro de animação não existem sem a imagem, mesmo o teatro de pulgas, no qual existe a imagem do ator. Entretanto, podem existir sem som, o qual pode ter animação, como já dito. A animação ocupa um anteparo, um suporte.

1.8 - Anteparo

> "A verdadeira obra de arte nasce do "artista" - criação misteriosa, enigmática, mística. Ela desprende-se dele, adquire vida autônoma, torna-se uma personalidade, um sujeito independente, animado de um sopro espiritual, o sujeito que vive uma existência real - um ser". (KANDINSKY, 1996:125)

Parece que, no curso da humanidade, o homem sempre buscou um lugar para se encontrar, para se anteparar, para se expressar, se representar, colocar-se em alma, lugar que por muito tempo e mesmo até hoje se denomina ARTE. Nesse lugar, apaziguou sua alma e com isso o corpo, direta e indiretamente. Diretamente quando o anteparo (suporte) é o próprio corpo, como é o caso das linguagens efêmeras (teatro e dança), e indiretamente as demais linguagens, que não deixam de ter o corpo como referência. No que se refere à arte, sempre houve reciprocidade intercambiável entre o corpo, mesmo o suporte não sendo ele em si. Contudo, a "projeção" do corpo era o principal objeto de representação. Anteparou sua alma.

O homem foi ainda mais longe e simulou, extraiu ou criou a alma da alma. Essa alma da alma, já mencionada na introdução, é o que me permito a chamar de animação, pois é a arte de dar alma. Isso, do ponto de vista conceitual e perceptivo. Toda arte é arte da alma e poderia, a partir dessa afirmação, exemplificar por cada uma das linguagens artísticas (teatro, dança, música, cinema, artes visuais etc.). Entretanto, os tópicos da pesquisa se acarretarão apenas de contemplar algumas.

Onde está afinal a tônica da vida na arte? NA ALMA. Ouso responder, seja na arte mimética (figurativa), ou abstrata (conceito). O que revela a vida, ou as vidas, de uma expressão artística está justamente na capacidade de diálogo das almas, estando essa capacidade na forma ou na ideia (no sentido de abstração). No processo criativo, a vida se esvazia do corpo do artista, ocupando assim a "matéria", até então morta. Platão (2004) fala que a essência da matéria é a forma, animada de fora.

Por essa capacidade de diálogo de almas, a arte não é hermética.

> O pintor só pode construir uma imagem. É preciso esperar que essa imagem se anime para os outros. Então a obra de arte terá juntado essas vidas separadas, não mais existirá unicamente numa delas como sonho tenaz ou delírio persistente, ou espaço qual a tela colorida, vindo a indivisa habitar vários espíritos, presumivelmente, em todo espírito possível, como uma

> aquisição para sempre (MERLEAU-PONTY *apud* FRAYZE-PEREIRA, 2008:13[15]).

Abrindo mais um parêntese de situação cotidiana, numa conversa com um artista plástico contemporâneo (nos dois sentidos - atual e contemporâneo enquanto estética), observávamos um imenso mural figurativo, quando ele disse: "isso não é arte, não tem alma". No instante, só captei sua impressão, mas questionei em seguida que não podemos aplicar o sentido da arte contemporânea nas "belas artes", na arte figurativa ou clássica, bem como o inverso. Hoje não podemos falar da estética do futuro, até porque temos dificuldade de autodenominarmos nosso tempo presente.

De fato, atualmente, há uma renegação do como fazer, em função de uma estetização do conceito. Talvez um dos desafios da arte contemporânea seja "tornar belo" o imaterial, a ideia, o conceito, e talvez nosso grande desafio como receptores é não olhá-la, buscando na materialidade o "belo", pois a matéria (suporte) é transitória, mas, ao mesmo tempo é parte integrada, o que nos permite pensar que não existe arte sem matéria, mesmo que essa sirva apenas de meio. Até porque o vazio não existe. No entanto, não é porque nossos olhos não alcançam que não existe.

Esse argumento se aproxima do animador, pelo fato dele querer perfurar a invisibilidade, mas também ele precisa da semelhança, da associação, do referente, como já dito.

Ainda no que se refere à estetização do conceito, isso também não nos autoriza a usar preceitos contemporâneos à arte figurativa, clássica. Parece óbvio isso que está sendo dito, mas servirá para nosso argumento, especialmente se pensarmos que a animação está no fio da navalha entre forma e ideia.

Duas grandes qualidades expressivas que estão numa obra de arte são a representação e a subjetivação. Não que sejam antagônicas, pelo contrário, mas aqui usaremos esses termos como representação sendo o mimético e subjetivação o abstrato.

Há uma tendência ontológica à subjetivação, "quanto menos eu entendo melhor é". Contudo, ainda nos deparamos com a representação descritiva e que também nos toca: "como isso é real". Isso se dá porque a arte tem a capacidade de ludibriar a percepção.

Tudo isso tem a ver com repertório, recepção e referente. Vivemos o passado e o presente e especulamos o futuro. Sendo assim, o contemporâneo está contido de tudo que

[15] FRAYZE-PEREIRA, J. A. Prefácio. *In.*: CAZNOK, Yara B. **Música:** Entre o audível e o invisível. 2ª ed. UNESP: São Pulo, 2008.

passou, inclusive o que se especulou que viria. Há subjetivação entre no mínimo dois, o que cria e o que percebe, e por isso a recepção é o elo da relação no diálogo entre almas.

Agora, se está na alma a tônica da vida da arte, onde está a tônica da vida na animação? E no teatro? E no cinema? E no teatro de animação? E no cinema de animação?

Essas questões foram e serão provocadas no decorrer de todo esse texto, uma vez que uma resposta matemática fere a multiplicidade de formas em que essas linguagens se manifestam e se anteparam. E, ainda, a filosofia tenta até hoje definir alma e vida, bem como os teóricos do pensamento, da linguagem, que mudam as definições como muda o homem. Temos algumas pistas, como: não existe **teatro** em que não exista o outro, ou seja, o elo entre o que vê e o que faz (ator e público) no tempo presente – efêmero. O teatro é o lugar do encontro, "encontro entre seres[16]". Peter Brook diz:

> O teatro existe exclusivamente no instante exato em que esses dois mundos - o dos atores e o do público - se encontram: trata-se de uma sociedade em miniatura, de um microcosmo reunido toda noite dentro de um recinto. O papel do teatro é embutir esse microcosmo de um ardente e passageiro sabor de outro mundo, no qual nosso universo presente esteja integrado e transformado (BROOK *apud* MONTECCHIO, 2007:78).

Ainda não existe **cinema** em tempo presente e sem projeção. Morin (1983), em seu ensaio *A alma do cinema*, responde a questão: "Terá o cinema alma? [...] Mas é apenas isso que ele tem" (1983:169). Isso, com base na discussão de que o cinema é projeção-identificação, participação afetiva (auto-reconhecimento) e a alma psiquismo - participação subjetiva. Contudo, creio que, outras linguagens artísticas comungam com esses aspectos diretamente, como o próprio teatro e a literatura. E o cinema, antes de qualquer coisa, surgiu como animação.

No que diz respeito às artes não estáticas, como o teatro, a dança, a música, o cinema e mesmo a literatura, mundos se abrem frente a nossos olhos, nos exigindo um esforço projeção-identificação. E, mais ainda, se incluir a projeção fantástica, a animação possibilita uma dupla projeção, íntima como os sonhos.

Para a questão de projeção-identificação, a ideia de Foucault[17], "utopia do espelho", é significativamente pertinente para todas as artes, mas especialmente para essas:

> O espelho, afinal, é uma utopia, pois é uma lugar sem lugar. No espelho, eu me vejo lá onde não estou, em um espaço irreal que se abre virtualmente atrás da superfície, eu estou lá longe, lá onde não estou, uma espécie de

[16] Fabrizio Montecchio (2007:78).

[17] FOUCAULT, Michel. Outros Espaços. In: MOTTA, Manoel Barros (org). *Michel Foucault Estética: Literatura e Pintura, Música e Cinema*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2001. (Ditos & Escritos. v. III)

> sombra que dá a mim mesmo minha própria visibilidade, que me permite me olhar lá onde estou ausente: utopia do espelho (FOUCAULT, 2001:414).

A arte da animação, assim como toda arte, é uma construção simbólica projetada pela nossa capacidade de existência, projetando do nosso miolo para nossa epiderme os nossos desejos e os nossos sonhos. É a resposta que nos damos de que ainda estamos vivos, sendo assim, nos movimenta. A arte nos dá capacidade de materializar nossos sonhos, e de transformar o mundo real. Nesse sentido, percebe-se a relação com o generoso conceito de alma de Aristóteles - desejos, sonhos e imaginação.

Um dos desejos e conflitos que moveu por muito tempo o homem foi o de divindade, de dar vida e de segurar o tempo. Foi nessa busca que ele criou ilusões de novas formas de alma, bem como suspensão temporal, podendo ser exemplificado nas inúmeras tentativas de dar verossimilhança a imagens e a representações em movimento, adquirindo, assim, o poder de criador.

> Afinal, a arte nada mais é que a materialização do anseio humano pela imortalidade, pois a grande angústia existencial do homem é a morte, que a fotografia e depois o cinema lograriam vencer. Assim um articulista do periódico parisiense *La Poste* remata seus comentários após ter assistido à primeira exibição pública do cinematógrafo: 'Com essa invenção a morte não será mais absoluta. As pessoas que vimos na tela estarão conosco, movendo-se e vivas, mesmo após seu desaparecimento' (KFOURI, 2003:12).

Tudo o que se move ou pareça se mover tem *anima*? Uma das características principais da vida não é o brilho nos olhos, mas sim o movimento. Dependente da situação, alguns só mexem os olhos, mas, mexem, ou um aparelho (eletrocardiograma) pode representar que a pessoa ainda tem vida com a emissão de sinais. Sinais de movimento e sonoros. Parece que o movimento, para onde se olhe, é a tese mais segura sobre animação. Então vamos às hipóteses para confundir: carro, avião, brinquedos eletrônicos que se movem, têm vida? Dentro da percepção animista podem ter vida sim. Recodificados em personagens, por exemplo, mas do ponto de vista real não.

E em relação à tônica na animação, o que podemos dizer? Aquilo que dá vida? Depois de todos os elementos levantados, é insuficiente estabelecer como tônica aquilo que dá vida, sendo o movimento essa principal característica. Todavia, como já dito, os filósofos ainda se exercitam conceituando a *anima*. Por hora, o que podemos nos aventurar a categorizar é que a animação depende fundamentalmente da percepção. E que, também, em relação à arte, me remete a uma concepção de Kandinsky, quando diz que arte é "fixar o efêmero" e "tornar visível o invisível" (1987:37). Entretanto, fixar o efêmero não se aplica ao teatro e à dança,

pois ele é um de seus anteparos. De fato, cai-se numa rede de ambiguidades, o que é inerente à arbitrariedade da linguagem humana.

1.8.1- Arte da animação

A arte da animação é a arte da *anima* da *anima* (ou alma da alma), ou seja, na arte, como já visto, é onde o artista através de seus inúmeros meios colocou seus desejos, seus sonhos mais invisíveis, e busca a essência (alma). E na arte da animação, além disso, assumiu a função de criador e manipulador de almas. Talvez, seu desejo não fosse apenas de ocupar e desocupar determinados "corpos" (anteparos), mas de lhes dar atitudes (logos) e com isso liberdade (desejo ilusório), fundamentando o jogo na animação. "Louco", ou mágico, guerrilha com a tênue fronteira entre criador e criatura – Esse é meu, ou, extensão de mim? Dentro ou fora. Matérias de ambivalências entre visível e invisível, entre vida e morte etc.

A *anima*, definida, bifurcada e contradita, em vários segmentos, de modo bem geral e sintético, tem duas características base, retomando a etimologia da palavra: dar vida e dar alma. Algumas questões são fundamentais para estabelecermos uma perspectiva a respeito. Tudo que tem vida tem alma? Tudo que tem alma tem vida? Da primeira questão surge outra questão: os mundos animal e vegetal têm vida, mas têm alma? Da segunda questão se evidencia outra questão: a arte, e especificamente a animação, tem alma, mas tem vida?

Aristóteles (2006), como mencionado anteriormente, já dizia que o animado e o inanimado se distinguem pela vida, "e de muitos modos diz-se o viver, pois dizemos que algo vive se nela subsiste pelo menos um destes - intelecto, percepção sensível, movimento local e repouso, e ainda o movimento segundo a nutrição, o decaimento e o crescimento" (ARISTÓTELES, 2006:74).

A arte é um exercício de linguagem, como já dito, então tem alma, porque tem pensamento, mas não tem vida. E, ainda, tem consciência?

Parece que o mistério da alma está no homem, na percepção, no símbolo, no jogo, na imaginação, na linguagem, na representação, e, especialmente, na consciência, propulsora de tudo isso. Platão (2004) já havia anunciado a inteligência como a guia das almas.

Só a consciência é capaz de elaborar e corporificar (materializar) uma poética. A consciência dá luz à mente. Para Damásio (2000:20), "a consciência amplifica o impacto [dos] sentimentos nas mentes" do emissor e do receptor.

No seu livro *O mistério da consciência,* Damásio faz uma analogia entre o artista do palco e a consciência, que para nós é mais do que oportuna mencionar, uma vez que ele alude ao fascínio que o público tem com o artista da cena quando ele vem à luz, o que ocorre na mente pela consciência, vir à luz - "nascimento de uma mente conhecedora". A consciência dá luz à mente, permitindo compreender e conhecer.

A consciência é "um sentimento que acompanha a produção de qualquer tipo de imagem – visual, auditiva, tátil, visceral – dentro de nosso organismo vivo" (DAMÁSIO, 2000:46). "Desde seus mais humildes princípios, consciência é conhecimento, conhecimento é consciência" (*idem*). Sendo assim, pode-se dizer que a consciência também tem função de interpretar os sentimentos. A consciência "é o padrão mental unificado que reúne o objeto e o *Self*", (DAMÁSIO, 2000:27). Ou seja, aquilo que eu retenho ou traduzo do mundo e fundo em mim mesmo.

Uma metáfora linda para mencionar a consciência (*anima)* se passa numa cena do filme *Strings* - um dos objetos dessa pesquisa, que será analisado posteriormente - na qual o imperador (marionete de fios) vai se suicidar e escreve uma carta para o príncipe Hal, seu filho. "eu quero morrer, Hal [...] – Meu filho, é hora de cortar a linha da minha cabeça e terminar minha vida..." e com o corte do fio da cabeça ele morre, lhe restando os outros fios. Ou seja, essa imagem converge para a ideia de que a *anima* está na consciência – linguagem.

A metáfora do boneco (marionete) cortar os fios para se matar, ou libertar a alma, não é nova, como pode ser constatado na cena do personagem *Pierrot,* de Philippe Genty, na década de 1970. Mas o personagem na cena de Genty vai puxando todos os fios, iniciando pelo da cabeça, que não o isenta da vida nem da consciência, o que ocorre com o corte do último fio que lhe resta. Sendo assim, a metáfora da vida-*anima* não se refere à consciência, mas à relação com o animador (ser-consciência).

"Todo objeto (quer tenha sido diretamente criado pela natureza ou produzido pela mão do homem) é um ser dotado de vida própria e que engendra uma multiplicidade de efeitos. O homem está continuamente submetido a essa ação psíquica" (KANDINSKY, 1996:79-80).

1.9 - Intercruzamento na arte da animação

Todo desenvolvimento da percepção, bem como da imaginação, da ilusão, do jogo, da representação, vai resultar em vários segmentos de linguagens, entre eles o da animação, do desejo de inúmeros criadores para dar vida, ou impressão de vida às suas criaturas, sejam elas pinturas, desenhos, esculturas, silhuetas, bonecos, seres verbais, entre tantas outras que a imaginação persegue, que vão muito além de atribuir-lhes movimento. Isso se dá pelo fato de que uma linguagem é um sistema complexo, e que "nos seus nascedouros, nas suas auroras, todas as linguagens se assemelham, são siamesas inseparáveis" (SANTAELLA, 2005:369). A genealogia da animação está calcada na percepção, tanto que se manifesta em vários suportes, como já visto, e que ainda serão contemplados em poéticas (linguagens) específicas.

> É a vida perceptiva do meu corpo quem sustenta aqui e garante a explicação perceptiva e, longe de ser, ela própria, conhecimento das relações intramundanas ou intersubjetivas entre meu corpo e as coisas exteriores, está pressuposta em toda noção de objeto, sendo ela que realiza a abertura primeira para o mundo: minha convicção de ver a própria coisa não resulta da exploração perceptiva, não é uma palavra para designar a visão proximal; é ela, ao contrário, que me dá a noção do 'proximal', do 'melhor' ponto de observação da 'própria coisa'. Tendo, pois, aprendido pela experiência perceptiva o que é 'ver bem' a coisa, e que é preciso e possível, para o conseguirmos, dela nos aproximarmos, sendo os novos dados assim adquiridos determinações da própria coisa, transportamos para o interior essa certeza, recorremos à ficção de um 'homenzinho dentro do homem', e assim chegamos a pensar que refletir sobre a percepção é, permanecendo a coisa percebida e a percepção o que eram, desvendar o verdadeiro sujeito que as habita e que sempre as habitou. (MERLEAU-PONTY, 2009:46)

A percepção é a chave que abre o baú do mundo real e irreal, intra e intersubjetiva ao meu corpo e fora dele, em relação às coisas que existem e que faço existir no mundo, onde habitam "homenzinhos" e outros seres "dentro do homem", possibilitando desvelar as camadas mundanas.

Como já dito por Santaella, são três as matrizes da linguagem: sonora, visual e verbal. A autora diz também que "só nos currículos escolares que as linguagens estão separadas com nitidez. Na vida, a mistura, a promiscuidade entre as linguagens e o signos é a regra" (2005:27). Ela menciona ainda que isso fica mais óbvio nas linguagens eminentemente híbridas, como, por exemplo, a do cinema e a do teatro. Não existe linguagem pura. "Todas as linguagens são híbridas" (*idem*).

É da natureza da linguagem a mistura, sendo algumas, frutos mais evidentes disso e que se desviam no seu desenvolvimento. Isso porque o homem está em constante mudança e a metamorfose das formas em que ele se expressa é a constatação.

Entende-se híbrido por cruzamentos e misturas. Expressão utilizada na biologia genética, na sociologia, nos estudos culturais, nos estudos de linguagens, entre outras áreas do conhecimento, que, de modo geral, se apropriam dela concernindo-a com sentidos similares. Na biologia e nos estudos culturais refere-se ao cruzamento de espécies que geram uma nova forma. Do ponto de vista da linguagem isso não é um evento ou exceção, mas uma regra, endossando o dito, embora em algumas linguagens específicas, a hibridização esteja numa camada elevada, dependendo da abordagem que se dá a esse conceito. Santaella (2005) se utiliza do termo híbrido para se referir à matriz da linguagem do pensamento.

Para Canclini (2008:XIX), na sua acepção do conceito de hibridismo, focalizado na cultura, uma primeira definição de hibridismo pode ser entendida por "processos socioculturais nos quais estruturas ou práticas discretas, que existiam de forma separada, se combinam para gerar novas estruturas, objetos e práticas". Mas o menciona também como um processo de interseção e de transição.

Atualmente muitas são as expressões recorrentes ao se referir à arte contemporânea em especial, entre elas, intertextualidade, interfaces, hibridismo, polifonia, entre outras, quase todas pautadas na ideia de cruzamento, de interação e de mistura, mas cada uma com suas especificidades conceituais.

Para a expressão híbrido ou hibridismo na arte, há duas características mais visíveis utilizadas. Uma se refere à matriz (Santaella, Bakhtin, Barthes etc.), quando se entende a linguagem como um sistema de signos, e a outra, como concebe Canclini, misturas que geram uma nova forma. Conforme Canclini (2008: XXIX), "a palavra hibridismo aparece mais dúctil para nomear não só as combinações de elementos étnicos ou religiosos, mas também a de produção das tecnologias avançadas e processos sociais modernos ou pós-modernos".

Exemplificaremos pelo teatro as duas perspectivas:

A linguagem teatral é híbrida, em que várias potências semânticas são emergentes, se fazem presentes (visualidade e sonoridade). Mas, na segunda perspectiva não é necessariamente híbrida, pois tais potências podem não se misturar. As linguagens podem estar presentes, mas ser meras coadjuvantes ou ilustrativas no ato teatral, configurando assim uma prática convencional em que as potências estão a serviço de um objeto "X", que pode ser o texto, o ator, entre outros. Uma característica que configura um teatro híbrido é que essas

potências são independentes, autônomas, e podem se igualar ou superar o protagonismo das demais, desgrudando de seu lugar comum e contaminando-se, gerando assim uma nova forma, o que gera uma dificuldade de classificação. Ainda nessa perspectiva, o que torna híbridas algumas manifestações teatrais é o fato de se mesclarem diferentes linguagens e assim se criar uma outra forma.

As abordagens não são divergentes, mas complementares. Isso porque uma observa a estrutura e a outra, a forma, e ambas, a ressimbolização.

O teatro não é calcado num discurso apenas verbal, mas gestual, plástico, musical, de forma que são diversas as instâncias discursivas que existem simultaneamente, dialogando na cena teatral. Assim, a linguagem teatral se configura intersemiótica, polifônica e híbrida.

São inesgotáveis as relações simbólicas, isso porque elas são o fruto da linguagem, recurso da natureza humana para se apoderar do mundo e dos novos mundos gerados por si para habitar. As artes são os mundos. "O intermundo [é] onde se cruzam nossos olhares e se confrontam nossas percepções: não há mundo bruto, há somente um mundo elaborado, não há intermundo mas apenas uma significação [de] 'mundo'" (MERLEAU-PONTY, 2009:55), a que damos para ele.

Uma gama de ingredientes vai se juntar e gerar novas FORMAS, equacionadas a uma série de fatores estéticos, técnicos e expressivos, resultando em linguagens específicas, as quais se combinam e se cruzam entre si. É nesse mosaico de percepções e sentidos atribuídos à *anima* e consecutivamente à animação, que percorreremos para entender e interpretar como esses cruzamentos se deram no tempo para que se alcançasse determinado grau de excelência.

"O espírito de cada artista se reflete na forma. A forma traz o selo da personalidade" (KANDINSKY, 1996:143).

Todo esse capítulo, com função de alicerçar nossa discussão, aponta para elementos "fundamentais" da animação, que contemplam mais questões conceituais e genéricas do que operacionais (técnicas) e específicas, cuja ênfase se dará a seguir, e consecutivamente às práticas, que tocam veementemente o cruzamento dessas linguagens.

CAPÍTULO 2 - **ANTECEDENTES E MODALIDADES: aproximações e estranhamentos entre as linguagens da animação**

2.1 – Da *Anima* às linguagens da animação

A *anima*, energia metafísica fluida que emana das coisas visíveis e invisíveis e é percebida pelo homem (corpo sensível), antecede a animação, o teatro e o cinema. Isso porque ela não está apenas na arte, mas onde houver percepção sensível, no homem e fora dele, nas relações interpessoais e sensíveis, seja entre pessoas ou de uma pessoa para uma coisa, desde que haja a interação da linguagem humana. A animação é um duplo exercício de percepção de *anima*, pois ela em si é *anima*, quando arte, e seus objetos são a própria *anima*, sua materialidade. A animação, seja na forma ou na estrutura, tem como fim o manuseio da *anima* com função estética. Essa é uma questão fundamental para entendermos o cruzamento de duas linguagens, devido a elas terem a mesma essência, mesmo que seus suportes ou anteparos sejam diferentes.

A animação está na arte de dar alma, e também vida. Embora, por tudo já dito, possamos mensurar entre essas duas caraterísticas, sobretudo olhando para as linguagens artísticas em questão, em que a alma (*logus*, pensamento, linguagem, consciência), quantitativamente, é mais recorrente. Já o que confere apenas vida, sem linguagem, são propostas que mais se aproximam de uma estética realista, na qual há uma espécie de choque conceptivo. A animação é a arte de "criar" almas (matéria perene) e vida.

No teatro de animação e no cinema de animação, quando se dá vida, necessariamente não se dá alma, pois há casos em que os seres não têm atitudes humanas ou resquícios de pensamento. Essa questão, já colocada no panteão dos credos, das fábulas e da função fantástica, exemplifica isso. Isso, de fato, é a ligação mais genética da relação entre essas linguagens, que vão se diferenciar mais pelos seus meios e recursos do que pela sua ALMA (essências), do que concerne a animação. Isso na perspectiva conceitual, pois, do ponto de vista operacional, ou técnico, o movimento é o princípio mais evidente nas duas linguagens.

Movimento esse imbuído de energia vital humana. Conforme Amaral (1996:286), a "animação é a relação de movimento com energia. Animar um objeto [...] é imprimir-lhe [,é carregá-lo de] movimentos dotados de energia". A autora, noutra passagem, menciona que "o conceito de alma está ligado ao conceito de energia. E sendo energia a ligação da matéria com o espírito" (AMARAL, 1997:87).

O teatro é a arte da vida. Já o cinema é a arte de reproduzir a vida. Nessa perspectiva, o teatro de animação fica no limiar entre a arte teatral e a cinematográfica. Por ser teatro, a vida está ali e ao mesmo tempo "re-produz" uma vida na forma ou objeto.

Fazendo um exercício de buscar a unidade mínima do teatro de animação, teríamos a triparte: ator, "objeto" e público. O ator visível ou invisível, mas presente, o público, elo vital da linguagem teatral e o objeto, visível ou invisível, mas sempre animado, seja com alma ou vida, ou as duas coisas.

Parece óbvio, mas a diferença mais evidente entre o teatro de animação e o cinema de animação é que um é teatro e o outro é cinema. Sendo assim, vamos observar os meios de cada um deles.

O evento teatral está calcado na performance, no ritual, na comunhão de corpos, na presentificação - representação (no sentido de tornar presente). O valor simbólico dessa interação da presentificação teatral, entre ator e público, faz o teatro. O cinema também está ligado à representação, mas num tempo passado. O que ele presentifica é o passado, uma reprodução da representação. Por isso a impressão de que o surgimento do cinema logrou a vida.

A ilusão está na arte: no cinema, que busca um realismo, a ilusão tem um grau geralmente maior do que no teatro. Uma parte disso se explica pela própria etimologia da palavra, que, do latim, significa brincar, transpor. A ilusão se dá quando transpomos do não-real para o real num jogo de efeitos entre essas ambivalências, que deixam de ter polos opostos quando ela em si fundamenta uma atividade, estando na estrutura, como é no caso da arte da animação. Na arte da animação, seja no teatro ou no cinema de animação, existe uma dupla ilusão, uma no plano da estrutura (fantástica – ilusão de vida) e outra na forma (em relação à recepção - representação). "A ilusão de vida é dada pela atenção, tensão e interação do ator" (AMARAL, 1996:254). "Na animação, tomamos por real o irreal, transgredimos a noção do objeto, atribuindo-lhe valores representativos. O objeto animado é metáfora pura, e a metáfora é 'um pequeno mito', pois em dupla realidade nos apresenta sua matéria" (BALARDIM, 2004:42). Portanto, a irrealidade é essencial na arte da animação. Amaral diz que o teatro de animação "é a arte irreal tornada real, é o invisível tornado visível" (1996:21), definição que se aplica a toda a arte da animação. Zielinski (2006) considera a ilusão de importância decisiva para o desenvolvimento da mídia (no sentido de meio – mediação e ligação), dizendo que "em mídia, nos movemos no reino das ilusões" (2006:27).

A animação, enquanto linguagem, vai além da presença de um boneco ou de um desenho animado, de um ser antropomórfico ou zoomórfico, pois tem como essência a ilusão, seja na animação teatral, sob o tripé animador/objeto/público ou na cinematográfica, animador/meios técnicos.

Do animismo à decomposição do movimento, passando por vários fatores, até a animação se configurar enquanto linguagem artística, uma trajetória de recursos e meios vai se combinar, especialmente entre estruturas, para gerar as suas formas específicas: teatro de animação e cinema de animação.

Quando o teatro de animação e o cinema de animação se cruzam nas suas estruturas, na sua gênese, mesmo que as formas tenham expressões diferentes, os laços são profundos. Essa questão se evidencia nas formas, basicamente reveladas pelo exterior (como o fazer), aqui já mencionado como suporte ou anteparo. Sendo assim, a técnica e os processos revelam os mecanismos da animação.

Podemos dizer que não existe estética sem técnica, mas existe técnica sem estética. Essa é de fato uma questão bem complexa, mas vamos discutir o germe dessa provocação. O primeiro contrassenso dessa afirmação está na arte contemporânea, que não deixa de ter uma "técnica" no sentido de ofício, saber fazer, mas que se aproxima mais da fruição, aspectos sensíveis da percepção, pois mesmo que a arte contemporânea, de modo geral, manipule conceitos, para tal também existe uma técnica, embora o termo esteja associado ao manufaturado. A técnica são procedimentos, recursos, criação de arranjos, operações humanas para se alcançar determinados resultados. Se observarmos todas as manifestações artísticas em toda a história da arte, do teatro à música, toda essa história se faz pelos seus procedimentos e meios técnicos, evidentemente com uma função estética. Estando explícitos ou intrínsecos na forma (materialidade), os meios são parte indissociável da arte. Isso pelo fato de a técnica envolver tanto o instrumento quanto a ideia.

A linguagem se constitui de elementos técnicos, apesar de não se resumir a isso, uma vez que as operações técnicas podem ter várias funções, entre elas, as não estéticas, que suprem nossas necessidades cotidianas, mas não estabelecem um diálogo de almas, ideia que, a meu ver, sintetiza a qualidade estética. Machado diz que fora da linguagem "todas as demais 'próteses' da ação ou percepção humana seriam encaradas como 'artificias' e, por consequência, desmerecedoras de atenção" (1996:9). Ou seja, próteses, recursos artificias - as máquinas e ferramentas, que ampliam e estendem a percepção - são frutos da mente.

Por mais “rudimentares” que alguns recursos da percepção possam parecer, como o animismo, descolamento corporal, representação, jogo, tempo-espaço, entre outros, eles passam pelo crivo da técnica. Portanto, o levantamento da técnica para a animação é fundamental, seja ela oriunda das artes representacionais ou da cinética, uma vez que ela está em todas as partes na arguição da estética.

Observemos os recursos de percepção para a animação, não apenas como estado mental, mas como meio técnico, de extensão e representação do movimento, tendo em vista que foi pela percepção que esses recursos foram desenvolvidos tecnicamente e também como função técnica. Tais meios delineiam as ideias e prolongam nossos membros, bem como nossa percepção.

Da indumentária às ferramentas de corte e cuias para o transporte de bebidas, das ferramentas de registro pictórico e escultórico às de caça, das ferramentas de plantação aos recipientes de conservação e transporte, do teto à roda, da luneta aos óculos, das gravuras aos livros etc., muitos são os percursos técnicos que o homem desenvolveu para sua extensão mundana.

Poderíamos dizer que há dois grandes fatores técnicos nos meios da animação: um material e outro imaterial. Os materiais são denotados pela matéria física e os imateriais pela não “física”. Obviamente que essas categorias provisórias não correspondem ao conceito literal de físico e não-físico, mas são separações para clarear nossa abordagem. Utilizo aqui como físico a matéria (átomos) concentrada e a “imatéria” (átomos) dispersa. Ou seja, material (bonecos, pedras, metal, tecido, folha, terra, acetato, máquinas, etc.) e imaterial (movimento, luz, som, ar, etc.). Portanto, observemos a técnica da animação por essas perspectivas.

Parece óbvio que se estabelecermos uma cronologia desses fatores técnicos da animação - material e imaterial - de imediato, teríamos o movimento e o som como os primeiros classificados, isso por que o movimento e o som emanam naturalmente do homem. Todavia, o que nos interessa não são as características naturais, mas as resultantes de pensamento-linguagem. Sendo assim, vamos mencionar aqueles que possibilitam a animação de imagens, ou seja, alguns processos dos elementos perceptivos como: deslocamento, decomposição e representação, meios que possibilitam a animação.

No que tange a **representação**, estão imbuídos o deslocamento e a decomposição. Isso porque aquilo que é representado ocorre de um deslocamento, seja perspectivo ou não. Ou seja, há um distanciamento, e também há a decomposição, análise de unidades de significação

para a representação, sejam elas linhas, cores, gestos, sons etc., para a composição do que se quer comunicar. Dessa forma, é possível dizer que esses elementos estão imbricados, sobretudo do ponto de vista da representação, pois tanto deslocamento como decomposição podem não ser representados. Isso se entendermos que a representação está fora, na externalização de ideias: eu represento para alguém, já deslocamento e decomposição eu posso fazer exclusivamente para mim, num nível mental, por exemplo.

De fato, esses fatores da percepção alicerçam a animação, e, consequentemente, a representação a materializa. Sendo assim, a animação depende da articulação de procedimentos técnicos para ser representada, sejam eles, sonoros ou visuais, ou as duas coisas.

Todavia, a história antiga da animação é cheia de neblina devido à varredura do tempo. Seja a animação fruto de rituais, ações dramáticas ou representações pictóricas, por ser uma matéria perecível, ela evapora no ar. Buscar a ancestralidade da animação, no sentido lato, é buscar a própria história da representação, bem como, no sentido mais específico, de representação de alma, vida, movimento também. Arlindo Machado se refere ao cinema dizendo que "qualquer marco cronológico que possa eleger como inaugural será sempre arbitrário, pois o desejo e a procura do cinema são tão velhos quanto a civilização de que somos filhos" (14:2008). Essa arbitrariedade se aplica mais ainda ao teatro, sem querer entrar no mérito de qual é a mais antiga, mas especialmente pela questão da efemeridade.

2.2 - Inventariando os meios de animação[18]: a câmara escura – "espetáculos de teatro luminoso" [19]

Inúmeros foram e são os meios criados para se ver e ouvir com o objetivo de estender a percepção e, nisso, já estão imbuídos o deslocamento e a decomposição, para se chegar à representação da animação. Poderíamos listar uma série de meios, não cabendo isso aqui. Com base nos estudos de Laurent Mannoni, no livro *A grande arte da luz e da sombra: arqueologia do cinema* e de Siegfried Zielinski, no livro *Arqueologia da mídia: em busca do tempo remoto das técnicas do ver e do ouvir*, podemos mencionar alguns que convergem para nossa abordagem sob a perspectiva da extensão da percepção e animação de imagens (bidimensionais).

No que contempla arqueologicamente a extensão da percepção é, de fato, imensurável um marco concreto. Todavia, como já mencionado, o princípio de extensão da percepção está na era pré-histórica, com as representações nos primeiros registros de pensamento-linguagem. Contudo, a animação de imagens (bidimensionais), deixando o teatro de sombras a parte, exigia um avanço técnico.

Do ponto de vista técnico, para representação de imagens bidimensionais animadas, um fator que antecede isso é a Câmara Escura[20], apontada por vários autores como precursora da extensão de imagens, como projeção, num sentido técnico da palavra e não mais conceitual. Essa projeção, talvez seja a base perceptiva da imagem, para consecutivamente ser animado.

Na Antiguidade, "Aristóteles (384-322 a. C.), entre outros, observou a passagem de um feixe de luz através de uma abertura qualquer, [observando] apenas que a projeção dos raios solares através de uma abertura quadrada, redonda ou triangular produz sempre uma imagem circular" (MANNONI, 2003:32). A observação do fenômeno da projeção dos raios luminosos, no qual, independente da forma do orifício onde passa a luz, gerará sempre uma imagem uniforme.

---

[18] A expressão *Meios de animação* está sendo usada, especificamente neste caso, para imagens bidimensionais animadas.

[19] Expressão utilizada por Laurent Mannoni (2003:35), no livro *A grande arte da luz e da sombra*.

[20] "O princípio da câmara escura é simples: se fizer um pequeno orifício na parede ou na janela de uma sala mergulhada na escuridão, a paisagem ou qualquer objeto exterior serão projetados no interior da sala, na parede oposta ao orifício. Se a tela for feita com um pedaço de papel ou um pano branco, a imagem fica melhor. Se a tela estiver perto da abertura, a imagem fica pequena, porém nítida; se estiver distante, ela aumenta, mas perde em definição e colorido. De qualquer forma, ela é projetada de cabeça para baixo, porque os raios que partem dos pontos mais altos e mais baixos da cena exterior, propagando-se em linhas retas, cruzam-se ao passar pelo orifício. O resultado é uma dupla inversão da imagem, de cima para baixo e da esquerda para a direita" (MANNONI, 2003:31-32).

Sobre esse fenômeno do feixe de luz, Zielinski (2006) cita que é numa perspectiva europeia que se credita a Aristóteles a conversão desta experiência cotidiana numa observação científica, apesar de o autor mencionar as pesquisas de John Needham sobre as civilizações chinesas. Sobre estas, Needham diz que existem descrições desse fenômeno na China do século V a.C.: "em particular, os textos do filósofo natural Mo Ti, que chama o espaço em que se projetam as imagens das sombras de o 'aposento do tesouro trancado'" (ZIELINSKI, 2006:109). Por mais elementar que possa parecer essa constatação, ela desencadeará na projeção de objetos captados do exterior e, consecutivamente, a simulação de vida ou movimento.

Conforme Zielinski (2006), foi na passagem do primeiro milênio d. C. que o efeito foi melhor formulado pelo cientista natural persa Ibn al-Haytham, além de acrescentar seus conhecimentos sobre ótica. Depois da sua morte, "o astrônomo chinês Shen Kua descreveu, em seu tratado [de 1086], sua descoberta sobre o foco (ou ponto focal); isto é, o centro exato entre o objeto e a superfície de projeção, e descreveu sua função em relação à visão por meio de instrumentos óticos" (ZIELINSKI, 2006:109).

Dando continuidade a essa observação, sob a perspectiva da astronomia, no século XIII, o inglês Roger Bacon (1214-1292) "observou que o orifício por onde passava a luz não precisava ser circular [...] a luz se propagava em ondas esféricas. E John Pecham (1228-1291), especificou que os raios solares do eclipse deviam ser captados 'através de um orifício qualquer, num lugar escuro'" (MANNONI, 2003: 32-33).

"No século XV, Leon Battista Alberti e Leonardo da Vinci tiraram proveito desse conhecimento acumulado e, em espaço sem iluminação com pequenas frestas, fizeram esboços e estudos detalhados das projeções de objetos externos como imagens invertidas" (ZIELINSKI, 2006:110). Assim, atribuiu-se outras funções à câmara.

No século XVI,

> o uso da câmara escura para a observação de objetos exteriores, e não apenas para estudos astronômicos, parece ter sido mencionado primeiramente nos escritos de Leonardo da Vinci (1452-1519) [, que] contava utilizar os raios que penetravam pela abertura da câmara escura para calcular a distância exata entre o Sol e a Terra [, mencionando]'objetos luminosos' cujas imagens 'penetram por uma pequena abertura numa habitação bastante sombria'. Uma folha de papel branca servia de tela (MANNONI, 2003:34).

Para Da Vinci, “estas imagens, quando provenientes de um lugar iluminado pelo sol, parecerão pintadas sobre o papel, que deverá ser bem fino e olhado pelo verso; e a pequena abertura deverá ser feita numa placa de ferro muita delgada”[21].

Segundo Mannoni (2003), entre os séculos XIII e início do XVI, não há ocorrência de mudanças na câmara escura, a não ser pelo orifício que fosse feito numa parede ou janela, mantendo, assim, o mesmo princípio. Entretanto, entre os anos de 1521 e 1550, foi introduzida na abertura da câmara uma lente biconvexa com as superfícies arredondadas, melhorando a qualidade da imagem. Essa mudança foi de extrema significação, uma vez que as cenas de rua (externas) começaram a fazer efetivamente parte do repertório da câmara.

Entre os escritos existentes sobre a câmara escura, a detalhada descrição do aparelho publicada em *Mágica Natural*, de Giovanni Battista Della Porta (1540-1615) - considerado um gênio por alguns e místico por outros - é o relato mais conhecido e o que transformou a câmara numa sensação. Segundo Mannoni (2003), o livro *Mágica Natural* tinha uma propensão pelo fantástico. Na descrição, Porta trata das ‘experiências catóptricas’, ou seja, a “ciência dos efeitos ópticos por reflexão, especialmente, por espelhos, em oposição à ‘dióptrica’ que lida com efeitos de refração, particularmente de lentes” (MANNONI, 2003:35); além de observar o fenômeno da persistência retiniana.

Ainda conforme Mannoni (2003), Porta, numa nova edição do texto, organizava “um verdadeiro espetáculo óptico com a câmara escura” (MANNONI, 2003:36), prenunciando a lanterna mágica do século seguinte.

> Como numa câmara se pode ver caçada, batalhas de inimigos e outras **ilusões**. Agora, como conclusão, acrescentei que não nada mais agradável aos grandes homens, aos estudiosos e às pessoas engenhosas do que **contemplar**, numa câmara escura guarnecida de panos brancos colocados em oposição à abertura, com nitidez e clareza, como se estivessem diante de nossos olhos, as caçadas com cães, os banquetes, os exércitos inimigos, os jogos e todas as outras coisas que se deseja. Coloque diante da câmara onde deseja **representar** tais coisas alguma planície espaçosa onde o sol possa brilhar livremente. Nessa planície colocará árvores enfileiradas, também bosques, montanhas, rios e animais, **verdadeiros ou feitos com arte**, de madeira ou de qualquer outro material. Deve fazer entrar crianças pequenas, como temos o hábito de as levar quando se representam comédias; e deve confeccionar lobos, ursos, rinocerontes, elefantes, leões e quaisquer outras criaturas que lhe agradar. Devem gradualmente aparecer na planície como se saíssem de suas tocas; o caçador deve vir com seu batedor, redes, flechas e outras coisas necessárias para se representar a caça; faça soar as trompas, as cornetas e os clarins. Os que estão na câmara verão as árvores, os animais, os rostos dos caçadores e tudo o mais tão distintamente que não poderão dizer

[21] “Leonardo da Vinci, *Carnets*, trad. Louise Servicen, vol.I (Paris: Gallimard, 1987)” (*apud* MANNONI, 2003:34).

> se é verdade ou ilusão. As espadas em riste cintilarão na abertura da câmara, a tal ponto que as pessoas ficarão quase aterrorizadas. Muitas vezes mostrei esse tipo de espetáculo a meus amigos, que o apreciaram bastante e tiveram prazer de ver um tal engodo; e tive dificuldade para demovê-los de suas opinião ao lhes revelar o segredo, explicando-lhes as razões naturais e as razões emprestadas à óptica (PORTA *Apud* MANNONI, 2003:37). **Meu grifo**

Na descrição de Porta, podemos perceber o atributo dado à câmara escura, potencializando-a para outros usos, entre eles, o de projeção "**estética**" de objetos exteriores, a representação, o entretenimento, a ilusão. De um lado, captar o ambiente externo (meio) e do outro simular (encenar). Já aqui está instaurado um dos paradoxos da "verdade" ou ilusão da relação entre cinema e teatro.

Essa descrição também pode ser aludida ao teatro de sombras, mas o que mudaria do ponto de vista técnico da estrutura é que os objetos (silhuetas) no teatro de sombras são captados pela luz que estão grudados na tela, enquanto que os da câmara escura estão noutra distância do anteparo (tela ou parede), passando por um orifício. Ou seja, a luz pega a sombra, ou duplo do objeto e os dois passam pelo orifício, onde ocorrerá o cruzamento dos raios propagados, resultando na dupla inversão bilateral da imagem.

Conforme Zielinski (2006), um dos saltos mentais de Porta foi salientar que é essencial o uso das lentes e que, em vez do uso da luz natural do sol, é possível usar luz artificial e, ainda, que os objetos a serem projetados podem ser elaborados.

"As imagens de Della Porta, corretamente projetadas graças às lentes de cristal e ao espelho, que ele conhece desde 1558, apresentavam atores de verdade, com cenários e música de acompanhamento" (MANNONI, 2003:37). Suas encenações eram absolutamente efêmeras, pois, além do caráter teatral e do acompanhamento musical, dependiam também do fenômeno de intensidade da luz solar, a qual tinha de alcançar o campo de visão da lente para a realização do efeito.

Segundo Mannoni (2003), deve-se a Porta que a câmara escura, "torna-se um 'teatro óptico', um método de iluminação capaz de projetar histórias, cenários fictícios, visões fantasmagóricas. Deixou os domínios da ciência e da astronomia para mergulhar nos artifícios, da representação, do maravilhoso, da ilusão" (MANNONI, 2003:37).

Zielinski (2006) menciona que ocorreu uma grande procura de criadores ligados ao teatro catóptrico, cuja característica é a utilização de espelhos. Estes criadores utilizaram tais efeitos para suas apresentações. "Os efeitos teatrais obtidos por meio dos espelhos e das lentes

de distorção, de aumento ou duplicação, desempenham papel importante em sua obra" (ZIELINSKI, 2006:123).

Consecutivamente ao aparecimento dos escritos de Porta (A mágica natural), as pesquisas sobre ótica se popularizaram entre os nobres, bem como serviam de instrumento para "charlatões"[22], que se aproveitavam do recurso da câmara para criar ilusões e espetáculos populares.

Numa publicação de 1613 do jesuíta belga François d'Aguillon (1566-1617), abordando a ótica, a perspectiva, a projeção geométrica e estereográfica, ele denuncia uma sessão do espetáculo desses "charlatões", vista por ele, que a descreve tal como Porta, exceto pela imagem estar de cabeça para baixo e não haver música (MANNONI, 2003).

> Eles introduzem pessoas curiosas e interessadas, que tudo querem saber acerca dos assuntos obscuros e secretos, numa câmara escura [...] Então dizem-lhes em tom categórico que não façam barulho [...] é-lhes dito que o diabo logo aparecerá. No mesmo instante, seu assistente veste uma máscara do diabo, a fim de que se pareça com as imagens dos demônios que de hábito vemos, com uma face hedionda e monstruosa, cornos na testa, um rabo e pelame de lobo, com garras nos pés e nas mãos. O assistente vai e vem, pavoneando-se do lado de fora [da câmara escura], como se estivesse mergulhado em meditações, num lugar onde suas cores e silhueta podem ser refletidas para dentro da câmara. Para que tais invenções enganosas produzam mais efeito, tudo deve permanecer em silêncio, como se um deus fosse surgir em meio a este artifício. Algumas pessoas começam a empalidecer, enquanto outras, apavoradas com o que há de vir, começam a transpirar. Depois disso, pegam uma folha de papel e mantêm diante do raio de luz que se deixou entrar na câmara. Então, pode-se ver a imagem do simulacro do diabo, indo e vindo; as pessoas observam isso, tremendo. Os pobres e inexperientes coitados não sabem que veem a sombra do charlatão (D'AGUILLON *apud* MANNONI, 2003:38).

Se subtrairmos desse relato o tom de heresia, e mesmo que não, é perfeitamente aceitável que esta seja a rubrica de um espetáculo de teatro ou um roteiro de ações de espetáculos populares, ambos na perspectiva do encenador, mas não do público. Como demostra o relato, nesse caso, o público era traído, não existindo o jogo interpessoal do teatro, embora também exista um paradoxo nessa questão, pois temos outros segmentos de espetáculos cênicos, como a própria mágica, que trabalha com a ilusão, ludibriando o espectador.

[22] O termo, muito utilizado por MANNONI, não me convence de que eram realmente charlatões, ou ilusionistas, artistas populares, ou algo do gênero. Na dúvida, para não estabelecer um juízo de valor, optei por colar aspas, nas citações diretas. Em seguida, pode ser averiguado nos fragmentos do relato. Muito pessoalmente, quando observado o relato, podemos perceber a questão discursiva ideológica na retórica do redator e, devido a isso, foi optado pelas aspas na denominação charlatões, embora não seja característico desse trabalho a análise discursiva.

Do outro lado, segundo Mannoni (2003), estão D'Aguillon e Jean-François Nicéron (1613-1646). O segundo, além de especialista em ótica e anamorfose, era da Ordem dos Mímicos e conhecido pelas suas pinturas de transformação nos circuitos parisienses. Nicéron também descreveu as sessões dos "charlatões", as quais configura como um espetáculo completo, mencionando "uma imagem humana, em cores, animada, sincronizado com voz em *off* de um ator" (MANNONI, 2003:39). O autor continua, dizendo que, apesar do domínio técnico dos "charlatões", a complexidade da encenação fez com que eles deixassem a câmara escura em função da lanterna mágica.

De fato, não ocorreu uma transição entre a câmara escura e a lanterna mágica, embora várias tenham sido as modificações ocorridas na câmara escura e outros mecanismos similares. Inúmeros cientistas foram agregando outros elementos, modificando seu tamanho, forma, etc.

Por mais que seja aceitável pela academia que a câmara escura é precursora do cinema, pode-se perceber que sua relação com o teatro poderia ser considerada maior, pois no momento em que ela sai da esfera da astronomia (ciências aceitáveis no período) para constelar às artes, ela sempre vai precisar da presença humana para mediar sua operação. Precisava da mão, do corpo humano. Isto é, seja através do narrador, da dramatização ou encenação. E ainda, sobretudo, pensando no teatro de animação, mais ainda, porque temos a ideia de dar vida às figuras (seres) no tempo presente.

> Dos espetáculos luminosos do italiano Della Porta (século XVI) às projeções cinematográficas dos irmãos Lumière (1895), há certamente mais do que uma diferença técnica, porém o que predomina é uma vontade de demiurgo [deus criador - entre os platônicos]: recriar a vida, ver um *alter ego* do ser humano, pintado à mão ou cronofotografado, animar-se, respirar sobre a tela branca (MANONNI, 2003:28).

2.3 - Princípios técnicos/estéticos da linguagem do teatro de animação

"A marionete é velha como o mundo. Renasce de suas próprias cinzas. [...] Ela é uma filha natural da poesia. Todas as fadas do mundo compareceram ao seu nascimento, levando-lhe dons e honrarias. É imortal, embora habitando na terra e tendo sido criada para fazer os homens esquecerem suas preocupações. [...] É um jogo dos deuses, posto por eles na terra para nos lembrar a realidade do seu duro ofício"
Jacques Chesnais

Devido a esta longevidade do teatro de animação, tudo se perde, sobretudo pela efemeridade da linguagem teatral. Entretanto, podemos observar que, enquanto estrutura, ele resistiu à parede do tempo.

O teatro de animação ocorre quando temos a imagem (seja ela do objeto ou do movimento), quando temos a *anima* (energia vital humana - representada, principalmente pelo movimento), quando temos a presença ou presença-ausência dos corpos (ator-animador, objeto ou forma e público) no tempo presente, e, por fim, quando esses elementos passam pela elaboração compositiva da linguagem (manipulação poética). Não que em cada um dos elementos não exista a manipulação poética, e isso é perfeitamente exemplificado no teatro de bonecos, quando a imagem do boneco já tem impregnado na forma a vida do processo plástico-visual. Todavia, isso não corresponde a todo evento teatral. "A matéria do homem junta-se à matéria do boneco para uma transfiguração. A alma do homem dá ao boneco também uma alma e, nesta pureza, realizam um ato poético. Tudo se funde, inclusive a transformação do criador" (BORBA FILHO,1966:267). A composição das instâncias do teatro de animação tem vários segmentos, entre as artes visuais e cênicas, entre outras.

Já o cinema de animação também lida com elementos da sintaxe plástica-visual, bem como com elementos do cinema, incluindo os gêneros dramático e narrativo.

Com base no modelo comunicativo (emissor, receptor, canal, código, referente, mensagem), a partir do esquema da função da linguagem, Balardim (2004) aplica essa estrutura ao teatro de animação, dizendo que para que a combinação ocorra, "é necessário o transmissor (ator-manipulador), o receptor (o público), o meio (a representação cênica), a ferramenta (o corpo do ator e o objeto), a mensagem (as ideias), e o código (as convenções do movimento)" (BALARDIM, 2004:68).

Porém, esse modelo não é estanque, e menos ainda no que confere às artes e especialmente as artes efêmeras, e mais ainda na contemporaneidade, pois ela se subverte e se

movimenta, suprimindo e descolocado algumas dessas funções. Por exemplo, o emissor, que organiza os signos, pode ser deparado por uma emergência de um código não convencional do público e se deparar com a reorganização desse signo. Inúmeros são os exemplos.

O teatro de animação exige vários domínios técnicos que podem ser hierarquicamente classificas como: a do movimento (*anima*), que inclui o temporal-espacial, jogo com público e descolamento perceptivo corporal; da "construção" ou materialidade da forma-personagem, seja ela concreta ou abstrata, visível ou invisível, que passa pelo pacto de ilusão; e dos demais domínios cênicos como: improvisação, encenação etc. Friso que isso não é uma fórmula ou manual, mas uma perspectiva, sobretudo por acreditar que a técnica no teatro de animação se faz na experiência, na busca por expressar determinadas ideias. E isso na contemporaneidade foge ainda de nossos critérios, além de que o teatro de animação abarca uma gama de técnicas e estéticas com características significativamente diferentes que vão das sombras às máscaras, de forma que a propulsão de princípios não corresponde a toda dimensão sígnica dessa linguagem, na qual outras linguagens se fazem presentes dentro de si com sua especificidades.

Alguns teóricos e artistas elaboram técnicas a partir da observação das suas práticas e sobre gêneros específicos, não como doutrinas, mas para norteadores e mesmo para reflexão sobre a questão. Muitos foram os textos que contemplavam a construção de bonecos, mas poucos sobre a manipulação. Um texto significativamente usado e conhecido por nós, brasileiros, foi a *Gramática Elementar para Manipulação de Bonecos de Luva*, de André-Charles Gervais, publicado na França em 1947 e traduzido para o português por Álvaro Apocalypse, no qual aborda o treinamento do ator-animador para o trabalho com bonecos de luva, enfatizando o uso da mão. Embora tenha um enfoque específico, seu texto foi recorrentemente utilizado e desdobrado, devido à carência de estudos sobre manipulação.

Atualmente, existem muitos estudos, acadêmicos inclusive, sobre treinamento e trabalho do ator-animador.

A docente e diretora de teatro de animação Ana Maria Amaral, no seu livro *O ator e seus duplos*, a partir de suas vivências, elabora uma proposta de exercícios para o ator e ator-animador para o uso de máscaras, para o teatro de bonecos (luva e articulados) e para o teatro de objetos, dizendo que "a primeira etapa no trabalho do ator é aprendizado de sair de si" (AMARAL, 2002:21). A partir daí, a autora propõe as técnicas de construção de personagem (preparação corporal e vocal, etc.). Gostaria de destacar a ideia de "sair de si", o que eu venho chamando de desgrudamento, deslocamento e projeção, como um processo de percepção que

não inclui apenas o teatro de animação, mas as artes em geral. Contudo, é um fator elementar, um "marco zero" para a arte da animação.

Henryk Jurkowski (2000) cita a pesquisa de doutoramento de Konstanza Kavrakova-Lorenz, na qual, ela propõe definir o teatro de animação enquanto um teatro de sinergia, o que implica no nascimento do distanciamento[23]. "O termo sinergia designa geralmente a ação coordenada de dois elementos. Na filosofia de Melanchthon, ele designa a ação coordenada da vontade humana e do Espírito-Santo, o que nos leva à metáfora do boneco" (JURKOWSKI, 2000:81). Mais do que a metáfora do boneco, a metáfora do animador de modo geral, como um deus criador da vida e manipulador de *anima.*

Para Beltrame (2008), alguns são os princípios da linguagem do teatro de animação, como: *economia de meios* (mínimo de recurso, movimento limpo e definido), *foco* (meio de comunicação de olhares entre os objetos da cena, personagens e também com o público), *olhar como indicador da ação* ("olha para o ponto de deslocamento" indicado para o espectador onde deve ser observado e realiza-se a ação), *triangulação* (recurso utilizado com o olhar para "dialogar" com o público, tornar cumplice à cena), *partitura de gestos e ações* ("roteiro" de movimentos e ações dos personagens no espaço), *subtexto* (subjetivação "do ator-animador pautada nas intensões" dos personagens.), *o eixo do boneco e sua manutenção* ("respeitar a estrutura corporal" de eixo dos personagens), *definir e manter o nível* (para os casos dos bonecos detrás da empanada, que não tem pernas, faz-se fundamentar definir e manter seu tamanho), *ponto fixo* (também para detrás da empana, quando o animador precisa fazer ação simultâneas sem tirar o boneco da cena, impedindo ações involuntárias), *relação frontal* ("atuar de forma que o público não perca de vista a face [máscara] do boneco"), *movimento é frase* (cuidar da ação para que não ocorra movimentos aleatórios), *respiração do boneco* (buscar na "respiração" a veracidade de vida), *"neutralidade"* (quando o ator-animador está em cena – buscando "invisibilidade", destacado as ações do objeto), *dissociação* (aponta para diferentes acepções - entre elas, "impossibilitar o espectador de estabelecer associações entre o boneco e o manipulador"), *apresentação do boneco* (aponta como duas recorrências: a tradicional e silenciosa – a primeira, auto-apresentação "Eu sou..." e a segunda quando o personagem entra em cena fica alguns instantes em silencio antes de começar a ação), *concentração* (auto-observação, percepção das tensões e relaxamentos corporais).

[23] Não se trata da acepção de distanciamento de Brecht.

Como pode ser percebido, o autor trata mais do teatro de bonecos de luva, mas muitos desses princípios também são aplicáveis a outros gêneros do teatro de animação, alguns se aproximando mais e outros menos. “A técnica ou qualidade da animação nasce desse tipo de concepção [do “‘vir a ser’ contido em cada objeto”], aliada, naturalmente, ao exercício diário” (BELTRAME, 2008:38).

Nos processos de concepções estéticas as técnicas emergem, bem como no processo inverso, desde que se tenha algo a dizer, salientando que esse algo não esteja ligado a função exclusivamente comunicativa, mas poética, o qual deve estar ligado o desenvolvimento técnico.

Balardim (2009) menciona dez princípios para treinamento prático de manipulação com técnica de luva para o ator-animador: 1) *Coincidência de pontos articulatórios* (as articulações do boneco e animador estando em coincidência, beneficiando os impulsos do animador), 2) *Eixo vertebral do boneco* (“linhas imaginárias que cruza longitudinalmente todos os principais pontos de articulação do braço do animador”, possuindo extensão até os pés – “eixo que garante a relação gravitacional do boneco no espaço”), 3*) Altura constante, simulação do piso* (localização fictícia espacial do boneco, possibilitando seu amplo deslocamento), 4) *Pontos fixos constantes e variáveis* (“para marcar esforços, tensão ou para dissimular origem do movimento” - peso e volume), 5) *Foco de atenção do boneco* (“mostra o objeto de interesse do boneco”), 6) *Reação imediata aos estímulos* (espécie de ato de reflexo do personagem), 7) *Redução dos movimentos no corpo do ator* (“deslocamento do boneco em escala proporcional ao seu tamanho”), 8) *Princípios de atração e repulsa* (“ a atração faz com que seu tronco se projete em direção ao objeto e a repulsa, em sentido contrário”), 9) *Princípios da seleção e montagem* (sequencialidade das ações - partitura de ações), 10) *Sincronia do corpo com a voz* (sincronia do movimento com o som).

Esses dois últimos autores justificam que esses princípios levantados não têm como objetivo criar uma doutrina ou manual, mas abrir para a reflexão e discutir os recursos técnicos sob a perspectiva das vivências artísticas, bem como evidenciar a sistematização de um conhecimento específico. Apontando que a linguagem do teatro de animação requer um domínio técnico, não como um fim, mas a serviço de uma poética.

Claire Heggen (2009), atriz, diretora teatral e professora na *École Nationale Supérieure des Art de la Marionnette* (ESNAM), em Charleville-Mézières, na França, estabelece na sua prática pedagógica e artística algumas questões sobre o trabalho do ator-

animador. Não se trata ainda de uma elaboração de princípios, mas parece-me que algumas expressões utilizadas pela autora podem ser discutidas à luz desta perspectiva. Destaco essas:

Corpo prologado (relação corpo/objeto no tempo e espaço); **Analogia do corpo e do boneco** (automanipulação, manipulação de outra pessoa - com fio, direta, vara, etc.: corpo-marionete articulado, corpo-manequim flexível ou semi-articulado, corpo-estátua, imobilidade transportada); **Conscientização do corpo** ("da sua relação com o solo, [...] do seu eixo vertical, das suas articulações, do seu caráter sensorial, da sua tonicidade, da sua respiração, do seu olhar, da sua globalidade, das suas localidades (disposição-associação, organização-coordenação...): uma espécie de ecologia corporal para o bonequeiro" (HEGGEN, 2009:52)). Para mim, a expressão ecologia corporal é de uma equivalência ímpar no que converge para o estado de percepção do animador. Isto é, o estudo (percepção ou escuta) da interação entre os organismos vivos no ambiente. E, mesmo do ponto de vista etimológico (do grego ecologia = casa+*logos*), entre as designações etimológicas de *anima* estava habitante, morador, pensamento/intelecto, podendo, desta forma, ser entendida como a casa do pensamento, da linguagem e também o lugar onde se vive. **"Abertura de jogo" sensível do corpo real** ("sensível, quer dizer: à escuta das sensações, mas também significações potenciais que emergem por ocasião dessa abertura de jogo (uma predisposição interior, mais do que mera movimentação acionada)" (HEGGEN, 2009:52)).

Em seguida, de forma declarada, a autora propõe uma "espécie de caixa de ferramenta heteróclita constituída de princípios técnicos" (53) e menciona que são revisitações de experiências anteriores de técnicas e vocábulos de Étienne Decroux, "haja vista a grande semelhança entre o funcionamento do boneco articulado e o corpo do mimo corporal" (HEGGEN, 2009:53). Menciona também o revisitamento ao trabalho de Eutonia de Gerda Alexander, "especialmente quanto às noções de contato, de toque, de projeções através de objetos e para além dele" (HEGGEN, 2009:53).

Desta forma, Claire Heggen, lista como noções fundamentais:

> de articulação (segmento do corpo, espaço, tempo); de ponto fixo, ponto móvel; de progressividade, desgressividade, contradição, dos elementos entre si; de oposição e de contrapeso; de motor e intenção do movimento; de ataque, pontuação; de apoios no corpo, no solo; de linha de expansão; etc. (HEGGEN, 2009:53).

Reitero, que alguns destes "princípios" podem ser aplicados a outras formas de animação, seja dentro da esfera (gêneros) do teatro de animação ou noutras linguagens, como no cinema de animação.

Por exemplo, na concepção e criação do personagem do cinema de animação, esse ser vai se comportar dentro do espaço determinado, seja numa folha (desenho animado) ou num cenário (*stop-motion*). Ele irá certamente usar movimentos precisos, eixo, gravidade, respiração, partitura de ações, sincronia, consciência dos pontos articulatórios, foco de atenção, entre outros; e pode utilizar os demais princípios como foco, ponto fixo ou fixação, triangulação, metalinguagem, etc.

2.4 - Princípios técnicos/estéticos da linguagem do cinema de animação

Os princípios do cinema de animação podem ser observados em dois blocos: do próprio cinema de animação e do cinema de "captura". O primeiro, com alguns já mencionados e fundamentais, como decomposição do tempo, espaço e movimento, e ainda, das leis de representação da sintaxe visual como linha, forma, volume, textura, cor, equilíbrio, movimento, etc.; o segundo: plano, enquadramento, movimentação de câmera, corte, montagem, etc. O processo de animação no cinema depende de toda correspondência entre técnica e estética, não que nas outras artes não exista, mas para o cinema e cinema de animação a técnica é vital e sem ela a concepção artística não se materializa.

Halas & Manvell (1979) falam que o animador constrói na mente um vasto repertório, uma espécie de dicionário sobre o movimento, "deve ter um senso de composição móvel [...] além do ritmo de um músico" (HALAS & MANVELL, 1979:14). Ou seja, a animação parte de sua percepção. Mencionam também que o animador do cinema de animação deve possuir a habilidade gráfica, o que é endossado por Lucena Jr. (2005:19), que acrescenta como essa sendo uma característica principal da própria linguagem, dizendo que o cinema de animação passa a compor uma linguagem, devido a suas qualidades plásticas.

Seja no eixo do cinema enquanto operacionalidade (imagem-movimento), ou seja como representação plástica, em ambos os casos aparece o movimento. Isso explica a recorrência de animadores e teóricos do cinema de animação, nas suas primeiras definições, sintetizarem sua prática como a arte do movimento. De fato, o movimento é substancial, mas nessa altura de nossa discussão não podemos dizer que ele é a célula de sua prática, por que existe uma complexa ligação de fatores que geram essa "célula". E isso se dá especialmente por ser uma linguagem, retomando esse conceito que a linguagem é um sistema de códigos e sinais e mais ainda quando se trata de uma linguagem artística.

A questão do movimento como célula da animação cinematográfica está significativamente enraizada no discurso dos animadores, como pode ser visto no livro *A técnica da animação cinematográfica*, de John Halas e Roger Manvell, que são referência tanto no campo da prática como teoria. Neste livro, em um dos tópicos abordados, é enfatizada a importância de **leis físicas da animação**, regulando essas leis pelos três princípios do movimento estabelecidos por Newton:

> Um corpo em repouso tende a permanecer em repouso. Da mesma forma, um corpo em movimento tende a permanecer em movimento; O estado de repouso ou de movimento de um corpo só pode ser alterado pela ação de

> uma força externa. O corpo move-se em linha reta, seguindo a direção da força aplicada, até que outra força atue para mudar a sua direção; toda ação causa uma reação e oposto (HALAS & MANVELL, 1979:34).

Todavia, os autores também falam da importância de os animadores conhecerem essas leis da física que governam o mundo natural, para criar suas próprias leis, desse novo mundo, habitados por seus personagens, fruto da sua imaginação.

De modo geral, "princípios", além daqueles mencionados, se formularam e se reformularão gradativamente, por que sendo a linguagem viva é de sua natureza a transformação. Todavia, alguns nomes em determinados campos de atuação devem ser mencionados devido a sua importância histórica e também por terem se tornado referência a iniciantes, alicerçando-os como ponto de partida. Neste sentido, **Walt Disney** e os animadores que atuavam em sua equipe estabeleceram alguns conceitos fundamentais do cinema de animação, especialmente do desenho animado. De fato, é impossível falar de animação cinematográfica sem passar pelos estúdios Disney e seus animadores. Para Lucena (1997), alguns princípios básicos elaborados pelo estúdio foram desenvolvidos num período de um pouco mais de uma década, entre 1928 a 1940, que passa pela fase de ouro da animação cinematográfica. Disney acreditava que há animação, por excelência, quando se atinge a ilusão de vida. Os personagens tinham que representar uma história, demostrar que pensavam, que respiravam, bem como ter ações convincentes, fazendo-nos acreditar que possuíam um espírito.

Disney investe em treinamento para os animadores do estúdio através de estudos: desenho de observação com modelos vivos,

> anatomia, psicologia da cor, análise do movimento e princípios de representação. Disney insistia na observação dos atores dos espetáculos de variedades, mímicos, os grandes mestres das comédias dos cinemas mudos. Queria o domínio do movimento real, mas não a cópia do natural – ação desenhada tinha de basear-se na realidade, para daí partir para a caricatura, o exagero, a encenação (LUCENA, 1997:105).

Disney propiciou também estudos com especificidades direcionadas, "como a metodologia de filmar atores, analisando e esboçando exaustivamente seus movimentos *frame* a *frame*" (LUCENA, 1997:106). Tudo com o objetivo de captar e reproduzir as expressividades plásticas e cinéticas, e alcançar a excelência da ilusão de vida. Disney foi pioneiro em vários sentidos, desenvolvendo vários aparatos técnicos para animação. Esta história pode ser checada nos inúmeros escritos sobre o artista que estão espalhados pelas bibliotecas do mundo, não sendo o objeto deste estudo. Já é sabido que técnica e estética

caminham juntas, mas enfatizamos os conceitos de Disney sobre animação, o qual sintetizou, juntamente com seus animadores, os *princípios fundamentais da animação*, a partir de inúmeras experiências técnicas e reflexivas.

Os doze princípios são:

- *Comprimir e esticar* (a partir da ação de deslocamento do personagem na cena, comprimindo ou esticando a forma-figura para demonstrar movimento. Ex.: o ato de mastigar não movimenta apenas a boca, mas a cabeça também muda, podendo ser alongada e comprimida);

- *Antecipação* (sequência de ações ordenadas, devendo acontecer uma preparação, uma antecipação da próxima ação a ser vista);

- *Encenação* (ação clara – forma de apresentar o personagem);

- *Animação direta* e *posição-chave* (direta – um movimento após o outro até concluir uma sequência, e na posição-chave a sequência é concluída por um assistente, completando os intervalos). Parece ser apenas uma questão operacional, mas a realização temporal entre um desenho e outro, especialmente num movimento rápido de um personagem, dilui a organicidade do animador;

- *Continuidade* e *sobreposição da ação* (Seria quando um personagem para na cena. Nenhum "objeto" para abruptamente – deixa-se que algo nele dê continuidade à ação. Por exemplo, quando o personagem para, orelhas, cauda, cabelo, etc., continuam em movimento, não parando tudo simultaneamente);

- *Aceleração* e *desaceleração*, (intervalos entre posições chave);

- *Movimento em arco* (Pressupõe que movimentos naturais de corpos tendam para executar formas circulares. Sendo assim, a trajetória de um movimento corporal deve ter como base um círculo ou um arco, sendo estes movimentos mais orgânicos);

- *Ação secundária* (Ações secundárias que fortalecem a ação principal);

- *Temporização* (Domínio do tempo do movimento);

- *Exageração* (Caricatura);

- *Desenho volumétrico* (Elementos da representação pictórica: peso, profundidade e equilíbrio);

- *Apelo* (Relação ao *design* - estratégias de visualidade).

Todos estes princípios foram sendo analisados e aperfeiçoados de acordo com novas descobertas. Por isso, eles aparecem com diferentes definições em vários livros. Assim como alguns princípios apontados como sendo do teatro de animação e que passam pela mesma

questão, os princípios da animação cinematográfica têm uma relação veemente com os do teatro de animação. Ou seja, mesmo quando Disney e seus animadores estavam se referindo ao desenho animado e mesmo que os princípios aqui apontados do teatro de animação contemplem recorrentemente a estética da luva, os princípios de cada linguagem se cruzam variavelmente.

Do ponto de vista da linguagem do cinema, a montagem, plano, movimentação de câmera, etc. são essenciais como elementos determinantes. No entanto, na animação cinematográfica, isso muda significativamente com algumas variações dentro dos próprios gêneros: como *stop motion* e animação direta. "A montagem de um desenho animado é parte do próprio processo da animação, e é predeterminado pela ordem e pelo ritmo da ação desenhada antes de ser fotografada pela câmera ou submetida ao montador" (HALAS & MANVELL, 1979:69). Todavia, atualmente já existem programas que possibilitam alguns desses recursos, mas na animação clássica isso se dava dentro da própria animação.

No que concerne ao nascimento do cinema enquanto linguagem, a montagem é considerada esse marco:

> Não surgiu uma linguagem autenticamente nova até que os cineastas começassem a cortar o filme em cenas, até o nascimento da montagem, da edição. Foi aí, na relação invisível de uma cena com a outra, que o cinema realmente gerou uma nova linguagem. No ardor de sua implementação, essa técnica aparentemente simples criou um vocabulário e uma gramática de incrível variedade (CARRIÈRE, 1995:14).

A ideia de montagem na animação segue dois princípios. Primeiramente aquele que já conhecemos do cinema de atores (corte, edição), na tentativa de uma melhor composição de planos, embora também a montagem esteja no próprio processo de animação, como mencionado acima. O segundo princípio seria a junção entre som e imagem. Então, a concepção de montagem do cinema e a do cinema de animação variam, estando uma mais na forma (externa) e a outra na própria estrutura (interna), mas que aparece na forma também.

Existem algumas controvérsias no sentido dos princípios técnicos da linguagem do cinema de animação. Algumas delas podem ser percebidas nas primeiras linhas do livro *O cinema de animação*, de Sébastien Denis (2010), no qual o autor é categórico em dizer que a animação é uma **ferramenta** multiforme, e, "a razão é simples: **ela é uma técnica** (ou melhor, um conjunto de técnicas), **e não um gênero**" (DENIS, 2010:7) (meu grifo). Só por essas três afirmações já desmonta todo nosso argumento. Contudo, o autor não se retifica, mas "justifica" que definir animação, devido a essa profusão técnica "e das filosofias pessoas do movimento e da vida que ela engendra, [é] impossível" (DENIS, 2010:13). Ele cita ainda uma

passagem de Dick Tomasovic, o qual diz que a animação sempre esteve e talvez sempre estará em crise de identidade e é justamente nisso que reside sua identidade.

Não sei se existe, de fato, uma "crise" de identidade na animação devido a sua "juventude", mas existe uma arte e técnica multimídia e interdisciplinar, embora a questão de identidade não seja um "problema" exclusivo da animação, mas de todas as artes, inclusive do próprio homem.

Mas no que tange a questão de ser uma técnica ou estética, como dito na introdução deste trabalho, isso depende tanto da abordagem que se dá como para o que se olhe. De fato como já dito, a animação pode ser uma ferramenta sem aparato estético, havendo muitos exemplos, especialmente no viés do entretenimento e dos veículos comerciais e de publicidade.

Podemos exemplificar essa questão da abordagem com essa fala de Sébatien Denis (2010:15): "A técnica, ou as técnicas, estão no cerne do trabalho do animador. Na animação cada imagem (ou fase) é criada individualmente, sendo a filmagem ou digitalização apenas uma etapa técnica como o objetivo de fazer suceder no ecrã [tela] materiais inertes para criar um movimento". Ou seja, nessa perspectiva do autor, a animação não está na concepção do movimento, criação de personagens, num estado de percepção, e sim no aparato técnico, no mecanismo fílmico. De fato, do ponto de vista operacional, um *frame* individual não é cinema nem animação; é uma fotografia, um desenho, uma imagem.

Mais adiante, o autor (2010:22) completa dizendo que "cada técnica de animação gera uma estética particular": um filme feito a lápis, aquarela, marionetes, pixilação, imagens digitais, etc. vão gerar diferentes configurações estéticas. E mesmo no uso de determinados materiais e técnicas, o processo criativo pode completamente subverter tudo, esteticamente. Jan Svankmajer e outros artistas com propostas de metalinguagem exercitam essa estética de subversão dos meios.

Para Sébatien Denis (2010:42), "só uma sucessão de fases animadas de forma autônoma pode com efeito considerar-se relacionada com a animação, cabendo à máquina ou ao dispositivo (e já não ao homem em tempo real) executar o processo animado". E por essa razão, o autor não considera como animação os processos de animação manuais, que abrangem a lanterna mágica e os brinquedos óticos. Não se trata de uma apologia à máquina, mas de uma perspectiva.

> Evidentemente só podemos falar de 'cinema de animação' a partir do nascimento real do cinema, entre 1891 (*kinetoscópio*[24]) e 1895 (*cinematógrafo*[25]), ou seja, a partir do emprego de uma técnica de reconstrução do movimento através de uma fita perfurada e projetável em público. Contudo, se nos ativermos a esta definição, a invenção de Reynaud, fotografia á parte, é de facto o primeiro exemplo de cinema de animação (DENIS, 2010:44).

Vejamos como as controvérsias se evidenciam dentro do próprio discurso da história do cinema de animação. Isso se dá pelo fato dessa necessidade de separação, quando sabemos que, no processo de criação, a elaboração estética é livre. Por isso a necessidade, neste trabalho, do estudo de caso.

Para mim, o animador, seja do teatro ou do cinema, pode animar tudo, inclusive as leis da física, pois, afinal a gravidade não pode ser animada? O animador anima o invisível.

[24] "Aparelho que permitia a observação de apenas uma pessoa por vez, não sendo destinado à projeção. Tinha um visor com lentes. Dentro havia um filme com perfurações laterais, que serpenteava em ziguezague, numa exibição sem fim cujo ciclo tinha 25 segundos. A fita, vista através da lente, passava diante de uma lâmpada elétrica. Entre a lâmpada e a fita, girava um obturador que permitia, através de sua pequena abertura , a passagem da luz que iluminava os fotogramas" (LUCENA JR,2005:40).

[25] "Resultado direto do aperfeiçoamento do aparelho de Thomas Edison, era a culminação da série de contribuições anteriores [...]. O cinematógrafo servia tanto para filmar quanto para projetar" (LUCENA JR., 2005:40).

2.5- Teatro de sombras - antecedentes do cinema?

> "Sócrates: Agora imagine a nossa natureza, segundo o grau de educação que ela recebeu ou não, de acordo com o quadro que vou fazer. Imagine, pois, homens que vivem em uma morada subterrânea em forma de caverna. A entrada se abre para a luz em toda a largura da fachada. Os homens estão no interior desde a infância, acorrentados pelas pernas e pelo pescoço, de modo que não podem mudar de lugar nem voltar a cabeça para ver algo que não esteja diante deles. A luz lhes vem de um fogo que queima por trás deles, ao longe, no alto. Entre os prisioneiros e o fogo, há um caminho que sobe. Imagine que esse caminho é cortado por um pequeno muro, semelhante ao tapume que os exibidores de marionetes dispõem entre eles e o público, acima do qual manobram as marionetes e apresentam o espetáculo. [...] Sócrates: Então, ao longo desse pequeno muro, imagine homens que carregam todo o tipo de objetos fabricados, ultrapassando a altura do muro; estátuas de homens, figuras de animais, de pedra, madeira ou qualquer outro material. Provavelmente, entre os carregadores que desfilam ao longo do muro, alguns falam, outros se calam.[...] Sócrates: Eles são semelhantes a nós. Primeiro, você pensa que, na situação deles, eles tenham visto algo mais do que as sombras de si mesmos e dos vizinhos que o fogo projeta na parede da caverna à sua frente? " Fragmento da *Alegoria da caverna* de PLATÃO

Alguns fatos curiosos aproximam e afastam o teatro de sombras do cinema. A discussão em relacionar o teatro de sombras ao cinema e ao cinema de animação reaparece com mais e menos ênfase em quase toda a historiografia do cinema. Um pouco disso se deve pela semelhança operacional, e outro, a um grande legando platônico da alegoria da caverna. Num sentido de afastamento, também aparece esta relação, na tendência de renunciar o espetacular (teatral) para afirmar o cinema como linguagem autônoma.

Muitas vertentes da história do teatro e do teatro de animação apontam alguns de seus indícios, mesmo que ainda não se tenha chegado ao denominador comum de sua origem. As vertentes concordam que o continente asiático é o berço do teatro de sombras, mas China e Índia "disputam" a paternidade. Conforme Beltrame (2005), historiadores, como Meher Contractor, defendem que o surgimento se deu na Índia, e outros, como Boehn, que ele surgiu na China. Entretanto, ambos apresentam documentos que datam dessa prática há 2500 a 3000 anos atrás. Ou seja, é uma prática que existe, pelo menos, desde 1000 a.C., como mencionado anteriormente na lenda do imperador Wu Ti da dinastia dos Han, que conta a história da bailarina.

> Bonecos de couro são um dos mais antigos tesouros folclóricos da Índia. Tão velhos como a própria civilização, temos evidências de sua existência nas antigas escrituras como *Puranas* e *Jatakas.* O teatro de sombras já existia muito antes do teatro humano [de atores] e se originou das primeiras performances pictóricas, como: *Chitra Kathi*, de Pinguli, Maharashtra, os *Pads* do Rajastão, os outros *Chitra Kathas* do sul e o *Yampatta* de Bihar [26] (CONTRACTOR, 1984:4).

[26] Tradução livre.

Estes marcos apresentados por arqueólogos e historiadores são significativamente intrigantes e podem nos levar a várias questões, mas provoquemos uma:

Platão viveu em 400 a.C. e as lendas que se tem do teatro de sombras são de 1000 a. C. E ainda, considerando a Rota da seda, que existiu desde aproximadamente 800 a.C., é possível especular que o filósofo tenha tido algum tipo de contato com a lenda do teatro de sombras e que a alegoria da caverna seja uma descrição ou recontagem disso, incluindo as qualidades metafóricas que serviam para aquilo que o pensador queria expressar, como conhecimento, ética, alteridade, etc. As lendas e histórias populares são ancestrais, existindo antes da escrita. E esta forma de transmissão via oral era parte da apresentação do teatro de sombras, bem como o principal recurso comunicativo e de entretenimento. Isso nos leva a crer ainda mais que as sombras podem ter chegado ao sábio não pela sua apresentação propriamente, mas pode ter-lhe sido contada.

Essa questão não será resolvida aqui, mas serve para pensarmos na tamanha semelhança entre esse legado de Platão e o teatro de sombras. Pois a alegoria da caverna, não chegando a ser um documento histórico do teatro de sombras nem do cinema ou do cinema de animação, é o "documento" que revela a percepção sobre os três e sobre alguns elementos comuns a essas linguagens: essa morada, caverna, pode significar o espaço do imaginário, das representações, da ilusão, da alienação, a sala de cinema, o espaço da tela, do anteparo. Em síntese, os espaços físico e não-físico do jogo, e isso abarca as três linguagens. Em seguida, a ideia de objetos fabricados retoma o já dito, mas talvez intensifique a ideia de manipulação poética, de um sistema de linguagens para os que estão dentro do espaço desde a infância (aquisição de linguagem). Embora a metáfora em si carregue uma multiplicidade de interpretações, esta é, por isso, uma leitura possível, em que esses elementos são significativamente aparentes.

É importante considerar alguns estudos que relatam que o teatro de sombras chinesas, mesmo sendo uma prática milenar, era desconhecido na Europa ocidental até o século XVIII, e esse dado desautoriza historicamente a atrelá-lo à invenção do cinema. Neste século já haviam surgido várias invenções que remontam à arqueologia do cinema e inúmeros engenhos como a câmara escura, com alguns princípios já descritos na Antiguidade, por Aristóteles (384-322 a.C), e retomados na Idade Média; a lanterna mágica (1645), na Itália, entre outros.

Um livro publicado em 1646, por Athanasius Kircher, intitulado *A grande arte da luz e da sombra,* intriga e pode guardar uma informação um tanto curiosa sobre o que seriam indícios do pré-cinema ou do teatro de sombras na Europa, ou as duas coisas. No livro, ele descreve a engenhosidade da lanterna mágica, em que uma caixa e um espelho curvo recebiam uma fonte de luz que projetava a imagem na parede. Entretanto, autores como Mannoni (2003) consideram que se tratava de uma variação da câmara escura e dos dispositivos óticos.

De fato, seja do ponto de vista operacional ou estético, há uma semelhança enorme entre o cinema e o teatro de sombras, especialmente no tripé imagem (objeto, silhueta), luz/projeção e movimento (animação). Mas o teatro de sombras chegou à Europa, como já mencionado, em meados do século XVIII e possivelmente foi visto por alguns curiosos que investigavam a animação e com isso relacionaram com seus engenhos. É prematuro afirmar a influência do teatro de sombras no cinema. Contudo, é vital na formulação dessas linguagens a simbiose entre técnica e estética, e que estão sustentadas pelo mesmo tripé.

Vejamos que não só do ponto de vista técnico, mas também estético, o teatro de sombras fica no limiar entre teatro e cinema, e mais ainda entre o teatro de animação e o cinema de animação: por esse tripé (imagem, projeção, movimento). Tanto a imagem como o movimento no teatro de atores geralmente são reais; no teatro de animação são reais e com uma maior possibilidade de serem virtuais. Já no cinema, tudo é virtual, exceto os atores no ato de representação, na captura, e também tudo é projeção. De modo geral, ninguém anima nada. Existe uma máquina de animação de *frames* (no tempo da película) - algo que muitos atores nem sabem que existe - a qual também se aplica ao cinema de animação, embora existam gêneros que requerem a captura, excluindo os casos de animação realizados inteiramente no computador. Seja no computador ou na mão, tanto no cinema de animação quanto no teatro de animação se anima algo, seja virtual, ou não. A projeção é o deslocamento, que ocorre de forma diferente de linguagem para linguagem e de gênero para gênero.

O cinema é a arte da projeção; o teatro de animação também. Já o cinema de animação projeta em dois sentidos, para o suporte (seja qual for: papel) e depois na projeção do filme.

O teatro de sombras merece um destaque nesse sentido, pois a projeção do teatro de sombras é significativamente diferente da do cinema de modo geral. No teatro de sombras tradicional, devido às silhuetas geralmente estarem grudadas na tela, a luz que toca no objeto

tem pouquíssimo espaço para projetar a sombra numa tela. Ou seja, o que se vê, na verdade, é o contorno do próprio objeto (silhueta).

As sombras das silhuetas são, então, quase a própria matéria física e a luz vai apenas preencher a ausência de silhueta, delineando seu contorno. É como se a sombra não fosse literalmente uma sombra, mas um objeto que interrompe a luz. Esse fato inerente à estrutura do tradicional teatro de sombras, em que a silhueta está encostada na tela, é um fator que, do ponto de vista de projeção num sentido fílmico, o afasta do cinema em geral.

Todavia, se considerarmos esta especificidade do teatro de sombras tradicional, de que o que se move é um objeto e não sua sombra, neste sentido, isso o aproxima do gênero de cinema de animação *stop motion*. Entretanto, se retomarmos o tópico da luz e da sombra, quando se diz que a sombra é resultante do comportamento da luz e que a luz está na entranha do teatro de sombras, essa seria uma afirmação correta, uma vez que o teatro de sombras não é apenas uma técnica, mas uma estética e que esse comportamento da luz faz o teatro de sombras. Isto é, ainda não existe teatro de sombras sem incidência de luz. E ainda, no cinema de modo geral, o que vemos não são projeções de sombras, mas diferentes graus de incidência de luz (luz-cores).

Parece um pouco controverso que o teatro de sombras tenha chegado à Europa apenas no século XVIII, sendo que no século XIV já havia registros sobre o teatro de sombras turco, o Karagöz, nos países do Oriente Médio. “Citado pela primeira vez, pelo historiador persa Rachid ed Dine, o teatro de sombras turco se encontra em outros países mulçumanos - Síria, Egito, Irã, Argélia, Tunísia” (BADIOU, 2012:67). E se considerarmos ainda que os árabes conquistaram a península Ibérica no século VIII e foram expulsos no século XV, no final deste período já existia a prática de teatro de sombras nos países muçulmanos. Este dado também deve ser considerado, pois sírios, entre outros árabes possivelmente já conheciam o teatro de sombras turco.

Boehn (1972) menciona que, a partir da metade século XVII, eram frequentes as peças de sombras, geralmente junto com marionetes, nos palcos alemães, como em Danzig, em 1683, e em Frankfurt, em 1692. “O diretor de teatro Ferdinand Beck, que apareceu em Frankfurt em 1731, introduziu peças artísticas de sombras entre os atos de seus melodramas” (p. 115).

> O teatro de sombras só poderia se estabelecer na Alemanha depois que já tivesse encontrado certa aprovação em Paris. Este tipo de entretenimento parece ter sido conhecido na Alemanha ainda antes, mas o primeiro registro que temos é uma correspondência de Melchior Grimm datada de 15 de

> agosto de 1770. Em 1775, um certo Ambroise abriu um teatro deste tipo, que, em 1776, fez apresentações em Londres. Nele foi exibido um naufrágio em meio a trovões e relâmpagos, juntamente com várias cenas de transformação, incluindo uma ponte se quebrando em vários pedaços, uma cena que, a partir daquela época, se tornou popular no teatro de sombras. A partir de 1784, Dominique Séraphin, com suas *ombres chinoises perfectionnés*, era uma formidável rival de Ambroise (BOEHN, 1972:116).

Conforme Badiou (2012), no final do século XVIII, na França, François Séraphin Dominique, conhecido como Séraphin, desenvolveu espetáculos de teatro de sombras. "A princípio, realiza recortando finas chapas de ferro e montando-as sobre pedestal" (Idem:71). Este teatro vai fazer um sucesso enorme e atuar durante quase um século. O triunfo dos espetáculos deste século inspirou fortemente o imaginário europeu. Segundo Maturana (2009), Séraphin formou uma companhia itinerante, tendo viajado para outros países da Europa, entre eles Itália e Alemanha. Em Paris, realizou apresentações nas ruas e devido ao seu sucesso abriu o *Theâtre de Séraphin*. Depois de sua morte, em 1800, sua família seguiu tocando o grupo e o teatro até 1870.

Ainda conforme Maturana (2009), na Alemanha durante o século XVIII, o teatro de sombras adquiriu um vínculo com pintores e poetas, sem perder o caráter popular. Posteriormente, por volta de 1835, outras grandes cidades europeias, como Londres e Amsterdam, também tinham teatro de sombras.

Se considerarmos o cinema de animação e o teatro de animação uma técnica ou uma estética, teremos várias divergências e convergências. Porém, considerando uma forma de percepção, teatro de sombras (teatro de animação) e cinema de animação são xifópagos cerebrais (um corpo e duas cabeças).

Mas, de fato, muitos historiadores e pesquisadores trataram essa semelhança de forma paralela. Uns, pela síndrome do reconhecimento do cinema enquanto linguagem (e para tal afastar dos vínculos do teatro é a principal estratégia), e outros, por aceitarem e reconhecerem o cinema como uma arte totalmente nova, filha do século XIX – numa total apologia à máquina e à era da indústria.

No que tange a linguagem pictórica do teatro de sombras, outras aproximações são possíveis de ser feitas como, por exemplo, no filme *Fantasmagorie* (1908), de Emile Cohl, com fotografias de desenhos com linhas brancas no fundo negro. Estes contornos resultaram ao artista uma proposta de desenhos que se metamorfoseassem – suas apresentações combinavam animação ao vivo; o *Gato Felix* (1920), de Otto Messmer, com seus contrastes preto-e-branco e o próprio *Mickey Mouse* (1928), surgido no auge do Gato Felix, seguindo a mesma característica plástica. Segundo Lucena Jr. (2005), o Gato Felix também faz uma

exploração dramática da sombra, como os expressionistas. Também as animações de recortes seguem uma estética do teatro de sombras, entre elas, as de Oskar Fischinger e Lotte Reiniger na Alemanha e alguns trabalhos de Len Lye; pode-se dizer que são estéticas de silhuetas, seja com apropriações mais diretas, como é o caso de Lotte, ou não.

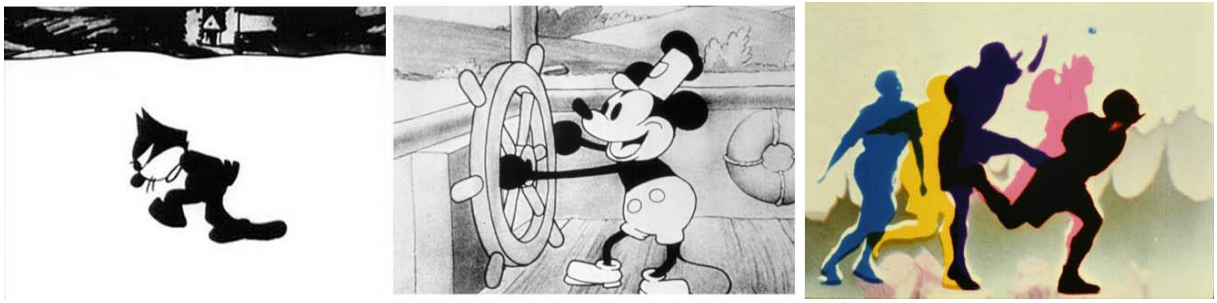


Figura 7 - Gato Félix (1920); Figura 8 - Mickey Mouse no filme *Steamboat Willie* (1928); Figura 9 - Rainbow Dance, de Len Lye (1936)
Fontes: Sites[27]

[27] Figura 7: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Felix_the_Cat>; Figura 8: <http://en.wikipedia.org/wiki/File: Steamboat-willie>; e Figura 9: <http://www.complusevents.com/len-lye/>. Acesso em 12 de dezembro de 2013.

2.6 - Engenhocas a serviço da animação: da Lanterna Mágica ao Praxinoscópio

Os mecanismos para obtenção de imagens primeiramente projetadas e consecutivamente animadas se desenvolvem gradativamente, num espaço de tempo muito diferente do atual, muitas vezes com o espaço de séculos. Antes da câmara escura existia uma coleção de ancestrais desses engenhos como a *lanterna viva*, entre outras lanternas híbridas. Mas o que mais se popularizou logo depois da câmara escura foi a lanterna mágica, outro aparato que possibilitava projetar e "animar" imagens.

Mannoni (2003) menciona o ano de 1657 como sendo o do surgimento da verdadeira Lanterna Mágica[28] e completa que o aparelho "representa a mais duradoura, a mais inventiva, a mais artística das ideias-mestras que antecederam o nascimento do cinema. Ao longo de seu reinado, que se estende por três séculos, ela exibiu imagens artificiais, fixas e animadas" (2003:57). Conforme Mannoni (2003), dois nomes são os mais representativos em torno do surgimento da lanterna: Athanasius Kircher e Christiaan Huygens, seu verdadeiro pai. "Christiaan Huygens foi o primeiro sábio de que se tem conhecimento a estudar, aperfeiçoar, fabricar, vender e difundir na Europa a lanterna mágica. Foi também o primeiro, aparentemente, a utilizar uma placa animada" (MANNONI, 2003:58).[29]

Um fator imprescindível para a animação de imagens bidimensionais foi a criação da placa animada, por Christiaan Huygens, em 1659. Nesta placa, a animação não ocorria como na câmara escura, mas se utilizava de imagens estáticas individuais que carregavam cada uma um movimento, o movimento artificial. Conforme Mannoni (2003), Huygens desenhou em seus manuscritos dez figuras de esqueleto para servirem de "apresentações por meio de vidros convexos numa lanterna" (HUYGENS *apud* MANNONI, 2003:62).

O conjunto de desenhos de Huygens para a lanterna demostra uma sequência de ações realizadas, além de um pontilhamento demarcando o percurso do gesto na figura, para recriar o movimento artificial. Esta foi "a primeira representação gráfica conhecida de uma placa animada para lanterna mágica. [...] Esse tipo de placa foi comum até fins do século XIX" (MANNONI, 2003:63). Ao observar os desenhos, é possível perceber que a ideia de

[28] Segundo LUCENA JR.(2005:30), a Lanterna "trata-se de uma caixa com uma fonte de luz e um espelho curvo em seu interior, um equipamento simples que possibilitava a projeção de s*lides* pintados em lâmina de vidro".

[29] Mannoni faz uma investigação surpreendente da história de Christiaan Huygens e credita ao amigo do seu pai Cornelis Jacobsz Drebbel seu contato com a 'lanterna mágica'. Drebbel era especialista em magia, dióptrica e catóptrica. "Entre os objetos estranhos colecionados por Drebbel, havia um misterioso aparelho óptico que encantou o jovem Constantin Huygens [pai de Christiaan]" (MANNONI, 2003:59). Numa relato de Constantin, ele descreve o aparelho: produz efeitos admiráveis em pinturas de reflexão numa sala escura e qualquer pintura morta passa à vida. "Pois a figura, os contornos e os movimentos nela se juntam" (*apud* MANNONI, 2003:60).

decomposição do movimento atingiu um outro grau de representação: aquele que decompõe o tempo-espaço que será fundamental no cinema de animação, como mencionado no tópico sobre o tempo-*anima,* diferente da "animação" que ocorria na câmara escura, que mais se aproxima do teatro de sombras, onde as figuras eram projetadas do exterior para o interior, assim como eram articuladas. Ou seja, o movimento visto projetado era o movimento executado fisicamente, não um movimento mecanizado.

Figuras 10 e 11: Desenho de Huygens para lanterna, com sequência de ações; à direita em detalhe
Fonte: MANNONI, 2003:63

Sobre esta questão, quando o movimento deixa de ser um movimento realizado no tempo real e passa a existir dentro de um distanciamento espacial e temporal na sua representação, há uma curiosidade de extrema significação para nós, conforme conta Mannoni (2003:64): "Em 20 de fevereiro de 1661, Huygens assistiu a um espetáculo de 'marionetes italianas' organizado pelo senhor de Guederville. Em seu diário, fez uma observação a propósito da maneira como elas eram animadas". E, posteriormente, concluiria que a lanterna mágica era um instrumento de recreação e deveria estar num gabinete de curiosidades, junto das marionetes e da câmara escura. Isso pelo desapego ao equipamento, pois não via nele potencial científico.

Entretanto, a constatação é um tanto paradoxal, pois, do ponto de vista da animação, no sentido de movimento, essa seria a mais significativa das descobertas para o cinema de animação e, ao mesmo tempo, a que mais o afasta do teatro de animação. Isso se dá pelo fato de os movimentos estarem noutro nível de representação.

A lanterna mágica, desde seu nascimento, vai passando por várias modificações. Outros fatores que preconizam a decomposição e a sequencialidade do movimento são, além dos desenhos de Huygens, outras experiências, como a mecanização do movimento, a qual será fundamental para obtenção de imagens projetadas animadas.

Conforme Mannoni (2003), entre 1676 e 1685, no cenário das inovações da lanterna mágica surgem, na Alemanha, dois nomes que desenvolveram meios de mecanização do movimento: o físico Johann Christoph Sturm, idealizando a *lanterna dioptro-catóptrico ou megalográfica* e consecutivamente a *lanterna-relógio*[30], e Johannes Zahn que além de aperfeiçoar, simplificou o mecanismo lhe trazendo outras modificações.

A inserção do movimento mecânico na lanterna mágica vai ser uma revolução do ponto de vista técnico para a animação cinematográfica. Numa ilustração do livro de Zahn, aparece um disco para a lanterna que continha seis imagens, "representando seis fases sucessivas de um movimento: um homem brincando com sua bengala, fazendo-a rodopiar na mão" (MANNONNI, 2003:85), produzindo uma síntese do princípio do movimento da animação fílmica. "Aparentemente foi a primeira vez que se tentou projetar uma imagem animada *contínua*" (idem), sem desconsiderar a representação gráfica da placa animada, inventada por Huygens que germinou esse princípio.

Zahn e Sturm, além da contribuição da lanterna-relógio, e com isso a mecanização do movimento, são responsáveis por colocarem a lanterna a serviço de estudos de ciências e de instrumentos pedagógicos, função esta que variará de país para país, como é o caso, por exemplo, da França, que a consagrou como instrumento de espetáculos e entretenimento.

Com os múltiplos usos, a lanterna mágica se popularizou nos cantos mais remotos da Europa, e também em outros continentes. Essa proliferação se deve aos andantes, lanternistas:

> As projeções e os brinquedos ópticos criaram um novo ofício, o do lanternista ambulante, que perambulava com a lanterna mágica ou a caixa de imagens[31]. Era um ofício miserável, de pouquíssimo ganho. Os lanternistas ambulantes iam de vilarejo em vilarejo, com suas caixas amarradas às costas, por vezes acompanhados de um macaco ou de uma

[30] Conforme Mannoni (2003), a lanterna-relógio projetava a imagem com números das horas, "os ponteiros giravam sobre essa imagem fixa, indicando a hora" (84). "Outra variante: o ponteiro era pintado na parede, mas o mostrador luminoso é que girava, graças a um mecanismo de relojoaria colocado na lanterna. Ou ainda o mostrador do relógio era desenhado numa parede branca e o ponteiro, pintado no vidro de projeção e animado pelo movimento mecânico" (Idem).

[31] Para Mannoni (2003:104-105), "a lanterna mágica e a caixa óptica [...] eram duas 'curiosidades' itinerantes bem distintas. Mas a iconografia dos séculos XVIII e XIX mistura alegremente os dois aparelhos sob a mesma denominação genérica de 'lanterna mágica', embora fossem muito diferentes. Não havia projeção na caixa óptica, apenas visão individual das placas [...]. Já a lanterna mágica podia projetar imagens" para um número maior de gente, o que, possivelmente, lhe atribui maior fama e popularidade.

> ‘marmota viva’[...] pelas ruas gritando o programa: ‘Curiosidades: a cidade de Constantinopla!’. Esperavam que uma janela ou porta se abrisse, que um burguês lhe fizesse sinal. Paravam então na casa do cliente (marcavam compromisso para a noite ou o dia seguinte), estendiam uma tela branca, acendiam a lanterna – ou posicionavam a caixa óptica – e o espetáculo tinha início. Frequentemente uma auxiliar encarregava-se do acompanhamento musical, como uma sanfona ou um realejo (MANNONI, 2003:97).

Com essa descrição da “performance” dos ambulantes, podemos perceber que mesmo os lanternistas sendo possuidores de uma máquina de animação, o ato da projeção em si requeria uma “espetacularidade”, uma atitude teatral e efêmera, pois existia a palavra narrada carregada de intenções, a música tocada, etc.

Além da lanterna, a caixa óptica era frequentemente encontrada com os ambulantes e também sofreu inúmeras modificações. Podemos mencionar como uma delas, a de efeitos diurnos e noturnos, o qual possibilitava dosar a intensidade de luz, fosse natural ou não. Mannoni (2003) alude este efeito como precursor do *fade-in* e *fade-out*[32] do cinema.

Porém, no que contempla a luz, podemos ir mais longe e atribuir esse efeito ao teatro de sombras e, posteriormente, ao teatro de atores, quando se teve a inserção da luz a gás e da luz elétrica. Atualmente, esse efeito de dosar a luz e o som é um elemento de extrema significação para a linguagem teatral e pode ser fundamental, dependendo da estética do espetáculo. Obviamente que esse recurso não é só utilizado no teatro e no cinema, mas também nas artes visuais e, especialmente, nas demais linguagens tecnológicas.

Durantes os séculos XVII, XVIII e XIX, as caixas ópticas, além de ser carregadas pelos ambulantes, também ficavam nos gabinetes de curiosidades.

Segundo Mannoni (2003), no século XVIII, na França, o refinamento dos gabinetes e o trânsito de intelectuais neles coincidem com a Revolução Francesa. As caixas ópticas e lanternas tornam-se armas para o povo, que veiculavam através delas suas reivindicações, adquirindo assim uma conotação política. Este fato popularizou ainda mais as lanternas e caixas, levando-as a uma produção maior e ao seu barateamento, quase extinguindo o ofício dos ambulantes. “Contudo, o ofício nunca desapareceu realmente, pelo menos até o surgimento do cinema” (MANNONI, 2003:119).

Com a extinção do lanternista, parecia que se extinguiria também o “performer”, devido a essa “autonomia” do aparelho e sua operacionalidade.

A lanterna mágica seguiu uma grande evolução técnica, de modo que se poderia projetar numa tela ou parede imagens fixas e animadas, ampliadas, em cores, opacas, entre

[32] O efeito de aumentar e diminuir gradualmente o som ou a imagem.

outras, variando também em funções, sejam científicas, pedagógicas ou de entretenimento. Sofreu várias modificações e quando já havia corrido todos os cantos da Europa e achava-se que não havia mais possibilidade técnicas, ela foi reinventada. “Retomada uma vez mais, novamente modificada e completamente mudada pela *fantasmagoria*, um espetáculo de imagens animadas e diabólicas, que, a despeito de sua aparente novidade, reatava com o passado sulfuroso das primeiras projeções da *câmara obscura* e da ‘lanterna do medo’”. (MANNONI, 2003:149). Com isto, ressurgia também o “performer”, ou seja, o atuador.

A fantasmagoria surgiu no final do século XVIII como uma nova modalidade de espetáculo luminoso.

> Os espectadores jamais deviam ver o equipamento de projeção, que ficava escondido atrás da tela. Quando a luz da sala se apagava, um fantasma aparecia na tela, bem pequeno a princípio; aumentaria de tamanho rapidamente, e assim pareceria se mover em direção à plateia (MANNONI, 2003:151).

Ainda conforme Mannoni (2003), também ocorria de forma inversa, com a figura surgindo grande e diminuindo aos poucos. As imagens projetadas tinham que ser nítidas, e isso se deve aos avanços técnicos do equipamento, entre eles, a inserção de um diafragma, que permitia o ajuste da imagem. Além desses fatores, o autor menciona ainda uma cremalheira (peça com “dentes” para mover determinadas superfícies), que servia para deslocar a lanterna ao longo do trilho, e mesmo rodas com a mesma função.

É possível observar várias semelhanças com os princípios da linguagem cinematográfica, como os efeitos de *travelling*, movimentação de câmera, planos e zoom.

Mesmo tendo essas aproximações com a linguagem cinematográfica, por outro lado o espetáculo se aproxima ainda mais da linguagem teatral, isto é, pela encenação arquitetada nas sessões. Um fator curioso, mencionado por Mannoni (2003), é a coincidência do período que apareceu a fantasmagoria com a popularidade da literatura gótica, entre eles, Fausto, de Goethe. O autor aponta também os ingredientes da fantasmagoria, como fantasia e superstições, como fatores que vão contribuir para o aperfeiçoamento de sua encenação.

Isso nos leva ao fantástico e místico do animismo como percepção, bem como à ideia de jogo. Podemos perceber que a lanterna tecnicamente alcançou uma grande qualidade, havendo, no entanto, a necessidade da “performance”.

Vários relatos das sessões de fantasmagoria demonstram esse caráter sombrio e especialmente cênico. Podemos constatar isto tanto na figura abaixo como na seguinte descrição, rica em detalhes, de 1784, de Johann Samuel Halle.

O pretendido mago conduz o grupo de curiosos a um ambiente revestido de um pano negro, e no qual se acha um altar pintado também de negro, com dois candelabros e uma cabeça de morto, ou uma urna funerária. O mago traça um círculo na areia, em volta da mesa ou do altar, e pede aos espectadores que não atravessem o círculo. Ele começa sua conjuração, lendo num livro e fazendo fumaça com uma substância resinosa para os bons espíritos e com coisas fétidas para os maus. Num único golpe, as luzes se extinguem por si mesmas, com um forte ruído de detonação. Nesse instante, o espírito invocado aparece pairando no ar, por cima do altar e da cabeça da morte, de tal maneira que parece querer alçar voo pelos ares ou desaparecer debaixo da terra. O mágico passa sua espada diversas vezes através do espírito, que lança um grito lamentoso. O espírito, que parece elevar-se da cabeça da morte numa ligeira nuvem, abre a boca; os espectadores veem então abrir-se a boca da cabeça da morte e ouvem as palavras pronunciadas pelo espírito defunto, num tom rouco e terrível, quando o mágico lhe faz perguntas. Durante toda essa cerimônia, relâmpagos rasgam o ambiente... e ouve-se um ruído terrível de tempestade. Pouco depois os candelabros acendem-se por si sós, enquanto o espírito desaparece, e seu adeus agita de maneira sensível os corpos de todos os membros da plateia... A sessão mágica chega ao fim, enquanto cada qual parece perguntar ao vizinho, com um palor lívido no rosto, que julgamento deve fazer a respeito desse encontro com o mundo subterrâneo (HALLE *apud* MANNONI, 2003:154-155).

Magie,
oder, die
Zauberkräfte der Natur,
so auf den Nutzen und die Belustigung
angewandt worden,
von
Johann Samuel Halle,
Professoren des Königlich-Preußischen Corps des Cadets
in Berlin.
Mit 9 Kupfertafeln.
Erster Theil.
Zweyte Auflage.
Berlin, 1784.
bey Joachim Pauli, Buchhändler.

Figuras 12 e 13 - Gravura do livro *Magie, Oder, Die Zauberkrafte Der Natur*, de Von Johann Samuel Halle (Em detalhe e completa)
Fonte: Extraído do exemplar digitalizado por The New York Public Library

O autor menciona ainda que, para que a cena ficasse ainda mais macabra, a lanterna ficava escondida dentro de uma caixa de madeira, a qual, às vezes, tinha o formato de um túmulo. “Um segundo assistente, escondido num cômodo adjacente, falava com voz sinistra através [de um tubo oco], interpretando o ‘porta-voz do Eliseu’, o reino dos mortos” (MANNONI, 2003:155).

De fato, juntando todas essas descrições, temos “rubricas” e roteiros das encenações realizados pelos fazedores de fantasmagoria.

Para nossa abordagem, é fundamental mencionar a figura de Étienne-Gaspart Robert (Robertson), que geralmente é, conforme Mannoni (2003), considerado o inventor da fantasmagoria, em 1798, embora ele a tenha retomado e explorado a invenção da retroprojeção móvel de Paul Philidor. Manonni (2003) assegura que Robertson “tinha visto e admirado o espetáculo de Philidor, do qual se apropriou até mesmo do nome (termo Phantasmagoria)” (163). Além de Philidor, outros nomes figuram no conflito de paternidade da fantasmagoria e outras denominações[33] do espetáculo, apesar de não alcançarem seu sucesso.

Contudo, Robertson foi o mais conhecido. Ele tinha estudado oratória, eclesiástica e física, e também pintava. É muito provável que essas habilidades juntas tenham lhe favorecido para a fantasmagoria. Ele logo descobriu e fez várias associações das lanternas de Philidor, Della Porta, Kircher e Zahn. Assim, após o domínio técnico da lanterna, Robertson estreia em Paris, com sua primeira sessão da fantasmagoria em 23 de janeiro de 1798 (Idem).

Assim como fazia Philidor, Robertson anunciava não ser mágico para se livrar da fama que tinham os “charlatões” e não ser excluído do círculo dos cientistas. Entretanto, os parisienses iam às suas sessões para se divertir. E, devido ao seu público procurar entretenimento, ele introduziu explicitamente efeitos teatrais, passando da “patente” de cientista para a de ilusionista, ou homem de teatro. Muito embora, como já discutido, e parece não ter sido reconhecido em sua época, tanto a lanterna escura como a lanterna mágica tinham elementos da linguagem teatral.

Muitos foram os dramas apresentados por Robertson com a fantasmagoria, podendo-se destacar, entre eles, uma situação que exigia a fusão de duas imagens projetadas de lanternas mágicas. Mannoni (2003) cita o drama da *Freira ensanguentada*, o qual tinha duas lanternas: uma projetando o cenário, a imagem fixa, e a outra a imagem em movimento da

[33] Fantascópio, fantomagia,

freira coberta de sangue. Do ponto de vista técnico, tudo indica, que essa seria a primeira vez da utilização desse recurso.

Além de explorar o uso da lanterna mágica para os espetáculos de fantasmagoria, o grande mérito de Robertson, bem como sua contribuição, foi reunir todas as possibilidades técnicas do equipamento ao fazer espetacular, mesmo que ele próprio, discursivamente, negasse tal característica. "Ele não inventou a fantasmagoria, mas soube extrair todas as possibilidades de um método de projeção [...] São os Robertson e Méliès que abrem a simples invenções mecânicas os campos da criação artística" (MANNONI, 2003:185). Ou seja, de um invento técnico para uma linguagem artística.

Paralelo à fantasmagoria, surgiram outras invenções, como o *panorama*[34] e outras variações: Georama, Diorama, Neorama, e, consecutivamente o Daguerreótipo, mas com efeitos variavelmente diferentes. Se, por um lado, tinham a luz como matéria comum, por outro, o movimento não era utilizado *a priori*. "Enquanto a tela da fantasmagoria apresentava múltiplas figuras móveis, no panorama não havia qualquer efeito de animação" (MANONNI, 2003:187). Isto é, não havia imagens projetadas (deslocamento), decompostas, animadas e nem mesmo a presença do atuador, o que, do ponto de vista da animação, é um retrocesso. Mas, se do ponto de vista da animação de imagens, o panorama se afasta, na questão do espaço, ele se aproxima da cenografia teatral clássica, tanto é, que muitos cenógrafos do teatro estavam envolvidos com o mesmo.

Numa dessas variações do panorama, o Diorama merece um parêntese, por sua transformação radical realizada por Louis Jacques Mandé Daguerre e Charles Marie Bouton. Segundo Manonni (2003), Daguerre tinha vasta experiência em cenografia, inclusive habilidades com as técnicas pictóricas de sombras, *chiaroscuro*, luz e perspectiva. Ele criou um sol que se movia para uma cena de ópera. "Daguerre e Bouton decidiram, em 1822, adaptar os métodos cenográficos do teatro ao velho panorama, acrescentando-lhe os efeitos especiais das caixas ópticas do século XVIII" (MANNONI, 2003:196), criando efeitos de luz de um virtuosismo único.

Quando a parceria entre Daguerre e Bouton acabou e o diorama já não era mais novidade, Daguerre já estava trabalhando na investigação daquilo que seria o daguerreótipo[35]

---

[34] "No panorama, não havia projeção. O espectador era introduzido numa plataforma elevada, erguida no centro e à meia-altura de rotunda de teto cônico, e desse ponto comtemplava uma grande tela pintada, estendida sobre uma parede circular. Essa vista 'panorâmica' representava uma paisagem, uma cena de batalha, um monumento ou algum assunto semelhante" (MANNONI, 2003:187).

[35] O daguerreótipo seria o nome batizado por Daguerre para a fotografia, após a morte de Nicéphore Niépce, seu inventor. "A história da invenção da fotografia (primeiro chamado 'heliografia' – 'escrita do sol' – por Niépce, em maio de 1826)" (MANNONI, 2003:201) não é possível de ser contada neste trabalho, embora seja importante

e se aproximaria de Nicéphore Niépce, ao tomar conhecimento de suas pesquisas sobre fixação das imagens da câmara escura. Assim sendo, fecharam um acordo provisório que mais beneficiaria Daguerre, e em 1833 Niépce morre (MANNONI, 2003). Daguerre vai retomar suas experiências, desenvolvendo-as e otimizando-as. Segundo Mannoni (2003), o "daguerreótipo" foi levado ao conhecimento público em 1839, por Daguerre, que vendeu "sua" invenção para o governo francês.

De fato, é indiscutível a importância do surgimento da fotografia para o cinema, e também para o cinema de animação, que independe dela para existir.

> Apesar do nascimento da fotografia, muitos pesquisadores prosseguiram, ao longo de todo o século XIX, em suas tentativas de projetar figuras animadas e pinturas à mão, como nos séculos anteriores; outros porém, mais audaciosos, sonhavam obter imagens fotografadas 'movimentadas'. Por fim, antigos e modernos se encontrarão na reta final: as técnicas da lanterna desenvolvidas por Huygens fundiram-se às da câmera fotográfica. Mas a jornada ainda seria longa (MANNONI, 2003: 206).

No que tange às imagens animadas, pré-cinematográficas, várias foram as perspectivas e experiências para se tê-las. Umas mais próximas das linguagens teatral e cinematográfica, e outras menos, mas todas na busca pela animação.

Houve ainda experiências e processos para se chegar à animação de imagens "cinematográficas", como a observação da "persistência retiniana" ou "persistência da visão" (1826), bem como o desenvolvimento de mecanismos de representação, como: taumatroscópio, fenaquistocópio, zootroscópio, kineógrafo ou flipbook, praxinoscópio, cinetógrafo, cinematógrafo, entre outros. Inúmeros foram as conexões e engenhos feitos por matemáticos, cientistas, artesões e artistas, na busca por imagens projetadas animadas, havendo uma lista numerosa de aparatos, não cabendo aqui mencionar todos.

Os estudos sobre persistência da visão, segundo Mannoni (2003), são de 1740, quando se tentou medir a duração da persistência luminosa captada pelo olho. "O alemão Johannes Serger (1704-1777) relatou - depois de muitos outros, como o padre Honoré Fabri, em 1667 - que, ao girar rapidamente um carvão incandescente no escuro, o que se via era uma círculo contínuo" (MANNONI, 2003:211).

> Hoje [referindo-se a película], quando vamos ao cinema, 24 imagens fotográficas, impressas em película, são projetadas a cada segundo por um

---

citar alguns fatos mencionados por Mannoni (2003): em 1816, Niépce deu início às suas experiências para fixação de imagens observadas dentro da câmara escura – "as imagens da antiga câmara escura não eram mais efêmeras" (Idem: 2003); Em 1829, Niépce escreveu um *Tratado sobre a heliografia*, no qual revela todo o segredo de reprodução de imagens captadas pela ação de luz na câmara escura, mencionando ainda o processo químico com betume-da-judéia e iodo (Idem: 2003).

> aparelho que efetivamente é a antiga lanterna mágica, à qual foram acrescentados um mecanismo de tração e um obturador. Cada uma dessas imagens projetadas é percebida por nossas duas câmaras escuras, nossos olhos, cujas retinas possuem células receptoras de luz, formadas de uma multidão de bastonetes e cones, que contêm uma substância chamada rodopsina. Os receptores da retina são conectados às células nervosas, depois ao cérebro, por meio de fibras do nervo óptico. O processo de percepção da imagem filmada, portanto, consiste de três etapas: óptica, química e cerebral (MANNONI, 2003:209).

Entre as importantes descobertas que irão contribuir para o estudo do efeito da percepção retiniana e para a animação fílmica estão o anortoscópio e o fenaquitoscópio, de Joseph Plateau, que criou uma série de dispositivos (discos) para testar o fenômeno. Conforme Manonni (2003), estes aparatos foram concebidos, respectivamente, em 1827 e em 1832. Ambos foram comercializados.

O anortoscópio se tratava de um disco com um desenho "alongado", colocado num aparelho movido à manivela. Conforme girava, a imagem se "desalongava", ficando perfeita. Já o fenaquitoscópio sucede o anortoscópio, de modo que não se pode pensar nele sem mencionar seu antecessor. Manonni (2003) observa que para que Plateau construísse estes instrumentos, ele estudou a teoria sobre análise e síntese do movimento do matemático Peter Mark Roget, bem como suas próprias teorias.

> Se, em vez de ter apenas figuras idênticas, fizermos de modo que passem de uma forma ou posição para outra, fica claro que cada um dos setores, cuja imagem no espelho ocupará sucessivamente o mesmo em relação ao olho, portará uma figura que diferirá ligeiramente daquela que a precedeu; de sorte que, se a velocidade for bastante grande para que todas essas impressões sucessivas se unam umas às outras, mas não a ponto de se tornarem confusas, acreditamos ver cada pequena figura mudar gradualmente (PLATEAU *apud* MANONNI, 2003:222).

Como podemos ver, a questão de decomposição do tempo-movimento estava sendo representada de forma sistemática. Em 1832, Plateau apresentaria o fenaquitoscópio, que já reproduzia a ilusão de movimento. A diferença básica entre os dois instrumentos é que um fazia a imagem parecer fixa enquanto no outro a imagem estava em movimento, mesmo que ambos estivessem presos a um suporte que girava. Ou seja, ambos estavam em movimento, mas proporcionavam efeitos distintos: um com a representação do movimento e o outro não.

O fenaquitoscópio foi uma descoberta que não podemos apenas citar rapidamente, pois se trata de um dos instrumentos mais importantes da arqueologia do cinema de animação e, consecutivamente, da imagem cinematográfica. Mas para dar a paternidade a Plateau, é preciso apresentar outro preâmbulo contextual para não cometer nenhuma imprecisão.

Segundo Manonni (2003), em 1830, Michael Faraday pode ter influenciado diretamente a invenção do fenaquitoscópio, com a idealização da Roda de Faraday, um novo sistema de disco que foi demonstrado no mesmo ano. No ano seguinte, Faraday desenvolveria mais dois novos discos.

Uma curiosidade importante que devemos mencionar é que, concomitantemente ao desenvolvimento do fenaquitoscópio por Plateau, o austríaco Simon Stampfer estava desenvolvendo em Viena o estroboscópio com o mesmo princípio, também fundamentado no disco de Faraday (MANONNI, 2003). "Animar pequenas figuras representando as diferentes fases de um movimento, num tempo determinado, por meio de um tipo de disco diferente, seria um avanço ainda mais importante. E ele será realizado por Plateau e Simon Stampfer, seguindo-se a uma nova descoberta de Michael Faraday" (MANONNI, 2003:220).

O fenaquitoscópio, devido a sua simplicidade de manuseio e aos efeitos causados, logo se popularizou como brinquedo ótico e, com isso, foram aparecendo inúmeras releituras e adaptações. Paralelamente, os estudos de projeção de imagens estavam também em ebulição nesta época e nos períodos seguintes. Desta forma, pouco demorou para que fosse desenvolvida uma versão que associava os princípios do fenaquitoscópio ao conhecimento de projeções das lanternas e similares. Em 1843, segundo Manonni (2003), era anunciado em um jornal londrino um novo princípio de projeção de figuras em movimento com aparência de vida real, assinado por T.W. Naylor.

Daí em diante, inúmeros engenhos e novidades apareceram com diferentes nomes, mas sempre prevalecendo a fusão do princípio da representação da decomposição do movimente com a projeção.

Dentro de uma bola de neve histórica que foi o percurso de cientistas, artistas, curiosos, etc. na busca por imagens animadas projetadas, podemos também mencionar em nossa abordagem a experiência do lanternista profissional Pierre Séguin com o *Poliorama*. Conforme Mannoni (2003:253), Séguin era especializado em pintar placas de vidro para lanternas mágicas, criando

> placas de fantasmagoria para o mágico e lanternista Henri Robin [...], que sustentava ser inventor de um efeito óptico teatral conhecido como 'aparições espectrais', método que nada tinha em comum com as fantasmagorias de Robertson. Em 1863, esses 'implacáveis fantasmas vivos' tiveram grande sucesso em Paris. Robin os exibia num saguão do Boulevard du Temple, 49, mas foi um rival, lanternista inglês John Henry Pepper, que alcançou o verdadeiro triunfo com esse invento, no palco do Théâtre Impérial, em Le Châtelet. Pepper teve até a audácia, para o desgosto de

> Robin, de patentear suas ‘exibições ilusórias’ na França (MANNONI, 2003:253-254).

O abade Moigno, que assistiu à sessão, a descreveu da seguinte forma:

> Três enormes espelhos sem estanho, de 5 metros quadrados [...] são dispostos verticalmente sob os alçapões, podendo ser erguido num dado momento, de modo a dividir o palco em dois, paralelamente à ribalta. Esses espelhos são suficientemente transparentes e incolores, para que o olho mal perceba sua presença. A pessoa viva, cuja imagem não pode ser projetada atrás do espelho, fica debaixo do palco; faz a pose desejada; ela é iluminada por duas luzes Drummond ou lâmpadas de óxi-hidrogênio, e sua imagem, produzida pela reflexão dos raios que envia ao espelho, convenientemente inclinado, aparecerá a uma igual distância, atrás desse mesmo espelho, ao lado dos atores vistos em cena.
>
> Na primeira cena, o sr. Robin evoca, ao som de um tambor, seu zuavo no campo de batalha de Inkermann, que aparece e lhe mostra suas cinco chagas e sua cruz. Na segunda cena, o espírito de uma senhora lhe aparece, de ramalhete na mão, e o insta vigorosamente a que faça a mesa à sua frente falar. Na terceira cena, é a Morte, na forma de um esqueleto envolto em planejamentos brancos, dos quais ela pouco a pouco se vai livrando, até se mostrar em sua medonha nudez, e que termina por levar embora o próprio sr. Robin (MOIGNO *apud* MANNONI, 2003:254).

Toda essa descrição demonstra que Henri Robin e seu assistente Séguin foram dois grandes lanternistas franceses. Suas práticas, de certa forma, retomavam as “performances” da fantasmagoria de Robertson.

Conforme Mannoni (2003), o lanternista Carré, também conhecido por Adolphon, em 1880, mantinha um teatro para crianças, que, além de apresentações com lanterna, fazia “teatro de marionetes e algumas experiências de magia para espetáculos em residências particulares” (idem, 278).

A industrialização e a comercialização de lanternas em alta escala fez o ofício de lanternista ambulante quase desaparecer no século XIX. Segundo Manonni (2003), a lanterna se tornava um “brinquedo” para crianças. “Por força das diferentes necessidades, criaram-se dois mercados distintos: os fabricantes de *lanternas mágicas* para crianças e os que fabricavam *lanternas de projeção* para adultos” (idem: 281).

As lanternas pulverizadas por várias partes do mundo iriam povoar o imaginário e estavam no convívio de vários segmentos sociais: científicos, artísticos, etc. O “pai” de Alice, “Lewis Carrol, fez apresentações para crianças, em dezembro de 1856 [...], George Sand serviu-se de uma para seus espetáculos de marionetes, em Nohant” (idem: 295).

Várias grandes descobertas e inventos foram sendo desenvolvidos para a realização da técnica cinematográfica e, consecutivamente, para a animação fílmica. Os nomes mais importantes e suas respectivas contribuições são o de Eadweard Muybridge (análise da fotografia do movimento), Étienne-Jules Marey (a fotografia captava o movimento real), entre outros.

Entretanto, por uma questão metodológica, vamos direto ao *praxinoscópio* de Émilie Reynaud, que parece estar ligado a outra linhagem de imagens animadas. Neste aparato, as imagens não são captadas diretamente do real, mas da imaginação do artista, sendo pintadas à mão. Reynaud foi um "discípulo" do abade Moigno, o "apóstolo das projeções", como era popularmente conhecido.

> Reynaud assistiu, comovido, a um dos cursos do abade. Com sua lanterna, Moigno projetava imagens científicas, fotográficas ou pintadas à mão, enquanto explicava gravemente **a antiguidade do homem, a geração espontânea dos organismos vivos, a pluralidade dos mundos**. O que mais teria fascinado aquele jovem, a lanterna mágica ou as palavras de Moigno? (MANONNI, 2003:360). [Meu grifo]

É possível dizer que as duas coisas, especialmente se pensarmos na animação como um estado de percepção. Retomaremos esta discussão posteriormente.

"Moigno ensinou-lhe todas as técnicas: *dissolving views*, fantasmagoria, superposição, regulação do equipamento óptico e do gás óxi-hidrogênio, manipulação de placas animadas e pintadas em vidro" (MANONNI, 2003:360). Reynaud também trabalhou com o abade em um projeto por um tempo (*Idem*).

Posteriormente a este convívio, Reynaud inventaria o *praxinoscópio*, ("do grego *práxis* "ação"; e *scopeo*, "eu olho" (MANONNI, 2003:361)), descrevendo-o em uma carta à Académie des Sciences, em 1877, como um aparelho que criava a ilusão de movimento com a utilização de espelhos. O objetivo do aparelho era criar esta ilusão através de desenhos em sucessão de fases de ações. Posteriormente, ele foi aperfeiçoando o aparelho e seus efeitos, ultrapassando em ilusão (movimento contínuo, profundidade, efeito de vida e perspectiva) as caixas ópticas antecedentes (MANONNI, 2003).

Dentre as transformações ocorridas há o *Praxinoscópio-teatro*, conforme descreve o próprio Reynaud na revista *Les Montes*, de Moigno, em 1879:

> Graças a um acréscimo muito simples ao *Praxinoscópio*, consegui produzir verdadeiramente quadros ou cenas animadas, com cenários, como no teatro liliputiano. A personagem em movimento aparece no centro desse pequeno palco com estonteante profundidade, e, nesse arranjo inteiramente novo, o

> próprio aparelho, o mecanismo, desaparece, para deixar visível apenas a curiosa ilusão produzida (REYNAUD *apud* MANONNI, 2003:365).

"No *Praxinoscópio-teatro,* apenas o cenário era visto por reflexão: pequenas litografias cuidadosamente executadas, mostrando diferentes fundos, eram deslizadas no verso da tampa da caixa" (MANONNI, 2003:265), onde havia uma abertura para o observador ver o desenho animado e o cenário refletido. Também havia um emolduramento da imagem, representando um proscênio do palco de teatro. Reynaud dava aos espectadores a opção de escolher o cenário onde se passava a animação.

Nesse bloco de informações trazidas pelo pesquisador Manonni (2003), sobre a descrição da atuação de Reynaud no *Praxinoscópio-teatro*, podemos observar que o artista tinha, assumidamente, um forte interesse pelo jogo teatral. Isto pode ser visto pelo próprio nome do equipamento, bem como pelos efeitos criados e pela concepção estética. No sentido de jogo, podemos ver a interação de se alimentar uma curiosidade no espectador em olhar pelo buraco, de dar a ele a opção de escolher o espaço onde se passa a ação, etc. Na concepção, além da "interação" teatral e da busca pelas perspectivas e profundidade do teatro (onde os "corpos" estão em relevo e, para tal, o proscênio poderia ser uma solução imediata) também havia o plano de visão do espectador de teatro. Além de tudo isso, acrescentemos um elemento típico do teatro de animação: a miniaturização. Esta última relação é feita pelo próprio autor, quando menciona o teatro liliputiano, que não contem somente o caráter físico (miniaturização), mas também o fantástico.

Todavia, do ponto de vista da projeção de imagens animadas, ainda era preciso dar mais um passo, fazendo uma associação que parecia óbvia: fundir o princípio do *praxinoscópio* à lanterna mágica. Assim sendo, Émile Reynaud, juntando estes conhecimentos que agrupam vários outros, criaria o *praxinoscópio de projeção.*

> Um primeiro modelo de praxinoscópio de projeção, funcionando com luz oxi-hidrogênio, foi descrito na patente de 30 de agosto de 1877. Após ter feito alguns aperfeiçoamentos, Reynaud apresentou seu novo aparelho à Société Française de Photographie em 4 de junho de 1880. É uma sessão histórica, na qual Reynaud não somente projeta seus desenhos animados numa tela, como convoca a seleta audiência para um projeto ambicioso (MANONNI, 2003:367).

Nesta sessão histórica, como observa Manonni (2003), Reynaud também expressou que os efeitos seriam perfeitos se, em vez de as imagens serem pintadas à mão, fosse possível elas serem fotografadas, em diferentes fases do movimento, incitando o grupo a solucionar o

problema. Contudo, não se tratava de ele estar a meio caminho do desenvolvimento do cinematógrafo, mas ele o anunciava ao vento.

Segundo Manonni (2003), o *praxinoscópio de projeção* era uma versão amadora do seu *teatro óptico*, aparelho que foi patenteado em 1888 e era uma versão ampliada e aperfeiçoada do anterior. Na patente surgia a concepção de uma tira flexível, a qual "seria regularmente perfurada, método que prenuncia claramente o filme cinematográfico, tanto mais que Reynaud preconiza de novo o emprego de fotografia animada" (MANONNI, 2003:369).

> O objetivo do aparelho é criar a ilusão de movimento, não mais limitada à repetição das mesmas posições a cada rotação do instrumento, como acontece necessariamente em todos os aparelhos conhecidos (zootrópios, praxinoscópios, etc.), mas tendo, ao contrário, uma variedade e uma duração indefinidas e produzindo assim verdadeiras cenas animadas de desenvolvimento ilimitado. Daí o nome de Teatro Óptico dado pelo inventor deste aparelho [...] Essa tira flexível pode ser de qualquer material, opaco ou transparente... As posições aí representadas podem ser desenhadas à mão, ou impressas por qualquer método de reprodução; em preto ou em cores, ou obtidas da natureza pela fotografia (REYNAUD *apud* MANONNI, 2003:369).

Conforme Manonni (2003), em 1892, Reynaud realizava a primeira apresentação pública do teatro óptico, no espetáculo *Pantomimas luminosas*. Ele havia fechado um contrato com o Musée Grévin em Paris, que lhe cedeu uma sala, descrita como um ambiente verdadeiramente fantástico, de teto entalhado, decorações de pedras ornamentadas de figuras grotescas e diabólicas, palco emoldurado por mármore e ornamentos esculpidos.

A expressão *Pantomimas luminosas* é o efeito em si da projeção e todo o seu engenho espetacular que vai da animação à trilha sonora, "o filme". É recorrentemente utilizada como sinônimo de teatro óptico, apesar de este se referir ao aparelho em si. Entretanto, parece muito rigoroso pensar que neste período houvesse a especificidade de pensar no efeito ou na aparelhagem como *assinônimas*, pois os efeitos dos espetáculos envolviam não só um aparelho, mas também a lanterna mágica, por exemplo. Conforme observa Manonni, "no *praxinoscópio* de projeção uma lanterna mágica projetava o cenário" (idem: 373).

Em termos técnicos e estéticos, com seu o teatro óptico - *Pantomimas luminosas* - "Reynaud ultrapassou todos seus antecessores em qualidade técnica e artística. Como Robertson antes dele, mas ainda melhor, oferecia longas sessões de projeção em cores, animadas e sonoras" (ibidem: 374).

Esta ligação de Reynaud com a espetacularidade é considerada, por alguns pesquisadores, como algo que descredencia sua influência aos primeiros filmes animados. Como podemos ver:

> Como corretamente apontou Crafton,'conceitualmente seus programas não estavam tão afastados dos *shows* de lanterna mágica do século XIX, e não há sinal de influência de suas ilustrações ou métodos nos primeiros animadores'. Por isso, apesar de feitos inegáveis para animação como espetáculo, ao acomodar-se num ponto do desenvolvimento em que não dava para chegar a uma formulação artística acabada, sua contribuição para a linguagem da arte-animada não aconteceu. Reynaud, evidentemente, tinha interação e talento artístico. Contudo estava preso ao fascínio do instrumento, a sua própria novidade tecnológica, limitante artisticamente como qualquer tecnologia por si mesma. E, como sempre aconteceu com quem assim se comporta, foi subjugado por outra tecnologia mais avançada (LUCENA JR., 2005:37).

O que podemos observar é que nesta afirmação reaparece a forte corrente que separa o cinema das artes espetaculares, especialmente a teatral. Mas se olharmos para os filmes considerados pela historiografia do cinema de animação como os primeiros, é bastante perceptível neles a influência de Reynaud. A animação ao vivo, por exemplo, em que há metalinguagem, não seria uma forma de espetacularidade? Isto sem mencionar a própria existência da técnica do cinematógrafo. Contudo, de fato, é possível pensar em cinema de animação sem pensar na técnica.

A questão de subjugação na tecnologia não é um fenômeno exclusivo de Reynaud, pois, se olharmos para quase toda a história dos meios tecnológicos de produção de imagens, esta é um história de negação. Basta olharmos para nosso tempo atual: é uma característica própria da tecnologia, em que uma nova descoberta ou invenção desqualifica a anterior em detrimento da adesão da atual.

No sentido do legado de Reynaud para o cinema e para o cinema de animação, comungo com Manonni, quando diz:

> Não existe hiato entre o teatro óptico e a projeção cronofotográfica ou cinematográfica, mas uma continuidade, uma filiação essencial. O 'filme pintado' tem aliás uma posterioridade impactante, na pessoa de Norman McLaren, por exemplo. Reynaud não é, portanto, um 'precursor'; o que ele fez foi cinema de verdade, tanto como espetáculo como 'escritura do movimento'" (MANONNI, 2003: 378).

Equacionando os fatores da decomposição do movimento, seja ele pré-histórico, num sentido de percepção e de germe, ou num sentido de representação técnica, germinado por Huygens, acrescentado a isso o conhecimento da "persistência retiniana" ou efeito Phi e seus

entremeios como a duração (tempo), e ainda, somando a tudo isso todos os fatores técnicos como projeção, a própria luz e a mecânica, teremos o fenômeno fílmico animado. E, consecutivamente, incluindo a fotografia, teremos o filme de captação, o que também inclui a animação de captura.

2.7 - Os primeiros filmes: Georges Méliès e os animadores ao vivo

Os primeiros filmes demonstram como o "início" do cinema estava imbricado com a linguagem teatral, mais precisamente com as artes do espetáculo ou artes cênicas. Ou seja, não era esse complexo de recursos de linguagem cinematográfica como o conhecemos atualmente. Eles reuniam na sua feitura várias modalidades artísticas populares, entre as quais a dança, o circo, a mímica, o ilusionismo, entre outras. Mas por serem populares, estas modalidades artísticas se encontravam paralelas ao "oficial", estando fora daquilo que era reconhecido como artístico em uma época preponderantemente burguesa. Desta forma, por mais que se possa fazer uma relação com as artes cênicas, é fundamental entender que existe um abismo que separa as estéticas populares das burguesas neste período. Assim sendo, podemos fazer essa relação em dois níveis, de um lado pelo teatro popular e de outro pelo teatro burguês, sendo visível esta relação nas duas estruturas pelo viés da encenação, uma vez que o teatro burguês era primordialmente sustentado pela palavra, enquanto o popular, pela manifestação popular (do jogo burlesco, irreverente etc.).

No que contempla a linguagem teatral, é obvio que na falta de uma referência e diante do surgimento de uma nova descoberta técnica e também por um "afã" pelo novo mecanismo, as questões de linguagem foram sendo desenvolvidas paulatinamente. Esse foi um processo natural, pois o cinema não era uma linguagem, mas uma descoberta técnica que possibilitava captar e reproduzir imagens em movimento do "real". Desta forma o cinema se aproximou das artes representacionais, pois era o que se conhecia de representação em movimento, além dos aparelhos ancestrais do cinema.

> Os filmes que se pode considerar mais típicos do primeiro período eram compostos de uma série de quadros autônomos, que correspondiam, por sua vez mais ou menos, aos 'atos' do teatro, separados uns dos outros por cartelas em que se lia o título do quadro seguinte. A câmera em geral não se movia; ela estava sempre fixa e a uma certa distância da cena, de modo a abraça-la por inteiro, num recorte que hoje chamaríamos de 'plano geral'. Seu eixo ótico era frontal, perpendicular ao cenário, correspondendo ao ponto de vista cativo de um espectador sentado mais ou menos no meio de uma sala de teatro [...] As entradas e saídas dos atores eram laterais, como no teatro. Também como no teatro, era o deslocamento do ator para dentro ou para fora do cenário que compunha o quadro e não os movimentos de câmera, por enquanto, pouco significativos (MACHADO, 2008:92-93).

Algumas questões fundamentais, do ponto de vista de encenação e recepção, foram apontadas pelo autor: a montagem, no sentido da encenação teatral, frontalidade, marcação de entradas e saídas dos atores em relação ao limite do plano da câmera (como uma espécie de

coxias). Ou seja, os corpos dos atores em movimento determinavam o “corte”, início ou final da cena, e não a movimentação de câmera ou o corte da montagem fílmica.

Os primeiros filmes podem ser considerados encenações teatrais filmadas. Com o surgimento da montagem (corte, enquadramento, edição etc.), conscientemente como elemento de linguagem, o cinema se transforma em uma linguagem artística autônoma. Todavia, essa afirmação deve ser relativizada, principalmente se mencionarmos a trajetória de **Georges Méliès**, que já utilizava elementos de montagem.

Nascido na França, Méliès iniciou sua carreira artística como mágico, ator de teatro e desenhista. Posteriormente se tornou cineasta, elevando sua arte a uma total interdisciplinaridade. No início do cinema, ainda em meio às descobertas técnicas, ele criava mundos fantásticos e mágicos, descobrindo efeitos especiais, inclusive de animação, tanto na temática de personificação de seres inanimados como na manipulação de *frames*, bem como tempo e espaço. Ilusionista que vê no cinematógrafo uma varinha de condão e cartola para a realização de seus truques de mágica e ilusão, desenvolvendo e divulgando essa especialidade, sendo considerado um dos gênios do cinema e precursor dos efeitos especiais.

Conforme Arlindo Machado (2008), inúmeros historiadores do cinema, entre eles Jacques Malthête e André Gaudreault, apontaram exemplos de efeitos de montagem nos primeiros filmes, como enquadramento, movimentação de câmera, entre outros. Observam ainda que as trucagens de Méliés eram um engenhoso processo de montagem.

Ainda segundo o autor, André Gaudreault menciona uma sequência de Méliés no filme *Le royaume de fées* (1903), em que a câmera percorre um cenário

> com os personagens caminhando progressivamente por um penhasco, depois por um cabo, entrando numa gruta e saindo numa praia, atravessando o mar e chegando até uma ilha, onde tomam um castelo, enquanto a câmera muda constantemente de ‘posição’ para mostrar tudo isso da melhor maneira possível, como distintos enquadramentos e distâncias, de modo a construir um espaço complexo e dramaticamente intenso. Mas como os cenários de Méliés eram estilizados e propositadamente fantasiosos (ou seja, não-realistas), todo esse impressionante trabalho de construção do espaço e de circulação da câmera não chega a ser percebido, já que ele não resulta num gancho de verossimilhança. Na verdade, a câmera de Mèliés não muda realmente de posição em relação à paisagem; ela sequer sai do lugar (no estúdio): os cenários é que são reescalonados ‘plano’ por ‘plano’, para sugerir diferentes pontos de vista. Essa diferença de concepção do espetáculo (estilização, antinaturalismo) e de método de trabalho (mudança da escala do cenário e não da posição da câmera) dá-nos hoje, a nós espectadores viciados no naturalismo do cinema que se seguiu a Mèliés, uma impressão de ‘teatralidade’ que provavelmente os contemporâneos daquele cineasta não tinham (MACHADO, 2008:93-94).

Ainda antes deste filme, outro exemplo está no filme *L'homme a la tête em caoutchauc* (1901), para o qual Mèliés realizou planos para criar o efeito de que a cabeça do personagem crescia e diminuía, dando também um efeito de *zoom* pela movimentação dos planos. Neste filme ele descreve também uma situação com pantomima (no sentido de narrar, descrever em gestos), além da mímica (no sentido de realizar, vivenciar a ação em gestos), que é uma grande característica do seu trabalho. No filme *La lanterne magique* (1903), uma metalinguagem onde aparece a projeção da lanterna mágica, o plano que é exibido é o primeiro plano, ou seja, pelo menos dois planos aparecem na montagem da mesma sequência: o geral, com os personagens montando e assistindo a lanterna, e o primeiro, o da exibição.

São muitos os exemplos de montagem de Méliès, e podemos extrair desses que a montagem estava num nível perceptivo, assim como nas lanternas mágicas e mesmo no *mito da caverna* de Platão, mas não na mesma medida, pois a ideia de corte de tempo-espaço está presente em muitos dos seus filmes.

No que diz respeito aos primeiros filmes serem, por muitos, considerados "teatro filmado", Machado (2008) discorda, dizendo não ser adequado usar esse atributo "visto que o cinema, até então, não se inspirava no teatro, o seu modelo era sempre o *vaudeville*, que não era um teatro no sentido burguês do termo, mas uma espécie de bar por onde os artistas populares podiam circular livremente, sem o constrangimento de um proscênio" (94). É coerente essa indagação se olharmos para o teatro burguês exclusivamente como provedor da palavra, embora, ainda sim, o teatro burguês e outras formas teatrais estejam ligados pela representação de um papel. A forma de encenação frontal é herança do teatro burguês, pois o popular, apesar de também se utilizar da frontalidade, utiliza ainda formas semicirculares e circulares. Ademais, no sentido de burlesco, exagerado (caricatural), rápido, que integra várias manifestações artísticas (dança, circo etc.), os primeiros filmes seguem um modelo *vaudeville*.

Para ilustrar o exemplo exagerado de teatralidade, no filme *Barbe-Bleue* (1901), há uma cena em que os personagens levam para o jantar de casamento comidas e bebidas para os noivos. No percurso entre uma cena e outra, estes elementos estão numa desproporcionalidade teatral caricática dos demais elementos cênicos e quando eles reaparecem na mesa já estão numa dimensão mais naturalista. Esta característica do exagero, contudo, não vem apenas do teatro popular, do circo e da mímica, mas também das caricaturas de desenhos, das quais vieram muitos animadores de desenho. Além disso, no final de vários de seus filmes, Méliès concentrava todo o elenco para fazer uma "reverência" ao público.

O grande legado de Méliès é a ideia de transformar e atribuir novos sentidos para a tecnologia (cinema) do seu tempo. E, com isso, propicia um valor estético, que, neste caso, especificamente, redimensiona e ultrapassa a máquina. O equipamento não é o mesmo, dependendo da mão e da cabeça da pessoa que o manipula, e isso já estava sendo dito nos primórdios do cinema. Méliès convocava o onírico e partilhava isso com os espectadores, estabelecendo uma profunda ligação com o teatro. Era um manipulador de imagem, tempo, espaço e realidade. Diferentemente de alguns de seus contemporâneos, o cinema de Méliès é cheio de elementos estéticos, possuindo ainda alguns elementos do princípio do cinema enquanto linguagem, como a montagem. Ele construiu um grande estúdio, espécie de laboratório para realização de experiências cinemáticas e de ilusionismo, o que possibilitou a fragmentação do corpo na tela, a jogar com tempo e espaço de forma abrupta etc., realizando efeitos de cabeça fora do corpo flutuando num espaço, em fundo de veludo preto, o que preconizava o efeito *chroma-key*, bem como o *pixilation* e o *stop-motion.*

> Certa vez, enquanto capturava algumas imagens na rua, sua câmera parou de funcionar por alguns segundos. Esse acidente simples mudou tudo, para ele para nós, pois no filme revelado a transição abrupta de uma cena para outra aparentemente tinha transformado um ônibus em um carro funerário – um chiste delicioso para Méliès. A pequena falha da câmera, que congelou o movimento, tinha recriado um dos truques do ilusionista, no qual substituía uma mulher por um esqueleto utilizando um alçapão e rodopiando uma capa (PURVES, 2011:14).

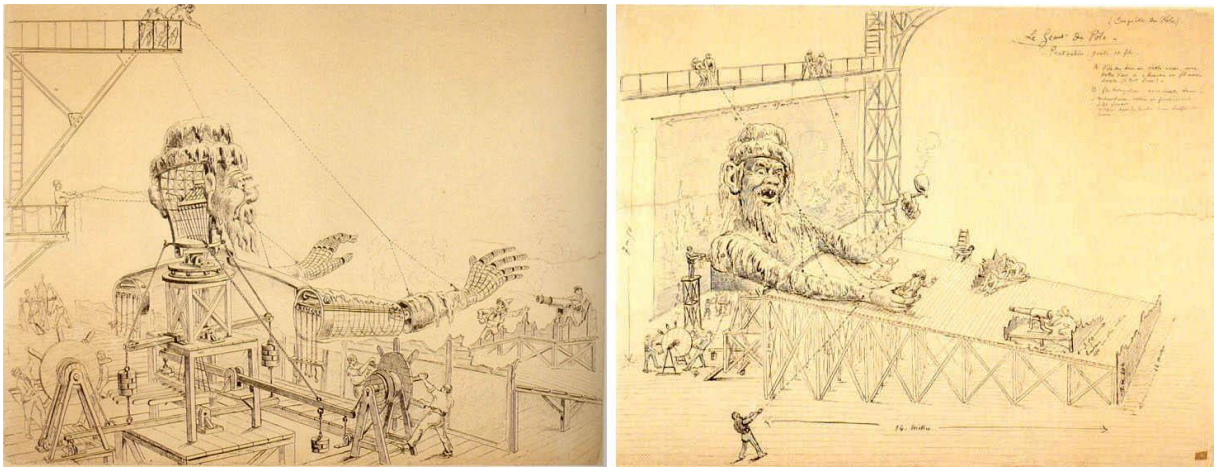
Como podemos ver, o autor nos apresenta aquilo que seria a certidão de nascimento do *stop-motion* enquanto descoberta técnica de "parar-movimento" e substituição de um objeto por outro, o que também ficou conhecido como *trick-film*. Um acidente ocorrido pelas mãos de um grande artista, que traduzia seu tempo em arte, enquanto alguns de seus contemporâneos estavam captando cenas do cotidiano sem resultados estéticos.

Este processo de substituição do movimento é um dos princípios técnicos mais importantes da animação cinematográfica e que dará origem ao *trick-film* (filme truque), "que se confunde com a própria natureza do cinema como espetáculo potencialmente ilusionista" (LUCENA JR., 2005:41). Ainda conforme o autor, Méliès considerava que o cinema se constituía num espetáculo de magia e ilusão e, para tal, se valia desses truques para alcançar isto.

Do ponto de vista do **teatro de animação**, Méliès se utilizava de todo seu conhecimento vindo do desenho, da mágica, do teatro e do circo para a realização de seus truques (efeitos especiais). Muitas soluções técnicas foram encontradas nesses conhecimentos,

muitas vezes trazidas de forma muito simples, como a utilização de fios de *nylon* para mover elementos da cena, uso de cabos e roldanas para que alguns personagens voassem, máscaras e próteses para caracterização de alguns personagens, bonecos antropomórficos e zoomórficos em várias dimensões, especialmente grandes (monstros, seres gigantes etc.), bem como engenhos de articulação cenográfica com articulação de teatro de bonecos. É importante frisar que se tratava de um conhecimento técnico do teatro de animação, tanto que a movimentação se dava, geralmente, de forma mais alegórica, como toda a sua proposta, não buscando uma manipulação mimética, como pode ser visto, por exemplo, na cena da baleia em *Le royaume des fées* (1903) e na do cavalo-esqueleto de *Le quatre cents farces du diable* (1906). Neste segundo exemplo, o cavalo-esqueleto é "manipulado" pelo guia através da rédea e por uma alavanca instalada no quadril do animal, que aciona um mecanismo manual que movimenta a cabeça e as patas, que se movem de forma desgovernada e imprecisa, criando uma ambiguidade entre flutuar e pisar. Este filme é um bom exemplo em que se pode perceber, nos primeiros filmes, uma relação entre o cinema de animação e o teatro de animação, pois além destes seres animados descritos, há planos (camadas) pintados e momentos de aparecimento de manchas abstratas.

Para trazer outros exemplos da utilização do teatro de animação de Méliès, no filme *A la conquete du pole* (1912), Méliès, em algumas cenas, brinca com a proporcionalidade para conseguir efeitos especiais na montagem, utilizando brinquedos (carros, maquetes e aeromodelos) e o uso de recortes em algumas cenas. No personagem-boneco gigante de gelo não há este truque de proporcionalidade, pois ele é gigante e representa, de fato, um gigante. Este boneco só é visível até o busto, sendo movido por mecanismos internos e cabos externos que não aparecem na cena. Os movimentos da boca e dos olhos são um pouco mais dinâmicos dos que os dos braços que aparecem arrastados e não há sincronia entre os dois olhos, além de que um deles é operado de forma menos imprecisa do que o outro. Apesar disto, o projeto deste boneco era muito bom, como podemos ver na imagem a seguir. Contudo, a execução não correspondeu ao planejamento.



Figuras 14 e 15 - Projeto para o boneco do filme *A la conquete du pole*
Fonte: Foto do autor a partir da Exposição Georges Méliès no MIS-SP

A contribuição de Georges Méliès foi fundamental para o cinema e para o cinema de animação, bem como o teatro e o teatro de animação foram para ele, especialmente para alimentar o espírito de magia, de ilusão e de jogo. Podemos pensar que Méliès tinha a mente do teatro e a ferramenta do cinema, ou melhor, a percepção da animação.

Dentro dos estudos históricos da animação cinematográfica há uma "modalidade", ou melhor, uma prática, chamada **animação ao vivo**, que, ao pé da letra, representa os animadores que realizavam desenhos animados ao vivo.

A animação ao vivo é quando o animador faz o desenho animado "frente" ao público a partir de recurso de paragem de câmera e substituição da ação com metalinguagem. O que o público assiste é um filme de um animador realizando um desenho animado frente ao público, o que não corresponde a animação ao vivo, no sentido literal de estar presente *in loco* no ato de animar. Conforme Lucena Jr. (2005), o artista plástico inglês James Stuart Blackton (que migrou para os Estados Unidos aos 10 anos) apresentava *lightning sketches* (esboços relâmpago), que consistiam em performances em que desenhava ao vivo para espectadores. Em 1900, com a produção do estúdio de Thomas Edison, Blackton realizou o filme *The Enchanted Drawing*, no qual tira proveito do efeito da técnica de parar a câmera para modificar a ação, técnica de substituição que já era realizada por Méliès. Neste sentido, de a metalinguagem do desenho animado ser considerada animação ao vivo porque aparece o braço ou o corpo do animador, vários artistas realizaram *lightning sketches*, como Émile Cohl, Winsor McCay e até mesmo Méliès. Isto pode ser constatado nos filmes *The Enchanted Drawing* (1900) de James Stuart Blackton, *Fantasmagorie* (1908) de Émile Cohl, *Gertie the Dinosaur* (1914) de Winsor McCay, entre outros. Sobre este último, Denis (2010:47) afirma que "é construído numa perspectiva mais teatral, interagindo o artista com sua criatura". Neste

filme é criado um roteiro de situações que antecedem a animação que passa dentro do filme, preparando essa interação com atores em *live-action*, ou seja, narrativa dentro de narrativa.

A animação ao vivo, nesse sentido, pressupõe a presença do animador diante de um público, mesmo que esse também esteja dentro do filme onde se exibe um filme animado, no qual o "atuador" interage com a animação.

No sentido de estar ao vivo, de estar *in loco* no ato da animação com espectadores, parece-me que as lanternas estão mais próximas da ideia de animação ao vivo, pois estão em tempo presente, seja com formas concretas ou não. Existem, atualmente, práticas de animação que permitem que a animação seja realizada ao vivo, em frente ao público.

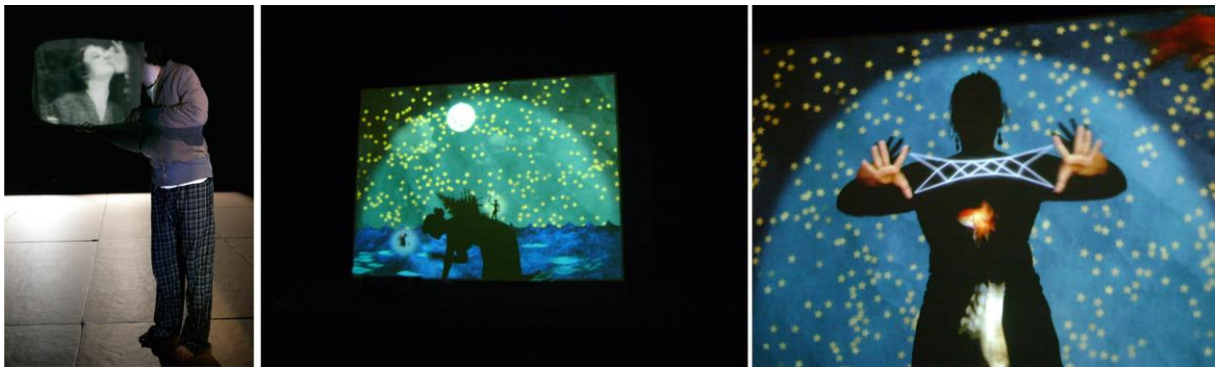
Um exemplo de espetáculo contemporâneo que fica no meio do caminho entre animação ao vivo e não é ***Keskusteluja*** do grupo WHS, da Finlândia, no qual os artistas fazem uma experimentação com as linguagens do teatro, teatro de animação, cinema e cinema de animação. Os artistas que atuam no espetáculo, Ville Walo e Kalle Hakkarainen, se autodenominam, respectivamente, como malabarista e mágico. O espetáculo circulou no Brasil em 2011, por meio da articulação dos organizadores dos grandes festivais internacionais de teatro do país.

Há no espetáculo uma cena em que o artista faz malabarismo utilizando uma bola e um livro. Após concluir o malabares, ele deixa o livro na vertical e depois na horizontal, abrindo-o para o público, mantendo a bola equilibrada na ponta do livro. Na medida em que ele vai abrindo o livro para o público, é possível ver um desenho estilizado de um corpo, completado pela bola representando a cabeça da figura e, na medida em que o livro vai sendo folheado, a figura se constitui em um corpo que se move (animação de *flipbook*).

Em várias cenas há projeção de vídeo, havendo, em alguns momentos, uma interação com os artistas. Pode-se perceber que algumas imagens são cenas prontas tiradas de filmes clássicos. Em determinada cena, acontece uma "invasão" do ator que está no palco, entrando no filme. A sincronia é quase fílmica, o que exige do ator um grande domínio técnico sobre o tempo e o espaço. Todavia, estes dois exemplos do espetáculo, mesmo que diante de um público, não configuram o ato da animação cinematográfica, isso por que animação em *flipbook* não é considerada cinema e não há interação real entre os personagens projetados e os personagens ao vivo, pois eles não se encontram no mesmo tempo e espaço.

Outro exemplo que também fica neste meio caminho, embora em outra perspectiva, é a performance *Mito e infraestrutura*, de **Miwa Matreyek** (EUA), que esteve presente no Anima Mundi, em São Paulo, em 2011. Na performance, a artista embaralha nossa percepção

sobre a **animação ao vivo em tempo presente e diante do público**. Todas estas questões parecem estar presentes na sua performance, especialmente para a recepção.



Figuras 16, 17 e 18 - Espetáculo *Keskusteluja* (16) e Performance de Miwa Matreyek (17 e 18)
Fontes: Site do grupo[36] (16) e fotos do autor (17 e 18)

A performer fica atrás de uma tela, de forma que o espectador vê sua sombra interagindo com a animação que aparece projetada na tela em camadas. O tema é o onírico em diálogo com o real, mas se vê nitidamente a forte tendência pelo fantástico. O jogo de cena teatral está diluído na história e o corpo da performer não serve como anteparo da imagem, mas para "perfurar" a luz-projeção. Para isto, é usada uma tela tradicional, que está no local para anteparar todas as camadas de imagem-luz e sombra projetadas. O que "credencia" o *status* de performer é que a artista, antes ou depois da representação, se apresenta frente à tela porque, no decorrer da cena, é muito fácil confundir tudo com uma simples projeção cinematográfica.

Conforme o site do Anima Mundi[37], Miwa começou a investigação desta proposta de relação entre o cinema de animação, performance e instalação no CalArts (*California Institute of the Arts*), onde desenvolveu uma pesquisa de mestrado em animação experimental, apresentando como conclusão a performance *Dreaming of Lucid Living*, em 2007.

As duas questões levantadas - animação ao vivo em tempo presente e animação diante do público - merecem ser observadas respectivamente em relação aos espetáculos *Mito e infraestrutura* e *Keskusteluja.* No primeiro, o corpo da *performer* não aparece fisicamente, mas sua sombra, sua silhueta, ou seja, sua imagem projetada. Assim, a sombra também é virtualidade, embora os movimentos não sejam. A partir do momento em que ela "virtualiza" o corpo físico, as imagens virtuais se incorporam ao ponto de vista imagético, embora este corpo precise se organizar no tempo e no espaço daquelas imagens, bem como no espaço

[36] http://w-h-s.fi/.
[37] http://www.animamundi.com.br/.

cênico. E a segunda questão, relacionada a *Keskusteluja*, é que a animação cinematográfica não está no tempo presente, diferente do *Flipbook*.

As duas performances de Miwa, *Mito e infraestrutura* e *Dreaming of Lucid Living*, nos levantam a questão: a animação é ao vivo em tempo presente e diante do público? Se considerarmos a perspectiva teatral, sim, mas não é se considerarmos a perspectiva cinematográfica clássica.

2.8 - Autômatos: entre a mão e a mecânica

> "Uma estranha disposição invadiu os habitantes da pequena cidade de G. – Cenário de *O Homem de Areia* – ao tomarem conhecimento de que Olímpia, a bela filha do professor Spalanzani, nada mais era que uma boneca de madeira, engrenagem mecânica construída por um fabricante de autômatos. Natanael, que por ela havia se apaixonado, foi tomado de terrível loucura. Os juristas locais consideraram o ato uma fraude insidiosa, passível de rigorosa punição; os homens de letras interpretaram o episódio como uma alegoria, na qual percebiam um suposto '**prolongamento da metáfora'**. Essas teses, porém, não conseguiram tranquilizar a maior parte dos senhores que habitavam a cidade, em cujas almas a história do autômato se enraizara profundamente: com efeito, a partir dessa descoberta, 'de todos apoderou-se sorrateiramente uma abominável desconfiança em relação à figura humana'. Hoffmann descreve essa abominável desconfiança numa passagem magistral do conto: 'A fim de convencerem-se não estarem amando uma boneca de madeira, muitos amantes exigiram de suas amadas que cantassem e dançassem fora do ritmo, que bordassem, tricotassem ou brincassem com o cãozinho enquanto liam para elas, e assim por diante; mas sobretudo que não ficassem apenas ouvindo, mas também falassem, vez ou outra, mostrando, com suas palavras, serem realmente **capazes de pensar e sentir'**. Todos temiam a horrível ilusão de que fora vítima Natanael ao se deixar enfeitiçar pela beleza misteriosa e glacial de Olímpia" (MORAES, 2012:93). Meu grifo.

Esta síntese de Eliana Robert Moraes (2012) do conto *O Homem de Areia*, de E.T.A. Hoffmann, está no tópico *A vida dos simulacros* em sua pesquisa sobre *o corpo impossível*. Servirá para ilustrar alguns encaminhamentos analíticos da discussão dos autômatos, uma vez que estes serão observados tanto do ponto de vista técnico como estético.

Esta ideia de a "sombra" dos "autômatos" dominar o homem não é algo exclusivo da ficção científica, pois, me parece, as próteses da vida moderna já os estão substituindo. Estariam enraizadas na alma do homem? E não é percebido como loucura quando os relacionamentos estão sendo supridos por avatares e "realidades" virtuais, sem nem confrontar a existência da figura humana de carne e osso. Cada vez mais, o discurso nos trai, temos dificuldade de denominar o ser humano. Parece que Hoffmann, nesse sentido, precede algumas questões atuais do relacionamento entre homem e máquina.

Da epígrafe deste tópico, gostaria de destacar a ideia dos homens das letras de **prolongamento da metáfora**, que podemos relacionar a algumas expressões que venho utilizando que estão na esfera da percepção, como deslocamento, analogia, antropomorfose, o fantástico, o próprio metafórico, entre outras, mas que também expõem o limite da metáfora fora da arte. Ou seja, os problemas que podem causar a metáfora fora da arte, que podem se aplicar aos autômatos.

Destaco ainda do conto de Hoffmann que os habitantes da cidade da referida história, a fim de preservar sua humanidade e ter certeza de que não amavam um boneco, exigiam tarefas de avaliação de características humanas, tais como cantar, dançar, falar, interagir e desenvolver alguns elementos de linguagem-pensamento, avaliando sua capacidade de pensar e sentir. Segundo Moraes (2012), o conto *O Homem de Areia* foi publicado em 1817, período em que a Europa já conhecia há tempo os autômatos e outros inventos que imitavam a simulação da vida automatizada.

Do ponto de vista de aparato ou mecanismos, os autômatos merecem destaque nesta abordagem, pois eles antecedem o cinema de animação, podendo também ser observados na perspectiva de cruzamento de linguagens da animação. Os autômatos se desenvolveram em meados do século XVIII, no mesmo contexto das lanternas e brinquedos ópticos, tendo sido aprimorados no século XIX, e tendo equivalentes recepções, como estranhamento, vislumbramento técnico e até medo. Também devemos considerar que nesse período estão em ebulição as descobertas técnicas. Sabemos, contudo, que já antes do século XVIII, havia o interesse por mecanismos que funcionassem independentes da intervenção humana direta.

> No século XIII, Roger Bacon teria construído uma cabeça falante regida por um encantamento; na mesma época, Santo Alberto Magno teria criado um androide, destruído logo em seguida por Santo Tomás de Aquino, que considerou uma blasfêmia a existência de tal ser irreal. No século XV, Paracelso afirmava ter desenvolvido em seu laboratório uma réplica precisa do homem, o 'homunculus'. Em que pese o carácter de fabulação de tais registros, o que importa aqui é sublinhar sua presença no imaginário europeu bem antes do século XIX (MORAES, 2012:94).

Se formos um pouco mais para trás, historicamente falando, podemos mencionar os muitos exemplos trazidos por Max von Boehn (1972), em seu livro *Puppets & Automata*. No livro, o autor diz que havia dois métodos de fornecer à criatura de arte aquilo que pode ser chamado de vontade livre: um através da força humana e o outro através da força mecânica, podendo haver ainda a combinação de ambas. Boehn (1972) fala que o lançamento do impulso pela mão humana, sendo o mais simples, deve ter sido o método mais antigo.

> Heródoto recorda que no festival de Osíris, no Egito, mulheres tinham o hábito de carregar imagens do deus, cada qual tinha um falo excepcionalmente grande, que podia ser movido para cima e para baixo através de uma corda. Já na procissão de Júpiter Ammon, vinte e quatro sacerdotes traziam uma estátua da divindade, que, pelo movimento da cabeça, indicava a direção em que desejava se carregado. Havia um fenômeno similar no templo de Heliópolis. De fato, sacerdotes de todas as religiões sabiam o valor de imagens móveis para influenciar a imaginação dos crédulos. Em procissões romanas carregava-se uma figura chamada

> Manducus, que, como outros quebra-nozes, podia abrir e fechar sua gigante mandíbula. As sagas nórdicas também mencionam imagens divinas animadas, presumivelmente com homens localizados atrás delas. Truques e similares não eram, de forma alguma, desconhecidos na igreja cristã medieval (BOEHN, 1972:2).

Ainda conforme Boehn (1972), depois do poder humano como controlador vem o uso de substâncias materiais, tais como: areia, água e mercúrio, os quais podem alterar o controle da gravidade do objeto e trazê-lo de volta para sua posição original.

> Sabe-se que os chineses e gregos eram familiarizados com esta propriedade do mercúrio e a utilizavam. Diz-se que, usando mercúrio, *Dedalus* fez uma imagem de madeira de *Vênus* se mover. Entre os antigos, não há dúvidas, de que a água desempenhava um papel chefe com uma força controladora; Aqui, a pressão da água, o ar quente e o vapor, têm todos que serem levados em consideração. Os Egípcios eram renomados pelas construções de autômatos. Em um festival de Baco, que foi realizado sob [o governo de] Ptolemy Philadelphus (285-247 a.C), carregou-se uma imagem do deus que distribuía vinho de uma taça dourada. Naquele período, na cidade de Nysa, havia uma estátua alegórica que levantava automaticamente, jorrava leite de uma concha de ouro e se sentava de novo. Heron de Alexandria, o mais famoso mecânico entre os antigos, que viveu provavelmente no segundo século antes de Cristo, deixou um tratado sobre teatros automáticos, no qual descreve suas próprias invenções. Wilhelm Schmidt, baseando seu relato nos trabalhos de Heron, descreve os movimentos de um grupo de suas figuras automáticas (BOEHN, 1972:5).

Boehn (1972) comenta ainda que estes espetáculos automáticos foram desenvolvidos ainda mais neste período antigo. No final do século II a.C., uma peça em cinco atos, *The Tale of Nauplius*, foi produzida por Philo de Byzantium em um teatro automático regular, que tinha uma divisão vertical em sala de máquinas e palco. Este mecanismo era tão avançado, que até o século XVII ainda se fazia uso destes autômatos dirigidos pela força da água em projetos de paisagismo.

Para Boehn (1972), a arte de fazer autômatos já existia no século III a. C., mencionando que pequenos autômatos devem ter sido conhecidos já no tempo de Aristóteles, como prova sua *Física*. Boehn traz também o exemplo da literatura e das narrativas populares que relatam sobre os autômatos: Homero fala dos vinte tripés de Vulcano, que entravam automaticamente no salão de banquetes dos deuses e saíam rolando de novo. Na grande coleção de contos de fadas da Índia, *Somadeva*, que é do século XI, mas que inclui narrativas de datas muito anteriores, aparecem bonecos movidos por mecanismos: um pegava uma guirlanda, outro água, um terceiro dançava e um quarto falava.

> Fontes orientais e bizantinas são especialmente ricas nos registros de tais autômatos. Diz-se que vários califas possuíam árvores em cujos galhos pássaros mecânicos cantavam e batiam suas asas. O imperador do Leste, Constantino VII Porphyrogenitus, possuía não apenas tal árvore, mas também um grande leão mecânico que rugia (BOEHN, 1972:9). [tradução livre].

Boehn (1972) afirma ainda que figuras mecânicas já eram bastante populares na Idade Média. O caderno de esboços de Willars de Honecourt (cerca de 1245) continha um desenho de uma águia que podia balançar a cabeça. Diz-se que Albertus Magnus, que morreu em 1280, fez um autômato de uma bela mulher que podia falar e que Tomás de Aquino teria o destruído, declarando que isto era trabalho de um espírito do mal.

Aproximadamente no mesmo período surgiram os relógios com figuras automáticas. Boehn (1972) fala do grande relógio da catedral de Strasbourg, em 1352, que mostrava três reis se curvando. Menciona também vários outros relógios dispostos em catedrais por toda a Europa, como em Nuremberg, Lübeck, Danzig, Heilbronn, Bern, Ulm, Munique e outros lugares, que dispunham de uma grande variedade de movimentos mecânicos, com várias representações, como: homenzinho batendo no sino com martelo, galos, ursos que balançavam a cabeça, os doze apóstolos se movendo em círculo, entre outros.

Voltando ao século XVIII, Moraes (2012) menciona Jacques de Vaucasson como sendo um dos principais construtores de autômatos. Tendo também criado o primeiro tear totalmente automatizado, Vaucasson criou os autômatos o *tocador de flauta transversal* e o *canário*, ambos construídos entre 1737 e 1738. A autora diz ainda que os simulacros de Vaucasson serviram de modelo para serem desenvolvidos inúmeros similares, e que no século XIX os autômatos se popularizaram tornando-se atrações públicas. "Hoffmann descreve no seu diário um desses espetáculos, a que teria assistido na cidade de Dresden, no qual uma orquestra completa executava um belo concerto em perfeita coordenação de movimentos, observando que a plateia mal podia esconder o desconforto por estar diante de seres sem vida". (MORAES, 2012:95).

Se, por um lado, há nos autômatos mecanização do movimento, por outro, está impresso nessa mecânica o desejo de recriar a vida, da animação. E, como dito anteriormente, a poesia pode ser impressa em qualquer anteparo, inclusive no invisível e na mecânica, no humano e inumano. Se a arte da animação está calcada na proposição de dar vida e alma, os autômatos são um ponto relevante a se discutir e, contraditoriamente, não são teatro de animação, tampouco cinema de animação. Entretanto, é possível fazer várias analogias, entre

elas a de que a máquina de projeção, os cinematógrafos e similares são espécies de autômatos não antropomorfizados.

Novamente, nos volta a discussão sobre a animação ser a arte de dar vida e alma. Busquemos uma perspectiva racionalista moderna. “Segundo a teoria dos animais-máquinas de Descartes, a linguagem seria justamente a pedra de toque de tal distinção: a réplica poderia ser capaz de tudo, menos de falar e expressar sentimentos, ou seja, de manifestar as qualidades exclusivas do espírito” (MORAES, 2012:96).

No portfólio da exposição *A arte na mecânica do movimento*, promovida pelo SESI-SP, em 2011, na qual além dos autônomos poderiam ser apreciadas caixas de música, há uma passagem que diz:

> Os autômatos, como são chamados estes seres **animados pela engenhosidade humana**, assumiram deferentes papéis: foram místicos, como a imagem do deus chacal Anúbis, que mexia sua boca e tinha sua voz representada pelos seus sacerdotes, mas também peças de entretenimento, como um tradicional *karakuri* japonês, que leva a taça de chá ao convidado, e em seguida voltava exatamente para o lugar de onde saíra. [meu grifo].

Ou seja, os autômatos, mesmo tendo um movimento mecânico, carregam o gesto do construtor (idealizador), isto é, carregam sua percepção e leitura sobre o movimento. Nesse sentido, podemos retomar a ideia de animação como aquilo que dá vida e aquilo que dá alma, sendo a alma determinada pelo *logus*, pensamento-linguagem. Ou seja, os autômatos são animados pela engenhosidade humana, de forma que podemos nos referir a eles como aquilo que busca reproduzir a vida. Sobre a ideia de carregar o gesto do artista, o *stop-motion* também merece ser olhado sob este prisma, mas com outras qualidades.

Podemos relacionar a metáfora da simulação da vida do autômato de Hoffmann à da marionete de Heinrich von Kleist, embora Kleist considere o simulacro mais perfeito do que o ator de carne e osso, pois, “seu poder de interrogar as qualidades humanas decorre justamente do fato de estar privado de toda consciência e obedecer apenas às leis da matéria. No texto de Kleist – um avesso da teoria cartesiana – afirma-se a superioridade da máquina sobre o homem; no conto de Hoffmann, o acento incide sobre a dúvida” (MORAES, 2012:96).

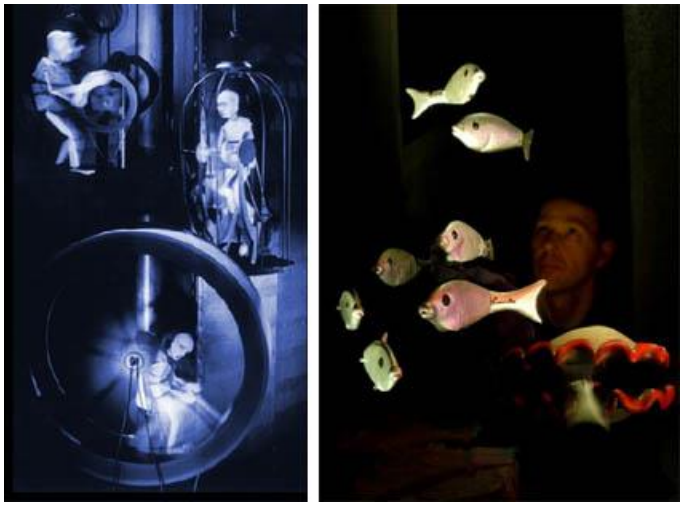
Podemos observar na perspectiva de Kleist que a consciência pode afetar a natureza do organismo vivo, inerente ao humano, o que não ocorre com a máquina (autômato ou marionete), que é desprovida de consciência. Retomamos aqui a discussão sobre a animação como elemento da imaginação, estando a animação-imaginação ligada a um choque conceptivo de razão (consciência) *versus* instinto. Além disso, Kleist se refere a sua réplica

do humano, que obedece às leis intrínsecas da matéria, discussão bastante recorrente no teatro de animação – onde está a vida do boneco: na matéria ou na manipulação? Podemos prolongar esta mesma indagação para o cinema de animação: a vida se encontra no desenho e nos objetos ou no movimento? Mesmo os autômatos não estando estanques em nenhuma categoria destas linguagens artísticas em perspectiva, eles são direta e indiretamente incorporados nas mesmas. Mencionaremos alguns exemplos esparsos de algumas formas de utilização nessas duas linguagens da animação.

Várias são as utilizações de autômatos no **teatro de animação.** No Brasil, por exemplo, eles podem ser encontrados ao longo da história do teatro de bonecos, especialmente na cultura popular, como nos presépios de mamulengo, embora eles também apareçam em espetáculos de sala.

De início, do ponto de vista discursivo, nos deparamos com problemas de categorias sobre o movimento mecânico autômato e movimento direto orgânico. Temos aí uma contradição terminológica, pois o movimento mecânico pode ser direto e orgânico (podendo ser proposto, inclusive, pelo corpo do ator, como os notáveis exemplos de Vsevolod Emilevich Meyerhold, Oskar Schlemmer e Tadeusz Kantor). Mas pensemos que aqui o mecânico e o autômato representam aquilo que provem da máquina, o orgânico o que provem do corpo do homem, e o direto o que requer também o toque humano. Por uma questão metodológica discursiva, estas expressões serão utilizadas nesta perspectiva.

Um artista que aborda em sua poética o limiar entre o movimento mecânico e o movimento orgânico é o inglês Stephen Mottram, que combina, em seus espetáculos, bonecos, autômatos, manipulação à vista do público e música eletrônica, construindo imagens oníricas. Stephen Mottram é conhecido pelo virtuosismo na construção, manipulação e pesquisa com marionetes de fio, tendo investigado uma linguagem teatral que explora a relação entre a música eletroacústica e a imagem-movimento, com interesse particular na percepção do movimento. Ele desenvolve também trabalhos para o cinema, produzindo efeitos de animação, como no filme *The Little Shop of Horrors* (1986), da Warner Bros, e também com a manipulação de marionetes de fio, como no filme *Strings* (2004), entre outras atuações para TV.



Figuras 19 e 20 - Espetáculos *The Seed Carriers* e *The Sea of Organillo*, de Stephen Mottram
Fonte: www.stephenmottram.com

Numa de suas reflexões sobre seu processo criativo[38], Stephen Mottram fala que antes sempre utilizava ideias que vinham da escultura e das formas. Somente depois da construção do objeto e das marionetes na oficina, é que ficava clara para ele a história que queria contar. Ele exemplifica com a peça *The Seed Carriers*, concebida por meio deste processo. Depois de construir vários objetos e marionetes que faziam referência à morte, o tema do espetáculo estava eleito. Todavia, Mottram ressalta que estas imagens não são o espetáculo em si, mas uma fonte do processo de criação. Ainda nesta fase, ele entrou em contato com o compositor de música eletroacústica Glyn Perrinel para discutir sobre estes objetos e suas possibilidades. Para Mottram, "Muitas ideias vêm do compositor. Finalmente conseguimos juntar ideias visuais com títeres e máquinas, e ideias teatrais com musicais". Diz ainda:

> poderia pensar: caminhar com uma marionete é mecânico, porque sabemos que é uma sequência de movimentos e se sabemos qual é a sequência. Por que não fazer uma máquina que caminha? Ah, é um robô. Pois não, é uma marionete que caminha, mas caminha sem manipulador. Poderia passar uma semana tratando de se fazer uma marionete que caminhasse só. E sim um dia descubro a maneira de fazê-lo, eu poderia: sim, mas um exército de marionetes robô. (idem)

Em uma entrevista a mim concedida, quando lhe foi questionado qual seria a função dos autômatos na sua poética e se eles representavam seres vivos ou máquinas, Mottram respondeu que:

> Eles são bonecos como aqueles que eu manipulo, mas que são simplesmente operados por motores em vez de minhas mãos. Eles me abrem possibilidades de abandonar momentaneamente a cena para que eu possa organizar mudanças de cenário, palco, etc. Eles parecem vivos para o público, mas o

[38] No texto: *Mottram y la poesia en movimiento: Titiritero por error burocrático*, de Santiago Ortega. Disponível em <www.micabezaquehabla.blogspot.com>. Acesso em 22 de outubro de 2013.

> jogo com o público é sugerir que as coisas estão mortas e vivas ao mesmo tempo - este é o conflito dramático no centro de todo o meu trabalho. O público tem que acreditar que ambos são verdadeiros (MOTTRAM, 2013).

Algumas estéticas que trabalham com o tema da relação entre vida e morte (não como forças ambivalentes, mas expondo-a ou criando um relevo, e não apagando a ilusão, mas trabalhando no limiar entre ilusão e jogo) são propostas que, a meu ver, tocam veementemente o germe da animação. Mottram percebe que este jogo entre vida e morte é o centro dramático de seu trabalho, algo que também ocorre com alguns diretores e cineastas que trabalham com a estética da morte, como Tadeusz Kantor, Leszek Madzik, Jan Svankmajer, entre outros.

Ainda na mesma entrevista, perguntei a Mottram como relacionar o movimento mecânico dos autômatos ao movimento orgânico do manipulador na cena.

> Um autômato não precisa necessariamente parecer mecânico. Alguns movimentos naturais consistem em sequências repetidas ou elementos se desenvolvendo muito lentamente. De forma similar, um autômato não precisa estar em um caixa quadrada sendo controlado por hastes e rodas. Ele pode balançar em uma corda ou girar lentamente, repetindo seu ciclo. Isto desafia o olho e quebra a aparência mecânica do autômato. Assim, autômatos podem ser genuinamente teatrais do mesmo modo como são os bonecos. Mas, obviamente, que eles também podem ser usados para mostrar o lado mecânico do comportamento humano (Idem).

O trabalho de Mottram tem uma abordagem diferente e uma relação especial com os autômatos, numa forma de tentar subverter o próprio suporte, como foi exemplificado em sua descrição.

De modo geral, os movimentos dos autômatos são mecânicos, embora eles engendrem a ação dos seus construtores, bem como a percepção destes sobre o movimento, o que, de modo geral, não lhes confere o *status* do movimento orgânico, humano ou animal, mas a reprodução do orgânico. Ao mesmo tempo, o homem e os animais também executam movimentos mecânicos, pois nem todo movimento humano é resultante de pensamento-linguagem ou intuitivo, o que está sendo cada vez mais intensificado pela dinâmica da vida contemporânea.

Um outro exemplo que nos provoca para a questão do movimento mecânico ou orgânico, mas noutra dimensão, é o personagem *Mono, the monkey*, do grupo Eletric Circus, da Holanda, que é movido por controle remoto. Os mecanismos não se desligam do movimento humano, pois, mesmo sendo operados à distância, os comandos são realizados pelo homem, mas de forma que se perde o toque. O movimento passa por dois mecanismos:

um que está em contato direto com o manipulador e outro que é acionado à distância, reproduzindo os comandos orgânicos, mas mecanizados. O que o publico vê é o movimento do boneco mecânico, que realiza a performance humana. Isto não é uma novidade se compararmos com as sombras, pois estas estão desprendidas do movimento do corpo humano. O que se vê são imagens virtuais. A partir disto, podemos retomar o conceito de imagem atual e virtual de Deleuze (2007), no qual as imagens atuais são do tempo presente, enquanto nas virtuais coexistem presente e passado.

No que se refere à dimensão de distância, também podemos pensar nas marionetes (fios), que são movidas quase que completamente pela fina relação com o manipulador: os fios. Um vendaval ocorrido durante uma apresentação de marionetes de fios, por exemplo, pode comprometer os comandos do animador. Então, de certa forma, as marionetes de fios estão nesse limiar – nessa linha tênue – entre a imagem e o movimento virtual e "real".

Já no espetáculo *As tribulações de Virginia* (*Las Tribulaciones de Virginia*) do grupo Hermanos Oligor (Jomi Oligor e Senen Oligor), da Espanha, a concepção e a utilização dos autômatos são incorporadas à cena numa proposta basicamente metalinguística. O espetáculo conta a história de amor e desamor entre Virgínia e Valentim e é carregado de elementos visuais mecânicos, entre eles uma caixa de música, reatando a relação histórica deste objeto com os autômatos. A encenação cruza realidade e ficção com uma proposta performática surrealista, aparecendo os devaneios do personagem, que percebe os autômatos como tal, mas também como seres viventes. Ele, personagem-narrador, aciona os mecanismos: traquitanas movidas por roldanas e pedais, autômatos, brinquedos mecânicos, entre outros inventos, quase sempre em frente ao público, assumindo esse caráter de metalinguagem.

Ainda no mesmo espetáculo, a encenação e a atuação do personagem-narrador em tom performático têm um elemento que conduz para uma percepção *animista*, tanto dele como dos espectadores, criando um jogo de ilusões, no qual a própria palavra é um elemento fundamental para isso. O lirismo da trama e os princípios de animação como triangulação e foco, entre outros, são recursos utilizados para embaraçar o plano real com o ficcional. Mesmo que em muitos momentos se use o tempo passado do *Era uma vez*, próprio dos contos de fadas, as personagens e o público vêm à vida. Ainda que apareçam os movimentos mecânicos nas "traquitanas", a voz do narrador e a encenação nos levam ao jogo infantil do *animismo* e do teatro de animação.

Mesmo arquitetado o jogo da ilusão, o elo com o performático está muito bem estabelecido. Lembro-me que em um determinado momento do espetáculo, o ator pergunta ao

público: qual foi o exato momento de sua vida em que você se deu conta de que não era mais criança e havia perdido a ilusão e o lúdico? Esta pergunta, certamente, reverberou na alma de muita gente. Na minha de animador, nem tanto, pois talvez este dia, num certo sentido, não tenha chegado ainda. Pois sou animador, e minha ferramenta, antes de qualquer outra coisa, é o fantástico.

Estes exemplos de formas de utilização de autômatos no teatro de animação são consideravelmente distintos, pois hibridizam tanto os meios como os processos. Podemos ver que no caso de Stephen Mottram a percepção sobre movimento mecânico e orgânico está entrelaçada tanto na forma como na estrutura, enquanto nos casos de *Mono, the monkey*, do Eletric Circus, e de *As tribulações de Virginia*, dos Hermanos Oligor, a percepção está mais na forma (aparato), embora nestes dois últimos as formas de utilização dos autômatos sejam diferentes, especialmente no que concerne a relação espaço-tempo.

Entre outras dinâmicas de utilização de autômatos na cena, podemos mencionar alguns tipos de apropriações de Tadeusz Kantor, principalmente em dois níveis: o mecanismo com roldanas não automatizado constantemente e os corpos dos atores tendo como referência o movimento dos autômatos, referindo-se, agora, ao mecânico não como aquilo exclusivamente provindo da máquina, mas como metáfora. Daremos ênfase ao segundo.

No trecho *Tabela de matérias*, do roteiro da peça *A classe morta*, consta: "o teatro dos autômatos continua" (KANTOR, 2008:206). Kantor adverte que os personagens da peça são indivíduos ambíguos. "Os atores da CLASSE MORTA respeitam lealmente as regras do ritual teatral, assumem papéis em uma peça, porém aparentemente não dão muita importância a isso, eles agem automaticamente" (Idem: 211).

A analogia a seres inanimados não deixa de dialogar e prolongar as perspectivas de Gordon Craig, Heinrich von Kleist, entre outros, que buscam referências para o ator no movimento de engenhos (entenda-se isso como aparatos criados para articular movimentos como os das marionetes e dos autômatos). O movimento que faz referência a autômatos também rejeita o realismo da cena, da mesma forma que nas propostas de referência às marionetes, em que se engendra um movimento inorgânico no humano e, com isso, antinaturalista. Mas não só isso. Sua concepção estética, de modo geral, desierarquizava os elementos da cena, entre eles, o próprio ator. Desta forma, os elementos teatrais, bonecos, manequins, cenografia, bem como o próprio espaço, se posicionavam em um *status* equivalente ao dos atores.

> No caminho que se julga seguro, e de que servia o homem do Século das Luzes e do racionalismo, eis que avançam, saindo de repente das trevas, sempre mais numerosos, os SÓSIAS, os MANEQUINS, os AUTÔMATOS, os HOMÚNCULOS, criaturas artificiais que são cópias das desgraças das próprias criações da NATUREZA e trazem em si toda humilhação, TODOS os sonhos da humanidade, a morte, o horror e o terror. Assiste-se à aparição da fé nas forças misteriosas do MOVIMENTO MECÂNICO, ao nascimento da paixão maníaca de inventar um MECANISMO que superasse em perfeição, em implacabilidade, o tão vulnerável mecanismo humano. (KANTOR, 2008:196)

Em *A máquina de amor e da morte*, de 1987, de Kantor, podemos perceber sua concepção sobre a mecânica do movimento. Nesse sentido, esta montagem explicava o interesse pelos autômatos. No artigo de Franca Silvestre (1991), intitulado *Retorno ao "teatro mecânico de bonecos"*, a autora fala que é como se Kantor estivesse retomando seu primeiro espetáculo, apresentado no Clube de Estudantes da Academia de Belas Artes de Cracóvia, em 1937. Assim é como ele cria, 50 anos depois, o *Teatro efêmero/ e mecânico/ de bonecos*, a partir do texto *A morte de Tintagiles*, de Maurice Maeterlinck.

A autora descreve que na peça *A máquina de amor e da morte*, há três "supermarionetes" de madeira e metal, com cabeças triangulares e corpos revestidos de tubo, (uma evidente bricolagem das formas do Ballet Triádico de Schlemmer). Estes três bonecos de grande dimensão são movidos sincronizadamente.

"A máquina de amor e da morte reativa uma vez mais o processo alquímico kantoriano. Como de costume, manequins, autômatos, objetos alienados, personagens degradados, têm animado o circo apocalíptico de Kantor, cumprindo assim sua tarefa de intermediários entre os mortos e os vivos" (1991:74) [39].

Já no **cinema de animação**, o movimento está automatizado? Esta questão é crucial para nossa discussão. Se olharmos para a forma, essa parte exterior, podemos considerar que sem a máquina não há animação cinematográfica, ou seja, o movimento depende da automatização para existir. Mas se olharmos para a estrutura, para o interior, ou seja, para a mão do animador, para a percepção sobre gravidade, peso, temporalização, entre outros elementos, mas principalmente para a representação, podemos dizer que não, pois esse movimento é orgânico, especialmente por ter como referência a *mimese* do corpo humano ou animal. Entretanto, isso não é uma regra, pois existem propostas de que a representação é de um movimento automatizado por opção estética. Um exemplo disso é o gênero *stop-motion*, de forma mais visível no *pixilation.*

[39] Tradução livre a partir do original, em espanhol.

Podemos pensar que a vida está nos seres do cinema de animação porque vemos estes próprios seres, que vivem dentro de um aparato, em vez de vermos a mecânica do movimento? A questão é: quando a animação está automatizada, delegada a animação à máquina, onde está o elemento de linguagem?

Além da automatização do movimento pelo aparato do cinema, outras formas de utilização de autômatos estão presentes na história do cinema. "Na Paris do final do século XIX, George Méliès usava fios invisíveis, alçapões, vidro laminado, fumaça e autômatos complexos para se tornar um mestre dos espetáculos de mágica e ilusionismo" (PURVES, 2011:14).

Manonni (2003) afirma que um dos objetos mais estranhos da coleção de Henri Robin (c. 1805-1875) era um pavão empalhado que comia sementes de cânhamo, supostamente um autômato, que foi adquirido por Méliès para sua coleção de objetos mágicos (277).

Estas questões fundamentais sobre o movimento e sobre o local da animação em cada linguagem irão sendo aprofundadas paulatinamente, sendo a percepção e a linguagem os pontos chaves da questão. Pensemos na perseguição do imaginário humano sobre a autonomia da máquina e das próteses criadas pelo homem em relação a sua condição de vida:

> A grande suspeita que pesa sobre a figura humana no imaginário moderno – manifesta nos motivos dos autômatos e da sombra – representa um passo decisivo em direção à transgressão das formas seculares do antropomorfismo. Quando o homem deixa de ser o ponto a partir do qual a percepção do mundo se organiza, quando suas proporções deixam de servir como medida universal do cosmos, enfim quando os contornos da sua imagem são obscurecidos pela indagação de seus próprios limites, abrem-se novos espaços no pensamento, para o surgimento de formas e seres desconhecidos (MORAES, 2012:107).

Neste sentido, parece que seguimos rumo à transgressão da forma humana em detrimento do *status* de "coisa". Seria a retomada do pensamento *animista*? Estaríamos, no teatro de objetos e no cinema de animação com objetos, tentando grudar a forma humana nos objetos? Ou seria um efeito inverso, de grudar as "personalidades" dos objetos no humano? Estaríamos buscando a consciência dos objetos, num processo de identificação?

2.9 - “Batalha de corpos”: homem/máquina, homem e máquina

Batalha de corpos? Há batalha, sendo que o criador está dos dois lados? Criatura responde a engenhosidade da mente humana, do criador. Como travar uma batalha entre ego e alter ego? Ou entre instinto e razão? Ou entre criador e criatura?

A revista *National Geographic* Brasil, em agosto de 2011, tinha como matéria de capa o tema *Eu, robô: eles já são capazes de pensar, sentir, reagir. E logo farão parte da sua família*. Deixando de lado o tom sensacionalista, típico de estratégias de *marketing* para esses veículos de comunicação, gostaria de destacar já no discurso do título algumas expressões: *Eu, robô* e os verbos *Pensar, Sentir* e *Reagir*.

Na nota do editor, Ronaldo Ribeiro (2011:35), intitulada *Questões humanas*, ele começa dizendo: “Um dia, lá atrás, descemos das árvores para começar nossa aventura na terra [...] E, por mais que a filosofia e as ciências há muito tentem explicar quem somos, como somos, por que somos, a vida é ainda um mar de incertezas”. Em seguida, o editor anuncia duas análises da condição humana que estão na edição: um fóssil encontrado por arqueólogos na África do Sul pode ser o elo entre o macaco e o humano; e universidades americanas e japonesas tentam recriar o “*Homo Sapiens* em versões robóticas hiper-realistas, capazes de interagir, trabalhar, pensar” (idem).

Figura 21 - Mulher com seu duplo em versão robótica hiper-realista
Fonte: Revista National Geographic Brasil, Agosto de 2011, p.35

Para colocar um pouco mais de pólvora nesta discussão, temos essa imagem, com a seguinte legenda: “Quem é Geminoid-F e quem é seu duplo de carne e osso na foto acima? Para o japonês Hiroshi Ishiguro, criador do androide, o mundo em breve não fará mais distinção entre humanos reais e fabricados” (ibidem).

Vejamos que estes discursos são tendenciosos, fazendo apologia à máquina: *Eu, robô* (quem fala sou EU, na condição de robô, ou mesmo o robô na condição de ser consciente - humano); Os verbos *Pensar*, *Sentir* e *Reagir* (pensar e sentir são sentidos inerentes ao humano, reproduzir esses sentidos pode ser atribuído a máquinas). Quanto ao verbo reagir, se o entendermos como resposta a algum estímulo, a máquina pode estar programada a reagir a estímulos, mas não conscientemente. O mesmo se dá em relação aos termos interagir e trabalhar, pois as máquinas já trabalham. Afinal, esta não é a sua principal função?

Em seguida, o mais agravante, do ponto de vista de equiparação entre homem e máquina, é quando se pergunta quem é o duplo de carne e osso que está ao lado do androide. Ou seja, o homem passa a ser duplo do androide e não o inverso. E ainda, o criador do androide diz que o mundo não fará mais distinção entre humanos reais e fabricados. Na literatura isso é possível: o duplo subverter a condição de duplo para ser matriz. No conto *A sombra*, de Hans Christian Andersen, a sombra consegue escapar de seu dono e torná-lo opaco, até o subverter em estado de sombra dela. Este conto será retomado no próximo capítulo, mais especificamente no tópico sobre teatro de sombras.

No que diz respeito a essa distinção entre humanos e máquinas, podemos pedir como prova uma tarefa artística, que é linguagem pura, onde a alma humana está melhor representada. Será que teremos que pedir provas de humanidade aos seres que cruzarem por nós num futuro próximo, conforme já havia sido previsto por E.T.A. Hoffmann em seu conto *O homem de areia*? Por mais que a robótica e a tecnologia da computação avancem, creio que só teremos estas respostas quando colocados em questão os componentes SENSÍVEIS da interação entre robôs e humanos. Se for sensível, a relação tem o ser humano como ponto de referência.

2.10 - STOP-MOTION: Colocando a mão na "massa" e o sopro-toque divino

É recorrente que a metáfora bíblica da gênese da criação humana seja associada ao teatro de bonecos, inclusive neste trabalho. Entretanto, parece-me que, neste momento, isto ganha uma melhor associação ao gênero *stop-motion,* pois, além de o ser-animado ter sido modelado de "massa", o sopro divino lhe deu vida autônoma. Ou seja, nem fios, nem braço, nem varas e nem o toque direto do animador estão presentes na animação. Outra metáfora que podemos associar ao *stop-motion* é o afresco *A criação de Adão*, de Michelangelo, na Capela Sistina - Vaticano, em que a representação deste momento é ilustrada, além do sopro, também com o toque entre criador e criatura.

De fato, o *stop-motion* ficou mais popularizado enquanto técnica-estética autônoma, pelos filmes de massinha - *clay*. Quando uso no título desse tema a expressão *colocar a mão na "massa",* focalizo o TOQUE do animador ao objeto (bonecos, recortes, massinha, etc.), o que identifico como ressignificação da animação.

A pesquisa de doutoramento que se tornou o livro *Entre o olhar e o gesto*, da professora Marina Estela Graça (2006), investiga as implicações do gesto na animação cinematográfica na busca por uma poética da imagem animada, abordando a questão do gesto do animador na obra. A autora diz que a mão humana está na própria essência do filme animado: "o gesto que tenta recuperar um espaço-tempo diferenciado e vivido no seio das criações tecnológicas, isto é, a partir do manuseamento poético" (2006:14).

A questão de a obra carregar o gesto do artista não é uma exclusividade da animação cinematográfica, mas, especialmente, das artes plásticas (principalmente a escultura e a pintura), nas quais está a animação também. Todavia o nível de representação desse gesto passa por outro crivo, que será aprofundado posteriormente.

O *stop-motion*, já enquanto técnica, está impregnado de qualidades estéticas, pois o movimento e a plasticidade estão estetizados enquanto linguagem. Este gênero, diferentemente do cinema, teve em seu nascedouro a arte, mesmo que tenha herdado a lógica de procedimentos técnicos cinematográficos, como a decomposição e a representação do movimento. Os seres que vêm à vida no *stop-motion* foram esculpidos, recortados, modelados e pintados. No caso de objetos prontos, estes foram tirados de seu *habitat*. E no *pixilation*, os corpos dos atores são "modelados" para o movimento, atribuindo-lhes, com isso, qualidades plásticas.

Como definição técnica do *stop-motion*, Purves (2011), diz que este gênero se configura como a criação de ilusão do movimento por meio de gravação, quadro a quadro, de um objeto sólido num espaço físico. Do ponto de vista da ilusão do movimento quadro a quadro (imagem a imagem), o desenho animado e a computação gráfica (3D) também seguem esses princípios básicos. No *stop-motion*, o movimento é fragmentadamente realizado, tendo cada um de seus instantes capturados pela câmera.

O *stop-motion* é um gênero dentro do cinema de animação que evidencia um intercruzamento entre o teatro de animação e o cinema de animação, tanto do ponto de vista técnico como de linguagem. Esta relação se enfatiza mais numa perspectiva das práticas mais figurativas e menos nas mais abstratas, excluindo, desta forma, experiências de animação abstratas com materiais menos sólidos, como areia, texturas pastosas, entre outros com esta característica. "O *stop-motion* combina o mundo relativamente moderno da animação com a antiga tradição da titeragem. O que torna o *stop-motion* diferente da maioria das formas de titeragem é que ele não é feito ou filmado em tempo real, nem executado na frente do público" (PURVES, 2011:19). Esta afirmação pode ser questionada, no sentido do tempo real.

O movimento (animação) no *stop-motion* requer o toque humano a objetos sólidos, sejam eles bonecos, recortes, objetos cotidianos, pessoas etc. Ou seja, os personagens existem no plano real e não apenas no virtual, mesmo quando o movimento está segmentado (imagem a imagem). De modo geral, o cenário, o figurino, a luz, entre outros, também são elementos físicos, no sentido de ocupar um espaço e também de estarem presentes no plano real. A fisicalidade destes objetos animados está em contato com o mundo concreto no qual estamos e, com isso, os credenciamos, o que, de certa forma, lhes dá uma qualidade de performance na sua recepção também. É como se um filme de *stop-motion*, devido às suas características, estabelecesse uma espécie de jogo, que muito se assemelha ao jogo teatral.

Conforme observado pelo animador Purves (2011), há no *stop-motion* algo de enigmático e de jogo infantil, nesta possibilidade de ilusão de dar vida a objetos sólidos presentes no ato de animar, o que remonta o *animismo* como estado de percepção. O autor completa, dizendo: "gosto da estranheza do *stop-motion*, da relativa rusticidade que sugere que uma mão humana esteve íntima e indiretamente envolvida e do impacto emocional que isso provoca [...] há algo de xamanista nisso" (PURVES, 2011:8).

Esta estranheza é o que pode ser entendido como choque entre as fronteiras da imaginação, razão *versus* intuição, concreto *versus* abstrato etc., típicos da animação enquanto estado de percepção, sendo o *animismo* sua ancestralidade.

A materialidade do “ser” animado e dos elementos cênicos carrega uma textura, uma plasticidade, uma **expressividade do ambiente real**, da qual foram captados, e, especialmente, à do movimento que carrega o toque do animador (de forma direta, como é no caso da impressão digital na plasticina, ou na própria concepção do movimento, que leva seu gesto). “O toque de uma mão humana no boneco confere muita alma à animação” (PURVES, 2011:32). Esse toque humano requalifica a animação, que fica entre esferas das linguagens teatral e cinematográfica. Pois, mesmo que aquilo que se vê depois seja o filme, a performance da animação, desse toque, fica cristalizada naquele tempo, mas também com oscilação no tempo virtual.

O animador do *stop-motion* manipula e movimenta o “boneco” dentro de um lapso de tempo entre uma imagem e outra, fazendo um truque dentro do mecanismo fílmico. Essa talvez seja a especificidade mais significativa do *stop-motion*, bem como um de seus elos com o teatro de animação. Pois ele anima o personagem, mas, para isso, tem que subverter o mecanismo, parar a máquina e mudar o movimento do objeto, não deixando alternativas para a máquina captar a sequência. A vida do personagem está ENTRE sua mão e a máquina.

Podemos dizer que o *stop-motion* é a expressão pura da animação cinematográfica enquanto estado de percepção, porque ele expõe a *anima*, no sentido de estabelecer o jogo de representação, que inclui espaço e tempo.

Além dos elementos mencionados, há outras qualidades expressivas que aproximam o *stop-motion* do teatro de animação, tais como a proporcionalidade (geralmente miniaturizado), a manufaturação, a recorrência do elemento fantástico, movimentos estilizados, pontos e mecanismos de articulação dos “bonecos”, economia de elementos animados (ambivalência com o estático), os olhos como uma fonte da grande relevância vital (e nisso evolve o foco), existência de uma limitação física (de acordo com cada técnica), o som criado todo para eminência da animação, envolvendo diálogos, ruídos, trilha e *diégèse* (embora isso não seja exclusividade do *stop-motion*, mas também das outras estéticas da animação cinematográfica), entre outros.

O movimento dos personagens, do ponto de vista estético, é estilizado e antinaturalista. Isto se deve a uma questão historicamente técnica, mas já pode ser resolvido com o avanço de novas tecnologias. Todavia, isso se tornou uma característica estética do *stop-motion*, de forma que o movimento deve passar pela estranheza antinaturalista para ser identificado como *stop-motion*.

No que tange os primeiros registros da utilização do *stop-motion*, são mencionados os efeitos especiais para cinema *live-action.* Purves (2011) menciona, além de Méliès, alguns de seus contemporâneos, como

> Edwin Porter, nos Estados Unidos, que utilizou o *stop-motion* para dar vida a camas em *Dream of a Rarebit Fiend* (1906). Um ano depois, J. Stuart Blackton animou objetos em *stop-motion* para sugerir atividade paranormal numa casa mal-assombrada em *The Haunted Hotel* (1907), enquanto Émile Cohl se divertia com fósforos dançantes em *Bewitched Matchet* (1913) (PURVES, 2011:16).

Trataremos dos efeitos especiais no próximo capítulo, no tópico sobre filmografia do teatro de animação.

Segundo Holman (1975), Emile Cohl, um dos primeiros mestres franceses do desenho animado e dos *trick-films*, produziu alguns filmes utilizando este efeito, tanto *trick-films* como filmes com bonecos.

> Em *The Automatic Moving Company* (1910), os móveis de uma casa deslizam pelos quartos, descem as escadas e entram em uma van; depois saem da van, entram em uma outra casa e se reacomodam em seus próprios lugares. Isto foi tão bem feito que até hoje não há consenso se o cenário e os adereços eram em escala ou miniaturas. Logo após isso, Cohl exibiu *Le Petit Faust*, que foi feito com bonecos animados atuando em uma versão simplificada de Fausto. [...] Embora seja um pouco duro, o movimento das figuras é bom considerando que esta foi a primeira animação de Cohl com bonecos. Ocasionalmente, Cohl recorreu a recursos que diminuem a mão-de-obra, como figuras deslizando no palco com as pernas escondidas atrás de partes do cenário, para esconder que suas pernas não estavam de fato se movendo. No ensaio e na apresentação, o filme se assemelha às performances de palco com figuras *live-action* produzidas na mesma época. Músicas cantadas ou narrações faladas provavelmente acompanhavam a apresentação original do filme, uma vez que bonecos formando um coro periodicamente apareciam na cena e ficavam com a boca aberta enquanto a ação era temporariamente paralisada. Vozes vindas de fora do palco eram utilizadas no teatro de bonecos já há muito tempo, e teria sido lógico para Cohl que este seria um meio para introduzir som em seus filmes (HOLMAN, 1975:21-22).

Holman (1975) menciona a existência de um registro de direitos autorais nos Estados Unidos, pela Kalem Company, em 17 de maio de 1911, de um filme animado com brinquedos chamado *Tragedy in Toyland*, no qual soldados de brinquedo travam um duelo com uma boneca chamada Miss Pru. Porém, não há indicação de que quem fez o filme.

Ainda conforme o autor, aproximadamente na mesma época em que Cohl produzia suas animações na França, Ladislas Starevitch, então diretor do Museu de História Natural de Kovno, na Rússia[40], embarcou em um filme-estudo sobre insetos.

> Eu queria mostrar a vida de um besouro... Eu esperei dias para poder filmar uma batalha entre dois besouros, mas eles não queriam lutar com as luzes em cima deles. Então, eu tentei fazer um truque, com modelos animados. Eu gostei tanto de moldá-los, que continuei até me perceber fazendo contos de fadas (HOLMAN *apud* STAREVITCH, 1975:22).

Sobre estes trabalhos de Starevitch com insetos, Holman relata:

> Seus contos de fadas de insetos eram populares e, em 1911, Starevitch deixou o museu para ir a Moscou, que era o grande centro de produção de filmes na Rússia. Seu filme *The Grasshopper and the Ant* (cerca de 1911), produzido para a Hanjonkoff Society, foi apresentado ao czar Nicolas II e seu filho, além de ser exibido em Paris, no Gaumont Palace. Este filme é considerado o primeiro filme russo a ser exibido fora da Rússia (HOLMAN, 1975:22).

Ainda do ponto de vista histórico, além de o *stop-motion* ter sido primeiramente utilizado como recurso para os efeitos especiais, já nesta mesma época surgiram os primeiros filmes que utilizaram este gênero com bonecos de forma autônoma, tendo sido Starevitch o pioneiro, no filme *The tale of the Fox* (1930). Este filme, bem como uma filmografia do teatro de animação, será abordado posteriormente, pelo fato de que nem todo filme com bonecos pode ser considerado *stop-motion*.

As qualidades expressivas dos bonecos provindos do mundo real na animação cinematográfica conferem uma qualidade diferente das demais técnicas do cinema de animação. Purves (2011) diz que o boneco do *stop-motion* tem um elemento extra de vida e espontaneidade. Talvez, este elemento seja a ligação mais significativa entre essas linguagens.

A construção dos bonecos para *stop-motion* basicamente determina as ações dos mesmos, dimensionando diretamente sua movimentação, o que a torna a mais limitada da animação cinematográfica, sendo, nesse sentido, absolutamente idêntica ao teatro de animação, no qual os bonecos construídos são concebidos dentro de alguma de suas técnicas. As especificidades de construção de cada técnica, como luva, fio, mesa, silhuetas etc., determinam parte da animação. Os procedimentos de animação tomados com um boneco de luva no teatro de animação são substancialmente diferentes dos utilizados com bonecos de fio, bem como de outras técnicas. Isso se evidencia mais ainda nas questões de bidimensionalidade e tridimensionalidade, como é o caso do teatro de animação com bonecos

[40] A cidade de Kovno atualmente é chamada de Kaunas e situa-se na Lituânia, então parte do Império Russo.

ou com figuras chapadas (teatro de sombras) e do cinema de animação, como desenho animado, recortes e *stop-motion.*

O planejamento da fisicalidade dos personagens-bonecos construídos carrega parte da expressão do personagem. Isso retoma, mais uma vez, a questão da vida no teatro de animação e que se aplica nesse caso também: a vida do ser está na matéria (boneco) ou no movimento? Ou nesse ir-e-vir? Comungo com a posição de Hermilo Borba Filho (1966), quando se refere ao teatro de bonecos dizendo que a matéria e a alma do homem se juntam à matéria e à alma do boneco para uma transfiguração em ato poético. A expressão do boneco enquanto matéria está impregnada de alma e vida. "A expressão perfeita surge quando o planejamento visual e o movimento trabalham juntos, [...] cada pequeno detalhe no boneco estará relacionado ao seu movimento, [...] a maioria dos bonecos começa sua vida tridimensional como modelos" (PURVES, 2011:88-91).

Outro fator que merece ser observado na construção e, consecutivamente, na animação dos bonecos e objetos são os pontos de articulação, determinados parcialmente pela técnica elegida, mas também pelo projeto. No teatro de animação, o planejamento dos movimentos, muitas vezes, acontece de forma empírica, pois a técnica escolhida já determina muito disso. Os movimentos vêm um pouco com a técnica e consecutivamente com os jogos de cena. Há bonecos que podem ficar de pé por si sós, mas, geralmente, o esqueleto do boneco é o braço do animador, ou os fios que estão suspensos pelo seu braço. Dessa forma, no caso dos bonecos de luva, as articulações estão em acordo com a mão e o braço do animador, enquanto nos bonecos de fios, além disso, também estão em acordo com as possiblidades dos fios. Os bonecos de fios estão suspensos, o que os mantêm de pé, mas, no que se refere aos pontos de articulação, as semelhanças com o boneco de *stop-motion* são maiores, pois as marionetes de fio seguem um planejamento do movimento mais preciso na sua construção. Fios de *nylon* são bastante conhecidos na animação *stop-motion*, pois várias soluções técnicas são resolvidas com eles, especialmente para lidar com a gravidade. Em *A Noiva Cadáver*, de Tim Burton, por exemplo, uma cena em que se queria mostrar o véu da noiva com movimentos resultantes da densidade do vento foi resolvida com fios de *nylon*. Muitas outras situações que envolvem vento são resolvidas desta forma.

No boneco de *stop-motion*, os pontos de articulação dependem das armaduras (esqueletos) que o manterão em pé e possibilitarão seu deslocamento. No caso de bonecos de massinha, suas articulações, sua manutenção em pé e seu movimento não dependem, necessariamente, de armaduras.

Feitura, tridimensionalidade, materialidade (fisicalidade), movimento do boneco e objetos estão fundamentalmente ligados à percepção espacial. Os animadores que utilizam matéria concreta têm de lidar com cálculos e administração espacial, pois a matéria ocupa um espaço físico. Isso envolve vários elementos da criação cênica, como cenografia, iluminação, figurino, proporcionalidade, que também são utilizados na criação de *stop-motion*, o qual, além disso, envolve a máquina de captura e demais equipamentos.

Da percepção espacial deve ser considerada também a recepção, especialmente o plano de visão do público. Nas linguagens teatral e cinematográfica, isso ocorre de formas consideravelmente diferentes. Na linguagem cinematográfica, além do espaço de representação física (cenário), o espaço da tela (virtual) é fundamental.

A fisicalidade, no sentido de materialidade do boneco, acarreta uma limitação de sua expressão fisiológica, diferente da animação de desenhos e de atores (*pixilation*). Isso é uma característica do próprio boneco, não do *stop-motion* nem do teatro de animação, obviamente, pois cada técnica apresentará limitações e soluções específicas. Devido a essa limitação, bastante visível na face dos personagens, para lhes atribuir vida, são focalizados investimentos noutros membros. Os olhos, a boca, as mãos e as articulações corporais, em geral, são privilegiadas para compensação.

Os olhos e a boca dos bonecos podem ser os caminhos mais fáceis. No teatro de animação isso varia em relação à técnica e no *stop-motion*, além disso, varia também em relação a cada projeto. Os mecanismos de movimentação dos olhos e da boca são próximos enquanto articulação, mas são diferentes operacionalmente: o teatro de animação em tempo real e o *stop-motion* em tempo "oscilante", entre real e virtual.

De fato, os olhos (o que inclui pálpebra e cílios) são uma fonte de grande relevância de expressão vital, tanto no teatro de animação quanto no cinema de animação, embora a vida não se restrinja a eles. Tão importantes são os olhos que existem, até mesmo, estúdios de animação *stop-motion* que têm animadores responsáveis exclusivamente por eles. De fato, alguns olhos expressivos podem desprezar outras expressões do boneco. Todavia, isso não pode ser entendido como proporções de tamanho, como é o caso estilístico da animação de *mangá*, mas como possíveis "janelas da alma".

Para ilustrar o favorecimento dos olhos à representação de vida do boneco, tomo como exemplo para essa discussão o filme de animação *Madame Tutli-Putli* (2007), de Chris Lavis e Maciek Szczerbowski, e, na contramão, a peça de teatro de animação *O princípio do*

espanto, da Cia. Morpheus, de São Paulo, no qual o boneco é animado em tempo presente por João Araújo.

Tomei conhecimento do filme *Madame Tutli-Putli* através da fotografia na capa do livro *Stop-motion*, de Barry Purves, que me provocou uma ambígua impressão de estranheza e curiosidade.

Figura 22 - Boneca do filme *Madame Tutli-Putli*
Fonte: http://madametutliputli.com. Acesso em 27-01-2014.

Na situação de bonequeiro, perguntei-me como eles conseguiram confeccionar um olhar tão realista na boneca. A boca da personagem já tinha denunciado seu *status* de boneca, mas os olhos eram absolutamente humanos. Nas páginas do livro, as respostas à minha curiosidade técnica eram esparsas, ao ponto que recorri à internet para assistir ao vídeo e pesquisar se havia registros de como o filme foi realizado. Encontrei, então, um site exclusivo do filme[41], que mostra o processo de animação.

O filme foi produzido seguindo o modelo padrão do *stop-motion*, quadro-a-quando, enquanto, paralelamente, uma atriz de carne e osso (Maurie Maher) fez a mesma sequência em fundo *chroma-key*. Seus olhos foram, então, retirados das imagens da atriz e colados nas imagens fotografadas da boneca através de um programa de computador. O processo dessa animação é híbrido, o que nos leva a indagar: pode ou não ser considerado *stop-motion*?

Neste processo, um ponto significativo é a "interação" da atriz com a boneca. Dar a voz a um boneco no teatro de animação e cinema de animação é algo natural, mas "dar" a "voz" a um boneco através dos olhos é um exercício singular. Além da comunicação do corpo da boneca, "seus" olhos "falavam" seus sentimentos, sendo eles uma síntese que traduz o que a personagem quer exprimir. No filme, na cena em que a personagem *Madame Tutli-Putli*

[41] http://madametutliputli.com/putli.html.

olha para o espectador, através do indivíduo que está na sua frente, esse olhar atravessa todo o aparato técnico e sua vida nos "TOCA". Uma bela contradição estética nesse filme de *stop-motion*: o boneco que vive pelo toque humano toca o homem - toque sobre toque. Este momento parece exemplificar a expressão de Leonardo Da Vinci de que "os olhos são a janela da alma".

Já na peça teatral *O Princípio do Espanto*, o boneco não tem olhos nem boca, além de ser branco. No entanto, ele vê por onde deveria haver olhos e sua forma escultórica prevê o espaço dos olhos, existindo uma cavidade entre a testa e o nariz. Mesmo sem a presença física dos olhos, o boneco enxerga, sendo uma espécie de deliberação para o corpo do boneco e para a imaginação do público em criar os olhos dele. E mesmo com a ausência de olhos, a alma do boneco, neste espetáculo, é percebida pelos olhos do público, confirmando que "A POESIA ESTÁ NOS OLHOS DE QUEM VÊ".

Figura 23 - Cena do espetáculo *O Princípio do Espanto*
Fonte: http://www.morpheusteatro.com.br/. Acesso em 27-01-2014.

De fato, os olhos são uma ferramenta que favorece o diálogo de almas. O comportamento deles pode revelar um estado psicológico, um estado de alma no sentido de consciência.

Ainda em relação à fisicalidade, um material recorrentemente utilizado na confecção de bonecos, tanto no teatro de animação como no *stop-motion*, é o látex, devido à sua textura, flexibilidade e aparência com a pele humana, além de que ele possibilita uma manipulação técnica.

Uma outra questão fundamental para nossa discussão é pensarmos no **movimento antinaturalista** e na **estetização do movimento mecânico**, sendo fundamental observarmos

tendo em vista o *stop-motion* como estética, pois um dos primeiros elementos de identificação de um filme de *stop-motion* é , sem dúvida, o movimento. Os bonecos e objetos são recursos que convergem para o sistema de sinais da linguagem deste tipo de animação, mas a célula desse gênero, pode se dizer, é o movimento. Como o movimento é representado?

Sabemos que uma resposta para esta pergunta está na sua herança técnica, de captura quadro a quadro, sem desconsiderar que no período de surgimento do cinema o equipamento também captava os atores *live-action* com um movimento mecanizado, embora eles estivessem realizando suas performances, movimentação, em tempo real.

A mecânica do movimento nos remete aos autômatos, embora os mecanismos de cordas e engrenagens destes os façam se mexerem, geralmente, de forma autônoma e suas ações serem em tempo real. Seus construtores queriam fazer uma cópia naturalista da realidade, como atualmente ocorre na robótica e nas ciências que desenvolvem androides. Já no *stop-motion*, o truque, a mágica, a ilusão, a estranheza, a performance, entre outros elementos, se tornam seus ingredientes fundamentais. Purves (2011:168) destaca que "precisamos aproveitar a artificialidade do movimento e saboreá-la" e que o mais apropriado não é o realismo, mas o verossímil, e também que se deve privilegiar a ilusão. "Toda ação é constituída de várias partes, e é importante que a mecânica do que está acontecendo seja vista" (PURVES, 2011:178).

> Muitos animadores acham mais prazeroso e seguro quando sua animação tem o respaldo da matemática, com a chance de ter várias tomadas progressivamente mais sutis e de trabalhar em um movimento antes de executá-lo. Para alguns, contudo, **a matemática atrapalha a performance, e a memória das mãos** [...] e, acima de tudo, o instinto, são tudo o que é necessário para uma boa animação. Para muitos animadores que usam *stop-motion*, o amor pelo meio de comunicação está relacionado a essa qualidade abstrata - a performance - e, nenhuma quantidade de medidas precisas e refinamento pode produzir uma boa animação se não houver um instinto natural pela performance, pela narrativa e pela arte de representar (PURVES, 2011: 136) [meu grifo].

Como podemos ver, há uma estetização do movimento, do movimento mecânico. Existem propostas de *stop-motion* que buscam o realismo. Contudo, o verossímil, no sentido de verdade de vida, da vida performatizada, da estranheza, da espontaneidade, seria o mais apropriado para o *stop-motion* enquanto linguagem, pois são essas características que lhe conferem um elemento extra de vida. O sopro-toque demiurgo.

2.10.1 - Pixilation – Norman McLaren e a animação de corpos humanos

O *Pixilation*, operacionalmente, se equivale ao *stop-motion*, seguindo o mesmo princípio técnico (captura do movimento quadro a quadro), mas por meio de animação de pessoas, geralmente interagindo com objetos.

O termo *Pixilation* é facilmente associado ao *pixel* do computador, mas, conforme mencionado na apostila escolar do *Anima Mundi*, não tem relação com ele. Mesmo pouco usado, o termo vem do inglês, da expressão "*pixilate*", que significa "enfeitiçar", "eletrizar". Uma relação feita na apostila é que, embora o movimento seja realizado por pessoas de carne e osso e a cena se pareça com "uma filmagem real, o movimento sempre parecerá estranho, pois são várias poses estáticas fotografadas uma a uma, o que confere esta impressão de que as pessoas estão 'eletrizadas', 'enfeitiçadas'" (45).

É uma forma específica de animação que, mesmo tendo como grande referência o artista escocês naturalizado no Canadá Norman McLaren, tem sua raiz nas experiências cinéticas de Georges Méliès, que já realizava o princípio da *pilixilação* para conseguir seus truques de substituição de pessoas (anamorfoses), de esquartejamento do corpo, entre outros.

Todavia, assim como Méliès é considerado um gênio de seu tempo, McLaren será do seu. Diz-se isso num sentido bem específico, de que ambos provocaram seus tempos, discutindo e analisando as máquinas disponíveis e fazendo um uso laboratorial, mas especialmente estético.

> [...] atrás de nós, temos somente setenta anos de cinema, enquanto adiante temos centenas, estamos então apenas na infância dessa arte. As descobertas fundamentais já podem ter sido feitas, mas suas aplicações ainda estão longe de ter sido exploradas, e muitas descobertas de importância menor ainda devem ser efetuadas (MCLAREN *apud* GRAÇA, 2006:36).

Esta citação do próprio McLaren revela sua aspiração pela inovação, seu espírito provocador e, com isso, uma trajetória de experimentação. Muito mais do que "aplicações", suas inquietações e explorações ao dispositivo e discurso fílmico o levariam a surpreendentes provocações técnicas e estéticas, criando sua identidade poética, o que influenciaria gerações. Conforme observa Graça (2006:37), "no universo dos dispositivos e meios de expressão fílmica disponíveis em sua época, McLaren criou não apenas filmes, mas uma poética, uma atitude crítica e de criação no seio do cinema". Nessa atividade crítica sobre os recursos, ele "atravessava" a superfície do aparato com objetivos estéticos.

Devido a esse atravessamento crítico, Norman McLaren "irá promover a aproximação entre autor e obra, subtraindo o controle da imagem, do som e da duração fílmica aos automatismos específicos da máquina [...] desembaraçando-o do encadeamento dos procedimentos que a tecnologia impõe à produção cinematográfica" (idem:39). Esta perspectiva o levará à subversão do aparato e será um ponto importantíssimo para entender a singularidade de sua obra.

McLaren, com sua forma de pensar o mecanismo fílmico e sua animação, propôs não apenas o novo pelo novo, mas, a partir do questionamento e desvelamento da estrutura do aparato, propôs outras possibilidades que favoreceriam a expressão artística. Expressão essa, multiforme, que merece um aprofundamento analítico. Contudo, não é objetivo deste trabalho observar todo o conjunto de sua obra, mas sim focar-se na *pixilação,* apesar de que sua busca pelo domínio técnico e pela subversão do aparato caracterize todo o seu trabalho.

Antes mesmo de se aprofundar nesta especificidade da animação é fundamental apresentar em que contexto emerge o elemento possibilitador da experimentação na animação de McLaren. Obviamente, a animação parte da experimentação. Pensemos neste termo, provisoriamente, como aquilo que se refere à pesquisa e à "liberdade" poética, sem objetivos estritamente comerciais. Nesse sentido, parece que isso se aproxima do artista que pensa na arte pela arte. Noguez (*apud* DENIS, 2010) evoca o trabalho de McLaren, propondo uma visão de animador enquanto artista/artesão: "O cinema experimental é um cinema consideravelmente pessoal, que resulta prioritariamente na sua concepção, realização e difusão, da arte ou do artesanato (e não do comércio ou da indústria)" (NOGUEZ *apud* DENIS, 2010:67).

Na perspectiva do artesanal, temos na sua especificidade uma "obra" única, "feita a mão", e que exprime um estado bruto da concepção da percepção do artista. Ao mesmo tempo, o processo de manufatura nos possibilita entranhar-nos nos elementos intangíveis, elementares *a priori*. Como ilustra Noguez, "não nos espantará que os melhores autores sejam criadores solitários, capazes de tratar, praticamente, de todos os aspectos do filme" (NOGUEZ *apud* DENIS, 2010:67). Aspectos estes que envolvem os elementos técnicos e estéticos.

Além dessa atitude de experimentação e inovação de McLaren, o artista contou com uma instituição que valorizaria e promoveria, por longo período, o desenvolvimento de pesquisa em animação cinematográfica, a *Office National du Film/National Film Board*, do Canadá. A instituição apoiou vários animadores que tinham como objetivo a realização de

filmes artesanais a desenvolver suas concepções artísticas de forma experimental. “Tentei preservar em meu relacionamento com o filme a mesma aproximação e intimidade que existem entre pintor e seu quadro” (MCLAREN *apud* GRAÇA, 2006:111). Foi neste contexto que McLaren desenvolveu e descobriu vários estudos de linguagem, bem como possibilidades técnicas, entre elas a *pixilation*.

Um uso muito poético da técnica e que atualmente é bastante explorado em comerciais publicitários é quando ela proporciona o efeito de que as pessoas estão em tempos rítmicos diferentes. Por exemplo, em uma metrópole, todos correm enquanto um ator “pixililado” está num tempo mais lento, propiciando um efeito também conhecido como *slow-motion*, que não é sinônimo de *pixilation*.

Esta técnica possibilita, na mesma medida que no *stop-motion* com bonecos e objetos, o enfrentamento das leis físicas do movimento, como, por exemplo, a gravitacional. Mas o diferencial dela é o estranhamento do corpo vivo, não bonecal, tendo que se comportar com a ambiguidade do *stop-motion*, do “movimento-parado”. Isto requer do ator um esforço físico e psíquico extremamente técnico.

> As leis de aparecimento e desaparecimento podem ser contornadas da mesma forma que as leis de momento, inércia, força centrífuga e gravidade. Mas o que seja, talvez, ainda mais importante é que o ritmo da atuação pode ser infinitamente modulado desde a mais lenta velocidade para a mais rápida. Além da aparentemente espetacular proeza de virtuosidade de fazer o ator ser capaz disso, é possível usar a técnica de um modo oculto atrás do que parece ser a atuação normal. Ou se usado de modo menos escondido, ela pode permitir ao ator um tipo caricatural de movimento (MCLAREN, 1976:125).

Além da manipulação das leis físicas num corpo que não é de boneco, destaco a questão da manipulação do ritmo do ator, que pode ser modelado, não apenas por si, mas também pela máquina.

> O ritmo do movimento do ator também foi considerado como um fator variável, variando desde mudanças muito pequenas de posições estáticas, através de um movimento muito lento, até a velocidade normal. O ritmo do comportamento do ator e o ritmo de disparo da câmera foram, portanto, ajustados para qualquer proporção desejada, dependendo do efeito final desejado e da velocidade pela qual seria mais fácil para o ator atingir seu ponto (MCLAREN, 1976:126).

Esta especificidade da modulação rítmica da *pixilação* depende, fundamentalmente, da performance do ator na estilização do movimento, como menciona Furniss (2007:161), citando o próprio McLaren: “em trabalhos de *pixilation*, as expressões e movimentos dos

personagens tendem a ser estilizados. Em suas notas, McLaren comenta que a técnica pode ser usada para criar um tipo de caricatura de movimento".

> Da mesma maneira que uma caricatura pictórica pode fazer um comentário sobre o caráter e a situação através da distorção da forma estática de um desenho; então, a animação *live-action* pode criar uma caricatura adulterando o ritmo da ação humana, criando exageros e distorções hiper-naturais do comportamento normal ou manipulando a aceleração e a desaceleração de um determinado movimento humano. Este tipo de caricatura, é claro, é geralmente encontrado em desenhos animados, mas não pode ser encontrado em filmes *live-action* até que uma técnica de animação seja aplicada a eles (MCLAREN, 1976:125).

De fato, a caricatura é um elemento estilístico da animação em geral e que está pautada numa espécie de verdade lúdica, verdade do jogo. Ela é própria dos componentes de seu elemento de linguagem, como já mencionado no capítulo anterior, o qual contempla o fantástico e a metáfora. Nesse sentido, a caricatura é uma fuga do realismo para a veracidade aceitável. A própria expressão para denominação de desenho animados nos EUA é *cartoon*, herdada etimologicamente de caricatura.

> As reações humanas e as ações humanas devem ser exageradas, às vezes simplificadas e distorcidas para que possam alcançar um efeito dramático ou cômico nos desenhos animados. Boa animação de personagens não é meramente uma cópia da vida - ela é a *caricatura* da vida, a vida exagerada. (HALAS, SITO & WHITAKER, 2011:120).

McLaren questiona: se imagens pictográficas podem ser caricaturadas, como caricaturar atores? O movimento seria um elemento essencial para a questão, visto que ele também é imagem.

> Borthwick e Hutchinson acham que o desenvolvimento desta caricatura requer uma habilidade especial por parte dos performers, bem como dos animadores. Em uma entrevista com Andrew Osmond, eles explicam que os performers em *The Secret Adventures of Tom Thumb* tinham que agir da mesma forma que os objetos animados, então eles tinham que dividir uma ação em partes de 12 ou 24 por segundo. Eles dizem que isso deve ter levado três horas para fazer quatro ou cinco segundos de cena. Pois, muitos atores experientes 'achavam difícil entender a ideia de trabalhar em partes... [os produtores] acabaram trabalhando com colegas que entendiam a técnica' (FURNISS, 2007:161).

Tais efeitos só são possíveis, do ponto de vista técnico, quando se domina a engrenagem e se entende o funcionamento operacional da máquina. Desta forma, atores e animadores tinham que decompor seus movimentos, como a máquina de filmar fazia

automaticamente. Nesse sentido, McLaren era um especialista. Este processo expõe a máquina e, consecutivamente, a linguagem.

McLaren (1976) considerava que a *pixilation* é uma técnica que possibilita uma potencialidade criativa para uma espécie de *stop-motion*/*live-action*, como um novo gênero de "balé e mímica fílmica".

Se a animação em *stop-motion* com bonecos e objetos atribui uma extra vida para os seres animados, conferida pelo toque do humano, o *pixilation* amplifica isso, pois o toque humano se faz no humano. Performance sobre performance, vida sobre vida, alma sobre alma. Nessa configuração, dois animadores se fazem presentes na animação: o externo, que toca (às vezes apenas com a voz, com o gesto espelhado, com orientação gestual ou com o toque mesmo) e o interno, que impulsiona a animação de seu próprio corpo co-orientado. Este segundo tem uma percepção deslocada, intuitiva, um olho que vê a cena de dentro para fora e também de fora, pois, diferentemente do teatro, o público não pode refletir sua performance.

Performance sobre performance. Ou seja, dois animadores animando o mesmo personagem, e isso não significa distribuição em membros ou coisa do gênero, mas duas camadas de energia vital do personagem, a partir do ir-e-vir de "corpos" e, com isso, a confluência de energias.

Sobre a animação cinematográfica, de modo geral, Graça (2006:192) afirma que "nada resta, no filme, da energia física do corpo daquele que anima tanto desenhos quantos recortes de papeis ou figuras tridimensionais". Sendo assim, pode-se dizer que, no *pixilation*, a energia está redimensionada, emanando de dois animadores: o eu-objeto-ser-animado e o animador.

A estética do *pixilation*, mesmo estando dentro do gênero *stop-motion*, é uma especificidade que se aproxima do teatro de animação pela lógica de se animar o inanimado, mas também se aproxima do teatro de atores, pois a presença do corpo humano é vital. Mesmo quando este está dentro da contradição vida e morte, seu corpo é animado.

Se a performatividade dos atores aproxima a *pixilation* da linguagem teatral, de certa forma, também a afasta do teatro de animação. Todavia isso nos deixa uma brecha para pensarmos na animação como estado de percepção.

Para exemplificar o uso de *pixilation*, citaremos dois filmes de McLaren nos quais este recurso foi explorado, tanto de ponto de vista técnico como estético: *Neighbours*, de 1952, e *A Chairy Tale*, de 1957, este dirigido juntamente com Claude Jutra.

Além das questões já mencionadas sobre o movimento dos atores, os dois filmes fazem um truque de montagem entre *live-action* e *stop-motion*, o que exige do ator um grande

trabalho de percepção sobre o movimento, pois, do ponto de vista do movimento, o filme deve ter uma unidade orgânica, uma sequencialidade rítmica.

A descrição de McLaren sobre o processo de *Neighbours*, que se repetiria em *A Chairy Tale*, demonstra a sua concepção sobre ritmo da câmera e do ator na realização fílmica:

> Em muitas das fotos em *Neighbours* que aparecem em ritmo relativamente normal, para se fotografá-las, tanto a câmera como os atores se moviam lentamente, podendo ser quatro, seis, oito, dez e até doze vezes mais lento que o normal. Nas fotos com ações humanas em aceleração, a câmera, geralmente, dispara oito vezes mais lento que o normal, enquanto os atores se movem quatro, três ou duas vezes mais lento que o normal. [...] Uma vez que tanto o ritmo da câmera como o ritmo de atuação são considerados flexíveis, para que se obtenha, por exemplo, o efeito de um homem caminhando, começando à velocidade de uma milha por hora e, gradualmente e de modo quase imperceptível, vai acelerando até que atinja vinte milhas por hora, a câmera pode correr a uma velocidade lenta constante e o homem vai acelerando do extremamente lento até a velocidade normal, ou ainda o homem pode manter uma velocidade constante na caminhada e a câmera vai, aos poucos, desacelerando. Em ambos os casos, o efeito geral de ritmo será o mesmo, porém haverá diferenças no comportamento corporal/muscular e no centro de balanço da figura. Nós não usamos ou exploramos este campo de diferenças sutis, mas comparamos a conveniência entre variar a velocidade do ator ou da câmera. Em muitos casos, mas não em todos, achou-se melhor manter constante a velocidade da câmera e deixar que o ator fizesse todas as modulações do movimento. Às vezes, ambos os métodos foram utilizados, especialmente quando, durante uma tomada, os atores tendiam a se mover de forma muito lenta ou muito rápida: compensávamos apertando o botão de *frame* único ligeiramente para mais ou para menos, frequentemente (MCLAREN,1976:126).

Em *Neighbours*, vários elementos teatrais são estilizados, como as casas (assumidamente cenotécnicas, construídas com algum material leve, provavelmente papelão), a flor (visivelmente artificial - material plástico), o jogo da cena entre os atores e mesmo a maquiagem que aparece em um determinado momento. O filme retrata um conflito entre vizinhos pacatos depois do surgimento de uma flor no jardim, até então sem demarcação. Ao inalarem o cheiro da flor, ela lhes causava uma sensação de alegria. Conforme Denis (2010), o filme foi realizado no retorno de McLaren após uma viagem à China, promovida pela UNESCO, realizada na época em que se iniciava a Guerra da Coréia. “O filme é antes de mais nada uma alegoria contra a guerra, as guerras” (153).

Mesmo que do ponto de vista temático o filme levante uma bandeira contra as guerras de modo geral, não se referindo especificamente à Guerra da Coreia, há em uma cena uma citação que ilustra diretamente esta guerra, quando o cenário já era de total destruição e os

dois personagens lutavam com seus últimos suspiros. Em um *close* dos rostos deles, entre um corte e outro, ia surgindo uma maquiagem-máscara (teatral) que aludia à maquiagem dos tradicionais personagens do teatro oriental.

O som no filme é realizado de forma não realista, reproduzindo efeitos sonoros artificiais e metafóricos para completar a concepção de performatividade teatral.

Figuras 24, 25 e 26 - Cenas do filme *Neighbours*
Fonte: Frames retirados do filme disponível no YouTube

Já no filme *A Chary Tale*, o som tem referência da música indiana, mas também segue esta lógica não mimética. O relevo dado ao som nos filmes de McLaren sempre foi uma das características fundamentais de sua poética. O filme *A Chairy Tale* (este título é, provavelmente, um trocadilho com *Fairy Tale*) começa com a frase "Era uma vez...", o que remonta a estrutura tradicional dos contos de fadas, dos contos maravilhosos. De fato, o elemento maravilhoso terá, do ponto de vista poético, uma grande representação da animação como estado de percepção e também seguindo uma estrutura narrativa da fábula.

Figuras 27, 28 e 29 - Cenas do filme *A Chairy Tale*
Fonte: Frames retirados do filme disponível no YouTube

Num espaço "nu", sem pano de fundo, uma espécie de sala de expressão corporal, chega um personagem carregando um livro, encontrando uma cadeira no meio da cena. Ele se aproxima da cadeira e dá as costas para ela para se sentar. Na medida em que vai estendendo a mão por entre as pernas para puxá-la para frente, concomitantemente ao inclinar do corpo para sentar, a cadeira se esquiva. Esta descrição é aqui apresentada para situar que a cadeira

tem atitudes humanas. Daí para frente vai se instalar o conflito entre aquele que quer sentar e a cadeira, que não quer ser sentada.

A cadeira tem um corpo rígido, não possuindo qualquer articulação. E mesmo não possuindo olhos, ela tem foco. O personagem-ator aceita a condição de a cadeira ter atitudes humanas, mas nem por isso deixa de tentar dominá-la para que ela cumpra sua função de cadeira. De modo geral, a cadeira se movimenta se arrastando, e não perna-a-perna, pois, como dito, ela não tem articulações. Ou seja, ela tem um movimento próprio do objeto, embora, em uma cena, seu movimento faça referência ao choro de uma criança que se joga no chão. Tanto o movimento do ator-personagem como da cadeira são alternados por truques de montagem entre *live-action* (alterado) e *stop-motion*.

A cadeira é dotada de vida e alma (*logus*), pois ela pensa.

A solução do conflito se dá quando o humano aceita a humanidade da cadeira, e a situação se subverte: humano fica na posição de cadeira e a cadeira senta no humano-cadeira. Então eles se cumprimentam e agora é a vez do humano sentar na cadeira. Fechando a estrutura dos contos de fadas (a moral), o filme termina com a frase "E eles sentaram felizes para sempre".

Além dessa interpretação do tema do filme sobre o estado de alma da cadeira, *animismo*, que se observa mais pela forma do filme, também podemos fazer a leitura sobre o aspecto ideológico sociocultural tratado, equacionando a acontecimentos como a relação colonizador e colonizado (sendo que a cadeira não aceita o poder do personagem sobre ela) – no contexto do Canadá que carrega a sombra de "dominação" cultural francesa e inglesa.

A história do cinema é cheia de exemplos de animação de "objetos" (dentro da própria cerca que separa o cinema do teatro e o cinema de animação do teatro de animação), desde os primeiros efeitos especiais até os atuais, que, muitas vezes, exigem que o ator contracene com o invisível (virtual), *chroma-key*. "Certamente, o *stop-motion* exige uma maneira particular de ver as coisas – nem todo mundo é capaz de olhar um objeto inanimado e ver uma personagem ou uma situação dramática" (PURVES, 2011:187). Dessa forma, podemos pensar que o recurso do *stop-motion*, tanto do ponto de vista técnico como estético, tem uma percepção cruzada sobre animação, a qual atrela estas duas linguagens tanto na estrutura como na forma. Como podemos observar, o *stop-motion* é repleto de ambiguidades técnicas e estéticas.

2.11 - Performatividade na animação: sobre presença/ausência de criador e criatura

A vida sempre rompe os limites da fórmula [...]
Nenhuma circunstância pode despertar em nós um
estranho que até então desconhecíamos totalmente.
Viver é nascer aos poucos.
SAINT-EXUPÉRY

Levar a obra teatral a esse ponto de tensão em que um
só passo separa o drama da vida e o ator do
espectador. TADEUSZ KANTOR

No decorrer deste estudo, utilizei as expressões performance (o ato de fazer), performer (quem faz) e performatividade (as qualidades que compõe o ato) de modo mais genérico, de modo geral como uma atitude/atuação representacional no sentido do fenômeno "teatral", especialmente quando em relação ao cinema de animação, no qual o pressuposto do termo performance, recorrentemente, está relacionado à representação do "atuante" ou do personagem.

Todavia, estas expressões, dentro da esfera do discurso da teoria do teatro e da arte performática (que pode inclusive ocorrer sem público), têm acepções mais específicas, as quais serão abordadas com maior particularidade a seguir, salientando que o conceito de performance, dentro ou fora da arte, é múltiplo e difuso de várias acepções. E, também, pelo fato de a própria arte performática não aceitar um rótulo, devido a sua natureza híbrida e interdisciplinar.

A *performance art*, como concepção estética, tem aproximações e divergências conceituais com outros "gêneros", tais como: *happening* (acontecimento), *live art* (arte viva), *body-art* (arte corpo), entre outros que surgiram em períodos próximos. Estas três últimas também têm o corpo vivo e ao vivo do artista, que passa a ser sujeito e objeto da obra como célula mínima de suas gêneses. Embora este fenômeno marque uma característica forte de atrelamento entre elas, por uma questão metodológica, elas não serão abordadas especificamente nesse trabalho.

Apesar de a arte performática se instalar em uma zona de fronteiras entre linguagens artísticas, sobretudo o teatro e as artes plásticas, sendo a hibridização sua mais evidente característica, ela é uma expressão cênica que se faz no tempo-espaço. Ou seja, ela acontece na recepção, na clássica tríade: atuante/"texto"(no sentido semiológico)/público. "Para caracterizar uma performance, algo precisa estar acontecendo naquele instante, naquele local"

(COHEN, 2004:28). Contudo, o próprio autor relativiza isso em relação a suportes tecnológicos, no que tange a transmissão ao vivo.

Como preâmbulo inicial para essa discussão sobre o sentido da expressão performance e algumas de suas concepções, faz-se fundamental contextualizar seu uso. Conforme Féral (2008), a primeira publicação em que aparece um conceito é *The End of Humanism*, de Richard Schechner, em 1982, prescindindo da questão: o que é uma performance? Em sua abordagem, Schechner ampliava o sentido do termo para além do domínio da arte, indo para a cultura. Usando suas próprias palavras, ele definia a performance como étnica e intercultural, histórica e a-histórica, estética e ritualística, sociológica e política. Todavia, consecutivamente, em outros de seus livros, ele aborda e desenvolve a questão, incluindo todas as manifestações teatrais, ritualísticas, de entretenimento e do cotidiano, numa perspectiva antropológica e sociológica. "**A noção básica é a de que qualquer ação que seja estruturada, apresentada, marcada ou exposta é performance**" (SCHECHNER *apud* MOSTAÇO, 2009:26). Como podemos ver, há uma extensa abrangência.

Ainda conforme Féral (2008), nesta mesma década, Andreas Huyssen, sob uma perspectiva pautada na estética, lança o livro *After the Great Divide*, em 1986. "Huyssen lembra que as vanguardas históricas recusam separar a arte de sua inscrição no real. Sua visão trata da performance no seu sentido puramente artístico" (Féral, 2008:199).

Tendo Féral (2008) apresentado estas duas perspectivas, as quais a autora chama de dois grandes eixos, a de Schechner (antropológica e intercultural) e a de Huyssen (herança das vanguardas históricas e da arte performática), ela também explica que o interesse em trazer estas duas grandes perspectivas sobre a performance vem do fato de o teatro atual ter emergido do cruzamento delas, sobretudo pela diversidade de características. Entretanto, esta diversidade não é, estritamente, um aspecto da linguagem do teatro atual, mas de todas as linguagens artísticas na atualidade. Sobretudo, considerando que esta diversidade está alavancada pelo espírito de pós-modernidade, sobre o qual já foi mencionado o conceito de hibridização, entre outros.

Já é sabido que a performatividade penetra vários campos, retomando o conceito do "modelo" de Schechner no sentido de estruturação, apresentação e exposição. Cruzemos isso com a concepção de elaboração estética de Huyssen. O que temos, objetivamente, enquanto operação? Sobre a estruturação, podemos associar a elaboração da criação (manipulação estética), a apresentação e a exposição às linguagens efêmeras (de presenças), que são a ampliação desta estruturação.

Acrescentemos a este panorama de características conceituais da performatividade o conceito de teatralidade, pois ambos caminham juntos. Como mencionado por Mostaço (2009), "teatralidade e performatividade são irmãs siamesas, nascidas do mesmo influxo fenomenológico que fundamenta a mais elementar experiência de um sujeito: olhar" (29).

"A teatralidade é o resultado do trabalho poético do artista. Ela é um jogo de ilusões e de aparências para o espectador que é chamado a centrar sua atenção sobre a relação sujeito/objeto, sobre o deslocamento dos signos que tal relação pressupõe" (FÉRAL *apud* MOSTAÇO, 2009:36). "O conceito de teatralidade permite articular o teatral e o não teatral, uma vez que possibilita explicar um desejo de teatro por se realizar, esclarecendo o elo entre texto e representação, esta sendo definida como assunção do texto pelo corpo e pelo espaço cênico" (JOLLY & PLANA, 2012:178).

Desta forma, peguemos mais um punhado de pistas e observemos a ideia de teatro performático. Com relação a isso, Féral (2008) nos dá alguns elementos que considera fundamentais que o caracteriza, como:

> Transformação do ator em performer, descrição dos acontecimentos da ação cênica em **detrimento da representação ou de um jogo de ilusão**, espetáculo centrado na imagem e na ação e não mais sobre o texto, apelo a uma receptividade do espectador de natureza essencialmente espetacular ou aos modos das percepções próprias das tecnologias. Todos esses elementos, que inscrevem uma performatividade cênica (2008:198).

Pavis (2005) completa esta definição de *performer*, dizendo que "é aquele que fala e age em seu próprio nome (enquanto artista e pessoa) e como tal se dirige ao público, ao passo que o ator representa sua personagem e finge não saber que é apenas um ator de teatro. O *performer* realiza uma encenação de seu próprio eu, o ator faz o papel de outro" (2005:285). No que concerne o *performer* dentro das características de Féral, associado às de Pavis, podemos destacar a instalação da ambiguidade do ser-ou-não-ser do personagem *versus* pessoa (ator, artista), expondo uma metalinguagem na construção do personagem em detrimento da representação e jogo de ilusão.

No teatro performático, os performers às vezes encarnam ou não os personagens. Seu corpo, suas competências e seu jogo são colocados à vista, os espectadores entram e saem da "narrativa", da camada fictícia, o que pode incitar uma potência do seu imaginário.

Féral (2008) diz que "no cerne da noção de performatividade reside uma segunda consideração, a de que as obras performativas *não são verdadeiras, nem falsas*. Elas simplesmente sobrevêm" (203), no sentido de **acontecer**. A autora completa ainda que é fundamental para a performance a descrição de eventos e, também, que a performance

amplifica **“os aspectos lúdicos dos eventos bem como o aspecto lúdico daquele que dele participa (performers, objetos ou máquinas)”** (idem).

Féral (2008) considera ainda que a performatividade penetra em várias formas teatrais, inclusive nas tradicionais, e, também, que o panorama de produção atual é diverso de práticas multiformes com diversas filiações, seja com o texto, com a imagem, etc. Isto também se aplica às duas linguagens da animação: a cinematográfica e a teatral, nas quais serão observadas estas características, buscando associações entre a animação e estes princípios, primeiramente na animação cinematográfica e, consecutivamente, na teatral, em que parece ser mais evidente.

Antes de tudo, é fundamental entender que deste preâmbulo podemos tirar a ideia de que o performer, a performance e a performatividade não são apenas expressões conjugadas, mas podem configurar situações multiformes, dependendo do discurso a elas atribuído, devido aos seus múltiplos campos conceituais. Por exemplo, a performatividade, enquanto qualidade, pode não trazer a presença física do performer, mas todo seu jogo. Podemos perceber as qualidades performáticas em outras formas de manifestação, e dentro desta perspectiva observaremos a arte da animação.

A animação, enquanto linguagem artística, opera seus elementos sobre manipulação estética, pois tudo o que há na animação foi concebido esteticamente. Ou seja, nada ou quase nada existe na animação. Sua matriz é a percepção e a representação fazendo o seguinte movimento interno-externo: ESTRUTURAÇÃO, APRESENTAÇÃO E EXPOSIÇÃO. A animação não é verdadeira nem falsa; ela é um **jogo de ilusões transparentes**, que depende profundamente da imaginação dos participantes e de que estes entrem ou não neste jogo lúdico, para potencializar a animação. Não existe animação sem ilusão, elemento que a performance renega, embora seja uma ilusão transparente, no nível lúdico.

No cinema de animação, as técnicas de *stop-motion*, *pixilation*, *capture-motion*[42] e *chroma-key* (animação mista com *live-action*) são os pontos mais explícitos de performatividade, pois são práticas que demostram este aspecto. As três últimas envolvem diretamente o corpo do ator, enquanto no *stop-motion* há uma mediação deste corpo, como mencionado anteriormente. Nestas três modalidades de fazer animação cinematográfica aparece uma espécie de jogo performático: no *pixilation*, o que resta da animação fílmica é

[42] O termo traduzido literalmente significa *captura do movimento*, podendo também ser entendido como *captura da performance*. É uma técnica de animação computadorizada em que são colocados sensores em atores para captação de seus movimentos em tempo real, os quais são lidos por um programa. Em cima destes registros de movimento é realizada a animação. Esta técnica busca a reprodução de um movimento realista, transferindo a ação dramática do ator para a animação. É bastante utilizada em programas de *games*.

apenas a performatização do ator para ser compreendida como animação, porque o ser animado (homem) já tem vida própria. Nesta técnica, o corpo do ator está materialmente presente na captação, mas sua alma é depositada no mecanismo fílmico. Já na *capture-motion* e na *chroma-key*, será no estado de percepção do ator, que interage com o invisível, construindo parte do ser animado nesta interação sujeito/"objeto", também como uma espécie de mímica, em que aparecerá explicitamente a performatividade que trará a vida ao ser no ato em si. A outra parte da vida será dada pelos animadores através de *softwares* e outros mecanismos técnicos. Nos três casos há a qualidade do jogo performático.

Nestes casos, a performance está no corpo/"objetos", surgida na busca por uma experiência extra-cotidiana do artista diante do real, o que, naturalmente, causa, às vezes, um estranhamento. Suspendamos a expressão estranhamento provisoriamente, pois a retomaremos brevemente, embora ela já tenha sido mencionada inúmeras vezes, especialmente com relação ao *stop-motion* e ao *pixilation*.

Pelo fato de haver no *stop-motion* um distanciamento um pouco maior com o corpo humano, parece que não existe esta performatividade. Contudo, como já mencionado, o toque humano no objeto animado requalifica esta animação. Neste caso, a animação se instala entre a ausência e a presença do animador, captando uma espécie de rastro de sua performance (presença). A captura da qualidade do toque do animador ao objeto se faz também pelo fato de o mecanismo que capta (máquina e processo) ser rápido. A questão retoma mais uma vez a ideia de Godard, especialmente no sentido técnico, de que "a fotografia é a verdade, e o cinema é a verdade 24 vezes por segundo" (GODARD *apud* GRAÇA, 2006:55), no sentido de que a imagem fotográfica e a imagem cinematográfica captam uma "verdade", um instante "real".

O gesto do animador está impregnado na animação cinematográfica. O corpo está prolongado na relação corpo/objeto, no tempo e no espaço. "O filme animado é o processo pelo qual o autor constrói uma *presença* – transitória – a partir da assunção somática do dispositivo cinematográfico" (GRAÇA, 2006:96).

Além disso, no *stop-motion*, especificamente, um resíduo da performance do corpo do animador está captado pela máquina. E, sendo o processo um dos fundamentos da performance, este resíduo é parte do processo-obra.

Mesmo se considerarmos que o teatro de animação é uma linguagem teatral e que só por isso já é performático, devemos relativizar esta questão, pois mesmo nas encenações que mais se aproximam de propostas realistas, não existe teatro de animação sem ilusão, sem o

jogo de ilusão, elemento que a performance renega, como já dito. Embora esta ilusão seja transparente, o que não a desatrela do real, não se trata de uma ilusão falsa.

No que tange a performatividade, Féral (2008) considera ainda que ela penetra em várias formas teatrais, inclusive nas tradicionais, e que o panorama de produção atual é diverso de práticas multiformes com diversas filiações, seja com texto, com imagens, etc.

Há estéticas que se aproximam das estruturas "tradicionais" homogêneas, muito mais do que de estéticas heterogêneas ou híbridas, o que de fato justifica a designação teatro de animação, apesar de, como já dito por Féral (2008), a performatividade também penetrar as formas tradicionais.

Esta abordagem se dará sob o foco da atuação do ator-animador na manipulação direta ou à vista do público, seja ela homogênea ou heterogênea, por entender que este paradoxo da presença/ausência do corpo do artista potencializa o caráter performático.

O teatro de animação, seja ele homogêneo ou heterogêneo, desde que utilize manipulação direta, já é em si uma linguagem que se aproxima da performatividade, pois ele trabalha com uma atmosfera metateatral, configurando-se nas camadas discursivas real e ficcional. Somente por isso já toca em uma característica fundamental da performance. Na cena em que antes havia apenas o "ser" inanimado sendo animado, estão nela agora ele e o seu animador. A animação é executada frente ao público, construindo um jogo de representações, no qual o que se vê é uma situação dentro da outra, ou melhor, a contradição presença/ausência.

O ator-animador está ali, mas fazendo um esforço, um jogo, para que a forma tenha tanta vida que apague sua presença, ou a borre. Entretanto, ele não se esconde. Seu corpo foi desnudado da empanada, biombo e outros recursos que o escondiam do espectador, assumindo a dualidade presença/ausência e ator/animador, ou seja, real/ficcional. Pode-se observar duas camadas discursivas: manipulador (real) e o fragmento da cena que ele constrói e desconstrói (ficcional). Assim, o que o espectador vê são duas imagens: uma real e outra ficcional, que se fundem diante de seus olhos.

Dentro desta perspectiva vai sendo criada uma encenação performativa, uma vez que o seu papel oscila entre o animador e o *performer*, tendo em vista a definição de performer como aquele que age por si, podendo ou não assumir um personagem ou ser apenas o animador, como uma espécie de sombra ou sobra de vida do personagem.

Esta estrutura nos remete a questão: quem é o personagem no teatro de animação? É o objeto (boneco etc.) ou o animador? Esta resposta depende da encenação, podendo ser

exemplificada nos casos de duplos do personagem, entre outros casos. Todavia, de fato, o ator-animador é, geralmente, um mediador. Sendo assim, é possível retomar a ideia de Kantor, citada na epígrafe, de que UM PASSO separa drama e vida, e o ator do espectador.

O teatro de animação tem esta capacidade de justapor essas duas atmosferas: ficcional e real, bagunçando os sentidos e criando tensões entre estes planos, que se completam. E, desta forma, torna-se fundamental o exercício de leitura do espectador.

Geralmente, o ator-animador não é um personagem e nem está representando um, o que não exclui a tensão de o mesmo estar em cena (participando ativamente do ACONTECIMENTO) e nem uma preparação de estar visível. Contudo, em algumas poéticas, há nuances em que o ator-animador assume algum personagem. "Para a performance, assim como para o teatro pós-dramático[43], o que está em primeiro plano não é a encenação de um personagem, mas a vividez, a presença provocante do homem" (LEHMANN, 2007:225). Vemos aqui, que a PRESENÇA DO HOMEM é elemento de primeira ordem na linguagem da performance. "A atenção do espectador se coloca na execução do gesto, na criação da forma, na dissolução dos signos e em sua reconstrução permanente. Uma *estética da presença* se instaura" (FÉRAL, 2008:205).

É fundamental frisar que, assim como ocorre no teatro contemporâneo de atores, no teatro de animação as estéticas também pipocaram multilateralmente e a categorização deve ser sempre relativizada pela diversidade de propostas, como já mencionado por Féral (2008).

Estas características se aproximam da função, dentro desse recorte mais genérico, do ator-animador, sobretudo por ele assumir sua presença real e ao mesmo tempo conseguir se neutralizar para criar a ilusão de vida do objeto, da imagem, que assume uma camada superior ou no mesmo nível do texto (no sentido semiológico). Ele, na posição de performer, confunde o sentido unívoco de um discurso, seja ele verbal ou não-verbal, que, para Féral (2008), institui a pluralidade, a ambiguidade e desliza os sentidos na cena.

Tendo essa habilidade de deslizar o sentido da cena, que nos remete a algo que desloca o discurso de um locutor (emissor) para a recepção, o ator-animador vai "manipular" o discurso da efemeridade teatral, sem gerar um sentido rígido, mas provocando ambiguidade. Desta forma, percebe-se que nas propostas cênicas contemporâneas do teatro de animação, o ator-animador se aproxima do performer e, com isso, da performatividade. A relação entre o ator-animador e o objeto/forma é direta e múltipla, pois, ao mesmo tempo em que ele sopra vida no "ser" animado, ele a tira.

[43] Pós-dramático, além do arcabouço conceitual, é também um forma de denominação do teatro performático, relação feita por Féral (2008).

Assim como essa faceta de transformar o ator-animador em performer, a atual configuração do teatro de animação pode carregar alguns conflitos sobre seu sistema sintático, como, por exemplo, a presença do boneco[44], no sentido literal, já que ele foi substituído por formas animadas (objetos do cotidiano, luzes, material bruto sem nenhuma manipulação plástica, e até mesmo apenas pelo foco - olhar - do ator-animador). Esta indagação parece crônica, mas, por algum tempo, foi ofuscada pela sede da contemporaneidade, muitas vezes, na busca desgovernada do novo pelo novo.

Será que este ser encarna simultaneamente na mão do ator-animador e na cena? Na narrativa e no espaço ficcional? Na percepção e na imaginação do espectador?

É, no mínimo, contraditório que o corpo do boneco não caiba na cena contemporânea, sendo ele ícone do teatro de bonecos, ou seja, matriz do sistema deste tipo de representação, deste gênero. Sendo assim, não há uma transgressão desta linguagem? "O teatro está inexoravelmente ligado à representação de um sentido, passe pela palavra ou pela imagem" (FÉRAL, 2008:201). O boneco é parte do sentido do teatro de animação? A linguagem transgride pela desmaterialização do boneco?

Do ponto de vista do teatro de bonecos tradicional, o elemento boneco é fundador de sua linguagem. Porém, no teatro de animação outras formas, e não apenas o boneco, recebem o atributo de *anima*. Várias encenações com bonecos não são, necessariamente, teatro de bonecos nem teatro de animação, pois os bonecos são colocados em cena dentro de algumas propostas de encenação, e não como representantes de vida ou alma. Eles são uma espécie de disfunção animada.

A presença do boneco antropomórfico e zoomórfico vem sendo substituída por formas, que, muitas vezes, fazem alusão ao corpo e ao movimento humano e animal. Conforme Jurkowiski (2000:V), "o boneco primeiro afirma sua própria existência, descobre e analisa seus meios de expressão, depois conclui seu ciclo abandonando-se ou se auto-destruindo em proveito de figuras animadas, de objetos ou de atores". Esta afirmação do autor pode desconstruir séculos e séculos da presença do boneco neste gênero, que tem o boneco como um dos principais elementos de sua linguagem. No entanto, este conflito não pode ser atribuído exclusivamente ao teatro de bonecos, pois a concepção de escultura/pintura ou de música, por exemplo, também passam por uma redimensão estética.

[44] Antropomórfico, zoomórfico e fantástico - Que são reproduções de homens, animais e seres fantásticos, e partem de um referencial sintático comum, ou seja, figurativo.

Atualmente, em plena era das imagens, o boneco, o ator e o cenário estão a serviço dessa característica contemporânea, da composição cênica visual, que tem como princípio o todo, o conjunto que se completa, por uma expressão calcada na visualidade.

> A primeira reforma do cenário do teatro é essencialmente pictórica, se o cenário se torna quadro e o balé pintura animada, os limites e os períodos dessa 'invasão' de um visual bidimensional se apresentam muito precocemente para Craig: ele quer substituir o trabalho do pintor na cena pelo trabalho de 'um artista do teatro', que dominaria o conjunto das artes que contribuem para a arte do teatro. 'Quando, por sua vez, [o encenador] souber combinar a linha, a cor, os movimentos e o ritmo, tornar-se-á artista (PICON-VALLIN, 2006:87).

Várias foram as contribuições de diretores, encenadores e artistas plásticos para esse aspecto do teatro contemporâneo, que pode guardar o cerne dessa discussão, que é a busca por um teatro da metáfora, visual, hermenêutico e sinestésico. E dentro dessa proposta da sugestão, a figuração do boneco evapora, deixando de ser homogêneo e dominante da cena, passando a ser componente, isto quando não some literalmente. Segundo Jurkowski (2000), esta linguagem sofreu transformações significativas, principalmente nas décadas de 1950 e 1960, quando o teatro de bonecos passou por um processo de heterogeneidade e hibridismo.

Com base em Ryngaert (1998), pode-se dizer que o teatro contemporâneo é inclassificável. Entretanto, o autor aponta algumas características tais como a queda das fronteiras da arte, a fragmentação da linearidade narrativa, as contradições e ambiguidades, o abandono das palavras descritivas e o texto não sendo o único emergente de sentido, pois qualquer coisa colocada em cena pode desencadear sentido.

O teatro contemporâneo busca potencial de vida no espaço, no cenário, no figurino, em objetos e até mesmo em bonecos - numa dimensão menor. Esta potencialidade vital se configura de forma mais abstrata e não tão evidente. Com influência do teatro contemporâneo, contraditoriamente, a presença do boneco materializado, antropomórfico e zoomórfico, que representa homens, animais ou seres fantásticos, está se tornando cada vez mais escassa no teatro de animação. Contudo, isto não se aplica ao teatro popular, pois esta desmaterialização do boneco não ocorre, pois o boneco é a essência deste gênero, o qual trabalha com arquétipos.

No artigo de Cariad Astles (2008), *"Corpos" alternativos de bonecos*, publicado na revista *Móin-Móin*[45], a atriz e professora de teatro de animação discute a perda ou alteração do "corpo" do boneco dentro do teatro de bonecos contemporâneo, dizendo que "o corpo do

[45] Revista de estudos sobre o teatro de animação (Ano 04, nº 5, 2008).

boneco tem sido substituído por um corpo multiplamente articulado, criado a partir de diferentes fontes, que geram seu próprio significado" (ASTLES, 2008:53). Com isso, a presença do boneco homogêneo se desmaterializa, se metamorfoseia, em formas, às vezes concretas, abstratas ou metafóricas, proporcionadas por inúmeras ferramentas, entre elas a tecnológica, que ganha destaque numa busca por um teatro preponderantemente visual.

Alguns exemplos de poéticas contemporâneas que tendem para a visualidade e plasticidade (que podem ter o cerne em Maeterlinck, Craig, Jarry, Meyerhold, etc.) estão presentes nas poéticas de Tadeusz Kantor, Joan Baixas, Robert Wilson, Philippe Genty, entre outros. O diretor Genty chega a afirmar que o palco é o lugar do inconsciente, das imagens, dos sonhos. Para ele, "a marionete possui a faculdade espantosa de tocar o público em dois níveis. No nível do consciente, é percebida como uma metáfora, mas igualmente no nível do inconsciente" (GENTY, 2008:135). Conforme Féral (2008:205), "trata-se precisamente de um jogo com sistemas de representação, um jogo de ilusão em que o real e a ficção se interpenetram. Ali onde o espectador crê estar no real, ele descobre que tinha sido enganado e que o que era dado como real era apenas ilusão". E deste jogo, pode-se alcançar essa dimensão inconsciente.

O diretor e artista plástico Joan Baixas frisa que o que mais lhe interessa na criação cênica é a efemeridade. O artista fala que sua estética se organiza em torno das imagens, da visualidade da cena. "Pratico um teatro de animação. Animar é dar alma, dar vida. Animo bonecos, máscaras, objetos, imagens, fotos. Animo a pintura e a pintura anima a mim" (BAIXAS, 2008:154).

Já Tadeusz Kantor traduz e apresenta a cena contemporânea como um universo visual de múltiplas linguagens. A definição de teatro não dá conta de defini-lo, pois o artista vê no palco o lugar da expressão espacial e visual. Assim, o seu teatro é o lugar de passagem, do fenômeno, do *happening*, da performance, da pintura, da escultura, da arte do objeto e, sobretudo, da visualidade e do teatro da imagem em movimento.

Estes diretores têm como característica marcante uma estética da visualidade, ora utilizando bonecos, ora encarnando-os noutros elementos cênicos e mesmo no corpo do ator. Na concepção destes diretores, os bonecos estão redimensionados, tanto que classificá-los como artistas de teatro de animação não contempla o caráter híbrido de suas estéticas. O que parece mais maleável para "denominar" este gênero, exceteuando-se o termo *contemporâneo*, talvez seja *teatro visual*. Entretanto, sob esta perspectiva, os "corpos" dos bonecos estão materializados de formas díspares. São corpos metafóricos. E o centro de significação não

está mais na materialidade do boneco num sentido tradicional enquanto objeto consistente, concreto, mas na sua articulação no palco, na manipulação e na relação entre os corpos. Isto transforma também a materialidade física (confecção dos bonecos). Assim sendo, esta transformação da materialidade irá centrar-se mais na apresentação e na animação em vez de centrar-se no objeto físico?

Astles (2008) traz uma luz para esta discussão, refletindo que o boneco no teatro contemporâneo vai deixar de aprisionar o personagem. Para ela, "os corpos são feitos e destruídos no momento da apresentação, instigando a cumplicidade da plateia neste processo criativo" (2008:59). A autora complementa dizendo que os corpos dos bonecos no teatro contemporâneo permitem diversas interpretações como consciência compartilhada entre público e ator/animador e, sobretudo, que estes corpos são transformáveis, destrutivos e temporários. "O corpo do boneco agora é o palco inteiro" (ASTLES, 2008:61).

Sem dúvida, esta é uma discussão efervescente, mas pode guardar uma contradição. Pois, se o corpo do boneco é o palco inteiro, onde não é boneco? Volta-se, assim, ao animismo de culturas primitivas? Os totens evaporaram?

Numa das passagens de Jacques Felix, então secretário geral da Unima[46], durante um festival de teatro de bonecos promovido pela ABTB[47], ele observou e relatou:

> Participando como espectador por meses e semanas em Festivais de Marionetes, há muitos anos, tenho sido fortemente atingindo por uma certa evolução na apresentação de espetáculos chamados de marionete. Digo bem: "chamados de marionetes" porque elas desaparecem mais e mais de nossas cenas. Agora é muito freqüente que já não se nos apresente um teatro de marionetes, mas sim um teatro de atores com objetos, máscaras e algumas marionetes ou simplesmente um único boneco com atores. Assistimos, pois, a espetáculos híbridos onde o boneco tem apenas um pequeno espaço e constantemente é apenas uma figuração (FELIX, 1984:58).

O autor, em seu "mini-manifesto", no qual indaga "porque os bonecos sumiram", faz uma reflexão, afirmando que "o público ainda ama os pequenos teatrinhos", referindo-se ao boneco homogêneo. "Penso que todos devemos refletir a respeito, é importante sobretudo, se não queremos que nossa arte desapareça, de novo, completamente, como uma raça desaparece pouco a pouco do globo" (FELIX, 1984:58).

Será que este espírito de contemporaneidade, muitas vezes com uma corrida desgovernada e uma sede por uma estética "nova", esqueceu-se de olhar para o espectador, olhando somente para o "novo"? E nesta corrida, a essência não teria sido deixada para trás no

[46] União Internacional da Marionete.
[47] Associação Brasileira de Teatro de Bonecos.

meio do caminho? Será que a essência do teatro de bonecos é só a *anima*? Ou para dar vida ao inanimado se faz necessário a presença do mesmo? Será que nesta necessidade de desmaterialização, deste minimalismo característico da arte contemporânea, a essência também não se desintegra?

O teatro de animação, bonecos, formas animadas, objetos e mesmo de atores são teatros visuais. Mas o teatro de bonecos não é, necessariamente, teatro de objetos e nem de formas abstratas. Penso que o teatro de bonecos, no seu sentido literal, requer a presença do corpo do boneco animado. Já o teatro de animação requer a animação, independente da presença do boneco. Atualmente, "nas coxias" desta arte, já se levanta a hipótese de que o termo teatro de animação talvez não dê mais conta dos desdobramentos desta linguagem. Todavia, ainda é cedo para alguma consideração a respeito.

Talvez o boneco esteja condenado aos livros de história, ou ao teatro popular. Mas, sendo otimista, acredito que o boneco nunca desaparecerá do teatro de BONECOS, afinal é indelével o percurso desta forma curiosa de representação, sobretudo nas retomadas de consciência. Mesmo nesta sociedade em que as "tendências" ditam o gosto, o teatro contemporâneo vem reafirmar que as estéticas são multivalentes e as tendências passam, mas os ícones ficam.

A ausência do corpo do boneco não exclui o animismo, pois a "alma" (*anima*) do boneco, não estando este materializado, estará encarnada em algum elemento da cena. Já é permissível um espetáculo de teatro de bonecos, sem a presença física do boneco. Em vez dele, o ator-animador sublinhará a qualidade do gesto para que o exercício de abstração fique com o espectador. O ator-animador não traz a imagem completa, mas possibilita que ela se desenvolva na IMAGINAÇÃO (imagem-ação) do espectador, colocando em jogo o seu potencial. Féral (2008) aponta como "uma das principais características desse teatro [performático] é que ele coloca em jogo o processo sendo feito, processo esse que tem maior importância do que a produção final" (2008:209). Parece-me que entre ator-animador e a forma (boneco) existe um meio, o processo, que, para a autora, é o mais importante. Construir a ilusão na esfera do real.

> Os espetáculos performativos instalam, é a inter-relação conectando o performer, os objetos e os corpos, que é primordial. O objetivo do performer não é absolutamente o de construir ali signos cujo sentido é definido de uma vez por todas. Mas de instalar a ambiguidade das significações, o deslocamento dos códigos, o deslizamento do sentido (FÉRAL, 2008:205).

Assim como no teatro de animação a presença do boneco é posta em discussão, estéticas de cinema de animação que se utilizam de bonecos como o *stop-motion* também têm passado por estas questões. Se pensarmos na história do gênero *stop-motion*, lá atrás com Méliès, ele surgiu sem a presença do boneco, havendo a substituição de objetos e atores. Nesse sentido, estava mais próximo do *pixilation* do que do *stop-motion* com bonecos. Consecutivamente, e de forma quase concomitante, percebeu-se que esta descoberta técnica de substituição poderia simular a vida autônoma de bonecos, precedida pelos autômatos. Embora até agora tenha prevalecido a presença da animação de boneco no *stop-motion*, objetos e corpos humanos também fizeram parte deste universo recorrentemente.

Para mim, a presença destes elementos no *stop motion* tem uma forte relação com o contexto histórico de movimentos artísticos, como o Dadaísmo, o Futurismo, o Surrealismo, entre outros, dos quais ele emergiu.

Seja no teatro de animação ou no cinema da animação, uma aura de vida está envolta no criador e na criatura, atrelando suas vidas. Seja no gesto expresso num papel, numa escultura, num boneco e mesmos em formas abstratas, criador e criatura sempre estarão presentes e ausentes entre si, explicitamente ou implicitamente.

A presença dos bonecos no cinema, cinema de animação e cinema com teatro de animação fizeram uma longa história, que será tratada no próximo capítulo.

CAPÍTULO 3 - (ESTUDOS DE CASOS) - Intercruzamentos entre o teatro de animação e o cinema de animação

3.1 - Teatro de animação no cinema: "filmografia" do teatro de animação

Podemos pensar o teatro de animação no cinema de muitas formas, seja através de apropriações mais diretas ou indiretas. De início, deixemos à parte, nesse momento, o teatro de sombras, a animação mais abstrata e a aparelhagem mecânica do cinema, que têm em si muito *animismo* impregnado, como já observado.

Historicamente, foi bastante recorrente a presença de bonecos e formas animadas no cinema, cinema de animação e cinema com teatro de animação. Para explicar estas "modalidades", podemos pensar na seguinte classificação sob o prisma dos bonecos e formas animadas: 1) Filmes de atores com os objetos animados, havendo interação ou não - quase sempre como efeitos especiais; 2) Filmes de animação, recorrentemente com *stop-motion* (gênero muito utilizado para os efeitos especiais); e 3) Filmes de teatro de animação, em que prevalecem as técnicas e a estética do teatro de animação, ou seja, em que a animação é, basicamente, captada em tempo real.

É importante ressaltar a miscigenação entre estas propostas, e que estas modalidades se interpenetram, especialmente a primeira e a segunda. Desta forma, estas duas primeiras modalidades estão, muitas vezes, tão imbricadas, que se misturam internamente. Sendo assim, trataremos delas juntas. Sobretudo, porque estão mais no âmbito do cinema e também pelo fato de muitos artistas terem migrado de uma para outra ou terem desenvolvido as duas práticas concomitantemente.

3.1.1- Bonecos, formas animadas e efeitos especiais: *live-action, stop-motion*

A história dos filmes com bonecos tem uma vasta abrangência, mas teve uma grande demanda na antiga Tchecoslováquia, na Polônia, na Alemanha e na Rússia. Halas & Manvell (1979) atribuem isto à forte relação que estes países têm com a tradição do artesanato de esculturas populares, com a fabricação de bonecos e com o teatro de marionetes.

Todavia, além dos países mencionados, os Estados Unidos também tiveram uma importante contribuição nesta história antiga da animação de bonecos para o cinema, com George Pal (húngaro, naturalizado estadunidense) e Charles Bowers que teve sua obra redescoberta por Raymond Borde (fundador da cinemateca de Toulouse). Muitos livros de

história da animação desconhecem seu legado. No documentário *A la rechercher de Charles Bowers*, de Christophe Coutens, Raymond Borde fala que, até 1924, Bowers fazia desenhos animados e que foi somente a partir deste momento que começou a combinar atores com objetos animados. O documentário traz um pouco da biografia de Bowers, dizendo que ele exerceu várias profissões, entre elas, domador de cavalos, cenógrafo e figurinista de teatro, ator de *vaudeville* e de números de circo, além de ter desenvolvido inúmeros desenhos animados. A contribuição norte-americana não se reduz a estes artistas, como veremos adiante.

Os efeitos especiais emergiram, basicamente, de uma necessidade de ilusão; de criar uma ilusão fantástica, algo que só pode acontecer na fantasia e que foi possível de ser representado através de alguns recursos tecnológicos. A imaginação é mais rápida do que a técnica, mas esta possibilita realizar o que estava apenas na imaginação. As tecnologias a serviço da imaginação mudam como muda a cabeça do homem, como muda sua fantasia.

Atualmente, quase todos os filmes têm efeitos especiais. Contudo aqui será abordado o início deste fenômeno, especialmente em alguns filmes que utilizavam bonecos e elementos do teatro de animação. Este marco inicial já foi ilustrado quando se abordou os filmes de Méliès. Sendo assim, podemos seguir para outros exemplos. Uma primeira questão é: fazer e utilizar bonecos não significa que se esteja fazendo teatro de bonecos. Então deixemos de lado os bonecos que são feitos como duplos de humanos para serem, por exemplo, jogados de um prédio em chamas para que se preserve a integridade física do ator. Trataremos aqui daqueles que sobressaem à ideia de **dar *anima* a um ser**.

Entre os primeiros registros de bonecos e formas animadas como efeitos especiais estão alguns já mencionados no tópico sobre *stop-motion*, como Méliès, em vários filmes, Edwin Porter, em *Dream of a Rarebit Fiend* (1906), J. Stuart Blackton, em *The Haunted Hotel* (1907), Émile Cohl, em *Bewitched Matchet* (1913) (PURVES, 2011), e ainda, conforme Holman (1975), Arthur Melbourne Cooper, inglês que, em 1908, produziu um filme chamado *Dreams of Toyland*, no qual utilizava atores e técnicas de *trick-film*, animando brinquedos de crianças. Em *Noah's Ark*, também feito em 1908, Cooper utilizou técnicas similares, bem como Émile Cohl, em *The Automatic Moving Company* (1910) e em *Le Petit Faust* (1910).

Ainda na primeira década do século XX, o espanhol Segundo de Chomón realizou animação com bonecos em *Le théâtre de Petit Bob* e com plasticina em *Le Sculpture Moderne*. Este artista também teve uma grande contribuição para o desenvolvimento de efeitos especiais.

Conforme Holman (1975), ainda na década de 1910, na Rússia, **Ladislas Starevitch** começava a desenvolver filmes em *stop-motion* com animação de insetos, que se tornaram populares, entre eles, *The Grasshopper and the Ant* (1911) e *The Revenge of a Kinographic Cameraman* (1912). Neste, Starevitch narra um conflito conjugal de um casal de insetos[48]. Em Moscou, Starevitch dirigiu um grande número de filmes *live-action* baseados em clássicos e histórias de Gogol e Pushkin. No entanto, ele preferia animação com bonecos. Ele dizia que "**Atores sempre querem fazer de seu próprio modo**" (STAREVITCH *apud* HOLMAN, 1975, p. 22). Em 1919, devido à Revolução Russa, Starevitch se mudou para a França, onde continuou a produzir filmes com bonecos. Atores de carne e osso, geralmente crianças, eram frequentemente incorporados nas histórias. Nina, a filha de Starevitch, atuou em vários de seus filmes, incluindo *The Voice of the Nightingale*, produzido em 1923. Starevitch produziu ainda vários outros filmes com bonecos em seu estúdio em Fontenay-sous-Bois, próximo de Paris.

Ainda conforme Holman (1975), em 1917, Howard S. Moss, de Chicago, estava operando a Toyland Films, produzindo uma série de filmes de animação com bonecos que eram anunciados como as Comédias Mo-Toy e distribuídos pela Peter Pan Film Corporation, em New York, como um entretenimento curto para teatros/cinemas. Pelo menos onze filmes curtos foram produzidos pela companhia, entre eles: *Midnight Frolic*, *Jimmy Gets the Pennant* e *Out in the Rain*, todos produzidos por volta de 1917.

Na mesma série, no filme *Mary e Gretel* (1917), pode-se ver que a animação era elementar. Quase toda a caminhada dos personagens era executada como se eles estivessem patinando, ou seja, arrastando os pés para não perder o equilíbrio gravitacional.

Também em 1917, na Itália, Segundo de Chomón e Giovanni Pastrone realizaram o filme *La guerra e il sogno di Momi*, com *stop-motion* e *live-action*, história dentro da história: um menino, depois de receber a carta de seu pai, que está em batalha na Primeira Guerra, sonha com cenas de guerra realizadas com seus bonecos. Em seguida, vemos a recorrência do sonho como justificativa para os bonecos virem à vida.

No que tange os efeitos especiais, Willis O'Brien pode ser considerado um dos grandes animadores dos primórdios desses efeitos com bonecos nos Estados Unidos. Conforme Holman (1975), são dele os efeitos especiais nos filmes *The Lost World*, *King Kong* e *Mighty*

---

[48] "Besouro (um modelo animado de besouro) com uma libélula. O casal é fotografado através do buraco da fechadura por um rival ciumento, um gafanhoto que é cinegrafista e projecionista. O Sr. Besouro volta para casa e interrompe a Sra. Besouro entretendo seu amante, um gafanhoto artista. O Sr. Besouro expulsa o artista e repreende sua esposa por sua indiscrição. Finalmente, eles se reconciliam e o Sr. Besouro propõe que eles esqueçam o incidente e vão ao cinema" (HOLMAN, 1975:22).

Joe Young. Todavia, não se tem ainda a informação de se ele produziu filmes de animação com bonecos antes de trabalhar com efeitos especiais. Usando bonecos naturalistas, ele fez três comédias ambientadas em tempos pré-históricos: *The Dinosaur and the missing link*, *R.F.D 10.000 B.C.* e *Prehistoric Poultry*, todos registrados em 1917. Em 1933, criou *King Kong*, o macaco "gigante" da ficção, cujo boneco tinha, segundo Purves (2011), apenas 45 cm de altura. O *stop-motion* era neste período a melhor alternativa para dar vida ao macaco-boneco, bem como para criar a ilusão de escala entre a criatura, a cidade e o homem.

Segundo Holman (1975), Edwin Miles Fedman, também nos Estados Unidos, produziu durante a década de 1920, pela Red Seal Company, filmes de bonecos como *Mose and Funny Face Make Angel Cake* (1924) e *Cracked Ice*, registrados apenas em 1927. Ainda na mesma década, na União Soviética, **Alexander Ptushko** se tornou um produtor de filmes de bonecos, entre eles, os curtas *The Bed Bug* e *Play and Work* (cerca de 1930). Formando um grupo com vários outros artistas e técnicos, ele produziu uma série de fábulas sobre as travessuras de um personagem-boneco chamado Bratishkin. "Tendo se especializado nas técnicas de animação com bonecos, Ptushko e os outros membros do grupo começaram a trabalhar num longa-metragem baseado nas *Viagens de Gulliver*, de Swift, que durou três anos" (HOLMAN,1975:26)

> O roteiro, escrito por Ptushko e G. Roshal, foi elaborado a partir das aventuras de Gulliver na terra dos Lilliputians, e era uma sátira política da monarquia e uma glorificação aos trabalhadores que se levantavam contra ela. A história de *The New Gulliver* começa em um acampamento: enquanto um dos líderes do acampamento está lendo As Viagens de Gulliver para um grupo de crianças, Petya, o herói do filme (interpretado por V. Konstantinov), adormece. Ele "acorda" e se encontra em Lilliput, amarrado ao chão e cercado por um exército de bonecos. Devido ao habilidoso planejamento dos enquadramentos com o Petya "real" e os bonecos movendo-se mecanicamente e um modelo em tamanho real de Petya e os bonecos animados, a impressão que se tem é de que Petya e os bonecos estão interagindo livremente (*idem*). Tradução livre

Holman (1975) considera que *The New Gulliver* foi o filme de bonecos melhor elaborado e produzido para a época. O filme foi exibido em Cannes em 1934, um ano depois de lançado, tendo sido aclamado por sua arte e técnica. Em 1939, Ptushko produziu *The Little Golden Key*, um filme curto de bonecos. Posteriormente, produziu efeitos especiais e dirigiu trabalhos de *live-action*.

Figuras 30 e 31 - Filmes *The New Gulliver*, de Alexandrer Ptushko e *John Henry and Inky Poo*, de George Pal
Fontes: Frame retirado de vídeo no YouTube (30); Site[49] (31)

Segundo Holman (1975), **George Pal**, que é atualmente mais conhecido como produtor e diretor de filmes *live-action* que geralmente envolvem efeitos especiais bastante elaborados, foi, por vinte anos, o principal animador de bonecos na Inglaterra e nos Estados Unidos. Nascido em Cegléd, Hungria, Pal iniciou sua carreira em Budapest, tendo depois trabalhado como diretor de arte nos estúdios UFA, em Berlin. Seu filme mais antigo que ainda existe é *Midnight*, um anúncio para uma empresa de cigarros de Berlin. Em 1933, Pal mudou-se para Eindhoven, Holanda, onde produziu filmes de animação com bonecos, entre eles, *Ether Ship* e *The Magic Atlas*. Os bonecos de Pal eram, geralmente, feitos de madeira, com braços e pernas flexíveis. As cabeças eram removíveis, de modo que mudanças de expressão eram realizadas trocando uma cabeça por outra. Os personagens se pareciam com brinquedos de madeira, e o estilo que Pal estabeleceu pode ser visto ainda hoje nos filmes de bonecos.

> Em 1935, Pal foi para Londres, onde produziu três filmes de bonecos para a Horlick's Malted Milk: *On Parade* (1936), *What Ho, She Bumps!* (1937) e *Sky Pirates* (1937). Produziu ainda uma série de filmes baseados em As mil e uma noites: *Ali Baba*, *Simbad* e *Aladdin e a Lâmpada Maravilhosa* (cerca de 1936). Pal chegou aos Estados Unidos em 1940, para produzir a série Puppetoon, dos curtas teatrais para a Paramount Studio. Os Puppetoons estiveram em cartaz nos cinemas da Paramount de 1940 a 1949. (HOLMAN, 1975:27).

Ainda conforme Holman (1975), em 1950, Pal se voltou para animação de efeitos especiais, criando os modelos de foguetes para o filme *Destination Moon*, pelo qual recebeu um Oscar; recebeu também prêmio em três filmes subsequentes, além do Oscar especial para

[49] Disponível em <http://www.icollector.com/Collection-of-50-puppet-elements-from-John-Henry-and-the-Inky-Poo_i8632556>. Acesso em 25 de março de 2014.

animação, representado pelo filme de bonecos *John Henry and the Inky Poo* (1946), mostrado na figura 31.

> Quando George Pal partiu para a Inglaterra, quem assumiu seu trabalho na Holanda foi um de seus sócios, Joop Geesink. Joop e seu irmão, Wim, continuaram a produzir comerciais para a Philips e outros clientes, bem como curtas para entretenimento. Fazendo um trocadilho por usarem bonecos, eles apelidaram o estúdio de Dollywood[50]. Sob sua direção, Dollywood produziu filmes com bonecos para comerciais. Hoje chamado de Joop Geesink Produkties, em Amsterdam, o estúdio é o maior produtor de animação com bonecos e objetos para comerciais e filmes de informação pública para o cinema e televisão, com clientes na Europa e nos Estados Unidos. A Philips continua a ser um importante cliente do estúdio e tem encomendado vários curtas animados com bonecos, o mais recente deles tendo sido dirigido por Max Kevris. Estes incluem: *The Travalling Tune* (1960), que usa bonecos de papel tridimensionais para contar a história de uma melodia de um compositor francês que viaja de um país para outro até contornar o globo e voltar para Paris; *Philips Cavalcade: 75 Years of Music* (1964), uma breve sinopse da história da música, do clássico ao *Rock*, feito com bonecos caricaturas de personalidades do mundo da música e da arte; e *Philips on Parade* (1967), no qual a banda marcial da Philips (cerca de trinta bonecos de madeira) marcha pelo mundo, levando saudações e produtos da Philips para pessoas de outras terras (HOLMAN, 1975:29).

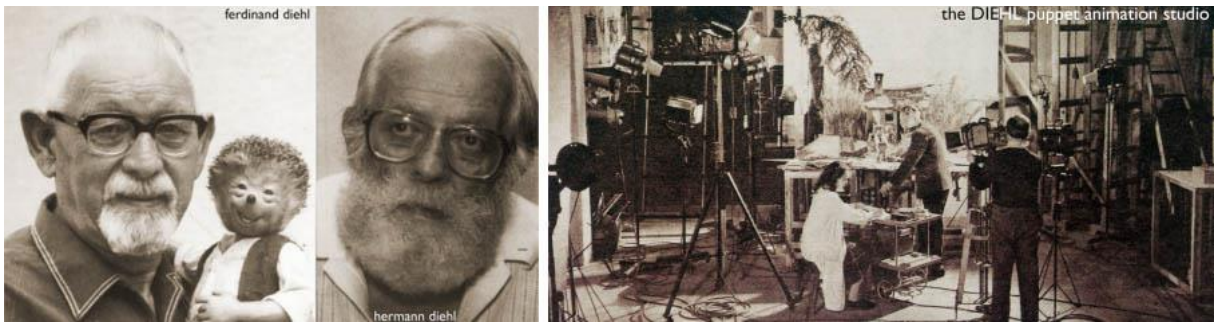
O neozelandês Len Lye, embora seja mais conhecido por seus filmes de animação abstrata e experimental, também produziu filmes de animação com bonecos. Segundo Holman (1975), ele produziu seu primeiro filme com bonecos na Grã-Bretanha, em 1933, presumivelmente, com o qual pretendeu não mais do que um experimento na técnica da animação - a ação consiste de um macaco e uma palmeira dançante cantando "*Peanuts*". O segundo foi um filme comercial para a Shell Oil, *Birth of a Robot*, o qual ele produziu em parceria com Humphrey Jennings, em 1936. O filme conta a história de um explorador e seu carro, que estão perdidos no deserto. Sua única esperança de sobrevivência é um posto de gasolina que surge aparecendo como uma miragem. Eles sucumbem, mas a deusa Vênus, olhando para baixo a partir de um lugar celestial, fica com piedade e envia gotas de petróleo que caem em cima dos ossos branqueados do explorador. Ele renasce como *The Robot* (a logo da Shell na época) e marcha para manter as rodas da indústria girando.

Conforme Holman (1975), na Alemanha, os Irmãos Diehl produziram alguns curtas com animação de bonecos e também vários longas. Entre suas mais importantes produções estão *O Gato de Botas* (cerca de 1936) e *The Seven Ravens* (1937). Os bonecos dos Diehl eram extremamente naturalistas, possivelmente os mais realistas feitos até então. As figuras tinham feições finamente modeladas com bocas móveis; a pele do rosto e das mãos parecia

[50] *Doll* significa boneca.

ser borracha, além da elaboração minuciosa dos figurinos e cenários. Numa cena de *O Gato de Botas* em que o Gato planeja enganar um mago mau que pretende prender o rei e mestre do Gato, este, então, finge duvidar das habilidades do mago e pede uma demonstração. Para demonstrar sua habilidade, o mago passa por várias metamorfoses, se transforma em elefante, em leão e, por fim, em rato, que é comido pelo astuto gato. "O manejo dos bonecos nesta sequência é impecável. A impressão geral é que se está assistindo um ator vivo e animais reais em vez de bonecos. Contudo, em outras partes do filme, o espectador torna-se consciente de que é impossível duplicar toda nuance em ações humanas" (HOLMAN, 1975:31). "O contraste entre o extremo naturalismo nos bonecos e seus movimentos ocasionalmente artificiais é perceptível ao espectador" (*Idem*, 32).

Obviamente que estamos falando de um filme da década de 1930, e por mais que tenha sido buscado, neste caso, um naturalismo, ele entra em choque com a própria natureza de se animar um boneco, que é antinaturalista em si. De certa forma, este foi um objetivo dos efeitos especiais: criar uma realidade fantástica.



Figuras 32 e 33 - Irmãos Diehl e estúdio dos mesmos
Fonte: http://one1more2time3.wordpress.com/2010/07/25/mecki/

No final de 1930, Jean Painlevé e René Bertrand, na França, fazem uma versão do conto Barba Azul - *Barbe-Bleue* (1938), usando uma centena de bonecos feitos de plasticina (massinha), contendo uma técnica de animação muito sofisticada para a época.

Conforme Holman (1975), entre aqueles que assistiram o filme *The New Gulliver* (1933), de Ptushko, estavam Karel Dodal, um produtor de desenho animado tchecoslovaco, e sua então esposa Hermina Týrlová. Veremos que o nome de Týrlová será um expoente da animação de bonecos no leste europeu. Enquanto casada com Dodal, Týrlová trabalhou com ele produzindo desenhos animados. Eles decidiram, então, trabalhar em um filme que combinaria desenho animado e bonecos: *The Adventures of Mr. Pry* (1936).

> Em 1938, eles trabalharam juntos novamente para produzir um filme de bonecos, *The Lantern Mystery*, uma propaganda para a Krasá Footwear Company. Quando os nazistas invadiram a Tchecoslováquia, Dodal foi

> forçado a se exilar e Týrlová acabou ficando. [...] Týrlová estava determinada a não desistir de produzir filmes. Ela adquiriu uma câmera de segunda mão e começou a fazer um filme a partir do livro de Ondřej Sekora, *Ferda the Ant*. (HOLMAN, 1975:32)

Segundo Holman (1975), *Ferda the Ant* só foi concluído em 1942, depois que Týrlová havia aprendido técnicas de construção de bonecos, animação *single-frame*, operação de câmera e também obtido apoio financeiro do Zlín Studio, que foi ocupado por quatro anos pelos nazistas. Devido a esta ocupação, ela só pôde desenvolver pequenos trabalhos, mais técnicos. "Após a libertação da Tchecoslováquia, em 1945, Týrlová produziu um filme anti-nazista e anti-guerra, *The Revolt of the Toys*" (HOLMAN, 1975:34). Depois de ter realizado aproximadamente quarenta trabalhos, tendo como foco principal a criança, embora muito apreciados por adultos também, Hermina Týrlová, aos setenta anos de idade, era considerada a primeira-dama dos filmes de animação com bonecos.

> Eu fico tão feliz quando meus filmes fazem sucesso como fica alguma outra mulher quando tricota um lindo suéter para seu filho. Eu tricoto meus filmes para agradar crianças... Eu não tenho família. Meu trabalho criativo substitui isso. Talvez por isso eu não seja infeliz ou amargurada como mulheres solitárias geralmente são (TÝRLOVÁ *apud* HOLMAN,1975:34).

Muitos dos filmes de Tyrlová eram puramente *stop-motiom*, mas seu trabalho também tem como forte característica a mistura de *live-action* e *stop motion*, utilizando muitas vezes o recurso da montagem. As personagens animadas nestas propostas, recorrentemente, só viviam através do sonho, alucinação, numa situação paralela, ou qualquer outra forma de ruptura com o real dos personagens de carne e osso. Muitos dos personagens viviam fora do plano de visão dos personagens humanos, o que é uma contradição do ponto de vista do *animismo*. Ou seja, o boneco como sendo elemento do universo da criança, mas não pela percepção dela, pois em muitos de seus filmes, a vida dos bonecos se justificava pelo sonho e não pelo *animismo* infantil. Isto pode ser visível em *Uzel na Kapesníku* (1958), em que um lenço vive uma história paralela e ao mesmo tempo completa a do menino (personagem central), que não percebe a vida dos seres animados de tecido. Também, no filme *The Revolt of the Toys*, o soldado nazista que está dentro de uma oficina de brinquedos à procura do artesão bate com a cabeça na tampa de uma caixa, e, a partir deste momento, ele começa a ver os brinquedos se revoltarem contra ele.

A animação dos bonecos de Tyrlová segue uma lógica técnica mais cinematográfica (*stop-motion*), e isso pode ser compreendido com a quantidade de utilização das técnicas de *substituição*, sobreposição, entre outras, diferentemente de Jiří Trnka, que também conhece os

princípios da animação fílmica, mas tem uma tendência pela animação cênica. Numa entrevista concedida a J. Broz, Jiří Trnka diz que, já no começo das oficinas de cinema, constatava que as marionetes se movem no espaço, diferentemente dos desenhos animados.

> O mundo dos bonecos é um mundo sólido, com personagens que se movimentam no espaço. Por mais imaginosos, os cenários e os personagens são mais sujeitos às limitações de tempo e espaço que a criatura inteiramente desenhada, que só existe sob a forma de linhas e cores no papel e no acetato (HALAS & MANVELL, 1979:276).

"Enquanto Hermina Týrlová trabalhava em Gottwaldov[51], outro grupo de artistas tchecoslovacos estabeleceram um estúdio de filmes de bonecos num bairro medieval de Praga. Seu diretor era o homem que viria a se tornar o grande mestre dos filmes de animação com bonecos: Jiří Trnka" (HOLMAN,1975:34), cujo trabalho será abordado com maior profundidade mais adiante.

Holman (1975) menciona que Lou Bunin, em 1946, criou uma série de bonecos animados que caricaturavam celebridades de Hollywood, para um prólogo de um musical da MGM, *The Ziegfeld Follies*. Bunin é uma figura muito importante na animação de bonecos e objetos. Em 1951, ele produziu o longa-metragem *Alice no País das Maravilhas*, no qual, alguns personagens inanimados contracenavam com atores.

Bunin realizou também vários trabalhos com bonecos e objetos animados. Para Holman (1975), ele foi um dos mais prolíficos criadores de comerciais para televisão com bonecos nos Estados Unidos. Ele animou também a logo do *Mr. Lookit*, para a CBS, além de ter produzido mais de sessenta comerciais para a Utica Club Beer, usando "Schultz e Dooley", um par de canecas de cerveja animadas. "No total, ele produziu mais de quinhentos comerciais e inserções para a televisão usando bonecos, silhuetas e uma grande variedade de técnicas de animação" (HOLMAN, 1975:34).

O diretor tchecoslovaco **Karel Zeman** é outro nome que merece destaque na animação de bonecos. Tendo iniciado seu trabalho na década de 1940, ele é considerado o herdeiro de Georges Méliès, devido ao seu uso de técnicas de truques e de efeitos especiais. Conforme observa Holman (1975), ele começou na animação de bonecos, trabalhando com Hermina Týrlová e se baseava em técnicas aprendidas no estúdio de bonecos. "Seu primeiro trabalho foi *A Christmas Dream* (1946), um filme de bonecos usando uma boneca de pano, que foi aclamado no Festival de Cannes como o melhor filme para crianças, ao mesmo tempo

[51] Antigo nome em alemão da cidade tcheca de Zlín.

em que *Animals and the Brigands*, de Trnka, recebeu o prêmio de melhor desenho animado" (HOLMAN, 1975:39).

No filme *Inspiration*, de 1948, ele faz um tributo aos produtores de vidro tchecos, utilizando basicamente modelos de vidro na animação. A história começa em *live-action:* durante uma chuva, a partir de uma gota de chuva numa folha, começa a história dentro da história, agora animada com "bonecos" de vidros, do amor entre Pierrot e Columbina, que começa e termina dentro desta gota.

A partir deste filme é fácil entender o motivo pelo qual Zeman é considerado um herdeiro de Méliès: a técnica de *substituição*, pois o vidro é rígido e, para se criar a ilusão de movimento, tiveram que ser feitas várias figuras para cada instante do movimento, sendo substituídos quadro a quadro, diferentemente da forma básica de animação de bonecos, que, geralmente, somente os membros são articulados e a substituição é utilizada apenas na cabeça, olhos e boca. Embora o uso de *substituição* seja atualmente bastante recorrente na animação de bonecos (*stop-motion*), a técnica era um elemento pouco comum nesta época.

Todavia, creio que todos os animadores de cinema, em maior ou menor aproximação, sejam herdeiros de Méliès, seja pelo teor do fantástico, e mesmo pela *substituição*, porque, mesmo que isto não aconteça numa dinâmica grande, como técnica, acontece como elemento perceptivo, o que é a base da animação cinematográfica.

Em 1950, Zeman realizou mais um filme com bonecos: *King Lavra*, que é uma variação da história do *Rei Midas*. Em seguida fez *The Treasure of Bird Island* (1952), com bonecos, figuras e cenários desenhados de acordo com pinturas persas. Com *Journey into Prehistory*, de 1955, ele começou a usar técnicas de truques em imagens *live-action* - quatro meninos num barco vão em busca de uma terra com dinossauros e outras criaturas. Em *An Invention for Destruction* (1958) e *Baron Munchhausen* (1961), Zeman estava agora combinando atores vivos com modelos e figuras animadas, utilizando algumas técnicas de truques (HOLMAN, 1975).

> Na Polônia, filmes de bonecos são produzidos principalmente na Miniature Film Studio, em Varsóvia, e no Puppet Film Studio, em Tuszyn, perto de Łódź, ambos divisões da Film Polski, a indústria fílmica do Estado. Desde o final da Segunda Guerra Mundial, a Polônia tem sido uma das maiores produtoras de filmes de bonecos. Embora seus animadores sejam menos conhecidos do que os tchecoslovacos, o número total de filmes produzidos pelos estúdios poloneses é muito maior do que o de produzidos pelos estúdios da Tchecoslováquia (HOLMAN, 1975:40-41).

Entre os animadores poloneses está Zenon Wasilewski, que é, segundo Holman (1975), o primeiro animador de bonecos no cinema polonês. Entre seus filmes estão: *The Dragon of Kraków* (1946), *The Times of King Krakus* (1947), *The Bad Little Fox* (1951), *The Crime on Cat-the-Ventriloquist Street* (1962) e *The Wooden Horseman* (1965).

Ainda conforme Holman (1975), Włodzimierz Haupe e sua esposa, Halina Bielinska, desenvolveram filmes separadamente e também como uma equipe. O primeiro filme de bonecos de Haupe foi *The Rascal Snail* (1951), e juntos eles fizeram *What the moon saw* (1955) e *The Barrel Organ* (1956). Teresa Badzian trabalhou como assistente do casal e era uma habilidosa animadora de bonecos, passando a dirigir filmes direcionados ao público infantil, utilizando, geralmente, brinquedos e bonecas de pano. Entre estes filmes estão, *The Strange Voyage* (1955), *Little Music* (1962) e *The Little Kangaroo* (1967). Um dos primeiros assistentes de Wasilewski foi Edward Sturlius, cuja filmografia inclui *The Boastful Knight* (1955). Os bonecos de Sturlis são de uma grande qualidade estética e bem animados, e seus filmes demostram um grande refinamento técnico, apesar de terem sido criticados por seus roteiros pouco criativos.

Todavia, deve-se considerar que nos anos 1960 vivia-se o auge da Guerra Fria, estando a Polônia sob influência soviética, refletindo-se, assim, em muitos trabalhos, a opressão e a preocupação com aspectos sociais. "Deve-se recordar que nos países controlados pelos soviéticos, diretores de filme não tinham a mesma liberdade para seleção de suas histórias como no Ocidente" (HOLMAN, 1975:42).

> Jerzy Kotowski, na Polônia, usa uma grande variedade de técnicas desde bonecos tradicionais, como em *The Musical Box*, figuras de arame, como em *The World in Opera*, até mãos de esqueletos animadas, em *Shadow of Time*. Stephan Schabenbeck, também polonês, usou papel e desenho animado e inventou novas aplicações para equipamentos existentes. Seu filme de bonecos *Stairs* (1969), produzido em preto e branco e *CinemaScope*, retrata uma pequena figura humana lutando para subir uma escadaria em um mundo em que tudo são escadas, podendo ser interpretado como um comentário da condição humana contemporânea (HOLMAN,1975:47).

A história da animação de bonecos no leste europeu é vasta, apresentando uma versatilidade estética, mesmo enfrentando toda a adversidade dos conflitos ideológicos. Uma parte desta versatilidade pode ser atribuída à precariedade do recurso e também às condições geopolítica e socioeconômica. Denis (2010) menciona que a falta de dinheiro fez com que estes países utilizassem suportes mais baratos, como recortes, bonecos, objetos, plasticina, etc. E chega a questionar: "Será que podemos falar em um 'cinema pobre?'" (DENIS, 2010:155).

Todavia, sabemos que o cinema precisa de tecnologia, mas mais que isso, precisa da cabeça humana. Devemos considerar que o desenho animado se faz basicamente com papel e lápis. Então, mais do que uma condição tecnológica, é possível pensar que prevaleça uma deliberação estética. Pois, como explicar os casos dos artistas desta região que imigraram para a América ou mesmo para outras regiões da Europa, como George Pal e Ladislas Starevitch, entre outros?

Holman (1975) diz que, na Alemanha Oriental, Katja Georgi produziu filmes com bonecos desde 1959.

> Outrora produtora de desenhos animados, seu primeiro filme de bonecos foi *The Princess and the Pea*. Ela trabalha em um estúdio no DEFA (Organização estatal de filmes) em Dresden [...] Também na DEFA estão Günter Rätz, Johannes Hempel, Kurt Weiler, Hans Ulrich Wiemer, Kurt Herbert Schulz e Jörg D'Bombá. Rätz usou bichos de pelúcia para produzir uma série de contos de fadas e fábulas. Ele produziu cerca de vinte filmes de bonecos desde 1958, incluindo *Teddy Brum* (1958), *Song of the Dove* (1960) e *Stamp Collecting*. (HOLMAN, 1975:42-43).

Ainda segundo o mesmo autor, Alma Duncan, no Canadá, dirigiu vários filmes de bonecos para o *National Film Board*, sendo o primeiro *Folksong Fantasy* (cerca de 1956). Em seguida realizou *Who killed Cock Robin* (s/d) e *Kumac the Sleepy Hunter* (1958). "O design dos bonecos, figurinos e cenários é excelente. Várias cabeças foram usadas para as mudanças de expressão, e o design dos rostos é bastante atraente. A animação das figuras é um tanto dura, mas o ritmo do filme é rápido o bastante para que isto chame a atenção" (HOLMAN, 1975:43). Em *One Little Indian* (cerca de 1960), ele conta a história de um menino índio mágico que vai à cidade com um *Wild West Show*[52]. Na produção deste filme trabalhou Evelyn Lambart, que é conhecida como a principal assistente de Norman McLaren.

A *National Film Board* é um laboratório de ebulição de estudos e gêneros da animação, entre os quais a já mencionada *pixilation*. Tudo que converge para o estudo de técnicas e linguagem para experimentação, a *National Film Board* é uma das instituições mais importantes. A animação direta (na película), *pixilation*, animação abstrata, animação de bonecos, entre outros estudos técnicos e estéticos, surgiram ou passaram por lá. São numerosas as animações que utilizaram bonecos e objetos animados.

No Japão, os filmes de animação de bonecos produzidos tem alta qualidade, especialmente no design e nos efeitos de câmera. Isto se deve também pela longa tradição

[52] *West Wild Show* significa literalmente Show do Oeste Selvagem. Segundo a Wikipedia em inglês, eram espetáculos itinerantes que encenavam batalhas entre cowboys e índios, tendo sido bastante comum nos Estados Unidos entre o final do século XIX e início do XX. Disponível em <http://en.wikipedia.org/wiki/ Wild_West_Shows>. Acesso em 13 de outubro de 2013.

artesanal do país na confecção de bonecos e de animação, além de sua grande capacidade tecnológica. "O *Gakkin Studio*, em Tokyo, tem produzido vários filmes que exibem um alto nível de qualidade no projeto de cenários, iluminação, cor e filmagem. Seus filmes incluem *The Rolling Rice Ball*, *The Man who wanted to fly* e *The Crane's Magic Gift"* (HOLMAN,1975:44).

> A animação não se dirige apenas às crianças, pois na concepção japonesa (e oriental, de modo geral) o que no Ocidente parece regressivo (sonhar com monstros, fazer falar o seu imaginário, delirar o real) é natural devido ao animismo oriundo da tradição do xintoísmo, que faz coabitar espíritos, animais, humanos e objetos [...] (DENIS, 2010:176).

Ainda no Japão, o trabalho de **Kihachiro Kawamoto** com animação de bonecos merece destaque, especialmente por incorporar a estética do teatro *Kabuki*. "Desenvolve-se uma animação em volume, de qualidade, graças a Kihachiro Kawamoto, que estudou com Jiří Trnka e em vários países do Leste, antes de voltar ao Japão para experimentar uma síntese da arte europeia e do imaginário japonês" (DENIS, 2010:176).

Em *The Breaking of Branches is Forbidden* (1968), os bonecos do filme são animados em *stop-motion*, havendo pouquíssima utilização da técnica de *substituição.* Embora ela seja utilizada na boca e nos olhos, ainda assim é em pequena escala, não determinando a essência da animação. É nítida a opção de deixar o boneco expressar a vida pelo movimento do corpo, mesmo que o quimono cubra quase todas as articulações dos braços e pernas. Mas ainda assim, os olhos também expressam, embora numa dimensão menor. Esta opção demonstra familiaridade com Trnka. Neste filme também é utilizada animação de recortes, assim como em vários outros filmes do artista.

Em um outro curta de Kawamoto, *An Anthropo-cynical Farce* (1970), ele mistura técnicas de animação com desenho e recortes, sendo a animação de bonecos o elemento central. Se comparado com o anterior, bocas e olhos estão em plena sincronia com as falas, que, por sinal, são inúmeras. O grande mérito deste filme são os efeitos de luz e sombra em incidência sobre os bonecos, com uma intensidade de contrastes, o que faz com que, em certos momentos, eles pareçam figuras chapadas, o que dá uma qualidade absolutamente estética para a sombra.

Em *Demon*, de 1972, Kihachiro Kawamoto faz uma referência direta à estética dos bonecos tradicionais do teatro *Kabuki*, tanto em sua fisicalidade como na animação. A boca não mexe absolutamente nada, mas os olhos sim, numa dose muito cautelosa. E isto não se dá por uma limitação técnica, pois podemos ver que no filme anterior, as bocas e olhos estão em

sincronia técnica. É visível a opção estética pelos movimentos corporais dos bonecos do teatro *kabuki*. A técnica de *substituição* é realizada na transmutação da mãe em demônio, dentro do arquétipo da representação do demônio oriental (rosto claro, chifres e grande juba). A lenda que é representada conta a história da velha mãe de dois caçadores que saem para caçar e ela resolve comer os filhos. Muitas das opções de animação deste último filme foram retomadas em *Dojoji Temple*, de 1976, com o acréscimo de alguns efeitos especiais.

Figuras 34, 35 e 36 - Cenas do filme *Demon*, de Kihachiro Kawamoto
Fonte: Frames retirados do filme no DVD *O Mundo Estranho de Kihachiro Kawamoto*

Ainda no que tange os efeitos especiais, além de Willis O'Brien, Alexander Ptushko, George Pal, entre outros já mencionados, um mestre de efeitos especiais com utilização de bonecos e formas animadas e que atuou nos EUA foi Ray Harryhausen. Ele foi responsável por diversos efeitos especiais realizados com a animação de "bonecos" em *stop-motion*, como da estátua de Talos e dos esqueletos, em *Jasão e os Argonautas* (1963), de Pégaso, Calibos e Medusa, em *Fúria de Titãs* (1981), entre inúmeros outros. Harryhausen é um dos nomes mais importantes da história da animação de bonecos como efeitos especiais no cinema *live-action*.

Entretanto, antes de Harryhausen se especializar em efeitos especiais para *live-action*, ele realizou filmes exclusivamente com bonecos animados. Na década de 1940, Harryhausen realizou uma série de curtas animados em que os bonecos imperavam. Nestes curtas, contava algumas fábulas clássicas populares, mitos, como O Rei Midas, e contos do livro *Contos da mamãe ganso*, de Charles Perrault, entre eles Chapeuzinho Vermelho, Rapunzel, João e Maria, entre outros. Nestes filmes, a história é costurada com recursos narrativos, como a voz de um narrador, placas descrevendo a cena, e também vozes dramatizadas, mesmo não havendo articulação da boca para a fala.

Do ponto de vista técnico, de modo geral, utilizava-se nestes filmes a técnica de *substituição* da cabeça para mudar as expressões dos bonecos (geralmente boca e olhos). Veremos adiante que Jírí Trnka, também utilizará esta técnica, mas numa porcentagem menor. A opção pela utilização deste recurso tem como germe o cinema de animação, que se aproveita da técnica de paragem da câmera para mudar o que se quer animar ou mover. Já

Trnka optará por intensificar as expressões corpóreas dos personagens para a animação, algo que, a meu ver, se aproxima do teatro de animação, especialmente, daquele em que os bonecos não articulam boca e olhos, como em muitos casos de bonecos de fios, de luvas, etc.

Os personagens animados por Ray Harryhausen em filmes de *live-action*, para realização de efeitos especiais, fertilizaram a imaginação de vários animadores e importantes diretores. Tim Burton menciona em inúmeras entrevistas que foi influenciado pelo tipo de animação de Ray.

> Ele é o cara. Se eu visse o nome dele (em um filme), nenhum ator significava nada, mas o nome dele significava algo, e acho que foi daí que veio o amor por esse tipo de animação, pois você podia ver um artista trabalhando. **Os monstros dele tinham mais personalidade que a maioria dos atores nos filmes**. Cada monstro não era apenas um monstro, a cena da morte era sempre linda e trágica. A última mexida de leve na cauda, o último suspiro ou qualquer coisa assim. Colocava tanta paixão no trabalho que, para mim, ele foi o cara que não só me inspirou, mas também à maioria dos animadores. E sabe que, alguns meses atrás, Johnny, Helena e eu fomos à casa dele em Londres, para encontrá-lo pela primeira vez, e ele foi sensacional e muito generoso com seu tempo e entusiasmo. Ele foi até o set de *A noiva cadáver* e a produção meio que parou naquele dia, pois todos se animaram. Ele realmente inspirou os animadores em geral (BURTON *apud* DOUGLAS, 2011: 299) [Meu grifo].

Os "monstros" aos quais se refere Burton, entenda-se seres animados, tinham mais presença que os atores. Ou seja, eram os personagens mais expressivos. Isso pode explicar o excesso de maquiagem nos atores, as caricaturas etc., em muitos personagens criados por Tim Burton em seus filmes. Seria esta uma forma de apagar o ator em detrimento do personagem ou uma fuga ao naturalismo? Veremos posteriormente.

De fato, uma característica dos filmes com efeitos especiais é que eles querem esconder os elementos falhos do real em detrimento do fantástico-real, dando-lhes o status de efeitos especiais. No caso da animação com bonecos e formas animadas, quanto mais se esconde os mecanismos, seja do teatro de animação ou não, mais a fantasia atinge a esfera do "extra-real", "apagando" a animação, seja teatral ou cinematográfica. Pode-se dizer que isto foi alcançado pelo advento da animação digital. Nesta, não é necessário esconder os mecanismos, porque eles simplesmente não existem.

3.1.2- Ladislas Starevitch e Jiří Trnka

> *"Os atores se apresentam, e eu tenho que escolher, entre rostos vivos, não posso transformá-los. Enquanto que aqui posso criar meu ator, um ator jamais visto até agora. Posso criar todos os atores exatamente como os concebo e insuflo a minha própria ideia"* (TRNKA *apud* POJAR, 1986:78).

Como pudemos ver, a utilização de bonecos e de formas animadas no cinema é extensa. Para entrar mais fundo nesta questão, destacamos dois mestres desta área. Isto pela forma que os bonecos foram por eles utilizados, pois, mesmo que num tempo decomposto quadro a quadro, o estado de percepção para animação está noutro nível. Como já mencionado, Ladislas Starevitch é considerado um dos pais do *stop-motion*, realizando a técnica com insetos mortos com membros artificias articulados para a execução dos movimentos.

Se retomarmos a frase de Starevitch em que se refere à animação cinematográfica com bonecos, "**atores sempre querem fazer de seu próprio modo**" (STAREVITCH *apud* HOLMAN, 1975:22), podemos fazer um paralelo com a ideia de Kleist e Craig, do boneco como um representante perfeito para o total controle do movimento expressivo do personagem. Embora para os autores, o boneco sirva de metáfora, de referência para "atuação" do ator, para Starevitch, parece que sua postura não contempla esta referência, mas a ideia de que o melhor representante para seus personagens são os bonecos. Ou seja, esta determinação de Starevitch, de que os atores querem fazer ao seu próprio modo, demostra que ele queria exercer o poder absoluto sobre a representação de vida e de alma de seus personagens.

Em 1930, com o filme *The tale of the fox*, Ladislas Starevitch, com a cooperação de sua filha, Irène Starevitch, realiza um filme exclusivamente de bonecos, contendo uma animação extremamente complexa e sofisticada. Este método seria também utilizado em *The mascot* (1933), embora neste filme haja também *live-action*. Em relação a estes dois filmes, Purves (2011) afirma que "os bonecos estavam realmente atuando e, em muitos casos, graças a alguma mecânica sofisticada, aparentemente respirando" (16).

The Mascot conta a saga de um cachorro de pelúcia de uma garota que está doente. Após receber vida pela gota de lágrima da mãe da garota que caiu sobre seu peito, ele vai se aventurar em busca de uma laranja para a menina.

Para Purves (2011), *The tale of the fox* "foi uma das primeiras vezes que o *stop-motion* foi utilizado para criar uma performance, em vez de um efeito especial" (*idem*). Não cabe a

nós traçar um marco, mas o que é mais significativo neste filme é a qualidade da animação, destacando-se, assim, que a animação de bonecos assumiria um importante espaço no cinema.

Estes filmes de bonecos de Starevitch assumem uma identidade diante da animação de bonecos. Não que não haja efeitos especiais (até porque o *stop-motion* surgiu disso, antes de se tornar um gênero autônomo), mas os bonecos agora não são recursos para a criação de efeitos, e sim a primeira camada do discurso fílmico. Ou seja, é um filme de bonecos animados.

Em *The tale of the fox*, os bonecos são de uma perfeição ímpar, tanto na construção como na animação, algo não visto no cinema com bonecos até então. Os bonecos tinham uma "pele" construída com matérias flexíveis, o que possibilitava a movimentação não apenas da boca e dos olhos, mas também da testa, das bochechas, das pálpebras e das orelhas, resultando em uma complexa expressividade. Também por serem animais, as texturas de pelos também eram animadas. As falas eram sincronizadas com a articulação das bocas, considerando ainda que o filme não tinha nenhuma economia em texto, mas, pelo contrário, um excesso de diálogos para os padrões da animação feita da época. O filme levou mais de dez anos para ficar pronto.

Figuras 37 e 38 - Cena do filme *The tale of the fox* e Starevitch com os bonecos
Fonte: Sites[53]

Neste filme, como se pode ver na imagem acima (figura 38), os bonecos eram maiores em proporção do que aqueles que eram comumente utilizados até então. Contudo, o artista também trabalhava com escalas. De acordo com o plano da cena, os bonecos eram proporcionais aos planos. Para planos mais próximos, os bonecos eram maiores, enquanto para planos mais gerais ou mais afastados, os bonecos e cenários eram menores. Bonecos grandes são, de fato, um facilitador da criação de mecanismos internos e de outras

[53] Figura 37: <http://www.awn.com/heaven_and_hell/STARE/stare1.htm>. Acesso em 21 de janeiro de 2014.
Figura 38: <http://www.northwestchicagofilmsociety.org/2012/11/>. Acesso em 21 de janeiro de 2014.

possibilidades de animação. Porém, o tamanho dos bonecos também pode trazer um complicador, no sentido espacial, ao cenário e também à operação.

Os bonecos de Starevitch eram bem "realistas", no sentido de buscar uma representação fidedigna na aparência. Porém, se considerarmos que seus personagens são animais falantes e pensantes, há um contraste de realismo. Mesmo que os animais estivessem antropomorfizados em atitudes e movimentação, havia um cuidado realista para que esta anamorfose estivesse no crivo da veracidade aceitável, poética. Ou seja, tirando suas condições de animais, tudo era realista: do movimento ao cenário.

Muitos de seus bonecos tinham globos oculares e pálpebras que realizavam movimentos complexos realistas, causando com isso um impacto de suas representações de *anima*, no sentido de consciência. Para os padrões da época e mesmo para alguns atuais, seu avanço técnico foi surpreendente, especialmente pelas articulações da boca e dos olhos dos bonecos.

É fundamental destacar também que Starevitch utilizava em seus filmes os princípios de *montagem*. Algumas cenas contavam, inclusive, com efeitos especiais de sobreposição de imagens e transições. Destaco a cena em que a Raposa dança com a Galinha, em *The tale of the fox*, em que ele faz uma experiência interessantíssima. Na imagem que se passa no fundo desta dança há uma movimentação de câmera como se estivesse representando o plano de visão da galinha, pois a imagem de fundo não para. Um grande exercício para a época, pois, como sabemos, é, basicamente, o contraste entre o parado e movimento o que configura o *stop-motion*.

A contribuição de Starevitch para os filmes de bonecos é importantíssima, não apenas por assumir uma identidade ou um gênero de fazer cinema de animação, mas pela qualidade técnica e estética de seus filmes, o que abriria as portas da frente para este gênero de cinema de animação.

> "Trnka tinha uma atitude bastante particular com a marionete. Nós considerávamos os bonecos um pouco como um companheiro ao que se podia brigar, increpar [...]. Mas Trnka não se permitia jamais maltratar as marionetes, tinha com elas relações muito íntimas, extremamente tenro" (POJAR, 1986:81).

Jiří Trnka nasceu em 1912, na cidade de Plzeň, na atual República Tcheca. Conforme Holman (1975), seu pai era encanador e sua mãe, costureira. Seu precoce interesse em arte e em bonecos foi incentivado por sua mãe e por seus professores, entre os quais Josef Skupa, que posteriormente viria a se tornar uma importante figura no teatro de bonecos tcheco. Trnka

estudou na Escola de Artes Aplicadas, conseguindo auto-sustentação através da produção de bonecos para o teatro de bonecos Holyday Camp, de Skupa, e desenhando ilustrações para livros e revistas.

O documentário *Jiří Trnka: o mestre da animação com bonecos* (1998), da Rembrant Films, apresenta parte da história do artista, relatando que ele era de uma família muito simples e que, desde muito cedo, teve que aprender um ofício. Foi ensinado a ajudar sua avó a fazer cavalos de brinquedos e bonecos, e ajudar sua mãe, que fazia roupas, desenvolvendo, assim, uma grande habilidade com goivas e com a máquina de costura. Desta forma, aos 11 anos passou a fabricar marionetes para um teatro local.

Conforme relata Jan Pos (1986), ainda na sua infância, seu tio lhe trouxe restos de um teatro de marionete. Trnka, então, reformou as marionetes, pintou os bastidores que faltavam e se pôs a representar. Ele era canhoto e possuía uma grande habilidade com as marionetes. Entre suas personagens prediletas estavam Don Quixote, Sancho Panza, Hamlet e Mercúrio. Na escola, já aos 15 anos, teve problemas nas disciplinas de que não gostava e, em consequência, seu pai queimou as marionetes que ele havia confeccionado ainda quando criança. Entre elas, estava a que sua mãe mais gostava, a Morte. Devido a este fato, melhorou nos estudos e confeccionou, em segredo, marionetes novas, maiores e com mais detalhes. A situação financeira da família piorou e os filhos tiveram que ajudar a manter a casa, tendo que aprender um ofício rentável. O professor Josef Skupa, protetor do jovem Trnka, lhe conseguiu uma vaga de aprendiz em um comércio de objetos de arte, possibilitando que durante dois anos todo o seu tempo livre fosse disponibilizado para o teatro de marionetes.

Depois de se formar na Escola de Artes Dramáticas de Praga, na então Tchecoslováquia, Trnka criou, em 1936, um teatro de marionetes, dirigiu algumas peças de teatro, trabalhou como ilustrador de jornal e teve algum prestígio como pintor, embora seu maior reconhecimento fosse como ilustrador de livros infantis. Seu teatro de marionetes foi interrompido por questões financeiras e pela Segunda Guerra. É fundamental mencionar o contexto em que se encontrava Praga, estando dominada pela Alemanha nazista. Devido à forte repressão, Trnka passou para trás da câmera, evitando assim seu envio à Guerra. “Lhe salva o cinema, considerado de grande importância, inclusive pelos nazistas” (POS, 1986:11). Este foi seu primeiro contato com o cinema.

Incialmente, Trnka realizou desenhos de figurinos, cartazes, entre outros, passando depois a desenvolver desenhos animados. Posteriormente, levou as marionetes para o cinema, o que lhe daria o justo título de maior animador de filmes com marionetes.

> O amor de Trnka pelo teatro de marionetes influenciou o caráter imaginativo de sua arte. Sua paixão pelas marionetes aparece nas ilustrações de livros para crianças [...] Pinta um mundo fantástico povoado de pequenos personagens e figuras que parecia uma cena de um filme de marionetes parado. E por esta razão, chamavam Trnka nos anos quarenta de '**o marionetista que pinta'**. Parecia como se seu trabalho de ilustrador fosse uma fase preparatória para algo que se encaminhava (BENESOVA, 1986:36).

De fato, a denominação de marionetista que pinta iria se confirmar num estilo que prevaleceria em seus filmes. Trnka se diferenciava com filmes de animação de bonecos devido a sua herança das marionetes teatrais. Ao mesmo tempo, o seu trabalho de pintor e ilustrador seria fundamental para as marionetes, isto pelo fato de elas também serem uma expressão fortemente plástica (pictórica e escultórica). Além disso, o ofício de ilustrador pressupõe a ideia de "dar luz" a algo que já existe, seja um texto ou uma ideia, mas no sentido de "dar uma expressão", acrescentar um sentido, cooperar com o discurso, etc. Também podemos constatar isto pelas inúmeras adaptações literárias de Trnka, havendo contribuições recíprocas de seu ofício de ilustrador ao seu fazer fílmico.

A ilustração de livros, especialmente de literatura infantil, tem uma lógica muito própria. Um grande ilustrador experiente sabe que uma ilustração é para todos os sentidos e não apenas para a visão. O ilustrador e animador brasileiro Rui de Oliveira, em palestra proferida em 25 de setembro de 2013, em Joinville-SC, afirmou: a ilustração é principalmente para o tato, ela é a aura da palavra, o prisma do texto, "o não ver, é o que mais interessa ao ilustrador", "o ilustrador dá um corpo à alma do texto". Texto no sentido semiótico. Todas estas perspectivas sobre o ofício do ilustrador deste autor, podem ser aplicadas ao trabalho de Trnka. A contribuição da ilustração de livros infantis para as marionetes de Trnka, bem como o inverso, é uma célula importantíssima na sua estética. E não só as marionetes, mas principalmente as marionetes do cinema de animação, que dependem da sequencialidade. A ilustração pode ligar a massa de sentido do texto (todos os códigos emergentes da narrativa ou da ação).

Segundo Holman (1975), durante a Segunda Guerra, Trnka ilustrou livros infantis, fez figurinos e pintou e produziu cenários para teatro em geral. Após o fim da Guerra, Trnka se uniu a um grupo de artistas que havia formado um grupo de filmes de animação, com o nome *The Trick Brothers Studio*. Conforme Jan Pos (1986), Trnka é convidado, então, a fazer parte do grupo de artistas plásticos para tocarem o recém-fundado estúdio *Bratři y triku* de cinema de animação. Ele aceita e assume o posto de diretor de arte do estúdio. Esta aceitação de Trnka se deve a um motivo principal: o movimento.

> O desenho é estático. O movimento das marionetes de teatro não é natural, é rígido, e a ação das marionetes pode ser percebida corretamente dentro do cenário e em seu conjunto. O desenho também pode ser percebido unicamente em uma visão global, mas Trnka havia incentivado potencializar o tema central por meio de ações simultâneas (POS, 1986: 13-14).

Veremos que a fase do artista em desenvolver desenhos de cenários e figurinos para o teatro desempenhará uma função importantíssima para seu trabalho no cinema, através da perfuração na estrutura dramática. Neste sentido, ele traz para o seu cinema as características da arte dramática, especialmente no que tange a visualidade cênica. As qualidades dramáticas que estão nas suas imagens, sobretudo as imagens especializadas dos objetos tridimensionais, as marionetes, são consequências da sua percepção cênica.

Apesar de o primeiro filme de Trnka ter sido, segundo Holman (1975), realizado em desenho animado, seu projeto original era fazer animação de bonecos. Neste primeiro filme, o estilo suave da aquarela, desenvolvido para ilustrações de livros, foi utilizado com êxito em *Granpa Planted a Beet*, um dos primeiros desenhos animados a romper com o padrão 'história em quadrinhos' dos estúdios Walt Disney. Além deste, Trnka produziu com os Trick Brothers mais três filmes de desenho animado: *The Animals and the Brigands*, que ganhou o prêmio de melhor filme de desenho animado no Festival de Cannes, em 1946; *The Gift*, satirizando a sociedade burguesa; e *The Chimney Sweep*, um filme anti-nazista. Trnka, com alguns de seus colegas animadores, estabeleceu, em 1946, um estúdio de filmes de bonecos. Seu primeiro trabalho foi um episódio curto chamado *Bethlehem*, que mais tarde se tornou a última parte do filme *The Czech Year* (1947). Este filme e alguns de seus episódios individuais ganharam vários prêmios internacionais, fazendo de Trnka e seu grupo referência internacional na produção de filmes de bonecos.

Depois de suas primeiras experiências com desenho animado e de entender o funcionamento interno desta linguagem, ele se aproveitaria deste conhecimento adquirido para investigar as capacidades da câmera cinematográfica em aplicações às marionetes.

> Deseja aproveitar a capacidade da câmera de cinema para expressar o espaço, o objeto tridimensional, a marionete. Junto com os animadores Břetislav Pojar, Stanislav Latal, Jan Karpas e Bohuslav Šrámek, com o carpinteiro Karel Sobotka e o multifacetado Fratišek Braun iam à pequena oficina-estúdio, destinado a experimentar com a marionete e o cinema (POS, 1986:14).

Um animador que esteve com Trnka desde o início do estúdio em Praga foi Břetislav Pojar, que trabalhou por muitos anos em várias produções. Juntos tiveram descobertas técnicas e estéticas do uso e movimento dos bonecos para o cinema. "Nós sabíamos sobre

desenho animado, mas tivemos que aprender nós mesmos como animar bonecos... Trnka e o resto de nós aprendemos juntos" (POJAR *apud* HOLMAN,1975:39).

> Praticamente, desde sua chegada ao estúdio de desenho animado, Trnka se esforça em criar as condições para a realização de filmes com bonecos [...] Sempre quis criar seu próprio universo [...] Quando comecei a trabalhar com Trnka, ele me trouxe algumas de suas marionetes de teatro. Nós adaptamos para a animação e seguidamente filmamos alguns testes. [...] Algum tempo mais tarde Bohuslav Šrámek e vários especialistas de diferentes disciplinas se unem a nós no estúdio e logo começaram os febris preparativos para a filmagem de '*O nascimento*'. Nesta época, Trnka cria para as marionetes uma construção que estava a meio caminho entre a concepção teatral e cinematográfica: as mãos e os corpos eram ainda armados com arame, mas as pernas estavam levemente articuladas (POJAR, 1986:74-76).

Vejamos que, do ponto de vista da construção destes bonecos, estava se configurando um corpo híbrido para uma animação, que automaticamente também seria híbrida. Pojar (1986) relata sobre os processos de animação de "*O nascimento*", revelando o quanto estavam mais próximos, nesta fase, do teatro de animação. "A última sequência de "*O nascimento*" oferece um exemplo clássico da arte magistral de Trnka: extrair de uma imagem perfeitamente estática um efeito profundamente emocional e sugeriu assim o **estado de *anima* da marionete**" (POJAR, 1986:77) [meu grifo].

Depois de seu primeiro filme com bonecos, Trnka realizou seu primeiro longa-metragem, *O Imperador e o Rouxinol*, em 1948, baseado na conto de Hans Christian Andersen e seguindo uma estrutura narrativa clássica. Há um narrador (voz em *off*) que se manterá por todo o filme, desde as cenas *live-action* até a animação em *stop-motion*. O enredo trata de um menino que é superprotegido e condicionado às regras rígidas determinadas pelos membros de sua casa. Como recompensa, ele tem excelentes brinquedos, entre eles um homenzinho mecânico que bate pratos. No dia do seu aniversário, seu pai lhe manda da China uma caixa de música com um rouxinol na gaiola. O menino adoece e fica acamado, recebendo a visita de um médico.

Observemos uma parte da narrativa do filme, a qual revela vários aspectos de percepção, conforme pode ser visto nessas passagens: "a aptidão do médico era tão mecânica quanto a música do pássaro da caixa [...], mais tarde enquanto o garoto descansa em seu quarto... Tudo torna subitamente estranho. Estaria o boneco tentando falar? Iria o homem mecânico bater seus pratos? Por que seus brinquedos encaravam-no?"

O trecho acima, extraído do filme, pode nos indicar um estado de atenção para o movimento mecânico do médico em contraponto a um movimento orgânico, e também que tudo se torna ESTRANHO no quarto. Esta expressão já foi mencionada inúmeras vezes. Aqui

podemos pensar que ela pode representar dois sentidos: o mundo *animista* e um movimento antinaturalista. No sentido *animista*, parece que existe uma contradição curiosa, se pensarmos que é necessário o elemento sonho para credenciar a vida dos personagens, em filmes *live-action*. E isto não se deve exclusivamente a este filme ou a este artista. Já vimos que isto era uma forte tendência neste período e mesmo anteriormente, como já exemplificado com filmes de Hermina Týrlová, Karel Zeman, Segundo de Chómon e Ladislas Starevitch.

A partir do momento em que o menino "dorme" ou "delira" devido à sua enfermidade, começa a história dentro da história, passando de *live-action* para *stop-motion*, contando, a partir de então, uma versão do conto *O Imperador e o Rouxinol*, com bonecos animados.

O personagem Klang (o senhor das rotinas) e seus cortesãos se movimentam sincronizadamente e de forma mais mecânica que os demais. Vários brinquedos do menino são transportados para a história dentro da história, possuindo vida e atitudes próprias. Já o homenzinho que bate os pratos continuará na situação de autômato e irá marcar a passagem de ações dentro da narrativa. Embora tenham sido usados cortes fílmicos na edição, também há, em algumas cenas, cortes que apontam para um elemento teatral. Na cena em que o Imperador vai vestir a calça-real, por exemplo, fecha-se no plano de visão do espectador uma cortina, até então não anunciada, e quando ela se abre, todos os personagens estão deslocados. O figurino é outro elemento dramático, de uma qualidade enfaticamente teatral.

Figuras 39, 40 e 41 - Cenas do filme *O Imperador e o Rouxinol*
Fonte: Frames retirados do filme disponível no DVD Animazing Volume 5

Assim como no filme *O Imperador e o Rouxinol*, o tema da liberdade estará presente em vários de seus trabalhos, especialmente no filme *The Hand* (1965), que é, de certa forma, "autobiográfico".

> Em relação à evolução de Trnka cineasta, sua direção em 'O ano Tcheco' está mesmo muito marcada por sua experiência teatral. Mas por outro lado, durante a filmagem deste filme aprendeu muito de cinema, poderia dizer, praticamente tudo. Era uma época de descobertas, o ofício não estava ainda bem definido. Mas durante a filmagem de 'O imperador e o rouxinol' a nossa equipe começou a entrar no caminho da profissionalização (POJAR 1986:78).

A produção de filmes de bonecos de Trnka, cada vez mais, superava suas próprias realizações anteriores, contribuindo assim para a pesquisa de produção de filmes com bonecos.

> Ele estabeleceu normas artísticas e normas de qualidade, que forçaram todos os outros produtores de filmes de bonecos a avaliar seus trabalhos à luz daqueles produzidos no estúdio de Praga. E, utilizando um método de trabalho com produção em equipe, ele treinou outros produtores de filmes de bonecos que trabalharam com ele (HOLMAN, 1975:37).

Em 1959, Trnka realiza um projeto ousado: fazer Shakespeare em animação de bonecos, numa versão quase sem palavras, traduzindo as ideias do dramaturgo em imagens e movimentos com todas as "limitações" dos bonecos. Assim, montou sua versão do clássico *Sonho de uma noite de verão*. Conforme Pos (1986), neste filme, os bonecos tinham as construções e articulações de aço, com pequenos corpos e rostos modelados de plástico, e extremidades de látex. Os bonecos expressavam uma fragilidade, leveza e atmosfera dos sonhos, como na obra de Shakespeare. Estes bonecos assumiram com perfeição a pantomímica dançada das capacidades expressivas do movimento do corpo humano. "Trnka, realizou uma obra perfeita, aproveitando nela o limite extremo das possibilidades do boneco" (POS, 1986:22). Se, por um lado, Trnka intensificou neste filme a expressão dos corpos dos bonecos, próprio do teatro de bonecos, por outro, se utilizou numa escala maior dos recursos fílmicos, tais como efeitos de montagem.

Figuras 42, 43 e 44 - Cenas do filme *Sonho de uma noite de verão* e Trnka com personagem
Fonte: Sites[54]

A animação de bonecos para o cinema de animação é considerada uma técnica LIMITADA. Todavia, Trnka pensava diferente, chagando a afirmar: "posso assegurar que

[54] Figura 42: <http://sensesofcinema.com/wp-content/uploads/2013/03/a-midsummer-nights-dream.jpg>. Acesso em 25 de janeiro de 2014.
Figura 43: <http://old.bfi.org.uk/sightandsound/images/issue/420/jiri-trnka_420.jpg>. Acesso em 25 de janeiro de 2014.
Figura 44: <http://images5.fanpop.com/image/photos/30000000/A-midsummer-nights-dream-jiri-trnka-3-childhood-animated-movie-heroines-30074991-1600-1397.jpg>. Acesso em 25 de janeiro de 2014.

filmes de marionetes são ilimitados" (TRNKA[55], 1986:32). Esta afirmação pode ser colocada ao lado dessa outra, para pensarmos na contraposição disso: "os desenhos animados estão condenados, por sua própria natureza, a estar sempre em movimento, não se pode pará-los" (Idem:31).

Não se quer aqui entrar no mérito de ser ou não limitado, mas podemos considerar que as duas perspectivas do autor procedem. Os bonecos que estão no cinema e são provindos do teatro de bonecos carregam sua história de vida. A vida do boneco pode, de certa forma, ser completada pela percepção do público, que traz esta memória dos bonecos de teatro, mesmo que eles agora estejam dentro do filme. Isto fica mais evidente na estética dos filmes de Trnka, que traz para dentro do cinema o jogo do teatro de bonecos e outros elementos dramáticos. Já o desenho estático é uma pintura, que, em movimento, é animação. Somente por isso que o movimento se torna o elo vital do desenho animado, diferentemente do que acontece em animação com bonecos.

Ainda sobre limitação, a questão é muito relativa. Se comparado o cinema de animação com bonecos ao cinema *live-action*, o ator não é ilimitado em suas expressões. Em cenas com fenômenos paranormais, por exemplo, recorre-se a efeitos especiais, enquanto bonecos podem girar a cabeça e outros membros em 360º, abrir a boca ou pernas de formas que a anatomia humana não permite, entre outras ações. Mas, de fato, algumas expressões humanas não podem ser realizadas pelo boneco, da mesma forma que atores de carne e osso também não conseguem realizar algumas expressões "bonecais". "As marionetes adquirem um maior auge, onde a expressão realista da imagem cinematográfica opõe obstáculos intransponíveis a uma manifestação do ator vivente" (Idem:32).

Um dos mais importantes filmes de Trnka é *The Hand*, de 1965, citado anteriormente, que conta a história de um personagem que trabalha com um torno, fazendo vasos para cuidar de uma flor. Ele se depara, então, com uma mão humana gigante que entra na sua casa e lhe ordena parar de fazer vasos e fazer, com a argila, modelos de mão, à sua semelhança. Inicialmente, a Mão usa uma luva branca, mas vai mudando as cores das luvas na medida em que vai mudando de atitudes, conforme lhe é negada à execução da tarefa imposta. Depois de inúmeras estratégias de convencimento da Mão, entre elas a alienação midiática e o assédio sexual, ela escraviza o personagem através da colocação de fios em seus braços (aludindo à marionete) e o coloca em uma gaiola para executar suas ordens. Quando a Mão deixa o boneco descansar depois de longo trabalho, esculpindo uma mão, o personagem consegue

[55] Entrevista concedida a J. Broz, *In.*: BAKEDANO, José J. **Jiří Trnka**. Bilbao: Museo de Bellas Artes de Bilbao, 1986. P. 31-33.

fugir e retorna para sua casa para cuidar de sua flor. Ele coloca a flor em cima de um móvel e, na medida em que vai pregando pedaços de madeira nas portas e janelas e também no móvel onde está a planta, o vaso se move até que cai em sua cabeça, causando sua morte.

Figuras 45, 46 e 47 - Cenas do filme *The Hand*
Fonte: Frames retirados do filme disponível no DVD Animazing Volume 5

A Mão, que representa o sistema, entra agora sem esforço, vê que ele está morto, fecha uma cortina de tule negro no plano frontal, que até então não havia sido usado (metalinguagem), e vela seu corpo com as honras que ela sempre havia lhe negado (chapéu napoleônico e coroa de louros de César). Ou seja, nem quando morto se é livre.

Este é um dos filmes mais significativos de Trnka, pois, além de ser tecnicamente excelente, é bastante ideológico, sendo uma metáfora da própria essência do seu trabalho. Sendo oprimido por um sistema, passou a se expressar dentro de outro meio: um estúdio de cinema de animação. Sem dúvida o filme é uma espécie de autobiografia – O artista quer fazer vasos e não outra arte, quer fazer marionetes. "O filme foi retirado das salas na Tchecoslováquia a seguir à 'normalização' de 1968" (DENIS, 2010:156). O filme representa o clima de repressão ideológica que predominava no país na época, que culminaria no movimento conhecido como Primavera de Praga e na violenta repressão soviética. A retirada do filme das salas simboliza o prenúncio que foi a temática do filme, do ponto de vista biográfico, pois Trnka morre no ano seguinte.

> Diversos gênios da animação vêm do Leste: Alexeieff Borowczyk, Svankmajer, etc., que utilizam toda uma iconografia muito sombria, dura, realista, apesar de o sonho e a fuga estarem em toda parte. Este paradoxo é típico em países sob influência comunista onde a liberdade do artista reside numa visão metafórica – a tradicional escuridão da alma eslava não ajuda (DENIS, 2010:156).

A resistência ideológica é um fator preponderante na temática dos filmes tchecos, húngaros e poloneses, bem como nos de outros países do leste europeu. E talvez, também por esta resistência, as opções técnicas remontam as formas de tradição, entre elas as marionetes, o *stop motion*, a tradição gráfica e animação tradicional.

Na animação de Trnka, há pouquíssimo uso da técnica de *substituição*, respeitando a integridade física do boneco. Trnka expressa a diferença entre o filme de animação de bonecos e de outros gêneros de animação, dizendo:

> A ambição de animar na tela, onde tudo é possível, as figuras tridimensionais dos bonecos, em contraposição aos heróis dos desenhos animados, não apenas num plano horizontal, mas no espaço. Desde o início, eu tinha a minha própria concepção de como poderia manejar os bonecos – cada um deles com a sua própria expressão facial estática, ao contrário dos bonecos que, mediante várias técnicas, podem mudar a expressão do rosto para parecer mais reais. Na prática, naturalmente, isto tem levado não a um maior realismo, mas ao naturalismo [...] Nos desenhos animados, as diferenças técnicas dos vários desenhistas que participam do trabalho real de compor o filme desvirtuam a natureza do desenho original. Além disto, a própria natureza das figuras dos desenhos animados exige contínuo movimento; não é possível fazê-lo parar, nem mostra-los num instante de simples contemplação. Tudo isto, naturalmente, limita as possibilidades criativas do desenho animado. Depois da minha experiência com bonecos, não gostaria de modo algum de tornar a trabalhar com desenhos animados, pois sentir-me-ia limitado quanto à originalidade do meu trabalho (TRNKA *apud* HALAS & MANVELL, 1979: 266 e 275).

A fisicalidade dos bonecos, sua tridimensionalidade e, com isto, sua espacialidade, serão elementos de grande importância nas reflexões de Trnka sobre sua prática e sobre o uso do boneco no cinema. Considerar que o boneco ocupa um espaço e que ele tem altura, largura e profundidade será um fator que resultará num estado de vida, eminente a isto. Na citação apresentada acima, o autor menciona a opção de Trnka por manter o rosto estático dos bonecos nos filmes, mencionando que a fisicalidade dos rostos das marionetes está ligada à sua concepção em relação a elas.

Ainda como expresso na citação, ele diz também que o desenho animado, referindo-se à larga escala de produção de estúdios, não preserva a autoria do desenhista e que isso compromete as questões estéticas. “Estava firmemente convencido de que o filme de marionetes conserva melhor ‘artesania’ do autor, e permite dar às marionetes uma fisionomia muito mais estudada. Isto concorda com a ideia de que faço um filme lírico, meta que persigo desde o começo de minha carreira de cineasta” (TRNKA, 1986:31).

Outro fator de grande relevância na estética de Trnka é o uso da luz, seja por meios mais fixos (pintura ou escultura) ou por meios móveis (projeções de luz que incidem sobre cenários, bonecos etc.). Trnka fez uso da iluminação combinando essas três linguagens: pictórica, teatral e cinematográfica.

> Efetivamente, assim criava Trnka suas marionetes, tinham um caráter, mas em certa medida conservavam uma expressão neutra. Gostava de ver Trnka quando pintava os rostos de suas marionetes e sobretudo seus olhos. Ele lhes incutia o caráter e as paixões sem determinar toda sua expressão,

> permitindo-lhes assim alternar diferentes sentimentos, expressá-los segundo a posição do corpo, segundo a silhueta, segundo a iluminação (POJAR[56], 1986:77).

Embora haja, geralmente, uma grande necessidade de usar iluminação para enfatizar profundidade e textura no estúdio de animação de bonecos, para Trnka, isto passava por um crivo que provinha de suas experiências com estas linguagens. Suas marionetes eram elaboradas para receberem estas fontes de luz, inclusive quanto à mudança de expressão de seus personagens, pois ele sabia e dominava as duas luzes que iriam se encontrar, a da forma (boneco) e a da projeção. Pojar (1986) diz que Trnka concentra a atmosfera da luz e do desenho do boneco na expressão de sua cabeça, que se destaca pela iluminação. De certa forma, esta forma de utilização da luz também explica a opção pelo pouco uso da técnica de *substituição* para obtenção dos movimentos dos olhos e da boca dos bonecos.

Além disso, ele soube fazer um uso dramático da luz. A iluminação era, além de um componente que favoreceu a animação de personagem, um elemento que estava agregado aos demais elementos dramáticos, como podemos ver nessa passagem de Holman:

> Devido às habilidades dramáticas dos bonecos serem limitadas se comparadas às de atores, o uso de iluminação para aumentar os efeitos dramáticos é uma importante consideração para enfatizar o significado das ações. É útil estudar os filmes de Trnka como exemplos de excelentes aplicações de iluminação dramática. Em *O Imperador e o Rouxinol*, pode-se notar que a escuridão é tão importante quanto a luz para o estabelecimento e a manutenção do clima de muitas das cenas. A sequência em que a Morte vem para buscar o Imperador é feita em meia-luz ou até menos. A Morte seria menos ameaçadora e o Imperador menos patético se o estúdio estivesse amplamente iluminado. A cena da manhã que se segue é inundada com luz brilhante, representando a nova percepção do Imperador e sua apreciação da vida (HOLMAN, 1975:68).

Como já vimos, não só pelo uso da luz como elemento potencialmente dramático, mas também por vários elementos do teatro e das artes plásticas, seus filmes estão costurados.

Sobre sua concepção de filme de bonecos, Trnka afirmou:

> Os filmes de bonecos atingem o seu objetivo somente quando estão fora do escopo dos filmes de **ação ao vivo** – quando a **estilização** do cenário, a **aparência artificialmente** heroica dos atores humanos, e o conteúdo lírico do tema poderiam facilmente produzir um **efeito** ao mesmo tempo inconvincente e **ridículo**, ou até mesmo **incômodo** (TRNKA *apud* HALAS & MANVELL, 1979:275). [meu grifo]

Dentro desta perspectiva do autor, que entende como filme de bonecos aqueles que estão fora da ação ao vivo, podemos entender esta ideia como, de um lado, algo que explica a

[56] Entrevista concedida a Maria Benesová, *In*.: BAKEDANO, José J. **Jiří Trnka**. Bilbao: Museo de Bellas Artes de Bilbao, 1986. P. 73-86.

necessidade da criação de um universo paralelo dentro dos filmes *live-action* (por exemplo, o sonho), e, de outro, que a animação no filme não suporta a ação ao vivo. Então estes filmes em que a animação com bonecos é em tempo real não são filmes de boneco? Esta questão incita que filmes de bonecos animados, filmes com bonecos e filmes com teatro de bonecos são formas de animação distintas? Criamos na pesquisa estas modalidades para observar estas características, que serão abordadas posteriormente.

Além disto, em contraposição, Trnka aponta como sendo características do filme com animação de bonecos a estilização do cenário, a aparência artificial (que pode ser estendida para toda visualidade) e o conteúdo lírico do tema (metáfora), produzindo um efeito ridículo ou incômodo (estranho). Todas estas características estão ligadas ao estranhamento e ao objetivo de representação do metafórico, no qual, a meu ver, deveria estar pautada toda a animação.

A estética de Trnka inaugura uma percepção sobre o uso do boneco no cinema de animação, e isso não está somente marcado pela forma de utilização do objeto boneco, mas também pelas formas de animação que estão intrínsecas na expressão interna do boneco de teatro de animação. "Desde o começo, tinha minha própria concepção sobre o estilo das marionetes, cada uma delas tinha, desde sempre, sua expressão individual e imutável, distinguindo assim daquelas capazes, graças a vários dispositivos técnicos, de trocar de expressão e alcançar assim uma realidade mais viva" (TRNKA, 1986:31).

Num texto escrito pelo crítico André Martin[57], em 1955, na *Cahiers du Cinema*, o autor expressava sua perspectiva sobre os componentes da estética fílmica de Trnka: "A grande novidade do tom cinematográfico de seus filmes, reside na originalidade da **fase espetacular** e em modo de utilização do **tempo cinematográfico**" (1986:91).

> Todo o cinema está atualmente denominado pela sintaxe imperativa de obras que por efeitos planejados, percussões e fixação de atenção impõem seu ritmo (Griffith a Eisenstein, passando por Chaplin e acabando por Clair, Clouzot, etc.). A atitude espetacular de Trnka, totalmente diferente, exige uma atenção, uma participação competente: do espectador de Nô Japonês [...]. Sua arte tranquila e moral se compõem de valores que não vão à frente do espectador, mas deve ser captada por ele. O conjunto mostra uma qualidade particular de **silêncio** que só pertence Trnka (MARTIN, 1986:91-92).

Esta leitura de André Martin nos leva a considerar, principalmente, sobre o aspecto da sintaxe de formas fílmicas, tal como pressuposto por Griffith e Eisenstein, que são formas diferentes das de Trnka. Todavia é complexo pegar paradigmas da forma

[57] Disponível *In*.: BAKEDANO, José J. **Jiří Trnka**. Bilbao: Museo de Bellas Artes de Bilbao, 1986. P. 91-93.

clássica do filme e relacioná-los a outras formas de linguagem “novas” para a época apenas pelo caráter espetacular. Pois a característica espetacular também perpassa muitos filmes de Eisenstein, por exemplo, embora seja possível entender que são formas espetaculares diferentes. De fato, a espetacularidade, no sentido do espectador “participativo”, herança do espectador de teatro, tinha, visivelmente, na estética de Trnka, um cuidado próprio, e isso vai desencadear uma percepção específica sobre o tempo cinematográfico, o ritmo e o silêncio como elementos desta forma. Estes elementos devem ser acrescentados às especificidades do teatro de animação.

Trnka não via a marionete apenas como uma técnica, mas como uma ideia, como uma atitude, e isto se deve à percepção. Pojar (1986) menciona que no final de sua vida, Trnka dizia frequentemente: “eu pintei tudo que desejava pintar, eu filmei tudo que desejava filmar, eu esculpi tudo que desejava esculpir, em uma palavra, eu fiz de tudo”. E muita vezes, Trnka fez tudo isso na mesma obra, depositando nela todos estes ofícios e percepções estéticas. Pojar (1986) diz também que na última visita de Trnka ao estúdio, antes de se agravar seu estado de saúde, ele havia proposto à equipe fazerem juntos um filme de despedida que contivesse “as ternuras das princesinhas, a sabedoria dos bobos de rei, o horror e a monumentalidade das ‘viagens lendárias’”. E Pojar conclui: “tudo isso é uma parte dele mesmo” (1986:85).

Making-of (por trás das cenas)

Figura 48 - Painel de produção de Trnka: pintando cenário, *storyboard*, bonecos e animação
Fonte: Frames retirados do documentário *Jiří Trnka: Puppet Animation Master* (1999), da Rembrandt Films, disponível no DVD Animazing Volume 5

3.1.3 - Filmes de e com teatro de animação: animação em tempo real

A temporalidade é, de fato, um elemento determinante na fronteira entre o teatro e o cinema e entre o teatro de animação e o cinema de animação. Uma "performance" realizada no tempo passado e captada pelo mecanismo cinematográfico é muito diferente daquela executada no tempo presente. Todavia, além disto, na animação cinematográfica e teatral, o tempo tem uma representação distinta, como já abordado. Também, concordamos que um teatro filmado não é teatro, embora a mesma comparação não possa ser feita com o cinema, pois já existem propostas de filmes totalmente realizados em palco, seguindo uma estética teatral, com vários elementos teatrais, mas conservando elementos da linguagem cinematográfica.

De fato, existe dentro dos estudos sobre animação de cinema uma lacuna sobre o tema, e poucos autores se atrevem a se aprofundar nele. Muito rapidamente, como geralmente acontece dentro dos estudos sobre cinema de animação, Furniss (2007) menciona que o uso de bonecos controlados pela mão e marionetes que são filmadas em tempo real estão relacionadas à animação de objetos. **"Devido a estes objetos serem feitos para 'atuar' em frente da câmera e não movimentados gradualmente para gravação *frame* a *frame*, estas técnicas são mais parecidas com o *live-action* do que com a animação.** Apesar disso, eles merecem um pouco de atenção aqui" (FURNISS, 2007:154). Ou seja, para a autora, assim como é percebido de forma genérica nos estudos sobre cinema de animação, a animação em tempo real, então, não seria animação?

Esta, de fato, é uma discussão que permeia todo este trabalho e será retomada, pois passa pelo reconhecimento e percepção de que o teatro de animação e o cinema de animação estão ligados pelo germe da animação, mas que conservam alguns de seus elementos de representação específicos.

Dentro desta "filmografia" do teatro de animação, além desta característica da utilização técnica e estética de recursos do teatro de animação a serem explorados em diversas dimensões, há uma característica que pode ser a mais próxima do teatro de animação, no sentido temporal. São filmes de e com teatro de animação. Ou seja, filmes nos quais a animação dos seres depende do movimento do animador em tempo presente, de modo que a animação é captada no momento em que está sendo executada e não depende do aparato para existir enquanto animação. Vimos que é possível dizer que animação cinematográfica carrega a *anima* do artista, e no *stop motion* isto parece ganhar um relevo.

Criemos, então, duas categorias provisórias: **filmes com teatro de animação**, que são os filmes que têm um percentual significativo de cenas com teatro de animação e **filmes de teatro de animação**, que são aqueles em que prevalece o teatro de animação e, apenas eventualmente, aparecem atores de carne e osso. Em ambas as categorias, a animação é realizada em tempo real. Inúmeros são os exemplos, tanto na história do cinema quanto em séries de TV, mas por uma questão metodológica citaremos apenas alguns.

Podemos citar como exemplos de **filmes com teatro de animação**: *The Great Gabbo* (1929), de James Cruze, em que um virtuoso ventríloquo (Erich Von Stroheim), em alguns momentos, se utiliza do boneco para expressar alguns de seus sentimentos, o que resulta em um conflito de egos entre criador e criatura. Esta temática de conflito de egos entre criador e criatura por meio de ventríloquo reaparece em *Dead of Night* (1945), de Alberto Cavalcanti, e no episódio de TV *The Dummy*, da série *Twilight Zone* (1962), de Abner Biberman. Neste último, há uma cena hilária em que o ventríloquo e o boneco trocam de vozes entre eles. O personagem está tão incrustado no nível mental do animador que passa a perturbá-lo e a persegui-lo. De forma surpreendente, o boneco e o animador vão mudar de papeis. O tema é retomado novamente em *Magic* (1978), de Richard Attenborough, agora com um apelo patológico ainda maior, para a perturbação e desequilíbrio mental, que leva ao descontrole total. Esta série filmográfica de filmes que abordam a fronteira entre personagem e criador serve como um bom exemplo para o tópico da *batalha de corpos*.

Figuras 49 a 52- Filmes: *The Great Gabbo*; *Dead of Night; The Dummy; Magic*, respectivamente
Fonte: Sites[58]

[58] Figura 49: <http://www.silentera.com/video/greatGabboHV.html>. Acesso em 28 de janeiro de 2014.

Também utilizando a figura do ventríloquo, Disney realizou um filme que mesclava animação 2D tradicional e *live action*. Trata-se de *Fun and Fancy Free* (traduzido no Brasil para *Como é bom se divertir*), de 1947. Dentro do filme são narradas duas histórias, *Bongo* e o mais conhecido *Mickey e o Pé de Feijão*. Para costurar a narrativa entre os curtas, foi utilizada uma metanarrativa, na qual acontecia uma festa em que havia recursos de teatro de animação (animação de luva, teatro de sombras de mão e bonecos de ventríloquo). A animação dos personagens bonecos se dá de forma ambígua: ora eles têm vida própria e ora são manipulados pelo ventríloquo.

Figuras 53, 54 e 55 - Bonecos de ventríloquo no filme *Como é bom se divertir*
Fonte: Frames retirados do DVD Como é bom se divertir

Se mencionarmos também o universo dos filmes de terror *trash*, teremos inúmeros filmes que utilizam bonecos animados em tempo real, bem como em *stop-motion*. Neste gênero há uma reciprocidade com os bonecos, pelos elementos do sombrio, misterioso e especialmente pela capacidade de os bonecos e este gênero possibilitarem tocar o inconsciente. Neste sentido, este gênero nos favorece muitos elementos para uma leitura de Tim Burton, embora Burton mencione também como fontes, filmes *cults* de terror e o expressionismo alemão.

Dentro do gênero *trash*, o filme *The Puppet Master* (1989), de David Schmoller, é uma metalinguagem, sendo significativo do ponto de vista temático. O filme tem como trama a investigação de um grupo de paranormais (espécie de videntes e todos com poderes incomuns) que estão em busca do segredo egípcio de como dar vida a objetos inanimados, que supostamente está escondido num hotel juntamente com o mestre bonequeiro. Mas há um grupo de bonecos que já possuem vida própria, adquirida pelo fenômeno, e fazem de tudo para guardar o segredo.

Figura 50: <http://www.rottentomatoes.com/m/1212111-triangle/news/1850981/christopher_smiths_favourite _cult _horror_films/>. Acesso em 28 de janeiro de 2014.
Figura 51: <http://brickwahl.files.wordpress.com/2012/10/twilight-zone-the-dunnny.jpg>. Acesso em 28 de janeiro de 2014.
Figura 52: <http://www.shadowlocked.com/201012231179/lists/nineteen-strangely-christmassy-sci-fi-and-horror-movies.html>. Acesso em 28 de janeiro de 2014.

O filme começa com a chegada de duas pessoas que querem pegar o segredo do mestre-bonequeiro, que tira sua própria vida para não entregá-lo. Um recurso bastante utilizado neste gênero de filmes com bonecos ou criaturas pequenas é o uso de câmeras em planos e movimentações baixos e rasteiros. Alguns dos principais motivos para isto são: dar o tamanho da criatura (pequeno), criar o clima de suspense e não mostrar de imediato a situação e dar o plano de visão da criatura. Filmes com orçamentos maiores também se utilizam desta movimentação de câmera, como *Chucky, o brinquedo assassino* (1988), de Tom Holland, entre outros. Plasticamente, os bonecos de *The Puppet Master* são bem sinistros, mas o conjunto, como a música e a luz, também ajudam a enfatizar esta característica.

Figuras 56 e 57- Filmes *The Puppet Master* e *Chucky, o brinquedo assassino*
Fonte: Sites[59]

Existem inúmeros outros filmes *trash* cujo enredo trata de bonecos que adquirem vida ou são encarnados de alma, como *Dolls* (1987), de Stuart Gordon, e *Chucky, o brinquedo assassino* (1988). Muitos contam com animação em tempo real, mas também com técnicas mistas como *stop-motion*, *animatronics* (que será melhor abordado mais adiante) e, até mesmo, animação digital.

Saindo deste universo dos filmes *trash*, filmes que se utilizam de bonecos animados em tempo real têm uma longa história. Por exemplo: *Lili* (1953), de Charles Warters, que imortalizou uma geração pela canção *Hi Lilly, Hi Lilly, Hi-lo*. O filme conta a história do encontro entre Lili, uma jovem recém-órfã, e artistas mambembes, e um deles, o manipulador de teatro de bonecos, se apaixona por ela. Lili, por sua vez, se "apaixona" pelo boneco, que lhe oferece consolo e esperança; *Os incompreendidos* (*Les 400 coups*, no original) (1959), de François Truffaut, em que há uma cena de crianças assistindo teatro de bonecos de luva; *A dupla vida de Veronique* (1991), de Krzysztof Kieslowski, que conta a ambígua história da

[59] Figura 56: <http://villains.wikia.com/wiki/The_Puppets>. Acesso em 23 de janeiro de 2014.
Figura 57: <http://filmesegames.com.br/2012/fgcast-4-o-brinquedo-assassino-segunda-parte/>. Acesso em 23 de janeiro de 2014.

personagem central que possui um duplo com caraterísticas diferentes, sendo que um deles se envolve com um titeriteiro – tanto a temática do duplo como as apresentações do titeriteiro demostram dois tipos de aproximação com o teatro de animação; *Quero ser John Malkovich* (1999), roteiro de Charlie Kaufman e direção de Spike Jonze, que conta a história de um titeriteiro que descobre uma passagem secreta que o leva para dentro da mente do ator John Malkovich e passa a lhe manipular – este filme também faz estes dois movimentos com o teatro de animação, seja de forma mais visível, pela figura do bonequeiro ou pela temática de manipular a vida ou alma; *Dolls* (2002), de Takeshi Kitano, um filme que começa com uma cena de teatro *Bunraku*, mas continua com atores. Todavia, o universo simbólico do teatro *Bunraku* parece permanecer nos ritmos dos personagens e no silêncio (quase sem palavras), enfatizando uma qualidade narrativa e dramatúrgica das imagens.

Figuras 58, 59 e 60 - Filmes *Lili*, *A dupla vida de Veronique* e *Quero ser John Malkovich*
Fonte: Sites[60]

De fato, estes são alguns dos pouquíssimos exemplos dentro desta subcategoria.

Antes de entrar na subcategoria dos **Filmes de teatro de animação**, aqui proposta, é fundamental mencionar o animador norte-americano **Bob Clampett**, que, depois de criar e dirigir inúmeros desenhos animados famosos para a Warner Bros, deixou o estúdio e desenvolveu séries para a TV com teatro de bonecos, entre elas a popular série nos Estados Unidos *Time for Beany* (1949), pela *Paramount Television Presentation*. Diferente dos muitos exemplos já mencionados sobre o uso de bonecos no cinema, esta forma de utilização é uma espécie de teatro de bonecos na tela. Não se tratava da animação em *stop-motion*, mas teatro de animação, com animação realizada em tempo real e com várias técnicas de teatro de animação como, luva, vara e as características dos jogos de cenas de *Guignol*.

Como cada episódio contava histórias diferentes, bonecos eram acrescentados à trama dos personagens centrais *Beany*, seu tio capitão *Horatio Huffenpuff* (luvas) e *Cecil* (luva com

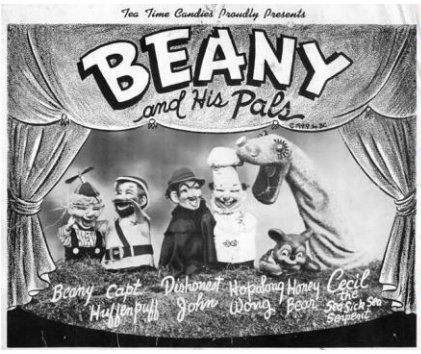
[60] Figura 58: <http://4.bp.blogspot.com/-YZZd8LJ_jPs/UFPbZcB_iyI/AAAAAAAAAoo/ZFyQA_FAnLc/s400/Leslie%20Caron.jpg>. Acesso em 21 de janeiro de 2014.
Figura 59: <http://fleurmach.com/2013/01/20/la-double-vie-de-veronique/>. Acesso em 21 de janeiro de 2014.
Figura 60: <http://feedio.net/>. Acesso em 21 de janeiro de 2014.

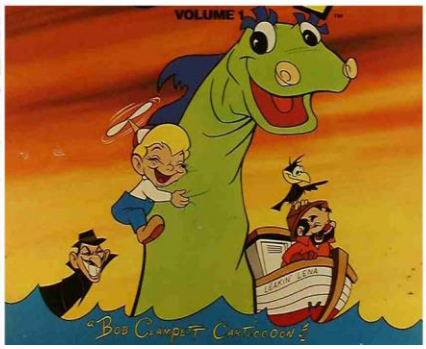
boca articulada). Devido a este acréscimo de personagens, de acordo com a demanda da encenação, as técnicas variavam também: bonecos de vara, marote, com pescoço de vai-e-vem (como o personagem *janeiro-vai-janeiro-vem*, do teatro popular do Brasil), entre outros. No episódio em que eles estão dentro de um navio em alto mar, as saídas dos personagens foram realizadas por baixo da cena, algo típico do teatro popular. No episódio 50, o personagem tubarão-martelo é um boneco de vara. As feições dos bonecos eram exageradas, e os olhos e a boca, geralmente, estáticos.

A temática dos episódios era diversa, com contos populares e sátiras políticas. Há, inclusive, um episódio com um boneco do presidente Harry S. Truman. Os principais animadores e dubladores foram Daws Butler e Stan Freberg.

Poderíamos até dizer que a série *Time for Beany* é um teatro de bonecos tradicional filmado, mas devemos considerar que existem muitos elementos fílmicos também. A câmera está quase sempre estática e fazendo plano geral, mas também há movimentação de câmera (quase sempre no mesmo eixo), aproximação de plano, efeitos de transição de cenas, corte, etc., além da montagem.

A série ficou no ar até 1955 e seus personagens centrais se transformaram num nova série, *Beany e Cecil*, agora como desenho animado. É importante notar que nesta transição de linguagens que a série sofreu, é possível ver que se mantiveram algumas características do teatro de bonecos da versão original, tanto físicas como psicológicas.





Figuras 61, 62 e 63 - *Beany* nas versões filmada e desenhada; Bastidores
Fontes: Sites[61]

Como podemos observar na imagem acima (figura 62), o pescoço do personagem Cecil aparece enrugado na versão em desenho animado, assemelhando-se a sua versão bonecal, feita de tecido.

[61] Figura 61: stephenlodge.blogspot.com.; Figura 62: http://www.cedmagic.com/v-title-database/bean/beany-and-cecil-1.jpg; Figura 63: http://beamjockey.livejournal.com/117536.html. Acesso em 25 de março de 2014.

A televisão foi um importante veículo, nos Estados Unidos, para a pulverização do boneco e, ao mesmo tempo, do teatro de bonecos. Faço esta distinção por entender que, por mais próximo que este fenômeno dos bonecos na TV possa parecer com teatro de bonecos, ele tem suas próprias características, de modo que não pode ser definido como teatro. Nas décadas de 1950 e 1960, houve uma popularização dos *shows de marionetes* para a TV. Entre alguns nomes que são conhecidos neste gênero estão Shari Lewis, Burr Tillstrom e Bil Baird. Este último foi responsável, juntamente com sua esposa, Cora E. Baird, pela sequência de teatro de marionetes do filme *A Noviça Rebelde* (1965).

Entre o final da década de 1950 e o início da de 1960, surge na Itália um dos personagens-bonecos mais populares da TV, *Topo Gigio*. Este personagem, particularmente, é muito especial para mim, pois ele tem laços profundíssimos com minha memória afetiva, e, de certa forma, é um dos grandes responsáveis por me fazer escolher esta arte como lugar de estabelecer contato com o mundo.

Criado por María Perego, com colaboração de Federico Caldura, *Topo Gigio* estreou na TV italiana RAI (Rede Nacional de televisão Italiana), em 1959, num período em que programas de variedades estavam em ascensão e que se buscava novos formatos de entretenimento. Antes da criação do personagem, María Perego participou com vários bonecos de programas de variedades, como *Canzonissima*, entre 1958 e 1959, transmitida pela RAI.

No site-memorial oficial de Topo Gigio[62], conta-se parte de sua história, seu nascimento, um pouco de sua trajetória na televisão e em outros meios e algumas informações técnicas e estéticas, quase tudo narrado pelo próprio personagem.

Há no site um tópico chamado *La mia Storia*, contando os motivos que antecederam a sua criação, entre eles, a importância da escolha do material, uma espécie de espuma brilhante lisa suave e maleável, como um "plástico desconhecido", que poderia ser perfeito para os primeiros planos da TV, constatação feita por sua criadora María Perego. Depois de observar o material e recorrer ao fabricante, ela o adquiriu para a criação de vários bonecos. Antes de construir *Gigio*, Perego desenvolveu inúmeros outros personagens até começar sua ideia original.

O boneco é construído com este material e utiliza um novo sistema de operação com técnica mista: varinhas ligadas a alguns membros, um mecanismo de articulação de boca e olhos ligado à cabeça e pernas de luva para receber os dedos. Todas as suas aparições eram

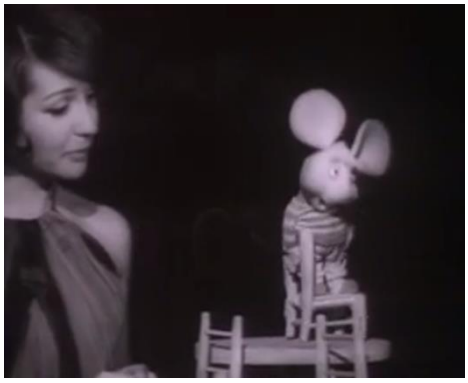
[62] http://topogigio.it/storia.html. Acesso em 25 de novembro de 2013.

em fundo preto para camuflar os manipuladores, sendo María Perego e Federico os principais, que muito ensaiavam para sincronizar os movimentos do novo sistema de animação que contava com mais de um manipulador no mesmo boneco.

Inicialmente o boneco não falava, o que logo foi mudado. A voz de *Gigio* foi um elemento significativamente importante para o personagem, para lhe intensificar a dimensão de pensante também, pois a representação psicológica de cordialidade, doçura e simpatia era uma característica fundamental do personagem. Sabemos que, de acordo com a textura e o ritmo da voz, este elemento pode criar uma empatia ou repulsa com o personagem. Na Itália e nos mais de vinte países em que *Gigio* foi dublado ou adaptado, houve diferentes tipos de recepção. No Brasil foi transmitido pela TV Globo e pela Rede Bandeirantes, e sua voz ainda é atual em minha lembrança. Era uma voz que ficava entre o doce e o desafinado, oscilando a tonicidade, muito parecida com a voz do personagem na Itália. Mas mesmo com esta voz atípica de cantor, o personagem não se opunha a cantarolar, o que era coerente com sua construção psicológica ingênua e cortês.

Ainda no início, a RAI considerou muito custosa a produção de *Topo Gigio* e María Perego foi convidada a participar do programa de variedades *Ed Sullivan Show*, nos EUA, que lançaria *Gigio* a uma carreira internacional. A RAI resolve, então, produzir uma série do *Topo Gigio*.

Em algumas das primeiras aparições de *Gigio* na RAI, em 1961, é possível ver as mãos e os braços dos manipuladores e também algumas varas que estão ligadas às mãos do boneco, como pode ser visto nas imagens abaixo:



Figuras 64 e 65- *Topo Gigio*
Fonte: Frames do vídeo disponível no YouTube

Figuras 66 e 67- *Topo Gigio;* Fonte: Frames do vídeo disponível no YouTube

Figura 68 - Manipulação de *Topo Gigio*
Fonte: it.wikipedia.org/wiki/File:Mariaperego63.jpg. (Acesso em 12 de dezembro de 2013)

Topo Gigio também foi adaptado para desenho animado 2D e 3D, além dos espetáculos "*Topo Gigio Show*" e "*Topo Gigio Live Show*"

Em comemoração aos 50 anos de criação de *Topo Gigio*, em março de 2009, María Perego ministrou uma palestra na *Scuola di Arte Dramatica Paolo Grassi*, em Milão, mediada pelo especialista em teatro de bonecos na Itália, o Prof. Remo Melloni. Na ocasião, ela falou de aspectos gerais do teatro de animação e de *Topo Gigio*, e, além de apresentar vídeos e imagens dos processos artísticos e históricos, realizou também uma performance com o personagem frente ao público, acompanhada de mais dois animadores. Também mostrou imagens com os mecanismos internos do boneco e falou das possiblidades deste mecanismo, dizendo que era uma técnica livre de movimentação, se comparada com as técnicas tradicionais.

Outra série de televisão que utilizava bonecos animados em tempo real era ***The Thunderbirds***, sob direção de Gerry Anderson, produzida no Reino Unido a partir da década de 1960. Tendo marcado uma geração, pode-se claramente perceber que esta série influenciou a equipe do filme *Team America: World Police*, de 2004, dirigido por Trey Parker, especialmente pela estética de produção. Este filme será analisado com mais profundidade posteriormente.

> [Gerry Anderson] criou várias séries populares para a televisão na Grã-Bretanha, incluindo *Stingray* (1964), *The Thunderbirds* (1965) e *Captain Scarlett* (1967). Para fazer seus personagens se moverem de forma realista, ele empregou uma técnica que chamou de "*super-marionation",* a qual envolve o uso de arames e maquinaria que sincronizam os movimentos da boca com o diálogo que está sendo falado. Mais conhecido é o "*muppeteering"* do americano Jim Henson e seu estúdio, que apareceram nas séries de televisão *Sesame Street* e *The Muppet Show*, bem como em filmes longa-metragem. O estúdio de Henson criou muitos bonecos animais, incluindo Kermit, o Sapo, e Miss Piggy, que são controlados pela mão de um "*muppeteer"*, que fica escondido atrás do palco ou então manipulado em tempo real (FURNISS, 2007:154).

Figuras 69 a 72 - *The Thunderbirds* (à esquerda) e *Team America: World Police* (à direita)
Fonte: Sites[63]

[63] Figura 69: <http://www.bulhufas.com/morre-gerry-anderson-o-criador-dos-thunderbirds/6694/>.
Figura 70: <http://trailers.apple.com/trailers/paramount/team_america/>.
Figura 71: <http://www.mondesetranges.fr/spip.php?article422>.

Não confundamos a expressão "*super-marionation"* usada por Gerry Anderson, como descrita na citação acima, com a de Gordon Craig, que envolve mais uma questão conceitual do que técnica. A expressão "*super-marionation"* de Gerry Anderson estava relacionada com as possibilidades técnicas dos bonecos.

Nos Estados Unidos, um nome que ganhou visibilidade internacional na utilização de bonecos na TV e, posteriormente, no cinema foi **Jim Henson**, com os *Muppets*, seguido de suas produções para o cinema. Os próprios *Muppets* ganharam versão para o cinema em 1979: *Os Muppets, o filme*, seguindo por mais dois longas com os personagens, em 1981 e 1983.

Além dos *Muppets*, Jim Henson utilizou uma técnica de construção e animação de bonecos denominada *animatronics* (animatrônica), aplicada nos filmes *The Dark Cristal*, de 1982 (*O Cristal Encantado*, em português) e *Labyrinth*, de 1986 (*Labirinto – a magia do tempo*, em português) e na série *Dinosaurs* (*A Família Dinossauros*, em português), esta última em parceria com a Disney.

Figuras 73 e 74 - Jim Henson com os personagens de *The Muppet Show*; no set de *Labyrinth*
Fontes: Sites[64]

O Cristal Encantado é uma produção de transição, tanto na concepção plástica quanto na forma de animação. A visualidade do projeto, para se distinguir do estilo *Muppets*, contou com o estilo do conceituado ilustrador Brian Froud. E para a animação dos personagens foi utilizada a tecnologia *animatronics*, cujo sistema de dispositivos eletromecânicos executa alguns movimentos, geralmente dos olhos, boca e sobrancelhas, sob o comando de um

Figura 72: <http://www.virginmedia.com/movies/features/internationally-insulting-movies.php>.
Todos acesso em 12 de fevereiro de 2014.
[64] Figura 73: <http://www.photo-collective.com/2011/10-jim-henson-quotes-for-your-business-art-and-life/>.;
Figura 74: <http://static1.wikia.nocookie.net/__cb20100323214205/muppet/images/5/5a/Jim_directs_labyrinth.jpg>. Acesso em 25 de março de 2014.

operador, geralmente, através de controle remoto (uma espécie de *Joy-stick*). O filme *O Cristal Encantado* será abordado posteriormente, bem como a contribuição de Jim Henson.

Outro filme que utiliza *animatronics* é ***Marquis***[65] (1989), com direção de Henri Xhonneux e roteiro de Roland Topor (diretor de teatro). O filme é uma coprodução entre Bélgica e França e faz uma alegoria da vida e produção literária de Marquês de Sade, enfatizando o erotismo e a Revolução Francesa. No filme, os atores estão com máscaras de animais que cobrem toda a cabeça, se estendendo em alguns momentos pelo pescoço e busto. A animação é teatral, pois está sendo executada em tempo real, contudo, também há cenas com *stop-motion* e animação digital. São poucos os momentos de *stop-motion*, os quais preponderantemente utilizam a técnica de massinha. Eles ocorrem especificamente de forma metalinguística, dentro das histórias contadas pelo personagem Marquês. Já a animação digital é mais explorada nas expressões do rosto do personagem Colin (o pênis). Os personagens, exceto Colin, são animais antropomorfizados. As mãos dos personagens não estão cobertas, demostrando que são humanas. Este filme também utilizou a tecnologia *animatronics*.

Figuras 75 e 76 - Cenas do filme *Marquis*
Fonte: Frames do vídeo dispinível no YouTube

Há uma cena em que Colin faz uma representação para o Marquês de uma das suas histórias, num pequeno teatro de madeira com direito a cortinas que se abrem com fios, figurino e peruca (Figura 76). O Marquês o dirige: “coração!”, “repita”, e depois de Colin repetir, ele diz “perfeito, continue...”.

Alguns personagens, seja através de seus movimentos, de suas atitudes, de suas vocalidades ou de outros recursos, são mais alusivos aos humanos do que outros. Por exemplo, Justine (vaca), Juliette (vaca) e o Marquês (cachorro) são mais humanos. Já nos

[65] O filme pode ser assistido integralmente com legendas em espanhol no endereço: http://www.youtube.com/watch?v=ss1g6NINiWM

personagens Albert (o rato), o porco e o governador (o galo) são mais evidentes as atitudes e movimentos que aludem aos animais correspondentes. O governador tinha uma caminhada e um movimento com a cabeça que eram referentes aos do animal galo e Albert aos de um rato. Numa cena de sexo entre Juliette (vaca) e o governador (galo), no instante do coito, ele faz um cacarejo típico do galo.

O elemento do *animismo* está em relevo na concepção do filme. Além dos personagens serem animais antropomorfizados, ou o inverso, humanos zoomorfizados, existe ainda este elemento na relação entre o Marquês e Colin (seu pênis). Colin tem consciência própria, bem como alguns movimentos próprios. Esta autonomia de Colin se evidencia em várias cenas, como na que Justine aparece sentada num sofá no quarto do Marquês: enquanto ele conversa com Colin, tentando convencê-lo a executar o ato com Justine, que está com ataduras na sua cabeça e justificando que sua cabeça dói, Colin diz que talvez uma história picante poderia lhe possibilitar o desempenho desejado. Desta forma, o Marquês, sem saída, conta-lhe uma história. Colin, então, diz: "Era excitante. Havia menos verbos que de costume". E esta frase desencadeará entre eles uma discussão sobre estilos estéticos literários. Numa outra cena, Colin acusa Marquês de tentar lhe matar, chamando-o de assassino. Discutem também sobre a preferência de Justine em relação aos dois. Ou seja, Colin e o Marquês se percebiam como duas criaturas distintas.

Ainda do ponto de vista animístico, há uma cena em que a parede do quarto do Marquês, até então sem nenhuma aparência de vida, será copulada por ele. Onde havia um buraco, o Marquês a penetra e, neste momento, aproximadamente na altura de seus olhos, aparecem os olhos na parede, que abrem e fecham acompanhando o ato. A cena parece alegórica do ponto de vista da narrativa do filme, mas intensifica a ideia da percepção animista da proposta estética.

A expressão máxima do animismo no filme, a meu ver, é esta percepção de Colin e o Marquês de serem seres autônomos, que é destacada no final do filme, quando eles se despedem e Colin e o Marquês se afastam fisicamente, saindo somente da esfera perceptiva, de se perceberem como dois, para a esfera física, pois há o deslocamento físico. Esta cena também não deixa de ser uma metáfora da liberdade e da Revolução Francesa.

Na cena que se passa na memória do porco, há três personagens que o perseguem, cujas máscaras são utilizadas em outra dimensão. As máscaras não são "pele" dos personagens, mas são utilizadas como disfarce por eles. É visível que as máscaras, nesta cena,

estão estilizadas, inclusive, cobrindo somente o rosto dos atores e emoldurando-os por uma espécie de juba, aparentemente de palha.

3.1.4 - *Strings: O fio da vida* e *Team America:World Police* - Teatro de animação filmado?

"Olha para cima. Consegue ver onde você acaba? Eu
acabo onde você começa e onde você termina eu começo"
Zita para *Hal* (personagens-marionetes de *Strings*)

Para pensarmos na questão sobre o "teatro filmado" ou de animação em tempo presente, os filmes *Strings*, de 2004, dirigido pelo dinamarquês Anders Ronnow Klarlund, e *Team America: World Police*, também de 2004, dirigido por Trey Parker, são alguns exemplos notáveis dessa forma de animação e do imbricamento de algumas destas questões. Os dois filmes são propostas que optaram pela técnica da marionete de fio, o que por si só pode indicar um fator ideológico, pois a marionete como figura de linguagem está, recorrentemente, associada à manipulação de uma força inferior por uma força superior em vários discursos, isso numa associação mais rápida. Os dois filmes são cheios de metáforas, e o próprio uso da marionete provoca isso. Entretanto, em *Strings* a metáfora da marionete é substancialmente mais subjetiva, embora tenha uma narrativa linear e objetiva. Já *Team America* é menos subjetivo e com uma narrativa mais objetiva ainda e que tem inúmeros clichês. De fato, tirando as deliberações técnicas, devido aos meios escolhidos serem as marionetes, os dois filmes tem propostas bem diferenciadas e, mesmo neste sentido, as técnicas também são diferentes. Em *Strings*, as marionetes são totalmente de madeira, sem articulação na boca e seus movimentos dependem exclusivamente da mão do marionetista, enquanto em *Team America*, a técnica é mista: os rostos das marionetes são de látex, com a cabeça preenchida de motores movidos por controle remoto e por *software*, que movem os olhos, a boca, bem como demais expressões faciais dos bonecos.

Strings contou com a colaboração de uma grande equipe de marionetistas e artistas de cinema, entre eles Bernd Ogrodnik e sua companhia, sendo responsável pela performance das marionetes, Joakim Zacho Weylandt, que chefiou a construção das marionetes e o diretor de arte David Drachmann.

O roteiro de *Strings* se utiliza de um formato arquetípico de narrativa, com temas como o rito de passagem da infância para a vida adulta, a disputa de poder dentro de um reino e a saga do herói (príncipe) que quer vingar a morte do pai, acrescentando a este modelo, uma história romântica como pano de fundo. Típico da epopeia. Do ponto de vista narrativo, nos leva a uma intertextualidade com os contos de tradição oral e mesmo com *Hamlet*, de Shakespeare. O filme faz também uma homenagem ao teatro de animação e, se não fosse pelo

fato de o próprio argumento trazer os fios das marionetes, o filme não teria a força que tem enquanto narrativa, pois faria parte de uma coleção de filmes do gênero.

Strings levou quatro anos para ser realizado e reinventa o uso técnico do teatro de bonecos no cinema, o que também será realizado, de certa forma, em *Team America*. Os dois filmes reconhecem as potencialidades e limitações das marionetes. Consideremos que muitos avanços técnicos já foram realizados para a realização de filmes com bonecos, tais como as tecnologias já mencionadas e mesmo a animação digital. Isso justifica e demostra que o uso da marionete de fio foi, nesta configuração, eleita por uma opção estética, embora possamos ver que em ambos os filmes a qualidade estética é significativamente diferente.

Em *Strings*, a homenagem ao teatro de animação pode ser vista no argumento, uma vez que as cordas fazem parte do mundo ficcional, mas também está presente nos momentos de metalinguagem. O filme inicia com a sombra e silhuetas dos marionetistas e das marionetes, bem como *closes* de fios e mãos sendo preparados para que possam começar a ação. Nesta cena, o que parece ser um preâmbulo para anunciar algo que está fora da narrativa é, na verdade, parte da própria narrativa. Isto fica claro quando o personagem Rei Kharo (boneco) olha para o "manipulador" (câmera), que não é só o manipulador de dentro do filme, mas o exterior também: nós como espectadores. Esta metáfora de o boneco perceber que está sendo manipulado não é nova, mas ainda surpreende pelo incômodo de provocar: "quem manipula quem?". O olhar lançado pelo rei está imbuído desta pergunta.

Esta cena inicial é muito importante e controversa, pois nela, os fios das marionetes têm como determinação a mão dos marionetistas, sendo que por todo o restante do filme, os fios tocam o céu, não se vendo mais o final dos mesmos. As cordas (fios) das marionetes são a grande metáfora do filme, pois é por elas que os personagens vivem, é por elas que eles estão presos e estão livres.

O rei está em uma sala, uma espécie de santuário, onde há meias colunas em cujas pontas há bonecos mortos com os fios cortados, como esculturas, possivelmente membros da corte. Há duas colunas centrais: em uma delas há uma boneca morta, supostamente a rainha, enquanto a outra está vazia, esperando para ser colocado o corpo do rei.

Figuras 77, 78 e 79 - Cenas do filme *Strings*
Fonte: Frames retirados do DVD do filme

Os bonecos de *Strings* têm um cuidado plástico significativo, respeitando as qualidades do boneco do teatro de bonecos; suas fisicalidades e feituras alinham as personalidades dos personagens. Seus corpos são como uma espécie de síntese psicológica e comportamental dos personagens e trazem cicatrizes de suas histórias. Os olhos dos bonecos são de um material semelhante ao vidro, podendo ser o próprio vidro, o que emana um reflexo próprio do brilho dos olhos humanos. Além disso, as pálpebras piscam, o que confere uma qualidade significativa de vida aos bonecos. Este olhar profundamente reluzente dos bonecos é uma escolha técnica que possibilita a impressão de vida, mesmo quando os bonecos estão estáticos. A boca não tem articulação e todas as falas são realizadas sem nenhum tipo de movimentação da boca, delegando aos demais membros exprimir a vida dos personagens.

Figuras 80 a 85 - Cenas do filme *Strings*
Fonte: Frames retirados do DVD do filme

Os fios não podem ser consertados: quando algum deles se parte, o membro que está ligado por este fio morre. A única forma de restaurar aquele membro é amputando-o e colocando no lugar o de outra marionete viva. Para isto, existe uma "coleção" de marionetes inferiores (pobres e escravos) para "doarem" seus membros para os mais importantes. Isto não se aplica ao fio cabeça, que, cortado, não pode ser restaurado, representando a morte definitiva do boneco.

A representação do nascimento de uma nova marionete é realizada de uma forma extremamente poética: a nova marionete já foi esculpida, está estática, a mãe Elke avisa para Jhinna que já está na hora, que os fios já "estão cantando". Então, alguns dos finíssimos fios que compõem o emaranhado de fios da mãe se iluminam e se soltam dela em direção ao bebê-marionete. Estes fios são meio acetinados, com uma textura diferente dos fios da mãe. Neste momento, a mãe fica mais fraca e, na medida em que os fios vão sendo encaixados no bebê com o auxílio de Jhinna, eles vão se apagando e ganhando a mesma textura dos fios da mãe e

das demais marionetes. Os primeiros fios a ser encaixados são os dos membros, ao passo que estes começam a se mexer. A mãe pede para Jhinna ter cuidado com o fio da cabeça, por ser este o mais importante. Com a ligação do último fio, o da cabeça, o bebê abre os olhos, vindo à vida.

Destaco também algumas situações em que o fio é o elemento de uma potência metafórica ímpar: na partida de Hal, Jhinna o pede para não ir, segurando-o pelos fios; o personagem Primeiro-fio, uma espécie de oráculo, que só tem o fio da cabeça. Ou seja, ele é a representação de conhecimento puro, ele é só pensamento, é só alma, tanto que é considerado sábio e, por isso, as pessoas lhe consultam; quando o ancião da aldeia Zeriths Agra morre naturalmente, seus fios, em vez de se romperem ou de se soltarem da cabeça e dos membros, caem do céu, do topo, entendendo-se que o "manipulador" soltou os fios; em uma fala de Jhinna para seu tio Nezo, ela diz: "se papai soubesse o miserável traidor que você é, Nezo, ele teria lhe enforcado com seus próprios fios doentes". A expressão "fios doentes" coloca os fios em condição de representação de valores e não apenas de fisicalidade.

A chuva cai dentro do castelo, o que demostra a ausência de teto. Isto, de certa forma, representa a ligação das marionetes com o céu, com o divino, e a subserviência a uma força onipresente, que está em todo lugar. A marionete ou as personagens da trama são vulneráveis a uma força maior: elas possuem um elo com esse poder superior, que pode ser entendido como um Deus ou um sistema, algo que move as ações dos personagens e que não pode ser visto.

Figuras 86 a 88 - Cenas do filme *Strings*
Fonte: Frames retirados do DVD do filme

Em uma entrevista com o diretor Anders Ronnow Klarlund[66], quando lhe é perguntado como chegou à ideia de *Strings*, ele responde que foi logo após os aviões se chocarem contra as torres gêmeas do World Trade Center, e o então presidente George Bush focalizar seu discurso sobre os maus contra os bons, o eixo do mal e que os inimigos exteriores tem relação com os inimigos que existem em nós. A partir de então, juntamente com a roteirista Naja Maria Aidt, passou a discutir qual seria o melhor meio para contar uma história com base

[66] Publicada na revista *Puck - Les mythes de la marionnette*, nº14, 2006.

neste argumento. O diretor expressa também que foram escritas várias versões, porque não queriam que fosse apenas uma ficção e nem explicativo como um artigo de jornal. A ideia de usar as marionetes se deu numa viagem à República Tcheca, quando era exibido no avião um vídeo com atrações turísticas de Praga, o qual mostrava as marionetes. O diretor diz que ficou impressionado pela analogia dos fios: a conexão que nos liga ao passado e ao futuro e também aos nossos antepassados. Ele viu as cordas como um símbolo de algo que nos controla. É visível que este tema está bem diluído na narrativa e num nível mais metafórico, diferente do que acontece em *Team America*. Em *Strings*, poucas cenas fazem referência direta a uma guerra ou a um governo específico, mas a cena da derrubada da estátua do ditador é uma citação direta à Guerra do Iraque.

O fio da vida seria também o fio da prisão, prisão da alma? Esta contradição fica ainda mais visível na metáfora do pássaro de Jhinna, Ola, que não consegue voar. Ele é o representante da classe animal, desprovido de alma-consciência. No final da trama, quando o corpo morto de Jhinna é colocado numa canoa e lançado ao mar, o pássaro pula na canoa e a voz de Jhinna aparece em *off*: "vamos, Ola, você consegue. Liberte-nos! Voe". Neste momento, os fios de Ola caem e ele consegue voar. Podemos interpretar com esta passagem que os fios eram a prisão para Ola, e o corpo de Jhinna era a própria prisão de sua alma. A alma se liberta do corpo, uma ideia que já existia na filosofia da Grécia Antiga.

Figuras 89 e 90 - Sequência de frames da cena de Jhinna e Ola no filme *Strings*
Fonte: Frames retirados do DVD do filme

Toda a plasticidade do filme, seja pela fisicalidade dos bonecos, luz, cenário, planos, movimentação de câmera e dos bonecos, está impregnada de significados, sobretudo sob uma perspectiva poética, simbólica. O filme é uma máquina de metáforas e, por ter uma narrativa linear, seu manancial poético pode passar despercebido. É um exemplo maravilhoso de como duas linguagens podem ser complementares. Cortes, movimentos de câmera, luz, planos, montagem, vários destes elementos ajudam a puxar o fio da vida e da alma das marionetes em *Strings*.

Team America:World Police, embora possua técnicas muito parecidas com as de *Strings*, apresenta um universo estético absolutamente diferente. Comecemos pelas tramas. *Strings* tinha tudo para ser um filme nos moldes convencionais, cheio de estereótipos. Se não fosse pelo fato de trazer algo novo enquanto linguagem, trazendo apenas o diferencial do uso de marionetes, o filme estaria fadado à forma pela forma. Devido ao uso da metalinguagem da forma como foi utilizada, bem como o modo que se trouxe à trama o tema do fio como elemento poético, construindo uma metáfora própria dentro da narrativa, o filme não ficou nesse lugar comum do entretenimento pelo entretenimento, tornando-se um filme-arte.

Já *Team America* é um filme que utiliza as marionetes apenas como uma ferramenta para se contar uma história. Neste sentido, é exatamente o inverso de *Strings*, que vai nas intrínsecas demandas internas da marionete e da poética do teatro de marionetes. *Team America* reproduz aquele modelo consagrado de filme de ação-comédia, com uma narrativa repleta de estereótipos e clichês reducionistas, fazendo uma sátira aos atores celebridades de Hollywood. Por isto, o uso da marionete é uma grande metáfora a esta sátira. É fácil entender a proposta do filme se assistirmos as aclamadas produções do diretor Trey Parker e de Matt Stone, um dos roteiristas, também criadores da série de animação para TV *South Park*.

No depoimento do *Making-of* do filme *Team America*, edição especial para colecionador, Trey diz: "Pensamos que justo hoje, quando tudo é computadorizado CG[67], seria legal dar um passo para trás como nós fizemos com a animação [South Park]. Na hora, achamos que seria fácil, era só fazer um filme com bonecos. E parecia legal. [...], mas quando fomos fazer, percebemos que era difícil". Usando ainda as próprias palavras de Trey Parker: "Quisemos fazer bonecos porque odiamos atores. Todos eles". Este talvez seja um dos principais objetivos do filme: atacar os atores de Hollywood.

Team America conta a história da "polícia mundial", representada por um grupo norte-americano que mora e tem como base o *Mont Rushmore*, e que tenta salvar o mundo de conspirações terroristas, mas que termina por destruir as cidades onde atua, havendo aí uma clara ridicularização da política externa americana. Além disto, o argumento também ridiculariza diretamente os atores de Hollywood, sem nenhum pudor. Para suprimir a perda de um integrante e desenvolver a próxima missão, o chefe do grupo convida um astro da Broadway para integrar o grupo e utilizar de seus talentos dramáticos para combater os terroristas. Do lado dos antagonistas estão, para ser mais óbvio, as figuras de Osama Bin Laden e Kim Jong-il. Só pelo tema já se poderia desconfiar do enorme sucesso que o filme fez

[67] Computação gráfica.

no seu país de origem, devido ao alinhamento ideológico que a trama carrega, principalmente por esse imaginário do terrorismo assombrar os norte-americanos, mas também pelo gênero de ação, aventura e humor pasteurizado.

De fato, os grandes méritos do filme são a opção por meios mais artesanais e a equipe de produção, com um cuidado ímpar e trabalho excepcional. Ou seja, o que vale mais a pena no filme é o processo de produção, que pode ser visto no *making-of*.

Jim Dultz (produção visual) fala que eles criaram uma realidade com características dramáticas e completa dizendo: "decidimos que todos os lugares do mundo seriam à perspectiva que os Estados Unidos tinham deles". Ou seja, numa perspectiva mais de cartão postal e, desta forma, bastante estereotipada. Assim, todos os lugares que aparecem no filme, tais como o Cairo, Panamá, Paris, Coréia do Norte, Índia, Londres, entre outros, aparecem estereotipados, e sempre tendo os EUA como referência. Isto é evidenciado, principalmente, nas cenas em que aparece algum lugar que não seja nos EUA, com uma legenda que tem como ponto de referência os EUA, por exemplo: "Paris, França, 3635 milhas a leste da América". Isto nos deixa interpretar que se trata de um enunciado de soberania sobre problemas ou questões de outras nações, mas sempre sob o ponto de vista da "minha" ideologia, sobre o "meu" conceito de "liberdade".

Isto me recorda uma passagem do livro Guerra dentro da gente, de Paulo Leminski. Ao chegar a uma cidade fictícia com uma grande estátua de uma mulher segurando uma tocha, a Estátua da Liberdade, o menino pergunta ao velho a liberdade de quem ela representa, ao que o velho responde: "a Liberdade para o Grande Rei fazer tudo o que quiser com qualquer pessoa".

David Rockwell, consultor visual do filme, diz que, fisicamente, os ambientes construídos poderiam ajudar a contar a história e que, como criador, teve a chance de afetá-la, considerando uma orientação do diretor de que o ambiente não estava lá para ser engraçado, mas para criar um mundo verossímil, pois o humor estava nas marionetes. Esta observação ratifica o que já foi dito, no que tange a forma pela forma da marionete, ou seja, a própria marionete como metáfora que se fecha em si.

Ao mesmo tempo, não é verdadeiro que em Paris, por exemplo, os monumentos ícones da cidade, como a Torre Eiffel, o Museu do Louvre, a Ópera de Paris e o Arco do Triunfo, fiquem lado a lado num plano de visão panorâmico da câmera. Ou seja, era uma veracidade do ponto de vista de uma construção arquitetônica e não da realidade geográfica ou histórica, embora para uma realidade fictícia isso seja possível. Podemos constatar com este exemplo

que foi adotado um procedimento de realismo na construção da visualidade (cenários - *sets*), mas como já dito, de forma bastante estereotipada.

Para os *sets*, aproximadamente 100, o uso de perspectiva foi bastante utilizado e de forma crucial, seja na disposição dos objetos, nas pinturas e nos procedimentos de câmera, pois assim se consegue ganhar volume, profundidade e a dimensão de exterior.

A criação dos bonecos, figurinos e adereços foi desenvolvida por uma grande equipe, que contava com a *Chiodo Bros* - Stephen Chiodo, Edward Chiodo e Charles Chiodo (direção de arte dos bonecos), Thomas Killeen (*Lead painter*), Norman Tempia (*puppet designer*), entre outros.

Os bonecos, mesmo tendo uma característica mais realista, preservam o ar de marionetes, porque, segundo o diretor, aí residia a comicidade. Eles eram relativamente grandes, com aproximadamente 60 cm, o que corresponde a um terço do tamanho humano. O tamanho favoreceu tanto a manipulação quanto os detalhes e mecanismos internos da cabeça. Contudo, isto exigiu uma maior proporção dos ambientes da cena, construídos em maior escala.

A cabeça e o rosto dos bonecos foram feitos a partir de modelos, fazendo-se o negativo e aplicando o látex. As mãos eram de espuma e látex, e no interior havia um esqueleto de uretano, sendo um processo um pouco diferente do realizado no Brasil, pois os moldes, fôrmas de gesso e o restante do material iam para um forno industrial, ficando lá por bastante tempo. Depois da secagem, era tirado o excesso de látex, ficando o rosto do boneco pronto para ser pintado: a base com aerógrafo e os detalhes com pincel. Assim, o rosto está pronto para ser aplicado à estrutura mecânica da cabeça. A cabeça é oca, contendo os *servomotores* e ligações. O látex vai permitir a flexibilidade da "pele" para os movimentos de olhos, testa, boca e demais expressões específicas de cada boneco.

Os mecanismos internos da cabeça são complexos. Os olhos mexem para a direita e para a esquerda, as pálpebras piscam, a face pode expressar alguns sentimentos, a boca articula. Uma pessoa muito importante nessa etapa foi Jurgen Heihann, que liderou o mecanismo dos bonecos.

Joe Andreas, chefe de *animatrônica* e controles por computadores, explica que para sincronizar os diálogos, especialmente os movimentos da boca, utilizou-se um programa da empresa *Gilderfluke*, que foi adaptado às suas necessidades. Duas formas básicas foram utilizadas, uma como uma espécie de *Joy-stisck*, como em Jim Henson, e outra que é gravando os movimentos da boca dos diálogos e depois reproduzidos pelo programa. A

Chiodo Bros denomina este sistema como C.M.C. (Controle de Marionetes por Computadores). Sistema *Gilderfluke,* que é o *hardware* e *software* que nos permitem prolongar as cenas de diálogos com sincronismo. Kevin Carlson, um dos principais manipuladores dos bonecos, sobre a interface da animação dos bonecos, menciona que

> os irmãos *Chiodo* criaram um programa que nos permite dar vida ao rosto destes personagens [...]. Então, somos os atores, que eles odeiam dando emoções aos personagens [...] enquanto a maioria dos atores tem seu rosto, braços e corpo, os titeriteiros são atores que transmitem tudo na ponta dos dedos. Transferindo nossas atuações, pelo nosso corpo, até nossa mão e o rosto da personagem. É meio estranho (Making-of no DVD TEAM AMERICA).

Havia manipuladores suspensos sobre plataformas elevadas e guindastes, em alçapões e fundos falsos no *set* e, às vezes, no mesmo nível das marionetes, mas fora do plano de visão da câmera.

Uma pessoa importantíssima na produção do filme foi o diretor de fotografia Bill Pope, consagrado por vários filmes de ação, entre eles, a trilogia de *Matrix* e *Homem Aranha 2 e 3*. Em depoimento no *making-of* do filme, Bill conta que, quando foi convidado para participar da equipe, a primeira coisa que perguntou foi por que não chamaram uma pessoa que trabalhasse com miniaturas, obtendo a resposta de que eles precisavam de alguém com experiência no gênero de ação. De fato, a contribuição de Bill foi fundamental, pois o que é o teatro de bonecos sem ação? E o que é a ação da filmagem de um boneco?

A câmera de Bill não só captura as ações dos bonecos realizadas em tempo real, mas também gera muita ação, o que talvez seja a consideração mais importante do cruzamento do teatro de animação com o cinema.

Muitos movimentos de câmera, especialmente em grua e trilhos, fazem jus ao gênero de ação, também seguindo este modelo dentro da perspectiva da filmagem em tempo real.

"Temos que tratá-lo como um filme real". Esta é uma das primeiras observações de Bill, considerando a orientação dada pelo diretor de que todo o *set* tinha que ser bem realista para que se preservasse a esquisitice cômica das marionetes. Pela escala também se podia realizar coisas com o equipamento que não seriam possíveis em tamanho humano. "Esqueça a luz de cima e a luz de trás também, porque iluminava os fios e a luz de cima os bloqueia" (BILL POPE). Entretanto, aproveitou-se a parte inferior das plataformas onde estavam os marionetistas para colocar iluminação de algumas cenas.

Em termos de artesania, até mesmo os efeitos especiais foram realizados sob esta perspectiva, sendo supervisionados por Joseph Viskocil, veterano em efeitos realizados em

tempo real e sem auxílio de computação gráfica. Os efeitos foram realizados ao “modo antigo”, com pirotécnica, maquetes e truques de câmera, dando o sabor e a nostalgia do artesanal no cinema.

De fato, esta é uma das maiores produções de filme com teatro de bonecos de fios já realizadas. Contudo, houve um investimento enorme, tanto artístico como financeiro, em uma produção impecável, que contou com uma equipe que continha desde engenheiros mecânicos, costureiros e figurinistas, até artesãos, para uma narrativa tão pobre, esteticamente falando, e repleta de clichês e estereótipos. Sob meu ponto de vista, o melhor do filme é o *making-of*. Ou seja, o processo de alguns segmentos artísticos e não o conjunto da obra final em si. Considere isso como um elogio à equipe de produção, pois, de fato, um filme exclusivamente com marionetes animados em tempo real e com essa qualidade e magnitude de produção ainda não havia sido visto.

PAINEL VISUAL DE PRODUÇÃO - *Team America:World Police*

Figura 91 - Painel com cenas da produção de *Team America*
Fonte: Material extra no DVD *Team America*

3.1.5 - Jim Henson: *O Cristal Encantado*

Jim Henson (James Maury Henson) teve uma grande contribuição para a história do teatro de animação e, mais especificamente, para o uso de bonecos animados na televisão e no cinema. Não cabe aqui uma biografia do artista, por não ser este o objetivo deste trabalho e também por já existir uma série de escritos biográficos sobre ele. O mais recente, com o título *Jim Henson, The biography*, publicado em 2013, foi escrito por Brian Jay Jones e reconhecido pela família de Henson.

Cabe-nos destacar algumas das contribuições sobre as diferentes perspectivas de Henson e sua companhia na forma de pensar a animação de bonecos no ir-e-vir do teatro de animação e do cinema. Além dos populares personagens de *The Muppets Show*, Jim Henson participou de inúmeras produções cinematográficas renomadas, contribuindo, especialmente, para a inserção do elemento fantástico. Entre suas criações está o Mestre Yoda, de *Star Wars*, dirigido por George Lucas. Jim Henson indicou Frank Oz para ser o animador principal de Yoda. Oz participaria também de vários outros trabalhos com Jim na co-direção e animação dos bonecos.

Figuras 92, 93 e 94 - Frank Oz animando o Mestre Yoda
Fonte: Sites[68]

A concepção da animação de bonecos para o cinema de Jim Henson é uma divisora de águas na história da animação de bonecos no cinema, pois não se tratava de *stop-motion*. A animação era em tempo real e contava agora não apenas com o corpo humano, como é o caso dos bonecos que tem a mão dentro de si para serem animados, utilizando também eletromecânica e computação. O boneco para o cinema, com animação em tempo real, entrava numa nova era de movimentos realistas, em um nível ainda não visto.

[68] Figura 92: <http://cdn.freshnet.com/blogs/118/2013/05/obdgft9.jpg.> Acesso em 26 de março de 2014.
Figura 93: <http://www.topdesignmag.com/wp-content/uploads/2013/04/32.-star-wars-behind-the-scene-600x 456>. Acesso em 26 de março de 2014.
Figura 94: <http://coolwatersprods.com/images/barclayWEB.jpg>. Acesso em 26 de março de 2014.

A inserção de eletromecânica na animação de bonecos em filmes foi iniciada por Henson no filme O *Cristal Encantado*, de 1982, utilizando a tecnologia *animatronics*, como já mencionado. De modo geral, os bonecos eram movimentados parte pelo braço do animador a partir do exterior ou interior do boneco e parte através de comandos eletromecânicos, também realizados por animadores, buscando uma sincronia.

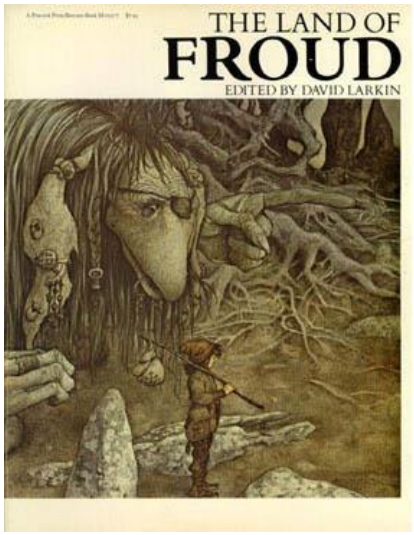
Este sistema eletromecânico era operado de fora do boneco, geralmente por controles remotos ligados aos bonecos por cabos, movimentando, geralmente, os olhos, a boca e as sobrancelhas. Alguns bonecos tinham a boca articulada diretamente pela mão do animador, tendo apenas os olhos, pálpebras e demais expressões faciais movidas por este sistema, embora houvesse também bonecos que tinham até mesmo a boca movida eletronicamente. Tudo realizado em tempo real.

Esta, de fato, é uma questão bem controversa, pois como considerar que a animação estava sendo realizada em tempo real se parte dos comandos era realizada fora do boneco? Mesmo sendo realizada através de cabos ou à distância, existia uma performance no momento da ação. Se considerarmos que este distanciamento ou esta tênue ligação com o boneco tira do animador o *status* de tempo real, pode-se considerar o mesmo com relação às marionetes de fios? E sobre o teatro de sombras, a mesma questão: se a mão do animador não está em contato com a sombra, mas com o objeto que faz a sombra, onde está o ser animado: no objeto gerador da sombra ou na própria sombra? Estas questões nos colocam em xeque. Então, prossigamos.

Antes de descrever a técnica utilizada no filme *O cristal encantado* de forma mais detalhada, localizemos o seu universo temático e concepção poética, uma vez que isto está significativamente intricado na obra.

No site do filme *O Cristal Encantado*[69], uma espécie de memorial virtual, a *Jim Henson Company* conta o germe da ideia do filme, relatando que, em 1976, Jim conheceu o trabalho do ilustrador Brian Froud por meio da capa do livro *The Land of Froud*. Mencionar o trabalho de Froud é fundamental para se entender o universo pictórico e temático do filme, bem como, para observarmos que a vida de muitos dos personagens já estavam transcritas nestas ilustrações, como podemos observar na imagem da capa do livro a seguir.

[69] <http://www.darkcrystal.com/making-of.php>. Acesso em 20 de janeiro de 2014.



Figuras 95 e 96 - Capa do livro *The Land of Froud* e Boneco do filme *O Cristal Encantado*
Fonte: Sites[70]

Após este contato com a ilustração de Brian Froud, Henson o convida para ser o designer conceitual do filme, convidando também a artista Wendy Midener para participar da equipe visual do filme. Em 1978, são iniciados alguns testes pilotos com os bonecos e reuniões sobre o desenvolvimento do projeto do filme. No mesmo ano, Henson faz os esboços do argumento e convida David Odell para desenvolver o roteiro, que assina junto com ele a versão final.

O Cristal Encantado conta a história mitológica da terra de *Thra*, onde teria ocorrido há mil anos um evento que partiu o cristal encantado, fonte da energia do universo, causando a separação dos mestres da *UrSkeks* em dois grupos de criaturas distintas: os *Mystics*, representantes do bem, e os *Skeksis*, do mal. Porém, existia uma profecia que dizia que apenas um *Gelfling*, outra etnia que vivia na mesma terra, poderia restaurar o cristal durante a conjunção dos três sóis e restabelecer o equilíbrio da terra. Os *Skeksis*, sabendo disso e querendo ser os únicos provedores do cristal, devido à sua fonte de energia, dizimaram os *Gelflings* para que a profecia não pudesse ser cumprida. Todavia, haviam restado ainda dois *Gelflings*: os jovens *Jen* e *Kira*, que irão embarcar numa jornada para salvar a terra.

> "O que é escrita?" *Kira* pergunta para *Jen*, que
> responde: "palavras que permanecem"
> (diálogo em *O cristal encantado*)

[70] Figura 95: <http://members.tripod.com/~m_roxburgh/froud/froud.html>. Acesso em 20 de janeiro de 2014.
Figura 96:<http://www.darkcrystal.com/galleries_urru.php>. Acesso em 20 de janeiro de 2014.

No documentário *Jim Henson Behind the Scenes*[71], de 1982, Jim Henson fala que com os bonecos, de modo geral, se trabalha simbolicamente. Os bonecos são o símbolo de algo que se está tentando representar. Isto fica mais que evidenciado tanto no universo da narrativa como na concepção dos personagens de *O cristal Encantado*.

Figuras 97 e 98 - Cenas do filme *O Cristal Encantado*
Fonte: www.darkcrystal.com/galleries (Acesso em 20 de janeiro de 2014)

Quem assina a direção do filme juntamente com Jim Henson é Frank Oz, parceiro de vários projetos. Em *O cristal encantado*, ele foi o manipulador principal da personagem *Aughra*, habitando a boneca, enquanto Jim Henson manipulou o personagem *Jen*.

Vários dos personagens habitados possuíam monitores dentro para que o manipulador que ali estivesse pudesse ver as ações externas, como o enquadramento, planos, entre outros aspectos relacionados à performance dos bonecos. Os operadores que estavam fora dos bonecos também acompanhavam tudo por monitores. Contudo, esta é uma prática comum na animação de bonecos para a televisão e o cinema, uma vez que é através dos monitores (telas) que os olhos dos bonecos encontram os olhos dos espectadores. Podemos perceber que esta prática opera com uma lógica da linguagem da montagem fílmica, uma espécie de pré-edição em tempo presente.

Geralmente, o manipulador principal anima basicamente a boca e um dos braços. O outro braço e as demais expressões faciais, dependendo da complexidade dos bonecos, são operados por mais um, dois, três ou quantos manipuladores forem necessários, todos ficando fora do plano captado pela câmera com seus "*Joy-stiscks*". Estes operadores não são adicionais, mas parte da aura de vida do boneco.

[71] Disponível em <http://www.youtube.com/watch?v=fbkU6u4mncg>. Acesso em 12 de dezembro de 2013.

Figuras 98, 99 e 100 - Operação de bonecos no filme *Labyrinth*
Fonte: Site[72] (98); Frames retirados do documentário *Behind the scenes* disponível no YouTube (99 e 100)

O personagem *Hoggle*, do filme *Labyrinth*, era habitado "corpo-máscara" por um ator criança que executava os movimentos corporais. As expressões do "rosto-máscara" eram todas realizadas à distância. Este era o boneco mais complexo que eles já haviam realizado, possuindo o rosto mais elaborado tecnicamente, com motores para o controle dos movimentos, ligados a uma espécie de *Joy-stisck* sem fio externo aos bonecos. Este mecanismo comandava a mandíbula (manipulada por Brian Henson), outros "músculos" da boca, os olhos e as sobrancelhas, tudo em tempo real, com uma equipe de quatro a cinco operadores, cada um com seu próprio aparelho. Um dos grandes desafios era sincronizar os movimentos do corpo do ator que estava dentro do boneco com todos os outros animadores que estavam animando o rosto à distância. Em uma entrevista de Brian à *Discovery*, ele expressa que a maior dificuldade era sincronizar os movimentos nesse tipo de personagem, pois era necessário criar uma criatura verossímil e, além destas considerações técnicas, o personagem tinha seu próprio ritmo.

[72] <http://24.media.tumblr.com/tumblr_llagunDsyJ1qjbsz5o1_500.png>. Acesso em 20 de janeiro de 2014.

PAINEL DE IMAGENS: JIM HENSON POR TRÁS DAS CENAS

Figura 101 - Painel Jim Henson por trás das cenas
Fonte: Sites[73]

[73] 1 - http://www.darkcrystal.com/making-of.php
2 - http://www.darkcrystal.com/making-of.php
3 - http://www.darkcrystal.com/making-of.php
4 - http://www.darkcrystal.com/making-of.php
5 - http://www.darkcrystal.com/making-of.php
6 - http://www.darkcrystal.com/making-of.php
7 - http://31.media.tumblr.com/tumblr_lkkqq2xeYv1qjbsz5o1_500.jpg
8 - http://weloveyouso.com/tag/jim-henson/
9 - http://www.cineweekly.com/images/bts-dark-crystal-02.jpg
10 - http://antikewl.com/daily/category/kids/
11 - http://www.mike2.com/wp-content/uploads/2013/10/JimHensonKermit.jpg

3.1.6 - O estranho mundo sensível de Tim Burton, que não esqueceu a infância.

"*Sabe o que é estranho? É que sempre me achei normal quando era criança. Depois de um tempo, você começa a pensar que é maluco, porque todo mundo te chama assim. Aí, os anos passam e você se dá conta de que eles estavam certos, você era louco mesmo.*"
Tim Burton[74]

Era uma vez, em um mundo estranho, habitado por monstros, que nem eram tão monstruosos assim, e criaturas fantásticas, um menino-sonho que também era estranho, mal compreendido e que pensava em forma de sombras e cores. Esta pode ser uma introdução para fazer uma biografia estética de Tim Burton, que poderia ser chamada de *O estranho mundo sensível de Tim Burton, que não esqueceu a infância* (o lúdico). Este parece ser o fator principal: não ter esquecido a infância, refugiada na imaginação, pois o *animismo* será a fonte da fonte de Burton. "Quantas coisas vemos quando somos crianças e permanecem com a gente... e passamos uma boa parte da vida tentando recapturar essas experiências". (BURTON *apud* WOODS, 2011:7). De fato, não só as experiências imaginativas vividas na infância são preservadas em sua poética, mas também a própria lógica desta fase. Assim, sempre que se falar em mundo de Burton, deve-se considerar o fator da fronteira entre o real e o imaginário, própria do universo da criança.

Tim, quando criança, gostava de assistir filmes clássicos de terror. "Tem um cara com o braço arrancado e o sangue está espalhado pela parede. Eu vi isso na TV quando tinha oito anos. E nunca enxerguei cenas como esta de forma negativa. Acho que essas coisas, quando não são podres como na vida real, acabam sendo catárticas" (BURTON *apud* WOODS, 2011:8). Já adulto, declarou que tinha pesadelos quando assistia *Teletubbies*. De fato, pode-se dizer que tanto esta criança quanto este adulto fogem dos padrões. Por isso o adjetivo de estranho.

Tim Burton é um animador, e isto não está expresso estritamente em alguns de seus filmes, mas em várias de suas obras, especialmente em seus desenhos. Esta afirmação se fundamenta pela ideia que venho abordando sobre a animação ser um estado de percepção. Percepção esta, de Burton, que emancipa várias criaturas de seu imaginário, fazendo-as continuarem suas vidas próprias depois de corporificadas em algum suporte. Entendamos suporte como algum meio de representação, como desenho, escultura, filme etc. Tim é também um contador de histórias maravilhosas, o que pode ser constatado em muitos de seus

[74] Disponível em <http://www1.folha.uol.com.br/fsp/serafina/sr2705201206.htm>. Acesso em 11 de fevereiro de 2014.

filmes, de forma mais celebrativa em *Big Fish*, mas também com o elemento narrativo ou mesmo a própria figura do contador que está em muitos de seus filmes, como em *Vincent*, *Edward: Mãos de tesoura*, *O Estranho Mundo de Jack* e *James e o pêssego gigante*. A estrutura dos contos de fadas também está presente em quase toda a sua obra. O motivo do *Era uma vez* como construção maravilhosa, como o lugar do impossível feito possível, está enraizado na sua concepção. "Adoro contos de fadas [...], mas eles perderam seu significado, por culpa da Disney, que deu uma *limpada* neles" (BURTON *apud* WOODS, 2011:14). Esta observação de Tim é relevantemente expressiva, pois ele está falando dos contos de fadas sem filtro, com todas as suas propriedades que podem culminar na catarse, e especialmente no seu valor simbólico.

No *making-of* [75]do filme *Sleepy Hollow*, traduzido no Brasil como *A Lenda do Cavaleiro sem cabeça*, Tim Burton expressa: "A força dos contos de fadas, das lendas e dos filmes de terror é como eles o afetam emocionalmente. A melhor coisa que pode ficar é a sensação de medo que permanece em você". Poderíamos interpretar isso como algo que toca um nível subconsciente, algo muito recorrente nos contos de fadas. Também no bônus do mesmo filme, há entrevistas com alguns atores e com a equipe, em que Johnny Depp afirma: "Tim tem um conhecimento incrível sobre o comportamento humano. Ele endente o ser humano muito bem". Estas duas impressões dos artistas, acrescentadas a de Burton quando fala que a Disney dá uma *limpada* nos contos de fadas, o que subtrai seus significados, expressam a força psicológica dos contos de fadas e sua linguagem e dialética simbólica com o inconsciente. Se entendermos uma fagulha da essência dos contos de fadas, entenderemos significativamente o universo de Tim Burton.

O universo poético de Tim Burton tem um movimento bastante pendular, sendo possível ver traços de sua estética tanto em seus primeiros trabalhos como em produções mais recentes, isso considerando os filmes de autor, ou seja, aqueles que têm a mão dele de forma mais transversalizada, e não aquelas produções com o objetivo principal de movimentar as bilheterias do mercado cinematográfico. Podemos começar observando a temática sombria e "sinistra" ou simbólica.

Comecemos de forma bem cronológica, com *Vincent* (1982), seu primeiro curta de animação significativo, feito em *stop-motion* e em preto-e-branco, logicamente, em um período em que o preto-e-branco "já era algo do passado". O filme foi escrito e dirigido por

[75] *Making- of* produzido e escrito por William Rus e dirigido por Toby Reisz, que pode ser visto no DVD do filme.

Tim Burton com base em seus desenhos, e foi animado por Stephen Chiado e narrado por Vincent Price. A figura de Vincent Price é lendária para Burton, que declara ser fã do ator.

Este filme, todo narrado em *off*, conta a história de um garoto de sete anos, educado e gentil que faz tudo o que os outros querem, mas que na verdade se identifica com seu xará, o ator que ficou conhecido como o mestre dos filmes macabros, Vincent Price. Esta identificação lhe rende a criação de um universo psicológico próprio, somado a sua imaginação fertilizada pelo gosto de ler os contos de Edgar Allan Poe. A narrativa do filme conta que o menino Vincent vive com sua irmã mais nova, com gatos e cachorros, mas ele preferia os ratos, morcegos e aranhas, para poder experimentar os horrores que inventava. Ele imagina transformar sua tia em uma boneca de cera e fazer experiências com seu cão para lhe transformar em um cão-zumbi. Assim, ele e seu cão-zumbi poderiam sair no nevoeiro de Londres. Vincent gosta também de pintar quadros. Um dia, leu num conto de Poe que uma linda esposa havia sido enterrada viva, o que lhe perturbou. Então, imaginando que a mulher estaria enterrada no jardim de sua casa e para ter certeza de que ela estaria morta, ele cavou uma cova. Sua mãe, ao ver aquilo, o colocou de castigo. O castigo foi o suficiente para que sua desacerbada imaginação viesse de forma mais intensa com todos os seus monstros e lhe matasse.

A importância de relatar o enredo deste curta é muito simples. Esteticamente falando, ele está cheio de elementos autobiográficos, germinando um estilo que se repetirá em vários filmes do diretor, construindo suas características estéticas visuais e não visuais. Vejamos que já estavam anunciados o tema da morte, o elemento da transformação das coisas (criador e criatura: tia em boneca de cera, cachorro em cão-zumbi, o próprio ambiente real num fantástico etc.), o tema da solidão e da má-compreensão e, especialmente, a instalação do elemento ESTRANHO, aquilo que está na "sombra", na "névoa", no lugar que nem todos alcançam, pois precisa do olho da imaginação. No que tange especificamente seu traço pictográfico, o filme dará muitas referências para muitos de seus filmes posteriores, isto porque o próprio suporte, cinema de animação, possibilita isso de forma mais livre que o *live-action*. O preto-e-branco, as escalas de cinza, as listras e o xadrez, bem como os olhos grandes e o alongamento das figuras, são alguns elementos notáveis.

Pode-se dizer que, visualmente, o personagem Vincent é a "célula" de Edward (*Edward Mãos de Tesoura*), de Victor (*A Noiva Cadáver*) e Victor Frankenstein (*Frankenweenie*). Todos parodiando, de certa forma, o clássico *Frankenstein*, de Mary Shelley.

Figuras 102, 103 e 104 - Visualidade dos personagens Vincent, Victor e Victor Frankestein
Fonte: Sites[76]

No filme *Edward Mãos de Tesoura (Edward Scissorhands*), de 1990, Burton assina a produção, a direção e o argumento, dividindo o roteiro com Caroline Thompson. É um conto de fadas. Tanto é, que, mesmo não havendo nenhuma fada, há a figura do contador (no caso, contadora) de histórias que irá desenrolar o fio da narrativa.

Um inventor, vivido pelo ator Vincent Price, criou uma criatura à semelhança de um homem, com órgãos, membros, cérebro, coração, quase tudo. Antes de concluir sua criatura, colocou tesouras no lugar das mãos. Contudo, morreu antes de terminá-lo, de modo que as tesouras acabaram ficando de forma permanente. Eles moravam em um castelo no alto de uma colina, que era vista de uma cidadezinha próxima. O castelo tinha uma aparência tenebrosa, mas quem entrava pelo portão podia ver que ali havia um maravilhoso jardim, cheio de figuras feitas de árvores-esculturas-seres. No centro do jardim, uma destas árvores-esculturas tinha a forma de uma gigante mão.

Edward é, então, descoberto por uma simpática vendedora de cosméticos. No primeiro contato entre os dois ele diz: “Eu não estou pronto”, e sobre seu criador ele respondeu para ela: “ele foi dormir e não acordou mais”. A criatura Edward não estava pronta, não apenas pelo fato de lhe faltarem as mãos, mas também pela falta de experiência das relações interpessoais. Em uma cena memorada por Edward, ele se recorda do criador lhe ensinando etiqueta e lhe lendo poesia. Ou seja, de modo mais subjetivo, com a poesia, ele ensinava emoções e sentimentos. Ele, então, é levado pela mulher para a cidade e logo na sua chegada

[76] Figura 102: <http://www.timburtoncollective.com/images/vincent_early.jpg>. Acesso em 26 de março de 2014.
Figura 103: <http://www.15a20.com.mx/advf/imagenes/2012/06/4fe4d5aec8ba1_615x346.jpg>. Acesso em 26 de março de 2014.
Figura 104: <http://timburton.wikia.com/wiki/Victor_Frankenstein?file=Victor_Frankenstein.jpeg>. Acesso em 26 de março de 2014.

lhe é dada uma roupa dentro dos padrões normais, o que pode ser entendido como o ato de tentar civilizá-lo. Posteriormente, em seu retorno ao castelo, ele mesmo rasgará as roupas, recusando este símbolo.

Em entrevista de Tim publicada na Revista Serafina e também na Folha de São Paulo, ele diz que todas as suas criações tem um tom autobiográfico e também que não revê seus filmes, pois é muito doloroso. Quando lhe é perguntado qual é o seu filme preferido, ele não conta, mas suspira Edward.

> [Edward] é uma das imagens mais duradouras do jardim de pesadelos de Burton. Originária não da cultura americana de monstros, mas do caderno de desenhos do jovem Burton, ele é a imagem onírica do próprio cineasta, garoto monstruoso e desajustado com o coração de criança e alma alquímica. Como Pee-Wee, Betelgeuse, Batman e todos os personagens animados de Burton, sua alma é mostrada através de uma fantasia bizarra e muita maquiagem. 'Quando você se fantasia', diz Burton, 'pode deixar algo bizarro sair junto. Isso remete ao teatro grego original: tudo são máscaras (WOODS, 2011:13).

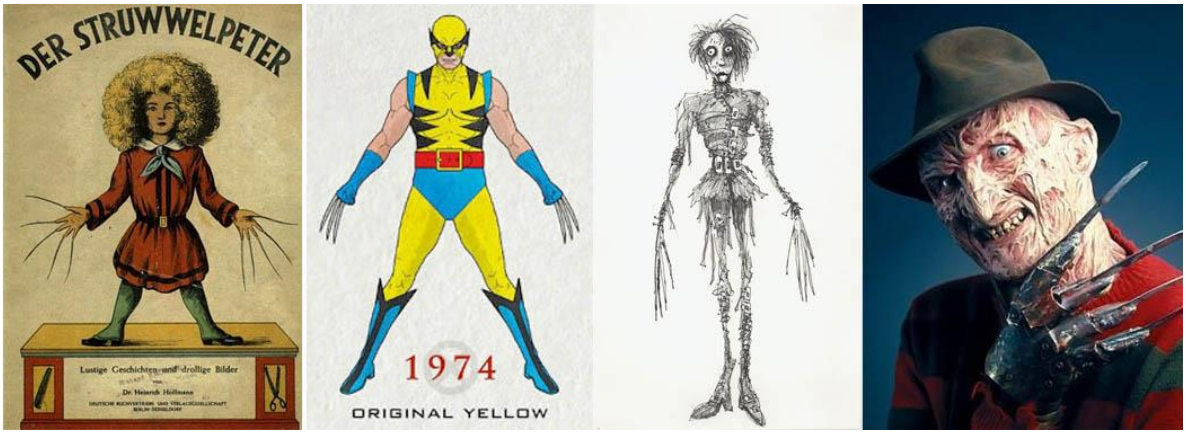
Em outra entrevista, contida no material extra do filme *Edward*, Tim Burton, quando perguntado qual foi a inspiração para a ideia das mãos de tesoura, diz que ela começou numa adolescência muito simples, em que queria comunicar, mas não sabia como. O desejo de tocar, de comunicar, mas sem ser capaz de fazê-lo. E por isso as mãos de tesouras, que, em vez de tocar, ferem. Contudo, esta máxima é subvertida na trama, pois a maioria dos outros personagens, que tem mãos e são completos, não sabem tocar, ao passo que Edward, mesmo sem mãos, toca com sua alma e com seus olhos.

Ainda na mesma entrevista, Burton fala que via em Edward uma imagem gráfica muito simples. Quando olhava para ele, via sentimentos misturados, emoções misturadas, que têm algo dentro, mas singulares. O modo como ele olha faz separar ou romper, é simples, complicado, assustador, elegante, todos estes sentimentos misturados nele. Um sentido de fazer a vida mais agradável.

Graham Fuller[77], em uma entrevista com Tim Burton, menciona que a imagem de Edward a faz lembrar-se do livro infantil alemão *Der Struwwelpeter*[78], no qual há uma fábula e uma ilustração sobre um garoto de unhas muito longas e cabelos assanhados que se recusa a cortá-los, sendo impopular por causa de sua aparência. Tim responde que teve contato com o livro depois de outra pessoa fazer a mesma relação. Outras relações podem também já ter sido feitas, como em relacionar Edward a Wolverine, herói dos HQ, criado em 1974, por Len

[77] Entrevista publicada no livro *O Estranho Mundo de Tim Burton*, de Paul A. Woods.
[78] Livro do escritor Heinrich Hoffmann, publicado na Alemanha em 1845.

Wein, John Romita e Herb Trimpe, bem como a Freddy Krueger (1984). Este último, somente pela visualidade das mãos-lâminas.



Figuras 105 a 108 - Painel de personagens: Der Struwwelpeter, Wolverine, desenho de Edward, Freddy Krueger
Fonte: Sites[79]

Foi neste filme que se iniciou a parceria e a amizade com o ator Johnny Depp. Na matéria da Revista Serafina e também na entrevista de Tim concedida a Adriana Küchler, ela cria um subtítulo chamado *Quando um ator é o alter ego do diretor*, para falar sobre a relação entre Tim Burton e Johnny Depp, embora esta máxima de dizer que Depp é o *alter ego* de Burton já tenha sido feita inúmeras vezes por vários críticos. Tim escolheu Depp para fazer Edward por ser o tipo que ele queria. "Percebi que ele projetava sentimentos com os olhos, como um ator de filmes mudos" (BURTON). Acrescentaria a isso, como os olhos de bonecos, com o seu olhar-paradoxal de vida e morte.

O olhar é um tema fundamental na poética de Tim, e Depp conseguirá traduzir este "laço" estabelecido com o olhar em Edward. Retomo aqui a ideia de toque com o olhar. Edward quase não fala, deixando a maior parte de sua expressão ser determinada pelo olhar. Uma cena do filme que pode exemplificar isso é a de quando ele está dando uma entrevista para a TV e no auditório lhe perguntam se ele tinha uma namorada, alguma mulher no seu coração. Ele olha para a câmera, e do outro lado da TV, em sua casa, está Kim (Winona Ryder), sua paixão. O olhar de Edward "atravessa" o meio e Kim é tocada do outro lado, comunicando para ela, que percebe a mensagem.

[79] Figura 105: <http://www.planet-wissen.de/kultur_medien/literatur/kinderliteratur/struwwelpeter.jsp>. Acesso em 22 de março de 2014.
Figura 106: <http://kotaku.com/the-evolution-of-wolverine-from-1974-to-today-840780656>. Acesso em 22 de março de 2014.
Figura 107: <http://artsbeat.blogs.nytimes.com/2009/06/10/more-from-the-macabre-mind-of-tim-burton/?_php=true&_type=blogs&_r=0>. Acesso em 22 de março de 2014.
Figura 108: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Freddy_Krueger.jpg>. Acesso em 22 de março de 2014.

Referindo-se a Johnny Depp, na entrevista concedida a Graham Fuller[80], Tim afirma:

> Quando você olha para ele, vê que é uma daquelas pessoas, e não há muitas delas, que de repente faz que você acredite em vidas passadas. [...] você olha para Johnny e pensa que sua alma deve estar por aqui há séculos. Tem muito dele neste filme, pois Johnny é alguém que está em contradição consigo mesmo [...] Ele tem uma vida interna muito forte, atormentada e passional, que é totalmente o contrário do que sua aparência externa nos mostra.

Se alguém quiser filmar uma biografia de Burton, deve começar por analisar *Edward*, o "monstro" mais humano que os humanos.

> A dolorosa história de Edward engloba o que sinto em relação a vida [...] É uma mistura de bem, mal, sombra, luz, alegria e tristeza [...] Eu mesmo chorei muito [em *Edward*]. Daquele momento em diante, não liguei mais para o que as pessoas pensavam e nunca mais me senti daquele jeito a respeito de nada que dirijo (BURTON *apud* WOODS, 2011:13).

O personagem Edward tem uma universalidade dentro da estética de Tim Burton, pois ele é fonte de suas memórias puras, memórias de sua infância, seus conflitos e desejos. Durante um intervalo das filmagens de *Edward*, Burton exprime:

> As tesouras causam certo efeito que me agrada, pois impedem o toque. **Eu só queria um personagem que, visualmente, fosse ele mesmo, interna e externamente. É uma representação visual do que tem lá dentro**. Eu sentia, apenas por mim, e não sei por que, que ele englobava bastante o jeito como me sentia em relação às coisas (BURTON *apud* WOODS, 2011:112). [Meu grifo].

Retomando seu discurso meses depois, fora da adrenalina dos *sets*, e por isso, menos passional, Burton diz: "Por que tesouras? Achei que era um sentimento universal justo [...] Todos passam por períodos assim, quando há uma sensação de que você não pode se conectar, não pode tocar" (idem:113).

Outro filme que merece destaque nesta abordagem é *O Estranho Mundo de Jack* (*The Nightmare Before Christmas*), de 1993, produzido por Tim Burton e dirigido por Henry Selick. O filme, baseado em uma história e em personagens de Tim Burton, conta a história de *Jack*, um esqueleto habitante da cidade do Halloween, responsável por organizar a festa de dia das bruxas, o evento mais importante da cidade. Mas, estando em conflito existencial sobre sua concepção da festa, fadigado de fazer a mesma coisa todos os anos, sai sem rumo pela

[80] Entrevista publicada no livro *O Estranho Mundo de Tim Burton* de Paul A. Woods.

floresta e acaba descobrindo que existe o natal. Jack resolve, então, participar desta celebração no outro mundo.

O filme começa com a voz em *off* de um narrador: "Aconteceu há muito tempo, há mais tempo que parece em um lugar que talvez você já tenha visto em seus sonhos, pois a história que ouvirão agora aconteceu no mundo das celebrações..." (a "câmera" caminha dentro da floresta). Depois que sai a voz em *off* do narrador, já dentro da cena, aparecem agora as vozes dos personagens que estão celebrando o Halloween: "Ei crianças, venham ver, algo de estranho vai acontecer..." Estas palavras podem ser simples, mas revelam algumas questões importantíssimas sobre o universo de Tim Burton. A primeira é o deslocamento tempo-espaço, para entrar no tempo-espaço ficcional, e a segunda se trata de algo ESTRANHO, fora do cotidiano, imaginário. Esta introdução já desvia toda a percepção do espectador para outro mundo, com outro tempo, outro espaço e especialmente outra "realidade". O elemento narrativo é muito presente, seja diretamente como o exemplo do narrador, como já mencionado, como também nas canções (musical) e na própria fala e pensamentos de *Jack* (como a voz do seu pensamento que vem a tona).

Novamente a figura do criador e da criatura é tema na obra, com os personagens *Dr. Finklestein* e *Sally*, uma boneca de tecido.

O filme é cheio de referências visuais à obra de Tim Burton. Tons de cinza, preto-e-branco, gótico, cobre, ocre, sépia. Também o tom psicodélico com muitos contrastes vivos, como é visível em algumas cenas, por exemplo, na que aparece o monstro verde, quando este executa uma performance-show.

No final da história, o Papai Noel joga neve sobre a cidade de Halloween, onde nunca havia nevado antes. Os habitantes, impressionados com aquilo, hesitam: "O que é isso?", "É coisa de natal". Tenho a impressão de que Tim percebe a neve como um encantamento da natureza no mundo real. Isto também fica expresso em *Edward Mãos de Tesoura*, pois, neste filme, a neve também é o pretexto para se chamar a atenção do espectador para a história a ser narrada. É visível como a cena da neve, que se origina quando *Edward* esculpe uma pedra de gelo, foi toda "modelada" pelo tempo, dando um tom lírico. Vou abrir um parêntese para mencionar como aquela cena me tocou, pois me senti igualmente encantado quando presenciei pessoalmente a poesia que é o cair da neve. Tanto em *Jack* quanto em *Edward*, a neve não é apenas um evento da natureza, mas também um evento poético que passa pela máxima de que "a poesia está nos olhos de quem vê".

O Estranho Mundo de Jack foi realizado em *stop-motion* e é considerado como um renascimento deste gênero. Para possibilitar a ilusão do movimento das pálpebras de Jack, utilizou-se a técnica de *substituição* das mesmas, e, para a movimentação da boca, substituía-se a cabeça inteira. No lugar de olhos, o personagem tem apenas as cavidades do globo ocular, sem os globos. Desta forma, a expressão do olhar era sugerida pelas pálpebras e pela direção para onde a cabeça estava virada (espécie de *foco*). Para a personagem *Sally* também se utilizou a *substituição*, mas não da cabeça inteira e sim da face, um espécie de máscara, que, ao ser removida, deixava os globos oculares e olhos no mesmo lugar. Estes tinham um furo-íris, que era por onde se movimentava os olhos.

Em uma entrevista[81], Henry Selick (2011) diz:

> Rick Heinrichs foi o consultor visual do filme. Ele trabalhou com Tim [Burton] em todos os seus filmes, e é seu sócio secreto. Foi Heinrichs quem apresentou um animador russo, um dos primeiros...Starevich. Assistimos aos filmes de Starevich não pelo estilo, mas porque ele usava materiais reais, tecidos, cabelos, insetos [...] Outra influência importante foi Lotte Reiniger. Vi muitos filmes na TV quando era criança [...] Parecem muito com sonhos, e é necessário usar imaginação para que tudo funcione (2011:172-173).

Uma grande equipe de técnicos e de artistas participou da produção do filme, que ultrapassou os limites técnicos do *stop-motion* na época. Alguns efeitos, como neve, fumaça, raios, fogo, sombras e fantasmas foram realizados pós-captura. Alguns foram desenhados a mão, frame-a-frame.

Inúmeros filmes de Tim em *live-action* recorrem à animação de bonecos e outros elementos para a realização de muitos efeitos especiais. Em *A lenda do cavaleiro sem cabeça*, por exemplo, os personagens decepados tinham um duplo ou parte de um em tamanho natural e eram desenvolvidos de forma hiper-realista. Eram bonecos feitos a partir do molde de negativo dos atores com material misto (silicone, acrílico etc.) e aplicados acabamentos de pintura e pelos. Os bonecos também tinham armaduras (internas) em tamanho real conectadas aos dispositivos eletromagnéticos, de modo que, ao acionar os comandos, dobravam as articulações planejadas para as especificidades das cenas. Também bonecos de duplos dos atores foram usados em efeitos especiais no filme *Sweeney Todd*, no qual cabeças também eram cortadas.

Para algumas tomadas com o cavalo em *A Lenda do Cavaleiro sem cabeça*, foi criado um duplo do animal, utilizando um dispositivo desenvolvido para um filme há mais de

[81] Entrevista publicada no livro *O Estranho Mundo de Tim Burton* de Paul A. Woods.

quarenta anos atrás. Este mecanismo foi adaptado, atualizado e também recebeu pele, pelos e demais acabamentos. Mas, diferentemente dos bonecos, este cavalo tinha as expressões da cabeça controladas, como os movimentos de boca, olhos e orelha.

A Árvore dos Mortos, no mesmo filme, é uma espécie de portal entre o mundo dos vivos e o dos mortos, de fato, bastante burtoniana plasticamente. A árvore, uma verdadeira escultura meio antropomorfizada e contorcida, parece expressar sentimentos humanos. Sua plasticidade é um típico ícone dos contos dos Irmãos Grimm. Por entre seu tronco e raízes é que sai o cavaleiro. Na última cena, o braço de uma das personagens que foi morta pelo cavaleiro fica para fora, o que podemos remeter ao braço de *Emily* em *A Noiva Cadáver*. Esta ideia da árvore como um portal também é vista em *O Estranho Mundo de Jack*, onde aparecem as árvores-portais para os mundos do Natal, da Páscoa e outros.

Daria ainda para trazer muitos outros exemplos, no sentido da animação, da obra de Tim Burton, mas, por uma questão metodológica e de otimização, será focalizado o filme *A Noiva Cadáver* (2005). Este filme é significativamente congruente com a abordagem da pesquisa, sobretudo pela utilização da técnica-estética do *stop-motion*, e pelo universo temático da vida e da morte estar em destaque, além de este ser um filme que considero fortemente representativo da poética do artista. A escolha deste filme se dá também por questões como a profundidade da força da narrativa e, especialmente, a construção da personagem Emily (a Noiva Cadáver). Para mim, mesmo a personagem estando dentro do contexto do filme, ela representa a síntese de um estado de *anima* por sua aura poética, que se emancipa da obra e de seus criadores. Este ser-personagem tem *anima* própria.

Depois de *Edward*, considero *A Noiva Cadáver* como o filme mais poético de Tim Burton até então. E, além disso, é um exemplo excepcional de animação em vários níveis, desde a construção visual, passando pela música, até o movimento.

3.1.6.1 - *A Noiva Cadáver* – síntese das contradições e das transformações

> "A vista não é uma beleza? Ela me deixa sem fôlego. Bom, deixaria se eu pudesse respirar" (Coloca a mão na boca e dá uma risadinha).
> *Emily* (Noiva cadáver)
> "Não posso nem chegar perto do piano, mamãe diz que a música não é apropriada para uma jovem. Ela diz que é muito passional".
> *Victória*

A trama está ambientada em uma provinciana cidade inglesa no século XIX e conta a história de Victor, filho de comerciantes de peixes em ascensão, prometido a casar com

Victória, a filha de um casal aristocrata falido. Devido ao ensaio do casamento não ter dado certo, porque Victor não conseguia pronunciar os votos corretamente por causa de seu nervosismo, ele vai para a floresta ensaiá-los. Nesta ocasião, ele consegue pronunciá-los corretamente e coloca a aliança naquilo que parecia ser um galho seco de árvore que estava no chão. No entanto, aquilo era a mão do esqueleto de Emily, a Noiva Cadáver, que de imediato responde: "Eu aceito!!!". Victor não entende nada e tenta fugir, desmaia e é carregado para o mundo dos mortos. Está instalado o conflito do trio amoroso, entre personagens que estão atrelados a mundos opostos. Emily, por sua vez, tem uma história de desilusão que resultou na sua morte no dia de seu casamento. O antagonista da trama é Lorde Barkis, que, aproveitando-se da circunstância do insucesso de Victor, candidata-se a marido de Victória, acreditando que ela ainda era rica e com intuito de aplicar mais um golpe. Conforme vai se saber no desenrolar da história, foi ele quem havia seduzido, roubado e matado Emily para ficar com seu dote.

A história é inspirada em uma lenda folclórica russa e transformada em roteiro por John August, Caroline Thompson e Pamela Pettler. John August disse: "quando Tim me falou que era sobre um cara que se casa com um cadáver, achei que era muito assustador, gótico e horrível. Mas fizemos um filme charmoso. Você não pensa em mortos e vivos. Mas vê o filme como uma linda e doce história de amor"[82].

Tim Burton, quando perguntado sobre o que o motivou a contar esta história, respondeu: "Todos eles são pessoas meio excluídas à sua maneira, e essa é a beleza da história [...] além de ser agridoce, meio esperançoso e triste, tudo ao mesmo tempo" (298).[83] Mas Tim acrescentou também que sempre teve estatuetas do Dia dos Mortos (imagens da tradicional cultura do México, que é próximo da Califórnia, onde ele cresceu) e que elas são bem humoradas, com música e dança, celebrando a vida. "Eu costumava ter essas estatuetas, e elas tinham sempre umas cenas bacanas com eles vestidos. Havia muito humor e diversão nos personagens, e é isso que sinto que me inspirou de verdade" (*idem*).

[82] Depoimento expresso no *making-of* do filme A Noiva Cadáver, que pode ser visto no DVD.
[83] Entrevista publicada no livro *O Estranho Mundo de Tim Burton* de Paul A. Woods.

Figuras 109, 110 e 111 - Estatuetas de arte popular mexicana (La Catrina); Emily; Sally
Fonte: Sites[84]

Uma vez que Tim afirma ter sido influenciado também por estas figuras ligadas à cultura mexicana, devemos entender um pouco em que aura estão inseridas estas personagens. Os festejos de comemoração do Dia dos Mortos, no México, se iniciam no dia 31 de outubro e se estendem até o dia 02 de novembro (comemoração católica do dia dos mortos). Só por este fato, já podemos perceber o sincretismo religioso, indígena e cristão. Diz a tradição que os mortos vêm à terra visitar os entes queridos e por isso são feitos agrados para eles, tais como suas comidas, músicas e doces favoritos. Vejamos que o tema central do filme passa por esta questão da morte e do encontro do mundo dos mortos com o mundo dos vivos.

No texto *A morte e o dia dos mortos*[85], de Teresa Pomar, a autora fala que, para os mexicanos, a morte é um estado. Já que não se pode vencê-la, junte-se a ela, brinque com ela.

> Para os antigos, a morte era algo tão natural como a própria vida. E a vida traz, implícita, a morte: toda pessoa que nasce tem que morrer; mas todo aquele que morre deixa, também, uma semente para perpetuar a vida. Nessa cosmovisão, vida e morte são dois aspectos de um mesmo processo [...] **Trata-se de uma festa dos mortos para os vivos e não uma festa dos vivos para os mortos** (POMAR, 1999:58) [Meu grifo]

[84] Figura 109: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Catrinas_2.jpg>. Acesso em 02 de fevereiro de 2014.
Figura 110: <http://www.superbwallpapers.com/cartoons/corpse-bride-16420/>. Acesso em 02 de fevereiro de 2014.
Figura 111: <https://p.gr-assets.com/540x540/fit/hostedimages/1380400512/776281.jpg>. Acesso em 02 de fevereiro de 2014.
[85] Disponível em BISILLIAT, Maureen (Org.). **Pavilhão da Criatividade**: Memorial da América Latina - Brasil. São Paulo: Empresa das Artes, 1999. P. 58.

Conviver com a morte é desmistificá-la, vivenciá-la e tratá-la como algo natural, um evento ao qual estamos todos ligados após o nascimento.

A Noiva Cadáver começa com Victor em seu quarto, onde há um retrato dele com seu cão. Ele está debruçado sobre a escrivaninha fazendo um desenho de uma borboleta. Ali há também uma redoma de vidro, dentro da qual há uma borboleta azul batendo suas asas. Quando Victor acaba o desenho, ele observa a borboleta por alguns instantes, abre a janela e levanta a redoma, libertando-a. A borboleta sai do quarto e voa pela cidade, "apresentando-a" e se misturando às inúmeras narrativas da mesma, podendo-se entender que ela representa o fio da história que será desenrolada. Esta borboleta será vista novamente na cena em que Victor e Emily estão na floresta e vão para o mundo dos mortos.

A borboleta é uma representação simbólica importantíssima na poética de Burton, sobretudo pelo caráter de transformação. Podemos lembrar que em *O Estranho Mundo de Jack*, quando Jack abre uma garrafa enviada por Sally, sai uma fumaça em forma de borboleta. A borboleta, talvez, representa o amor, mas certamente representa a transcendência. Emily tem no seu véu traços que aludem às linhas das asas de borboleta. Em sua dança na floresta, sob a luz da lua, evidencia-se a leveza e a poesia do voo das borboletas. A própria lagarta-verme que vive dentro da cabeça de Emily, uma espécie de consciência, seu "Grilo-falante", é uma lagarta, cuja natureza é a metamorfose. Em uma cena, a lagarta diz de dentro da cabeça dela: "essa é a voz da sua consciência, escute o que eu digo: confesso que eu não confio naquele garoto...". Neste instante, Emily bate com a mão no lado direito da sua cabeça arremessando a lagarta pelo ouvido oposto no chão.

Victor resolve, então, se casar com Emily, mas pede que isso seja no mundo dos vivos, para onde todos começam, então, a se preparar para ir. Quando todos chegam lá em cima, a cidade é tomada pelo caos e pelo medo. Neste momento, acontecia o jantar de casamento de Victoria com Lorde Barkis, que é interrompido pela circunstância. Os mortos seguem para a igreja, para a realização do casamento. Para Victor se casar com Emily, é necessário que ele tome um veneno para morrer e entrar efetivamente no mundo dos mortos, sendo esta uma das partes da cerimônia do casório. No momento dos votos, Victor os narra sem errar nenhuma parte, mas Emily erra. Ao perceber a presença de Victoria na cerimônia, ela diz: "Meus sonhos foram roubados de mim e agora eu roubei os sonhos de outra pessoa". No final desta cena, *Victor* lhe diz que deu a sua palavra de casar com ela, mas ela, responde: "você manteve sua palavra, você me libertou". A partir disso, ela vai até a porta da igreja e vai se decompondo em várias borboletas azuis. Esta cena é a representação máxima da sublimação

do amor: a transcendência da personagem, sua metamorfose em partículas de poesia. Então, esta não é sua morte, pois, afinal, como se pode matar um morto? É sua pulverização, é como um prolongamento da poesia do filme, da personagem.

Figuras 112 e 113 - Cenas do filme *A Noiva Cadáver*
Fonte: Frames retirados do DVD *A Noiva Cadáver*

O personagem Victor, mais um *alter ego* de Tim Burton, é o mal compreendido, o solitário e perdido dentro de si. Victória também não deixa de ser mal compreendida e solitária, sendo também aprisionada pelos pais, que dominam todos os seus passos. E Emily é a paixão, a alquímica, a mais viva de todos, movida pelas emoções. Victória e Victor, personagens do mundo dos vivos, são em escala de cinza, representando a repressão moralista e a frivolidade da sociedade da era vitoriana. Já Emily é azul como a maioria dos personagens mortos. O azul é uma cor fria, mas aqui é um azul "quente", recodificado pelo contexto cromático das demais cores quentes. Síntese das contradições. Também pelas atitudes desta personagem, esquecemos que ela está morta e o azul não transmite esta frieza. O azul também tem uma representação lunar, e Emily é a própria representação da lua, em cujas representações simbólicas está a vida, a luz. Isto é reforçado quando ela transcende no final da história. Ela é libertada e os fragmentos de seu corpo, as borboletas, voam em direção à lua azul. "Eu passei tanto tempo na escuridão, que quase eu havia me esquecido como é linda a luz do luar" (fala de Emily).

Do ponto de vista técnico, o filme foi feito em *stop-motion* e contou com uma das melhores equipes deste gênero. No *making-of* do filme, Tim Burton expressa sobre o *stop-motion* com bonecos: "Há uma energia que é passada para esses bonecos por esses animadores incríveis. Há algo muito especial em se mexer o objeto inanimado, quadro a quadro". No processo de criação, podemos mensurar a fase de execução, além do germe das ideias. Algumas ideias do filme já podem ser vistas em *Jack*, em *Edward* e em vários desenhos de Tim, como já mencionado. No *making-of* de a *A Noiva Cadáver*, Tim diz que o projeto devia existir há pelo menos dez anos antes de sua realização.

Os bonecos, o cenário e toda a visualidade são os fios da trama, não apenas nos filmes de Tim, mas nele isto é determinante. De fato, no cinema de animação, mais ainda do que em filmes *live-action*, não existe este paradigma de que somente o roteiro conta a história. Os personagens saem do papel, do barro, da tinta, do movimento, da música, da luz, do ambiente. Tudo num filme de animação é uma linha que tece a trama da narrativa.

Ainda no *making-of* do filme, a produtora Allison Abbate expressa que "Tim desenhou a maioria deles [os personagens] e tivemos o desenhista Carlos Grangel" que os desenvolveu. Tim completa dizendo que "Carlos é ótimo. É um grande desenhista. Meus esboços são bem crus, mas ele foi bem sensível ao tentar captar o que eu estava querendo e depois expandiu a ideia". Para Carlos Grangel, "cada personagem tem sua personalidade. E a personalidade dita a forma, o equilíbrio e o ritmo [...] E são bonecos, então têm que ser bem pitorescos e bastante estilizados".

Considerando que os desenhos são os genes dos personagens do filme, podemos ver como isto está nitidamente expresso e é algo absolutamente consciente na equipe, pois na concepção já estava imbuída a condição de boneco, de ser tridimensional, e para serem movidos.

Segundo Tim Burton, a concepção geral do filme era que "o mundo dos vivos é mais morto do que o dos mortos, que é muito mais vivo". O codiretor Mike Johnson, que também foi animador em *O estranho mundo de Jack* e em *James e o pêssego gigante*, complementa: "Queremos contrastar a rigidez e formalidade do mundo dos vivos com a liberdade do mundo dos mortos" e que "dividimos os mundos por cores. No mundo dos vivos não queríamos preto e branco nem escuro, mas queríamos algo próximo ao ferrótipo ou daguerreótipo" (*making-of* de *A Noiva Cadáver*).

Depois da etapa dos desenhos dos personagens e do planejamento da estética geral do projeto visual, foi-se para a fase da construção dos bonecos, cenários e demais elementos. Para Peter Saunders, um dos criadores dos bonecos, "Tim tinha uma ideia bem clara de como queria que os bonecos fossem. E trabalhou em desenhos, esboços e pintura antes de nos encontrarmos". Saunders completa, dizendo que "os bonecos são, provavelmente, 50 por cento arte e 50 por cento técnica e trabalho duro. Há uma parceria muito grande de criatividade posta nos bonecos, como o jeito como são feitos, como são pintados, como são vestidos".

Os bonecos tinham entre 25 e 30 cm de altura. Durante o processo de produção, quando Tim viu a qualidade dos bonecos, ele expressou: "Os bonecos são tão sensíveis e têm

textura e é sério como os relógios suíços, são feitos de forma tão bela". E de fato, da mesma forma que os relógios suíços, os bonecos têm um mecanismo com uma precisão técnica sofisticadíssima.

Figuras 114 a 117 - Making-of do filme *A Noiva Cadáver*
Fonte: Frames retirados do DVD *A Noiva Cadáver*

Além destes mecanismos internos dos bonecos, alguns movimentos contavam também com equipamentos desenvolvidos especialmente para determinadas ações, segurando o boneco do exterior, ajudando a criar os movimentos aéreos, possibilitando aos corpos se comportarem sobre a gravidade (considerando algumas figuras com *design* demasiadamente alongadas e pernas finas, bem como esqueletos), possibilitando ainda movimentos específicos de cada personagem, como o deslocamento em superfícies irregulares, entre outros.

Figuras 118 e 119 - Produção de *A Noiva Cadáver*
Fonte: http://timburton.wikia.com/wiki/Tim_Burton_Wiki (Acesso em 26/03/2014)

Para a animação dos bonecos, primeiramente foram gravadas as falas dos atores, captando suas expressões faciais e labiais, observando a articulação das palavras. A partir destas referências foram realizadas as ações dos bonecos. Sobre esta fase com os atores, Helena Bonham Carter, atriz que interpretou Emily, diz: "Você pode criar um personagem e não está limitado à sua aparência física. Isto é divertido. E muito libertador [...] É um tipo de atuação pura, porque você não tem nada". E Johnny Depp, que interpretou Victor, diz: "Quando está gravando a voz, você começa a se mexer como o personagem, dentro dos parâmetros do microfone e coisas assim. Há uma grande espontaneidade". As duas impressões dos atores demonstram o nascedouro de vidas animadas que ainda estão num nível de percepção, da construção de uma vida sem matéria, mas com alma. Quando Helena expressa que isso é libertador e um tipo de atuação pura, para mim, isso vem ao encontro com a ideia de animação pautada numa esfera mais mental do que material. Na imaginação ou um estado de percepção.

Podemos observar alguns indícios estéticos de Tim Burton:

- A câmera que caminha em perspectiva para uma porta que se abre nos filmes *A Lenda do Cavaleiro sem cabeça*, *O Estranho Mundo de Jack* e *Os fantasmas se divertem*, o que pode ser entendido como uma espécie de "Era uma vez";

- Os portais e as florestas, que são, às vezes, fatores estéticos determinantes, porque representam, respectivamente, a passagem entre mundos e a atmosfera sombria;

- As roupas e alguns elementos visuais listrados e quadriculados em cenas de *A lenda do cavaleiro sem cabeça*, *O Estranho Mundo de Jack* e *Sweeney Tood*;

- A mistura dos mundos: cidade do Halloween com a cidade do Natal, mundo dos vivos com mundo dos mortos, fantástico e real, estranho e natural;

- As desproporções, miniaturas e jogos de escalas.

Todavia, algumas destas características recorrentes da estética burtoniana se devem também ao fato de Tim gostar de trabalhar com as mesmas pessoas na equipe de produção. Mesmo sabendo que o cinema é uma arte coletiva, esta opção, por um lado, acaba por formar um círculo vicioso, mas, por outro, cria uma organicidade dos processos criativos. "Tim, acima de tudo, é um artista. Ele tem uma percepção artística para cada aspecto do filme. Tudo dentro do enquadramento é importante. A composição de tomada, as cores e o movimento. Tim é muito visual" (Johnny Depp no *making-of* de *A lenda do cavaleiro sem cabeça*).

O conjunto da obra de Tim Burton é multifacetado, mas também preserva uma unidade estética. Pode-se considerar que *A Noiva Cadáver* é uma síntese de sua estética e isso não se deve apenas a ele, mas a toda uma equipe que soube traduzir sua poética. Não posso quantificar a presença direta da "mão" de Burton neste filme. Porém, há, de fato, um movimento de ir e vir de seus traços estéticos, sobretudo pelo tom agridoce no tratamento da vida e da morte, no real e no fantástico e na abordagem da interioridade de um conflito humano. Tim Burton tem um olhar que transforma aquilo que toca. E Emily é a síntese disso, pois ela tem uma aura-*anima* transcendental. As ideias de transformação e de contradição são, efetivamente, uma das marcas da obra do diretor.

3.2 - Poéticas híbridas e linguagens da animação imbricadas

3.2.1 - O "cinema" no teatro e no teatro de animação

"Em arte, não existem tecnologias proibidas, existem apenas tecnologias mal-utilizadas ou utilizadas fora de propósito" Vsevolod Meyerhold

Como já vimos, a transformação é da natureza da linguagem, ou melhor, das linguagens. Na prática, matrizes, modalidades, gêneros e outros aspectos das linguagens são migratórios. Desta forma, não é muito fácil detectar elementos e formas de representação características de determinadas linguagens em outras linguagens, e isso fica ainda mais evidente nas linguagens contemporâneas. As artes são, por excelência, uma das maiores representantes dos deslocamentos de códigos de referentes para a formação de novos códigos. Assim, podem-se ver com frequência elementos teatrais nas artes plásticas e no cinema, bem como o inverso.

Atualmente, muitos são os exemplos e diferentes são as formas de utilizações técnicas e estéticas do cinema e do cinema de animação no teatro e no teatro de animação. Da mesma forma ocorre o inverso, inclusive com maior recorrência histórica. Por estarmos em uma era em que a tecnologia afanada dita o gosto e as tendências, tem havido uma proliferação de seu uso, muitas vezes de forma arbitrária e modista, mas também de forma natural, pois é um recurso da vida moderna, e a arte, sendo viva, responde a isso.

Nas artes cênicas, historicamente falando, os avanços tecnológicos representaram uma mudança de paradigma significativo, tanto do ponto de vista da encenação quanto da recepção. Todavia, estas mudanças foram ocorrendo paulatinamente.

O surgimento da luz elétrica é o ponto de partida para uma discussão atual sobre tecnologia no teatro e também no cinema. Mudanças significativas vão ocorrer no teatro, mas a importância da luz elétrica para o cinema passa longe de ser comparada à do teatro, pois a luz pode ser considerada parte da alma do cinema. Do surgimento da luz elétrica para o cinema, enquanto técnica, uma tênue ligação se configurava misturando estes marcos. Na "ancestralidade do cinema", o fenômeno "fílmico" também foi conhecido como a arte da luz e da sombra.

Já no teatro, a luz elétrica vai ser desenvolvida em perspectivas de reinvenção do espaço da cena, dando-lhe, inclusive, a possibilidade de fragmentação, bem como de direcionamento do olhar do espectador, propiciando, assim, cortes e montagens na sua

percepção, embora estes também sejam dois elementos da sintaxe da linguagem cinematográfica.

Sendo a luz elétrica uma parte da alma do cinema, aqui representando a tecnologia, podemos pensar que sem luz há teatro, mas não há cinema, até então. Isto demonstra, quase como um senso comum e a grosso modo, que o teatro independe desta tecnologia a que me refiro, embora não se deva ignorar que ela é criada para suprir uma necessidade do homem.

Historicamente, a luz entra no teatro para iluminar a cena e começa, em seguida, a lhe atribuir funções simbólicas, até se transformar num elemento dramático, como os demais elementos da cena, de forma descritiva e consecutivamente metafórica. "O teatro está ligado às tecnologias da eletricidade e da iluminação, que já há tempos transformaram o palco, as condições de criação e de percepção de uma obra, e está ligado também às tecnologias da imagem e som" (PICON-VALLIN, 2008:108).

Em toda a história das artes cênicas, muitos são os exemplos de vários encenadores e artistas que bagunçaram com a sintaxe de suas linguagens artísticas. E, por mais que se atribua à contemporaneidade a capacidade de hibridização, este é um atributo da linguagem em si e também de seu caráter arbitrário.

Adolphe Appia e **Edward Gordon Craig** pensavam o mundo em 3D: painéis móveis, ideia de plano, entre outros. Eles concerniam o teatro como a arte do movimento e da visualidade, mas nunca chegaram ao cinema. Entretanto, é possível que o cinema esteja contaminado por seus pensamentos - visionários do invisível. Pensavam na iluminação como potencial simbólico e no espaço como vivo. Simbolistas, buscavam na encenação o lugar do simbólico, da sugestão e da evocação, e não da descrição. Tanto um quanto o outro se opunham ao teatro naturalista, interferindo numa concepção direta de cenografia, concebendo, então, inovações na superfície do espaço cênico, tais como degraus, rampas, praticáveis, entre outros, desconstruindo, assim, a movimentação linear dos atores sobre uma superfície plana, além de criar obstáculos nos seus deslocamentos.

Appia já previa que a iluminação elétrica seria um fator essencial da encenação moderna, na qual estava imbuída a ideia de que no teatro as artes se encontram.

Num dos escritos deixados por Appia, *A obra de arte viva*, de 1919, ele se dedica a classificar o que chama de arte de tempos e de espaços, e sobre essa perspectiva encontrou que o elo entre elas é o movimento. "O movimento como único elemento conciliatório entre as duas categorias, uma vez que ele une o espaço e o tempo na mesma expressão" (APPIA, s/d:44)

“Com eles, a cenografia impõe-se pela primeira vez como alma da representação teatral [...] Na estética de APPIA e de CRAIG, a respiração de um espaço e de seu valor rítmico estão no centro da cenografia” (PAVIS, 2005: 46).

Sergei Eisenstein iniciou suas atividades artísticas no teatro e estudou japonês, o que ele mencionava como uma influência para seu desenvolvimento sobre montagem, assim como o teatro *kabuki*. Fazendo alusão e relacionando as duas linguagens, ele intercruza a *mise-en-scène* da linguagem cênica com a montagem cinematográfica, dizendo:

> Detalhes esculturais vistos através da estrutura do *cadre*, ou plano, transições de plano para o plano, pareciam ser a saída lógica para a ameaça da hipertrofia da *mise-en-scène*. Teoricamente, isso estabeleceu nossa dependência da *mise-en-scène* e da montagem. Pedagogicamente, determinou, para o futuro, a passagem à montagem e ao cinema, aos quais se chegou através do domínio da construção teatral e através da arte da *mise-en-scène*. Assim nasceu o conceito de *mise-en-cadre*. Como a *mise-en-scène* é a inter-relação de pessoas em ação, do mesmo modo a *mise-en-cadre* é a composição pictórica de *cadres* (planos) mutuamente dependentes na seqüência da montagem (EISENSTEIN, 2002 p. 24).

Eisenstein compara o teatro *kabuki* à montagem e à ideia de síntese mental e icônica. Atraído pelo valor simbólico das máscaras e demais elementos cênicos, se interessa pela composição visual e semântica do teatro oriental. Segundo Wollen (1984:53), “o modo como o som e o gesto se relacionavam no teatro *kabuki*, fascinava-o”.

Eisenstein adotou a ideia de teatro sintético, “ao ponto de afirmar que o cinema estava destinado a cumprir as profecias de Edward Gordon Craig e Adolphe Appia, os grandes teóricos do wagnerianismo e do simbolismo do teatro pré-revolucionário” (WOLLEN, 1984:61). A sinestesia foi tema recorrente de reflexões de Eisenstein, que inclusive fez apologia a Walt Disney, considerando-o mestre da sinestesia, tendo ainda um grande interesse pela caricatura. “A fim de transpor o seu sistema de montagem do teatro para o cinema Eisenstein serviu-se das descobertas que Kulechov e Vertov haviam realizado” (WOLLEN, 1984:41).

No calor desse processo de concepção do cinema, enquanto linguagem, e do teatro, enquanto vanguarda, acontecendo simultaneamente, suas formas se misturam. Por exemplo, “a estética teatral de Meyerhold foi influenciada pelo cinema russo e soviético, sobretudo por aquele de seu antigo ator Eisenstein, mas seus empréstimos à estética do filme nunca foram diretos” (PAVIS, 2010:43). Não como possibilidades técnicas que o cinema trazia, mas com uma apropriação interna e discreta, com a estética da montagem cinematográfica.

Desta forma, será possível identificar componentes fílmicos em **Meyerhold:** *Close* - Gestos bizarros, biomecânica (mecânico), gestos repetidos (catalisando a direção do olhar), direcionamento e recortes da luz, (vou conduzir olhar para... - todos os atores olham para o mesmo ponto para conduzirem o olhar para o foco central); Plano - através da luz e movimentação de biombos; Edição de imagem - cortes de luz; e "Cineficação" do teatro (externa e interna), expressão esta usada por Béatrice Picon-vallin (2008). Interna seria o que foi citado anteriormente, diluído, incorporado na linguagem e externo, a projeção de filmes literalmente, telas na cena (como memória dos personagens etc.). Embora existisse a inserção destes elementos direta ou indiretamente, Meyerhold nunca perdeu de vista a ideia do ator como célula mínima do teatro. "Ele faz do ator o lugar da síntese das artes, de todas as artes que seu palco acolhe" (PICON-VALLIN, 2005:09).

Robert Lepage se utiliza de uma proposta de linguagem com base em múltiplas referências audiovisuais e multimídia, compondo uma teatralidade simbólica que fica entre o performático e o hibridismo de linguagem, com utilização de recursos que vão desde os tradicionais, como bonecos, até robótica e projeção de imagens, instalando uma dualidade entre homem e máquina, calcada na tecnologia. "A teatralidade de Lepage funciona na associação entre imagens gravadas e ao vivo. Trata-se de uma comunicação entre atores e toda a tecnologia trazida ao espaço" (DUNDJEROVIC, 2008:163). Para Lepage (*apud* DUNDJEROVIC, 2008), a teatralidade é uma ponte entre *performance art* e teatro tradicional, consistindo em formas híbridas, interdisciplinares, interculturais, tecnologia e novas mídias.

> Une cultura visual contemporânea a formas tradicionais do teatro asiático como *Nô* e o *Kabuki*, freqüentemente com citações diretas, como a inserção na cena do teatro de bonecos japonês *Bunraku* e do teatro de bonecos de sombras javanês [...] Como imagens visuais-cinemáticas, os bonecos incorporam significados que transcendem as restrições da linguagem verbal (DUNDJEROVIC, 2008:165).

Como aponta Béatrice Picon-vallin (2008), ao falar das novas tecnologias na cena, não se pode deixar de mencionar os precursores da segunda metade do século XX: o tcheco **Josef Svoboda** e o francês **Jacques Polieri**, bem como desassociá-los, uma vez que ambos abrem novas perspectivas para o espaço cênico, sobretudo nos aspectos tecnológico e cinético. Josef Svoboda desenvolveu e criou vários recursos técnicos, entre eles, *Svoboda*, uma "cortina de luz constituída por uma série de lâmpadas de baixa tensão com feixes cerrados" (PICON-VALLIN, 2008: 100) e a *Lanterna Magika*, forma de espetáculo multimídia que evocava a

lanterna mágica, aparelho de projeção de imagens criado no século XVII, por Athanasius Kircher, citado anteriormente.

Svoboda atuou como diretor técnico do Teatro Nacional de Praga, onde experimentou veementemente equipamentos, criando um laboratório de pesquisa. "Sua capacidade de adaptação e sua paixão pelos materiais constitui a base de seu trabalho teatral" (PICON-VALLIN, 2008: 105).

Já Polieri concerne um teatro interativo, caleidoscópico, que deve ser pensado pelo signo do movimento, "visando ao que ele chama, desde 1957, de um 'teatro do movimento total', projetando depois sua criatividade no âmbito de uma cena planetária, cyber-teatro, cyber-cinema" (PICON-VALLIN, 2008:100). Em 1955, com o espetáculo *Uma voz sem ninguém*, Polieri "evoca, pela ausência de atores, pela presença de suas vozes, pelos jogos de luz e sombra, as propostas plásticas de E. G. Craig no início do século" (PICON-VALLIN, 2008:104). Ele concretiza

> a fórmula de essencial de Craig: 'há uma coisa de que o homem ainda não aprendeu a tornar-se senhor [...] uma coisa que espera a vinda de homens aptos, pronta a elevar-se com eles acima do mundo terrestre: e não é senão o Movimento [...] um dos princípios essenciais [do] teatro caleidoscópico, princípio de vida, é o movimento. Todos os elementos do espetáculo são móveis' (PICON-VALLIN, 2008:109).

Neste sentido, o palco é uma máquina animada, "sob o olhar do ator, verdadeiro mágico, as próprias formas sólidas poderão se mexer, mudar, se animar, viver, enfim, em todos os planos do teatro em todos os sentidos" (POLIERI *apud* PICON-VALLIN, 2008: 110). Desta forma, o espectador envolto por esta múltipla emergência de sentidos, vivas, nesse caleidoscópio, captura, particularmente, uma espécie de anamorfose seletiva, tanto da imagem como do som.

Tanto Polieri como Svoboda, sob abordagens diferenciadas, mais abstratas e conceituais ou mais operacionais, vão reinventar o espaço cênico a partir da tecnologia, conforme Picon-vallin (2008), explorando novos espaços-tempos híbridos. "Eles desbravam, cada um à sua maneira, os caminhos do teatro do século XXI" (PICON-VALLIN, 2008:110).

De fato, é enorme a lista das utilizações tecnológicas na cena teatral, especialmente as provindas da luz e de recursos audiovisuais. Os empréstimos, intercâmbios e trocas entre as artes são infinitos, às vezes de forma mais direta e outras, mais discreta. Mas isto responde ao homem, que se reveste de linguagem, uma vez que esta tem por natureza um metabolismo de mutação. Teatro, cinema, artes plásticas, dança, teatro de animação e cinema de animação são

parentes. Susan Sontag (1987:101) diz que entre o teatro e o cinema "a fronteira é virtualmente de natureza ontológica", passando, nesse sentido, por uma questão de percepção.

"A cena teatral é, sem dúvida, hoje um dos raros lugares ao mesmo tempo experimental e lúdico onde se pode pensar as mutações tecnológicas na presença dos corpos vivos, dos atores e dos espectadores" (PICON-VALLIN, 2005:21). Afinal, esta ainda é a base teatral, o que não se pode esquecer jamais.

3.2.1.1 - *Cia. PEQUOD*[86] *Teatro de animação*: a linguagem do cinema no teatro de animação

Como exemplo vivo da linguagem do cinema no teatro de animação, vamos observar a Cia. PeQuod Teatro de Animação, do Rio de Janeiro, especialmente com o espetáculo *Filme Noir*, de 2004. A companhia foi criada a partir de uma oficina de teatro realizada pelo Grupo Sobrevento em 1999, sob a direção de Miguel Vellinho. Os participantes da oficina se agruparam com o objetivo comum de investigar possibilidades do fazer teatral de animação, resultando deste processo a sua primeira montagem, o espetáculo *Sangue Bom*[87]. Desde o primeiro suspiro de surgimento, nasce o desejo de dar continuidade ao grupo e se começa a estabelecer metodologia e diretrizes. A célula inicial do grupo era investigar as possibilidades estéticas do teatro de animação, sob a perspectiva de agrupar diversas linguagens, como as artes visuais, o cinema, o desenho animado, a dança, entre outras.

Sangue Bom, espetáculo inaugural da Cia., foi concebido para o público adulto. Neste espetáculo, os bonecos estão em destaque, mas a presença dos atores com manipulação direta é uma característica marcante na concepção, herança do Grupo Sobrevento, especialmente da montagem *Mozart Moments*. O tema da peça teve como fonte os contos de vampiros e a literatura gótica.

Depois deste primeiro espetáculo, o grupo realizou nos dois anos consecutivos mais duas montagens, mas sem o objetivo de desenvolver efetivamente os elementos da linguagem do cinema: *Noite Feliz – Um Auto de Natal* (2001) e *O Velho da Horta* (2002). A história detalhada do grupo pode ser vista em seu *site*[88], bem como em publicações dos integrantes na

[86] *Pequod* é o nome da embarcação que sai em busca da baleia Moby Dick, no romance de Herman Melville.
[87] O elenco original foi formado por: Alzira Andrade, Andréa Renck, Márcio Nascimento, Márcio Newlands e Rafael Japhet; Os bonecos foram confeccionados por Andréa Renck, Gabriela Bardy, Márcio Newlands e Miguel Vellinho; A cenografia de Andréa Renck e Miguel Vellinho; Trilha Sonora de André Luiz; Iluminação de Renato Machado e Figurinos de Maurício Carneiro.
[88] http://www.pequod.com.br/.

Revista Moin-Moin (nos 1, 4 e 5) e em trabalhos acadêmicos. Desta forma, darei destaque para o objeto especificamente.

Sangue Bom teve entre seus processos conceptivos de encenação o objetivo da "utilização total do espaço cênico, buscando romper com as limitações previamente estabelecidas. Longe de imaginar qualquer aproximação com o Cinema" (VELLINHO, 2005:170). A premissa de utilização total do espaço cênico culminou na inserção dos balcões móveis que possibilitava seus deslocamentos, tendo esta sido uma das descobertas mais interessantes nesta montagem, segundo o próprio diretor.

De fato, mesmo com o objetivo de movimentação no espaço cênico, esta descoberta, ao mesmo tempo, possibilitava um efeito de deslocamento de espaço-tempo tanto físico como fictício. E, mesmo que se estivesse longe de uma aproximação consciente com o cinema, esta descoberta possibilitaria um dos elementos mais importantes da linguagem cinematográfica: o espaço-tempo, que seria reutilizado pelo grupo em *Filme Noir*, desta vez conscientemente como recurso alusivo à linguagem do cinema.

> *Sangue Bom* foi pura descoberta, intuição e sacação. Quando a gente botou as rodinhas nos balcões, a gente foi vendo que aquilo ali era *travelling* puro. Então tá, vamos por aqui. Vamos pensar nessa ideia de plano e contra-plano, vamos caminhando nesse sentido. Esses *starts* de cinema me levaram a ler muita coisa sobre cinema. De Eisenstein até as últimas teorias. E acho que depois dessa descoberta na época do Filme Noir, eu estava lendo os dois livros do Eisenstein, que foram essenciais para a questão da edição (entrevista).

Com a descoberta dos balcões em *Sangue Bom*, o grupo tinha agora que conceituá-los para que houvesse uma homogenia na encenação e não um balcão que servisse apenas de palco para os bonecos. Vellinho (2005) explica que sempre em histórias de vampiros há as suas viagens, e que se conta que para um vampiro não morrer "ele deve ser transportado dentro do seu caixão, junto com a terra que um dia o sepultou" (172). A partir deste elemento da trama, se amarrou o conceito do espetáculo. Os balcões representavam caixas para transporte de cargas de navios, o que também definiu o figurino dos atores-manipulares e seus personagens (no nível da camada geral da trama).

Figuras 120 e 121 - Balcões móveis do espetáculo *Filme Noir*
Fonte: Frames retirados do DVD com gravação do espetáculo, fornecido por Miguel Vellinho

O elemento balcão móvel, em *Sangue Bom*, possibilitava a aproximação com o *travelling* cinematográfico e mesmo com outras movimentações de "câmera", embora neste espetáculo esta aproximação tenha ocorrido de forma intuitiva e pouco explorada. Além dos balcões, outros elementos na encenação também podem ser comparados ao fenômeno fílmico, tais como a quantidade excessiva de *blackouts* abruptos, quase como uma edição de filme antigo e de ação, e a criação de duplos para alguns personagens, o que pode dar a ideia de corte, planos, pontos de vistas diferentes, montagem. Tudo isso, retomando o elemento espaço-tempo.

> A compreensão da ideia do corte e da edição de imagens foi, para mim, uma revelação. Em seus dois livros – [*A Forma do Filme* e *O Sentido do Filme* – de Sergei Eisenstein] - encontrei as bases da fundamentação teórica que há muito tempo buscava para o trabalho desenvolvido pela PeQuod. [...] volto-me novamente aos ensaios de *Sangue Bom* e percebo ainda que, intuitivamente, a construção do roteiro deu-se de forma absolutamente cinematográfica. Explico: em nossos processos, particularmente neste, temos sempre um esqueleto da história que vai se completando com o trabalho de improvisação dos atores-manipuladores. Através do que eles me devolvem, em termos de cena e de suas possibilidades técnicas, vê-se em que ponto da história chegamos e de que maneira chegou-se a ele. [...] Foram cenas e mais cenas cortadas por motivos diversos: incapacidade técnica, distensão do eixo da história, "barrigas" que atrasavam o andamento da peça etc. De modo algum posso dizer que desperdiçamos alguma coisa naquelas semanas. Ali estávamos exercitando um estranho modo de fazer cinema, de fazer teatro. Ao longo do processo, que durou cerca de onze meses, fomos editando o *Sangue Bom* tal qual se edita um filme: trocando cenas de lugar, enxugando tempos esparsos, desenvolvendo de diferentes formas o melhor jeito de contar aquela história (VELLINHO, 2005:176-177).

Como podemos ver, em *Sangue Bom*, os elementos da linguagem cinematográfica foram sendo percebidos durante e após o processo de concepção da encenação. Assim, já no material gráfico do espetáculo era mencionado que a encenação buscava transpor a linguagem do cinema e do cinema de animação: "a montagem busca reproduzir efeitos típicos destas

linguagens: cortes, closes, panorâmicas, travellings da primeira e claro-escuros, nonsense e gags recorrentes da segunda". Ainda no folder do espetáculo constava: "a vantagem do Teatro sobre o Cinema, porém, é que, chegados à forma final do espetáculo, ainda podemos continuar a modificá-lo e corrigi-lo eternamente. Como convém a um vampiro", (a eternidade).

Miguel Vellinho (2005) revela que logo após a estreia de *O Velho da Horta* em 2002, ele iniciou um estudo sobre cinema *noir*[89], que culminaria na montagem do espetáculo *Filme Noir*[90], estreado em 2004.

Definido o tema da próxima montagem, Miguel Vellinho parte para o estudo do estilo do cinema *noir* e também das teorias de Eisenstein. Coincidentemente, o movimento inverso já havia sido realizado por Eisenstein na formulação de seu conceito de montagem fílmica, como já mencionado. Eisenstein havia percebido no teatro de animação (teatro *Kabuki*) elementos importantes para o desenvolvimento de suas ideias. Wollen (1984) menciona a importância do contato de Eisenstein com o teatro *Kabuki*, quando assistiu a uma apresentação do grupo de Ichikawa Sadanji na antiga União Soviética, em 1928. Eisenstein "sentiu que existia um parentesco de princípios entre o modo de representar *kabuki*, o ideograma escrito japonês, e sua grande descoberta da montagem". (WOLLEN, 1984:53).

> Estou profundamente grato à sorte por me haver sujeitado à provação de aprender uma língua oriental (no serviço militar), abrindo-me aquele estranho modo de pensar e ensinando-me a pictografia da palavra. Foi precisamente este 'invulgar' modo de pensamento que posteriormente me ajudou a dominar a natureza da montagem; e depois disso, quando consegui aceitar este modo de pensar 'invulgar', 'emocional', diferente do nosso habitual modo 'lógico', ajudou-me a compreender os métodos mais recônditos da arte. (EISENSTEIN *apud* WOLLEN, 1984:53).

Conforme Wollen (1984), sob influência do teatro *Kabuki*, Eisenstein percebe a montagem como uma síntese mental. Ele estava envolvido pelo uso simbólico dos elementos (máscaras, indumentária, etc.), que caracterizava o teatro oriental, começando seu interesse pela composição pictórica.

---

[89] Cinema *Noir* é um estilo de filmes que se popularizou entre as décadas de 1940 e 1950 nos Estados Unidos, que tem como peculiaridade a influência da literatura policial, dos filmes de terror da década de 1930 e fortemente da estética do expressionismo alemão.

[90] O elenco original foi formado por: Mariane Gutierrez, Liliane Xavier, Maria Rego Barros, Márcio Nascimento, Márcio Newlands; Os bonecos foram confeccionados por Maria Rego Barros, Márcio Newlands e Miguel Vellinho; A cenografia de Carlos Alberto Nunes; Trilha Sonora de Maurício Durão; Iluminação de Renato Machado e Figurinos de Kika de Medina.

3.2.1.1.1 - ***Filme Noir* ou Adeus às ilusões?**

> "*Eu nunca me preocupei em pensar em quem eu sou, para onde vou, de onde venho. Não tenho tempo para isso. E vivia feliz assim. Só que naquele dia, tudo começou a mudar...*".
> Detetive Race - Personagem de *Filme Noir*.

De fato, naquele dia tudo mudaria, não apenas para o Detetive Race, mas também para mim, que havia acabado de assistir uma sessão do espetáculo *Filme Noir* no Teatro Guairinha, durante o *14º Festival espetacular de teatro de bonecos* de Curitiba, em 2005. Naquele momento, decidi ter como tema de pesquisa a relação entre o teatro de animação e o cinema. O espetáculo tinha sido apresentado em várias sessões e não dei conta de me conter em assistir apenas uma delas, tendo ido ainda mais duas vezes nos dois dias que ficou em cartaz.

Filme Noir, além de trazer a temática do estilo do cinema *Noir* (romance policial, clichês, nostalgia, desilusão, mistério etc.), traz ainda uma concepção que extrai elementos da linguagem cinematográfica, como cor preto-e-branco e tons de cinza, por meio da luz e elementos cênicos (bonecos, figurinos, cenário, adereços); planos a partir de recortes espaciais e de luz; movimentação de recursos técnicos aludindo à câmera de captação de imagens fílmicas como *travelling* (trilho em que a câmera corre); vozes em *off*, *Flashbacks* e até "*Making-off*"; sem abrir mão do sabor nostálgico do artesanal do teatro de animação.

O espetáculo acontece como se estivesse passando um filme frente aos nossos olhos, ao vivo, mas sem filme, com direito à metalinguagem e edição proporcionada pelas quebras e simultaneidade de acontecimentos, usando para isso vários recursos, em especial a luz, sem nenhum tipo de projeção de vídeo. É quando da linguagem do cinema se filtra o uso da máquina de filmar, de captação e projeção de imagens, restando outros elementos, como plano e movimento. O espetáculo, certamente, inaugura no Brasil uma nova proposta estética de se fazer teatro de bonecos.

O espetáculo tem um enredo simples: um detetive fracassado, uma mulher "fatal", um crime a ser desvendado e uma suspeita de perseguição a ser investigada. A encenação é que a grande inovação, sendo diferente de tudo que eu já tinha visto, e abordando um tema que sempre me "dividiu": o cinema.

Desde sua concepção, do ponto de vista do projeto geral da encenação, *Filme Noir* teve como objetivo claro a aproximação da linguagem cinematográfica com o teatro de animação. No começo do processo, Miguel Vellinho iniciou fazendo estudos sobre o cinema *Noir*, assistindo mais de 30 filmes, que apoiariam a construção de uma história-roteiro no estilo *noir*. Vellinho fala, inclusive, que a peça tem um pouquinho de cada um destes filmes.

Entre algumas constatações que foram fundamentais para contar a história neste estilo, está a presença do narrador (voz em *off*). "Conhecido tecnicamente como *voice over* ou voz *off*, essa voz sobreposta à ação do filme faz um contraponto, muitas vezes, irônico, dramático, sinalizando o rumo da trama" (VELLINHO, 2005:181). Apesar do fato de que a utilização de voz em *off* se aproximasse do estilo *noir* e ajudasse a contar a trama, isto causava uma preocupação ao diretor, pois poderia causar redundância: a narrativa de imagens e a narrativa da voz poderiam ficar num nível meramente ilustrativo. De fato, esta é uma preocupação não só do cinema, mas de todas as linguagens que tem mais de uma matriz narrativa (visual e verbal). Um bom exemplo deste cruzamento de matrizes narrativas, fora do cinema, é a literatura infantil, cuja imagem e textos são linhas que tecem a mesma narrativa, se completando entre si, embora seja recorrente neste gênero literário que se caia na redundância. Para escapar desta redundância, Vellinho (2005) explica:

> Assim, procurei costurar as cenas investindo nas ações dos personagens em situações comuns a eles. Passávamos os ensaios criando cenas aparentemente banais, que pouco diziam em termos de história. Eu já sabia de que forma as usaria no espetáculo, mas o elenco não. Diante disso, os atores pouco entendiam o que estavam fazendo (VELLINHO, 2005:181).

Desta forma, pode-se perceber um procedimento de montagem cinematográfica, pois mesmo que os atores de cinema tenham, recorrentemente, um roteiro escrito do que é o filme, a montagem define muita coisa da narrativa. Sendo assim, é possível se ver claramente alguns procedimentos da concepção fílmica no processo de criação de *Filme Noir*. Estes procedimentos também se encontram em várias outras estratégias na concepção do espetáculo. Além disso, o próprio enredo da peça, que trata da investigação de um detetive, possibilitou também este exercício da lógica da montagem, pois a investigação, do ponto de vista narrativo, vai trazendo pistas, uma espécie de quebra-cabeça, para que resulte na solução do conflito.

Vellinho (2011) explica que desde o início sabia que entraria uma voz em cima das cenas para costurar a história, mas ele foi bastante questionado pelo elenco quanto às várias cenas realizadas em ensaios que pareciam desconexas, uma vez que os atores ainda não conheciam o texto final. Então, eles estavam ensaiando cenas que pareciam cotidianas e, embora não tivessem a sequencialidade da peça, o diretor já a tinha, em partes. "E o elenco me dizia assim: 'Miguel, mas essa cena não tem nada. É só isso a cena?'. 'Sim, é só isso'. Aí houve um mal estar porque as cenas não eram nada, entendeu? Aí eu falei: 'Confia que vem

um texto aí por cima e isso vai ser amarrado de alguma maneira, fica tranquilo'". (VELLINHO, 2011).

Mesmo que, recorrentemente, haja no cinema um roteiro para guiar as falas e ações dos atores, as tomadas são fragmentações disso que serão organizadas posteriormente pelo diretor. Planos, enquadramentos e outros elementos do filme podem desviar significativamente da narrativa. Desta forma, o roteiro assume uma função mais de guiar do que de qualquer outra coisa. Podemos ver que o procedimento utilizado por Vellinho se assemelha gradativamente a isso.

> Durante a montagem de *Filme Noir*, a gente tinha cenas espalhadas, que não tinham uma ordem clara. E aí qual a melhor ordem para contar as coisas? E qual a melhor posição para a hipótese do crime? Onde que ela entra? Então eu tive que dialogar com as questões técnicas. E aí vemos as limitações no palco. Se Fulano está lá na beira do palco, na cena anterior ele não pode estar aqui nessa ponta; o personagem aparece de novo aqui. **Tem vários bonecos iguais para dar essa ideia de cortou aqui, apareceu aqui**. **Tem que ter mais de um boneco no espetáculo. Todos os bonecos são duplos**. Então eu tive que lidar com essas limitações e ao mesmo tempo lidar com essa organização dramatúrgica para ver o que ficava melhor, onde é que tal coisa entrava. E acho que essa ideia de edição do Eisenstein, me ajudou a entender que a história não precisa ser toda absolutamente contadinha. Eu acho que o *Filme Noir* é bacana porque também vai se resolvendo na cabeça do espectador. Tem umas confusões que a gente cria de propósito, como, por exemplo, as hipóteses. Elas dão uma borrada um pouco na história. Tem também as interrupções do bonequeiro que aparece lá atrás no meio do espetáculo em vários momentos. Ele também cria um estacionamento daquele fluxo que está vindo. Então o espetáculo começa, você vê os manipuladores vestindo as luvas, aquilo ali é uma coisa dizendo assim: "eles estão aqui no palco". Depois eles somem. E somem mesmo. E aí começa a ser contada uma história que vai, vai e vai e de repente é interrompida por uma coisa completamente exterior que tem até um pouco de cor, que a luz é meio amarelada. A organização dessa história tem momentos certos para poder quebrar, onde quebrar, "não, está muito cedo para entrar essas figuras aqui, não pode". Então foi interessante porque existia uma história que a gente criou. O elenco inteiro criou essa história. Inclusive, nós fomos até o final. Fomos até onde a peça não foi, quer dizer, tem um assassino sim, aconteceu tal coisa e tal, tal e tal. Mas a gente só mostra as hipóteses, as possibilidades (VELLINHO, 2011).

Recorrer às questões técnicas para contar e montar a história, e vistas as limitações do palco, foi necessário criar alternativas para juntar as peças da história. Além dos balcões móveis e o duplo dos bonecos, a luz foi um elemento vital do ponto de vista técnico. Mas, além de tudo isso, começava, na percepção do diretor, uma forma de filme, com uma lógica de montagem-edição, que ele credita à leitura de Eisenstein.

Do ponto de vista técnico, o diretor não utilizara nenhum recurso técnico de cinema, como o projetor ou o *travelling*. Por mais que se faça alusão ao *travelling*, não é o *travelling*. O aparato do cinema não aparece enquanto técnica no espetáculo. O espetáculo está mencionando o cinema: *noir* é um estilo de cinema, muitos processos passam pelo processo do cinema, efeitos fílmicos. No entanto, enquanto técnica, não há projeção (nenhuma luz projetada dentro da cena), não há tela, não há algo pré-editado, a não ser o som, que foi feito anteriormente. Ou seja, a linguagem do cinema é que foi utilizada no espetáculo, mas sem sua operacionalidade.

Vellinho critica, chamando de capenguices e projeção vulgarizante e violenta para o teatro, as projeções que são incorporadas na cena apenas como elemento visual sem um propósito para a encenação, servindo apenas para seguir uma tendência "contemporânea". "Essa utilização quase que massiva de projeção tem revelado mais uma pobreza na visualidade dos encenadores do que propriamente uma razão de ser daquele recurso" (VELLINHO, 2011). Ele diz também que a utilização do recurso de projeção vai acontecer: "Em algum momento a tela vai entrar. Disso eu não tenho a menor dúvida. Mas dentro da nossa linguagem; dentro do que a gente entende por teatro de animação, com uma razão de essa tela estar ali. Ela deve contribuir dramaturgicamente. Acho que a gente aponta muito para isso. Em algum momento o cinema vai aparecer efetivamente".

> Se eu botasse alguma coisa projetada, eu estaria jogando fora o outro discurso: o de tentar fazer cinema em cima do palco. Se eu boto uma tela junto disso e me utilizo dessa tela, eu estarei enfraquecendo o elenco, o trabalho dos atores, a ideia do espetáculo. Ou seja, eu estaria transferindo minhas possibilidades num lugar fácil. (idem)

Vellinho conta ainda que na montagem de *Marina* (2010), foi sugerida a projeção de vídeo fazendo uns efeitos de ondas, mas ele diz: "Vamos resolver isso de outra maneira. Vamos resolver no teatro, e não a partir de algum recurso externo" (idem). Esta citação do diretor é fundamental para entendermos a perspectiva que ele tinha sobre o uso de elementos do cinema e também do ponto de onde se olhava para isso. Do ponto de vista do teatro. Esta perspectiva revela a clareza pelo desejo do experimental (outras linguagens) e, ao mesmo tempo, o rigor de saber de onde está se olhando e quais são os elementos de linguagem que são dominados. A batida de martelo sempre prevaleceu para o teatro.

Outro elemento próprio dos procedimentos de uma produção cinematográfica e de cinema de animação é a realização de desenhos dos personagens e *storyboard* [91], que o diretor estava adotando como procedimento para a encenação. Ele fez desenhos de alguns personagens antes de sua construção. Ou seja, antes mesmo de existirem em três dimensões, eles já existiam em duas. Embora desenhar os personagens seja uma prática de alguns grupos de teatro de animação, no que tange o *storyboard*, este é um procedimento mais comum no cinema, especialmente no cinema de animação. Muito da determinação das ações dos personagens do cinema de animação está nos *storyboards*. Grupos de teatro de animação, inclusive brasileiros, utilizam o recurso.

> Eu faço desenho de todos os personagens, apesar de eu não desenhar muito bem. Mas eu traço todas as principais características e então chamo alguém para fechar o desenho. O desenho espacial da cena, por exemplo. Todos os desenhos de entradas e saídas dos balcões, como é que se dão, o que acontece... Tudo isso é mostrado antes. "Ah, acho que o balcão vem aqui, esse outro ali". Às vezes faço os balcõezinhos em miniatura mesmo. Então, nós vamos desenhando a história: "isso vai ser assim, aquilo assim, o balcão vem, casa com aquele ali, emenda aqui, esses dois saem, esse aqui gira..." e aí acontece a cena. No *Filme Noir* foi muito assim (VELLINHO, 2011).

No que concerne a construção física e psicológica dos personagens, a fisicalidade dos bonecos é própria do teatro de animação, e, como vimos antes, o cinema de animação se apropriou disso, seja para efeitos especiais ou *stop-motion* especialmente. Todavia, é consideravelmente diferente a fisicalidade dos bonecos no teatro de animação e no cinema de animação, especialmente se considerarmos sua forma de animação. Os bonecos de cinema de animação (*stop-motion*), exceto os de recorte, areia e materiais do gênero, dependem de uma estrutura, geralmente de aço, para se manterem de pé e articularem os movimentos. Já os bonecos do teatro de animação, de modo geral, dependem da mão do manipulador, embora também existam técnicas que possibilitam que os bonecos fiquem de pé sem o auxilio do manipulador. Esta discussão foi vista anteriormente no tópico sobre *stop-motion*.

A fisicalidade dos bonecos de *Filme Noir* é de um cuidado plástico e técnico impecável. Mas, além disso, eles são elementos de uma composição cênica. O fato de os bonecos serem em preto-e-branco e em escalas de cinza significa que suas fisicalidades estão convertidas à proposta geral da encenação, no estilo cinema *noir*. Isto remete à ideia de o próprio boneco

[91] Estes desenhos (*model sheet)* e os *story-boards* passam por um crivo diferente da complexidade das produções de cinema de animação. *Model sheet* "define as dimensões e a construção do design de uma personagem animada a partir de diversas perspectivas de visualidade" (WELLS, 2012:178).

ser a síntese da encenação e, com isso, retomando o ideograma, o ícone e o "teatro de síntese" de Eisenstein.

Figuras 122, 123, e 124 - Cenas do espetáculo *Filme Noir*
Fonte: Fotos de Guto Muniz. Disponíveis em http://www.focoincena.com.br/filme-noir/4853

Uma introdução à esplêndida entrada da personagem Veronika de Vitta e toda a sua fisicalidade:

> "*Quando ela entrou, eu poderia enfim crer na existência de Deus, Buda ou quem mais fosse. Somente um ser superior assim poderia ser capaz de criar alguém com tanta perfeição. Ela era simplesmente linda, charmosa, encantadora. Uma boneca e tanto. Alguém para fazer você largar essa vida, casar e ter filhos. Ela era tudo que um homem sempre quis*".
> Detetive Race

Figuras 125, 126 e 127 - Bonecos do espetáculo *Filme Noir*
Fonte: Site do grupo: http://www.pequod.com.br/

Uma solução técnica, mas também uma metáfora plástica, é o fato de os bonecos não possuírem íris ou de estarem com os olhos fechados. No lugar dos olhos, se via a negritude da cavidade (no caso deles abertos) ou as pálpebras fechadas (no caso de estarem fechados).

Este aspecto de fisicalidade dos olhos já havia sido utilizado anteriormente em outros espetáculos (*Sangue Bom* - o personagem do vampiro - e *O Velho da Horta*) embora não tenha sido em todos os bonecos, como foi em *Filme Noir*. Este recurso reapareceu posteriormente também em *Peer Gynt* (2006), *Marina* (2010) e *Peh Quo Deux* (2014). Contudo, *Filme Noir* é o primeiro em que todos os bonecos têm esse aspecto nos olhos. Sobre isso, Vellinho fala que os olhos abertos podem congelar as expressões do restante do rosto, e no caso das cavidades, em especial, a incidência de luz sobre o boneco, de acordo com a posição da cabeça, cria uma sombra expressiva na cavidade. Então, novamente, a tese de que

os olhos são a janela da alma, pode ser questionada. As bocas dos bonecos também não são articuladas.

Figuras 128 a 131 - Bonecos dos espetáculos *Sangue Bom, Peer Gynt, Marina e Peh Quo Deux*
Fonte: Site do grupo - http://www.pequod.com.br/

Como já visto, há uma grande recorrência no teatro de animação de os olhos e a boca não serem articulados, diferente do que ocorre no cinema de animação. Estes dois elementos estão estáticos, geralmente, para que o restante do corpo do boneco expresse sua vida e alma.

O áudio e a luz são dois elementos vitais: sem eles a peça seria outra. O áudio está, basicamente em duas camadas: diegética - a voz narrada e em tempo real, como memória e como pensamentos (flashback ou não) do detetive - e na música (rádio, canção, efeitos sonoplásticos). Além disso, em tempo real, os atores emanam sons e ruídos, como suspiros, choros, cuspida, gritos, entre outros.

A cena da perseguição merece destaque, no sentido do uso do audiovisual, por criar uma espécie de teatralidade cinematográfica, promovida especialmente pelo uso da luz e do som. Quando o detetive está no camarim com Veronika, após ter iniciado uma briga com o *barman* no bar, ocorre um *black-out* total na cena, seguido de sons de gritos, tiros, coisas quebrando, correria, latido de cachorro e outros ruídos. A perseguição segue de carro, agora aparecendo quatro focos de luz, dois para cada carro, representado os faróis deles. Sons de tiros, freios e derrapadas de automóvel são intensificados, e, além destes efeitos sonoros, há uma música de aventura (jazz) de fundo. A perseguição culmina, então, numa batida dos carros. A cena é absolutamente audiovisual, com a ação sendo composta por movimentação de luzes e com um forte uso da sonoridade, mas com solução teatral. O nível do áudio nesta cena é elevadíssimo, para não dizer que é o mais importante. Sobre esta cena, Vellinho conta que não precisava fazer uma coisa “mirabolante”, mas algo que dialogasse com o que já tinha acontecido:

> Se eu botar quatro lanternas, sendo duas num eixo fixo e duas no outro, o público vai entender que são dois carros, que um está indo atrás do outro e que vai ter um tiroteio, que um carro vai capotar. Tem uma música, tem um som característico. Então eu poderia ter pirado naquilo ali. Eu poderia ter feito uma coisa muito mais pirada, poderia pôr mais carros, um trambolho, o que é uma coisa muito ruim de manejar. Mas acho que ali, a gente não se afastou do que era. A gente faz teatro de bonecos, teatro de animação. Então, a gente engana o público e o convence de que o que está vendo são dois carros e não quatro lanternas. Então essa, entre aspas, pobreza de meios, vai ser resolvida com quatro lanternas [...] Nesse sentido, é que, de certa maneira, estamos sempre voltando para nosso lugar original: somos uma companhia de teatro de animação e fazemos questão de nos agarrar a isso.[...] Mas a gente sempre acaba voltando para o nosso lugar, porque somos uma companhia de enganos, de ilusões. É melhor contar daquele jeito. Então, a preservação disso, para mim, é essencial. Acho que o público ri não só porque identifica o carro, mas porque também identifica duas lanternas. Então tem aí uma sobreposição, um jogo, que faz um sanduíche na cabeça do espectador, que te dá uma coisa em camadas e que é engraçado também, por essa leitura. "Caramba! São duas lanternas!" Mas é um carro. Acho que a gente se preserva nesse sentido também, de entender para onde podemos avançar e quando retroceder (VELLINHO, 2011).

A cena da perseguição dos carros é bastante controversa em relação à linguagem do cinema, embora tenha a sonoridade como um das camadas mais importantes. O que o público vê é um ambiente todo escuro com focos de luz fazendo movimento de carros, indo para lá e para cá, simulando uma perseguição. O elemento de jogo do teatro entra fortemente nesta cena, deixando para o espectador construir em sua imaginação as formas da cena (cores e modelos dos carros, ruas e lugares por onde eles passam, 'a possível velhinha que quase foi atropelada'- brincadeirinha, entre outras coisas). E o interessante é o público comungar com esse jogo, que se torna ambíguo, porque tem, ao mesmo tempo, um som absolutamente cinematográfico e um *ludens* teatral.

Todo o som gravado foi feito em dois CDs: um com as músicas e efeitos e outro com as falas, todos em faixas, que não são colocadas para serem executadas de forma corrida, havendo a operação de um técnico (diretor - Vellinho), que vai "editando" o som de acordo com o ritmo das cenas. A sincronia das ações dos atores com o som era estabelecida pela percepção dos atores e do operador de som. Desta forma, as faixas eram maiores do que as cenas ensaiadas para poder dar uma margem para o operador, que também manipulava as entradas das falas dentro das músicas, podendo jogar com o tempo da música e da cena no espetáculo.

Com relação a isto, Vellinho (2011) considera também o fato de que os atores estão no escuro. Desta forma, é grande a possibilidade de ocorrer algum atraso em uma troca ou algo do gênero. Por isso, o tempo das faixas tinha que ser maleável por segurança. "Às vezes eu

estou operando e sei que determinada coisa não está pronta quando deveria estar". Assim, da mesma forma que ele pode estender uma faixa, ele pode reduzi-la. "Às vezes, quando eu sinto que o espetáculo está lento, eu começo a apressar o corte e aí eles começam a correr. É o tipo de direção que eles chamam de direção ao vivo, pois, na verdade, eu estou dirigindo, estou pedindo maior agilidade na peça. Então, às vezes, eu imponho um ritmo um pouco mais rápido ao espetáculo, devido a algumas questões que começam a aparecer. Eu penso: "ah, não, vamos embora!". E as coisas começam a ficar um pouco mais rápidas" (idem).

Ainda conforme o diretor (2011), "quem opera o som e a luz tem que estar muito ligado [...] Precisa saber se o balcão ali do outro lado já está pronto. Só quem está dentro é que vai perceber mesmo. Tudo é editado, em dois CDs diferentes. E, ao vivo, a gente vai sobrepondo uma coisa na outra. É um pouco de cinema". Esta "edição" do som para a trilha sonora que é realizada em tempo atual é um procedimento mais próximo da linguagem teatral do que da cinematográfica. Contudo, as falas gravadas são o inverso, pois as ações (falas) acontecem num tempo passado. Neste caso, podemos ver a questão da temporalidade no teatro e no cinema. Entretanto, do ponto de vista da edição, esta pode ser realizada em tempo atual, como é o caso da TV em transmissões ao vivo.

De fato, a luz é um elemento vital neste espetáculo, até porque ele é diferente daquilo que se vê recorrentemente no teatro de animação. Há uma luz branca para dar à peça o tom visual de cinema *Noir*. A luz corta a cena, espacialmente e temporalmente, de forma abruta e também como transições. Ou seja, ela é um dos mais potentes elementos alusivos aos cortes e à edição da linguagem cinematográfica.

Desta forma, um profissional indispensável durante todo o processo de criação foi o iluminador Renato Machado. "Com ele, o trabalho começa a ser discutido muitos meses antes dos ensaios" (VELLINHO, 2005:174), o que não deixa de ser um laço evidente com a linguagem cinematográfica, que tem a luz como seu "coração". O iluminador participa ativamente do processo criativo, sendo dele várias soluções técnicas, em função estética, deste recurso. Pela concepção da iluminação de *Filme Noir*, o espetáculo recebeu, em 2004, o *Prêmio Shell* de melhor iluminação.

Do ponto de vista compositivo da luz, ela herda um tom expressionista da estética do cinema *noir*. Vellinho (2011) explica que esta influência do expressionismo alemão no cinema *noir* se deve pelo fato de que muitos fotógrafos alemães saíram fugidos do nazismo, tendo ido trabalhar nos EUA e em Hollywood. "Então tem uma luz extremamente expressionista. E ir atrás dessa luz dos filmes também foi uma grande questão, que foi

belamente resolvida [...] Acho que a gente chegou a um nível de qualidade no *Filme Noir* muito impressionante, por todos os elementos: pelos bonecos, pela manipulação, pelo tratamento da história, pela luz...” (idem).

No texto *A Luz Montagem*, de Renato Machado[92], o iluminador da Cia. relata como chegou à ideia da luz como montagem para o teatro, dizendo que ocorreu quando ele começou a frequentar os ensaios de *Sangue Bom* e se deparou com a complexidade do “desenho” da encenação, com vários ambientes móveis, “quase como se houvessem cortes no espaço e no tempo” (MACHADO, 2008:193).

> Comecei então a perceber que a proposta narrativa se assemelhava muito a forma de construção cinematográfica. Fiquei me perguntando qual seria o papel da iluminação e do iluminador cênico dentro de tal estrutura. Foi aí que surgiu a ideia de pensar as possibilidades inerentes à iluminação cênica como mecanismo de edição, tornando-o fundamental na aproximação possível entre estas duas distintas formas narrativas: o teatro e o cinema (idem).

Esta exposição do iluminador nos releva que sua concepção passa também pela leitura da concepção do encenador, neste caso pelo desenho da encenação e especialmente dos balcões que se moviam pela cena. Do ponto de vista prático, sendo eles móveis, isto obrigaria o iluminador a fragmentar a cena e perseguir estes recortes.

Pode-se dizer que o iluminador de teatro pode fazer um direcionamento do olhar do espectador. E, se considerarmos que a “caixa preta” do teatro tem uma limitação espacial e que é dentro deste espaço que se deve fazer os “desenhos” de luz, o esforço de deslocamento de plano de visão do espectador é relativamente pequeno. E, dentro disso, a luz pode cortar o espaço e multiplicar os pontos de vista dos espectadores. Esta ideia pode ser observada na citação do iluminador teatral Aurélio de Simoni (*Apud* MACHADO, 2008:195-196):

> É uma coisa tão inerente, é tão intrínseca no nosso trabalho: o ponto de vista. É ele que orienta a gente [...] É como se você mudasse, numa linguagem cinematográfica, a posição de câmera. Você tem um plano e você vai para outro plano, para um outro ponto de vista. Acho que talvez uma das diferenças entre a luz para cinema e a luz para teatro seja essa: os pontos de vista cinematográficos se multiplicam; no teatro não, no teatro você sabe que o cara está sentado ali [...] a partir do momento em que eu sento, eu vou ter aquele ponto de vista.

[92] Publicado na revista Moin-Moin, nº 5 (2008).

O ponto de vista é um fator crucial na iluminação teatral. Mas, no que o autor distingue a luz no cinema e no teatro, *Filme Noir* pode desconstruir esta ideia de que o teatro, pelo menos o de animação, possui um ponto de vista fixo.

A cena que destaco e que pode ser entendida como uma espécie de preservação do ponto de vista do espectador de filme é a cena do bar, em que o detetive vai assistir ao show de Veronika. Primeiramente mostra-se o detetive sentado à mesa. Em seguida, ele fica na escuridão e começa o show de Veronika. A cena em que está o detetive é apagada completamente em detrimento da cena do show, o qual, em vez de ser direcionado para o plano de visão do detetive, é apresentado para nós, espectadores. Os seja, espacialmente falando, o detetive está na lateral e não contemplando o show de modo frontal. Mas do ponto de vista do discurso, ele está de frente para Veronika. Conforme a organização da cena, nós, espectadores, fomos colocados dentro do show, lado a lado com o detetive. Nós vemos o mesmo que o detetive vê. É como se um diretor, no cinema, mudasse a posição da câmera de captura, deslocando o ponto de vista da cena. Ou seja, um recurso de deslocamento espacial, próprio da linguagem do cinema. Além disso, quando o detetive pensa, é acionado o recurso de metalinguagem: "engraçado, tinha a nítida impressão que sua boca não se mexia de forma alguma".

O recurso de metalinguagem é importantíssimo, estando constantemente presente na peça. Isto já é anunciado logo no início, quando os atores entram no palco vazio sem luvas e sem o capuz-esgrima e começam a se preparar para a cena. Entre alguns cortes do fluxo da narrativa, numa outra camada "extra" da história, aparece atrás da cortina preta do fundo do palco, não de forma muito clara, mas meio abstrato, um personagem que está em uma espécie de oficina. Trata-se do bonequeiro, meio "açougueiro", que é revelado na última cena da peça, sendo então esclarecido por definitivo o que se passava nestes instantes.

A metalinguagem aparece em camadas na história, de forma discursiva direta e situacional (acontecimentos). Vellinho (2011), quando lhe foi perguntado em entrevista se a metalinguagem era uma homenagem ao teatro de bonecos, afirmou:

> É, ela está em outra camada. Mas acho que o teatro de bonecos é, como você falou, a única arte cênica que resolve bem essa história das camadas. É onde mais visivelmente você consegue vislumbrar isso. E eu acho que, de certa maneira, o espetáculo, que não chega a ser uma homenagem, eu mesmo nunca havia pensado dessa forma, é uma maneira de reiterar essa ideia de que além do espetáculo tem alguém que confecciona e que é obrigado a ficar mudando os bonecos o tempo inteiro em função da cena e de exigências completamente absurdas, uma boneca vai ter que ser confeccionada... Então

> ela vai sendo mudada ao longo do espetáculo. Mas tem uma brincadeira de metalinguagem, sim.

Um exemplo notável de metalinguagem é a cena em que um tiro é disparado por um dos personagens: o tiro "atinge" um PC de luz do teatro, que cai e fica pendurado balançando. O tiro está na história e não está. O que ocorre é que o tiro foi disparado na camada da ficção dos personagens e atinge a camada do teatro, que passa a ser fictícia também. É o uso de metalinguagem de uma forma muito inteligente.

Figuras 132, 133 e 134 - Cenas de *Fime Noir*: Queda do PC (destacado), descoberta do manipulador pelo boneco e bonequeiro-"açougueiro"
Fonte: Frames retirados do DVD com gravação do espetáculo, fornecido por Miguel Vellinho

De fato, é recorrente a utilização de metalinguagem no teatro de animação, de modo geral. E a manipulação à vista do público, por si só, pode ser um determinante disso. No caso da *Cia. Pequod*, a manipulação direta era entendida, digamos, de uma forma orgânica diante da encenação geral, de modo que se estabelecia camadas nítidas: os manipuladores eram personagens ou eram manipuladores, assumidamente presentes. E isto já nasceu junto com o grupo em *Sangue Bom*. Em o *Velho da Horta*, eles eram manipuladores, embora as mãos deles não tivessem luvas, com suas mãos pegando diretamente nos bonecos. "Eles estão ali e acabam estando cada vez mais dentro da história. Acho que tem uma presença muito forte e na verdade a gente trabalha essas presenças cada vez mais [...], isso cada vez mais tem sido trabalhado dentro na companhia, esse jogo do ator e do boneco" (VELLINHO, 2011). Já em *Filme Noir*, os manipuladores ficam escondidos quase que integralmente, exceto na cena final.

> Essa ideia do personagem que acha que está vivendo uma vida, mas na verdade é só um boneco de uma peça: o detetive, que no final dá aquele texto, entra aquela voz, a voz se estabelece como voz gravada mesmo. Então de onde veio isso tudo? Uma das grandes características do *Noir* é a desilusão, fruto de um momento ruim da humanidade, da entrada do nazismo em cena, de uma vida muito transitória, muito temporária, a vida não se estabelece de uma forma plena, a vida é sempre um perigo. E essa palavra desilusão ficou vagando na minha cabeça durante muito tempo. O título original do espetáculo ia ser "Adeus às Ilusões", que parece ser um título de um filme antigo, mas é exatamente isso, **essa brincadeira da gente estar abandonando a ideia de um teatro ilusionista**, um teatro onde a gente

> estaria vestido de preto, fingindo que não está ali, mas na verdade vai se revelando e ele também está dizendo adeus às ilusões. Os marionetistas estão presentes e os bonecos são só bonecos, etc. O nome do espetáculo seria esse, que era uma brincadeira que me interessava, brincando com essa coisa de ilusão e desmonte da ilusão. Então o *Filme Noir* tem um pouco desse fundo de como montar alguma coisa e desmontar na frente do público ou como pensar numa expectativa e quebrar essa expectativa. O espetáculo é todo pensado assim. Então tem essa questão, que eu já falei, da metalinguística, e tem essa ideia de montagem e desmontagem, cria e revela, revela o que é no fundo. E acho que o final do espetáculo é a grande revelação de que tudo ali foi uma grande encenação, não existe uma trama, não existe um final, não existe um criminoso, são só bonecos, e bonecos não se matam, os bonecos já estão mortos desde sempre. Então tem ali uma brincadeirinha muito bacana. Eu gosto muito daquele finalzinho ali no *Filme Noir,* toda aquela parte final que ele vai descobrindo que está sendo manipulado, que ele começa a tocar nos manipuladores, se assusta com eles, tenta fugir, tenta se agarrar no pano de fundo, que cai e mostra a oficina, mostra o bonequeiro confeccionando várias Verônikas e aí ele é colocado naquela estante [...] Eu acho esse final completamente "adeus às ilusões".

De fato, o espírito temático de adeus às ilusões está em toda a peça, tanto no tema como também na encenação. Contudo, se entendermos a expressão *teatro ilusionista* como os recursos de esconder os manipuladores no teatro de animação, há uma contradição, pois, tirando as cenas iniciais e finais, esta é a montagem da *Cia Pequod* que mais escondeu os manipuladores até então. Vellinho (2011) explica que isto se deu em detrimento da cor da pele dos atores e pela plasticidade do estilo do cinema *noir*, tendo-se optado pela vestimenta totalmente preta, não estando esta relacionada com a ideia de esconder os manipuladores em função do ilusionismo de vida dos bonecos. Desta forma, podemos ver que existiu uma batalha de forças contrárias na encenação: por um lado, geral da estética do grupo, fugir do ilusionismo, e, pelo outro, a concepção de plasticidade que contemplava um escala de cores específicas (preto-e-branco e cinza).

Outro recurso que, do ponto de vista da encenação, embaraça a ideia de ilusionismo é a ausência de *triangulação*, no sentido de "diálogos" com a plateia. "Se você for ver, não há um olhar de boneco para a plateia, pensando na triangulação [..] Não tem isso em momento nenhum do *Filme Noir*. Não tem. E isso foi uma dificuldade porque eu falei 'Vamos cortar essa ideia de triangulação por um tempo. Esse espetáculo tem quarta parede sim'' (VELLINHO, 2011). Criar esta quarta parede, o meu ver, se aproxima da passividade do espectador do cinema.

A metalinguagem foi o elemento na encenação que resolveria a questão das "forças contrárias", especialmente na cena final, na qual se desmonta por completo a ilusão, numa espécie de "grito": isso é teatro! E mais ainda, teatro de animação!

Sobre o cruzamento entre o cinema, o cinema de animação e o teatro de animação, além das impressões já expressas no decorrer do texto, Vellinho (2011) responde:

> Acho que é o único gênero teatral em que podem ser replicadas determinadas coisas do cinema. Então, acho que é uma bobagem não se utilizar disso. Quando eu falo em replicar, eu digo replicar mesmo. É o único gênero em que você pode colocar dois bonecos iguais em cena, em duas situações diferentes. [...] Acho que o teatro de bonecos é o único segmento das artes cênicas que permite isso, que permite reproduzir uma quantidade X de bonecos que te permite contar a história de várias maneiras, de vários ângulos [...] Quando você tem outro boneco, ele some e reaparece de outra maneira [...] Então, eu vejo um pouco isso assim, pois em lugar nenhum nós vamos conseguir dois atores iguais. Nem gêmeos resolvem. E eu acho que o teatro de bonecos permite isso. Ele se aproxima do desenho animado, em que um boneco pode ser rasgado no meio e continuar se mexendo. Isso é cinema, desenho animado. Então o teatro de animação permite muito isso.

Filme Noir, ao mesmo tempo em que apresenta vários elementos da linguagem cinematográfica, não embaraça ninguém sobre a questão de ser teatro ou cinema. É um exemplo de como a linguagem é um sistema de sinais operado pela percepção humana para expressar, para interagir. A linguagem é um meio. Talvez, no sentido de interação, se a peça fosse apresentada para um grupo que nunca tivesse visto cinema e não dominasse estes códigos, eles não fariam esta relação.

Vellinho (2011) percebe que as histórias *Noir* têm um tema que tem muito a ver com o teatro de animação que eles querem abordar "que é: não tem ilusão no palco. Existem manipuladores, eles estão ali, esses bonecos estão sendo manipulados, etc. [...] Foi legal falar disso, porque esse Adeus às ilusões é uma coisa que ficou muito tempo, só no final que a gente resolveu chamar de *Filme Noir* que é mais chamativo".

Esta ideia de "Adeus às ilusões" está bastante impregnada na encenação, como observa Vellinho. Contudo, eu também sugeriria um título para a peça, que seria *A perseguição*, pois além da representante cena da perseguição dos carros (onde aparece uma ambígua relação entre teatro e cinema), alguém sempre está perseguindo alguém: os olhos do espectador perseguindo os cortes de luz do iluminador e os balcões móveis, o bonequeiro "açougueiro" que quer reformar Veronika e ela se sente perseguida o tempo todo por todos, Vellinho persegue o conceito de montagem de Eisenstein, enquanto este persegue o teatro de animação (*Kabuki)*, como um parentesco de seu conceito, etc.

Podemos, então, dizer que *Filme Noir* é um espetáculo que abriu perspectivas de encenação que se utilizam de linguagens artísticas de forma indireta e orgânica, evidenciando o cruzamento entre o teatro de animação e o cinema enquanto linguagem.

3.2.2 - A fusão entre o teatro de sombras e o cinema de animação

Estabelecer uma relação entre o teatro de sombras e o cinema e o cinema de animação não é uma moléstia, pois o teatro de sombras entrou na Europa não pela tradição, como aconteceu no Oriente, mas pelas migrações artístico-culturais, especialmente, pelas experiências em óptica, entre as quais constelam inúmeros aparatos de espetáculos de luz, projeção e sombras, como as lanternas e similares. O que também está imbuído nisto é o afã de se criar novas modalidades de espetáculos de evasão do onírico.

> O 'cinema' que estava no horizonte de mágicos, videntes, místicos e charlatões, que durante todo o século XIX fascinaram multidões em estranhas salas escuras conhecidas por nomes exóticos como Phantasmagoria [...], nas quais se praticavam projeções de sombras chinesas, transparências e até mesmo fotografias, fossem elas animadas ou não. Certamente, o que atraía essas massas às salas escuras não era qualquer processo de conhecimento, mas a possibilidade de realizar nelas alguma espécie de regressão, de reconciliar-se com os fantasmas interiores e de colocar em operação a máquina do imaginário (MACHADO, 2008:19).

Mannoni (2003) menciona que os lanternistas do século XVIII desenvolveram nas placas de vidro de suas lanternas uma iconografia realista e mística. As projeções ampliavam os detalhes das figuras pintadas nas placas, cores e espessura da camada de tinta, determinando transparência ou opacidade, como sombras negras. Desta forma, tintas à base de óleo foram descartadas.

Depois da arqueologia desta relação, quando cada coisa já existia separadamente, em alguns casos, na mesma tela em que se projetava teatro de sombras também eram exibidos pequenos filmes, nos shows de variedades. Nestas casas de shows de variedades, artistas de vários segmentos se encontravam, e lá não era comum o teatro de sombras, uma vez que este requer uma necessidade técnica que palcos e auditórios, às vezes, não comportam. Contudo, há exemplos de casas de show que tinham apresentações de teatro de sombras, como o *Chat Noir*, em Paris, no final do século XIX. O diretor Fabrizio Montecchi, do *Teatro Gioco Vita*, da Itália, faz uma reflexão mantendo uma relação entre o *Chat Noir* e o teatro de sombras ocidental, que será analisada posteriormente.

No que tange ainda esta história antiga, foi recorrente, nos primeiros filmes, que se usasse para os títulos e os intertítulos recortes de silhuetes de letras com molduras decoradas. O cinema e o cinema de animação nos seus nascedouros, de algum modo, haviam, então, assimilado códigos estéticos do teatro de sombras ocidental?

Do ponto de vista de uma apropriação mais direta, e mesmo de uma fusão entre o teatro de sombras e o cinema de animação, o trabalho da artista alemã Lotte Reiniger, que dedicou toda a sua vida ao cinema fazendo filmes de silhuetas, é o exemplo mais notável na história do cinema de animação. De modo muito didático, a artista explica o processo de como animar figuras de silhuetas no cinema de animação:

> Pegue uma figura de sombra articulada, sem as varas, e a coloque deitada sobre uma placa de vidro, coberta com papel transparente. Então, faça um buraco em sua mesa, um pouco menor que a placa de vidro [...] Coloque a placa de vidro com a figura sobre o buraco, coloque uma lâmpada no chão sob o buraco. Acenda esta lâmpada e apague todas as outras luzes e a figura irá aparecer como pura silhueta. Agora você deve encontrar um modo de fixar a câmera, na distância certa, acima da placa de vidro, de modo que a câmera veja a placa de vidro verticalmente. Tendo colocado a figura na posição certa e estando a figura em foco, coloque a figura na posição certa e faça uma foto. Mova um pouquinho a figura e faça uma segunda foto. E continue fazendo assim até que a figura tenha completado a ação que você pretendia. Quando você projetar os resultados deste esforço, parecerá que a própria figura está se movendo. **A câmera tomou a função das varas**. (REINIGER, 1975:85-86). [Meu grifo].

Se alguém assistir a um filme de silhuetas sem saber que é a exibição de um filme, poder-se-ia achar perfeitamente que se trata de teatro de sombras e pensar "como que eles mexem as silhuetas sem as varinhas? Como que se muda de cena tão rapidamente?" Um espectador mais atento pode perceber uma tênue diferença no movimento das figuras, pois os movimentos no teatro de sombras são realizados em tempo atual, sendo mais orgânicos, enquanto nos filmes de silhuetas eles são feitos em *stop-motion*. A câmera tomou, então, a função das varas? De certa forma, sim. Porém não só a câmera de fotografar, mas também a mão do animador e a câmera de projetar. A animação fílmica se conclui nesse conjunto: homem (percepção) – máquina (captura) – homem (meio de representação) – máquina (projeção).

Assim, do ponto de vista de recepção, o espectador que aderiu o cinema de silhuetas animadas aderiu uma estética? Do teatro de sombras?

É importante considerar que a invenção técnica do cinema não abrange apenas questões tecnológicas, mas também questões conceituais: psicológicas, místicas, ideológicas, estéticas etc.

3.2.2.1 - Animação de recortes, filmes de silhuetas e filmes de sombras

A técnica de animação de **recortes** é uma técnica bastante simples, rápida e com baixo custo. Tem o mesmo princípio do *stop-motion*, mas com as figuras chapadas ou em baixo relevo. Isto não significa que não possa ser trabalhada em camadas, tampouco que o material não possua algum relevo. Esta forma de animação consiste no recorte de figuras em papel, ou algum outro material "bidimensional", e movê-las sobre uma superfície plana. Recorrentemente, estas figuras são articuladas e manipuladas, mas outros recursos de animação também podem ser utilizados, como a *substituição*. Sendo assim, de modo geral, para a técnica de animação de recortes, são utilizados duas formas de animação: a manipulação das figuras articuladas e a *substituição*.

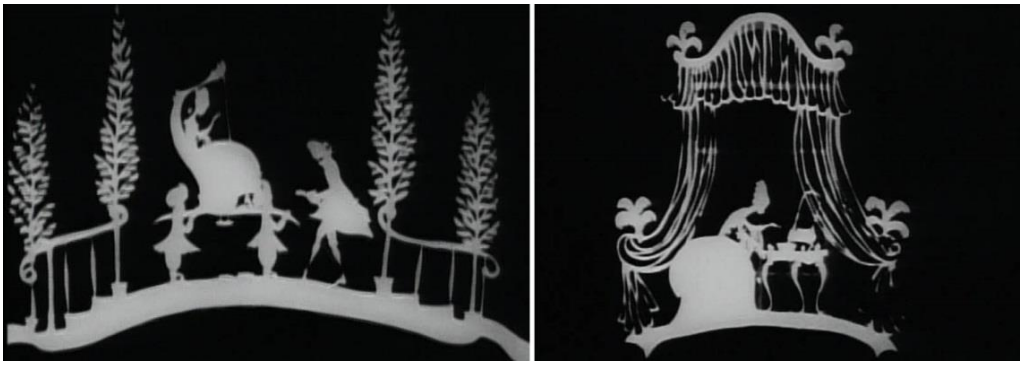
Mesmo que esta técnica seja limitada, e eminentemente bidimensional, o uso de recursos como revelo, texturas, iluminação e camadas, entre outros, pode proporcionar a impressão de profundidade. Como as figuras estão deitadas, a gravidade não incidirá sobre elas, diferentemente do que ocorre no *stop motion* com bonecos e objetos tridimensionais. Isto abandona a necessidade de estruturas para manutenção da figura em pé.

Dentro da técnica de animação de recortes, podemos perceber dois grandes tipos característicos: o com luz frontal e o com luz vinda por trás dos recortes, as *silhuetas*. O primeiro tipo revela todas as formas e cores das figuras enquanto o segundo delineia a sua forma, especialmente seu contorno e furos. Desta forma, a posição da luz, sob ou sobre os recortes, pode definir se é silhueta de recorte ou não, mas isto nos embaraça em outro problema de definição: silhuetas não são, necessariamente, de recorte, podendo ser também de objetos e mesmo os corpos de atores. Neste sentido, podem ser, inclusive, captadas em tempo real. A expressão animação de sombras também pode embaraçar estas definições de acordo com as estéticas dos artistas, que podem utilizar desde o desenho animado tradicional até trabalhos específicos como a técnica *Pinboard* (ou *Pinscreen*), criada pelo casal Alexander Alexeieff e Claire Parker, no filme *Nuit Sur Le Mont Chauve* (1933), que é animação de sombras. A animação deste filme era realizada pela incidência de luz sobre pinos, que tinham suas sombras projetadas. Os pinos eram puxados e empurrados num painel para causar o efeito. Além deste, outros recursos foram utilizados para criar a estética das sombras.

Animação de recortes, animação de silhuetas e animação de sombras, por mais que pareçam ser uma coisa só, são substancialmente diferentes, desde o processo de concepção, passando pela execução, até o produto final. Os filmes de recortes com luz frontal têm uma

aproximação com o desenho animado, especialmente no sentido da sequencialidade das expressões do rosto, bem como pelo crivo plástico, além de os ligamentos das articulações ficarem escondidos. Já nas silhuetas, por terem geralmente um preto chapado, estes ligamentos não aparecem. Para a animação de silhuetas, é preciso entender o contorno das formas e como um personagem pode se expressar através de seu perfil, de sua silhueta.

Ainda neste sentido da posição da luz ser determinante se é animação em recorte ou silhuetas, a própria Lotte Reiniger realizou ambos os tipos de filmes, até mesmo misturando as duas técnicas. Em 1921, o pequeno comercial de propaganda da marca *Nívea*, ***The secret of the Marquise***, utilizava silhuetas brancas e fundo preto, com legendas entre as cenas. As figuras eram brancas chapadas, sem nenhum desenho nos seus preenchimentos e o fundo da cena era preto, o que silhuetava as figuras.



Figuras 135 e 136 - Cenas do filme *The secret of the Marquise*
Fonte: Frames retitados do DVD *Animazing Volume 2*

Sobre a posição da luz e das silhuetas, esta também pode ser uma herança do teatro tradicional de sombras, pois existiam várias maneiras de exibição das figuras, como sombras ou como visualização direta. Ou seja, uns viam a sombra e os contornos das silhuetas, enquanto outros poderiam ver o próprio boneco-silhueta, os recortes. Lotte Reiniger (1975) dá um exemplo disto citando o Teatro *Wayang*, tradicional teatro de sombras indonésio, no qual o *Dalang*, mestre recitador e manipulador, senta em a frente à tela e executa a ação.

> Há espectadores sentados em ambos os lados da tela. Tradicionalmente, os homens se sentam do lado do *Dalang* e da orquestra, vendo-o manipular as figuras ricamente coloridas, enquanto as mulheres se sentam do outro lado da tela, vendo a performance como um teatro de sombras (REINIGER, 1975:25).

Para Halas & Manvell (1979), a distinção entre a animação de silhuetas e de figuras planas, como eles se referem aos recortes, está na posição da luz, mesmo que os dois processos se utilizem de figuras bidimensionais articuladas. “O filme de silhuetas emprega essas figuras para projetar sombras com vários graus de definição mediante iluminação

traseira, enquanto que a técnica das figuras planas utiliza iluminação frontal, permitindo que as figuras sejam desenhadas e pintadas, não meras silhuetas escuras" (280).

Para mim, o engano dos autores está em considerar que os filmes são de sombras projetadas, quando na verdade são de silhuetas que nos dão a ideia de sombras. Esta ideia de sombra, ou esta representação de sombras, deixa de existir quando a luz está frontal. Os autores comparam ainda que "o mundo da animação de figuras planas assemelha-se mais ao mundo dos bonecos" (HALAS & MANVELL, 1979:281).

> Animação com silhueta é aquela em que apenas o contorno das formas, que cria figuras sólidas e chapadas sombras escuras, é usado para criar a ação. Tal técnica consiste normalmente de recortes de papelão ou cartolina articulados e iluminados com uma fonte de luz sob a mesa translúcida de captura (*backlight*). Dessa maneira, as figuras, em contra-luz, interpõem-se entre a câmera e a fonte de luz, projetando campos de altas e baixas luzes na película de filme ou no sensor da câmera de vídeo. Existem outros métodos, como a projeção das sombras em outra superfície que será fotografada. No filme "*Humdrum*" (Peake, 1998), as sombras dos personagens são projetadas em uma superfície texturizada, obtendo-se assim uma gradação de tons sobre as texturas desta superfície. (LIMA, 2009:26)

Desde os primórdios do cinema, a técnica de animação de recortes foi utilizada de forma experimental e mista por vários artistas, como James S. Blackton, em *The Humorous Phases of Funny Faces* (1906), e Émile Cohl, que são considerados os pioneiros. A técnica foi também utilizada muitas vezes para a criação de títulos e créditos de filmes, inclusive em filmes *live-action*. Todavia, estas utilizações se deram dentro de uma necessidade técnica e não como uma qualidade estética da técnica.

O primeiro registro de que se tem notícia sobre o uso de recortes como uma proposta estética é, conforme Crafton (*apud* LIMA, 2009), no filme *The Sporting Mice*, de Charles Armstrong (1909). "É a primeira animação da qual se tem algum registro a seguir a tradição do teatro de sombras e, por sua vez a primeira a considerar o recorte como uma técnica que possibilita recursos expressivos e não apenas como um atalho. Nos cinco anos seguintes Armstrong produziu mais três filmes com silhuetas" (LIMA, 2009:13). Starr (1976) confirma esta informação, dizendo que Lotte Reiniger não foi a primeira a traduzir o teatro de sombras oriental para filmes de animação. A autora cita a fonte de Frederick A. Talbot, que também menciona o trabalho de Charles Armstrong, que ainda antes de 1912 já havia desenvolvido a técnica de animação de silhuetas articuladas. Rondolino (1974) também menciona Samuel Armstrong, dizendo que, mesmo que não se saiba muito sobre sua obra, ele realizou uma particular técnica de animação com papelão cortado, no estilo das sombras chinesas, nos

filmes *The clown and the donkey* (1910), *Mister Asquit and the clown* (1911) e *Tata comes again* (1911).

Após este processo embrionário e o alto desenvolvimento dos filmes de recortes, outros artistas conhecidos na história da animação também utilizaram a técnica, entre eles Tony Sarg, Noburo Ofuji, Len Lye, Jiří Trnka (*O circo alegre* - 1951), Norman McLaren (*Le Merle* - 1958), e Karel Zeman (três longas: *Pohádky tisíce a jedné noci*, de 1974, Čarodějův učeň, de 1977, e *Pohadka o Honzíkovi a Mařence*, de 1980). No início da década de 1920, Tony Sarg fez *Noah Put Cat Out*, com silhuetas. Noburo Ofuji, no Japão, realizou tanto animação de recortes como de silhuetas. Ele também utilizou fundo preto com luz frontal.

Todavia, os trabalhos mais conhecidos e significativos para esta pesquisa, e que desenvolverem tanto a técnica como a estética dos recortes e silhuetas, são o da alemã Lotte Reiniger, o do francês Michel Ocelot e o do russo Yuri Norstein, embora, por uma questão metodológica, dar-se-á ênfase a Reiniger e a Ocelot, pelo conjunto da obra.

Antes de mencionar o trabalho destes, um artista que merece nossa atenção é Berthold Bartosch, pois ele, além de ter um filme autoral de animação em recorte, *L'idee* (1930-1932), com um grande avanço de texturas e efeitos inovadores, é importantíssimo na trajetória de Lotte Reiniger, pois ele esteve ativamente presente no início do desenvolvimento de seu trabalho.

Figura 137 - Sequência do filme *L'idee*
Fonte: http://i.imgur.com/tt7rs.jpg (Acesso em 04 de fevereiro de 2014)

Na animação de recortes, o trabalho de Yuri Norstein é muito especial, sendo ele considerado um dos melhores nesta técnica, tanto do ponto de vista de inovação quanto de elaboração estética. Conforme Lima (2009), em 1961 ele entrou no estúdio estatal russo

Soyuzmultfilm e trabalhou como animador em aproximadamente cinquenta filmes. Seu primeiro filme como diretor foi *25 October, the First Day* (1968). Uma característica marcante de seu trabalho é o tratamento com as texturas e as camadas que tem uma qualidade plástica própria do artista, conseguindo efeitos através de sobreposição de recortes, transparências, materiais naturais etc. Seu filme *Tales of Tales* (1979) é considerada sua obra-prima, tendo uma composição plástica lírica.

Figuras 138, 139 e 140 - Cenas do filme *Tale of Tales*, de Yuri Norstein
Fonte: Sites[93]

Pode-se também considerar que, do ponto de vista da história da arte, os filmes de recortes surgiram dentro do período correspondente ao Cubismo e ao Dadá. No primeiro, num estilo em que tinha, entre outras características, a ideia de recortar a unidade de representação e no segundo, literalmente o recorte e a colagem como um aspecto. Esta conexão é crível se observarmos algumas *assemblages* e mesmo algumas pinturas com algumas composições em que as figuras parecem estar cortadas, chapadas e flutuando.

Ainda o que tange a denominação desta forma de cinema de animação, Lotte Reiniger conta uma historinha que justifica seu motivo pela escolha da expressão silhueta em detrimento de sombra:

> Qual é a diferença entre uma sombra e uma silhueta? Eu era frequentemente perguntada sobre esta questão, quando resolvi chamar meus filmes de "filmes de silhueta" e não de "filmes de sombras". Eu confesso que dificilmente poderia dar uma resposta satisfatória para esta questão. Mas como fiz o meu trabalho neste meio minha ocupação de vida, desde 1919, aos poucos foi ficando claro para mim qual era realmente a diferença. Todo mundo sabe o que é uma sombra. Onde há uma forte luz, há uma forte sombra. O sol nasce e gira ao redor do globo e, quando não está escondido pelas nuvens, faz com que tudo que seus raios toquem formem uma sombra: sombras longas quando o sol está próximo do horizonte e sombras curtas

[93] Figura 138: <http://alsolikelife.com/shooting/wp-content/uploads/2010/02/tale-of-tales-pic.jpg>. Acesso em 26 de março de 2014.
Figura 139: <http://dosfilmesquevi.files.wordpress.com/2011/02/13-tale-of-tales.jpg>. Acesso em 26 de março de 2014.
Figura 140: <http://www.altfg.com/blog/film-festivals/berlinale-2009-after-winter-comes-spring/>. Acesso em 26 de março de 2014.

> quando ele está no alto. [...] uma sombra sempre depende de uma fonte de luz. Ela não existe por si só. Isso é o que a torna misteriosa. Já desde os primórdios da humanidade, as sombras pareciam aos homens ser algo mágico. Os espíritos dos mortos eram chamados de sombras e o submundo, de Reino das Sombras, o qual era encarado com espanto e horror. Poetas românticos sempre foram atraídos pela ideia das sombras. Eles se referem a ela especialmente quando querem expressar alguma coisa cujas palavras sejam inadequadas. [...] Quando uma sombra tem todos estes poderes, o que é, então, uma silhueta? Para começar, a palavra silhueta é em si uma espécie de apelido. O Marquês Etienne de Silhouette era o controlador geral de finanças em Paris, em 1759. Naquela época, as finanças da França estavam em uma situação deplorável. O Marquês teve, então, que tomar medidas econômicas drásticas para poder salvar o país. Apesar de suas boas intenções, ele recebeu poucos agradecimentos. Tudo o que era vil e barato era chamado de "silhouette" num sentido depreciativo, para zombar de seu rigor. Neste mesmo período, tornou-se moda por todo o país possuir retratos pretos cortados à tesoura. Estes retratos eram muito fáceis de produzir e muito mais baratos do que os custosos retratos pintados em miniatura. Assim, logo eles ganharam imensa popularidade. Foi justamente a sua barata produção que levou os parisienses a compará-las com as medidas de Etienne de Silhouette. Os retratos de sombra passaram a ser chamados de "silhouettes". Assim, a palavra foi logo oficializada e inserida no dicionário francês e, posteriormente, em todo o mundo. O fato de o Marquês de Silhouette também ser um entusiasta no recorte de retratos de sombras deve ter contribuído para esta sua inesperada imortalidade. Os retratos de silhueta deste período eram o resultado não apenas da observação e do talento do artista; eles eram executados com o maior cuidado, de modo a obter uma semelhança verdadeira e inquestionável com o modelo. O sujeito ficava sentado em uma cadeira especialmente construída, com um suporte para sua cabeça, assim como nos primórdios da fotografia. Incorporada a esta cadeira, havia uma moldura com uma placa de vidro em uma posição fixa. Esta moldura era coberta com papel oleoso. Em seguida, uma vela jogava sua luz, de forma que a sombra era projetada na tela sem distorções. O contorno era, então, desenhado no papel com o máximo de precisão. O espaço interior era preenchido com tinta preta. Assim, obtinha-se um retrato preciso em tamanho real do modelo (REINIGER, 1975:11-13).

Veremos ainda ao longo deste trabalho citações enormes como esta, por duas razões: primeiramente, para trazer a voz literal da artista, uma vez que existe pouco material sobre ela em língua portuguesa, e também para conhecer um pouco mais de Lotte Reiniger através daquilo que ela fazia muito bem: contar histórias.

O trabalho de Lotte Reiniger acompanha grande parte das maiores descobertas da história do cinema de animação, ajudando a definir alguns estilos e gêneros. No que tange os recortes e as silhuetas mais ainda, pois ela é a principal referência em termos de extensão e diversidade desta arte. E, conforme ela mencionou acima, sua escolha pela definição de sua arte se deu de uma forma pragmática e paulatina, como podemos perceber nos créditos de seus filmes, em que aparecem várias definições como: *Film in ShadowShow*, *Silhouettenfilm*, *Silhouetten-Opernhaus*, *Filmfantasie*, *Silhouette Colour Film*, entre outras. E por mais que a

artista tenha utilizado a expressão silhuetas para denominar sua expressão artística, ela mesma a considera insatisfatória. Vamos, então, provocar um pouco esta nomenclatura.

Ainda pegando a versão sobre o Marquês Etienne de Silhouette, a silhueta surgiu como retrato da sombra, ou seja, o contorno, porque a sombra, nesse sentido, fura a luz, preenche a "ausência" de luz; ela é a projeção da silhueta de um objeto. A silhueta é o desenho da sombra, o contorno do que ela recortou da luz. E, por isso, somos propensos em aludir a silhueta à sombra.

O *Dicionário Oxford de Arte* (2001) também menciona o Marquês Etienne de Silhouette (1709-67) como sendo a origem da palavra, bem como o significado conotativo da expressão: "a preço baixo". Segundo o dicionário:

> Silhueta (fr., *silhouette*). Imagem dos contornos de uma figura, matizada em uma única cor sólida e plana, dando a impressão de uma sombra projetada pela figura em questão. O termo aplica-se em particular a retratos de perfil, em cor preta contra fundo branco (ou vice-versa), pintados ou recortados em papel, que foram extremamente populares no período compreendido entre c. 1750 e c. 1850. Os silhuetistas proporcionavam ao público o método retratístico mais rápido e barato (a arte da silhueta já foi chamada de 'miniatura dos pobres'). A popularidade da técnica foi fomentada pelo gosto neoclássico e ganhou prestígio intelectual por meio dos *Ensaios sobre Fisionomia*, de J. C. Lavater (1775-8,tradução inglesa 1789-98), que granjeavam enorme respeito por toda a Europa, notavelmente por Goethe, e baseavam-se em silhuetas para a exposição do tema. O formato usual era um perfil da cabeça, mas até cenas de conversação apareciam em forma de silhueta. Após 1800 uma grande variedade de técnicas foram desenvolvidas, mas a força da silhueta foi comprometida pela introdução da cor, da douração e de fundos trabalhados. [...] Na Inglaterra os retratos em silhueta foram geralmente chamados 'sombras' ou 'perfis', até o final do século XVIII (2001:492-493).

Desta forma, podemos dizer que é coerente que Lotte Reiniger tenha escolhido o termo silhuetas em detrimento de sombra.

De fato, silhueta e sombra são determinações muitos imbricadas. Todavia, onde tem sombra tem silhueta e toda sombra tem silhueta (reta ou sinuosa), mas nem toda silhueta tem sombra. A sombra depende da luz para existir enquanto a silhueta existe por si só, podendo ser "materialização" da sombra, ou não. A mesma relação não pode ser feita com os recortes, pois eles são silhuetas no sentido de contornos, podendo servir ou não para sombras. Podem ser chapados ou não. Ou seja, filmes de recortes também poderiam ser chamados de filmes de silhuetas, mas, por uma questão de modalidade, são separados. Sendo assim, *filmes de silhuetas* são aqueles em que as figuras são geralmente pretas e chapadas com a fonte de luz vindo de trás das figuras.

3.2.2.2 - LOTTE REINIGER: Uma contadora de história com mãos de tesouras

> "Eu acredito mais nos contos de fadas do que nos jornais"
> Lotte Reiniger

> "Ela é uma artista e seu trabalho seria tão bom quanto se, em vez de trabalhar com filme, ela fosse pintora ou musicista... Artisticamente, eu tenho que vê-la como uma expressão visual da música de Mozart. Eu gostaria que pudesse ser feito um filme mostrando suas mãos durante a produção de uma de suas figuras. Seus dedos apertando sua única ferramenta, a tesoura, me fazem pensar em uma graciosa dançarina clássica. Não tenho histórias para contar sobre ela. Ela própria é uma história fascinante."
> Jean Renoir

O subtítulo deste tópico, bem como a epígrafe de Jean Renoir, pode ser confirmado em toda a trajetória de Lotte Reiniger e ilustrado no começo do filme *Cinderella* (1922). Para contar o clássico conto de fadas, Lotte inicia o filme com metalinguagem, aparecendo suas mãos e a tesoura cortando a silhueta da personagem principal em *live-action* acelerado, e seguido de *stop-motion*.

Charlotte (Lotte) Reiniger nasceu em Berlin em 1899 e morreu em 1981, aos 82 anos. Já na infância e juventude brincava com teatro de sombras, desenvolvendo uma grande habilidade em fazer recortes de silhuetas. Estudou por curto tempo no estúdio do conceituado diretor de teatro do *Deutsches Theater*, Max Reinhardt, em Berlin, onde também fez figurinos. Conviveu também com outros nomes do teatro, entre eles, o amigo dramaturgo Bertolt Brecht.

> Eu podia cortar silhuetas de forma bastante rápida com a tesoura. Eu também podia pintar, ler e recitar, mas estas coisas não impressionavam ninguém. Mas todo mundo ficava estupefato com os recortes com tesoura, que pareciam uma realização incomum. As silhuetas eram bastante elogiadas, e eu cortava silhuetas para todos os aniversários na família. Alguém me advertiu: para onde esta trilha iria levar? De modo nenhum eu fui encorajada a continuar. Eu estava agora apaixonada pelo teatro e pela atuação. Mas atuar em peças em um pequeno apartamento fez uma certa confusão. Então foi um grande alívio para todos quando comecei a usar minhas silhuetas para fazer teatro, construindo um pequeno teatro de sombras para encenar Shakespeare. Houve paz por um curto tempo, e então veio o filme. Eu tinha me recusado a aprender uma profissão e tinha, agora, um desejo: fazer filmes a todo custo. Isto era um problema, mas as fadas devem ter tido pena de mim e me ajudaram. Naquela época, Paul Wegener, um grande ator e artista, estava em Berlin. Ele produziu filmes belos e incomuns, e sua ambição era explorar todas as possibilidades da câmera para o desenvolvimento do filme. Wegener me viu cortando silhuetas atrás do palco no teatro de Reinhardt e ficou interessado. Ele gostou de minhas silhuetas e achou que elas tinham

> um raro senso de movimento. Ele, então, me apresentou para um grupo de jovens artistas que tinham começado um novo estúdio de filmes de animação. Neste grupo eu comecei fotografando minhas silhuetas, da mesma forma que desenhos são fotografados para desenhos animados, e eu fui bem-sucedida em fazer um filme com minhas figuras de sombra. (REINIGER *apud* STARR, 1976:81-82). [Tradução livre do original em inglês].

Entre 1916 e 1917, Lotte começou a fazer intertítulos de filmes e molduras (*layout* de criação gráfica) recortados à mão, para Paul Wegener e, posteriormente, para Rochus Gliese. Para este segundo, fez também adereços e figurinos para o filme *Die schöne Prinzessin von China* [A bela princesa da China]. Em 1918, participou como animadora de *stop-motion*, através de Paul Wegener, numa cena do filme *Der Rattenfänger von Hameln* [*O Flautista de Hamelin*], fato que será contado com mais detalhe pela própria Lotte, mais adiante.

Figura 141 - Intertítulo para o filme *Der Rattenfänger von Hameln*
Fonte: Reiniger, 1970:83

Somente em 1919, também por intermédio de Paul Wegener, Lotte entrou no instituto de pesquisa *Institut für Kulturforschung*, em Berlin, com um grupo jovem, sob a direção de Hans Curlis. Na Instituição, ela iniciou sua carreira autoral no cinema de animação de silhuetas, que se estenderia até os últimos anos de sua vida. Seu primeiro filme de animação de silhuetas foi *The Ornament of the loving Heart* (1919), que contou com a colaboração de Carl Koch, seu futuro marido, e de Berthold Bartosch.

Sua produção seguiu uma dinâmica frenética, especialmente com a temática dos contos de fadas. Lotte possui uma filmografia com mais de cinquenta filmes e deixou um legado tanto técnico quanto estético, cuja influência pode ser vista em vários filmes, tanto na história do cinema de animação quanto numa tela de cinema nos dias atuais. E não somente em filmes de silhuetas.

Sua delicadeza na animação casava perfeitamente com a poética da linguagem das sombras e dos contos maravilhosos, os contos de fadas, com os quais ela se encontrou

poeticamente. Poderíamos atribuí-la o ofício de uma contadora de histórias. Então, fazendo jus a este ofício, ela mesma conta, a seguir, sua história com a animação:

> Com a invenção da cinematografia, surgiu um tipo totalmente novo de bonecaria. Esta foi chamada de animação, no sentido de dar vida a objetos imóveis. Como você já ouviu os mitos que narram o suposto nascimento do teatro de sombras, você também vai gostar de ouvir uma história sobre animação. Esta não é nenhum mito, mas a pura verdade, a qual eu testemunhei no ano de 1918, na cidade de Bautzen, Alemanha, e que foi o meu primeiro contato com este novo meio, quando era apenas uma jovem moça.
>
> Naquela época, Paul Wegener, um grande pioneiro da produção de filmes na Alemanha, estava produzindo lá um filme do conto *O Flautista de Hamelin*. Wegener era um famoso ator e estava fascinado pelas fantásticas possibilidades do filme, pouco exploradas até então. Em seus filmes, ele explorou essas possibilidades prodigiosamente, fazendo pessoas desaparecerem, fazendo objetos serem movidos por homens invisíveis e todo tipo de coisas improváveis que poderiam ser feitas pela câmera e seus truques. Em *O Flautista de Hamelin*, a famosa cena em que os ratos que infestavam a cidade são atraídos para fora da cidade pelo som da flauta foi uma das cenas chave. O filme não foi gravado na cidade de Hamelin, mas em Bautzen, pois esta possuía um aspecto mais pitoresco de cidade medieval.
>
> A ideia original de Wegener era utilizar ratos de madeira e o movimento deles seria feito através de *stop-motion*, ou seja, fotografando uma imagem de cada vez, e movendo os objetos entre uma foto e outra. Contudo, a equipe de produção do filme achava que este processo demandaria uma grande quantidade de tempo e de trabalho. Foi decidido, então, que a cena seria gravada com ratos de verdade.
>
> Uma pequena e pitoresca rua medieval foi escolhida, e a cada um dos membros da equipe (incluindo eu) foi dada uma cesta cheia de ratos. E nós nos escondemos nos porões da rua. De manhã cedo a rua havia sido fechada para o tráfego. Então, Wegener, em seus trajes de flautista, passou pela rua, tocando sedutoramente. Disparou-se um tiro de revólver, uma prática comum para sinais distantes naqueles tempos de filmes mudos, sinalizando para que nós abríssemos as cestas, deixando os ratos escaparem. E eles realmente escaparam! Nenhum deles pensou em seguir o flautista. Eles cruzaram rapidamente a rua e escaparam em um instante.
>
> Quando a cena foi projetada, dificilmente se podia vê-los. Apesar do fato de o flautista, que há muito tempo atrás havia libertado a cidade de Hamelin de uma praga de ratos, ter agora infestado a cidade de Bautzen com outra, nós não estávamos muito preocupados. Tínhamos que pensar em algo mais.
>
> Resolvemos, então, usar porquinhos-da-índia. Estes pobres bichinhos foram pintados de cinza e adornados com longas caudas. E, novamente, cada um de nós pegou uma cesta cheia deles. A mesma cena foi repetida: o flautista tocou, o tiro foi disparado e abrimos as cestas com os porquinhos-da-índia. Mas, diferentemente dos ratos, eles não escaparam. Desconhecendo o roteiro, eles alegremente se sentaram no meio da rua e ficaram brincando uns com os outros, tirando as caudas e se divertindo o melhor que podiam. Mas nenhum deles seguiu o flautista.
>
> Então, realmente tinha que ser ratos de madeira e *stop-motion*. Estávamos novamente escondidos nos porões, desta vez carregando ratos de madeira. O flautista tocou, o tiro foi disparado e nós colocamos os ratos para fora das

> janelas, nos retirando rapidamente. Saímos de novo, movemos um pouquinho os ratos e nos retiramos. E, fazendo isto desde às cinco da manhã até a hora em que o sol se pôs, nós conseguimos mover os ratos por toda a rua.
> A projeção foi um triunfo. Aqueles ratos se moviam tão erraticamente como se espera que ratos em pânico o façam, e eles seguiam direitinho o flautista.
> Mas como estivemos ocupados durante um dia inteiro realizando este milagre, as sombras das casas também foram se movendo. Elas também haviam sido animadas. Um remédio para este contratempo foi rapidamente encontrado: uma foto foi feita com nuvens passando o sol, pintado de azul, de forma a parecer com a lua. Este foi cortado para dentro da cena, adicionando um grande sentimento poético, o que foi muito elogiado por todos (REINIGER, 1975:82-84).

Esta "tragicomédia impressionista", certidão de nascimento de Lotte Reiniger no cinema de animação, mesmo que infestando a cidade de ratos e deixando os porquinhos-da-índia desempregados, deve ter proporcionado uma linda cena de sombras nas paredes da cidade, animadas pelo sol ao estilo Claude Monet. Todavia, a cena entregou o mecanismo temporal dos movimentos dos ratos (*stop-motion*), pois os dois tempos, fílmico e cronológico, não se encontravam um com o outro.

> Este foi meu primeiro encontro com a animação, do qual sempre lembrarei com muito carinho, pois aquele filme foi meu primeiro trabalho no cinema, cortando títulos de silhueta para cada rolo. Naquele tempo, os filmes eram projetados em rolos e ambiciosas imagens artísticas adornavam os títulos de cada rolo. Além disso, foi também Paul Wegener que me apresentou a um grupo de jovens artistas e cientistas que estavam abrindo um estúdio de animação experimental e os persuadiu a deixar aquela jovem moça a fazer as silhuetas móveis de modo a tornar um desenho animado de silhuetas (REINIGER, 1975:84).

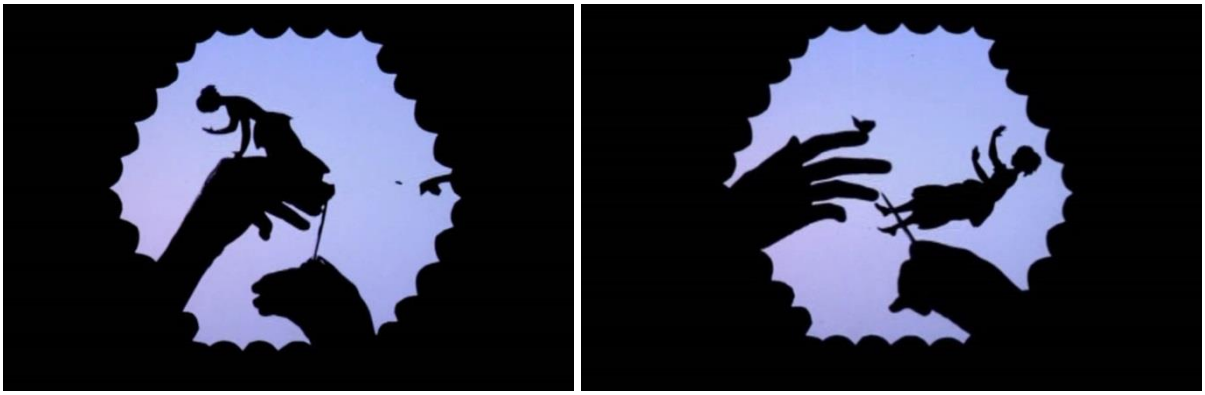
O maior potencial desta imersão no grupo foi o caráter experimental de um grupo de jovens artistas ávidos por explorar um campo virgem: o cinema e o cinema de animação, que ainda estavam em sua infância. Em ebulição no período, as experiências de Oskar Fischinger e Hans Richter do cinema abstrato, entre outras coisas, iriam potencializar algumas descobertas.

Em 1920, Lotte Reiniger seguiu fazendo alguns intertítulos para filmes e realizou efeitos especiais. Conforme Arruda (2010), Lotte animou uma silhueta complexa de falcão para o filme *Die Nibelungen* (1924), de Fritz Lang. "Esta silhueta era composta por quase cinquenta peças desenhadas e recortadas em separado e unidas por fios de arame. Em 1933 animou uma sequência para o filme *Don Quixote* de G. W. Pabst" (ARRUDA, 2010:25).

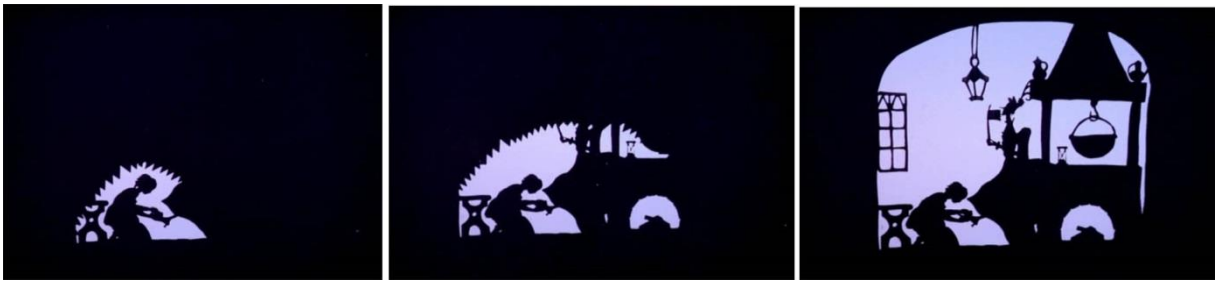
"Em 1929, Lotte Reiniger co-escreveu, dirigiu e fotografou um longa em *live-action* intitulado *Running after Luck*, com Jean Renoir e Berthold Bartosch no elenco"

(STARR,1976:76). Ainda conforme a autora, uma sequência de silhuetas foi retirada do filme e lançada separadamente.

No filme ***Cinderella*** (1922), já podia ser visto o seu reconhecimento artístico, de modo que constava nos créditos iniciais: 'um filme de fadas em teatro de sombras por Lotte Reiniger'. Neste filme, olhos (pálpebras e íris) e bocas se mexem. Estas, inclusive, articulando falas. Um recurso que é bastante explorado neste filme é uma espécie de buracos de luz que se abrem no plano da tela, dentro dos quais se passa a cena. Estes buracos abrem e fecham e ganham formas de portas, janelas e arcos, às vezes, em dois lugares do mesmo plano, mostrando cenas simultâneas que acontecem em ambientes diferentes. Eles também são usados para dar os efeitos de *zoom*, de movimentação de câmera e de planos (do primeiro para o geral), bem como para cortes. Além disso, estes buracos são utilizados em alguns momentos também como molduras. Estes efeitos podem ser resultado das contribuições da animação abstrata, pois estes efeitos já podiam ser vistos em trabalhos de Oskar Fischinger e Hans Richter, como cortes com pedaços de papel que se movem no plano cortando-o, e formas geométricas que abrem e fecham e que aumentam e diminuem.



Figuras 142 e 143 - Metalinguagem e efeitos de "buracos" no filme *Cinderella*
Fonte: Frames retirados do filme disponível no YouTube



Figuras 144, 145 e 146 - Sequência dos "buracos" no filme *Cinderella*
Fonte: Frames retirados do filme disponível no YouTube

Ainda no começo da década de 1920, Lotte Reiniger foi abordada pelo banqueiro Louis Hagen, que havia adquirido uma grande quantidade de rolos de filmes e a ofereceu para

fazer um longa-metragem de animação, cedendo inclusive a sua garagem, na cidade de Potsdam, para que ela e sua equipe montassem o estúdio. Desta forma, se iniciou a produção de seu mais conhecido trabalho, *As Aventuras do Príncipe Achmed*, começando uma parceria entre Lotte e Louis Hagen que se estenderia por muitos anos.

Participava desta equipe Walter Ruttmann, animador experimental de animação abstrata que se utilizava de técnica em vidro com areia e sabão, e que trabalhou com Lotte durante os três anos de produção do filme, realizando os efeitos especiais e de fundos. Participava também Berthold Bartosch, com quem Lotte trabalhou por aproximadamente dez anos. Foi ele quem criou os cenários móveis para este e para outros filmes dela nos anos 1920, bem como foi o responsável por várias descobertas técnicas.

Lotte menciona inúmeras vezes a importância destes dois artistas em seu trabalho. E desta experiência inicial com Walter Ruttmann e Berthold Bartosch, ela consegue criar uma simbiose entre vários procedimentos artísticos. "Em *As aventuras do Príncipe Achmed* (1923-1926), Reiniger desenvolve uma técnica original de silhuetas com sombras chinesas, à qual se juntam, por exemplo, as animações sobre areia de Ruttmann". (DENIS, 2010:62). Estava, aqui, se formulando procedimentos técnicos e estéticos que seriam determinantes no aprendizado de "princípios". Outro nome que atravessou toda a trajetória, artística e pessoal, de Lotte Reiniger, foi Carl Koch, seu marido e produtor. Koch era diretor de cinema e foi uma pessoa fundamental na vida da artista.

> Começando somente com preto e branco e gradualmente desenvolvendo mais cenários com fundos móveis, usando sabão, areia e tinta em diferentes camadas, às vezes dois negativos, cada um feito em diferentes bancos de animação e composto por diferentes artistas, totalmente através de sua própria concepção [...] Como vai aparecer quando se mover ou como ficarão as duas composições, que parecem boas separadas, quando forem colocadas juntas, eram incógnitas que só poderiam ser aguardadas com esperança. Muitas das coisas que fazíamos são hoje bastante comuns, mas fomos nós os primeiros a fazê-las. Às vezes tínhamos que fazer experimentos durante semanas até que tudo estivesse pronto para a filmagem (REINIGER *apud* STARR, 1976:80). [Tradução livre do original em inglês].

Do ponto de vista narrativo, ***As Aventuras do Príncipe Achmed*** [94] é um revisitamento aos personagens e enredos dos contos de *As Mil e uma Noites* e foi uma temática proposta por Lotte à sua equipe.

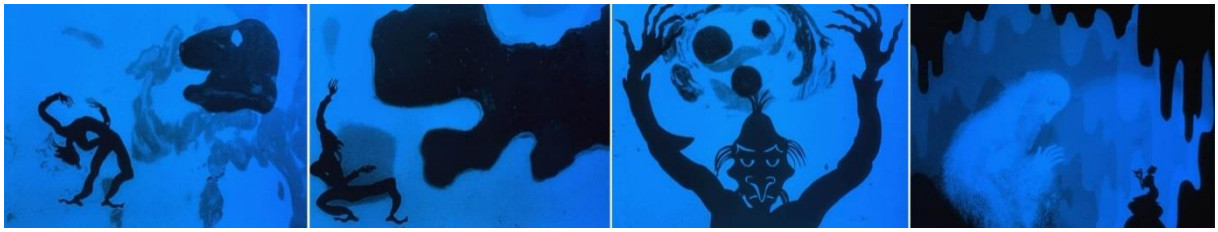
[94] Na versão do filme que está na coletânea de DVDs *Animazing*, Nº 2, a cópia tem uma nota de advertência, comunicando que o filme foi lançado na Alemanha em 1926, mas não existe nenhum negativo nem a cópia da versão do período. Sendo assim, esta é uma reconstrução baseada num fragmento de cópia de nitrato com dados obtidos do *Arquivo Nacional de Televisão e Filmes*, em Londres. Foi recopiado e os dados foram inseridos conforme o Programa de Censura.

> Eu me senti um pouco acanhada com relação aos meus colaboradores, em ter que envolvê-los em tal mundo de contos fadas, que para mim, era real. "O que isto tem a ver com o ano de 1923?", perguntou Walter Ruttmann. "Nada", era o que eu podia dizer, "mas eu estou viva agora, e quero fazer enquanto tenho chance". E ele fez coisas maravilhosas para este filme, e as partes que fiz com ele são as de que tenho mais orgulho (REINIGER *apud* STARR, 1976:79).

A historiografia do cinema de animação, mesmo havendo controvérsias, considera que este filme foi o primeiro longa-metragem de animação a ser realizado, tendo sido iniciado em 1923 e concluído três anos depois. Na equipe do filme, além de Carl Koch, Walter Ruttmann e Berthold Bartosch, estavam Alexander Kardan e Walter Turck como assistentes.

> Koch era produtor e controlava os aspectos técnicos, eu recortava e animava as figuras, assistida por Alexander Kardan e Walter Turck. Ruttmann criava maravilhosos movimentos para os eventos mágicos como fogo, vulcão, batalha entre bons e maus espíritos e Bartosch compunha movimentos de ondas para uma tempestade marítima, agora uma cosia banal em animação, mas uma grande novidade no período (REINIGER *apud* ARRUDA, 2010:114).

Já a abertura do filme é bem texturizada, contendo um fundo que tende para o abstrato, influência nítida de Walter Ruttmann. Estas abstrações se repetem em outros momentos do filme, especialmente para representar fenômenos mágicos e naturais. Em alguns casos, a animação abstrata do fundo ganha conotações figurativas, como no caso da fumaça que emana do vulcão.



Figuras 147 a 150 - Formas com efeitos de abstrações no filme *As aventuras do Príncipe Achmed*
Fonte: Frames retirados do filme disponível no DVD *Animazing Volume 2*

Há cenas em contraluz, mas com fundo preto, fazendo as silhuetas aparecerem nos vazados, como nas cenas dentro do castelo das ilhas mágicas de *Wak-Wak*. As molduras, espécie de emolduramento das cenas, além de muito especiais plasticamente, representam também os planos fílmicos, servindo para representar ambientes internos e externos.

Figuras 151 a 156 - Cenas do filme *As aventuras do Príncipe Achmed*
Fonte: Frames retirados do filme disponível no DVD *Animazing Volume 2*

Em algumas situações, os olhos dos personagens se mexem. As bocas, quase sem articulação, são, em poucos momentos, usadas para uma mudança de expressão, bem como para pouquíssimas falas. Alguns personagens tinham aproximadamente três tamanhos de silhuetas para se trabalhar diferentes planos.

Na cena da luta entre a Bruxa da montanha ardente e o Mágico africano, eles se metamorfoseiam várias vezes em animais, para que o animal mais forte vença o mais fraco, acontecendo, então, uma disputa de forças. A metamorfose é um elemento bastante utilizado na animação, tendo sido exploradíssima por Méliès e fortemente absorvida nos filmes de silhuetas. Obviamente, que pela dimensão do trabalho e pela popularidade de Lotte, ela influenciou artistas que ainda hoje se utilizam deste recurso na animação.

No filme *Príncipes e princesas*, de Michel Ocelot (ver página 337), há uma cena similar, bem como no filme *The Sword in the Stone* (1963), de Walt Disney.

Figuras 157 a 159 - Sequência do filme *As aventuras do Príncipe Achmed*
Fonte: Frames retirados do filme disponível no DVD *Animazing Volume 2*

O recurso da metamorfose pode ser também uma herança dos contos de fadas, como os clássicos *Cinderella*, *A Bela e a Fera*, *O Corvo*, *O tocador de tambor*, *O príncipe Sapo*, entre tantos outros.

Do ponto de vista da estrutura narrativa, o filme é dividido em atos, o que nos remete tanto ao *As Mil e Uma Noites* como também à estrutura teatral, sendo possível fazer esta alusão ao teatro, pois, no final da história, fecham-se as cortinas de sombra (metalinguagem). Contudo, isto não é mérito apenas dos filmes de Lotte, pois muitos filmes da época mantinham esta característica. Há diversas legendas que ajudam a tecer a narrativa: localização espacial, dando adjetivos, nomes e classes aos personagens, e mesmo falas aos personagens em tempo atual.

> Embora o filme tenha sido feito nos dias do cinema mudo, desde o começo nós tivemos a colaboração do compositor Wolfgang Zeller, que escreveu a música para os efeitos especiais sonoros, como notas de flauta e marchas, e nós tentávamos filmar no ritmo da música para obter sincronização com a orquestra que acompanharia o filme. Quando o filme foi finalizado, nenhum cinema se atrevia a exibi-lo, pois "isto nunca tinha sido feito antes". Então nós fizemos por nossa própria conta a primeira apresentação no teatro de *Volksbuhne* no norte de Berlin. Ele se tornou um grande sucesso. Isto aconteceu em maio de 1926. (REINIGER *apud* ARRUDA, 2010:114).

A inserção da música no processo de realização de um filme "mudo" é um procedimento que possibilita a criação de uma lógica sobre o ritmo dos movimentos dos personagens, num nível perceptivo dos animadores. Não se pode dizer que isso funcionou, mas o procedimento é, atualmente, fundamental no cinema de animação.

No filme *Doktor Dolittle e seus animais: a viagem para África* (1927-1928), foram aproveitados, de modo geral, vários esquemas utilizados em filmes anteriores.

Do ponto de vista do elemento da música e do som, a meu ver, assim como é arbitrário estabelecer um marco para o surgimento do cinema, também o é estabelecer para o advento do som no cinema, pois isto implica em várias questões, entre elas se o som era executado ao vivo, gravado, falado, captado, sincronizado, ou de outras formas. Mas consideremos que, entre o final da década de 1920 e o início da de 1930, o som alavancou na história do cinema. Este fator vai ser um divisor de águas para o cinema de atores e, mais ainda, para o cinema de animação. Como já mencionado anteriormente, o som na animação pode ser considerado 50 por cento dela.

Embora Lotte Reiniger já estivesse utilizando procedimentos em que a música era propulsora da ação em processos de animação e tivesse percebido a importância do som para a animação, como vimos em *As Aventuras do Príncipe Achmed*, o advento do filme sonoro

lhe possibilitou outras perspectivas, tendo, inclusive, feito alguns filmes especialmente relacionados ao acompanhamento musical. E isto pode se dar devido a uma influência da animação abstrata.

Em 1930, Lotte fez o filme ***Ten Minutes Mozart***, com música de Mozart e direção musical de Wolfgang Zeller. É possível ver neste filme um começo de organicidade entre o elemento visual (movimentação e formas) e o som. As bocas dos personagens não mexiam, mesmo sendo parte em ópera. Não há narrador nem legendas. A narrativa é imagética. As roupas das figuras são riquíssimas em detalhes e a imagem é feita em contra-luz.

Lotte tem uma série de filmes com forte apelo musical, entre eles: ***Harlekin*** (1931-1932), ***Carmen*** (1933) e ***Papageno*** (1935)[95]. Em *Harlekin*, acontecem duas cenas de metalinguagem: uma durante a dança de salão (corte), quando entra uma mão em tamanho real em silhuetas e pega o personagem central, tirando-o do salão e o jogando em outro ambiente, o da próxima história. O personagem tem a mesma silhueta do personagem de *Ten Minutes Mozart*, bem como a cena da dança, que é uma forma direta de intertextualidade com o filme. A segunda cena de metalinguagem é na "morte" do Harlekin. No momento em que ele é atingido pelas balas, seu corpo é rapidamente fragmentado, revelando as articulações de seu corpo de boneco-silhueta.

Em *Carmen*, a música determina as ações. Não há legendas e as bocas são pouquíssimo articuladas. Um elemento que merece destaque são as roupas dos personagens, pois suas texturas são muitos convincentes, dando a impressão de que são de tecido em vez de papel. Destaco a cena em que Carmen levanta o vestido para correr, na qual é possível se perceber gravidade, textura, etc. Em *Papageno*, a música também determina as ações. O filme é em ópera e as bocas articulam, ora mais, em planos mais próximos, ora menos, nos planos mais gerais. Neste filme ocorre a metamorfose de pássaros em mulheres.

Figuras 160, 161 e 162 - Cenas dos filmes *Ten Minutes Mozart*, *Papageno* e *The Tocher*
Fonte: Frame retirados dos filmes disponíveis noYouTube (160 e 161) e http://www.lottereiniger.de/ (162)

[95] Estes três filmes encontram-se no DVD: *Lotte Reinigers schönste Filme*. Arte Edition. Produzido em cooperação com *Deutsches Filminstitut* e *Deutsches filmmuseum Frankfurt am Main*. 2009.

Em 1937, Lotte fez *The Tocher*, um filme Ballet, conforme ela denominou. Uma narrativa de imagens de cinco minutos apenas com fundo musical instrumental, explicitando uma homenagem à dança, aparecendo coreografias de ballet clássico.

Pode-se perceber que, na animação de Lotte Reiniger, especialmente nos exemplos citados, a música é um elemento que determina o movimento, a alma e a vida dos personagens.

Historicamente falando, e deixando de lado a animação abstrata, é inevitável não fazer a relação deste processo com *Fantasia* (1940), de Walt Disney, um dos filmes mais representativos e esteticamente perfeitos na história do cinema de animação e que se utiliza de aspectos do som como regente das ações.

Ainda em 1937, Lotte fez uma pequena cena de uma peça de teatro de sombras no filme *live-action La Marseillaise*, de Jean Renoir. Os personagens-atores se dirigem para uma sala com plateia, em cujas paredes estão coladas silhuetas de forma decorativa, para assistirem uma apresentação. Começa, então, a cena de teatro de sombras em tempo real, acompanhada por uma musicista que toca piano. Não aparecem as varinhas nas mãos das figuras, mas é possível vê-las na parte inferior, sustentando a vertebral. Os movimentos das silhuetas são toscos. Em *O conde de Carabas e o gato de botas* (1935) são utilizados diferentes efeitos de transição diferentes dos "buracos de luz". As falas estão sincronizadas e as bocas articuladas.

Em 1944, Lotte fez *The Golden Goose*, em que as roupas e os vazados das figuras são muito detalhados, especialmente os chapéus e cabelos. O filme explora a perspectiva. Há um personagem secundário, artista de rua, que o narrador apresenta como um bobo da corte, mas sua silhueta lembra *Kasper*, o personagem do tradicional teatro de bonecos alemão. Isto pode ser, de fato, uma referência ou apenas uma interpretação minha.

The Magic House (1953) é uma espécie de fragmento de "remake" de *As Aventuras do Príncipe Achmed*, como um curta de 10 minutos. Verdadeiramente, era uma adaptação da história, que contava apenas o começo com um desfecho menos conflituoso e com poucas aventuras. Nesta versão, Lotte explorou bastante a perspectiva, mas a composição da cena, especialmente a posição dos personagens (planos), foi feita como na primeira versão.

Em 1953 ela começou a fazer *O gafanhoto e a formiga*, contendo uma animação muito fluida com os animais dançando. Sapos, borboletas, minhocas, rato, besouros: todos executando coreografias. A narração é em *off*. As bocas são articuladas só em planos próximos e os fundos são elaboradíssimos.

Em sua versão de João e o pé de feijão, *Jack and the Beanstalk* (1955), ela faz um filme com muitas cores, mas mantendo a contra luz e muitas silhuetas chapadas, o que dá um contraste ao conjunto de cores de fundos. O filme é preponderantemente narrado com voz em *off* e com trilha sonora de fundo, havendo também falas sincronizadas com a articulação da boca. Mas estas são pouquíssimas. No mesmo ano, seguindo o mesmo modelo, da narrativa em *off*, música de fundo e de poucas vozes sincronizadas, bem como a boca articulada, ela faz *Hänsel and Gretel*, embora este seja em preto-e-branco.

Figuras 163, 164 e 165 - Cenas do filme *Jack and the Beanstalk*
Fontes: Frames retirados do filme disponível no YouTube

Em *Prince Frog* (1961), quando o sapo está descendo para a profundidade da água, o plano de fundo se movimenta na vertical, diferente do efeito panorâmica. É possível perceber que existe uma outra camada de fundo, estática, por baixo daquela que se move. Para os cortes, há com grande frequência o uso do recurso dos "buracos de luz", usado anteriormente em *Cinderella*.

As silhuetas coloridas, feitas para luz frontal, são feitas da mesma forma que as pretas, mas são cobertas com papel colorido, e as dobradiças da articulação ficam escondidas. O fundo é de papel colorido transparente, ficando algumas partes sobrepostas, o que possibilita uma nova combinação de cores. Este papel se assemelha às gelatinas de PC. Recortes pretos no cenário, como silhuetas, retém a luz frontal. Há o uso de contra-luz em alguns momentos, numa densidade que tem função apenas para o cenário. Na cena com o polvo, é possível ver que a luz de frente chapa o cenário.

Figuras 166, 167 e 168 - Exemplos de contra luz e de luz frontal em produção
Fonte: Frames retirados do documentário *The Art the Lotte Reiniger*, disponível no Youtube.

Em comparação com a animação de recortes, Halas & Manvell dizem que os filmes de silhuetas podem "sugerir certo grau de profundidade mediante o uso de cinzas menos definidos ou fundos sombrios" (HALAS & MANVELL, 1979:281). Contudo, Lotte realizou em vários filmes estas escalas de cinzas, mas desenvolveu, além disso, outras escalas de cores pastéis e também vibrantes. E, mesmo que em *Prince Frog* apareça uma cena de animação em recorte com o fundo chapado, há também uma sequência mista com contra luz e luz frontal.

Depois da morte de Carl Koch, em 1963, Lotte levou mais de dez anos para voltar a produzir. Em 1970, ela publicou seu livro e participou do documentário *The art of Lotte Reiniger*, produzido por Louis Hagen e dirigido por John Isaacs.

Em 1976, ela fez *Aucassin and Nicolette*, apresentado e produzido pela *The National Film Board of Canada*. O filme, colorido, com contra-luz e silhuetas chapadas, retoma algumas legendas, voz em *off* de narrador, poucas vozes em tempo atual e bocas sem articulação. Em 1979, fez *The Rose and the Ring* e, em 1980, seu último filme, *Düsselchen und die vier Jahreszeiten*.

3.2.2.2.1- Procedimentos técnicos e estéticos de Lotte Reiniger

A descrição destes procedimentos é fundamental, não só para se entender os processos da artista e as especificidades de sua arte, mas para entender parte da história do cinema de animação e do cruzamento de duas linguagens da animação, sobretudo do teatro de sombras com o cinema de animação.

Toda esta descrição dos procedimentos foi expressa pela própria artista em diferentes fontes: no documentário *The art of Lotte Reiniger*, em que ela faz pequenas demonstrações das etapas, manuseando habilidosamente sua tesoura em tempo real; em seu relato que consta no livro *A técnica da animação cinematográfica*, de John Halas & Roger Manvell; e em seu livro *Shadow Puppets, Shadow Theatres and Shadow Films*. Naturalmente, estes procedimentos podem ser observados em seus filmes.

Seus procedimentos técnicos podem ser numerados nas seguintes etapas:

1 - Sobre a escolha da ideia, ela alerta que deve ser um tema do qual se goste muito, pois você ficará com ele por muito tempo, uma vez que o processo de animação exige muito tempo. A partir de então, deve-se fazer alguns esboços dos personagens, cenários e posições-chave.

2 - Pensar na música, podendo ser já existente ou original. Caso se opte por música clássica, ópera ou balé, por exemplo, ao mesmo tempo em que os esboços são traçados, deve-se adaptar a partitura para a duração do filme, aproximadamente dez a quinze minutos, elegendo os trechos que mais se adequem à história.

3 - Criação de roteiro para a história, geralmente adaptações de contos de fadas e narrativas populares.

4 - *Storyboard*, considerando as posições-chave.

5 - Gravação da trilha sonora, geralmente feita com uma pequena orquestra "com instrumentos escolhidos de modo a adaptarem-se à atmosfera do filme tal como a concebemos. A música deve ter uma contínua interação com nossa estória e com nossos personagens" (REINIGER & KOCH *apud* HALAS & MANVELL, 1979:282).

6 - Faz-se um diagrama musical com o tamanho exato da trilha, analisando e mostrando os compassos e fotogramas de animação. "Este diagrama funciona como guia quanto aos movimentos detalhados das figuras, uma vez que cada marcação musical está agora medida no diagrama em termos do número de fotogramas necessários para a trilha da imagem" (Idem).

7 - Construção dos personagens em silhuetas, desenhando em papel, recortando-os e criando suas articulações. "O que procuramos agora são aqueles movimentos de rosto e de corpo que transmitam às figuras uma vida interior que nos agrade. As figuras devem ter posturas e movimentos que revelem imediatamente a característica precisa e dramática naturalmente peculiar a esse tipo de figura plana e móvel" (Idem). "Se você conseguiu construir uma figura realmente boa, ela vai lhe surpreender mostrando possibilidades inesperadas e vai também levar a movimentos que você nem tinha imaginado que ela era capaz. A ação do seu filme deve ser desenvolvida junto com a de sua figura" (REINIGER, 1970:103). Ou seja, a figura deve possuir uma vida interna, própria daquele ser. A artista também aponta para a qualidade dramática como sendo algo próprio da expressão da figura e que sua construção pode potencializar isso, bem como, o diálogo entre a figura e o animador.

Figuras 169 a 173 - Silhuetas: Princesa Bari, Mulher se banhando, detalhe da mão, Silhueta de 1919 e Papageno; Fonte: Acervo do Museu *Stadtmuseum Tübingen* (Fotos do autor, 2012)

Figuras 174, 175 e 176 - Silhuetas: Papageno, Arlequim e Colombina e Carmen
Fontes: http://mothwomanpress.blogspot.com.br/2013/06/happy-birthday-lotte-reiniger-part-2.html

8 - Proporção entre os elementos de composição. A relação entre os personagens e os cenários, bem como a movimentação deles nos planos, foram pré-determinados no *storyboard*. Personagens são feitos em vários tamanhos, versões e expressões, conforme a natureza do plano e da ação. As vestimentas, adereços e cabelos são feitos em vários tipos de papel (transparentes, opacos, etc.) e outros materiais.

> O tipo de vida que procuramos dar a essas figuras é, naturalmente, uma vida artificial própria; criamos um tipo especial de mundo com personagens, cenários e movimento. Nossas figuras movem-se dentro dos seus próprios limites simplificados, livres das restrições da realidade. São criaturas eternas da fantasia, com as suas próprias leis de movimento e ação – a sua própria estilização, realmente. (REINIGER & KOCH *apud* HALAS & MANVELL, 1979:287).

9 - Paralelamente à construção das silhuetas, são feitos os cenários, que também são de recortes. “Quando você colocar a figura plana sobre a placa de vidro, acenda a luz posterior e comece a testar os movimentos, observando a quantidade de espaço que seu personagem poderá ocupar no ‘campo de atuação’. E depois disso comece a criar o seu cenário”

(REINIGER, 1970:102). “Não utilizamos fundos pintados em folha de papel, como na animação normal” (REINIGER & KOCH *apud* HALAS & MANVELL, 1979:287).

> A parte preta você pode fazer de papelão, da mesma espessura da sua figura. O fundo mais distante é cortado em camadas de papel transparente. Eu prefiro usar recortes para todos os fundos em vez de pintá-los, pois eles dão uma unidade visual, e força as figuras para um certo estilo. Eu componho o fundo de modo que a ação importante aconteça contra a parte mais iluminada do fundo, dando mais significado ao movimento. O fundo também ajuda a contar a história e a descrever as imediações do seu ator, e você descobrirá que o uso excessivo de preto irá esconder e impedir a ação. É claro, quando você quiser sugerir que sua figura está em uma floresta virgem, você pode abusar do preto. Manipuladores de sombras mais puristas desprezam quase que inteiramente o uso de fundos, mas na produção de filmes eles têm uma razão prática; com o desgaste do celuloide, o fundo puramente branco é mais propenso a ficar com marcas, a chamada ‘chuva’, que não aprece tão facilmente em meios tons. (REINIGER, 1970:103)

Alguns cenários são feitos de material translúcido, como gelatina colorida, com partes sobrepostas, o que cria uma variação de tons. No caso de animação de recortes coloridos, “a iluminação pode ser traseira e frontal ao mesmo tempo; a traseira empresta maior luminosidade aos elementos transparentes ou translúcidos dos cenários (como céu e nuvens), enquanto a luz frontal acentua o desenho colorido dos personagens e dos elementos opacos dos cenários” (REINIGER & KOCH *apud* HALAS & MANVELL, 1979:287).

A ideia de perspectiva e profundidade pode ser conseguida através da composição visual. As figuras, a movimentação e a organização de planos fazem parte disso, mas a composição dos cenários é o elemento mais direto. “O senso de distância, nesse universo essencialmente plano, pode também ser sugerido de várias maneiras através do desenho e da composição dos cenários – inclusive um ligeiro espaçamento entre várias camadas” (Idem).

10 - Início da captação. As figuras ficam, geralmente, na primeira camada. Entre a placa de vidro e as fontes de luz estão outros efeitos a serem animados, como ondas, nuvens, e fenômenos sobrenaturais, embora isso também possa acontecer entre a câmera e a primeira camada, como névoa, etc. A captura é feita quadro-a-quadro, registrando cada exposição num caderno de filmagem. A ação das fases dos movimentos é guiada pelo diagrama musical. “Pensamos em termos de determinado número de fotogramas para cada marcação musical, e ajustamos os membros e as expressões dos personagens de modo que eles reajam à música com maior sutileza possível” (Idem: 288).

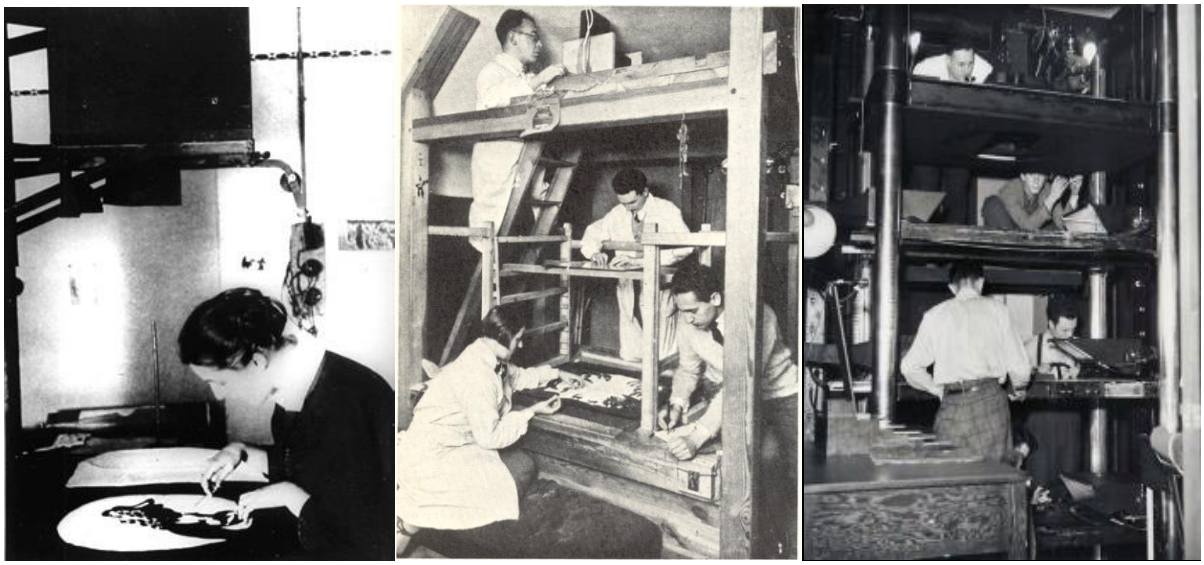
> Quando você estiver capturando, não será possível ver o movimento; você apenas verá a figura em uma série de posições separadas. Então, você deve

> testar o movimento antecipadamente e, se necessário, esboçar as posições-chave. A manipulação de uma figura humana é comparativamente fácil. Você é um ser humano e pode ver no espelho como se move e, de acordo com isso, mover sua figura. Mas para a construção de uma figura de um animal, muito estudo será necessário. Você deve não apenas conhecer o esqueleto, para que encontre a proporção entre os membros, como também entender como o animal se move. **Você deve compreender o ritmo do movimento, registrá-lo na sua mente e senti-lo**. Isto não é fácil. Eu lembro bem que, quando eu ia estudar no zoológico, as pessoas olhavam pasmas pra mim quando eu tentava imitar os movimentos dos animais em frente de suas jaulas, tentando memorizar seu ritmo. E também como meu marido se acabou de rir quando me viu andando de quatro em casa, para **sentir o movimento dos animais em meu próprio corpo**. Para mim, estes estudos sempre foram a experiência mais gratificante em minha profissão. A riqueza das descobertas é irresistível, pois nenhum destes animais, mesmo os da mesma espécie, se movem de forma idêntica. É fascinante seguir os movimentos de gatos e cachorros, de cavalos e cangurus, de ratos e insetos, não apenas para uma apreciação estética, mas para que você possa reproduzi-los. Não se satisfaça apenas coletando fotografias, embora isso seja bastante útil e aconselhável. E nem apenas olhando livros de anatomia. Vá a um museu de história natural e veja o esqueleto real e tente traduzi-lo para uma silhueta. Isto vai ensiná-lo alguma coisa. Vá ao zoológico, ruas e parques, e observe diligentemente o processo de movimento: uma caminhada, uma corrida, um pulo, sentar, um voo, as asas de um pássaro batendo. **A natureza irá presenteá-lo com um inesperado alargamento de seu entendimento** e irá aguçar seu poder de observação. **Você não deve copiar um movimento naturalista, mas deve sentir o movimento em si próprio** (REINIGER, 1970:99-101). [**Meu grifo**].

Esta orientação para animação é esclarecedora sobre o processo de Lotte Reiniger. Devemos considerar que era uma "animação às cegas", pois não existia computador para que se plugasse as imagens digitais e ver se a sequência havia ficado boa. "A ansiedade deste processo era, às vezes, quase insuportável, pois enquanto trabalha, você vê as figuras na sua composição em uma posição" (REINIGER *apud* STARR, 1976:80). As imagens eram apenas fotografadas, e somente depois da revelação podia-se observar o resultado. Com isso, o estado de percepção (memória dos movimentos observados e representados, sequencialidade, proporções, etc.) tinha que estar próximo de cem por cento. Para compreender o ritmo do movimento, era preciso senti-lo. Esta ideia de sentir no próprio corpo, de colocar no próprio corpo aquilo que vai ser representado, é um procedimento muito comum nas artes do corpo, como a dança e o teatro.

Este processo de alargamento de entendimento pode ser entendido como um alargamento perceptivo para a observação. Lotte conclui esta espécie de tratado, dizendo: "Quando for animar um animal, você deve ser o animal, movendo como ele faz. A animação sempre será estilizada, mas a estilização deve parecer verdadeira" (REINIGER, 1970:99-102).

Do ponto de vista técnico, as camadas de vidro utilizadas por Lotte Reiniger no começo da sua atuação merecem destaque. De fato, a inovação do uso de acetato para o desenho animado, em 1914, por Earl Hurd, representa uma revolução na forma de fazer animação. Especialmente, por possibilitar camadas separadas de desenhos, em que cenários e personagens poderiam estar em níveis diferentes, otimizando a produção de um fundo para cada movimento dos personagens. Somado a esta inovação, outro aparato chamada "truca" seria o germe da técnica multiplano. Conforme Denis (2010), ele parece ter sido inventado em 1906, por Segundo de Chomón, e utilizado por Émile Cohl. Possivelmente, Lotte e sua equipe fizeram a equação destes dois procedimentos, adaptando-os às suas necessidades. Desta forma, no começo da década de 1920, eles já estavam realizando o efeito multiplanos.



Figuras 177, 178 e 179 - Primeira *Trick-table* de Lotte Reiniger; Mesa usada em *As Aventuras do Príncipe Achmed*; e Câmera multiplanos Disney
Fontes: REINIGER,1970:87 (177 e 178); http://fantasia1940.wordpress.com/as-tecnicas-de-animacao/ (179)

Como se pode ver nas imagens acima, Lotte Reiniger, Berthold Bartosch e sua equipe já trabalhavam com o procedimento multiplanos. Assim, mesmo que o mérito de invenção da técnica seja popularmente atribuído a Walt Disney, o que ele fez foi aperfeiçoá-la na década seguinte.

> Esta foi [Figura 177] a primeira com a qual eu trabalhei em Berlin, no ano de 1919, quando eu fiz meus primeiros filmes. A câmera era segurada por suportes de aço fixados em traves de madeira; assim ela poderia ser movida para cima e para baixo. Para a mesa, era também usada para animação desenhada, o que requeria campos de animação de diferentes tamanhos. A câmera era velha, mesmo para aqueles dias, mas fazia bem seu trabalho. A segunda [Figura 178] foi a instalação construída para um longa-metragem

> com silhuetas, entre 1923 e 1926, quando nos tornamos mais ambiciosos e operamos efeitos experimentais, que requeriam diferentes camadas de placas de vidro. [...] A câmera de cinema estava ainda em sua infância e nós tínhamos a satisfatória oportunidade de fazer coisas pela primeira vez, coisas que agora já são bastante familiares na animação. Meu marido Carl Koch controlava a câmera, meu assistente, Walter Tuerck, fazia algumas mágicas na placa de vidro superior e meu outro assistente, Alexander Kardan, controlava o interruptor *stop-motion* e anotava o número de *frames* disparados (REINIGER, 1970:86-87).

Podemos ver, que tanto no aparato técnico desenvolvido, como no filme *As aventuras do Príncipe Achmed*, o efeito da utilização de camadas multiplanos já era realizado. Disney, na tentativa de se aproximar mais do realismo, vai buscar a profundidade, utilizando a estrutura de multiplanos para aperfeiçoar este recurso. Seria o renascimento do multiplanos para novas explorações, entre elas a movimentação do quadro em perspectiva. Conforme consta num suplemento da Disney[96] (1996:71-72), o primeiro teste de câmera ocorreu na filmagem do curta *O Velho Moinho* (1937). Em seguida, a técnica foi utilizada em seu primeiro longa, *Branca de Neve e os Sete Anões* (1937), no qual a câmera permanecia fixa. Somente em *Pinocchio* (1940), ela começaria a se movimentar.

Figuras 180 a 183 - Cenas com o efeito multiplano nos filmes *As Aventuras do Príncipe Achmed*, *O velho moinho* e *Branca de Neve e os Sete Anões*
Fontes: Frames retirados do DVD Animazing Volume 2 (180 e 181), Frames retirados dos vídeos disponíveis no YouTube (182 e 183)

[96] Estas informações estão na coleção *Tesouro Disney*, publicada pela editora Círculo do Livro, de São Paulo, em 15 volumes, entre os anos de 1995 e 1996, que constam, além de histórias literárias, um suplemento didático institucional, contando a história da Disney, pelo próprio *Studio Disney*.

Referindo-se ao filme *As Aventuras do Príncipe Achmed*, Lotte Reiniger descreve os mecanismos desenvolvidos e utilizados:

> O aparelho se parecia com uma cama de dossel, a câmera sendo sustentada por robustas vigas de madeira, nas quais poderíamos fixar e tirar, de acordo com nossa vontade, toda construção que precisássemos para efeitos especiais. No Instituto eu tinha obtido meu *stop motion* com a ajuda de uma bomba de bicicleta, que funcionava muito bem. Mas, nesta época, nós pretendíamos ser o mais moderno possível, e então, por conselho do cinegrafista Guenther Rittau, que trabalhava para ninguém menos que Fritz Lang, nós instalamos um motor especialmente projetado. Eu não gostava muito daquele motor, pois ele tinha que ser acionado através de uma alavanca, um movimento que me tirava a atenção das figuras na placa de vidro, que me demandavam muita concentração durante a filmagem. Já o movimento reclinado de puxar o fio da boa bomba de bicicleta permitia que meus olhos ficassem constantemente fixados na cena. Além disso, eu poderia fazer isso com minha mão esquerda, mantendo a direita firme e livre da pressão arterial para tocar as figuras, que sempre requeriam uma delicadeza extrema (REINIGER *apud* STARR, 1976:78).

Conforme ela já havia mencionado, foi um período de descobertas. Pode-se dizer que este filme foi a grande escola de Lotte Reiniger e contribuiu não apenas para ela, mas para toda a sua equipe, bem como para o avanço da técnica. Lotte é, então, direta e indiretamente, responsável por uma safra de animadores que vieram depois, tanto na animação de recortes como de silhuetas, seja por uma herança técnica ou estética.

Os filmes *Pinocchio* (1930), do italiano Ugo Amadoro (Ugo Costanzo Gregorio Amadoro), e *Shaka no Shogai* [A vida de Buda] (1961), do japonês Noburo Ofuji, são longas de silhuetas que foram realizados simultaneamente às produções de Lotte Reiniger. Contudo, parecem esquecidos na história da animação.

Há pouquíssima referência sobre Ugo Amadoro, especialmente sobre *Pinocchio.* E é bastante curioso que este filme, animado em 1930 com silhuetas, tendo sido uma novidade de efeitos especiais, tenha sido esquecido desta forma. Isto pode se dar pela popularidade de Lotte Reiniger. Uma das pouquíssimas citações que se faz a Ugo Amadoro e a seu filme *Pinocchio* pode ser vista no livro do historiador de cinema Gianni Rondolino: *Storia del cinema d'animazione*, de 1974. De forma muito sucinta, Rondolino (1974:50) menciona o trabalho de Ugo Amadoro, dizendo que *Pinocchio*, certamente, tem uma evidente inspiração no trabalho de Lotte Reiniger, que naqueles anos tinha atingido um sucesso de crítica e de público considerável.

Já Noburo Ofuji ganhou reconhecimento internacional e é um importante nome da animação de desenhos, embora a animação em recorte e em silhuetas seja sua maior

referência. Seu longa-metragem de silhuetas *Shaka no Shogai* (1961) é uma produção independente. Tendo iniciado sua produção no final da década de 1920, vários de seus trabalhos misturam técnicas de recorte, desenho e silhuetas. Segundo Rondolino (1974), ele foi o mais notável dos animadores japoneses e produziu *Hanami Zake* (1924), considerada a primeira animação japonesa, que foi realizada com folhas finas de papel colorido. "Ofuji desenvolveu uma refinada técnica de silhuetas análoga àquela de Reiniger, e prosseguiu esta atividade nos anos 1930 e também depois da Segunda Guerra Mundial" (p. 329).

Ainda conforme Rondolino (1974), na China o cinema de animação começou aproximadamente em 1927, por obra de Wan Lai-ming e de seus dois irmãos, mas dificuldades de todo tipo impediram o seu desenvolvimento. Entre os autores do novo cinema de animação asiático encontra-se Wan Ku-cian, o mais jovem dos irmãos Wan, que se especializou nos filmes de silhuetas, seguindo a melhor tradição do teatro de sombras chinesas. A ele se deve *Il Porco mangia um'anguria* (1958), de caráter de fábula clássica, e *Il piccolo pescatore* (1959).

Entre os artistas que vieram depois de Lotte Reiniger e que podemos dizer que deram continuidade ao trabalho com animação de recortes e silhuetas estão o alemão Bruno J. Böttge e o francês Michel Ocelot. Böttge produziu filmes a partir de meados da década de 1950, paralelamente a Lotte. Concidentemente, faleceu no mesmo ano que ela, em 1981. O conjunto de sua obra não é tão acessível quanto o de Lotte, bem como sua popularidade é baixa fora da Alemanha, talvez pela semelhança estética, não havendo uma grande ruptura neste aspecto. Mas é difícil estabelecer uma visão crítica real, devido à escassez de referências sobre seu trabalho.

Deve-se também colocar na balança que as produções de cinema de animação desenvolvidas sob uma ideologia socialista ou capitalista eram diferentes. Outra questão que também devemos considerar é que, embora Lotte Reiniger tenha vivido de forma muito próxima os grandes conflitos do século (I e II Guerras Mundiais, ascensão do nazismo, divisão da Alemanha, Guerra Fria), o foco de seu trabalho sempre foi o maravilhoso, o fantástico. Então fica a questão: esta opção se deu para aliviar as dores do mundo ou simplesmente para fugir delas?

Rondolino (1974) menciona o trabalho de Bruno J. Böttge, dizendo ser de muita qualidade e genialidade. Seus filmes de silhuetas ilustram temas e assuntos das fábulas clássicas, como *Die Sieben Geissleinn* (1953), *Der Teufel und der Drescher* (1954), *Die Bremen Stadtmusikanten* (1955) e outras realizações. Ainda conforme o autor, Böttge retoma

a técnica de Lotte Reiniger e a utiliza com maior fluência, chegando a resultados bastante surpreendentes e expressivos. Em 1959, ele introduz a cor no filme de silhueta, realizando *Warum jeder ein Körnchen Weisheit besikt*, e dez anos depois, obtém efeitos espetaculares com cores, em *Wie Man Drachen bändigt* (1970). Entre suas obras mais notáveis e interessantes, podemos citar ainda *Rumpelstilzchen (1959)* e *Haltet beides gut zusammen* (1969), este último um filme de propaganda comunista, abordando o tema de um modo delicado e refinado para crianças. Seu filme *The Princess and the Goat Boy* (1975) é um dos únicos acessíveis no "grande oráculo", a internet (YouTube). Foi postado a partir de uma coletânea em VHS com o título *Príncipes e princesas*[97].

Figuras 184 a 187 - Cenas do filme *The Princess and the Goat Boy*
Fonte: Frames retirados do filme disponível no YouTube[98]

Este filme segue um modelo já utilizado por Lotte: é todo narrado em *off* e as figuras não possuem boca articulada, mas têm uma plasticidade na qual é possível perceber outros traços autorais. Neste filme, há uma cena em que a moça pinta um quadro do seu amado, começando com uma linha e concluindo com preenchimento, um verdadeiro retrato de silhueta do rapaz (Figura 184). Não é objetivo deste trabalho fazer um comparativo entre estes artistas. Contudo, o trabalho de Böttge não poderia deixar de ser mencionado, devido à sua grande atuação.

Pioneira em muitos sentidos, técnicos e estéticos, Lotte Reiniger contribuiu, especialmente na Europa, para deixar acesa a estética do teatro de sombras por um meio que não era o próprio teatro de sombras, mas o cinema de animação. Ela soube imprimir e transmitir com maestria os sentimentos de suas personagens pelos seus contornos, entendendo com muita propriedade as leis de lateralidade pictórica. Mesmo com todas as limitações características da animação com silhuetes e animação em recortes, ela foi até os limites de sua

[97] Esta fonte foi checada nos créditos do filme e no livro *The Enchanted screen: the unknown History of Fairy-Tale films*, de Jack Zipes. 2011, edição: Routledge, New York, NY. No mesmo livro são mencionados alguns filmes de Böttge e seus respectivos anos.
[98] Estas imagens (frames) foram retiradas de um vídeo postado no YouTube, feito a partir de conversão de uma cópia em VHS. Assim, aparecem em baixa resolução. Desta forma, deve-se levar em consideração a baixa qualidade das imagens, sendo aqui meramente ilustrativas, não representando a qualidade final do filme.

arte e quando chegou lá, ela a reinventou. “Animação é não somente um implemento técnico como também a expressão do espírito por trás dela. Ver como este espírito se manifesta em sua filmagem deve ser sua ambição predominante” (REINIGER,1970:116-118).

Painel Lotte Reiniger por trás das câmeras

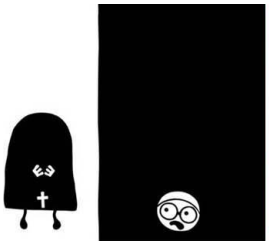
Figuras 188, 189 e 190 - Painel Lotte Reiniger por trás das câmeras
Fonte: Frames retirados do documentário *The Art of Lotte Reiniger*, disponível no YouTube

Figuras 191 a 196 - Painel Lotte Reiniger por trás das câmeras
Fonte: Sites[99]

[99] Figura 191: http://staceyellenbutler.files.wordpress.com/2011/04/lotte_reiniger_achmed_400x560.jpg
Figura 192: http://msnyder.typepad.com/.a/6a00e54efdd2b3883401538f18b27d970b-pi
Figura 193: http://caravancultura.com/1.0/wp-content/gallery/lotte-reiniger/lotte8.jpg
Figura 194: http://sandyshore2.files.wordpress.com/2010/02/hands-lr.jpg
Figura 195: http://2.bp.blogspot.com/-xnmgWUBOp1A/Uaq9xbXhV6I/AAAAAAAAGoE/tiw1qTlzDYQ/s1600/image%5B2%5D.jpeg
Figura 196: http://www.uni-tuebingen.de/uploads/pics/IMG_0349_kl_Lotte-Reiniger.jpg
Todas, acesso em 04 de fevereiro de 2014.

Painel de imagens com alguns filmes que têm intertextualidade com Lotte Reiniger:

Figuras 197 e 198 - Filmes *The Mysterious Geographic Explorations of Jasper Morello* (2005), de George Lucas; e *Persépolis* (2007), de Marjane Satrapi e Vincent Paronnaud
Fontes: Sites [100]



Figuras 199, 200 e 201 - *The tale of Sir Richard* (2006), de Peter Dodd; *Lapsus* (2007), de Juan Pablo Zaramella; e *Chick* (2009), de Michael Socha
Fonte: Frames retirados dos vídeos disponíveis no You Tube

Figuras 202 a 207: Cenas do filme *Invenção do amor* (2010), de Andrey Shushkov;
Fonte: Frames retirados do vídeo disponível no You Tube.

[100] Figura 197: <http://oaktale.wordpress.com/2010/12/25/review-on-the-mysterious-geographic-explorations-of-jasper-morello/>. Acesso em 24 de março de 2014.
Figura 198: <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-110204/>. Acesso em 24 de março de 2014.

3.2.3 - MICHEL OCELOT: um contador de histórias com mãos e olhos de tesouras

> "Este é o grande inventor que pedala frame a frame. A grande inventora que pedala com suas mãos [...] A pequena princesa. Não! Ela não é uma de minhas muitas princesas, mas a pequena inventora"
> **Michel Ocelot**[101]

Coincidência ou não, de fato, o trabalho do diretor francês Michel Ocelot é muito parecido com o de Lotte Reiniger, sobretudo pelo elemento mágico, pelas estruturas dos contos maravilhosos, pela técnica e estética das silhuetas, sombras e recortes, pelas explorações dos fundos, pela preocupação com a composição plástica, entre outros aspectos. Ocelot também é um grande contador de histórias maravilhosas. Como diz no título, diferente do de Lotte Reiniger, acrescento os OLHOS de tesoura, para me referir à ideia de que os olhos veem no sentido mais abstrato, estético. Dizendo de outa forma, muitos de seus filmes, mesmo não sendo de silhuetas, recortes ou sombras, trazem a estética delas, percebida por olhos que veem a possibilidade destas modalidades serem representadas de diferentes formas. Isto, talvez, ocorra involuntariamente, mas silhuetas, sombras e recortes estão em quase todos os seus filmes, na estrutura ou na forma, seja em filmes de silhuetas ou não.

No DVD *Les Trésors Cachés de Michel Ocelot*[102], ele menciona filmes de sombra, dizendo que seu estímulo pessoal para fazê-los foi a falta de dinheiro, o que o levou, inicialmente, a utilizar a técnica de recorte de papel, por ser mais acessível e barata. Para ele, Lotte Reiniger foi a primeira a fazer filmes de animação baseados em teatro de sombras. No período em que ele descobriu o trabalho dela, ele fazia oficinas com crianças e considerou que seria uma técnica atrativa para levar a elas. "Eu achava os filmes de Lotte Reiniger um tanto quanto arcaicos e não muito atrativos, mas eu pensava comigo mesmo: isso vai ser bem legal para crianças". As crianças estavam em Odense, Dinamarca, cidade natal de Andersen. A técnica foi absorvida muito rapidamente pelas crianças, que, em uma semana, tinham produzido uma expressiva quantidade com qualidade. Ocelot considerou, então, que a técnica seria perfeita para as suas necessidades. A partir desta constatação, ele fez vários filmes curtos deste modo e isso "era uma pura brincadeira de criança" (Idem).

Michel Ocelot, estigmatizado em fazer filmes infantis, mas se reconhecendo como autor de filmes de animação sem pretensão de ser infantil, é um dos artistas contemporâneos mais significativos, que consegue, de um lado, manter a célula do artesanato e, de outro,

---

[101] Do filme ***Os três inventores*** - DVD - *Les Trésors Cachés de Michel Ocelot.*
[102] O DVD é uma produção da *Nord-Ouest, Studio O* em 2008.

utilizar os novos avanços tecnológicos em muitos de seus filmes. Para a perspectiva desta abordagem, sua maior contribuição é na utilização de técnica de recorte, bem como na redescoberta e ressignificação da estética dos filmes de silhuetas.

Em sua infância, Ocelot viveu na Guiné, África, e esse dado biográfico determinaria significativamente sua estética. Esta infância colorida pode ser vista em quase todo o seu trabalho, seja nos enredos, nas cores ou na forma de se contar uma história.

> Minha feliz criação na Guiné alargou minha mente. Estive em contato com cinco diferentes religiões. Até os 12 anos, durante a escola, eu era negro; durante as férias de verão, era branco de novo [...] Eu adoro histórias, mas gosto de usá-las do meu jeito. Não adapto. Se existe um autor do conto, considero que está bem feito e não devo mexer nele. Eu como histórias antigas. Alimentado, fico mais forte e uso essa força como quero, até me esquecendo de onde ela veio (OCELOT, 2009[103]).

Podemos dizer que a herança da tradição africana, seja pelo contato com os *Griots*, seja pelos traços e formas pictóricas, pela miscigenação étnica, social, religiosa, e pelo elemento do fantástico, reverberaria na sua identidade estética. Mas podemos perceber também nesta identidade um interculturalismo com a Europa dos contos de fadas, dos temas medievais, dos príncipes e princesas e, especialmente, de uma plasticidade clássica, no sentido de belas artes.

Ocelot estudou artes na *École régionale des Beaux-Arts*, em Angers, na *École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs*, em Paris – ambos na França, e no *California Institute of the Arts*, em Los Angeles, EUA. Todavia, seu aprendizado no cinema de animação se deu de forma autodidata.

> Nunca estudei animação em uma escola (eu passei por uma escola, mas não em um momento no qual se ensinava animação), e eu não trabalhei em um estúdio de animação. Eu sempre montei minha própria organização, tentando encontrar os bons meios. Aprendi os princípios da animação com uma publicação barata da Preston Blair, que tinha me parecido, no começo, vulgar e "cartoon" demais, mas que de fato dava boas bases[104] (Ocelot entrevista).

---

[103] Disponível em <http://www1.folha.uol.com.br/folha/ilustrada/ult90u599035.shtml>. Acesso em 29 de setembro de 2013.

[104] "Je n'ai jamais étudié l'animation dans une école (je suis passé par une école, mais pas à un moment où on l'enseignait), et je n'ai pas travaillé dans des studios d'animation. J'ai toujours monté ma propre organisation, en essayant de trouver les bons moyens. J'ai appris les principes de l'animation avec une publication bon marché par Preston Blair, qui m'avait semblé au début vulgaire et trop "cartoon"; mais qui en fait donnait de bonnes bases".

A série para TV *Gédéon*, de 1976, continha 60 episódios de 5 minutos e é considerado por Ocelot o seu primeiro trabalho oficial. É, predominantemente, um misto de animação tradicional e de recortes, com bocas articuladas e *substituição* nos olhos, sendo este recurso bastante utilizado. Ocelot (DVD-2008) diz que, de certa forma, *Gédeon* precede *Kiriku* (25 anos). O extenso trabalho de *Gédeon* daria um respaldo técnico para Ocelot, especialmente no sentido do princípio da animação fílmica e no cruzamento de duas técnicas: desenhos e recortes. Podemos dizer que estas duas técnicas dão um panorama geral da decomposição do movimento na animação fílmica. Na série, aparece uma cena noturna que foi realizada com silhueta, no sentido clássico, de recortes em contra-luz, como pode ser visto na imagem a seguir.

Figuras 208, 209 e 210 - Desenho e cenas de *Gédéon*
Fonte: http://www.studio-o.fr e Frames retirados do vídeo disponível no YouTube

O curta *Os três inventores* (1979) é considerado por Ocelot como o seu primeiro filme, no sentido de ser totalmente independente, inteiramente feito, inventado e decidido por ele, "no espírito de artesão Compagnon que termina seu aprendizado com uma obra prima". O filme foi feito na casa do animador Jean François Laguionie, todo realizado numa câmera pré-guerra sem nenhum visor. O processo de preparar os recortes levou cinco meses e a animação em si mais três. Ocelot explica que entre as primeiras decisões tomadas estava a de fazer as figuras inteiramente de papel branco. Em algumas figuras foram acrescentados relevos, e o uso de luz lateral propiciou um aspecto de profundidade. Ocelot conta que brincou bastante com o material, decorando, dando revelo, dobrando, rasgando etc. É possível de ver no filme esta descoberta das qualidades intrínsecas do material. Havia também recortes feitos de papeis decorados no estilo toalhinha de crochê, que por si só já têm uma textura.

Para a animação do curta, Ocelot colocou uma folha de ímã por trás das superfícies de papel onde iria movimentar as figuras. E por trás das figuras, fixava pequenas plaquinhas de metal para que, uma vez posicionadas, tivessem mais estabilidade. Assim, as figuras de papel poderiam ter uma animação progressiva, sem perturbar o todo. As personagens bordadeiras

eram mexidas com articulação *frame* a *frame* e com fios de verdade. Conforme elas iam puxando os fios, eles iam se fechando.

A técnica de *substituição*, de ciclo ou de fase, como se refere o diretor, também foi bastante utilizada, como, por exemplo, na cena em que o inventor rema o balão, sendo removida apenas a unidade onde está o personagem que irá ser movido, enquanto o balão permanece. As mudanças de expressão no rosto da pequena inventora também são feitas com esta técnica.

Figuras 211 a 216 - Cenas do filme *Os três inventores* e alguns materiais utilizados (Figura 216)
Fonte: http://www.studio-o.fr/

Depois deste filme, Ocelot fez *Le Legend du pauvre Bossu* (1982), também com recortes. Com pouquíssima animação e sem diálogos, é um filme de imagens quase estáticas, uma narrativa de imagens, contendo uma cena de animação propriamente dita somente perto do final. Para se criar um sombreado nos desenhos, especialmente nos planos de fundo, ele utilizou carvão, o que pode remeter a uma textura meio seca e sombria, perfeitamente coerente com a temática, ambientada na Idade Média.

Já na série para TV *A princesa insensível* (1986), Ocelot utilizou técnica mista. Há animação tradicional em célula (placas de transparência), mas o que prevalece são os personagens em figuras articuladas de papel: algumas em silhuetas pretas chapadas e grande parte com figuras coloridas (animação de recorte). Também é utilizada a *substituição* e a própria estética da silhueta está presente em planos sem animação. Outro aspecto que também pode também ser entendido como característico da estética das silhuetas são os fortes contrastes de cores que não se resumem ao preto e branco, possuindo diversas cores. Além

disso, a influência do teatro no detalhe das cortinas que se se abrem e se fecham também pode indicar isto.

Em 1989, Ocelot fez a série para TV *Ciné Si*, em oito capítulos de doze minutos, que seria copilada e adaptada posteriormente para o longa *Princes et Princesses* [Príncipes e Princesas] (2000). Em 1992, ele fez mais três curtas também para uma série especial de TV chamados *La Belle Fille et le Sorcier*, *Bergère que Danse* e *Le Prince des Joyaux*. Todos estes trabalhos foram realizados principalmente com a técnica de silhuetas, sendo, para o diretor, o início do uso da silhueta como elemento fílmico próprio.

Quando lhe foi perguntado, na entrevista, primeiramente sobre a sua primeira experiência com o teatro de sombras antes de começar a fazer filmes e quando foi que ele conheceu os filmes e os procedimentos de Lotte Reiniger, ele respondeu: 1- "Não tinha nenhuma experiência em animação em silhuetas quando eu fiz, sozinho, meu primeiro conto em teatro de sombras, '*A Princesa dos Diamantes*'[105]. Mas é uma técnica simples, física. O cérebro e as mãos compreendem muito rapidamente o que é preciso fazer" [106]. 2 - "Assisti fragmentos de filmes de Lotte Reiniger nos festivais, sem nenhuma informação sobre suas técnicas, mas tudo era fácil para adivinhar ou inventar"[107].

Referindo-se a filmes de silhuetas, no DVD *Les Trésors Cachés*, Ocelot demonstra soluções muito simples e artesanais para efeitos magistrais. Por exemplo, para produzir uma cena em que as estrelas brilham, ele passa uma camada de óleo em uma espécie de acetato fino, e o espalha com um pente em várias direções. Em seguida, movimenta esta superfície na frente da lente e, assim, os pontos de luz ficam como cristais, raios de estrelas. Este efeito pode ser visto no filme *Príncipes e Princesas*, mais especificamente no conto *A Feiticeira*, na cena em que os personagens passeiam de gôndola no lago do jardim.

Em 1998, Ocelot fez seu primeiro longa-metragem, *Kirikou et la Sorcière* [Kirikou e a Feiticeira], desta vez deixando de lado as silhuetas enquanto técnica, pois a animação é realizada com animação digital. Este filme é um marco na vida e na carreira do artista. O filme fez grande sucesso e o personagem título do filme atingiu grande popularidade, o que resultou em mais dois filmes: *Kirikou et les Bêtes Sauvages* (2005) e *Kirikou et les Hommes e*

---

[105] Este curta faz parte dos contos que compõe *Ciné Si* e consecutivamente *Príncipes e Princesas*.

[106] Je n'avais aucune expérience dans l'animation en silhouettes quand j'ai fait, seul, mon premier conte en théâtre d'ombres, "La Princesse des Diamants". Mais c'est une technique simple, physique. Le cerveau et les mains comprennent très vite ce qu'il faut faire.

[107] "J'ai vu des bribes de films de Lotte Reiniger dans des festivals, sans aucun renseignement sur ses techniques, mais tout était facile à deviner ou à inventer".

les Femmes (2012). Em 2007, o personagem ganhou também uma versão para teatro, na forma de musical: *Kirikou et Karaba*. Conforme explica Ocelot:

> Kirikou foi adaptado como uma comédia musical pelo coreógrafo britânico Wayne McGregor. Eu era o libretista das canções, e tomei parte, de modo apaixonado, na elaboração do espetáculo. Havia *a priori* uma impossibilidade absoluta: o herói é uma criança muito pequena e completamente nua, impensável numa cena de teatro. Pensei em representá-la com uma marionete, sem estar de maneira nenhuma seguro de que isto poderia funcionar no meio de verdadeiros atores. O resultado foi espantosamente crível e sedutor. O espetáculo teve um grande sucesso em Paris e em *tournée*, mas esta *tournée* foi interrompida porque o transporte e instalação do espetáculo revelaram-se demasiado onerosos, apesar das salas cheias[108] (OCELOT,2012).

A partir desta experiência com este trabalho, perguntei-lhe qual seria, para ele, a diferença entre a animação de personagens para o cinema de animação e para o teatro de marionetes. Ele respondeu um pouco em dúvida sobre a questão:

> Não estou seguro acerca do sentido de sua pergunta. Você fala da comparação entre teatro de marionetes e cinema de animação? Os dois procedimentos são interessantes e poderosos. Pude constatar com a marionete de Kirikou até que ponto pode-se acreditar em um elemento que não é de maneira nenhuma realista. É possível que no teatro o espectador seja mais inteligente do que no cinema e que ele saiba *atuar* com o autor? [109] (Idem).

Observando esta experiência e perspectiva de Ocelot, podemos perceber que a transição do personagem *Kirikou*, concebido para desenho animado, ser animado em teatro, foi crível. Ocelot, a partir da versão do personagem em marionete, pôde refletir com esta experiência sobre como um elemento não realista pode ser crível.

Príncipes e Princesas será o renascimento dos filmes de silhuetas. Isso aconteceu, considerando também a questão comercial, quando a indústria cinematográfica de animação tinha uma perspectiva em associar a animação ao avanço tecnológico. Contudo, no mesmo

---

[108] "Kirikou a été adapté en comédie musicale par le chorégraphe britannique Wayne McGregor. J'étais de mon côté librettiste et parolier des chansons, et j'ai pris part passionnèment à l'élaboration du spectacle. Il y avait à priori une impossibilité absolue: le héros est un enfant tout petit et tout nu, impensable sur une scène de théâtre. J'ai pensé à le représenter par une marionnette, en n'étant pas sûr du tout que cela fonctionne au milieu de vrais comédiens. Le résultat était étonnamment crédible et séduisant. Le spectacle a eu un grand succès à Paris et en tournée, mais cette tournée a été interrompue car le transport et l'installation du spectacle se sont révélés trop coûteux, malgré des salles pleines".

[109] "Je ne suis pas sûr du sens de votre question. Parlez-vous des théâtres de marionnettes à comparer au cinéma d'animation ? Les deux procédés sont intéressants et puissants. J'ai pu constater avec la marionnette de Kirikou à quel point on pouvait croire à un élément pas réaliste du tout. Peut-être qu'au théâtre le spectateur est-il plus intelligent qu'au cinéma, et qu'il sait *jouer* avec l'auteur ?"

período, a animação em massinha (mais artesanal) também apontava no espaço comercial com o filme *A Fuga das galinhas* (2000), da Aardman Animations, embora as portas do mercado para o *stop-motion* já tivessem sido abertas por *O estranho mundo de Jack* (1993).

O filme *Príncipes e Princesas*, do ponto de vista narrativo, é composto por seis histórias independentes, contos e adaptações que são tecidos enquanto estrutura pelo recurso de metalinguagem. Dois jovens e um homem se encontram num velho cinema para encenarem histórias. Os personagens estão estruturados em duas camadas fictícias: a própria camada deles no cinema, onde estão elaborando procedimentos de pré-produção e produção de "filmes", e a camada das ações das histórias que são encenadas por eles. Esta segunda acontece no tempo e espaço diegético dos personagens (dos dois jovens), uma espécie de tempo real, próprio da linguagem teatral, confundindo o espectador se os personagens estão fazendo, de fato, um filme ou uma brincadeira teatral.

Antes de começar a história dentro da história, os personagens discutem o conteúdo da mesma, estabelecendo seu tempo e espaço (Egito Antigo, Idade Média, Japão, ano 3000, etc.). Eles, então, pesquisam indumentárias e outros elementos de construção de personagem, para seguirem para a produção (desenhos e imagens colocados numa espécie de máquina de figurinos e adereços). A partir deste momento, eles deixam a posição de produtores para a de atores. Vestem-se, por meio da máquina de indumentárias, como os personagens da história, e neste momento, abre-se uma espécie de cortina.

Mesmo que sejam contos, não existe narrador em *off*, sendo as falas realizadas no tempo presente das histórias. O filme começa com os personagens indo para o cinema cantando:

> *"A noite cai, deixando-nos viver nosso filme imaginário. Se você fosse isso? Se você fosse aquilo? Se você desenhasse? Se você decidisse? Se nós inventássemos? Se nós atuássemos?"*

Mesmo sendo, poderíamos dizer que não é um filme dentro do filme, mas um teatro dentro do filme. Isso pode ser ratificado nas falas acima, especialmente em "viver nosso filme imaginário". Todos os "se", interrogativas, convidam para uma brincadeira, um jogo de representações que se faz quando se abrem as "cortinas" do palco. A boca de cena do palco está contornada de luzes que se acendem quando começa a ação, a história dentro da história.

As seis histórias encenadas são, nesta ordem: *A princesa dos diamantes, O garoto dos figos, A feiticeira, O manto da velha senhora, A rainha cruel e o treinador de fábulos* e *Príncipes e princesas*.

Em *O garoto dos figos*, os produtores-personagens adaptam uma história ambientada no Egito Antigo, considerando em seus estudos de representação as *Leis de frontalidade* da arte do período. Este é um fator bem interessante, pois as silhuetas já se expressam fortemente pelos contornos e pela lateralidade, mas neste caso, isto fica ainda mais reforçado. Esta foi uma das barreiras que Ocelot quebrou no seu trabalho, a das limitações dos personagens se expressarem por movimentos laterais, embora não se possa negar a importância de entender e dominar a forma de expressão deste meio.

Da história *A feiticeira*, ambientada na Idade Média, destaco as cenas da Biblioteca e da Casa de máquinas do castelo, nas quais em uma das camadas do fundo há abstrações circulares e sinuosas, cheias de movimento, fazendo uma textura plasticamente bonita, mas também representando a ideia, o lugar do pensamento, das abstrações (Figuras 220 e 221). A feiticeira, na verdade, é uma inventora.

Da história *O manto da velha senhora*, inspirada nos desenhos *hokusai* japoneses, destaco uma pequena cena que aparece a sombra de duas silhuetas (Figura 222).

Figuras 217, 218 e 219 - Cenas do filme *Príncipes e Princesas*: Metalinguagem (palco); O garoto dos figos: lei de lateralidade
Fonte: Frames retirados do filme disponível no DVD *Príncipes e Princesas*

Figuras 220, 221 e 222 - Cenas do filme *Príncipes e Princesas*: Fundo da biblioteca e casa se máquinas da feiticeira; Sombras das silhuetas
Fonte: Frames retirados do filme disponível no DVD *Príncipes e Princesas*

Na última história, *Príncipes e princesas*, que dá título ao filme, a estrutura da história é mais uma exploração de experimento de transformações do que uma narrativa propriamente, embora haja uma história. O príncipe beija a princesa e se transforma num sapo e pede a ela

que lhe dê outro beijo para voltar ao normal, mas em vez disso, ela se transforma numa lesma. A partir daí se inicia um ciclo de transformações entre os personagens, depois de cada beijo: borboleta, louva-deus, bagre, tartaruga, rinoceronte, pulga, cachorro, girafa, elefante, baleia-azul, porco, vaca e por fim, ele se transforma nela e ela nele. Eles aceitam esta condição por ser mais razoável do que a de animal. Duas grandes questões temáticas estão colocadas: de transformação e a discussão sobre a condição de *gênero*, que são inter-relacionáveis.

Figuras 223, 224 e 225 - Cenas do filme *Príncipes e Princesas*: Sequência de transformações
Fonte: Frames retirados do filme disponível no DVD *Príncipes e Princesas*

O tema da transformação é um elemento próprios do *animismo*, como já vimos. O elemento das transformações acontece também na história *A princesa dos diamantes*, quando os príncipes, não conseguindo realizar as tarefas impostas pelo feitiço, se transformam em formigas.

Outro longa-metragem de Ocelot é *As Aventuras* de *Azur e Asmar* (2006), feito em animação digital combinando 2D e 3D (computação gráfica), sem a técnica de animação de silhuetas. Contudo, é possível relacioná-lo à estética dos filmes de silhuetas, especialmente do ponto de vista da composição, dos contrastes e da impressão da "luz" que vem de trás dos personagens e dos cenários, o que também gera contraste. Ocelot (*apud* WELLS, 2012) explica que usou animação computadorizada em 3D para os personagens e animação 2D para os fundos. "Eu não estava interessado em fotorrealismo, e preferia ser um pintor fazendo o que quisesse sobre uma superfície plana, com maior liberdade" (idem: 97).

Referindo-se ainda a *As aventuras* de *Azur e Asmar*, Ocelot expressa:

> A parte mais importante de dirigir um filme de animação é o *stoyboard*. Eu invento minhas histórias e escrevo os diálogos, mas só quando desenho o *stoyboard* é que tudo toma sua forma final, inclusive os diálogos [...] Todos os fundos são desenhados primeiramente sobre papel, e então digitalizados e coloridos; esses valores e padrões são posteriormente criados no computador (OCELOT *apud* WELLS, 2012:98).

Quando me refiro à estética das silhuetas, me refiro às qualidades de silhuetas ou sombras ou recortes como uma qualidade conceitual, uma ideia, e não uma forma. Sendo

assim, por se tratar de uma ideia, silhuetas e sombras e, às vezes, também recortes, são estéticas quase que binominais.

Figuras 226 a 231- Cenas do filme *Azur e Asmar*
Fonte: http://www.studio-o.fr/

Os filmes *Kirikou e a Feiticeira* e *As Aventuras de Azur e Asmar* não são feitos em técnica de silhuetas, mas podemos vê-las nesses filmes, de forma mais ou menos explícita. No primeiro também aparecem os contrastes e as figuras parecem chapadas. Já no segundo, podemos ver, além disso, cenas de silhuetas não realizadas com técnica de silhuetas, mas com silhuetas feitas no computador (Figura 229).

Figuras 232 e 233 - Cenas do filme *Kirikou e a Feiticeira*
Fonte: http://www.studio-o.fr/

Em 2007, Ocelot foi convidado pela cantora islandesa Björk a fazer o videoclipe de sua música *Earth Intruders*, no qual incluiu a estética das sombras. Neste trabalho, ele colocou vários de seus conhecimentos sobre silhuetas e sombras (tradicional, 3D, efeitos especiais) e incluiu, também, *live-action*, considerado por ele como algo estranho. O videoclipe, embora curto, mostra algumas facetas da estética de Ocelot. O elemento mais "estranho" é o corpo vivo, que será explorado na sua silhueta e está em uma das muitas camadas visuais. O tom de artesanato aparece nos recortes das silhuetas de cenários e na textura de tinta na água.

Figuras 234, 235 e 236 - Cenas do videoclipe *Earth Intruders*
Fonte: http://www.studio-o.fr/

Em 2010, ele fez mais um série para TV que também se converteria em filme: a série *Dragons et Princesses*, que se tornaria *Les contes de la Nuit* (2011) [*Contos da noite*]. Este filme retoma a mesma estrutura de *Príncipes e Princesas*: em um velho cinema, um técnico e dois jovens preparam e encenam histórias. Os personagens-produtores são os mesmos. É o primeiro filme de Ocelot que utiliza tecnologia 3D (não no sentido de computação gráfica, mas de projeção), fundindo a tradição (estética das silhuetas, histórias populares e culturais) com modernidade. Este filme é todo em silhuetas, mas sem silhuetas cortadas à mão em um papel. É um filme puramente de estética da silhueta e das sombras.

Entre alguns outros **procedimentos** gerais, técnicos e de concepção de Michel Ocelot, ele responde:

1 – Quando lhe é perguntado onde está a vida de seus personagens: se já nos desenhos ou apenas no momento em que eles estão em movimento. "A vida de meus personagens inicia-se fortemente em meu pensamento. Penso bastante neles antes de me debruçar sobre a escritura, o desenho, a animação. De certa maneira, o filme está para além disso tudo" [110] (OCELOT, entrevista).

2 – Sobre se o movimento dos personagens já é concebido no desenho: "No começo, penso muito pouco nos movimentos. Trata-se de decidir sobre seus rostos e seus corpos, o que já é enorme. Mas, uma vez que eu faço os modelos (perfil, três quartos, face, costas), passo ao *storyboard*, onde tudo é pensado como movimento"[111] (Idem).

[110] "La vie de mes personnages commence très fort dans ma pensée. J'y pense bien avant de me mettre à l'écriture, au dessin, à l'animation. D'une certaine manière, le film c'est *par-dessus le marché*".
[111] "Au début, je pense assez peu aux mouvements. il s'agit de décider de leurs visages et de leurs corps, ce qui est déjà énorme. Mais une fois que j'ai fait les modèles (profil, trois quart, face, dos), je passe au storyboard, où bien sûr tout est pensé en mouvement".

3 – No que concerne as personagens de silhuetas, se elas antes de cortadas e animadas são desenhadas: "Naturalmente. Tudo passa primeiramente pelo desenho, pela folha de modelo habitual" [112] (Idem).

A poética de Michel Ocelot tem uma temática simples, mas profunda, intercultural e regional, discutindo questões universais, como a diferença de classes e cultural, a opressão e a justiça, a transformação individual e social, entre outras. O elemento mágico e o *animismo* estão em quase todas as suas histórias, bem como a ideia de possibilitar voo. Ele assume a ideia de jogo, da lógica da brincadeira e do artesanato. Plasticamente, os contrastes, talvez por herança das silhuetas, são um fator que culmina em vários de seus trabalhos, além da paleta cromática com cores intensas oriundas das culturas dos vários países visitados e pesquisados, o que também pode ser considerado uma forma de manifestar todos os elementos anteriores. Ele afirma ainda ter um grande prazer em fazer os fundos complexos e minuciosamente trabalhados.

Historicamente, ele teve um processo de trabalho artesanal, mas também absorveu os avanços técnicos sem deixar que isso diluísse uma identidade estética. No que tange a estética visual da dimensão compositiva de imagem, se ela está em um nível narrativo ou dramático, ele responde:

> Eu quero duas coisas: de uma parte, criar a beleza; de outra, contar uma história. Eu cuido para que cada imagem seja bela, mas que ela ajude também a contar uma história. Um momento tenebroso terá certamente uma imagem sombria, um momento barulhento terá uma imagem radiosa e colorida, um momento terno será em cores pastéis, um momento austero será traduzido pelo negro, branco e cinza... [113] (OCELOT, 2012).

Ainda de modo global e temático, é possível ver na animação de Michel Ocelot a manutenção de uma verdade lúdica, da infância, de um jogo de representação, de uma lógica da liberdade imaginativa. Ainda na entrevista concedida a mim, perguntei-lhe como ele definiria a arte da animação, e ele respondeu: "a animação é fazer o que quiser, mesmo se 'isto não existe'! Nesse sentido, sinto-me livre e poderoso, mais que meus colegas da 'vista-real', tão escravos da realidade..." [114].

---

[112] "Bien sûr. Tout passe d'abord par le dessin, par la feuille de modèle habituelle".

[113] "Je veux deux choses: créer de la beauté d'une part, raconter une histoire de l'autre. Je veille à ce que chaque image soit belle, mais qu'elle aide aussi à raconter l'histoire. Un moment ténébreux aura en effet une image sombre, un moment bruyant aura une image resplendissante et colorée, un moment tendre sera dans des couleurs pastels, un moment austère sera traduit par du noir, du blanc et du gris..."

[114] "L'animation, c'est faire ce qu'on veut, même si 'ça n'existe pas'! Je m'y sens en effet libre et puissant, plus que mes collègues de la vue-réelle, tellement esclaves de la réalité..."

Painel Making of de Michel Ocelot

Figuras 237, 238 e 239 - Projetos e silhuetas
Fonte: http://www.studio-o.fr (237 e 239) e Frame retirado do DVD *Les Trésors Cachés* (238)

Figuras 240, 241 e 242 - Michel Ocelot demonstrando alguns processos de animação (*Os três inventores)*
Fonte: Fotos do autor, 2012 em Paris.

Figura 243 - Projeto de animação para o filme *Ícaro*
Fonte: http://www.studio-o.fr

3.2.4 - *Sita Sings the Blues* - Do épico hindu *Ramayana* narrado por silhuetas "indonésias" com sotaque indiano ao som de blues

Sita Sings the Blues, filme de animação realizado em 2008 por Nina Paley, cartunista e animadora independente norte-americana, é outro filme que, pode-se dizer, também se apropria veementemente da estética de animação de recortes e das silhuetas sem, no entanto, fazer uso da técnica artesanal, tendo sido realizado com animação digital. Pode ser considerado um segundo exemplo do uso de tecnologia de animação digital fundido à tradição (estética das silhuetas e recortes, histórias populares e culturais, inclusive do tradicional épico indiano *Ramayana*[115]). Pode-se, assim, dizer que o filme se utiliza da estética das silhuetas, mas sem silhuetas cortadas à mão em papel, couro ou outro material chapado. Podemos, então, considerar que o filme absorveu as qualidades estéticas dos recortes, das silhuetas e das sombras e usou recursos de animação computadorizada como meio de representar isso?

Como o título do filme sugere, (em português, *Sita canta o blues*), a personagem *Sita*[116], do épico *Ramayana*, é a base central da trama e o *blues* é um intermeio para representar uma espécie de externalização dos seus sentimentos. O enredo do filme é livremente baseado no *Ramayana*, se apropriando dele enquanto estrutura narrativa, e combinando a ele dados autobiográficos da artista (colapso de seu próprio casamento). Foi escrito, produzido, animado, dirigido e editado por Nina e levou três anos para ser concluído, sendo utilizadas várias técnicas e estilos de pintura e animação que vão desde aquarelas pintadas à mão, recortes e colagens até animação digital.

A diretora Nina Paley menciona que quando ouviu, na época em que morava em Trivandrum, na Índia, em 2002, o *Ramayana*, no qual *Sita* se mata para provar sua fidelidade, ela disse: "isso não está certo". Ela resolveu, então, recontar a história. Para isso, além de estudar o épico, ela começou a imitar a pintura tradicional indiana. O filme está organizado em cinco camadas narrativas que são identificadas pelas opções estéticas visuais e pelas técnicas de animação:

1ª - *Sita*-deusa, com quatro braços, que canta e olha para a "câmera" como se estivesse fazendo um show e estabelecendo uma espécie de comunhão com o espectador. Nesta

[115] Conforme Wilkinson (2000), *Ramayana* foi escrito entre cerca de 200 a.C. e 200 d.C. Entre as muitas histórias contidas na epopeia, destaca-se a do príncipe herói *Rama*, que vence demônios, e consegue resgatar *Sita*, sua esposa, que havia sido sequestrada pelo cruel rei *Ravana*. No entanto, após o resgate, ele a rejeita por desconfiar de sua infidelidade durante o cativeiro.

[116] "*Sita* nasceu na terra e foi criada pelo rei *Janaka* como filha. *Rama* casou-se com ela e depois rejeitou-a, desconfiando de que ela lhe fora infiel com *Ravana*. Quando *Sita* passou pelo teste do fogo, *Agni* protegeu-a. Embora estivessem juntos de novo, *Rama* ficou com ciúme e mandou *Sita* para o exílio"(WILKINSON, 2000:41).

camada, mesmo aparecendo na condição de divindade, ela já é subserviente a *Rama*. Além do prólogo, esta representação aparece intercalada em outras cenas, bem como no final do filme. Nesta camada, bem como na 5ª, o *blues* será a linha que conduz a narrativa juntamente com as imagens. As letras das músicas apresentadas não são adaptações, tendo sido colocadas como elas realmente são. Ou seja, não foi apenas o ritmo do *blues* que foi usado, tendo sido utilizadas gravações originais, interpretadas pela cantora Annette Hanshaw[117]. As letras destas canções tratam de temas como o amor, a dor do amor, a lamentação, etc., como temas universais. A técnica utilizada nesta camada é animação gráfica 2D vetorizada;

2ª - *Nina* e *Dave* e seu gato é a camada autobiográfica, que retrata a crise conjugal e a separação da diretora. Assim, de certa forma, ela se equipara à personagem *Sita*, especialmente pela condição de ser rejeitada. A técnica de animação utilizada é a *Squigglevision*[118], o que representa o caráter pessoal dos cadernos de anotação da artista;

3ª - Os narradores, que são silhuetas de personagens do tradicional teatro de sombras indonésio. Quem dá as vozes às três silhuetas são os amigos indianos da diretora: Aseem Chhabra, Bhavana Nagulapally e Manish Acharya, sendo duas vozes masculinas e uma feminina. Os narradores tecem os episódios de *Ramayana* com uma discussão viva e improvisada, acrescentando suas próprias impressões e conhecimentos sobre o épico, e contextualizando-o. Em entrevista, Paley[119], quando lhe foi perguntado quanto dos diálogos dos narradores de silhuetas havida sido planejado e quanto foi improvisado, responde: "Foi 100% improvisado. Meus amigos estavam contando uma história que todo mundo lá sabe de cor". Durante os comentários, as ideias e impressões levantadas na discussão dos narradores são visualizadas no fundo com colagens animadas. As bocas dos personagens são articuladas e eles não estão dentro da história, mas na superfície, posicionados como uma espécie de moldura. A técnica utilizada é animação 2D vetorizada, com as figuras em preto chapado, e em outros momentos também em tons de marrom chapado. Além disso, há ainda nesta camada figuras-colagem (recortes digitais) ilustrando a narrativa, que se movimentam com pouca articulação. Suas falas são realizadas com as vozes dos narradores. O estilo destas

[117] Annette Hanshaw (1901-1985) foi uma cantora americana de Jazz e Blues, que fez grande sucesso nos anos 1920.
[118] *Squigglevision* é um estilo de animação digital em que alguns contornos das formas tremem, produzindo um efeito de oscilação em algumas linhas desenhadas, fazendo alusão a desenhos de caderno.
[119] Disponível em: https://suite101.com/a/interview-nina-paley-on-sita-sings-the-blues-a75731. Acesso em 02 de março de 2014.

figuras em recorte é uma bricolagem de estilos que vão da tradicional pintura *Rajput*[120] à representação contemporânea popular (*pop*) dos deuses hindus;

4ª - Episódios com diálogos de *Ramayana* que são feitos com os personagens de perfil, com forte referência à pintura *Rajput*. Historicamente, este estilo de pintura foi recorrentemente utilizado para ilustrar épicos, entre eles o *Ramayana*. Nesta camada narrativa, os personagens falam e suas bocas e olhos articulam. Seus corpos, contudo, mexem pouco e com movimentos arrastados e poses quase sempre fixas com mínima movimentação dos membros. Os movimentos são realizados simplesmente transportando os personagens na tela em sua posição fixa;

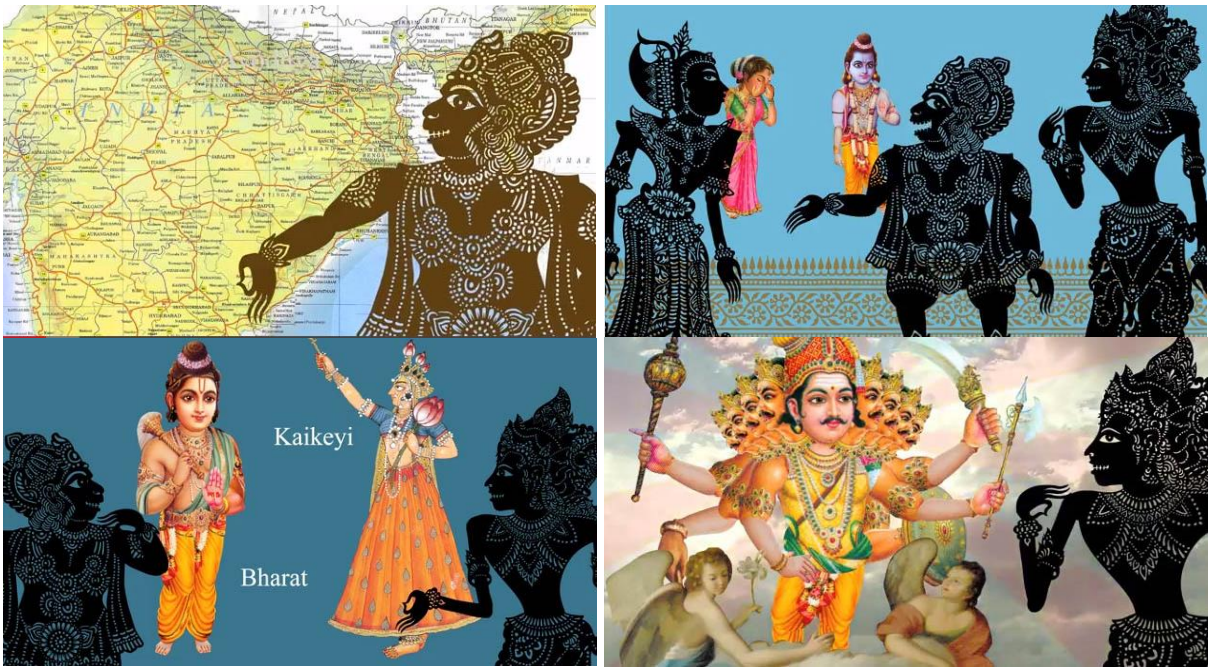
5ª - *Sita*, com outro design com traços ainda mais estilizados, assemelhando-se à personagem Betty Boop[121]. Nesta camada, Sita vive sua história em ações dramáticas e canta blues novamente, mas não olha diretamente para o plano da câmera. Enquanto ela canta o amor, as imagens no mesmo plano mostram o enredo se desenvolvendo. Ela aparece, às vezes, como cantora e outras como personagem. A animação é vetorizada.

Estas camadas narrativas, verbais ou imagéticas, se alternam entre si, entre o tempo atual (San Francisco, Trivandrum e NY, na camada autobiográfica) e um tempo narrativo, no sentido de deslocamento espacial e temporal (Índia antiga, céu). Cada uma dos estilos plásticos das diferentes camadas pode ser visto na sequência de imagens a seguir:

Figuras 244 e 245 - **1ª camada**: *Sita*-"deusa"; Fonte: Frames do filme

Figuras 246 e 247 - **2ª camada**: autobiográfica; Fonte: Frames do filme

[120] Pintura *Rajput* foi um estilo de pintura desenvolvido nas cortes hindus da Índia, nos séculos XVI e XVII.
[121] Betty Boop, personagem criada por Max Fleischer, na década de 1930.



Figuras 248 a 251 - **3ª camada**: Os narradores-silhuetas
Fonte: Frames do filme

Figuras 252 e 253 **- 4ª camada**: Episódios *Ramayana*, inspirado na pintura *Rajput*
Fonte: Frames do filme

Figuras 254, 255 e 256 - **5ª camada**: *Sita* canta Blues - o amor; *Betty Boop*
Fonte: Frames retirados do filme; e Site[122] (256)

O filme se inicia com a *Sita*-"deusa", com o mar aberto ao fundo, colocando um LP para tocar, através de poderes paranormais, em uma antiga vitrola. A música era *Moanin' Low*:

[122] http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/2f/Betty-boop-opening-title.jpg. Acesso em 03 de março de 2014.

> Moanin' low,
> My sweet man I love him so,
> Though he's mean as can be
> He's the kind of man needs a kind of woman like me

Quando a faixa está tocando a parte que diz "a woman like me" (uma mulher como eu), o disco engata e fica repetindo a mesma frase. Esta cena pode representar a primeira revisão da condição da mulher.

Em uma entrevista[123], Nina Paley conta como descobriu a música de Annette Hanshaw e o que lhe afetou na voz dela: "Eu ouvi sua voz a primeira vez quando estava 'surfando em sofás' depois de minha separação. Eu estava na casa de um colecionador de discos em New York. Ele tinha um 78 rpm original de Hanshaw, e pôs para tocar *Mean to Me*, e fiquei muito envolvida". Nina acrescenta também que "'That's all' [Isto é tudo] era a marca registrada de Annette, e considero isto como um doce detalhe em suas canções" (idem).

> A voz dela é muito doce e vulnerável e sem mágoa, mesmo quando ela canta sobre o desgosto ou sobre um homem que lhe fez mal. E isso vem também de uma época completamente diferente, separada tanto da atualidade como da Índia antiga. Aquelas canções antigas realmente mostram como a história do desgosto em *Ramayana* transcende o tempo e a cultura (idem).

Com relação a alguns de seus procedimentos, Nina explica: "Esbocei os primeiros designs de personagens em papel, e depois reproduzi os desenhos como bonecos 2D usando *Flash*, com pinceladas suaves e cores chapadas. Também fiz algumas cenas com colagem e bonecos de sombras vetorizados" (PALEY *apud* WELLS, QUINN & MILLS, 2012:144). Como podemos ver, este processo é frequentemente utilizado na animação digital. Desta forma, o que contribuirá para nossa discussão é o caráter plástico do filme.

Em entrevista[124], quando lhe foi perguntado sobre a opção de sua mistura no visual do filme com vários estilos de animação, Nina afirma:

> Eu havia feito antes somente filmes curtos e cada um deles com um estilo diferente. Então, eu variei os estilos em *Sita* para evitar ficar aborrecida fazendo um só. Também considerei que seria menos chato assistir se fosse em estilos variados. É um truque barato para segurar o interesse do espectador. Os estilos surgiram de forma bastante orgânica. Eu não posso lhe dizer como exatamente cheguei ao estilo dos números musicais. Ele apenas apareceu. Já os bonecos de sombra foram apenas uma solução para o

[123] Disponível em: https://suite101.com/a/interview-nina-paley-on-sita-sings-the-blues-a75731 acesso em 02-03-2014
[124] (Idem)

> problema de como animar aquelas vozes fabulosas. O estilo das falsas pinturas miniatura foi obviamente baseado nas miniaturas indianas, apesar de minhas habilidades passarem longe do que elas são realmente (PALEY).

Podemos observar que o caminho percorrido pela artista para chegar a uma estética do teatro de sombras, de animação de recortes e silhuetas partiu de várias referências de representações visuais e também do próprio *Ramayana*, que é um dos temas principais do teatro de sombras indiano. Estas referências foram as suas principais fontes. Diferentemente de Michel Ocelot, que também desenvolve inúmeras pesquisas visuais e textuais, ela não tem uma filmografia que a levou progressivamente à estética das silhuetas. Ou seja, Nina não iniciou com filmes de recortes e silhuetas artesanais para assimilar suas qualidades estéticas para posteriormente trabalhar com isso em outro suporte. O próprio processo de vetorização a levou a isso. Conforme Paley mencionou acima, o filme não tem uma proposta de observar as qualidades estéticas da animação em recortes, em silhuetas ou em sombras; isto foi uma consequência do tema e procedimentos de bricolagem.

Isto, de certa forma, esclarece uma grande questão: como juntar Índia, Indonésia e Estados Unidos numa única narrativa, sendo a cultura indiana um quebra-cabeça cujas peças não combinam e a Indonésia não muito diferente disso, no sentido de hibridismo cultural. Digamos que o resultado é um filme com uma estética-colagem carregada de referências visuais e narrativas imbricadas. Certamente, é um caleidoscópio de cores, uma colagem de estéticas e culturas, para serem recebidas como uma narrativa "popular" com seus estereótipos culturais, mas também com uma nobre discussão: a condição da mulher. O alinhamento ideológico do filme é uma espécie de grito de justiça igualitária sobre a condição da mulher e isso pode ser visto na sua história. Entretanto, este alinhamento lhe rendeu polêmica, especialmente por parte de setores mais conservadores da sociedade. Nina menciona que, embora a recepção do filme tenha sido muito boa, ela também recebeu em seu *blog* várias ameaças de morte e estupro vindas de fundamentalistas hindus, que não aceitavam a sua visão sobre um tema considerado sagrado e dogmática por eles. Alguns, inclusive, a intimavam a contar a história do islã e de Maomé.

Pode-se, então, dizer que *Sita sings the Blues* se apropriou da estética do teatro de sombras não fazendo um caminho "natural" que constela toda a sua performance e questões culturais, mas pela sua visualidade.

3.2.5 - Teatro de sombras contemporâneo: corpo humano, sucumbir ou anteparar?

"Sabe quem morava na casa fronteira? - perguntou a Sombra. Era a mais linda de todas as criaturas. Era a Poesia! Lá estive durante três semanas, o que é como ter vivido três mil anos e lido tudo quanto já se tenha escrito em prosa e verso. - A Poesia! - exclamou o sábio. Sim, sim...Não é raro que ela viva como eremita, nas grandes cidades. [... a sombra disse ainda:] Ao mesmo tempo, aprendi a conhecer minha natureza íntima, inata, descobri o parentesco que tenho com a poesia"

Hans Christian Andersen

No conto *A sombra*, de Hans Christian Andersen, um sábio perdeu sua sombra quando ela foi projetada numa misteriosa casa em frente à sua no período que morava em países quentes, mas alguns dias depois uma nova sombra nascia em seus pés, pois sua raiz não havia morrido. Muitos anos se passaram, até que um dia bate à sua porta um homem muito magro, bem trajado e com ar distinto. O sábio então lhe perguntou quem era, e ele respondeu: "ganhei corpo e carne e uso roupas. Certamente, nunca pensou em ver-me em tal estado de transformação. Não conhece sua velha sombra? [...] Progredi em todos os sentidos. A fortuna me sorriu. Se for preciso, posso comprar minha liberdade". O sábio ficou espantado e disse: "Nunca pensei que uma velha sombra pudesse regressar, em forma de uma pessoa", acrescentou ainda: "Você está livre! Sua felicidade causa-me grande satisfação. Sente-se, velho amigo, e conte-me como as coisas se passaram [...]". O homem-sombra sentou e disse que lhe contaria, mas que lhe prometesse que nunca diria para ninguém que ele já foi sua sombra e em seguida também lhe exigiu que se referisse a ele como senhor. "A Sombra trajava-se, de fato, com extraordinária elegância, e era isso precisamente o que fazia dela um homem". A sombra diz: "Eu nem queria ser homem, se não se admitisse, como se admite, que homem é o que há de mais importante". A sombra se vai da casa do sábio e lhe dá o seu cartão. Anos depois volta a aparecer, propondo-lhe fazer uma viagem com ela, mas na condição de que ele fosse sua sombra. O sábio escrevia, mas sofria por não ser lido. Por fim, adoeceu, e os conhecidos diziam-lhe que estava parecendo uma sombra. A sombra voltou a visitá-lo e lhe convenceu a sair em viagem. "Partiram. A sombra era o amo e o amo era a sombra". Seguiram em viagem, às vezes lado a lado ou um na frente e outro atrás conforme a posição do sol, pois a sombra estava sempre preservando sua posição de senhor. O sábio, considerando que eram amigos de infância, propôs à sombra uma forma de tratamento mais íntima. A Sombra lhe respondeu que se sentia humilhado e rebaixado a sua condição primitiva ao ser chamado por "tu", mas lhe disse que, de boa vontade, aceitava chamá-lo de tu.

Os dois chegaram à estação das águas, seu lugar de origem, onde também estava uma linda princesa que sofria de uma doença de enxergar demais. Logo ela percebeu a estranheza daquele homem, e mesmo que dissessem que ele havia estado ali para que sua barba crescesse, ela já havia percebido que ele não possuía sombra. De imediato, ela se aproximou do homem.

> - Seu mal é não poder projetar sombra - disse ela.
> - Vossa Alteza Real já deve estar experimentando considerável melhora! Disse a Sombra. Sei que seu mal é enxergar demais. É evidente que a doença está passando. Vossa Alteza recuperou a saúde. Tenho a mais extraordinária das sombras. Não vê a pessoa que sempre anda comigo? Qualquer pessoa tem sombra comum. Eu, porém, não gosto das coisas comuns [...] Assim, mandei melhorar minha sombra, fazendo dela um homem e até mesmo lhe dei sombra própria.

No baile à noite, a princesa dançou com a Sombra e achou incrível que seu par era mais leve que ela. Conversaram muito e a Sombra mostrou seu conhecimento e sua capacidade de fazer metáforas, fazendo a princesa se apaixonar por ela. Mas antes de declarar seu amor, quis fazer outras perguntas à Sombra, que disse que até sua sombra saberia responder tais questões, mas a alertou que a sombra gostava de ser tratada como homem. Assim sendo, foram até o sábio e a princesa lhe perguntou sobre o sol, a lua e sobre os homens, e o sábio respondeu com total erudição e sensibilidade.

A princesa ficou estupefata, pensando: “Que homem será esse, que tem uma sombra tão sábia? [...] Seria um verdadeiro benefício para meu reino se eu o escolhesse para marido”. Assim o fez. Facilmente, a princesa e a Sombra consideraram que ninguém poderia saber até regressar ao reino. Assim sendo, todos seguiram para o reino. A sombra ofereceu ao sábio que morasse com eles, além de uma grande quantia por ano. Mas em troca, ele deveria deixar todos o chamarem de sombra, nem jamais dizer que era um homem e, uma vez por ano, quando ele aparecesse na sacada para ser visto ao sol, deveria “ficar deitado aos meus pés, como convém a uma sombra”.

O sábio protestou em nome do povo e da princesa, ameaçando contar tudo: “vou dizer que sou homem e o senhor é que é sombra, vestida de homem”. A sombra se antecipou e foi até a princesa:

> - Acaba de acontecer-me a coisa mais horrível que pode suceder a um homem - disse a Sombra. O pobre cérebro de uma sombra não suporta muito... Imagina que minha sombra enlouqueceu e pensa que ela é o homem e que eu é que sou a sua sombra!
> - É horrível - disse a princesa. Ela já está presa?
> - Claro! Mas temo que nunca se restabeleça!

> - Pobre sombra... - disse a princesa. Seria um verdadeiro benefício livrá-la da vida. Talvez fosse melhor eliminá-la.
> - É muito triste - disse a Sombra. Foi sempre um servo fiel...

Chegada a noite, todos no reino festejavam o casamento da princesa com a Sombra, aplaudindo quando o nobre casal saiu à sacada. "O sábio, porém, já não podia ver nem ouvir mais nada. Fora executado" (ANDERSEN, 1969:127).

No conto, a Sombra consegue escapar de seu dono e torná-lo opaco, até quase convertê-lo em estado de sombra dela. Mas como ele não sucumbiu, a Sombra, por sua duradoura vida, o venceu, pois considerando sua semelhança à alma, ela é eterna, já o corpo perece. Mas, considerando que a sombra só existe na medida em que existe luz e matéria, com a morte do corpo (sua matéria) a sombra morreria em consequência.

Obviamente, há no conto uma dicotomia entre o bem e o mal, além da ideia de a Sombra estar, quase sempre, associada ao lado do mal, pelo menos na cultura ocidental. Contudo, é atrás desta dicotomia que podemos começar a observar o teatro de sombras contemporâneo. A sombra existe independentemente da matéria; ela não precisa do corpo, devido à sua permissão poética e mística. A sombra é parente da poesia e, por isso, ela é um dos "objetos" mais usados como metáfora, seja na literatura ou não. Ela é filha da mística e da física e possui semelhanças com a alma, tema já abordado nos capítulos anteriores. Desta forma, deixemos um pouco de lado esta questão da semelhança entre a sombra e a alma.

> O que, para mim, caracteriza o teatro de sombras é a leitura original da imagem que ele produz. A imaterialidade da sombra lhe dá um caráter mágico. Seguindo o jogo imposto no recorte pela relação com a fonte luminosa, a vida de uma silhueta pode assumir dimensões muito expressivas [...] A natureza da atmosfera flutuante que a ambienta cria uma base de expressão ideal para a linguagem onírica [...] A sombra não pode se conter na descrição porque sua descoberta é o reencontro com um 'elemento' poético. É preciso compreender aqui a palavra 'elemento' no sentido dos quatro elementos [de Bachelard]. A sombra tem seu lugar ao lado da Terra, Vento, Água e do Fogo, é claro (LESCOT, 2005:9-10).

Uma das problemáticas do teatro de sombras pode ser observada também por uma questão terminológica ou de identidade. Neste sentido, me parece que o teatro de sombras surgiu agora, quando sombras de corpos humanos e de objetos são projetadas. Afinal, a sombra não é uma projeção? Esta provocação se dá devido a uma discussão já levantada: o sentido literal da expressão "teatro de sombras", se considerarmos que o que menos se vê no teatro de sombras, são sombras, mesmo que tenhamos luz, objeto e anteparo, ou seja, a configuração dos três elementos fundamentais para a existência de uma sombra. Todavia, no teatro de sombras, do ponto de vista geral, o que menos se tem são sombras. Ou seja, o que se

vê são os objetos ou o contorno deles, uma vez que as silhuetas estão, recorrentemente, grudadas na tela. Desta forma, a sombra não poderia existir, pois não tem espaço para ser projetada numa superfície[125]. Podemos dizer, então, que o preto-chapado das figuras pode determinar uma ideia de sombra e com isso uma estética das sombras. Nesse sentido, talvez, inicialmente poderíamos pensar que o mais apropriado seria denominar o teatro de sombras de teatro de luz. Contudo, cairíamos num outro problema, pois a expressão teatro de luz poderia nos levar a outro lugar e não ao teatro de sombras. Isto pode nos levar a considerar que o mais importante na denominação de uma ideia é observá-la na sua essência. O mesmo movimento que fizemos, de certa forma, para chegarmos à expressão "teatro de animação".

A ideia de projeção é abordada por Montecchi (2012), que afirma:

> A revolução nasceu então de uma necessidade sentida de renovação da linguagem como um todo, mas aconteceu graças a uma mudança técnica fundamental: a transformação do tradicional espaço das sombras em um **verdadeiro dispositivo de projeção**. Aqui se torna necessária uma digressão técnica para fazer com que fique claro o que entendo por dispositivo de projeção. Até o início dos anos Oitenta, na prática, todo o Teatro de Sombras (tradicional e não) baseava-se, embora com algumas declinações, na sombra obtida pelo contato direto da silhueta com a tela. Afastando a silhueta da tela, pelas características da fonte luminosa usada, a sombra perdia nitidez até não ser mais vista como a forma da figura que se desejava representar. Assim, o manipulador tinha sempre que agir próximo à tela. Com a introdução de uma fonte luminosa com filamento puntiforme, que permite obter sombras nítidas inclusive se a silhueta está afastada da tela, o **Teatro de Sombras contemporâneo começou, por sua vez, a se utilizar de sombras projetadas**. A cena, assim, transformou-se em um dispositivo de projeção que permitiu ao manipulador afastar-se da tela e agir no espaço, multiplicando as próprias possibilidades performáticas. A "barraca" tradicional, entendida como sistema fechado de relações, é substituída por um espaço aberto, dinâmico e rico de possibilidades, que pode conter múltiplos dispositivos de projeção e, portanto, permitir o uso concomitante de várias técnicas de animação. É esta, aparentemente simples, mudança de utilização técnica que deu origem a todas as transformações seguintes do Teatro de Sombras (MONTECCHI, 2012:27-29) [meu grifo].

Devido, primeiramente, aos avanços técnicos que possibilitavam a projeção de uma sombra, foi possível ver novas perspectivas e o potencial sobre o espaço (em vários sentidos: do espaço do palco ao espaço da tela, passando pela distância entre a luz e os "objetos", etc.). Assim sendo, uma das grandes características do teatro de sombras contemporâneo, além de todos os avanços tecnológicos e da abertura de perspectivas espaciais, entre elas a ruptura com sua fixidez, é o corpo humano como anteparo para a luz, gerando uma silhueta-sombra. Entretanto, estamos deixando à parte desta abordagem o teatro de sombras de mãos. Não que

[125] Esta problemática foi introduzida no tópico 2.5.

o corpo humano não estivesse anteriormente visível ao público, embora isso não fosse regra. Mas ele tinha outras funções. Ele estava animado? Ele servia de anteparo para a luz, gerando sombras?

No teatro de sombras tradicional, seja no oriente, seu berço, ou no ocidente, existia, recorrentemente, na perspectiva do corpo do manipulador, uma dualidade da presença de corpos humanos. Muitas vezes como interlocutores, espécie de narradores intermediários de dois mundos: real e ficcional, natural e sobrenatural. Já no que tange o teatro de sombras contemporâneo, o corpo humano pode ser intermediário, mas ele vai recorrentemente assumir outras configurações, inclusive como silhueta. Lescot (2005) observa: "é preciso compreender como a chama, sombra, 'ser sem corpo' é, no entanto, 'um ser forte'. A este ser só se pode confrontar seu próprio ser, num encontro emotivo e marcante" (10).

Contudo, o uso do corpo humano como suporte para projetar sombras no teatro de sombras não é tão recente, uma vez que já século XVIII havia este tipo de ocorrência. Badiou (2012) afirma que nesta época existiam na França "projeções de sombras humanas em pequenos teatros amadores. O entusiasmo do público foi tal que, mais tarde, no Romantismo, passaram a se apresentar em cenários profissionais, onde vão se manter em grande temporada" (70). Além disso, é importante mencionar ainda que, no século XVIII, eram muito populares os retratos de silhuetas (desenhos de perfil de rostos e corpos de pessoas a partir da sua sombra), como já citado anteriormente. O tema da sombra corpórea será retomado posteriormente.

Um dos artistas mais importantes que contribuiu para a renovação do teatro de sombras na França foi **Jean Pierre Lescot**. Ele conta que se interessou pelo teatro de sombras após assistir, em Paris, em 1968, um espetáculo de sombras balinesas, e que, na mesma época adquiriu conhecimento sobre o *Teatro e seu Duplo*, de Antonin Artaud. "Foi com essa ideia que montamos o espetáculo '*Taema ou la Fiancée du Timbalier*', trabalho lírico onde insistimos na importância da mobilidade das silhuetas, jogando com a cumplicidade da luz e com a transparência de tecidos para reforçar o caráter expressionista da imagem" (LESCOT, 2005:9). Amaral (1996) descreve o espetáculo *Taema* dizendo que ele não tinha um texto explicativo, mas as palavras construíam em sua volta um clima de um estado mental do personagem. "Suas figuras são construídas em tecidos leves e voláteis, em *voile* transparente e colorido, o que empresta ainda mais magia ao teatro de sombras" (269). Ainda sobre o espetáculo, Lescot (2005) afirma: "Criamos, também, uma música e as entonações que se harmonizam com o expressionismo visual do espetáculo"(9).

Além do espetáculo balinês e da influência de Artaud, Lescot (2005) menciona que quando estava cursando desenho na *Escola de Belas Artes* de Paris, o imaginário da arte popular lhe sensibilizou e, a partir daí, descobriu os bonecos. Para ele, era um elemento de drama cotidiano, **arte bruta**, para sua 'expressão autêntica'. "A expressão popular chega, com um mínimo de recursos, a suscitar grandes emoções [...] É, assim, que através da fantasia popular, descobri o interesse do desenho em Aplat[126], que foi para mim o revelador do teatro de sombras" (2005:13). Esta forma de representação gráfica é o inverso da de perspectiva e de volume, "**é a representação mental** e não visual, **a percepção simbólica e não a percepção mecânica do olho, a representação universal em relação ao volume**, que é a performance da representação realista" (idem) [meu grifo] . Ou seja, buscando-se uma forma antirrealista.

De fato, uma das características da expressão plástica do *Aplat* é a de que ela se assemelha às figuras chapadas do teatro de sombras. Sendo assim, podemos ver dois caminhos de aproximação do artista para o teatro de sombras: um, a plástica, e outro, as questões performáticas. O primeiro seria mais próximo do cinema e o segundo, mais próximo das artes cênicas. A título de exemplificação e coincidência, o cartaz de *Chat Noir* tinha o padrão gráfico do *Aplat*.

Fabrizio Montecchi, diretor e um dos fundadores de um dos principais grupos de teatro de sombras contemporâneo, *Teatro Gioco Vita*[127], menciona a importância de Lescot a uma geração de animadores de teatro de sombras atuais.

> Pertenço a um grande grupo de "sombristas" crescidos a partir do estudo da experiência do *Chat Noir*. Apesar de dever muito a Jean-Pierre Lescot que vinte anos atrás despertou em mim uma grande curiosidade pelo mundo fascinante das sombras, foram, no entanto, as imagens sugestivas do *Chat Noir* que me fizeram perceber todo o grande potencial representativo do teatro de sombras (MONTECCHI, 2007:66).

O *Teatro Gioco Vita*, a partir da investigação e de experimentações sobre o universo do teatro de sombras, foi um dos grandes responsáveis por sua renovação. O grupo desenvolveu várias experimentações técnicas e estéticas, incluindo aspectos de desestruturação do modelo convencional, no qual tela, foco de luz e figuras seguiam um padrão fixo em relação ao espaço. Uma das características mais notáveis do grupo foi a

---

[126] *Aplat* - designação da pintura, gravura e arte gráfica que tem como característica as cores uniformes e chapadas.

[127] "O *Teatro Gioco Vita* foi fundado em 1970 como um grupo de teatro de animação, voltado para escolas, expressando-se através de bonecos de vara, luvas ou marionetes. A partir de 1976, depois de um encontro com o teatro de sombras de Jean-Pierre Lescot, num Festival de Charleville-Mézières, o *Teatro Gioco Vita* passou a se dedicar exclusivamente a pesquisas com sombras" (AMARAL, 1997:111).

utilização do espaço, tela, luz e suportes de geração de sombra (corpo humano, silhuetas, objetos, etc.) em movimento, inclusive a variação de intensidade de luz. Os materiais de confecção de suportes técnicos também variam, desde a dimensão às especificidades: do tecido da tela, passando pelos materiais das figuras, até alguns mecanismos de projeção de luz. Contudo, um dos elementos mais importantes que entra literalmente em cena é o corpo humano, embora num outro nível de participação.

Com a inserção do corpo humano no teatro de sombras surgem alguns paradoxos: o "corpo" da sombra é imaterial e o corpo humano material, sendo que o corpo da sombra, que parte do corpo humano, é uma imagem virtual, é o duplo imaterial do corpo humano. Além disso, sombras de corpos humanos podem interagir com sombras de corpos-objetos (silhuetas), além dos possíveis corpos-híbridos, quando aos corpos humanos são aplicadas próteses para reconfigurar o corpo do personagem que se quer representar. Outro paradoxo é a organicidade de uma sombra de corpo humano e a de um objeto. Por mais virtuoso que seja o ator que empresta seu corpo para a sombra ou o manipulador que move a figura-sombra, a luz entrega o organismo vivo e o inanimado. Nesse sentido, a luz funciona como um espelho. O espelho mente?

Em 1995, o grupo de *Teatro Gioco Vita* esteve no Brasil ministrando uma oficina[128], da qual Ana Maria Amaral foi uma das participantes, tendo ela registrado alguns processos pedagógicos do grupo, publicados posteriormente em seu livro *Teatro de animação*. Amaral (1997) explica que a intensão do grupo na oficina não era a de reprodução da técnica, pois partia do princípio de que o teatro de sombras não é apenas uma técnica. Sendo assim, "os primeiros exercícios da oficina foram exercícios de concentração sobre a própria sombra. [Em seguida,] da observação da sombra do próprio corpo, a atenção passou a ser a sombra dos outros" (AMARAL, 1997:116-117).

Amaral (1997) menciona ainda que, através dos exercícios, pôde-se verificar o caráter de relatividade da sombra em relação ao espaço, à intensidade de luz e à distância entre o corpo e o foco de luz. "E ainda que o corpo ou objeto emissor da sombra permanecesse o mesmo, na mesma posição e forma, em se variando a distância do foco de luz, a sombra alterava-se completamente." (Idem:117). Também foram propostos exercícios ao ar livre, observando a luz natural, do sol, bem como a sombra gerada por esta luz, considerando que a luz está à disposição do tempo e dos eventos naturais (vento, nuvens, etc.). "As silhuetas de

[128] Conforme Amaral (1997), a oficina foi realizada na Aldeia de Arcozelo-Rio de Janeiro e promovida pelo Centro Latino-Americano de Teatro de Bonecos, Associação Brasileira de Teatro de Bonecos e FUNARTE. Entre os integrantes do *Gioco Vita* estavam Fabrizio Montecchi, Franco Quartieri e Antonella Enrieto.

galhos e folhas tocadas pelo vento, modificam-se com ele. Na natureza, um corpo, mesmo que inerte, reflete sombras sempre mutáveis" (Idem).

Outros exercícios de sensibilização que também envolvem observação e percepção foram: síntese, tempo e movimento do corpo, da sombra do corpo e da silhueta, economia de movimentos, considerações sobre o corpo e luz inerte ou em movimento; o espaço (da claridade e das trevas). "Para a sensibilização do espaço foram feitos exercícios em total escuridão. Na escuridão total a sensação de tempo muda. Tornando-nos mais lentos e é difícil transpor qualquer espaço. Mas basta que surja um foco de luz, e, pequeno que esse seja, o espaço imediatamente se modifica" (Idem:122). Este é um claro exemplo de alargamento de percepção.

Depois desta série de exercícios de, digamos, sensibilização-observação-percepção, partiu-se para os processos de representação que, além de envolverem estas três qualidades, consideravam também que a palavra devia ter uma medida adequada à linguagem e que as formas de representação técnicas e estéticas (figuras, roteiros, tela, aparato) se referem à construção geral. "Quando já se tinha a figura pronta e essa era projetada, percebia-se que a sua silhueta, em sombra, não era igual à figura real" (Idem:123). Nos exercícios de projeção de sombra, a projeção era realizada, além da tela, em diferentes suportes: o próprio corpo, o corpo do outro, telas de vários tamanhos, no fundo do palco e mesmo em paredes externas.

> A tela em si não é o espaço teatral completo. E, para o *Teatro Gioco Vita*, quando começa as experimentações de passagem da silhueta, em si, para o espaço cênico mais amplo, é quando a concepção de um espetáculo propriamente começa. Para isso colaboram vários elementos: o espaço, diferentes dimensões das telas de projeção, diferentes posicionamentos de luz, justaposição de imagens, som, ritmo (AMARAL, 1997:124).

Já se pode observar nesta síntese que, em alguns procedimentos do grupo, o interesse não era uma reprodução técnica, mas a trilhagem de uma estética da sombra, a partir do entendimento de sua natureza e de suas possibilidades poéticas, atribuindo-lhe qualidades estéticas, uma representação artística. Não que isso não possa ocorrer nas práticas de tradição, mas ocorre num outro nível de representação, que envolve outros fatores, entre eles a sabedoria ancestral, o misticismo, entre outros.

O resultado desta e de outras passagens do *Teatro Gioco Vita* no Brasil germinou, direta e indiretamente, uma nova safra de fazedores de teatro de sombras, alguns com uma característica mais contemporânea e outros menos, alguns com espetáculos inteiramente de sombras e outros as mesclando a outros gêneros e linguagens. A lista de grupos e espetáculos

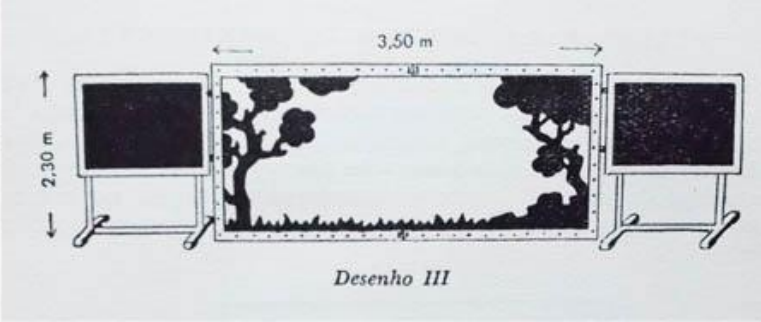
é grande, mas podemos mencionar alguns: *Janeiro* (1985), primeira peça da Cia. Karagözwk, sob direção de Marcelo Andrade, em Curitiba-PR; *Livres e Iguais* (1999), do grupo Teatro Sim, Porque Não?, de Florianópolis-SC, sob direção de Júlio Maurício, Nazareno Pereira e Níni Beltrame; *Dicotomias: fragmentos Skizofrê* (2002), do grupo O Casulo, de São Paulo-SP, dirigido por Ana Maria Amaral; *Saci Pererê: A lenda da meia noite* (2003), da Cia Lumbra de Animação, do Rio Grande do Sul, sob direção de Alexandre Fávero; *O Valente filho da Burra* (2004), da Cia. Articularte, de São Paulo; *Teatro de sombras de Ofélia* (2006), do extinto grupo *Pixilanga*, sob direção de Fábio Henrique Nunes Medeiros, em Joinville-SC, *O Pássaro do Sol* (2010), da Cia. A Roda, de Salvador, sob direção de Olga Gómez, entre outros. O interesse de grupos pela estética do teatro de sombras vem aumentando: *Cia. Quase Cinema*, *Grupo Sombras e Lendas*, *Cia Fios de Sombra*, e os espetáculos: *Biliri, e o pote vazio* (2011) da Kompanhia do Centro da Terra e *A Cortina da Babá* (2011), do grupo Sobrevento, todos de São Paulo; entre outros. Também o videoclipe que apresenta as normas de segurança exibido antes das sessões de filmes do CINESESC-SP foi desenvolvido a partir de teatro de sombras com o corpo humano (braços e mãos), pela *Cia Articularte*-SP, sob direção de Amir Admoni e atuação de Surley Valério e Thaís Uzan.

Figuras 257 a 262 - Espetáculos com teatro de sombras no Brasil: Cia. Karagözwk, *Livres e Iguais, O Valente filho da Burra, Teatro de sombras de Ofélia, Biliri, e o pote vazio e A Cortina da Babá*
Fontes: Foto do autor (260); Sites[129]

[129] Figura 257: http://www.karagozwk.com.br/kumbu.php;
Figura 258: http://teatrosimporquenao.blogspot.com.br/;
Figura 259: http://www.articularte.com.br/;
Figura 261: http://vejasp.abril.com.br/atracao/biliri-pote-vazio;
Figura 262: http://www.sobrevento.com.br/. Todos acesso em 05 de fevereiro de 2014.

Todavia, esta safra de praticantes de teatro de sombras no Brasil não se deve exclusivamente ao *Teatro Gioco Vita*, mas talvez se deva a uma perspectiva mais contemporânea, que, de fato, abriu um vasto horizonte.

Antes disso, porém, entre o final da década de 1940 e a de 1980, algumas práticas de teatro de sombras foram desenvolvidas no Brasil, pela *Sociedade Pestalozzi do Brasil*[130], com um cunho mais educacional, por Olga Obry e pelo grupo Quintal do Rio de Janeiro, com uma expressão artística, entre outros. Olga Obry, inclusive, no seu livro *Teatro na escola*, publicado em 1956, apresenta várias descrições técnicas de como fazer teatro de bonecos e sombras chinesas, como era chamado inicialmente o teatro de sombras. No livro há também uma imagem de bastidores do teatro de sombras da *Sociedade Pestalozzi*, além de inúmeras ilustrações de como fazer silhuetas, bonecos, máscaras, palcos, telas, etc.



Figuras 263 e 264 - Bastidores do Teatro de Sombras da Sociedade Pestalozzi do Brasil e Ilustração da tela-cenário para o teatro de silhuetas humanas de Olga Obry
Fonte: OBRY, 1956, p. 105 (263) e p. 51 (264)

Aparecem no livro dois subtítulos que merecem atenção nesta discussão: *O teatro de silhuetas humanas* e *Sombras e silhuetas*. A autora faz distinção entre as duas coisas, o que é muito revelador, pois, já neste período, de alguma forma, se utilizava corpos humanos como elemento para projeção de sombra teatral.

No tópico *O teatro de silhuetas humanas*, Olga Obry diz:

> Uma tela transparente será armada em cima do estrado. Dimensões, mais ou menos, 2,30m de altura, 3-3,5m de comprimento. Usa-se para este fim um cretone de lençol, cuja largura é aproveitada na altura da tela, já que não pode haver costuras. Para armá-la, constrói-se, com sarrafos de 8 centímetros uma moldura, no tamanho indicado. É essencial que a tela esteja bem esticada, para obter sombras nítidas [...] Uma luz bastante forte (refletor com lâmpadas elétricas de umas 100 velas) será colocada atrás dos atores [...] o

[130] Conforme Obry (1956), a *Sociedade Pestalozzi do Brasil* iniciou em 1945, sob direção de Helena Antipoff, um movimento de teatro de bonecos escolar, que começou com bonecos de luva, seguido de teatro de sombras, bonecos de fios e máscaras. Mais sobre a *Sociedade Pestalozzi do Brasil* bem como a sua contribuição para o teatro de bonecos, ver o texto *O teatro de bonecos*, de Ana Maria Amaral e Valmor Beltrame, no livro História do Teatro Brasileiro, volume II, 2013, pag.398.

> cenário para teatro de silhuetas humanas será recortado em cartolina ou papel preto e preso na tela com alfinetes ou esparadrapo [...] Efeitos de cor podem ser realizados com papel de seda ou celofane de cor, colado nas partes recortadas da cartolina. Podem aparecer silhuetas de bichos, recortados em papelão ou madeira compensada, ao lado das silhuetas humanas (OBRY, 1956:50-51).

No tópico *Sombras e silhuetas*, que apresenta textos dramáticos anexados, Obry inicia dizendo que as peças podem ser representadas primeiramente por "sombras chinesas" e, em seguida, com silhuetas humanas. "Os atores, tendo assistido à primeira interpretação, imitarão os movimentos dos bonecos de cartolina. Poderão usar máscara, com perfil bem caracterizado" (OBRY, 1956:92). Por mais elementar que isto possa parecer e estando numa perspectiva escolar, tudo era pensado para a realização de silhuetas humanas. Para o cenário, foram considerados o espaço no qual se passa a história e a movimentação dos "atores" dentro dele. A autora sugere ainda uma grande diversidade de materiais: "há muitas experiências a fazer com vários materiais transparentes: palha, folhas, vários tipos de papel, fibras, renda, e assim por diante" (idem).

Olga Obry (1956) menciona ainda que a indumentária das silhuetas humanas pode ser realizada de formas especiais, com filó revestido de celofane, papel crepom, cartolina e celofane, mas adverte que o inconveniente destes materiais aplicados ao corpo é a sua pouca durabilidade.

> Não devemos esquecer, ao realizar um espetáculo de silhuetas humanas, que estamos, por fim dizer, numa casa de vidro: qualquer movimento ocasional e irrefletido de um dos atores no fundo do palco projeta sua sombra sobre a tela e pode quebrar a ilusão. Apesar disso, daremos uma larga liberdade de improvisação aos atores, mesmo depois de muitos ensaios, para não prejudicar a naturalidade, da representação (OBRY, 1956:50-51).

Como podemos observar, muitos elementos discutidos ainda hoje já estavam sendo tocados nesta época, entre eles, o espaço, a pesquisa de materiais e, especialmente, a presença da sombra do corpo humano. Na perspectiva da autora, por um lado, os atores deveriam, primeiramente, observar os movimentos das silhuetas de papel antes de emprestar seus corpos para essa linguagem, e por outro, dever-se-ia lembrar da organicidade de seus corpos. Um dos lindos paradoxos do teatro de sombras contemporâneo: o embate entre a sombra do homem e a sombra do objeto.

Sendo uma prática pedagógica ou não, as inovações apareceram nas formas de experiências e de aprendizado. O manual de Olga Obry, entre outros da época, devem também ter servido de guias para as práticas de teatro de sombras, que pode ter surgido na escola e ganhado os palcos ou o inverso, considerando também que a escola é um dos "palcos" para

sua sustentabilidade, pois, como sabemos, ela é, já há muito tempo, um dos amparos de vários gêneros do teatro de animação.

Assim sendo, podemos considerar que várias foram as fontes que contribuíram para o aprendizado e o desenvolvimento do teatro de sombras no Brasil. A começar pelos espetáculos estrangeiros que por aqui passaram, pelos esforços para uma sistematização destes conhecimentos por instituições, pessoas, livros e manuais, e pelas inserções do *Teatro Gioco Vita* no Brasil.

Um importe trabalho acadêmico sobre teatro de sombras contemporâneo no Brasil, que menciona o *Teatro Gioco Vita* e se aprofunda na *Cia Teatro Lumbra de Animação,* enfatizando o aspecto da sombra do corpo humano e do "ator-sombrista" (corpo e movimento e consciência pelo corpo, pré-movimento, pré-expressividade; percepção), é a dissertação de mestrado de Fabiana Lazzari de Oliveira, *Alumbramentos de um corpo em sombras: o ator da Companhia Teatro Lumbra de Animação,* que está disponível em vários bancos de dados virtuais de teses e dissertações. Este trabalho contém ainda um amplo material em anexo, o qual apresenta alguns processos investigativos e artísticos do grupo. Além do enfoque dos aspectos já mencionados, a pesquisa reflete alguns aspectos gerais de mudanças do teatro de sombras nos últimos anos, como luz, tela, silhueta, espaço, cenografia e dramaturgia.

O *Teatro Gioco Vita* é um dos mais importantes grupos de teatro de sombras que iniciou a renovação desta linguagem. Mas, além dos aspectos já mencionados, a sua relação com a linguagem do cinema e com a do cinema de animação é importantíssima, sendo este o enfoque deste trabalho.

Montecchi (2012), no texto *Em busca de uma identidade: reflexões sobre o teatro de sombras contemporâneo*, reflete sobre algumas características peculiares para o teatro de sombras contemporâneo. Além dos elementos técnicos, o autor apresenta o que pode ser um conjunto de intensões como referência para a modalidade:

- *A obsessão pela imagem* - seria um equívoco considerar o teatro de sombras contemporâneo como um espetáculo de imagens. "Só o fato de definir a superfície de projeção como 'tela'[, obstáculo ou proteção,] é um erro, pois contrasta com a função que ela tem no Teatro de Sombras que não é a de separar, isolar, dividir, mas de unir, pôr em comunicação, criar uma comunhão" (idem:30). Como exemplo negativo disto, o autor apresenta uma gravura de uma apresentação do *Le Chat Noir* e completa, dizendo:

> Estamos diante de uma "não cena teatral", uma superfície plana, neutra, e isto que vemos são somente imagens. Não é possível ver nem saber nada da ação que acontece: estar atrás da tela equivale a não estar. Pelo contrário,

> quanto maior o grau de isolamento, maior o espanto diante da magia da sombra. Na tela, já concebida espacialmente para separar fisicamente quem cria de quem assiste, sucedem-se imagens de sombra cada vez mais autossuficientes, capazes de se propor ao público autonomamente, independentemente de quem as cria. O olhar do espectador não atravessa a tela para buscar além [...] A comunhão entre quem age e quem assiste, condição imprescindível para que o teatro aconteça, não ocorre, pois o encontro dos olhares tem como obstáculo a tela hipersaturada de imagens. (Ibid:31).

- *A vocação teatral* - O autor chama atenção para os elementos da *teatralidade*, que se contrapõem às características da *obsessão pela imagem*, da tela supersaturada de imagens. "Não estamos falando de "Teatro" de sombras? O que torna *teatral* um espetáculo de sombras? O simples fato de ser uma ação ao vivo? O quê, então?" (ibid:32). Montecchio (2012) menciona ainda que, nesta perspectiva, nos teatros de sombras tradicionais o elemento teatral deve ser observado, exemplificando com uma apresentação de um importante grupo de teatro de sombras tradicional da Tailândia: *Nang Yai*. Ele descreve que a fonte de luz está apenas de um lado da tela, mas a ação e o público estão nos dois lados. "Grandes silhuetas fixas são, podemos dizer, dançadas pelos manipuladores. O gesto coreográfico, isto é, a postura que os manipuladores assumem, é parte integrante da animação e, sobretudo, é uma parte fundamental da linguagem cênica" (Idem:32).

- *A riqueza dramatúrgica* - Diferentemente de muitas tradições que fazem do teatro de sombras veículo de uma representação cultural coletiva, como mitos e histórias da própria tradição "local", o teatro de sombras contemporâneo não está preso a uma estrutura dramática rígida.

> O Teatro de Sombras turco é impensável sem as estórias de Karagoz, assim como o Teatro de Sombras, que se pratica na região que vai da Índia até o sudeste asiático, é indissociável das grandes sagas épicas de Mahabharata e Ramayana. Até o Teatro de Sombras chinês, com toda a sua variedade de temas representados, está principalmente a serviço de estórias heróicas e cavalheirescas (MONTECCHI, 2012:33).

Já no teatro de sombras contemporâneo, sua dramaturgia não tem esta regra, tanto do ponto de vista temático, quanto da forma de encenação. Tanto é que muitos gêneros literários (drama, poesia e prosa) são utilizados, muitas vezes adaptados, além de outras fontes, incluindo até mesmo a tradição oral e popular.

- *A permeabilidade das formas* - Há uma predisposição de diálogos intermitentes com várias disciplinas no teatro de sombras contemporâneo, que pode ter efeitos positivos ou negativos, desde que seja de forma consciente e não seguindo uma tendência.

> Algumas das experiências mais importantes dos últimos anos nasceram exatamente por serem um cruzamento das artes visuais e performáticas, de onde é possível facilmente olhar e dialogar tanto com o teatro de ator como com o cinema, com a dança mas também com os multimeios (MONTECCHI, 2012:34).

O autor destaca ainda a necessidade de conhecer e dominar estas disciplinas para transformá-las em próprias e não com o objetivo de se apropriar delas de forma banal, sobretudo as multimídias.

- *Relação com a tradição* -

> **O Teatro de Sombras contemporâneo deve muito ao Teatro de Sombras tradicional. Apesar de ter se distanciado, rompido e se afastado dele, este movimento não aconteceu por uma pressuposta superioridade, mas para que pudesse criar uma língua própria, orgânica e coerente com seu âmbito cultural**. O Teatro de Sombras contemporâneo não deve ser visto como um passo adiante, uma superação qualitativa das grandes tradições: de modo algum nós podemos defini-lo "melhor", nem criar hierarquias com relação a isso. É diferente, isso sim, mesmo porque o Teatro de Sombras contemporâneo é um conjunto de experiências totalmente abertas, em contínua e rápida transformação e, sob muitos aspectos, ainda suscetíveis a enormes mudanças. No caso do Teatro de Sombras tradicional, nos vemos diante de sistemas fechados, codificados há muito tempo e que não demonstram nenhuma propensão particular à abertura (caso contrário não seriam, obviamente, tradicionais). Mas, na origem, estou certo de que se estruturaram seguindo os mesmos processos dinâmicos que agora estão envolvidos. De fato, muitas dessas tradições são a síntese de um complexo sistema de linguagens que se estratificaram lentamente. Por isso, espero que se mantenha, em relação ao Teatro de Sombras tradicional, uma postura aberta à comparação e à troca, pois eles ainda têm tanto a nos ensinar. (MONTECCHI, 2012:34). [Meu grifo].

- *A natureza transnacional* - Também do ponto de vista da tradição, considerando a sua identidade sociocultural com raízes territoriais, mas com um grande raio de influências, "o Teatro de Sombras contemporâneo caracteriza-se, ao contrário, por um pertencimento não erradicado ao território geográfico ou cultural de origem, mas com um raio de influência transnacional" (MONTECCHI, 2012:36). O autor considera ainda que as ligações entre as Companhias com os seus locais de origem são frágeis, devido à ausência de uma tradição de peso. Contudo, são mais fortes com outras Companhias de vários locais do mundo, independente das tradições e cultura, bem como das escolhas estéticas.

> Embora nas origens o Teatro de Sombras contemporâneo tivesse uma conotação muito europeia, hoje temos experiências que podemos relacionar em todos os lugares, do Japão ao Canadá, do Brasil à Indonésia, e que demonstram como o teatro de Sombras contemporâneo utiliza uma linguagem reconhecida e compartilhada em todo o mundo (Idem).

Ou seja, os vínculos do teatro de sombras contemporâneo não são diretamente com a tradição do teatro de sombras, mas com identificações estéticas de outras companhias. Parece-me que a experimentação de meios técnicos e de concepção ainda é a "tradição" mais visível do teatro de sombras contemporâneo. E devemos considerar ainda outras manifestações da tradição (arte popular), como as artes plásticas, literárias, musicais, etc. Possivelmente, o caráter de traços das formas visuais de um espetáculo está em sintonia com o seu contexto, que pode ser, inclusive, da tradição.

- *A relação com o Público* - No que tange a recepção, há uma distância enorme entre o teatro de sombras tradicional e o contemporâneo, embora o título *Teatro de sombras* ainda remeta, de modo geral, a um gênero de referência à tradição das "sombras chinesas" e ao teatro para crianças. Este não é um problema exclusivo do teatro de sombras, mas de todo o teatro de animação, no que se refere ao um público mais leigo.

> Um espetáculo de sombras tradicional vive de um vínculo muito estreito com o próprio público de referência. No ambiente do qual é expressão cultural, todos os elementos, do texto à técnica, do ritmo à representação, podem ser perfeitamente desfrutados pelo público, mas fora dele perde muita força comunicativa. Um espetáculo de Teatro de Sombras contemporâneo, por sua vez, não tem um público eleito realmente, mas pode "falar", ou seja, pode ser compreendido e apreciado, a um público geográfica e culturalmente muito extenso. Estou profundamente convencido da vocação internacional do Teatro de Sombras contemporâneo e de sua capacidade de falar a todos. Por isto é necessário tentar fazer um grande esforço de emancipação e sair do estreito âmbito do teatro para crianças, ao qual ele foi injustamente relegado. Expandindo a base do público ao qual se dirigir, o Teatro de Sombras contemporâneo pode realmente demonstrar estar à altura dos grandes teatros tradicionais (idem:37-38).

De certa forma, esta proposição do autor conduz a uma interpretação de uma proposta para uma linguagem universal, que contemple um maior grau de recepção, derrubando a fronteira linguística.

Por fim, Montecchi (2012) discute a questão da *busca de uma identidade* no teatro de sombras contemporâneo, interrogando essa prática no contexto das linguagens do teatro e das artes visuais contemporâneas, qual é a sua originalidade, a identidade do ator-sombrista, etc. "Há respostas para estas perguntas que, independentemente das respectivas autonomias artísticas e estéticas, podem nos dar o sentido de um fazer comum e compartilhado" (idem:37). Desta forma, este "conjunto de intensões" apresentadas por Montecchi tem uma função de abrir um horizonte para a discussão sobre "princípios" comuns ao fazer teatro de sombras contemporâneo.

3.2.5.1 - *Teatro Gioco Vita* sob a perspectiva do cinema

Inicio este tópico a partir da primeira sessão que assisti de um espetáculo do *Teatro Gioco Vita.* No que se refere a uma análise de teatro, acho fundamental o estar *in loco*. Anteriormente, eu já conhecia o grupo através de livros, imagens e vídeos, mas nada se equipara ao "estar presente". Fui assistir a uma sessão do espetáculo para crianças *Pépé e Stella,* em 2009, dentro da programação do FITA[131], e fui, na medida das circunstâncias, presenteado por assistir no mezanino, que ficava na parte superior do teatro e contemplava um plano de visão da cena, para mim, especial, pois se via o espetáculo de frente e de cima. Ou seja, apresentação, criação e recepção. A peça era excessivamente narrativa, em italiano, o que é uma referência característica do teatro tradicional. Mas as formas como as imagens eram projetadas e editadas eram super dinâmicas. Aqui está um dos grandes elos com a linguagem cinematográfica e, consecutivamente, com a do cinema de animação.

Como já mencionado pelo diretor do grupo, Fabrizio Montecchi, ele credita a Jean-Pierre Lescot, mas enfatizando as experiências do *Chat Noir*, a base que lhe fez perceber a potencialidade das imagens do teatro de sombras.

> O trabalho do *Chat Noir* - embora conhecido, obviamente, por manuais e textos históricos - me fascinava, pois representava um "modo" de fazer e entender o teatro de sombras **fundado na primazia absoluta da imagem**. Essa ideia, que inscrevia o teatro de sombras na tradição dos espetáculos ópticos, de imagens em movimento, *du son et lumière,* cumpria definitivamente aquele processo de transformação de 'forma de teatro oriental' em 'forma de espetáculo ocidental' e continha, tal como eu conseguia compreender no momento, os motivos que justificavam a existência de um teatro de sombras contemporâneo. As experiências históricas seguintes viriam confirmar essa idéia: de fato, depois do sucesso triunfal do *Chat Noir*, o teatro de sombras havia sobrevivido nas primeiras décadas do século XX - antes de cair no mais completo esquecimento -, graças às pesquisas técnicas da Ecole Polytecnique de Paris e de Paul Vieillard e, principalmente, por mérito da grande genialidade de Lotte Reiniger... uma diretora de cinema! (mas também, se olhássemos para o passado anterior ao *Chat Noir*, notaríamos que toda a história européia do teatro de sombras é feita de pesquisas sobre óptica, lanternas mágicas e teatros das *maravilhas*). (MONTECCHI, 2007:66-67). [Meu grifo].

Se ignorarmos o que o artista falou no tópico anterior, poderíamos dizer que está tudo dito nesta citação, pois o teatro que vi na sessão do FITA revelava a supremacia de uma imagem-edição em tempo atual, uma narrativa dinâmica e com efeitos de montagem. Apesar

[131] Festival Internacional de Teatro de Animação, na cidade de Florianópolis.

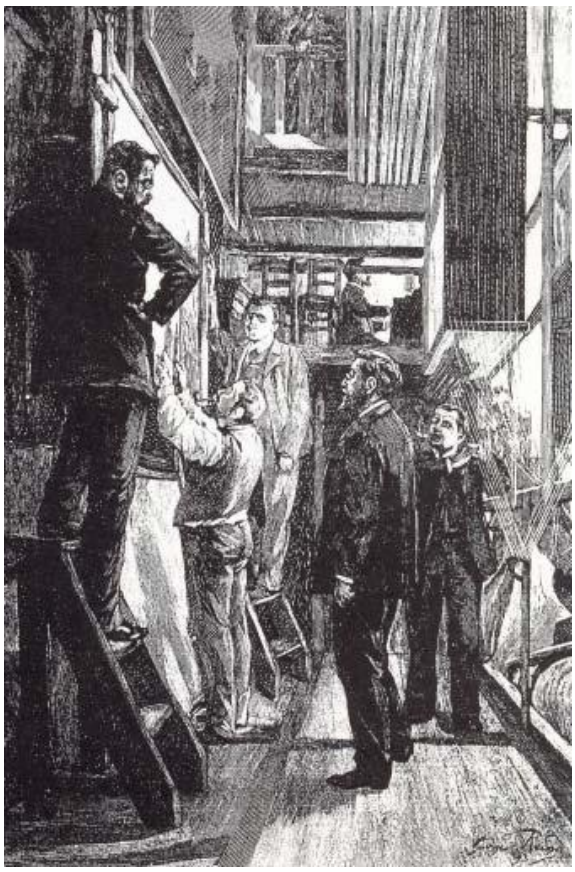
de a narrativa estar no palco todo e não apenas em uma "tela fixa", a imagem bidimensional era a sua maior força, dando-me a impressão de estar muito longe do teatro de sombras tradicional. Hoje, através da teoria, posso dizer que a impressão que o espetáculo suscita é de ter estado mais próximo dos espetáculos ópticos. Digo espetáculo óptico por não ter associado com o cinema propriamente dito, pois o jogo de presença do teatro sempre esteve estabelecido na sessão.

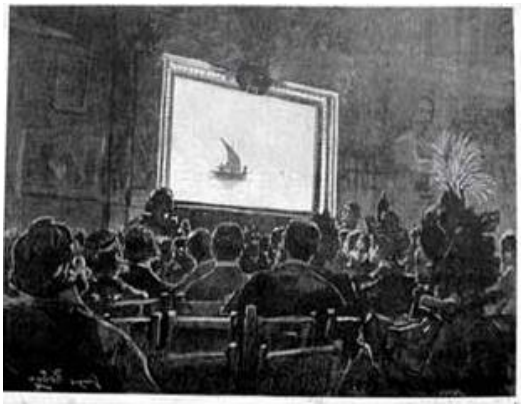
Contudo, há uma "retificação" do artista:

> Isso é o que eu pensava da experiência do *Chat Noir* e é o que ainda penso. **Mas, o que então me parecia o fruto inovador contido na ideia e na linguagem do *Chat Noir* hoje me figura como o seu limite histórico e a origem de um equívoco frequente nos últimos anos: considerar o teatro de sombras um espetáculo de imagem**. **Eu também sou filho deste equívoco.** De fato, nós, do Teatro Gioco Vita, no qual cresci profissionalmente, partimos de um percurso ideal de pesquisa contínuo à experiência do *Chat Noir*, inspirando-nos não só nas suas técnicas, mas também nos seus princípios. E - perdoem-me a comparação - na base do nosso sucesso inicial também houve a introdução de inovações técnicas significativas. É claro, quase cem anos de imagens em movimento nos separavam do *Chat Noir*, e as linguagens e códigos de criação e fruição tinham evoluído muito: o cinema, que em seu advento havia de algum modo absorvido em si as razões do *Chat Noir* e do teatro de sombras ocidental, retornava a nós nas vestes de um grande salvador. **A construção de uma nova sintaxe para as sombras era o nosso problema principal e pensávamos que sobretudo o cinema pudesse nos ajudar a encontrar códigos visuais e estéticos de referência. Assim, palavras como enquadramento, montagem, sequência, câmera lenta, transição *cross fade* e outras, assumiram um papel muito importante no nosso neo-vocabulário**. Naquela primeira fase de trabalho, procuramos adequar as imagens aos modelos e ritmos percebidos pelo espectador contemporâneo, mas não fizemos nada que já não tivesse sido concebido dentro da ideia de teatro de sombras construída pelo *Chat Noir*. O *Chat Noir* realmente já tinha obtido imagens totalmente pertinentes à cultura visual ocidental, graças à introdução da representação perspectiva de personagens e panoramas, à utilização de sistemas de projeção do tipo lanterna mágica e ao uso de cores em movimento. As possibilidades ligadas ao espaço bidimensional também já tinham sido ricamente exploradas e a tela, já multiplicada (até sete num espectáculo!) e reconcebida nas formas (semi-circular, por exemplo). Portanto, nas **nossas primeiras "gloriosas" experiências, nada fazíamos a não ser descobrir um novo campo de possibilidades que as tecnologias mais recentes nos ofereciam, mas sempre dentro daquela ideia de teatro de sombras como espetáculo de imagens, que tinha o *Chat Noir* como iniciador.** Além disso, para realizar essa ideia em cena era necessário um aparato técnico e cênico complexo e eficiente, embora artesanal. E aqui, também, **voltávamos a reelaborar as maquinosas barracas do *Chat Noir*. Porém, quanto mais progredia a nossa máquina encantadora, e realizávamos a nossa ideia com coerência e rigor, mais força ganhava uma dúvida: renunciando aos aspectos mais propriamente teatrais da sombra, não estávamos talvez desnaturando completamente o teatro de sombras?** (Idem 67-68). [**Meu grifo**]

Esta contradição nos mostra muitas questões, podendo citar: o teatro de sombras, em geral, se funda na técnica; o teatro de sombras contemporâneo ainda está buscando uma identidade; os movimentos de renovação artística tendem a negar o tradicional em detrimento do novo para formular uma sintaxe; os caminhos de artistas, mesmo que sobre determinada linguagem, estão em constante mudança, pois a arte é arbitrária.

Entre as imagens a seguir, a figura 265, apresentada por Montecchi (2007), demonstra a parte de trás da barraca do *Chat Noir*. E a questão é: estes homens retratados são animadores ou operadores?





Figuras 265, 266 e 267 - Bastidores de *Chat Noir* (265); Sessão no *Chat Noir* (266 e 267)
Fontes: Montecchi, 2007: 69 (265); Site[132] (266); Montecchi, 2012:31 (267)

Montecchi (2007) analisa a imagem (figura 265), observando a composição da situação: posições dos operadores, maquinaria teatral e as técnicas de animação. Ele descreve:

> Um deles é retratado enquanto maneja um grupo de cordas; com elas controla painéis, rotundas desenhadas ou vidros coloridos. Nenhuma dificuldade; então, fuma um cachimbo. Próximo à tela, porém, um outro

[132] http://www.art.com/products/p4165230378-sa-i4783842/the-audience-at-the-chat-noir-cabaret-in-montmartre-paris.htm. Acesso em 12 de fevereiro de 2014.

> animador é apanhado no ato mais trabalhoso de mover uma silhueta. Ele também desfruta tranquilamente o seu cachimbo. Outros quatro, cujas funções como animadores não são muito claras, seguem o que acontece na tela com um ar entre o desatento e o entediado. Até o pianista, no fundo, parece distante do evento que ocorre naquele momento. Pergunto-lhes: é possível considerar esses senhores refinados, impecavelmente vestidos, animadores de teatro de sombras? Ou parecem mais técnicos de cena, manejadores, operadores? A referência mais próxima que eles têm não é exatamente o operador cinematográfico que, fechado na sua cabine de projeção, oferece ao público imagens em movimento a partir de um gesto técnico feito na máquina? **Eles operam a silhueta como a máquina: movem alavancas, pistas, trilhos, dando movimento (e não alma) a pequenos autômatos de papelão.** E assim como a cabine de projeção não é o set cinematográfico para o operador, parece que nem para esses senhores estar atrás da tela é estar numa cena teatral. **O teatro está alhures: talvez do outro lado da tela, talvez nas palavras do *chansonnier* que diante da tela lê, interpreta, canta.** É evidente como, num teatro de sombras, entendido principalmente como uma máquina fornecedora de imagens *maravilhosas*, o próprio animador é a presença 'ausente' e a sua relação com a máquina-espaço, o problema a resolver. **Nessa máquina, o animador não é inútil ou acessório, pelo contrário, é muito útil: lubrificado perfeitamente, ele é como uma parte do mecanismo e dele depende.** Ele é a energia motriz (e isto talvez garanta a teatralidade do evento), mas tem dificuldade de ser também energia vital: alma. **O teatro de sombras concebido desta forma funciona, certamente funciona, mas não vive**. **Ao transformar a sua natureza profundamente orgânica em algo mecânico, o teatro de sombras desvitaliza-se e, pouco a pouco, perde em teatralidade, em favor de uma espetacularidade fictícia** (Idem:68-70). [Meu grifo]

Se juntarmos a prática desenvolvida na oficina do grupo Gioco Vita, de 1995, descrita por Ana Maria Amaral, com os textos *Em busca de uma identidade: reflexões sobre o teatro de sombras contemporâneo*[133] e *Além da Tela: reflexões em forma de notas para um teatro de sombras contemporâneo*[134], podemos perceber no próprio enunciado do diretor uma constatação e mudança de paradigma sobre a contribuição do *Chat Noir* em relação ao Teatro Gioco Vita e mesmo uma revisão histórica da prática do grupo e de outros grupos de teatro de sombras contemporâneos europeus. E isto é fundamental para nossa discussão, pois nesta comparação está a característica que mais aproxima e afasta o teatro de sombras do cinema: a "teatralidade".

Como podemos relembrar, num primeiro momento, Fabrizio Montecchi dizia que pertencia a uma safra de sombristas herdeiros de *Chat Noir*. Já num segundo, afirmava: "Creio que valha a pena citar a experiência de *Le Chat Noir (1881-1897)*, o cabaré parisiense onde se apresentavam refinadíssimos espetáculos de Teatro de Sombras. É indiscutivelmente

[133] Publicado, em versão traduzida, pela Revista Moin-Moin, em 2012.
[134] Escrito originalmente para o livro *Schattentheater/Band 1: Autoren + Akteure, Schwäbisch Gmünd*, 1997. Também publicado, em versão em português, pela Revista Moin-Moin, em 2007.

o ponto mais alto atingido pelo Teatro de Sombras europeu do século XIX" (MONTECCHI, 2012:26). Ou seja, há uma consciente constatação de que esta primeira referência ao *Chat Noir* foi um equívoco do teatro de sombras contemporâneo, no qual ele mesmo se inclui. Ou seja, praticá-lo como espetáculo de imagens. Mencionando o *Chat Noir* como "exemplo extremo" disso, segundo Montecchi:

> Estamos diante de uma "não cena teatral", uma superfície plana, neutra, e isto que vemos são somente imagens. Não é possível ver nem saber nada da ação que acontece: estar atrás da tela equivale a não estar. Pelo contrário, quanto maior o grau de isolamento, maior o espanto diante da magia da sombra. Na tela, já concebida espacialmente para separar fisicamente quem cria de quem assiste, sucedem-se imagens de sombra cada vez mais autossuficientes, capazes de se propor ao público autonomamente, independentemente de quem as cria. O olhar do espectador não atravessa a tela para buscar além [...] A comunhão entre quem age e quem assiste, condição imprescindível para que o teatro aconteça, não ocorre, pois o encontro dos olhares tem como obstáculo a tela hipersaturada de imagens. (MONTECCHI, 2012:31).

O teatro de sombras contemporâneo teve esta fase de "*obsessão pela imagem*", característica que ainda permanece em alguns grupos, embora isto também se deva à descoberta do meio. Não é por acaso que o *Chat Noir* se extinguiu apenas dois anos depois das exibições do cinematógrafo dos irmãos *Lumière*, em 1895, e de aparelhos similares, mesmo que estes possam ter sido influenciados pelo teatro de sombras. Da criação do cinematógrafo até seu uso estético, houve vários usos. Não que o teatro de sombras contemporâneo esteja na técnica pela técnica, mas houve e há um percurso sinuoso nesse sentido, que ora se aproxima mais do cinema e ora do teatro, ambos enquanto técnica e enquanto linguagem.

Podemos perceber que o teatro de sombras contemporâneo "negou" a tradição para se refazer enquanto linguagem autônoma e, neste processo, se aproximou das linguagens modernas, entre elas a linguagem do cinema, tendo se aproximando desta cada vez mais, ao ponto de atualmente se discutir sobre o aspecto de celebração do teatro. O teatro de sombras contemporâneo se apropria da técnica e da estética do cinema, tanto de recursos de projeções como de elementos de linguagem, como "edição" de imagem, planos, fusão, enquadramento, etc. Esta interação com o cinema é bastante profícua, desde que não se esqueça a célula mínima do teatro: o encontro com o outro para um jogo de representação. É nesse sentido que o corpo humano entrará na cena contemporânea para manter viva a performatividade, o elo com a linguagem teatral.

3.2.5.2 - CIA. LUMBRA de Animação – "Cinema" em tempo presente?

A provocação sobre o teatro de sombras contemporâneo ser uma espécie de cinema realizado em tempo real, que pôde ser aplicada ao *Teatro Gioco Vita*, será observada também na Cia. Teatro Lumbra de Animação, do Rio Grande do Sul. A Cia Karagözwk, de Curitiba, e outras companhias brasileiras também poderiam ser abordadas nesta perspectiva, mas por uma questão metodológica foi optado por fazer um recorte na Cia. Teatro Lumbra de Animação.

A Cia. Teatro Lumbra de Animação, sediada em Porto Alegre, nasceu em 2000 e é referência nacional no teatro de sombras contemporâneo. O diretor e fundador, Alexandre Fávero, é a célula central da Companhia, pois está envolvido em quase todos os segmentos de concepção dos espetáculos (do desenvolvimento à construção dos equipamentos, dos materiais de cena à cenografia etc.), bem como com a administração.

> Eu comecei como ator amador, depois virei cenógrafo e aderecista, o que tinha mais a ver com o meu talento para as artes plásticas. Mas no fundo eu sou um encenador hoje, e eu tento articular todas as coisas para chegar a um resultado único no final. E de alguma forma, por eu me envolver com tudo isso, a minha arte vem como um bloco maciço que chega. As coisas não estão desconectadas dentro dos meus espetáculos, muito pelo contrário, elas estão tão conectadas quanto eu estou com todas essas coisas. (FÁVERO, 2011[135]).

Esta trajetória, bem como a formação do artista, está em plena convergência para o campo do teatro de sombras. Fávero é um artista inquieto que conduz a companhia sob um enfoque experimental e investigativo. Ele menciona que isso está relacionado a uma questão muito pessoal enquanto artista, e que o seu ponto de partida sempre foi a curiosidade. "Acredito que só se consegue alcançar um nível de qualidade expressiva, interessante quando tu manténs viva a dúvida e a curiosidade. Isso foi a mola propulsora de todos os trabalhos da companhia até hoje" (idem). O grupo é composto ainda por Flávio Silveira, que também iniciou junto com Fávero na montagem de *Sacy*, Roger Motchy e Fabiana Bigarella, que entraram posteriormente.

Para iniciar, gostaria de observar o nome da companhia: Teatro Lumbra de Animação. Não é Lumbra Teatro de Animação, o que mudaria consideravelmente o enunciado. O que podemos entender inicialmente pelo nome da companhia, "sua identidade" como iniciou, é

[135] Entrevista concedida por Alexandre Fávero a Fábio H. N. Medeiros, em Porto Alegre, em outubro de 2011. Está incluída em apêndice.

que se trata de um grupo de teatro que faz animação. Animação no sentido genérico que engloba, inclusive, o teatro de animação, mas não exclusivamente, podendo-se abarcar outras formas de animação, como o cinema de animação. Esta pode ser uma simples observação, mas que converge para a própria prática do grupo, revelando um pouco sua identidade.

Esta predisposição de cruzar as linguagens da animação já podia ser vista na concepção do primeiro espetáculo do grupo, *Sacy Pererê: a Lenda da Meia-Noite* (2002), em cujo material gráfico constava a seguinte apresentação, que o grupo denominava de características do espetáculo:

> Teatro de sombras com atores. As imagens são produzidas numa tela de 3,2m x 3,5m com silhuetas negras, acetatos coloridos e objetos combinados com o corpo dos atores numa 'montagem cinematográfica' que revela fusões de planos, deslocamentos, distorções, zoom, etc. A animação é feita por ambos os lados da tela por dois manipuladores que também operam as luzes. A iluminação usa velas, lampião a querosene, 2 lâmpadas alógenas fixas e 3 móveis, 1 ampliador de fotografias adaptado para projeção e 1 projetor de 35mm. As músicas, efeitos e vozes são gravadas e operadas por um técnico. Espetáculo para crianças corajosas a partir dos seis anos de idade. (Folder da peça SACY, da Cia. Lumbra).

Aqui, no nascedouro do grupo, podemos ver os primeiros impulsos de concepção e as diretrizes que se objetivava, como: a apropriação consciente de efeitos de recurso fílmico, ou seja, um teatro de sombras que olhava para a linguagem do cinema, mas que, além disso, havia o ir e vir entre o artesanal e o tecnológico nos aparatos; e a linguagem performática, no sentido dos corpos humanos em interação com as demais imagens e também sendo ela um elemento de composição da imagem total.

> Então o que existe hoje é um trabalho desenvolvido nos primeiros espetáculos, nas primeiras pesquisas investigativas com a sombra, onde eu fui buscar referências no universo do cinema, pela ausência de referências de linguagens, de ausência de referências de espetáculos, de artistas que tinham desenvolvido essa dramaturgia. Como eu não tinha essa referência, tive que inventar uma, e aí eu comecei a olhar o cinema, o pré-cinema, os aparelhos que eram usados para fazer as primeiras animações de imagens, que foram os fantascópios e os praxinoscópios e todos esses aparatos que diversos inventores criaram. Eu comecei a olhar para isso e fui me aproximando do cinema, mais contemporâneo, se é que se pode dizer que Eisenstein foi contemporâneo, mas esse cinema primitivo (FÁVERO, 2011).

Fávero menciona ainda que começou a estudar os princípios de Eisenstein para entender como se articulam as imagens cinematográficas e também o som, percebendo que há uma interligação muito forte com o teatro de sombras moderno. A partir desta constatação, passou a observar também a dinâmica dos videogames e videoclipes. Desta forma, passou a

buscar ferramentas para trazer à tona esta sensação da dinâmica cinematográfica que pudesse dar mais ritmo ao espetáculo de teatro de sombras, se opondo ao ritmo do teatro de sombras tradicionais do Oriente, do qual ele revela não gostar. Ele acrescenta ainda várias fontes das artes visuais, como os pintores holandeses Hieronymus Bosch, "devido àquela fantasia quase que violenta em sua obra" (idem), e M. C. Escher, entre outros.

Como vimos, muitas são suas fontes para entender o teatro de sombras, sobretudo referências que não vêm do teatro em si. Fávero (*apud* OLIVEIRA, 2011) menciona que buscou, além da teoria de Eisenstein, a fotografia do francês Henri Cartier-Bresson e o processo de fazer filmes de Lotte Reininger, "que é uma grande aula sobre como articular figura, de como ter uma estética desenvolvida, e como articular uma narrativa dentro de uma história que só usa o preto e o branco" (idem: 133), entre outras referências.

Estas fontes são diversas porque, conforme menciona o artista, não existia uma referência objetiva. "Quando a gente começa do nada em cima de uma linguagem que a gente desconhece, que a gente não tem sequer referências muito claras por perto, que não tem tradição nenhuma no Brasil, nem próximo da gente, não tem como a gente vislumbrar algum tipo de busca por uma estética definida, por um conceito" (FÁVERO, 2011).

Desta forma, dirigir um grupo se torna um desafio e um aprendizado constante. Assim sendo, quanto às diretrizes iniciais do grupo que se formulava, Fávero (2011) menciona que a curiosidade impulsionou a pesquisa e a experimentação.

> Em meu primeiro trabalho eu tinha algumas certezas que eram com relação ao tema, que tinha que ser nacional, tinha que ser brasileiro e que eu ia lidar com teatro de animação. O projeto inicial lidava com outras linguagens envolvidas, era um espetáculo com um conceito mais híbrido. Mas como eu comecei com as sombras elas tomaram muito mais corpo e empurraram pra fora as outras linguagens que estavam na fila para serem investigadas, e a linguagem se encaixou muito bem ao tema. Então como eu estava trabalhando com o medo do escuro, eu queria fazer um espetáculo diferenciado para o público infantil, a sombra começou a ter um papel fundamental na estruturação do conceito artístico dessa obra. O medo do escuro, o mito de uma entidade da mata escura, o Filho da Noite, esses elementos ajudaram a compor toda a estrutura dramática do espetáculo que eu estava criando (idem).

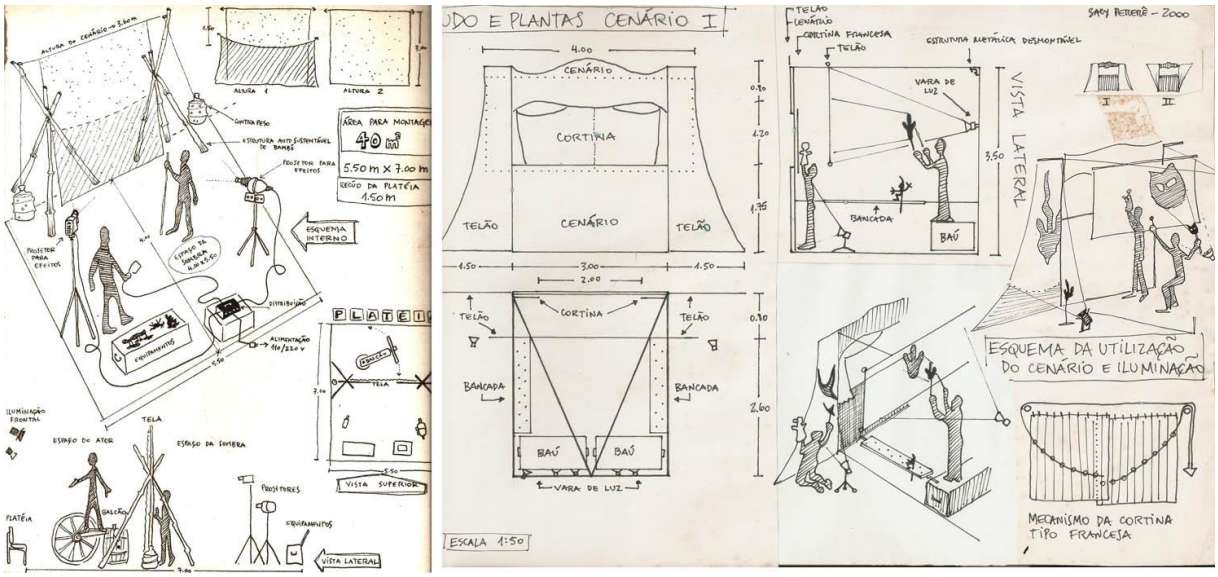
O espetáculo, do ponto de vista temático, mantinha o modelo tradicional de vários grupos de teatro de animação: contar ou adaptar lendas e histórias populares. Contudo, o personagem *Sacy* tem uma força transcendental e representa uma resistência étnica e cultural. Sua representação é na cor preta (já parece com uma silhueta), sua personalidade é transgressora e é um personagem fantástico (passível de transformações e de poderes

sobrenaturais - animação pura). Além de tudo isso, pode ser considerado um dos maiores símbolos da cultura popular brasileira. Ainda no folder do espetáculo, consta a história do tema e como foi feito uso dele, aparecendo que o Sacy "é um filho do vento, uma criatura da noite que em suas rápidas aparições provoca medo, é peralta e gosta de caçoar do próximo, tudo isso envolto em sua aura de criança". O folder menciona ainda a importância de Monteiro Lobato como fonte inspiradora, tendo sido ele o primeiro a registrar as histórias do personagem na obra *O Sacy Perêrê: resultado de um inquérito*. Por fim, ofolder menciona ainda: "Nossa montagem é inspirada neste livro, ponto de partida para uma **pesquisa e experimentações com o teatro de sombras e o sobrenatural**". [Meu grifo].

Sacy é um espetáculo experimental não apenas como linguagem e como técnica, mas também para o diretor e os integrantes do grupo, que, até então, não tinham experiência com teatro de sombras.

> Quando a gente começa do nada em cima de uma linguagem que a gente desconhece, que a gente não tem sequer referências muito claras por perto, que não tem tradição nenhuma no Brasil, nem próximo da gente, não tem como a gente vislumbrar algum tipo de busca por uma estética definida, por um conceito (FÁVERO, 2011).

A figura abaixo mostra a complexidade e a organização da encenação, sendo um exemplo notável de uma espécie de mapa de orientação, de espaço, de disposição de equipamento e de movimentação.



Figuras 268 e 269: Desenhos e estudos de encenação para o espetáculo *Sacy Pererê*
Fonte: Arquivo do grupo, fornecido por Alexandre Fávero

Quando Fávero resolveu montar teatro de sombras, ele recorreu a um aprendizado que se equacionaria a sua formação. E este aprendizado, de certa forma, passa pelo grupo Teatro Gioco Vita, no sentido de EXPERIÊNCIA, FORMAÇÃO E PRÁTICA:

> Eu me aproximei do Gioco Vita assistindo o espetáculo deles. No livro da Ana Maria Amaral, ela relata a experiência que teve lá em *Arcozelo*. Pra mim foi bem interessante estudar aquilo ali, entender os princípios que eles usavam. Depois eu tive a oportunidade de fazer uma oficina com o Gerson Fontana, que é um artista aqui do interior do Rio Grande do Sul que esteve em *Arcozelo* e fez essa oficina. Durante o processo do projeto do Saci, rolou essa oficina. Então foi uma coisa muito bacana, pois eu tinha com quem conversar sobre o assunto. Apesar de ele não ser diretor nem ser sombrista. Ele não tem nenhum espetáculo. Ele simplesmente ministra oficinas de sombras. Mas foi muito interessante essa troca, porque na verdade ele trouxe uma série de exercícios trabalhados nessa oficina, que o Gioco Vita levou para lá e repassou. Então o meu contato foi mais por tabela. Mas eu sempre fiquei muito impressionado com o Gioco Vita, principalmente o primeiro espetáculo que eu vi, que foi o Pássaro de fogo, que me impactou muito (FÁVERO, 2011).

EXPERIÊNCIA: teórica, estudo de relatos da experiência da oficina e assistir espetáculos do Gioco Vita, estudos sobre Eisenstein, entre outros; FORMAÇÃO: estudos das artes e das tecnologias, experiência profissional e oficina do Gerson; PRÁTICA: além das anteriores, as experiências práticas do próprio fazer.

O espetáculo tem uma narrativa linear que não acontece com voz em *off*, mas com ações visuais (silhuetas, sombras e corpos dos atores - imagens compostas e decompostas ao vivo) e ações sonoras gravadas (sons instrumentais e verbais, canções narrativas e voz-ação, sonoplastia - onomatopeias). A trilha, realizada por Gustavo Finker, tem um espírito da rima popular, que remete aos repentistas. Este ritmo, de certa forma, também conduz a dinâmica da peça, que tem o áudio e o visual muito orgânicos. Poderíamos facilmente aludir ao espírito de um videoclipe. As imagens se compõem e se diluem seguindo este ritmo, ou o inverso. Vários são os recursos para estas transições: *dimmer*, posição da luz, "objeto" e tela. Há também cenas que acontecem na frente da tela, algumas tendo o corpo do ator como silhueta, uma vez que a luz vem de trás, e outras com seu corpo iluminado frontalmente.

Como pode ser visto nas imagens a seguir, há no espetáculo figuras compostas em parte por silhueta artificial e parte pelo corpo dos atores (figura 271). Há ainda vários planos, alguns mais próximos e outros mais afastados, ocorrendo também, em algumas cenas, uma fusão entre dois planos. Esta fusão pode ser vista, por exemplo, na cena em que aparece um personagem atravessando o rio com uma canoa, havendo, na mesma imagem, a fusão de dois planos: o "primeiro" e o "geral" (figura 272).

Figuras 270, 271 e 272 - Sacy, Corpo híbrido e dois planos na mesma imagem
Fonte: Site do grupo[136] e Frames retirados do DVD com gravação do espetáculo, fornecido por Fávero

A Salamanca do Jarau, outro espetáculo do grupo, estreado em 2007, mantém uma concepção que dá uma espécie de continuidade à temática da cultura popular brasileira, desta vez focalizando na cultura gaúcha. Foi inspirado no conto homônimo de João Simões Lopes Neto[137], que conta as "origens" do povo gaúcho a partir do personagem central Blau Nunes, que passa por uma série de provações. A encenação vai além da narrativa do conto, pois sua estrutura é acrescentada de pesquisas sobre a cultura popular, prosa, lenda, expressões regionais e andanças do grupo durante o resgate da tradição gaúcha no circuito onde a trama foi ambientada. É uma montagem para adultos.

> O gaúcho pobre Blau Nunes se encontra com o guardião da gruta do Cerro do Jarau, que lhe convida a passar por sete provas em troca de riquezas. Após, encontra-se com a princesa moura, a teiniaguá encantada pelo diabo indígena Anhangá-Pitã, a qual lhe oferece riquezas. Blau nega e pede seu amor em troca, mas não é atendido [...] Ao sair da gruta, recebe do guardião um amuleto com o qual faz fortuna, porém é difamado e isolado. Arrependido, Blau devolve o talismã e com isso liberta o sacristão e a teiniaguá, que formam um casal que dará origem ao povo gaúcho (Site do grupo, 2010).

A narrativa de *A Salamanca do Jarau*[138] segue uma estrutura dos contos maravilhosos europeus, trazendo personagens arquetípicos e fórmulas consagradas (princesa, fada, bruxa, guardião, amuleto, diabo, magos, saga heroica em nome do amor, conflito por quebrar o encantamento, magia, dicotomia entre o bem e o mal) e ao mesmo tempo uma mestiçagem de personagens como Caipora, Diabo indígena, entre outros. É um sinal evidente do hibridismo na trama da peça, mas é também uma "fórmula" que funciona do ponto de vista da recepção.

---

[136] http://www.clubedasombra.com.br/.
[137] João Simões Lopes Neto (1865-1916), escritor gaúcho nascido em Pelotas. "Nos seus contos regionais falou da condição do negro, em 'O Negro Bonifácio' e 'O Negrinho do Pastoreio'. Surgiu também de sua mão os 'Contos Gauchescos' e 'Lendas do Sul'"(FÁVERO, 2003).
[138] A transposição e a criação das cenas a partir do conto são realizadas por Alexandre Fávero, em parceria e consultoria com o diretor teatral Camilo de Lélis.

No percurso da pesquisa para montagem do espetáculo passaram historiadores acadêmicos, além de conhecedores da sabedoria popular, o que, a meu ver, dá vida e atualiza a história, pois a sabedoria popular é guardiã de conhecimentos intocáveis, devido ao seu poder de maleabilidade e transformação. Seus contadores estão vivos e as histórias só vivem quando são contadas.

Do enredo à encenação, o processo passa por uma adaptação de uma história basicamente oral (verbal) para a linguagem das sombras (imagética), o que demonstra um processo de conversão de signos e, ao mesmo tempo, uma perda e mutação dos mesmos. O grupo tem pleno domínio e consciência disso, conforme expresso por eles quando dizem que o espetáculo está fundamentado na experiência e na pesquisa do universo das sombras, além da cultura gaúcha.

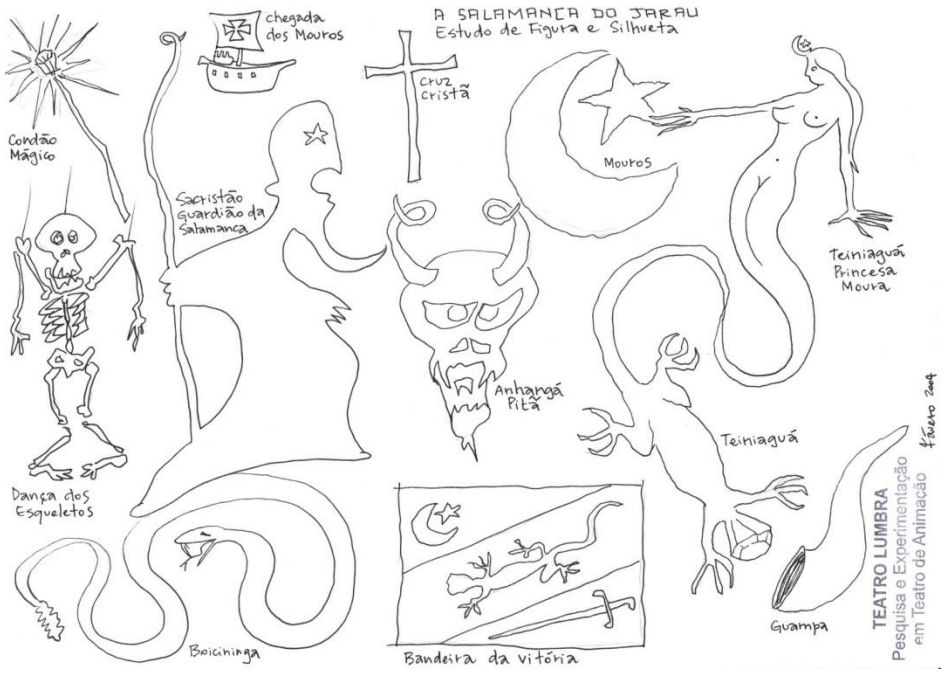


Figura 273 - Esquema simbólico para o espetáculo *A Salamanca do Jarau*
Fonte: Arquivo do grupo, fornecido por Alexandre Fávero

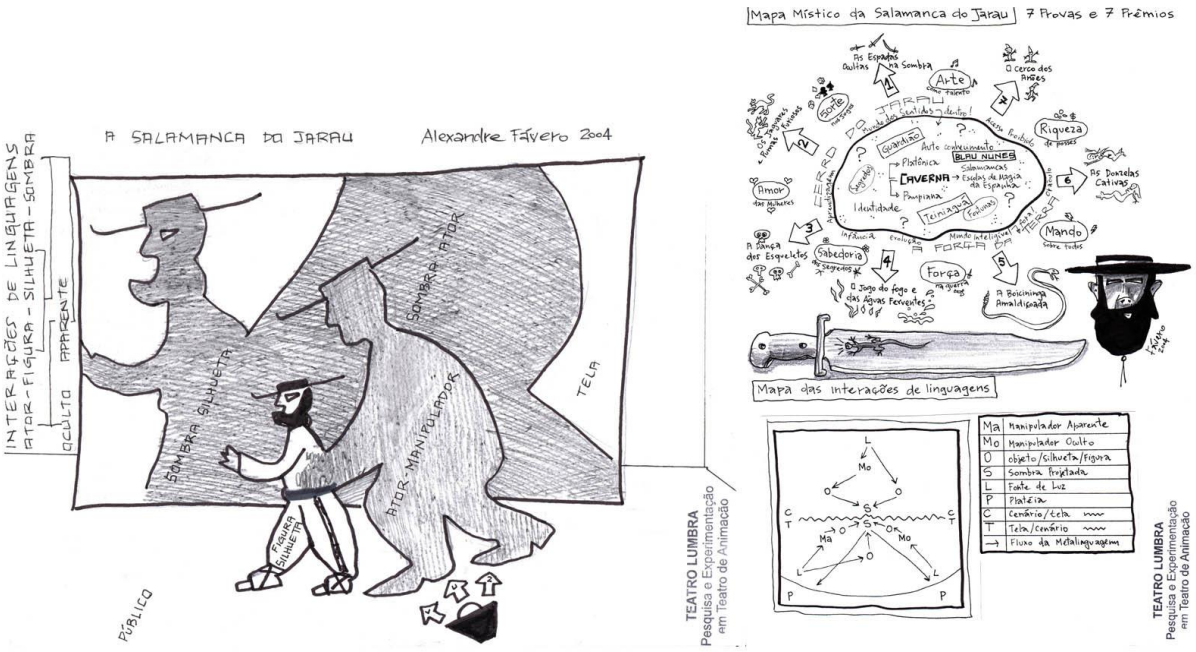
O teatro de sombras é uma linguagem que permite que tudo que esteja em cena possa ser dramaturgia, do movimento à imagem, passando pelo som. Desta forma, o contexto da história está ambientado com imagens das paisagens dos pampas e de igrejas e grutas, em várias escalas de tamanho. O som resgata a atmosfera mestiça do ritmo do lugar, bem como o período de colonização, que se configura por influências espanholas, portuguesas, indígenas e africanas, além da criação da atmosfera mágica – exigência da linguagem do teatro de sombras.

Figuras 274, 275 e 276 - Cenas do espetáculo *A Salamanca do Jarau*
Fonte: Site do grupo

> É importante ressaltar também o despojamento na escolha dos materiais para a construção do cenário e das silhuetas. Utilizando o bambu e o couro de lonca, justifica-se a referência da "idade do couro" própria das charqueadas gaúchas há cem anos atrás e também por imprimir uma forte associação estética com o teatro de sombras tradicional do oriente. Esta escolha de materiais constitui o elo de ligação entre as antigas culturas formadoras do povo gaúcho: o índio, com seu artesanato em fibras naturais; o árabe, com a tradição milenar da arte das sombras de couro; o negro, escravo das estâncias e trançador de tiras de couro para os apetrechos da lida campeira e finalmente o europeu, senhor da vida e da morte na colonização do pampa (FÁVERO, 2010).

Também é importante sublinhar que nesta linguagem teatral a preparação do ator é fundamental devido a uma série de fatores, mas friso o deslocamento espacial no escuro da cena e por trás dela. "Para a perfeita coordenação destas cenas a atriz e coreógrafa Luciane Panisson empresta seu talento na criação de movimentos e coordena uma preparação corporal com o elenco" (FÁVERO, 2010).

O espetáculo cria, a partir da percepção popular, um panorama, um cartão postal do povo gaúcho na sua construção, revelando o hibridismo étnico e cultural deste povo, e também da própria linguagem do teatro de sombras que se recodifica em misturas técnicas e estéticas, revelando o quanto esta linguagem do teatro de animação está viva e restaurada no Brasil. Na concepção e nos processos de desenvolvimento, já se tinha alguns aprendizados, como o próprio uso da linguagem do teatro de sombras e mesmo sua associação com o cinema. Isto forneceu um maior domínio sobre cada linguagem, bem como sua organização na cena, como podemos ver no esquema a seguir.



Figuras 277 e 278 - Estudos para encenação para o espetáculo *A Salamanca do Jarau*
Fonte: Arquivo do grupo, fornecido por Alexandre Fávero

Como podemos observar nos desenhos, há um planejamento no uso das linguagens. Elas estão decupadas para comporem a cena, com um elevado nível de domínio e organização. A partir deste domínio, é desenvolvido um equipamento técnico específico para suas representações.

3.2.5.2.1 - Aparatos e a importância da técnica

> "Os artistas do Paleolítico tinham os instrumentos do pintor,
> mas os olhos e a mente do cineasta".
> **Edward Wachtel** (*apud* MACHADO, 2008:14)

Sempre tive certa resistência em dissociar técnica de estética, embora ambas possam existir separadamente. Do ponto de vista da linguagem artística, técnica e estética são forças complementares, mesmo na arte contemporânea. Contudo, em algumas linguagens artísticas, a técnica tem um valor determinante, mesmo que em alguns casos elas possam usar meios alternativos e que exista quem fuja das regras gerais. Tanto no teatro de sombras como no cinema de animação, a técnica é um fator crucial. E no que tange a técnica para o teatro de sombras no Brasil, Alexandre Fávero é um dos nomes mais importantes.

Fávero (2011) expressou que os equipamentos são desenvolvidos para aquilo que ele quer dizer, que ele quer expressar. Desta forma, perguntei-lhe se, para ele, existe teatro de sombras sem recursos técnicos. Ele respondeu:

> Não. Não tem como se alcançar uma qualidade de comunicação com o público sem o domínio de alguma técnica. E aí quando a gente fala de técnicas, a gente fala de ferramentas mesmo, porque fazer teatro de sombras é anterior ao próprio ritual do teatro, de estar fazendo teatro. Ele exige um conhecimento de preparo para que você possa se munir de ferramentas, e tem algumas técnicas envolvidas nisso aí, para que você consiga esboçar algum tipo de comunicação e expressão com o teu público. Então eu vejo o sombrista, esse artista que lida com essa linguagem, como uma espécie de bruxo que já fez muitos rituais de bruxaria. E aí ele consegue chegar a um nível que a bruxaria dele pode ser percebida e vista de forma que encante e emocione quem está presente nesse momento do ritual (FÁVERO, 2011).

Como podemos ver, esta resposta nos dá interpretação ambígua e não esclarece a questão. Mais para frente, ele responde que o aparato, especificamente, antes de mais nada, é uma necessidade. Explica também que quando começou a lidar com o aparato, começou com o que tinha à mão, como lanternas comuns com pilhas, estilo lanternas de *camping*.

> A primeira coisa que eu fiz para começar a pesquisar essa fonte de luz foi desmontar equipamentos. Comecei a destruir esses equipamentos. Então eu transformei uma lanterna de pilha numa lanterna que eu podia ligar numa tomada. Aí depois eu comecei a sentir falta de potência nessa lâmpada e comecei a passar para lâmpadas mais potentes. Comecei a jogar essas lanternas fora e comecei a trabalhar com lâmpadas alógenas, lâmpadas de carro, todas com filamento muito pequeno, com brilho muito intenso, com possibilidades de mobilidade muito grande. Então o caminho foi esse. Hoje estou numa fase em que trabalho com lâmpadas de 1000 watts. São lâmpadas específicas pra iluminação cênica. Porém eu só trabalho com a lâmpada e com a luz que ela gera, não com o refletor, da mesma forma que aconteceu com a lâmpada da lanterna que tem um watt e meio. Então eu tirei a lanterna de volta da lâmpada que cercava a lampadazinha pra ficar só com a fonte de luz. E hoje o meu trabalho todo é assim. Então eu comecei a construir o que está em torno dessa fonte luminosa para que eu pudesse ter uma possibilidade de manipular a luz, não só a intensidade através de um potenciômetro, de um circuito, mas também com as mãos, com o corpo, com as figuras, com os cenários, com as gelatinas, ou seja, quanto mais exposta está essa lâmpada, essa fonte de luz, mais possibilidade eu tenho de interferir no caminho dela, pois quando a gente começa a ir para o lado da indústria da iluminação cênica, ficamos um pouco mais distantes, porque é uma carcaça feita para um fim, não é para o teatro de sombras. É pra outra coisa, é para iluminar e às vezes até para não ter sombra nenhuma. Então existe um caminho que talvez seja o mesmo do marionetista. Existem aqueles que interpretam com as marionetes, mas não as constroem, assim como tem aqueles construtores de marionete que não sabem interpretar, que não são atores. Mas quando você consegue juntar as duas coisas, você consegue ter um controle muito maior daquilo que você faz. **Então a própria construção dos aparatos do teatro de sombras que acompanham a Companhia Lumbra hoje já é parte da dramaturgia**. Queira ou não queira, isso se dá dentro da oficina enquanto está se construindo, enquanto está se pesquisando o material, aquele material vai te dar uma resposta que nenhum outro vai dar. Ele vai ter uma flexibilidade, uma dureza, uma coloração, um peso

> específico, que vai de alguma forma na cena se amplificar numa sombra. Ele vai te dar uma resposta muito específica. Então tem uma diferença muito grande entre aquele que cria essas ferramentas e aparatos e aquele que só interpreta e usa esses aparatos (FÁVERO, 2011). [Meu grifo].

Como podemos observar, para Fávero, a importância do aparato técnico está num nível de elemento que compõe a dramaturgia. Claro que isso é um fator geral para o teatro de animação, pois o peso dos materiais é grande em relação aos outros elementos. O artista considera que a construção de seu equipamento, bem como dos demais elementos da cena, lhe faz entender seu funcionamento num sentido global e lhe possibilita um retorno para a cena, pois as duas coisas estão interligadas. Esta abordagem em torno da construção e animação dos objetos é uma discussão profícua e ativa no teatro de animação.

Ainda na perspectiva da importância do aparato, Fávero completa:

> Hoje a companhia tem um acervo muito grande de equipamentos de iluminação e de objetos de cena, em função dessa minha necessidade de conseguir fazer coisas cada vez mais expressivas, e espetáculos cada vez mais complexos. **São esses objetos que fazem com que essas imagens durem por mais tempo em cena**. **Então quanto tempo dura uma cena no teatro de sombras? Que tempo é esse? Como é que se sustenta uma cena ou uma composição visual projetada numa tela durante um espetáculo?** Não existe uma resposta pra isso. Existe sim algo por trás dessa imagem e que faz com que ela permaneça tanto tempo em cena sem aborrecer o expectado [...] Então essa construção é fundamental para manter por mais tempo essa imagem viva durante a cena. Quanto mais tempo você se dedica a esse aparato técnico, mais fácil, mais simples, mais incrível vai ser a imagem gerada, porque na verdade essa imagem é só uma emanação dessas coisas todas. Ela não existe**. O que existe são todos os aparatos técnicos e o uso que se faz disso. Então me parece que a importância disso tudo está no resultado que se quer alcançar, que imagem que se quer produzir, que emoção se quer passar para o público** [...] Então está muito ligada a essa questão da capacidade criativa e a capacidade de antever a própria imagem. **Buscar essa imagem idealizada como cena ou como conceito de encenação se dá muito pela habilidade em usar os materiais, prever os materiais, calibrar as ferramentas, construir os equipamentos e isso tudo funcionar muito bem** (FÁVERO, 2011). [Meu grifo]

Os aparatos possibilitam uma imagem duradoura, um domínio do ritmo desta imagem. A "imagem duradoura" é uma das grandes preocupações das linguagens que lidam com a imagem-tempo, que fazem "não mais do tempo a medida do movimento, mas do movimento a perspectiva do tempo" (DELEUZE, 2007:33). E também a *imagem-duração*, conceito de Aumont (2010), "isto é, a imagem temporalizada na qual se inscreve um registro de um registro do fluxo do tempo [...] O tempo é portanto muito pouco representado na imagem-duração" (251).

De certa forma, a "imagem duradoura" talvez seja a menor preocupação do teatro de sombras tradicional, pois outras questões estão em relevo, como a performance, a celebração e o ritual, não estando preocupado com o tempo da imagem, mas com a comunhão.

Um exemplo prático de que a técnica carregou a estética de Fávero e os aparatos por ele desenvolvidos é a sua participação no espetáculo *Primeiras Rosas* (2009), produzido e coordenado pelo grupo *Pia Fraus*[139], inspirado nos contos *As Margens da Alegria*, *A Terceira Margem do Rio*, *O Cavalo que bebia cerveja* e *Sequência*, do livro *Primeiras Estórias*, de Guimarães Rosa. Este espetáculo foi um projeto especial do grupo e contou com a colaboração de outros diretores de renome no teatro de animação brasileiro: Alexandre Fávero (*Cia. Lumbra*), Miguel Vellinho (Cia. *PeQuod*), Carlos Lagoeiro (*Teatro Munganga* – Holanda) e Wanderley Piras (*Cia da Tribo* – São Paulo), que vão traduzir a sua forma/poética nessas histórias. Na concepção de trabalhar com outros diretores carregando suas estéticas já aparecem características híbridas no cerne da proposta. Sua dramaturgia tem como base contos, gênero literário que não é dramático na sua estrutura. É a literatura de Guimarães Rosa em várias dimensões: tridimensionalizada, em movimento, sob vários prismas estéticos e vozes autorais que se misturam numa nova forma. O espetáculo *Primeiras Rosas* pode, então, ser considerado um exemplo notável de hibridismo dentro do teatro de animação, misturando linguagens, técnicas e estéticas, bem como procedimentos artísticos.

No conto dirigido por Fávero, é bastante perceptível que há uma grande semelhança estética com *Sacy Perere* e com *A Salamanca do Jarau*. Podemos mencionar, então, uma técnica-estética espalhada? Quando os procedimentos técnicos determinam uma estética? Quando provocado sobre esta semelhança e se isto tinha a ver com o aparato técnico desenvolvido ou se o aparato era idêntico e se o treinamento era parecido, Fávero respondeu:

> Os equipamentos são idênticos. O treinamento é básico para que aqueles atores já com experiência anterior em teatro de animação pudessem executar a cena que o diretor da companhia Pia Fraus tinha me encomendado. Então, eu não tinha tempo hábil para desenvolver uma estética muito diferente da que eu usava, justamente porque eu não tinha nem dinheiro, nem tempo, nem um elenco preparado. Então tive que usar uma receita que eu já conhecesse e que fosse segura pra alcançar um resultado dentro de um espetáculo que eu tinha sido contratado para resolver. Por isso essas semelhanças. E é claro, eu estou com um elenco que não é o que trabalha comigo, então eu não sabia qual era o resultado que eu ia alcançar [...] Eu fui um dos últimos diretores a ser convidado para essa produção. Então eu já peguei uma produção andando. Eu fui dos que teve menos tempo pra desenvolver o projeto e eu

[139] O grupo *Pia Fraus*, de São Paulo, foi fundado em 1984 por Beto Andretta e Beto Lima, iniciando suas atividades com o "Projeto faz Arte" sob coordenação da cantora mineira Doroty Marques, com quem permaneceram atuando no interior de São Paulo e Minas Gerais até 1985.

> tive que treinar as habilidades do elenco que ia trabalhar comigo, coisa que os outros diretores já não tinham, pois as linguagens que eles desenvolveram já eram familiares àquele elenco. Então eu tive que fazer toda uma estratégia de preparação. Eu tive que preparar o elenco para que eles pudessem abstrair os vícios do teatro de bonecos, ao qual eles estavam acostumados, tive que fazê-los entender como é que funcionava o teatro de sombra, montar o espetáculo para eles, entregar o material de cena para eles se familiarizarem com o mesmo, e aí começarem a experimentar as cenas que eu propunha, se familiarizar com a mecânica dessas cenas e se apropriarem das cenas de sombras [...] E o interessante foi isso, pois como o grupo era muito qualificado tecnicamente com teatro de animação, eles pegaram muito rápido isso tudo. O material ficou muito familiar pra eles. Eu usei não só lanternas, como eu desenvolvo para a companhia, mas eu também usei um retroprojetor. Então na medida em que eles dominaram essa mecânica, eles começaram a passar os ensaios gerais corridos e aí sim é que foi dirigido o espetáculo. Eu fiquei de fora, porque eu ficava o tempo todo dirigindo, marcando as cenas dentro das cenas. Eu não olhava de fora o espetáculo. Eu olhava só tecnicamente. Resolvia tecnicamente, a posição, o ângulo da luz, o movimenta aqui, troca aqui, vai para cá, vai para lá... E quando isso se resolveu, eu fui lá para o lugar da plateia e fiquei corrigindo os detalhes. Então provavelmente tenha sido por isso que ficou uma estética muito similar ao trabalho da Salamanca. Foi necessário ser assim (FÁVERO, 2011).

No teatro de sombras, mais do que em outros gêneros e formas de teatro de animação, a técnica é uma característica que determina a estética do espetáculo. E isso tem muita relação com o cinema de animação, pois facilmente se percebe a técnica aplicada em um filme de animação (*stop-motion*, desenho animado, animação de recortes, silhuetas, *pixilation*, animação digital, vetorizada etc.). Entretanto, é possível ver também se um trabalho é um deslumbramento técnico ou se a técnica está a serviço de uma construção de linguagem.

Outro procedimento utilizado por Fávero e que também se aproxima do cinema é o uso de *storyboards* na concepção da encenação. A imagem abaixo mostra um exemplo disto.

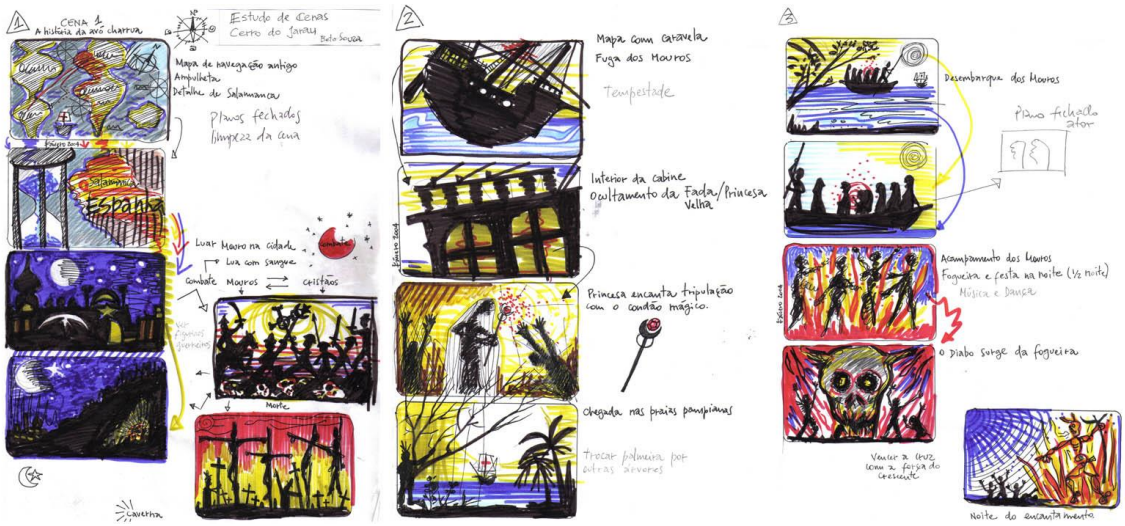


Figura 279 - *Storyboard* para o espetáculo *A Salamanca do Jarau*
Fonte: Arquivo do grupo, fornecido por Alexandre Fávero

Como podemos ver na imagem, o *storyboard* determina o enquadramento da boca de cena. Os desenhos de Fávero demonstram que se trata de uma representação de sombras, podendo-se fazer uma alusão aos filmes de silhuetas.

Muitos são os desdobramentos estéticos da linguagem do teatro de sombras pela Cia de Teatro Lumbra de Animação, sendo que, nesta arte, técnica e estética estão imbricadas: a dinâmica da manipulação do foco de luz e a metalinguagem; silhuetas confeccionadas de objetos e silhuetas corporais; vários suportes de telas que também se movimentam; criação do aparato técnico; ocupação espacial, quase completamente preenchida, inclusive o fundo do palco; multiplicidade e cores de luz e dos outros elementos; subversão dos planos de luz e sombras que se deslocam, havendo, com isso, deslocamento da projeção também; uso de recursos e elementos alternativos como água, fumaça, entre tantos outros; paradoxo entre ausência e presença do ator-manipulador-personagem; manipulação cronológica dos acontecimentos; utilização de luz negra; edição de imagens em tempo real, entre outros. Alguns destes elementos são mais próximos da linguagem do cinema, enquanto outros têm uma maior proximidade com a linguagem teatral. "É esse aparato cenotécnico que permite a construção e desconstrução dos signos teatrais e da leitura audiovisual" (FÁVERO, 2010). Contudo, todos a serviço de uma construção poética, com signos do teatro e do cinema, ou melhor, do audiovisual.

Assim, por muitos fatores dentro desta configuração, podemos dizer que a Cia de Teatro Lumbra de Animação realiza com seu teatro de sombras uma espécie de "cinema" em tempo presente.

Painel de estudos da Cia de Teatro Lumbra de Animação

Figura 280 - Painel de estudos, materiais e equipamentos
Fonte: Arquivo do grupo, fornecido por Alexandre Fávero

3.2.6 - *TYGER*[140]- Entre o cinema de animação e teatro de animação

O TYGRE[141]
Poema *The Tyger* de William Blake (1757)
Tradução de José Paulo Paes:

Tygre, Tygre, viva chama
Que as florestas de noite inflama,
Que olho ou mão imortal podia
Traçar-te a horrível simetria?

Em que abismo ou céu longe ardeu
O fogo dos olhos teus?
Com que asas atreveu ao vôo?
Que mão ousou pegar o fogo?

Que arte & braço pôde então
Torcer-te as fibras do coração?
Quando ele já estava batendo,
Que mão & que pés horrendos?

Que cadeia? que martelo,
Que fornalha teve o teu cérebro?
Que bigorna? que tenaz
Pegou-te os horrores mortais?

Quando os astros alancearam
O céu e em pranto o banharam,
Sorriu ele ao ver seu feito?
Fez-te quem fez o Cordeiro?

Tygre, Tygre, viva chama
Que as florestas da noite inflama,
Que olho ou mão imortal ousaria
Traçar-te a horrível simetria?

Tyger (2006) é um curta-metragem produzido e dirigido pelo brasileiro Guilherme Marcondes, no qual um tigre gigante caminha, à noite, por uma metrópole (São Paulo). Por onde ele passa, plantas luminosas brotam de vários lugares e as pessoas se transformam em animais. O filme mistura várias técnicas de animação, que vão desde a animação digital até o teatro de animação, sendo um notável exemplo de animação em vários meios de representação.

Marcondes faz produção independente, atualmente em Nova York - EUA, e é formado em arquitetura pela USP. Seus trabalhos se dividem entre os publicitários e os autorais. Uma

[140] O filme está disponível no http://www.youtube.com/watch?v=6LsMoUtBlDk
[141]Disponível em: http://diarioextrovertido.blogspot.com.br/2010/01/tres-traducoes-do-poema-tyger-de.html. Acesso em 21 de fevereiro de 2014.

das características de seu trabalho é a mistura de linguagens e gêneros: *live-action* com animação digital (2D e 3D) é o mais notável, mas o *stop-motion* (com bonecos, objetos e recortes) também é bastante presente. Em *Tyger*, Marcondes fez sua primeira experiência com o uso de teatro de animação. No filme, é utilizada a técnica de manipulação direta, do teatro de animação, inspirada no *Bunraku*. Os manipuladores aparecem com o rosto coberto, movimentando o tigre, que caminha pela cidade, a qual, na medida em que o tigre passa, vai se transformando, com a aplicação de outras técnicas de animação cinematográfica.

> Meu trabalho autoral é sempre carregado de simbologia, mistérios, imagens subconscientes. Não tenho a intenção de explicar nada nos meus filmes, quero intrigar. Do mesmo jeito que um diretor de filmes escolhe certos atores porque o rosto deles passa mensagens antes mesmo dos diálogos, escolho certas técnicas de acordo com a percepção que quero dar para a cena. Em *Tyger*, eu quis contrastar o 'real' filmado com o 'falso' animado. O personagem fantástico, tigre gigante, parece mais palpável que as pessoas animadas que povoam a cidade ao seu redor. Obviamente os manipuladores do boneco são a imagem mais importante do filme. A presença dos homens de preto cria todo sentido do filme, que brinca com a ideia de controle e percepção da realidade. Quem está no controle? O tigre? Os manipuladores? O diretor? A plateia? (MARCONDES, 2010:32 - Catálogo *Anima Mundi*[142])

O diretor relata que o contato que teve com o teatro de animação foi quando assistiu uma peça da *Cia. Stromboli teatro de bonecos*[143], a qual utilizava bonecos cujos manipuladores se vestiam de preto e manipulavam à vista do público. Ele menciona que aquela imagem foi muito inspiradora e acabou, então, convidando o grupo para criar o tigre no filme. Marcondes diz ainda que as ideias para seus trabalhos surgem de recortes de fontes diversas que ele coleciona. "É como se eu tivesse uma caixa onde eu guardo objetos desconexos que me inspiram de alguma forma, depois eu tento montar algo unificado com o que tenho nessa coleção de objetos" (MARCONDES, 2010). No caso de *Tyger*, a escolha de técnicas e "objetos da caixa" está relacionada, primeiramente, com sua interpretação do poema *The Tyger*, de William Blake, e em seguida pelas condições apropriadas para a realização da ideia.

[142] Festival Internacional de Animação do Brasil.
[143] O vídeo encontra-se disponível no YouTube.

Figuras 281, 282 e 283 - Cenas do filme *Tyger*
Fonte: Frames retirados do filme, disponível no site: guilherme.tv

No que tange a organização destes elementos conceituais e operacionais para *Tyger*, Marcondes afirma: “Eu pensei o filme levando em consideração técnicas que eu pudesse realizar sem grandes estruturas” (Idem). Desta forma, os mecanismos/ferramentas/programas utilizados no processo de criação foram, além da parte humana, muita tecnologia, como filmagem digital, *Flash* (animação de personagens), *After Effects* (composição), *Pro tools* (som), entre outros.

O diretor explica como foi o processo de montagem do filme: o tigre foi o primeiro elemento a ser construído, por João Grembecki, da Cia Stromboli, enquanto o próprio Guilherme fazia as fotos de São Paulo que seriam usadas como cenário do filme. Depois do boneco pronto, passaram para a etapa dos ensaios, que duraram duas semanas, com os manipuladores João Grembecki, Cassiano Reis e Fábio Oliveira.

No processo de orientação dos manipuladores, nos ensaios, Guilherme dirigiu e coordenou os movimentos do tigre e dos atores, bem como seus deslocamentos no espaço, considerando os enquadramentos das fotos e a fusão de imagens que planejava. “Treinamos as cenas principais e alguns movimentos básicos, como o ciclo de andada. Tive que ajudar os manipuladores a entenderem as câmeras e enquadramentos que são essenciais no filme, mas não são presentes no teatro” (MARCONDES, 2010).

Paralelamente aos ensaios, o ilustrador dos personagens, Samuel Casal, criava os personagens que habitariam a cidade. Passados os ensaios com os manipuladores, seguiu-se para a fase de captação das imagens da atuação com o tigre, toda realizada em estúdio, com fundo verde. A seguir, entraram no processo de recortar as imagens no computador, tirando o fundo verde da filmagem e fazendo testes. Concomitantemente a esta etapa, outros animadores foram fazendo a animação das pessoas que se transformam em animais. Para a finalização, levou-se mais dois meses de composição, fundindo a filmagem do tigre e dos manipuladores com os desenhos animados em 2D e as “plantas de neón” que crescem ao redor do tigre.

A trilha sonora guia foi feita logo no começo do processo, mas só foi finalizada depois da edição final. Guilherme (*apud* SELBY, 2009) conta que a trilha veio meio como uma coincidência, pois ele havia encomendado ao seu amigo músico Paulo Beto que criasse uma trilha original para o filme. Paulo começou trabalhando nisso, mas como Guilherme precisava de imediato, para poder começar a edição, ele próprio indicou uma faixa já existente gravada pela banda do músico, que casava perfeitamente com o vídeo. Desta forma, a trilha foi adaptada para o filme.

> O modo como todos os estilos e técnicas se combinam para formar a imagem final é a tradução visual do modo como eu gosto de trabalhar. Uma coisa que as pessoas sempre me perguntam é por que há silhuetas humanas visíveis manipulando o boneco. Isto é uma referência a um verso do poema que questiona a origem deste animal sobrenatural: 'Foi criado por Deus?' 'É a imagem de um desejo humano?' Não há resposta para isso no texto. Pensei que usar a manipulação direta do boneco e mostrar as figuras pretas o controlando era a tradução visual perfeita para este mistério (MARCONDES *apud* SELBY, 2009:133).

De fato, o suporte do cinema, do cinema de animação e do teatro e animação são diferentes e impõem desafios, sobretudo quando não se tem domínio em determinada linguagem. Quanto ao maior desafio ou dificuldade de trabalhar a fusão destes suportes, Guilherme diz: "o filme tira o teatro do contexto do palco e o coloca no contexto do filme. Essa recriação foi a parte mais instigante do projeto" (MARCONDES, 2010).

Guilherme observa que a inserção do teatro de animação no filme foi fundamental para traduzir sua ideia. "No caso de *Tyger*, o boneco manipulado não é só um estilo visual, é uma parte integrante do sentido do filme. Isso não poderia mudar. A cara final do boneco, no entanto, era bem diferente do que eu havia imaginado no começo do processo" (idem).

Um elemento importante do teatro de animação, mas também das linguagens eminentemente visuais, que deu um sentido ao filme, foi a fisicalidade do boneco-tigre. A fisicalidade dos bonecos em *stop-motion* também impõe suas narrativas no sentido global do filme.

Figuras 284 a 287 - Processo de produção do filme *Tyger*
Fonte: guilherme.tv

Em outros de seus trabalhos, Guilherme Marcondes também usou o tom, digamos que, performático nos vídeos: na sequência de abertura de título para *Bunraku*[144] (2012), é possível ver uma espécie de continuidade de *Tyger*, especialmente com a presença da manipulação direta e dos manipuladores vestidos de preto, e, além disso, faz outra citação ao teatro de animação, como as marionetes-de-papel; Em *The Masters's Voice* (2012) e *Caveirão* (2013), um espécie de série de contos urbanos, os vídeos seguem uma estética parecida com *Tyger*, no sentido da performance em *live-action* misturada à animação e também no estilo de animação, tipo anamórfica.

[144] O vídeo encontra-se disponível no site: http://guilherme.tv/Bunraku-Opening-Titles.

Figuras 288 a 292 - Cenas do filme *Bunraku* (288 e 289) e processo de produção do filme (290 a 292)
Fonte: guilherme.tv

Por mais que o diretor considere que quisesse, em *Tyger*, "contrastar o 'real' filmado com o 'falso' animado", parece que não há choque. Pois os elementos animados, seja os desenhos em tempo animado-fílmico ou o tigre em tempo real, parecem possuir vidas equivalentes. O ritmo dos personagens é proporcional as suas narrativas fictícias, não sendo as suas formas de animação que lhe conferem mais ou menos vida.

Tyger é um exemplo importante do cruzamento entre o teatro de animação e o cinema de animação e poderia estar no tópico da "filmografia" do teatro de animação. No entanto, por estar num nível mais performático e metalinguístico (animação direta), optei por estar aqui.

CONSIDERAÇÕES - O ATO DE OLHAR PODE MUDAR A NATUREZA DAS COISAS

"Quando a alma não trabalha junto com a mão, não há arte".
Leonardo da Vinci

"Nenhum grande artista vê as coisas como elas são, do contrário deixaria de ser um grande artista".
Oscar Wilde

Os fatores mais importantes da arte da animação estão em seus artistas. Assim, começo esta "conclusão" copilando impressões de artistas e teóricos, para, em seguida, considerar as minhas perspectivas sobre a arte da animação. Isto não se deve apenas para manter suas vozes autorais, mas para partilhar verdadeiras pérolas em síntese, de um objeto que é extenso. A interdisciplinaridade do objeto exigiu, ao mesmo tempo, um olhar de crítico de arte, de crítico de cinema e de crítico teatral.

Muitas das epígrafes ao longo deste trabalho não apenas serviram para ilustrar ou dar um tom lírico ao discurso acadêmico, mas também para avançar frente a ele, pois a poesia tem este poder de ver além.

"A verdadeira obra de arte nasce do "artista" - criação misteriosa, enigmática, mística. Ela desprende-se dele, adquire vida autônoma, torna-se uma personalidade, um sujeito independente, animado de um sopro espiritual, o sujeito que vive uma existência real - um ser".
Wassily Kandinsky

"O tipo de vida que procuramos dar a essas figuras é, naturalmente, uma vida artificial própria; criamos um tipo especial de mundo com personagens, cenários e movimento. Nossas figuras movem-se dentro dos seus próprios limites simplificados, livres das restrições da realidade. São criaturas eternas da fantasia, com as suas próprias leis de movimento e ação – a sua própria estilização, realmente" [145].
Lotte Reiniger & Carl Koch

"A vida de meus personagens inicia-se fortemente em meu pensamento. Penso bastante neles antes de me debruçar sobre a escritura, o desenho, a animação. De certa maneira, o filme está para além disso tudo" [146]
Michel Ocelot

"Eu tento dar aos meus bonecos uma espécie de integridade animal; eu quero que o público sinta que os bonecos seu próprio peso e que suas decisões vêm deles mesmos. Eu penso que seja o mesmo com o animador de filmes [...] Minha opinião é que o modo como nós

[145] (*apud* HALAS & MANVELL,1979:287).
[146] "La vie de mes personnages commence très fort dans ma pensée. J'y pense bien avant de me mettre à l'écriture, au dessin, à l'animation. D'une certaine manière, le film c'est *par-dessus le marché*" - Entrevista concedida ao autor, não publicada.

percebemos informações de movimento é muito complexo e, em termos neurológicos, muito antigo. Muitos elementos dos movimentos diários das pessoas ao nosso redor não são notados por elas mesmas, mas a informação que eles contêm flui para dentro e fora de nossas mentes como uma linguagem. Para ser capazes de explorar esta linguagem escondida e subconsciente, precisamos primeiro estar cientes dos elementos que ela usa - dados sobre peso, balanço, velocidade pendular e gravidade, tensões e fluxo, fricção e muitos outros [...] Eu penso que todo movimento que algo/alguém faz contem muitas informações sobre a criatura que o faz. Se pudermos aprender a saber que dados estão deixando a criatura conforme ela se move, podemos aprender a recriar estes dados nos movimentos do boneco e enviá-los para o público conscientemente. O público vai perceber algo vivo, sem necessariamente saber como eles decidiram que era vivo" [147]

Stephen Mottram

"A sombra não se define, não para, não fixa. Ela às vezes serve para alguma coisa, às vezes não serve para absolutamente nada, ou a gente não se dá conta de pra que ela serve de verdade. [...] Mais importante é a gente sentir em algum momento uma plenitude daquilo que a gente faz, vive, vê, sente. [...] Então como é que as sombras caem no esquecimento? Talvez se a gente não olhar pra elas. Como é que o artista cai no esquecimento? Talvez se ninguém olhar para ele. Se você me olha, me [...] dá atenção para o que eu conheço, para o que eu faço, da mesma forma eu dou atenção para as sombras que estão ali na rua, andando, o sol vai se movendo, e a sombra vai se espichando, a lua vai mudando as suas fases, um dia está nublado, a luz está difusa, outro dia tem um sol de rachar, ao meio dia a gente já não enxerga direito a sombra, a gente liga uma vela quando falta luz, falta energia, vê outras sombras... Ou seja, esse estado de atenção e de vigília sobre as coisas é a filosofia da minha vida, não só como artista, mas na minha vida cotidiana. [...] Então esse estado de atenção tem que ser permanentemente exercitado pra que a gente tenha essa sensação de perceber algumas coisas novas e diferentes" [148].

Alexandre Fávero

"Em nossos grandes filmes procuramos não introduzir personagens humanos. Que Hollywood se encargue deles. Nós vivemos em um reino em que os animais e até os objetos inanimados falam, pensam e atuam como os seres humanos, mas com um encanto superior. É um mundo encantado e mágico, apropriado para esta nova forma de poesia. Mas o desenho animado transcendeu este mundo limitado da arte. [...] Não pretendo possuir uma fórmula mágica, nem ser um educador ou um sociólogo, mas afirmo, junto com outros homens de grande experiência no desenho animado, que esta arte incide sobre o conjunto das atividades humanas. [...] O domínio do desenho animado se estende através das fronteiras, fala todas as línguas. [...] O mundo dos desenhos animados é o de nossa imaginação, é aquele em que o sol, a lua, as estrelas e todas as coisas viventes obedecem a nossas ordens. Captamos um pequeno personagem com a imaginação e, se ele fica relutante, o suprimimos com um indiferente golpe com a borracha. Nossos materiais são todos aqueles que o cérebro pode conceber e a mão desenhar, toda a experiência humana: o mundo real, da paz e da guerra, e do mundo dos sonhos, da cor, da música, do som e, sobretudo, do movimento" [149].

Walt Disney

---

[147] Entrevista concedida ao autor, não publicada.
[148] Em entrevista concedida ao autor, em 2011 (em anexo).
[149] DISNEY, Walt. Introdução. In: DUCA, Lo. **El dibujo animado.** Ediciones Losange: Buenos Aires, 1957.

"A técnica não deve eclipsar a ideia e o objetivo do artista. A técnica não deve perseguir seus próprios objetivos" [150].

Jiří Trnka

"Eu acho que a *anima* não está propriamente no boneco, mas está nas qualidades expressivas de quem manipula. Muitas vezes, em vários espetáculos, você vê um boneco sendo chacoalhado, e por mais que o manipulador tenha ensaiado, por mais que tenha ficado ali meses, aquele boneco não tem vida, não tem uma história para além do que está sendo mostrado naquela uma hora de espetáculo. Esse boneco não te suscita nada. Ele é apenas um martelo em cena, um alicate, uma fita... Então acho que essa questão da animação está muito mais no manipulador e nas suas qualidades expressivas e interpretativas [...] Se aquela pessoa tem o boneco dentro de si, ela vai mostrar um pouquinho da vida daquele personagem. Mas a gente consegue ver que aquele boneco tem uma vida muito além do que está sendo mostrado no palco. [...] Você crê tão profundamente naquele personagem que você crê que existe uma vida além do palco. Que na coxia ele deve até agir de uma maneira um pouco diferente de como ele estava no palco, mas existe aquela pessoa, é como se fosse uma pessoa. Acho que está no intérprete e não no jeito de como as coisas são colocadas em cena".

Miguel Vellinho[151]

"No reino da ilusão onde constantemente se move, [o animador] pode recriar à sua vontade o caos dos firmamentos ou a décima milionésima parte do inseto mais minúsculo."

Ladislas Starevitch[152]

"Os realizadores de 3D são maestros e demiurgos; são artistas plásticos mas também contadores de histórias, encenadores, operadores câmeras, diretores de fotografia, dirigem os seus atores, fazem a sua pesquisa, e tomam-se um pouco por Deus ao criar o mundo em redor.(...) O animador insufla vida aos seus atores, que em geral medem poucos centímetros; ele fá-los correr, saltar, falar, amar, rir, fá-los viver ao ritmo de 24 imagens por segundo" [153].

Philippe Moins

"*Pinóquio* (1940) é igualmente emblemático de toda a animação: dar vida a uma marioneta num desenho animado é uma *mise en abyme* do processo de trabalho do animador. À pergunta "Objetos inanimados, então vocês têm uma alma?" de Lamartine, o mundo da animação permite responder que sim porque as técnicas da animação conseguem dar vida ao inanimado. Mas esse gesto coloca um problema metafísico constante: o animador (agindo em nome de uma humanidade futura, improvável), ao fazê-lo, confere a objetos, marionetas ou máquinas uma inteligência e uma liberdade. No Japão, onde o animismo torna isso natural (e credível, através das novas tecnologias), a questão da humanidade das máquinas está presente há muito tempo, tendo assumido um forma espetacular [...] Instalou-se uma nova percepção da máquina graças ao aspecto espetacular novo da tecnologia digital: usam-se máquinas para criar máquinas, e daí a propensão para se refletir sobre o poder dos robôs e dos computadores"

Sébastien Denis

---

[150] TRNKA, J. Entrevista. In: Bakedano, J. J. **Jiří Trnka.** Museo de Bellas Artes de Bilbao: Bilbao, 1986.
[151] Em entrevista concedida ao autor (em anexo).
[152] *Apud* DENIS, 2010:33.
[153] *Apud* DENIS, 2010:34.

"Pelo método da humanização do animal, Disney alcança plasticamente e diretamente a encarnação do que existe nas crenças brasileiras: os índios dos povos Bororó julgam-se ao mesmo tempo QUER humanos, QUER papagaios - o seu animal totêmico; o pavão e o papagaio, o lobo e o cavalo, a mesa de cabeceira e a labareda saltitante de Disney são efetivamente, ao mesmo tempo e de forma idêntica, QUER animais (ou objetos), QUER humanos". [154]

Sergei Eisnestein

"Muitos animadores ampliam seu treinamento em animação com cursos sobre representação e/ou mímica. Para expandir suas técnicas, os animadores também estudaram os mesmos princípios que os grandes mestres como Constantin Stanislavksy e Lee Strassberg escreveram para atores de carne e osso. O que fazemos na tela é de fato representar, exceto que, em vez de usar nossos corpos como meio de expressão, usamos nossos personagens desenhados [...] A criação do estado de espírito é a moeda de troca tanto do cinema como do teatro"

John Halas, **Tom Sito** & **Harold Whitaker**[155]

Muitas considerações deste trabalho foram ficando no meio do caminho, sobretudo por sua extensão, característica interdisciplinar e teórico-prática. Alguns conceitos fundamentais foram aplicados a objetos históricos e atuais. Assim sendo, muitas considerações estão em suas respectivas análises.

Poderíamos dizer que o homem chegou à ARTE quando buscava um lugar para apaziguar sua alma. Não satisfeito, ele foi além e simulou a alma da alma. Esta alma da alma é aquilo que me permito a chamar de arte da animação, pois é a arte de "dar" almas, tanto do ponto de vista conceitual como de representação. De fato, toda arte é arte da alma, entretanto, nem toda arte tem como "matéria bruta" a recriação da alma, num movimento pendular de poetizar a representação de alma.

Onde está, afinal, a tônica da vida na arte? Está na ALMA (*Anima*). O que revela a vida, ou as vidas, de uma expressão artística está, justamente, na capacidade de diálogo das almas, estando essa capacidade na forma ou na ideia. No processo criativo, a vida se esvazia do corpo do artista, ocupando assim a "matéria", até então morta. Depois desta alma depositada na sua obra, outras almas dialogarão com ela. Estas questões foram desenvolvidas no decorrer do trabalho e aplicadas a alguns artistas, sem trazer uma resposta positivista, pois a alma é individual e se manifesta de múltiplas formas, bem como seu contato com outras almas (recepção).

Um dos desejos e conflitos que moveu por muito tempo o homem foi o de divindade, de dar vida e de segurar o tempo. Foi nessa busca que ele criou ilusões de novas formas de

[154] *Apud* DENIS, 2010:140.
[155] HALAS, SITO & WHITAKER, 2011:123.

alma, bem como de suspensão temporal, podendo ser exemplificado nas inúmeras tentativas de dar verossimilhança a imagens e a representações em movimento, adquirindo, assim, o poder de criador. "Afinal, a arte nada mais é que a materialização do anseio humano pela imortalidade, pois a grande angústia existencial do homem é a morte, que a fotografia e depois o cinema lograriam vencer" (KFOURI, 2003:12).

A arte da animação é a arte da *anima* da *anima* (ou alma da alma). Sendo assim, este artista assumiu a função de criador e manipulador de almas. Talvez, seu desejo não fosse apenas de ocupar e desocupar determinados "corpos", mas de lhes dar atitudes (*logus*) e com isso liberdade. O veterano animador John Lasseter, da *Pixar*, que também já trabalhou nos estúdios Disney, diz: "Em todo tipo de animação [cinematográfica], o objetivo é sempre fazer um personagem dar a impressão de que está pensando - que todos os seus movimentos são gerados por seus próprios processos mentais" (p. X).[156]

A *anima*, energia metafísica fluida que emana das coisas visíveis e invisíveis e é percebida pelo homem (corpo sensível), antecede a animação, o teatro e o cinema. Isso porque ela não está apenas na arte, mas onde houver percepção sensível, no homem e fora dele, nas relações interpessoais e sensíveis, seja entre pessoas ou de uma pessoa para uma coisa, desde que haja uma interação da linguagem humana. A animação é um duplo exercício de percepção de *anima*, pois ela em si é *anima*, quando arte, e seus objetos são a própria *anima*, sua "materialidade". A animação, seja na forma ou na estrutura, tem como fim o manuseio da *anima* com função estética. Esta foi uma questão fundamental para entendermos o cruzamento de duas linguagens, devido a elas terem a mesma essência (*anima*), mesmo que seus meios de representação sejam diferentes.

A animação está na arte de dar alma, mas também vida e movimento. Embora, por tudo já dito, podemos mensurar entre estes três elementos, sobretudo olhando para as linguagens artísticas em questão, a alma (*logos*, pensamento, linguagem, consciência), que, quantitativamente, é o centro desta constelação. Já o que confere apenas vida, sem linguagem, são propostas que mais se aproximam de uma estética realista, nas quais há uma espécie de choque conceptivo. A animação é a arte de "criar" *anima* e a sua ligação mais genética entre estas duas linguagens se diferencia mais pelos seus meios e recursos do que por suas essências (a *anima*). Isso na perspectiva conceitual, pois, do ponto de vista operacional ou técnico, o movimento é o princípio mais evidente nas duas linguagens, imbuído de energia vital humana. Conforme Amaral (1996:286), a "animação é a relação de movimento com energia.

[156] LASSETER, John. Introdução. In: HALAS, J.; SITO, T.; WHITAKER, H. **Timing em Animação.** Elsevier: Rio de Janeiro, 2011.

Animar um objeto [...] é imprimir-lhe [,é carregá-lo de] movimentos dotados de energia". A autora, noutra passagem, menciona também que "o conceito de alma está ligado ao conceito de energia. E sendo energia a ligação da matéria com o espírito" (AMARAL, 1997:87).

O teatro é a arte da vida. Já o cinema é a arte de reproduzir a vida. Nesta perspectiva, o teatro de animação fica no limiar entre a arte teatral e a cinematográfica. Por ser teatro, a vida está ali e, ao mesmo tempo, "re-produz" uma vida na forma ou objeto. O evento teatral está calcado na performance, no ritual, na comunhão de corpos, na presentificação - representação (no sentido de tornar presente). O valor simbólico dessa interação da presentificação teatral, entre atores e público, faz o teatro. O cinema também está ligado à representação, mas num tempo passado. O que ele presentifica é o passado, uma reprodução da representação. Ainda não existe **Teatro** em que não exista o outro, ou seja, o elo entre aquele que faz e aquele que vê (ator e público) no tempo presente (efêmero), bem como, ainda não existe **Cinema** em tempo presente e sem projeção.

Na arte da animação, seja no teatro ou no cinema de animação, existe uma dupla ilusão, uma no plano da estrutura (fantástica – ilusão de vida) e outra na forma (em relação à recepção - representação). Portanto, a irrealidade é essencial na arte da animação. A ilusão se dá quando transpomos do não-real para o real num jogo de efeitos entre essas ambivalências, que deixam de ter polos opostos quando ela em si fundamenta uma atividade, estando na estrutura, como é o caso da arte da animação.

Do animismo à decomposição do movimento, passando por vários fatores, até a animação se configurar enquanto linguagem artística, uma trajetória de recursos e meios vai se combinar para gerar as suas formas específicas: teatro de animação e cinema de animação. Quando eles se cruzam nas suas estruturas, na sua gênese, mesmo que as formas tenham expressões diferentes, os laços são duradouros. Esta questão se evidencia nas formas, reveladas basicamente pelo exterior (como o fazer). Sendo assim, a técnica, bem como os processos, revela os mecanismos da animação.

A linguagem se constitui de elementos técnicos, apesar de não se resumir a isso, uma vez que as operações técnicas podem ter várias funções, entre elas, as não estéticas, que suprem nossas necessidades cotidianas, mas não estabelecem um diálogo de almas, ideia que, a meu ver, sintetiza a qualidade estética. Próteses e recursos artificiais (máquinas e ferramentas, que ampliam e estendem a percepção) são frutos da mente. Ou seja, da própria percepção.

Por mais “rudimentares” que alguns recursos da percepção possam parecer, como o animismo, descolamento corporal, representação, jogo, tempo-espaço, entre outros, eles passam pelo crivo da técnica. Portanto, o levantamento da técnica para a animação é fundamental, seja ela oriunda das artes representacionais ou da cinética, uma vez que ela está em todas as partes na arguição da estética. Como foi observado, os recursos de percepção para a animação, tanto como estado mental como meio técnico, foram desenvolvidos pela própria percepção. Tais meios delineiam as ideias e prolongam nossos membros, bem como nossa percepção.

Buscar a ancestralidade da animação, no sentido lato, é buscar a própria história da representação, bem como, no sentido mais específico, da representação de alma, vida e também movimento. Qualquer marco cronológico elegido sempre é arbitrário, pois o desejo de dar *anima* para seres é algo tão antigo quanto à própria civilização. Esta arbitrariedade se aplica mais ainda ao teatro, especialmente pela questão da efemeridade.

Parece que o mistério da *anima* está no homem, na percepção, no símbolo, no jogo, na imaginação, na linguagem, na representação e, especialmente, na consciência, propulsora de tudo isso. Platão (2004) já citava a inteligência como o guia das almas. Só a consciência é capaz de elaborar e corporificar (materializar) uma poética. E, conforme Kandinsky (1996:79-80), “todo objeto (quer tenha sido diretamente criado pela natureza ou produzido pela mão do homem) é um ser dotado de vida própria e que engendra uma multiplicidade de efeitos. O homem está continuamente submetido a essa ação psíquica”.

A linguagem vai dar ao homem a possibilidade de organizar o caos de sua percepção, entre elas a percepção de *anima*, pois perceber *anima* é diferente de representá-la, de organizar um sistema de representação, no caso, a animação. Ao longo deste trabalho foi dito inúmeras vezes que a animação parte de um estado de percepção, ou seja, ela preexiste na cabeça de um potencial animador que pode, ou não, se servir dela para a arte. Vimos que a linguagem é a mola propulsora tanto para perceber quanto para representar a *anima*, e esta representação de *anima* tem a animação, seja teatral ou cinematográfica, como seus maiores afluentes, porque ela anima as coisas. Isto porque a arte tem, na sua natureza, um potencial de dialogar com almas.

Desde a arte “primitiva”, em que tudo no mundo era animado por espíritos e cabia à arte apaziguá-los - fenômeno *animista* que é da natureza humana e uma espécie de prolongamento da percepção mundana, cabe à linguagem organizar este mundo latente,

poético, que existe entre nós. A percepção iluminou a caverna. O animado se diferencia do inanimado por ter percepção.

Aristóteles falava, entre outras coisas, que a *anima* é a substância do corpo, o qual é um instrumento para a *anima*, exemplificando que a função do machado é cortar e a do olho é ver, sendo estas suas essências. Aplicando este conceito à arte da animação, pude dizer que a substância das artes da animação é a *anima* e seus corpos são seus meios de operação. Desta forma, podemos considerar que a *anima* é o movimento interno destas duas linguagens. Para Platão é, principalmente, no ato de raciocinar que a *anima* manifesta plenamente o ser. Ou seja, no ato de organização do pensamento, no caso estético.

Formas de representação da animação, perceptivas e técnicas, sempre existiram, seja de formas rudimentares para nós ou não, considerando que a animação pressupõe uma tecnologia, a qual está em contato com seu tempo. Antes da representação, existiram a percepção e a codificação para a representação. Neste sentido, a memória também é um fator importantíssimo para a representação, pois eu represento aquilo que está "escrito" na memória, seja das questões concretas ou das mais abstratas. Animação também é a transcrição deste registro memorial de formas e movimentos perceptíveis.

Se observarmos o cotidiano, vemos que a animação é multiplamente utilizada e o estado de percepção da animação passou a ser quase um sexto sentido. Muito disso se deve à tecnologia: quantos aparelhos, por exemplo, ligamos através de sensores? Afinal, estamos interagindo com o invisível, dando-lhe forma e vida. *Tablets*, *smartphones* e inúmeros outros aparelhos com telas sensíveis têm animação, seja diretamente, com os aplicativos, ou indiretamente, pela ativação da percepção virtual.

A tecnologia, no sentido de autonomia, é uma ferramenta enfaticamente presente em nosso tempo. Ela ora afastou os bonecos da animação e ora os aproximou. Podemos mencionar a própria esfera do cinema: primeiramente, os efeitos especiais trouxeram os bonecos para dentro do cinema, enquanto a animação digital parece ter empurrado os bonecos para fora do cinema. Contudo, por mais que a animação digital pareça ter afastado os bonecos, ela, na verdade, diluiu a materialidade deles, pois eles continuam lá, sendo animados em formas de representação digital (pixel).

Será que a própria tecnologia se rebela contra seu criador? Nesse caos estão o locutor e o receptor e, nesse caso, é necessário observar o olhar do espectador que conflui, imerso nas mudanças de paradigma e de percepção. Ao mesmo tempo em que o homem cria meios de estender e prolongar seu corpo, também o atrofia? Parece-me que aquela gigante biblioteca

que guardávamos na memória saiu do nosso corpo e agora reside numa CPU[157], ou como isso possa ser chamado quando este texto chegar em suas mãos, afinal, a velocidade disso não dá conta nem do piscar dos olhos, quanto menos a obsolescência programada do CPU.

Se, por um lado, as tecnologias impõem formas, por outro, a mente criativa de alguns artistas as decompõe e as subverte, utilizando-se delas em todas as artes, sem considerar, especialmente, que, do ponto de vista da percepção, este movimento de dar vida ao inanimado independe do suporte. E tudo sempre esteve ligado a uma lógica, a um estado de percepção da animação. Obviamente que, de um estado mental para um representacional, os mecanismos de operação qualificam o que se quer representar.

O exemplo máximo da animação como estado de percepção no cinema é o recurso do *Chroma Key*, quando atores estão contracenando com o invisível, com um vazio físico, mas que se faz visível para o público. Os "bonequeiros" que nasceram nesta era dos suportes tecnológicos tiveram a opção de escolher: animar objetos concretos ou virtuais, em tempo real ou não.

No teatro de sombras, por exemplo, a própria "matéria" sombra possibilita uma percepção particular do mundo: a material e a imaterial, ou seja, a concreta e a virtual. A sombra, pode-se dizer, é a primeira representação de virtualidade do homem, pois ela une dois mundos. Então, achar que animação virtual é algo exclusivo de nossa época é um engano. Além disso, o teatro de sombras possibilita a animação virtual. Outra modalidade artística que também possibilita isso é a mímica, pois sua "matéria" é fazer o vazio vivo.

A arte da animação se manifesta em várias dimensões e formas, sob vários prismas estéticos que se intercruzam. Ela mistura linguagens, técnicas e estéticas. Na poética contemporânea, o mito da Torre de Babel se materializa inversamente: é quando a estética vive na coexistência de várias linguagens simultâneas, sobrepostas, coabitadas. "Então o velho mito bíblico se inverte, a confusão das línguas não é mais uma punição, o sujeito chega à fruição pela coabitação das linguagens, que trabalham lado a lado: o texto de prazer é Babel feliz" (BARTHES, 2002:8). Ou seja, texto, no sentido semiótico, é uma tessitura. E neste sentido, formas de representação poéticas destes artistas e grupos se arquitetam, construindo-se a partir da tessitura das linguagens.

De certa forma, teatro e cinema nasceram juntos, quando ainda na pré-história nasceu o desejo de representação e, assim, os de projeção e de alteridade. Estas duas linguagens se afastam e se aproximam num movimento constante, pois, na medida em que elas se

[157] Unidade Central de Processamento, do inglês *Central Processing Unit*.

configuram, especialmente o cinema, hiatos são criados, e nesta mesma medida são criadas também as pontes.

Teatro e cinema sempre se cruzaram e se interpenetraram, sendo isto ainda mais evidente na contemporaneidade, quando as fronteiras, se é que existem, são embaçadas. O desejo do teatro pelo cinema, bem como do cinema pelo teatro é mútuo. "Hoje, a cena é o lugar único onde colocar espectador e o ator diante das múltiplas imagens-representadas que os cercam na vida quotidiana, diante da paleta completa de seus duplos tecnológicos, fotográficos, fílmicos, videográficos, clones virtuais ou marionetes eletrônicas" (PICON-VALLIN, 2005:21).

Estamos questionando as formas o tempo todo, por mais ambíguo que isso possa parecer. Neste terreno as desdobramos, criando novas formas.

A percepção do mundo se atualiza de acordo com os meios. Como os meios são múltiplos, exige-se do artista e do espectador múltiplas percepções. O teatro e o cinema não são os protagonistas desse acontecimento de mudança de paradigma, mas são um reflexo desse comportamento. A apropriação artística da tecnologia é a ferramenta do momento, assim como outras surgirão futuramente. Ou seja, fruto do imaginário humano, outras fadas povoam nossos anteparos e aquilo que consideramos ter vida.

O palco "impõe à câmera inúmeras limitações, deixando-a acuada. No movimento de circulação que engloba pintura, foto, vídeo, cinema, e no qual se produz uma equalização entre diferentes tipos de imagens, o teatro tem o seu lugar" (PICON-VALLIN, 2008:161). E para Dziga Vertov, o olho da máquina vê o que o olho humano não vê, "possibilidade de tornar visível o invisível, de iluminar a escuridão" (VERTOV, 1983: 262).

Todo desenvolvimento da percepção, bem como da imaginação, da ilusão, do jogo, da representação, vai resultar em vários segmentos de linguagem, entre eles o da animação, do desejo de inúmeros criadores para dar vida, ou impressão de vida às suas criaturas, sejam elas pinturas, desenhos, esculturas, silhuetas, bonecos, seres verbais, entre tantas outras que a imaginação persegue, que vão muito além de atribuir-lhes movimento. Isso se dá pelo fato de que uma linguagem é um sistema complexo. Nos seus nascedouros, todas as linguagens se assemelham, são inseparáveis.

Minha percepção abre e cria o mundo, ela é a chave que abre o baú do mundo real e irreal, intra e intersubjetiva ao meu corpo e fora dele, em relação às coisas que existem e que faço existir no mundo, onde habitam "outros seres", dentro do próprio homem, possibilitando criar um mundo em camadas que são acessadas pela sensibilidade perceptiva.

É da natureza da linguagem a mistura, sendo algumas frutos mais evidentes disso e outras que se desviam no seu desenvolvimento. Isso porque o homem está em constante mudança nas formas de se expressar. São inesgotáveis as relações simbólicas, pois elas são fruto da linguagem, recurso humano para se apoderar do mundo e dos novos mundos gerados por si para habitar. As artes são os mundos. "O intermundo [é] onde se cruzam nossos olhares e se confrontam nossas percepções: não há mundo bruto, há somente um mundo elaborado, não há intermundo mas apenas uma significação [de] 'mundo'" (MERLEAU-PONTY, 2009:55), significação esta dada por nós.

Uma gama de ingredientes vai se juntar e gerar novas FORMAS, equacionadas a uma série de fatores estéticos, técnicos e expressivos, resultando em linguagens específicas, que se combinam e se cruzam entre si. É este mosaico de percepções e sentidos atribuídos à *anima* e, consecutivamente, à animação, que percorremos para entender e interpretar como esses cruzamentos se deram no tempo para que se alcançasse determinado grau de excelência. "O espírito de cada artista se reflete na forma. A forma traz o selo da personalidade" (KANDINSKY, 1996:143).

Para concluir, gostaria de deixar algumas perguntas: O que Platão e Aristóteles diriam sobre *Anima* diante destas novas tecnologias? E Athanasius Kircher e outros inúmeros cientistas e curiosos dos dois últimos milénios, o que diriam sobre máquinas de projeções de "vida"? O que diriam na atualidade Heinrich von Kleist e Edward Gordon Craig, diante dos avatares virtuais? Será que Kleist e Craig fariam alusão às marionetes? Como seriam as formas de animação de Georges Méliès, Lotte Reiniger e Jiří Trnka?

De fato, no que se refere à arte, estamos sempre caindo num labirinto de ambiguidades, o que é inerente à arbitrariedade da linguagem humana, sobretudo às linguagens artísticas.

Para se chegar a estas considerações, buscou-se várias vertentes de conhecimentos vernaculares e atuais, teóricos e práticos, num movimento recorrentemente pendular, mas às vezes reto e sinuoso, sobretudo pela vastidão do campo de visão do objeto. O mundo está aí para ser codificado de forma usual ou, além disso, de forma poética. Ou melhor, os mundos estão aí para serem penetrados, recodificados e vivificados, cabendo à alma de cada um esta perspicácia. Estamos vivendo a falência generalizada do esvaziamento simbólico em detrimento da superficialidade da vida moderna, sobretudo nas relações sintéticas interpessoais e de pessoa em relação ao mundo. Isso, por um lado, se deve aos "avanços"

tecnológicos, mas também à dinâmica da vida contemporânea. Cabe ao homem sensível transformar este mundo.

Todos morrem, mas os bonecos ficam, pois eles roubam as vidas dos seus animadores. Então, é um grande contrassenso acreditar que o animador é aquele que dá vida, pois ele é aquele que a perde.

"Às vezes, penso que a vida artística é um lento e fascinante suicídio -
e não lamento que seja assim".
Oscar Wilde

REFERÊNCIAS:

ABBAGNANO, Nicola. **Dicionário de filosofia:** 4ª Ed. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

AGEL, Henri. **Estética do Cinema**. São Paulo: Cultrix,1957.

AMARAL, A. Maria. **Teatro de formas animadas**. 3ªed. São Paulo: EDUSP - Editora da Universidade de São Paulo, 1996.

_____. **O Ator e Seus Duplos - Máscaras, Bonecos, Objetos**. São Paulo: Editora Senac e EDUSP - Editora da Universidade de São Paulo, 2002.

_____. **Teatro de animação**. São Caetano do Sul: Ateliê Editorial.1997.

ANDERSEN, Hans Christian. **O mundo encantado de Andersen** (coletânea de contos). Rio de Janeiro: Martins Gomes, 1969.

ARNHEIM, Rudolf. **Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora**. 4ª Ed. São Paulo: Pioneiro e Editora da Universidade de São Paulo, 1986.

APPIA, Adolphe. **A obra de arte viva.** Trad. Redondo Júnior. Lisboa: Editora Arcádia, s/d.

ARISTÓTELES. **De Anima**; Tradução, apresentação e notas de Maria Cecília Gomes dos Reis. São Paulo: Ed. 34, 2006.

ARTAUD, Antonin. **O teatro e seu duplo.** Trad.: Teixeira Coelho. 3ª Ed. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

ASTLER, Cariad. "Corpos" alternativos de bonecos. *In*: **Móin Móin - Revista de Estudos Sobre Teatro de Formas Animadas.** Jaraguá do Sul/SC, n. 4, v. 5. p. 53 - 68, 2008.

AUMONT, Jacques. **As teorias dos cineastas**. Trad.: Marina Appenzeller. Campinas-SP: Papirus, 2004.

_____. **A imagem.** Tradução: Estela Santos Abreu. Campinas/SP: Papirus, 1990.

BACHELARD. Gaston. **A Poética do espaço.** Trad. Antônio de Pádua Danesi 2ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

_____. **A Terra e os Devaneios da Vontade**. Trad. Paulo Neves da Silva. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

BADIOU, Maryse. Las sombras en la duplicidad del ser o no ser: una visión del mundo. *In*: **Móin Móin - Revista de Estudos Sobre Teatro de Formas Animadas.** Jaraguá do Sul/SC, ano 8, v. 9, 2012. p. 46-75.

BAIXAS, Joan. Notas de un practicante del teatro de animación. *In*: **Móin Móin - Revista de Estudos Sobre Teatro de Formas Animadas.** Jaraguá do Sul/SC, n. 4, v. 5, 2008. p. 153-157.

BAKEDANO, José J. (Org.). **Jiří Trnka.** Bilbao: Museo de Bellas Artes de Bilbao, 1986.

BALARDIM, Paulo. O fio transversal da animação. *In*: **Móin Móin - Revista de Estudos Sobre Teatro de Formas Animadas.** Jaraguá do Sul/SC, ano 5, v. 6, 2009. p.153 -161.

_____. **Relação de vida morte no teatro de animação**. Porto Alegre: edição do autor, 2004.

BARTHES, Roland. **O prazer do texto**. 3ªed. São Paulo: Perspectiva, 2002.

BAXANDEL, Michael. **Sombras e luzes**. Trad. Antônio de Pádua Danesi. São Paulo: Edusp, 1997.

BECKETT, Wendy. **História da Pintura.** São Paulo: Ática, 1997.

BELTRAME, Valmor N. (org). **Teatro de Sombras - técnica e linguagem**. Florianópolis: UDESC, 2005.

_____. Princípios técnicos do trabalho do ator-animador. *In*. **Teatro de bonecos: distintos olhares sobre teoria e prática**. Florianópolis: UDESC, 2008.

BENESOVÁ, Maria. Sobre el alma checa. *In*.: BAKEDANO, José J. (Org.). **Jiří Trnka**. Bilbao: Museo de Bellas Artes de Bilbao, 1986. P. 35-46.

BENJAMIM, Walter. **Magia e Técnica, Arte e Política**. 7ªed. São Paulo: Brasiliense, 1994.

BLATTNER, Evamarie; KIMMICH, Dorothee (Org.). **Lotte Reiniger**: im context der europäischen Medienavantgarde. Tübingen: Stadtmuseum Tübingen, 2011.
BOEHN, Max von. **Puppets & Automata**. New York: Dover Publications, 1972.
BORBA FILHO, Hermilo. **Fisionomia e espírito do mamulengo**. São Paulo: Cia. Editora Nacional, 1966.
BORGES, Patrícia M. **Traços ideogramáticos na linguagem dos Animês**. São Paulo: Via Lettera, 2008.
CALVINO, Ítalo. **Se um viajante numa noite de inverno**. Tradução Nilson Moulin. São Paulo: Planeta De Agostini, 2003.
CANCLINI, Nestor G. **Culturas Híbridas**. 4ª ed. São Paulo: Edusp, 2008.
CARRIÈRE, Jean-Claude. **A linguagem secreta do cinema**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1995.
CHONG, Andrew. **Animação Digital**. Porto Alegre: Bookman, Artmed, 2011.
COHEN, Renato. **Performance como linguagem.** 2ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2009.
Coleção *Tesouro Disney*. (15 volumes) São Paulo: Círculo do Livro, 1995-1996.
CONTRACTOR, Meher. **The Shadow Puppets of India**. Ahmedabad: Darpana Academy of the Performing Arts, 1984.
COSTA, Flávia Cesarino. **O primeiro cinema – Espetáculo, narração, domesticação**. Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 2005.
CRAIG. Edward Gordon. **Da Arte do Teatro**. Lisboa: Arcádia, 1963.
CUNHA, Newton. **Dicionário SESC: a linguagem da cultura**. São Paulo: Perspectiva: SESC São Paulo, 2003.
DAMÁSIO, Antônio R. **O erro de Descartes: emoção razão e o cérebro humano.** São Paulo: Companhia das Letras, 1996.
_____. O mistério da Consciência. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.
DAMIANAKOS, Stathis**. Théâtre d'Ombres – Tradition et modernité**. Charleville-Mézières: Institut Internacional de la Marionnette, 1986.
DELEUZE, Gilles. **A imagem-tempo: cinema II.** São Paulo: Brasiliense, 2007.
_____. **Cinema I - a imagem-movimento.** São Paulo: Brasiliense, 1985.
DENIS, Sébastien. **O cinema de animação**. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2010.
Dicionário de símbolos. 21ªed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2007.
Dicionário Oxford de Arte. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
DONDIS, Donis A. **A Sintaxe da linguagem visual**. 3ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
DOUGLAS, Edward. O diretor dos mortos-vivos. *In*.: WOODS, Paul A. **O estranho mundo de Tim Burton**. São Paulo: LeYa, 2011. P. 297-303.
DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard**. Trad. Mateus Araújo Silva. São Paulo, Cosac Naify, 2004.
DUCA, Lo. **El dibujo animado**. Buenos Aires: Ediciones Losange, 1957.
DUNDJEROVIC, Aleksandar Sasha. A teatralidade das marionetes na cena de Robert Lepage. *In*: **Móin Móin - Revista de Estudos Sobre Teatro de Formas Animadas.** Jaraguá do Sul/SC, n 4, v. 5, 2008. p.161 -178.
EISENSTEIN, Sergei. **A forma do Cinema**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2002.
ERULI, Brunella (org). **Revue: Puck - Les Marionnettes Au Cinéma -** n. 15. Charleville-Mézières. Éditions Institut International de la marionette, Editions Entretemps, 2008.
FELIX, J. Somos ainda marionetistas? *In*: Revista **Mamulengo** - ABTB - Associação Brasileira de Teatro de Bonecos. Curitiba-PR, n. 12. p. 58,1984.
FÉRAL, Josette. Por uma poética da performatividade: o teatro performático. *In*: **Sala Preta**, nº 8, 2008, p. 197-210.
FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta: ensaio para uma futura filosofia da fotografia**. São Paulo: Editora Hucitec, 1985.

FOUCAULT, Michel. Outros Espaços. *In*: MOTTA, M. B. (Org.). **Michel Foucault - Estética: Literatura e Pintura, Música e Cinema.** Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2001. (Ditos & Escritos. v. III)
FURNISS, Maureen. **Art in Motion:** Animation Aesthetics. Eastleigh/UK: John Libbey Publishing, 2007.
GALEANO, Eduardo. **O Livro dos Abraços**. Porto Alegre: L & PM, 1995.
GENTY, Philippe. Uma viagem entre percepção, forte impressão e interpretação. *In*: **Móin Móin - Revista de Estudos Sobre Teatro de Formas Animadas.** Jaraguá do Sul/SC, n. 4, v. 5, 2008. p. 131-149.
GIL, José. **Movimento Total**: o Corpo e a Dança. São Paulo: Iluminuras, 2009.
GOMBRICH, Ernst H. **A História da Arte.** 4ª ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1985.
_____. **Arte e ilusão**: um estudo da psicologia da respresentação pictórica. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
GRAÇA, Marina Estela. **Entre o olhar e o gesto: elementos para uma poética da imagem animada**. São Paulo: Editora SENAC, 2006.
HALAS, John; MANVELL, Roger. **A técnica da animação cinematográfica.** Tradução: Roberto Raposo. Rio de Janeiro, Civilização Brasileira, 1979.
HALAS, J.; SITO, T.; WHITAKER, H. **Timing em Animação.** Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.
HAMPATÉ BÂ, A. Tradição Viva *In*: **História Geral da África** - vol. I, Ática/UNESCO, São Paulo/SP, 1982. p.181-218.
HAPP, Alfred. **Lotte Reiniger:** Schöpferin einer neuen Silhouettenkunst. Tübingen: Kulturamt, 2004.
HELD, Jacqueline. **O imaginário no poder: as crianças e a literatura fantástica**. São Paulo: Summus, 1980.
HOLMAN, Loyd Bruce. **Puppet Animation in the cinema – History and Technique**. Cranbury, New Jersey: A.S. Barnes and Company, 1975.
HOUDART, Dominique. Manifesto por um teatro de marionete e figuras. *In*: **Móin Móin - Revista de Estudos Sobre Teatro de Formas Animadas.** Jaraguá do Sul/SC, ano 3, v. 4, 2007. p.14 -32,.
HUIZINGA. Johan. ***Homo Ludens*: o jogo como elemento da cultura.** 5ª ed. Trad. João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2007.
JANSON, H W; JANSON, A. F. **Iniciação à História de Arte.** 2ª ed. Trad. Jefferson L. Camargo. São Paulo: Martins Fontes, 1996.
JOLLY, Geneviève; PLANA, Muriel. Teatralidade. *In.:* SARRAZAC, J.P. (Org.). **Léxico do drama moderno e contemporâneo**. São Paulo: Cosac Naify, 2012. P. 178 - 181.
JURKOWSKI, Henryk. **Metamorphoses - La Marionnette au XX Siécle**. Trad.: Eliane Lisboa. Charleville-Mézières-França: Éditions Institut International de la Marionnette, 2000.
KANDINSKY, Wassily. **Do espiritual na arte**. 2ª ed. Martins Fontes: São Paulo, 1996.
_____. **Curso da Bauhaus**. Lisboa: Edições 70, 1987.
KEELER, Ward. **Javanese shadow puppets**. New York: Oxford University Press, 1992.
KFOURI, Assef. Apresentação à Edição brasileira. *In*: MANNONI, Laurent. **A grande arte da luz e da sombra: arqueologia do cinema**. Trad. Assef Kfouri. São Paulo: Editora SENAC; UNESP, 2003.
KLARLUND, Anders Ronnow; HANSEN, L. B. Strings (Entrevista) . In.: **PUCK- Les mythes de la marionnette.** Charleville-Mézières: Institut International de la Marionnette, nº 14, 2006. P. 51-60.
KLEIST, Heinrich von. **Sobre o Teatro de Marionetes**. Rio de Janeiro: Sette Letras, 1997.
LEHMANN, Hans-Thies. **Teatro Pós-dramático**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

LESCOT, Jean Pierre. Da projeção da luz misturada à matéria, nasce o teatro de sombras. *In*: BELTRAME, V. (Org.). **Teatro de Sombras - técnica e linguagem**. Florianópolis: UDESC, 2005.
_____. Poesia e amor no teatro de sombras. *In*: BELTRAME, V. (org.). **Teatro de Sombras - técnica e linguagem**. Florianópolis: UDESC, 2005.
LUCENA JR., Alberto. **Arte da Animação: técnica e estética através da história.** 2. ed. São Paulo: SENAC, 2005.
MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas e pós-cinemas**. Campinas: Papirus, 2008.
_____. **Máquinas e imaginário**. São Paulo: EDUSP, 1996.
MAGALHÃES, Marcos. Em busca da espontaneidade perdida. *In*: **Móin Móin - Revista de Estudos Sobre Teatro de Formas Animadas.** Jaraguá do Sul/SC, n. 4, v. 5, 2008. p.91 -103.
MALTHÊTE Jacques; MANNONI Laurent. **L'oeuvre de Georges Méliès**. Catalogue: direction d'ouvrage Jacques Malthêle et Laurent Mannoni; coordination éditoriale Sandrine Bailly. Paris. 2008.
MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 2003.
MANNONI, Laurent. **A grande arte da luz e da sombra: arqueologia do cinema**. Trad. Assef Kfouri. São Paulo: Editora SENAC; UNESP, 2003.
MANGUEL, Alberto; GUADALUPI, Gianni. **Dicionário de Lugares Imaginários**. São Paulo: Companhia das letras, 2009.
MATURANA, Carmen L. **Teatro de sombras:** Asia-Europa-Chile. Santiago: Ediciones Equilibrio Precario, 2009.
MEDEIROS, Fábio H. N. Antropofagia e hibridismo no teatro de animação brasileiro. *In*: **Móin Móin - Revista de Estudos Sobre Teatro de Formas Animadas.** Jaraguá do Sul/SC, ano 6, v. 7, 2010. p. 59 -75.
MERLEAU-PONTY, Maurice. **Fenomenologia da Percepção**. 4ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2011.
_____. **O visível e o invisível**. São Paulo: Perspectiva, 2009.
MIRANDA, Alberto C. **Cinema de animação** - Arte nova/Arte livre. Petrópolis/RJ: Vozes, 1971.
MONTECCHI, Fabrizio. Além da tela – reflexões em forma de notas para um teatro de sombras contemporâneo. *In*: **Móin Móin - Revista de Estudos Sobre Teatro de Formas Animadas.** Jaraguá do Sul/SC, ano 3, v. 4, 2007. p. 63 -80.
_____. Em busca de uma identidade: reflexões sobre o teatro de sombras contemporâneo. *In*: **Móin Móin - Revista de Estudos Sobre Teatro de Formas Animadas.** Jaraguá do Sul/SC, ano 8, v. 9, 2012. p. 22-37.
_____. Viagem pelo Reino da sombra. In: BELTRAME, Valmor (Org.) **Teatro de Sombras**: técnica e linguagem. Florianópolis: UDESC, 2005.
MORAES, Eliane R. **O corpo impossível**. São Paulo: Iluminuras, 2012.
MORIN, Edgar. A alma do cinema. *In*: XAVIER, Ismail (Org.). **A Experiência do Cinema**. Rio de janeiro: Edições Graal, 1983.
MOSTAÇO, Edélcio. Fazendo cena, a performatividade. *In*.: MOSTAÇO, E.; OROFINO, I.; BAUMGÄRTEL, S.; COLLAÇO, V. (Orgs.) **Sobre performatividade**. Florianópolis: Letras Contemporâneas, 2009. P. 15 - 47.
MURCH, Walter. **Num Piscar de Olhos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.
OBRY, Olga. **O Teatro na Escola**. São Paulo: Melhoramentos, 1956.
NESTERUIK. Sérgio. **Dramaturgia de série de animação**. São Paulo: edição do autor e ANIMATV, 2011.
SARAIVA, F. R. S. (Org.) **Novíssimo Dicionário latino-português** - 10ª ed. Rio de Janeiro: Livraria Garnier, 1993.

PARENTE, André. Os paradoxos da Imagem-Máquina. *In*: **Imagem Máquina - Era das tecnologias do virtual**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 2008.
PAVIS, Patrice. **Dicionário de teatro**. São Paulo: Perspectiva, 2005.
_____. **A Análise dos Espetáculos**. São Paulo: Perspectiva, 2010.
PLATÃO. **A República**. Trad. Pietro Nassetti. São Paulo: Martin Claret, 2001.
_____. **Fédon**. São Paulo: Martin Claret, 2002.
_____. **Fedro**. São Paulo: Martin Claret, 2004.
PIAZZA, Pucci; MONTECCHI, Fabrício. **Teatro de Sombras**. Vitoria - Gasteiz: Departamento de Educación, Universidades e Investigación, 1987.
PICON-VALLIN, Béatrice. Os novos desafios da imagem e do som para o ator. Em direção a um "super-ator"? Trad. Fátima Saadi. *In*: **Revista Folhetim**, nº 21, teatro do pequeno gesto. 2005.
_____. **A cena em ensaios**. Trad. Fátima Saadi. São Paulo: Perspectiva, 2008.
_____. **A arte do teatro entre tradição e vanguarda:** Meyerhold e a cena contemporânea. Rio de Janeiro: Letra e imagem, 2006.
POJAR, B. Entrevista com Bratislav Pojar a Maria Benesová. *In*.: BAKEDANO, José J. (Org.). **Jiří Trnka**. Bilbao: Museo de Bellas Artes de Bilbao, 1986. P. 73-86.
POMAR, Teresa. A morte e o dia dos mortos. *In*.: BISILLIAT, Maureen (Org.). **Pavilhão da Criatividade**: Memorial da América Latina-Brasil.São Paulo:Empresa das Artes, 1999. P. 58.
POS, Jan. Jiří Trnka. *In*.: BAKEDANO, José J. (Org.). **Jiří Trnka**. Bilbao: Museo de Bellas Artes de Bilbao, 1986. P. 7-30.
PURVES, Barry. **Stop-motion**. Porto Alegre: Bookman, 2011.
REINIGER, Lotte. **Shadow Puppets, Shadow Theatres and Shadow Films**. Boston: Publishers Plays, Inc. Reprinted: 1975.
REIS, Maria C. G. Tradução, apresentação e notas. In: ARISTÓTELES. **De Anima**; São Paulo: Ed. 34, 2006.
RONDOLINO, Gianni. **Storia del cinema d'animazione**. Torino: Giulio Einaudi editore, 1974.
RUSSETT, Robert; STARR, Cecile. New York: Litton Educational Publishing, 1976.
RYNGAERT, Jean-Pierre. **Ler o Teatro Contemporâneo**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
SANCHEZ, José A. M**. Dramaturgias de la Imagen**. 3ª ed. Cuenca: Ediciones de la Univesidad de Castilla-la Mancha. 2002.
SANTAELLA, Lúcia. **Matrizes da linguagem e do pensamento**: sonora, visual e verbal. 3ª ed. São Paulo: Iluminuras, 2005.
_____; NÖTH, Winfried. **Imagem: Cognição, semiótica, mídia**. 2ª ed. São Paulo: Iluminuras. 1997.
SARAIVA, F. R. dos Santos. - **Novíssimo Dicionário latino-português** - 10ª ed. Rio de Janeiro, Livraria Garnier, 1993.
SCHIFANO, Laurence (Org.). **La Vie Filmique des Marionnettes**, Paris: Presses Universitaires de Paris 10, 2008.
SELBY, Andrew. **Animation in Process**. London: Laurence King Publishing, 2009.
SILVESTRE, Franca. Retorno al 'teatro mecanico de muñecos'. *In*.: **PUCK - Las Marionetas y Las Artes Plasticas.** Charleville-Mézières: Institut International de la Marionnette/Centro de Documentación de Títeres de Bilbao, nº 2, 1991. P. 72-75.
SONTAG, Susan. **A vontade radical: estilos.** Trad. João Roberto Martins Filho. São Paulo: Companhia das Letras, 1987.
SVANKMAJER, Jan. Petite apothéose sue le théâtre de marionnettes suivi du théâtre au film. *In*.: **Puck: La marionnette et les autres arts:** Les marionnettes au cinema. Paris, n. 15, v. 1, 2008. P. 83-90.

TOMASOVIC, Dick. **Le corps em abîme – Sur la figurine et le cinéma d'animation**. Pertuis-France: Rouge Profond, 2006.
TRNKA, J. Entrevista. In: Bakedano, J. J. **Jiří Trnka.** Bilbao: Museo de Bellas Artes de Bilbao, 1986.
VELLINHO, Miguel. Ação! Aproximações entre a linguagem cinematográfica e o teatro de animação. *In*: **Móin Móin - Revista de Estudos Sobre Teatro de Formas Animadas**. Jaraguá do Sul/SC, n. 1, v. 1. p.167-186, 2005.
VERTOV, Dziga. Nascimento do cine-olho. *In*: XAVIER, Ismail (Org.). **A Experiência do Cinema**. Rio de janeiro: Edições Graal, 1983.
VIRILIO, Paul. **O Espaço Crítico - e as perspectivas do tempo real**. Trad. Paulo Roberto Pires. Rio de Janeiro: Ed. 34, 2008.
WELLS, Paul; QUINN, Joana; MILLS, Les. **Desenho para animação**. Porto Alegre: Bookman, 2012.
WIEDEMANN, Julius. **Animation Now**!. Taschen do Brasil, 2004.
WILKINSON, Philip. **O livro ilustrado da mitologia**. São Paulo: Publifolha, 2000.
WOLLEN, Peter. **Signos e Significação do cinema**. Lisboa: Livros Horizontes, 1984.
WOODS, Paul A. **O estranho mundo de Tim Burton**. São Paulo: LeYa, 2011.
ZIELINSKI Siegfried. **Arqueologia da mídia: em busca do tempo remoto das técnicas do ver e do ouvir.** Trad. Carlos D. Szlak. São Paulo: Annablume, 2006.

Teses e dissertações

ANDRADE, Daniel G. **Animação computadorizada**. 2007. 127 p. (Dissertação de Mestrado em comunicação e semiótica). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo - PUC-SP, 2007.

ARRUDA, Kátia de. **Trânsitos entre a linguagem do cinema e a linguagem do teatro de animação contemporâneo**. 2010. 139 p. Dissertação (mestrado em Literatura) - Programa de Pós-Graduação em Literatura – Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC, Florianópolis, 2010.

COSTA, Felisberto Sabino**, A poética do ser e não ser - Procedimentos Dramatúrgicos do Teatro de Animação**. 2000. 264 p. Tese (Doutorado em Artes Cênicas) - Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo, 2000.

LIMA, Daniel Pinheiro. **Animação de recorte: do *stopmotion* ao digital**. 2009. 176 p. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) – Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2009.

MACIEIRA, Cássia. **Sombras projetadas:** as primeiras imagens em movimento. 2001, 128p. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) – Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2001.

OLIVEIRA, Fabiana Lazzari. **Alumbramentos de um corpo em sombras: o ator da Companhia Teatro Lumbra de Animação.** 2011. 193 p. Dissertação (Mestrado em Teatro). Programa de Pós-Graduação em Teatro - Universidade do Estado de Santa Catarina - UDESC. Florianópolis, 2011.

OLIVEIRA, Maria E. M. de. **A fraternidade entre a alma do mundo e almas individuais na filosofia de Plotino**. (Dissertação de Mestrado em Filosofia). Universidade de São Paulo - USP, 2010.

PIRAGIBE, Mario F. **Manipulações: entendimentos e usos da presença e da subjetividade do ator em práticas contemporâneas de teatro de animação no Brasil**. 2011. 397 p. Tese de doutorado em Teatro. Programa de pósg-graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal do Rio de Janeiro - UNIRIO. Rio de Janeiro, 2011.

WERNECK, Daniel Leal. **Estratégias digitais para o cinema de animação independente**. 2005. 197 p. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) – Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2005.

Entrevistas

FÁVERO, Alexandre. **Entrevista concedida a Fábio Henrique Nunes Medeiros**, em Viamão-RS, em 05 de outubro de 2011. (Apêndice B).

MARCONDES, Guilherme. **Entrevista concedida a Fábio Henrique Nunes Medeiros,** via email, em 18 do outubro de 2010. (Não publicada)

MOTTRAM, Stephen. **Entrevista concedida a Fábio Henrique Nunes Medeiros,** via email, em 02 do Abril de 2013. (Apêndice C).

OCELOT, Michel. **Entrevista concedida a Fábio Henrique Nunes Medeiros,** em Paris - França, em 15 de novembro de 2012. (Não publicada).

VELLINHO, Miguel. **Entrevista concedida a Fábio Henrique Nunes Medeiros**, no Rio de Janeiro-RJ, em 25 de julho de 2011. (Apêndice A).

Programas de espetáculos e eventos, portfólios e catálogos:

Almanaque da exposição *Sombras e Luz*, SESC-SP (Pompeia), 2009.
Cartilha Anima Escola. Realização Anima Mundi.
Catálogo *Anima Mundi*, 2010.
Catálogo *Anima Mundi*, 2012.
Folder do espetáculo *Sacy-Pererê: a lenda da meia noite* da Cia. Teatro Lumbra de Animação
Folder do espetáculo *A Salamanca do Jarau* , da Cia. Teatro Lumbra de Animação.
Folder do espetáculo *Filme Noir*, da Cia. PeQuod - Teatro de Animação.
Folder do espetáculo *Sangue Bom*, da Cia. PeQuod - Teatro de Animação.
Programa da exposição *A arte na mecânica do movimento*, Centro Cultural FIESP-SESI-SP.

Websites:

http://www.barrypurves.com/ (Barry Purves)
http://www.clubedasombra.com.br/ (Cia Lumbra de Animação)

http://www.moma.org/interactives/exhibitions/2009/timburton/index.php (Exposição vitual de Tim Burton)
http://www.tuebingen.de/stadtmuseum (Museu onde está acervo de Lotte Reiniger)
http://www.lottereiniger.de/ (Lotte Reiniger)
http://www.studio-o.fr (Studio O de Michel Ocelot)
http://www.pequod.com.br/ (Cia. de teatro de animação de PeQuod)
http://www.sitasingstheblues.com/ (Filme Sita sings the blues)
http://guilherme.tv/ (Guilherme Marcondes)
http://topogigio.it/ (Topo Gigio)
www.nfb.ca (National Film Board of Canada)
http://www.stephenmottram.com/ (Stephen Mottram)
http://www1.folha.uol.com.br/folha/ilustrada/ult90u599035.shtml (Entrevista de Michel Ocelot)
http://www.mostradecinemainfantil.com.br/2009/07/09/michel-ocelot-em-florianopolis/ (Entrevista de Michel Ocelot)
http://dramasombra.blogspot.com.br/2011/07/diario-de-viagem-ii-encontro-de-teatro.html
http://www.animamundi.com.br/ (Anima Mundi)
http://madametutliputli.com/putli.html (Madame Tutli-Putli)
http://w-h-s.fi/ (Grupo WHS)
www.stephenmottram.com (Stephen Mottram)
http://www.darkcrystal.com/making-of.php (Filme *O Cristal encantado*)
http://www.lotte-reiniger-film.com/

DVDS:

- DVD *A Lenda do Cavaleiro sem Cabeça*. Distribuição PARAMOUNT/UNIVERSAL.1999
- DVD *Alice - Por Jan Svankmajer*. Produção MAGNOS OPUS. 2007.
- DVD *A Noiva Cadáver*. Distribuidora WARNER HOME - AMZ. 2005.
- DVD *As aventuras de Azur e Asmar*. NORD-OUEST e VIDEOFILMES. 2005
- DVD A *viagem de Chihiro*. Distribuidora: EUROPA FILMES. 2001.
- DVD Coleção *Animazing* Volume 1: Winsor Mccay. Produção MAGNOS OPUS. 2006
- DVD Coleção *Animazing*, Volume 2: Gregory la Cava, David Fleischer, Lotte Reiniger. Produção MAGNOS OPUS. 2006.
- DVD Coleção *Animazing*, Volume 3: Ladislas Starevitch, Norman Mclaren, Jan Svankmajer. Produção MAGNOS OPUS. 2006.
- DVD Coleção *Animazing*, Volume 4: Charles Bowers. Produção MAGNOS OPUS. 2006.
- DVD Coleção *Animazing*, Volume 5: Jiri Trnka e George Pal. Produção MAGNOS OPUS. 2006.
- DVD Coleção *Animazing*, Volume 6: Ray Harryhausen. Produção MAGNOS OPUS. 2006.
- DVD Coleção *Animazing*, Volume 7:Ub Iwerks. Produção MAGNOS OPUS. 2007.
- DVD Coleção *Animazing*, Volume 8: Hugh Harman e Rudolf Ising. Produção MAGNOS OPUS. 2008.
- DVD *Coraline e o mundo Secreto*. Distribuidora UNIVERSAL - AMZ. 2009.
- DVD *Edward Mãos de Tesouras*. Distribuidora FOX - SONY DADC. 2004.
- DVD *James e o Pêssego Gigante.* Produção DISNEY. 1996.
- DVD *Lotte Reinigers schönste Filme*. ARTE EDITION. Produzido em cooperação com *Deutsches Filminstitut* e *Deutsches filmmuseum Frankfurt am Main*. 2009
- DVD *Muppets, o filme*. Edição de aniversário. Distribuidora BUENA VISTA HOME.
- DVD *O Cristal encantado*. Distribuidora: NBO Editora. 1982.

- DVD *O Estranho Mundo de Jack* (edição de colecionador). Distribuidora BUENA VISTA SONOPRES. 2008
- DVD *O mundo estranho de Kihachiro Kawamoto*. Produção MAGNOS OPUS. 2010.
- DVD Os *Muppets na Ilha do tesouro.* Produção DISNEY. 2012.
- DVD *Os três inventores - Les Trésors Cachés de Michel Ocelot.* Produção *NORD-OUEST, STÚDIO O*. 2008.
- DVD *Príncipes e princesas*. Distribuidora: PAULINAS e MAIS FILMES. 2006.
- DVD *Quay Brothers*. Produção MAGNOS OPUS. 2011.
- DVD *Quero ser John Malkovich*. Distribuidora: FOCUS/FLASHSTAR NOVO. 1999.
- DVD *Sweeney Todd - O Barbeiro Demoníaco da rua Fleet*. Distribuidora WARNER HOME - AMZ. 2007.
- DVD *Kirikou e a feiticeira*. Distribuidora IMOVISION. 2001.
- DVD *Kirikou - Os animais selvagens*. Distribuidora EUROPA FILMES.
- DVD *Team América - Detonado o mundo*. Edição especial para colecionador. Produção PARAMOUNT COLLECTION. 2004.

Apêndice A - Entrevista concedida por Miguel Vellinho a Fábio H. N. Medeiros, no Rio de Janeiro no dia 25/Julho de 2011

Fábio: Essa entrevista se dá mais numa perspectiva provocativa do que objetiva. Então, eu gostaria que tivesse um caráter de ensaio, preservando o seu ponto de vista enquanto artista, diretor, encenador... Então, queria começar perguntando como você percebe a ideia de *anima*, e mesmo de animação. O que é *anima* e animação para você?

Vellinho: Eu acho que a *anima* não está propriamente no boneco, mas está nas qualidades expressivas de quem manipula. Muitas vezes, em vários espetáculos, você vê um boneco sendo chacoalhado, e por mais que o manipulador tenha ensaiado, por mais que tenha ficado ali meses, aquele boneco não tem vida, não tem uma história para além do que está sendo mostrado naquela uma hora de espetáculo. Esse boneco não te suscita nada. Ele é apenas um martelo em cena, um alicate, uma fita... Então acho que essa questão da animação está muito mais no manipulador e nas suas qualidades expressivas e interpretativas. Por isso que eu só trabalho com ator. Todas as vezes que eu tentei trabalhar com alguém que não era ator, deu problema em algum momento do processo. Deu problema na hora de se entender espacialmente no palco, problema no corpo, problema em todos os momentos. E eu acho que é uma questão absolutamente interpretativa, de qualidade de expressão. Se aquela pessoa tem o boneco dentro de si, ela vai mostrar um pouquinho da vida daquele personagem. Mas a gente consegue ver que aquele boneco tem uma vida muito além do que está sendo mostrado no palco. E acho que é isso a qualidade da boa animação. Você crê tão profundamente naquele personagem que você crê que existe uma vida além do palco. Que na coxia ele deve até agir de uma maneira um pouco diferente de como ele estava no palco, mas existe aquela pessoa, é como se fosse uma pessoa. Acho que está no intérprete e não no jeito de como as coisas são colocadas em cena.

Fábio: Eu lembro que li numa entrevista sua na qual você dizia que a linguagem do cinema foi entrando no espetáculo "Filme Noir" de uma forma mais explícita do que no "Sangue Bom", que foi de uma forma mais instintiva e depois mais objetiva. Então, eu gostaria que você me respondesse se nesses dois espetáculos tem alguma diferença do ponto de vista do roteiro e dramaturgia, e se nas concepções já havia marcações de que momento entraria a linguagem de cinema. Ou seja, você já havia concebido essa estrutura? Já sabia onde ia entrar a luz e os demais elementos, etc.?

Vellinho: No Filme Noir completamente. Inclusive aconteceu uma coisa muita engraçada no processo. Desde sempre eu sabia que ia entrar um texto por cima de todas aquelas cenas, que seriam as falas do detetive contando o caso e que elas dariam a amarração da história. Quando a gente começou a ensaiar, eu não estava com os textos do detetive prontos ainda. Mas eu sabia que em determinada cena, uma mulher - uma boneca - estaria se alongando numa barra de balé. Então tinha que ensaiar uma mulher na barra de balé. E o elenco me dizia assim: "Miguel, mas essa cena não tem nada. É só isso a cena?". "Sim, é só isso". Aí houve um mal estar porque as cenas não eram nada, entendeu? Aí eu falei: "Confia que vem um texto aí por cima e isso vai ser amarrado de alguma maneira, fica tranquilo." E no resultado final, esta é uma das cenas mais engraçadas, que vai dando a descrição dela, a idade dela. Outra cena assim foi a do detetive no escritório sem fazer nada e jogando bolinha de papel dentro da lixeira. E eles também me diziam: "A cena é só isso?" Então o engraçado desse espetáculo é que a gente trabalhou muito em ações cotidianas. Se você for ver, claro, tem luta. Tem uma cena em que o detetive luta com o garçom, tem grandes embates físicos no palco. Mas ao mesmo tempo tem um monte de ações cotidianas que não significam muita coisa. São ações

que não atraem, como uma mulher se alongando na frente de um espelho numa barra de balé ou um homem jogando bolinha de papel. Mas eu já tinha a ideia dos textos que se seriam sobrepostos a essas cenas e fazendo a costura. Mas eu não quis mostrar esses textos logo, até porque nem tudo estava pronto. Fiquei fazendo isso durante um bom tempo até o dia da gravação e aí disseram: "Ah tá! Entendi agora". Mas acho que teve isso de não lincar a ideia. E a gente estava vindo de espetáculos muito físicos, muito cheio de ações, como "O Velho da Horta" e "Sangue Bom", em que era tudo desenhadinho. E no Filme Noir não tem nem diálogo com a plateia. Se você for ver, não há um olhar de boneco para a plateia, pensando na triangulação ou para puxar um tom cômico. Não tem isso em momento nenhum do Filme Noir. Não tem. E isso foi uma dificuldade porque eu falei "Vamos cortar essa ideia de triangulação por um tempo. Esse espetáculo tem quarta parede sim". E isso era uma dificuldade, porque era uma coisa a menos que eles podiam fazer em cena. Então foi difícil entender. Mas desde sempre eu tinha a ideia do Filme Noir com aquele desenho, todo editado, todo recortado, tudo vai e volta, e tem passado, tem presente e tem a hipótese, que é uma coisa que não existe, mas é apresentada em cena. Então o Filme Noir realmente é muito desenhado. Me lembro até que a gente ensaiou muito pouco tempo e já estava muita coisa pensada desde muito tempo. Então quando chegou a hora teve esses embates, mas a gente foi resolvendo as cenas muito rapidamente, porque justamente eram cenas muito simples. Claro, a cena da luta é uma cena complicadíssima de resolver, muito complicada. Acho que aquela cena é uma felicidade, até pelo desenho dos balcões que vem e tal. E a cena da coreografia da Verônica quando ela canta, que tem várias versões. Tem a versão normal que foi exaustivamente ensaiada, tendo até vindo uma coreógrafa especialmente para criar aquela dança, e depois teve as adaptações: ela gorda, ela com pescoço de mola. Aí entrou mais um manipulador em cena. Todas as outras versões têm três manipuladores. A da cabeça de mola tem uma pessoa na cabeça, uma no corpo, uma nos pés e uma nos braços. São quatro pessoas! Então claro, teve muita dificuldade nesse sentido, mas ao mesmo tempo tem várias cenas que são muito tranquilas, que são cenas cotidianas, como uma mulher andando na rua, um detetive andando na rua fumando e apagando o cigarro... Então foi engraçado isso. Agora o "Sangue Bom" não. "Sangue Bom" foi pura descoberta, intuição e sacação. Quando a gente botou as rodinhas nos balcões, a gente foi vendo que aquilo ali era *travelling* puro. Então tá, vamos por aqui. Vamos pensar nessa ideia de plano e contra-plano, vamos caminhando nesse sentido. Esses *starts* de cinema me levaram a ler muita coisa sobre cinema. De Eisenstein até as últimas teorias. E acho que depois dessa descoberta na época do Filme Noir, eu estava lendo os dois livros do Eisenstein, que foram essenciais para a questão da edição. De uma fala exterior e o que está sendo mostrado, de junção de duas imagens que acabam virando uma terceira ideia. Mas eu fui atrás, fui lendo. Ao mesmo tempo eu vi um monte de filmes Noir. Eu vi quase 30 filmes e acho que a peça tem um pouquinho de cada filme. Uns mais outros menos, mas quem conhece os filmes reconhece coisas. E acho que a brincadeira do Filme Noir que só fica mais interessante na medida que você conhece o filme também. Então é isso. Acho que no Filme Noir a gente já foi mais preparado para a coisa, embora eu não tenha revelado o texto para o elenco. Então teve essa dificuldade, mas foi pensado sim.

Fábio: E teve alguma coisa que não estava nessa sua ideia original e que surgiu lá dos jogos com atores?

Vellinho: Várias, várias! Várias coisas.

Fábio: Num processo colaborativo?

Vellinho: Sempre! Eu acho que tem mérito muito grande de todo mundo que estava envolvido. Tem contribuições até na personalidade dos personagens. O detetive, por exemplo. Eu queria um detetive daquele jeito, mas o Márcio Newlands acabou resolvendo muito bem a concepção. Márcio é quem dá a voz e manipula a cabeça. Então tem uma questão do próprio Márcio, de macheza, que acabou indo para o personagem, o que caiu como uma luva. E é o que eu te falo, você consegue ver o detetive em mais situações. Assim como a Verônica, que você consegue ver em mais situações do que as que estão propriamente na própria peça. Verônica sobretudo. É uma grande construção, uma grande colaboração de todo mundo, inclusive da coreógrafa, que trouxe toda a sua frescura e o seu *glamour*, seu jeito bailarina de ser para a personagem, que precisava disso. Então acho que sempre é muito colaborativo. Os atores sempre contribuem muito para fechar a ideia. Eu levanto a bola, mas quem dá o corte são eles, porque sempre é assim. E claro, eu vou escolhendo as coisas de acordo com o elenco que eu tenho. Se eu não tenho um elenco assim, eu procuro ir atrás de alguém com determinado temperamento, determinado jeito de ser, para ajudar o personagem. As coisas são muito pensadas neste sentido. Por exemplo, no Peer Gynt, havia mãe e filho direto fora do palco. Na verdade, era o Márcio que ia fazer o Peer Gynt. O Márcio Nascimento. Ele e a Lili, na vida da companhia, têm uma vida muita próxima. Então eu sabia que ali tinha uma química interessante para fazer uma mãe e filho do jeito que Peer Gynt é. Só que houve mil reviravoltas no elenco. Acabou o Bitch [Mário Pirangibe] fazendo o Peer Gynt e o Márcio fazendo outros personagens mais pro final da peça. Vai muito da energia do elenco, o qual deve ser muito bem escolhido, pois tem que saber se determinado fulano vai funcionar naquela coisa ali e se ele vai brilhar do jeito que ele é, se daquele jeito vai funcionar bem. Então é difícil, bem difícil. Enfim, no palco acaba dando certo. Então o elenco sempre colabora muito.

Fábio: Até por conta de ser manipulação direta. Em Filme Noir, embora a presença dos atores se dilua um pouco, eles estão ali.

Vellinho: Eles estão ali e acabam estando cada vez mais dentro da história. Acho que tem uma presença muito forte e na verdade a gente trabalha essas presenças cada vez mais. Desde o Peer Gynt até agora, isso cada vez mais tem sido trabalhado dentro na companhia, esse jogo do ator e do boneco. Então isso exige da gente uma preparação, um trabalho cada vez mais intenso, cada vez mais profundo. O "Lampião", por exemplo, sobre cujo processo nós demos uma entrevista no sábado. O processo do "Lampião" foi interessante, porque achamos um jeito antropológico de tratar da coisa. A gente foi pela rua, fez entrevista com as pessoas. Foi muito, muito intenso. E o processo, por ter sido longo também e por ter essa questão do inferno envolvido, que figuras são essas do inferno, acho que a gente experimentou muito. Experimentou estados de transe, umas coisas muito malucas assim, mas que estão guardadas para algum momento aparecerem. E acabaram nem indo para o espetáculo, mas foi legal ter passado por aquilo. Foram experimentações interessantes. E o ator precisar estar muito disponível, porque se não estiver, ele acaba travando todo o elenco.

Fábio: E sobre a questão de montagem, edição e corte? Você traz estes elementos. Dá para ver o corte do cinema, os elementos da montagem cinematográfica... Você até citou um pouco disso agora. Mas, especificamente dentro dessa concepção de corte, montagem e edição de Eisenstein, o que você trouxe do sentido e da forma do filme? O Eisenstein ainda estava formulando a concepção de montagem.

Vellinho: Exatamente.

Fábio: Uma coisa que eu não tinha percebido, e que você falou agora e eu achei muito interessante, foi a ideia de que não havia triangulação, o que, de certa forma, se assemelha ao cinema. Isso também se aproxima do cinema e eu não tinha percebido isso. Então, quanto à concepção de corte, montagem e edição de Eisenstein, como que você foi colocando essas questões durante o processo?

Vellinho: Durante a montagem do Filme Noir, a gente tinha cenas espalhadas, que não tinham uma ordem clara. E aí qual a melhor ordem para contar as coisas? E qual a melhor posição para a hipótese do crime? Onde que ela entra? Então eu tive que dialogar com as questões técnicas. E aí vemos as limitações no palco. Se Fulano está lá na beira do palco, na cena anterior ele não pode estar aqui nessa ponta; o personagem aparece de novo aqui. Tem vários bonecos iguais para dar essa ideia de cortou aqui, apareceu aqui. Tem que ter mais de um boneco no espetáculo. Todos os bonecos são duplos. Então eu tive que lidar com essas limitações e ao mesmo tempo lidar com essa organização dramatúrgica para ver o que ficava melhor, onde é que tal coisa entrava. E acho que essa ideia de edição do Eisenstein, me ajudou a entender que a história não precisa ser toda absolutamente contadinha. Eu acho que o Filme Noir é bacana porque também vai se resolvendo na cabeça do espectador. Tem umas confusões que a gente cria de propósito, como, por exemplo, as hipóteses. Elas dão uma borrada um pouco na história. Tem também as interrupções do bonequeiro que aparece lá atrás no meio do espetáculo em vários momentos. Ele também cria um estacionamento daquele fluxo que está vindo. Então o espetáculo começa, você vê os manipuladores vestindo as luvas, aquilo ali é uma coisa dizendo assim: “eles estão aqui no palco”. Depois eles somem. E somem mesmo. E aí começa a ser contada uma história que vai, vai e vai e de repente é interrompida por uma coisa completamente exterior que tem até um pouco de cor, que a luz é meio amarelada. A organização dessa história tem momentos certos para poder quebrar, onde quebrar, “não, está muito cedo para entrar essas figuras aqui, não pode”. Então foi interessante porque existia uma história que a gente criou. O elenco inteiro criou essa história. Inclusive, nós fomos até o final. Fomos até onde a peça não foi, quer dizer, tem um assassino sim, aconteceu tal coisa e tal, tal e tal. Mas a gente só mostra as hipóteses, as possibilidades. E a gente mostra o que aconteceu, quem era esse sujeito, sujeito que foi morto, o que aconteceu, tinha um caso com a Verônica... Enfim, a gente criou uma história bem rocambolesca para que a gente pudesse se situar nela, para que fôssemos donos dela e não ter nenhuma dúvida. Eu falava assim pro elenco: “Me ajudem. A gente não pode contar duas histórias. A gente tem que contar só uma.” Então, acho que essa organização de cena após cena é essencial. Isso me ajudou a pensar no encadeamento da história e me ajudou a saber onde eu podia quebrar, onde é que eu podia botar uma coisa, onde é que eu podia botar uma hipótese, que horas eu podia voltar com o bonequeiro, se é a hora de voltar com ele, se a cena da cantora tão repetidas vezes cabia... Claro que a gente não coloca sempre a música inteira. Nós só colocamos a música inteira apenas uma vez. Todas as outras vezes que a música entra, aparece apenas dois terços ou metade dela, porque está ok, não precisa voltar tudo. Mas ficavam me questionando: “essa música está longa”, e eu dizia “não está longa, não. Tem coisas aí por trás”. Tem que estabelecer esses momentos, porque acho que tem esses momentos de evasão do público. A cabeça foi para longe, então você também tem que jogar com isso. Então são muitos os vetores brigando o tempo inteiro e eu acho que assim, ter lido isso, ter passado por isso, por essas leituras, me ajudou a montar melhor uma história desse jeito. E tem me ajudado bastante. No “Marina”, nós tínhamos uma história que é conhecida, que tem uma ordem. Mas o conto não funciona no palco do jeito que é. Então, precisamos esticar determinadas coisas, suprimir outras... enfim, fazer uma adaptação, como a gente sempre faz. Então, o importante é pelas edições, pela costura dramatúrgica que precisa ser feita. Mas nem sempre o material que você tem está pronto. Precisa de uma costura melhor em cena, um encadeamento lógico que

faça a pessoa embarcar naquela história. Mas que você também saiba cortar, porque essa história é uma história que precisava de umas puxadas de tapete de vez em quando. Então saber trabalhar isso, o momento certo de botar o bonequeiro em cena, é que foi complicado. Nós fomos pensando em várias coisas, várias possibilidades. Havia mais hipóteses, mas eu fui tirando. "Ah, já está bom essa aqui, não precisa ter tantas". Mas tinha. A gente sempre faz mais, mas depois vai cortando. Essa é a ideia de edição. Sempre sobram cenas, que não entra no final da história. Então sempre acaba tendo que dar uma suprimida, uma enxugada no final. Às vezes, temos que fazer um espetáculo de uma hora, não pode ter mais. E a gente sempre vê que tem uma hora e dez, uma hora e quinze... "Ah, mas dá de cortar". Então a gente faz uma enxugada rápida e funciona. E dá certo. A gente percebe que não ficou faltando nada. E a história se conta por si só, nesse tempo. E foi isso, a gente foi levantando cenas, vamos levantar hipóteses de cenas de crime, que sempre aparece. Então teve várias. Algumas até bem improváveis. Mas aí fomos deixando só as mais de acordo com a cara da peça. Também quando a gente começa o espetáculo, a gente não sabe exatamente que cara vai ter a peça, o jeito que ela vai ficar. Ia ter carros em cena, mas não entraram. Muita viagem que acabou não entrando.

Fabio – Mas a solução da luz ali...

Vellinho – Maravilhosa, maravilhosa...

Fábio – A luz é vital nesse espetáculo, até porque é diferente daquilo que a gente vê recorrentemente. É uma luz branca e dá o tom do Filme Noir. Daquele gênero, meio cinza...

Vellinho – Exatamente, é meio expressionista, puxado do expressionismo alemão. Teve muitos fotógrafos que saíram fugidos do nazismo, e foram trabalhar nos EUA nessa época. Então todo o cinema Noir dos anos 30 e 40 tem um pezinho do expressionismo alemão, porque só fotógrafos alemães estavam fotografando em Hollywood naquela época. Então tem uma luz extremamente expressionista. E ir atrás dessa luz dos filmes também foi uma grande questão, que foi belamente resolvida. A luz foi premiada. Acho que a gente chegou a um nível de qualidade no Filme Noir muito impressionante, por todos os elementos: pelos bonecos, pela manipulação, pelo tratamento da história, pela luz... Nossa! Acho que foi brilhante, foi realmente bem bacana.

Fábio – Vejo que esta é uma questão muito pessoal pra você. Então não se preocupe mesmo em responder de forma acadêmica, porque o que importa para mim é a sua visão como artista. Então, para você, existe uma relação entre o cinema de animação e o teatro de animação?

Vellinho – Ah, claro, senão eu estaria negando...

Fábio – De modo geral assim, não apenas nesses espetáculos...

Vellinho – De modo geral...

Fábio – Entre linguagens, a do cinema e a do teatro, acha que elas...
Vellinho – Acho que sim. Acho que é o único gênero teatral em que podem ser replicadas determinadas coisas do cinema. Então, acho que é uma bobagem não se utilizar disso. Quando eu falo em replicar, eu digo replicar mesmo. É o único gênero em que você pode colocar dois bonecos iguais em cena, em duas situações diferentes.

Fábio - Personagens duplicados...

Vellinho - É, exatamente. Pode ter bonecos de vários tamanhos, como é em “Marina”. No “Marina” a gente trabalhou essa questão do zoom. Então têm bonecos desse tamanho, desse tamanho e desse tamanho.

Fábio - Do mesmo personagem?

Vellinho - Do mesmo personagem. Então você vê um plano geral, você vê um plano aproximado. E a ideia dos cortes são telas. Quando você vê um espetáculo você vê em formato de tela de cinema. Você vê quatro telas contando histórias. Então ilumina aqui, ilumina aqui, liga ali, liga ali. A história é toda assim, talvez um pouco de história em quadrinhos que você lê assim. Mas tem essa coisa de quatro telas que vão contando uma história. Então, desta forma, acho que o teatro de bonecos é o único segmento das artes cênicas que permite isso, que permite reproduzir uma quantidade X de bonecos que te permite contar a história de várias maneiras, de vários ângulos. Então, acho que se existe essa possibilidade, acho interessante que pouca gente usa. Às vezes me chamam para fazer manipulação de um espetáculo, e que é uma dureza, uma dureza, porque o ritmo é um problema. Aí eu falo: “façam outro boneco, pois olhe o tempo que você leva para tirar o boneco da mão, pega outro e não sei o quê...” Quando você tem outro boneco, ele some e reaparece de outra maneira. Um espetáculo de luva, por exemplo, só tinha um boneco, mas que iria aparecer de outra maneira, como, por exemplo, levou um pau na cabeça. Pô!, mas faz outro boneco que tenha um galo na cabeça, em vez de descer o boneco e por uma música lá enquanto o cara põe um galo na cabeça do boneco. Não tem muito sentido. Então acho que a gente não se apropria. Mas não se apropria um pouco por ignorância mesmo. Se a gente fosse a fundo e entendesse a necessidade da cena mesmo, poderia resolver. É que existe uma preguiça inerente: “ah, já fiz um boneco, não vou fazer de novo”. Tem um molde aí para fazer quantos for necessário. Faça o que a cena pede. Se ela pede uma cena ágil, tem que pensar de uma forma ágil também. Então, eu vejo um pouco isso assim, pois em lugar nenhum nós vamos conseguir dois atores iguais. Nem gêmeos resolvem. E eu acho que o teatro de bonecos permite isso. Ele se aproxima do desenho animado, em que um boneco pode ser rasgado no meio e continuar se mexendo. Isso é cinema, desenho animado. Então o teatro de animação permite muito isso. Tem gente que não usa porque não quer, porque existe uma pobreza de leitura¸ uma pobreza de espírito, que não te permite olhar além. Acho, inclusive, que olhando o histórico da Cia Pequod, a gente se utiliza muito de seres mitológicos ou inexistentes, como uma sereia, um vampiro, um anjo, um demônio. Quase todas as histórias da Pequod têm alguma coisa desse tipo. E a gente só se apropria dessas histórias, ou a gente resolve montar essas histórias, porque elas dão esse gancho. “Vamos montar uma sereia, um boneco com rabo de sereia, vamos pôr esse boneco dentro da água para ver como funciona”. Então não precisa ter uma coceira cerebral para que se possa ir além, e às vezes não acontece isso. O pessoal fica meio devagar. Acho que não é uma questão de orçamento também. Não é. O Filme Noir, por exemplo, foi feito com pouquíssimo dinheiro. O Sangue Bom foi feito com uma miséria. O Sangue Bom não tinha nada: eu tinha só dois mil reais para fazer. O cenário foi feito com resto de sobra de cenário de publicidade. Eu e um outro ator da companhia fomos em um estúdio catar o resto do cenário lá, e tudo que gente pudesse pegar e aproveitar era nosso. Assim: “pode pegar aí que é de vocês”. E a gente ficou preto de poeira depois de uma tarde inteira separando madeira para fazer os balcões. Eu fiz um espetáculo com dois mil reais, sendo que a maior parte do dinheiro foi gasta nas fotos do espetáculo, porque eu precisava ter fotos boas pra fazer uma divulgação boa do espetáculo. Foto boa vai para o jornal. Foto ruim não vai. E o Sangue Bom é o que é.

Fábio - Com sangue mesmo...

Vellinho - É, exatamente. E foi uma dureza montar aquilo ali. Então acho que não é uma questão orçamentária. Quando a gente montou o Peer Gynt, que pela primeira vez tinha um orçamento com uma grana legal e tal, a gente se equipou das melhores coisas possíveis, mas não foi um espetáculo rocambolesco. A gente precisava ter a maior segurança do mundo porque tinha ator que ficava pendurado de cabeça a três metros do chão, e pra isso precisou de muito ensaio. A gente precisou trazer uma pessoa de circo para dentro da Companhia para poder nos ensinar aquilo ali. Então esse dinheiro mais vultuoso é usado para equipar a companhia pra fazer o melhor, que dê um retorno para o espetáculo. No Peer Gynt, por exemplo, tem o cenário, a grade e tal, mas se for ver, a gente gastou em pessoal, pra ter o melhor possível, para as pessoas fazerem o melhor possível, darem o melhor de si. A gente pagou bem os ensaios, investiu nas pessoas, investiu naquelas exigências daquele momento, que precisava ter um equipamento que fosse de confiança, um equipamento que não se deteriorasse, que garantisse a vida do elenco. Se você coloca um cara de cabeça pra baixo a três metros e ele cai, a primeira coisa que ele vai quebrar é a cabeça. Não pode isso. Então essa é uma prioridade também.

Fábio – E como foi pensada a dosagem, tanto do cinema quanto do teatro enquanto linguagem e enquanto técnica? “Aqui precisa ter a técnica do cinema e aqui a do teatro”. Como que isso foi feito nestes espetáculos? “Nessa parte tem que ter a técnica do cinema, nessa outra, a linguagem do cinema. Isso aqui é importante para preservar o teatro...”. Como foi dosada nesses dois espetáculos, especialmente em Filme Noir, essa medida? “Isso aqui tem que ter técnica de teatro, tem que ter linguagem de teatro. Isso tem que ter cinema, tem que ter técnica de cinema”.

Vellinho – Eu acho que o melhor exemplo é a perseguição do carro que acontece no espetáculo. Acho que ali está o melhor exemplo e a melhor resposta. Eu não precisava ter uma coisa mirabolante. Eu precisava ter uma coisa que dialogasse com tudo que aparecia antes. Ficamos fazendo linguagem de teatro de animação. Se eu botar quatro lanternas, sendo duas num eixo fixo e duas no outro, o público vai entender que são dois carros, que um está indo atrás do outro e que vai ter um tiroteio, que um carro vai capotar. Tem uma música, tem um som característico. Então eu poderia ter pirado naquilo ali. Eu poderia ter feito uma coisa muito mais pirada, poderia por mais carros, um trambolho, o que é uma coisa muito ruim de manejar. Mas acho que ali, a gente não se afastou do que era. A gente faz teatro de bonecos, teatro de animação. Então, a gente engana o público e o convence de que o que está vendo são dois carros e não quatro lanternas. Então essa, entre aspas, pobreza de meios, vai ser resolvida com quatro lanternas. Não é o que tem, mas é o que dá melhor efeito. É o que vai fazer com que o público entenda que são dois carros. Não precisava aparecer um carro ali, não tinha porquê. Nesse sentido, é que, de certa maneira, estamos sempre voltando para nosso lugar original: somos uma companhia de teatro de animação e fazemos questão de nos agarrar a isso. Mas nossos passos são, de certa forma, ousados. Mas a gente sempre acaba voltando para o nosso lugar, porque somos uma companhia de enganos, de ilusões. É melhor contar daquele jeito. Então, a preservação disso, para mim, é essencial. Acho que o público ri não só porque identifica o carro, mas porque também identifica duas lanternas. Então tem aí uma sobreposição, um jogo, que faz um sanduíche na cabeça do espectador, que te dá uma coisa em camadas e que é engraçado também, por essa leitura. “Caramba! São duas lanternas!” Mas é um carro. Acho que a gente se preserva nesse sentido também, de entender para onde podemos avançar e quando retroceder. Não é exatamente retroceder, mas voltar para o lugar.

Ao mesmo tempo a gente vê que a concepção original do Peer Gynt, do Henrik Ibsen, é completamente diferente. É uma ideia muito diferente do que ficou. A princípio, a gente ia fazer bonecos para os trolls e para aqueles seres todos que aparecem durante o espetáculo. Só que durante o processo se instaurou uma crise no elenco, e a gente foi resolvendo de outras maneiras. A gente foi vendo também o quanto é enganoso você partir para uma coisa literal. Mas, de certa maneira, fazer os trolls, uns bonecos com umas orelhas grandes e tal, é, ao mesmo tempo, muito fascinante pra quem confecciona bonecos: "Ah, olha que legal, dessa vez vamos fazer seres fantásticos!". Mas a gente foi vendo também que existe uma questão muito maior atrás disso que é a dramaturgia mesmo. O que você quer com ela? O que você quer dizer com essa peça? Essa peça está falando de quê, mesmo? Será que você não está se perdendo, perdendo tempo tentando fazer bonequinhos de gnomos, pintando de verde? Então, neste momento caiu a ficha forte para a gente, pois é a cena que manda, a cena que mandou botar os trolls lá. O elenco todo debaixo daquele pano, para dar uma ideia de subterrâneo. E aquilo ali foi a melhor coisa a ser resolvido nesse sentido. Não teria muito sentido, a peça não fala disso, a peça não é isso. E seria bobo da nossa parte, trazer para dentro da discussão do Peer Gynt esse tipo de imagética. Aí sim, isso pertence a um tipo de cinema ou a um tipo de produção que não nos interessa. Se a gente escolheu o Ibsen pra falar sobre indivíduo, sobre a dubiedade do indivíduo, por que a gente vai fazer bonequinhos? Então, tem uma questão muito séria na peça, e, à medida em que a gente foi lendo o texto, estudando e lendo outras versões, fomos nos dando conta de que os bonecos não iam dar conta da peça toda. A gente realmente iria precisar da presença do ator. Por isso que apareceu o ator ali. O discurso não iria se sustentar se ficasse só na cola dos bonecos. Ficaria uma coisa bobinha ou rasa. E acho que, também por uma questão de visualidade, tinha outras coisas em jogo. Eu poderia brincar de outra maneira nesse espetáculo. E ficou de uma maneira muito mais interessante, muito mais atual. Acho que em Peer Gynt, a gente conseguiu dar uma atualizada num discurso que mostramos no Filme Noir, que, de certa forma, é uma resolução final de uma ideia que surgiu no Sangue Bom. E acho que a partir dali a gente começou uma outra coisa. Peer Gynt é outra coisa, meio parecida com Lampião, com o Marina... De certa maneira, voltam algumas questões anteriores. Acho que a tempestade vem no sentido do Peer Gynt, no sentido do Lampião, que é essa questão da representação da cena: o que é melhor pra representar determinada coisa? Eu falo coisa enquanto ideia mesmo. Isto tem batido muito na cabeça de todo mundo. A gente tem, o tempo inteiro, jogado essas questões na parede e elas voltam. Então tem uma questão que a gente ainda não fechou. Já apontamos em Peer Gynt, continuamos em Lampião, mas paramos um pouco em Marina. Marina era outra coisa. A gente queria investigar uma outra coisa, que é a investigação de bonecos dentro d'água. E acho que ela tomou corpo de uma maneira muito profunda de nós. A gente até poderia ter tido um pouco mais de cuidado no texto, um pouco mais de cuidado em outros aspectos, mas estávamos imbuídos daquela questão técnica: como resolver os bonecos dentro da água? Como resolver essa ideia de mar, que pega a história toda? Então acho que essa questão técnica foi um avanço para nós. Um avanço pra quem quiser continuar nesse discurso de fazer um espetáculo dentro da água. É claro que não fomos os primeiros a ter feito isto. A gente sabe de outras montagens. Tem até técnicas milenares no Vietnã que trabalham com essa coisa da água, mas como é que se dá dentro dessa leitura contemporânea do teatro? Então é uma coisa que a gente apontou, e que volta agora na Tempestade, que tem um naufrágio. Então essa coisa da água perdura. Não foi à toa que a gente fez Marina. Então tem um pouco isso de ir e vir dentro das nossas discussões: "vamos investir mais nisso", "amos fazer uma coisa mais em cima do que o Peer Gynt apontou", "vamos voltar pra questão do cinema". Tem, dentro da companhia, esses desejos de ir pra um lado e pra outro. Muito interessante. E como a gente está há muito tempo juntos, o diálogo é muito fácil. Por mais que entrem pessoas novas, são pessoas que já viram nossos espetáculos, que conhecem a trajetória. A

gente preserva um pouco isso. Só entra quem realmente tem interesse, quem já viu, quem conhece, porque a gente já quebrou a cara algumas vezes, então a gente tem que se preservar um pouco nesse sentido. Quem entra, entra muito bem escolhido, cada vez mais.

Fábio – Manter elenco é uma coisa difícil...

Vellinho - Muito difícil...

Fábio - Vemos que há uma tendência de os grupos de teatro de bonecos diminuírem seu elenco, até pela questão da manutenção. Tem cada vez menos integrantes. Tem grupo de dois, três... Qual é o grupo grande hoje? Grupo de cinco, que não seria um grupo grande, quase não existe.

Vellinho - É, realmente...

Fábio - Do ponto de vista técnico do espetáculo, corrija-me se eu estiver errado, eu percebo que vocês utilizaram pouca técnica de cinema. Por mais que você faça alusão ao *traveling*, não é o *traveling*. Vocês utilizam zoom também. Todos estes são elementos da linguagem do cinema, mas não aparecem enquanto técnica no espetáculo. Vocês estão mencionando o cinema, é um gênero de cinema, o roteiro é de cinema, mas, me parece, que o processo é de edição, totalmente edição. Você diz que as cenas estavam esquartejadas, estavam segmentadas e você organizou. Isso é um processo fílmico. No entanto, enquanto técnica, não tem projeção, não tem tela, não tem essa luz, ou algo pré-editado, a não ser o som, que foi feito anteriormente. Mas tirando o som, me parece que, enquanto técnica, vocês utilizaram muito pouca coisa de cinema mesmo. O que vocês usaram mesmo foi a linguagem do cinema. Então ela está no roteiro, está no processo, na própria linguagem do espetáculo, em que há a linguagem do cinema. Entretanto, não tem projeção. Nenhuma luz projeta nada dentro da cena. Ela só ilumina. Não há projeção em nenhum momento do espetáculo.

Vellinho – Não, não há, por absoluta vontade minha. O que acontece? Eu só consegui essa ideia de projeção vulgarizando de uma maneira tão violenta no teatro, que eu estou sentindo que a ideia desse recurso revela uma capenguice visual, uma fraqueza visual da encenação. Então, se você joga lá uma cena pré-gravada, ou se você, de certa maneira, brinca cronologicamente e tal, fica tudo muito bonito, contemporâneo. Mas eu vejo que é um recurso pobre, uma amarração pobre. Se eu botasse alguma coisa projetada, eu estaria jogando fora o outro discurso: o de tentar fazer cinema em cima do palco. Se eu boto uma tela junto disso e me utilizo dessa tela, eu estarei enfraquecendo o elenco, o trabalho dos atores, a ideia do espetáculo. Ou seja, eu estaria transferindo minhas possibilidades num lugar fácil. Eu vejo que no teatro contemporâneo - uma denominação péssima na minha opinião - essa utilização quase que massiva de projeção tem revelado mais uma pobreza na visualidade dos encenadores do que propriamente uma razão de ser daquele recurso. Por que aquilo ali entrou? Eu confesso que tenho uma resistência absurda a essa utilização. Até em *Marina*, ficou na iminência de ter umas ondas batendo, em determinado momento do espetáculo, por cima de todo o cenário. Mas eu falei: “a gente não precisa disso. Vamos resolver isso de outra maneira. Vamos resolver no teatro, e não a partir de algum recurso externo”. E aí conseguimos resolver. Então eu vejo que há algum modo de resolver. Não sei o que acontece, mas acho que existe uma preguiça mental... Eu vejo que tem uma coisa assim de estar transferindo a visualidade que pode existir dentro do palco para uma coisa externa. Mas, talvez, aquilo ali interfira de uma outra forma, de um outro sentido, em vez de estar colaborando com as coisas que estão acontecendo dentro do palco efetivamente. Sempre é

uma capenguice, sempre é um *band-aid* colado na pele, sempre é uma coisa anexa. Aquilo ali não está absolutamente incorporado à cena. Aquilo ali é uma coisa anexa. Essa utilização em rede é muito difícil, mas vai acontecer. Em algum momento a tela vai entrar. Disso eu não tenho a menor dúvida. Mas dentro da nossa linguagem; dentro do que a gente entende por teatro de animação, com uma razão de essa tela estar ali. Ela deve contribuir dramaturgicamente. Acho que a gente aponta muito para isso. Em algum momento o cinema vai aparecer efetivamente. Eu até tenho vontade de fazer o *Sangue Bom* em massinha e estender um pouco mais a história, mexer um pouco da história. Até comecei a fazer o roteiro, mas é muito difícil fazer cinema no Brasil. É uma trabalheira. Um dia alguém vai fazer isso, mas daria uma boa história. Acho que *Sangue Bom* poderia tranquilamente se encaixar num estilo Tim Burton, e seguir esse caminho. Delírio.

Fábio – Tem algum outro processo que você utiliza que se aproxima da linguagem do cinema, como, por exemplo, o *story board*?

Vellinho – Sim. Eu faço *story board*. Eu faço desenho de todos os personagens, apesar de eu não desenhar muito bem. Mas eu traço todas as principais características e então chamo alguém para fechar o desenho. O desenho espacial da cena, por exemplo. Todos os desenhos de entradas e saídas dos balcões, como é que se dão, o que acontece... Tudo isso é mostrado antes. "Ah, acho que o balcão vem aqui, esse outro ali". Às vezes faço os balcõezinhos em miniatura mesmo. Então, nós vamos desenhando a história: "isso vai ser assim, aquilo assim, o balcão vem, casa com aquele ali, emenda aqui, esses dois saem, esse aqui gira..." e aí acontece a cena. No *Filme Noir* foi muito assim. A gente ensaiou em um lugar muito pequeno: a sala da minha antiga casa. Nos últimos momentos é que entraram todos os desenhos em cena. Então, tudo foi ensaiado e marcado num balcão fixo. Foi difícil de todo mundo pegar. Depois a gente passou para uma varanda que tinha na minha casa, onde deu para fazer algumas coisas. Mas grande parte das coisas só foi resolvida no palco de estreia mesmo, porque antes não dava pra fazer. Então foi difícil por isso. Depois de tudo marcado, de tudo ensaiado, a movimentação dos bonecos e a movimentação nos balcões. Isso foi uma pedreira. Mas foi o que era possível fazer naquele momento. Não tinha outro espaço e precisava ensaiar. Tinha que ser ali mesmo. Difícil, mas foi.

Fábio – Os bonecos que estão dentro d'água tem alguma tinta especial? Vejo que eles não estragam...

Vellinho – Então, tudo foi resolvido de maneira muito diferente. Muita pesquisa, muito erro pra pouco acerto. Foi bem difícil. Os bonecos têm uma pintura já com outro tipo de tinta e tiveram que ganhar uma camada de verniz marítimo que serve para envernizar madeira de barco. Os cabelos já são de outra coisa: são de fita plástica. Os corpos são todos cobertos de silicone. E os tecidos são de um outro tipo que não estraga embaixo d'água. Algumas coisas que parecem ser tecido, na verdade são de plástico. Então a gente foi trabalhando com um monte de material não perecível. E ficamos impressionados com o quanto a água é agressiva ao material.

Fábio - Mas também por causa do movimento...

Vellinho - É, também. Tem isso também. Mas ela é agressiva. Ela corrói. Ela acha um buraco e detona toda a pintura. Um lugarzinho por onde não passou o verniz é uma porta aberta pra pintura se estragar. Uma cola mal colada é uma porta aberta, uma porta escancarada. Então a gente teve um processo muito desgastante de manutenção dos bonecos. Teve até boneco que

se desmontou em cena, no meio do espetáculo. Tinha uma pessoa, um contra regra, que ficava lá o tempo inteiro. Ele era da companhia e ficava o tempo inteiro, justamente para que, caso acontecesse alguma coisa, ele resolvesse ali, em questão de minutos, do jeito que desse. A gente teve várias situações assim de ter que ir correndo arrumar um boneco, porque faltavam cinco minutos pro outro personagem voltar à cena. Era na base do arame, que resolvia na hora. Mas depois, quando acabava o espetáculo tinha que resolver de uma maneira definitiva. Mas a água é agressiva nesse sentido. E os bonecos precisavam ser muito pesados pra irem para o fundo, porque senão eles boiavam. Então "mete chumbo no boneco, porque está leve, ele está boiando. Bota mais chumbo". Então, os bonecos, fora da água, são pesadíssimos. Mas quando entram na água, parecem uma faca na manteiga. Nem parecem ter o peso que tem. A bruxa do mar, por exemplo, é muito pesada. Muito, muito, muito pesada. Precisava ser. Mas foi um processo tecnicamente muito interessante. Teve muitas descobertas de material: materiais novos para lidar com velhas questões. Foi bem interessante. A gente teria que ter um caderninho, se for falar sobre isso. Foi bem legal.

Fábio – Hoje você tem um roteiro ou a dramaturgia dos espetáculos escritos? Ou não? *Sangue Bom* e *Filme Noir*...

Vellinho – Sim. Eu tenho um roteiro escrito do *Sangue Bom.* Mas, definitivamente, se você pega o roteiro você não consegue montar o *Sangue Bom*. E até o Bitch [Mário Pirangibe] fala muito sobre isso e sobre a decadência.

Vellinho - Ele fala da decadência do papel como suporte para texto dramático. O *Sangue bom* é um texto dramático, mas só o vídeo serviria de suporte. Se uma companhia do Japão resolvesse montar o *Sangue Bom* não seria pelo texto que eles conseguiriam montar. Mas se eles vissem um vídeo, certamente, eles conseguiriam. Então, existe um roteirinho do *Sangue Bom* que conta muito *en passant* a movimentação dos balcões, o que acontece em cada cena, e tal... Mas é muito difícil de botar no papel, sobretudo o *Sangue Bom,* pois ele não tem texto, não tem fala. "A boneca se assusta. O vampiro ameaça pular em cima do caçador. O caçador faz um buraco". Mas que buraco? Assusta como? Voa como? Sai pela esquerda como? Então, tem uma série de imprecisões que não tem como descrever. Ou é desenho ou é uma coisa toda fotografada. O Bitch até tinha vontade de fazer uns cadernos de montagem de espetáculos pra nós mesmos, porque às vezes vem uma substituição, e a gente não sabe o que Fulano faz em tal hora quando está acontecendo tal cena. Sobretudo no *Filme Noir*. Quando há alguma substituição no *Filme Noir* é uma pedreira, porque todas as filmagens tem preto absoluto. A gente tinha vontade de fazer uma filmagem aberta sem iluminação para ver e identificar quem é quem e o que cada um está fazendo em tal momento. É muito difícil. A substituição do *Filme Noir* e do *Sangue Bom* são as mais difíceis, e é por isso. "Quem é que está aqui? Quem está mexendo ali? Se você está aqui, quem está preparando a outra cena?" É um problema isso e o *Filme Noir* é todo assim. Na verdade tem quatro manipuladores no *Filme Noir* e uma pessoa que só prepara a próxima cena. E quando a gente montou, tinha uma menina que estava entrando na companhia e não sabia manipular nada. No início, comecei a ensaiar com quatro pessoas, mas fui vendo que ia precisar sempre de uma quinta pessoa para preparar o palco, o balcão, pra posicionar o balcão em outro lugar. Aí entrou essa quinta pessoa para, justamente, ficar só preparando os balcões para a próxima cena. É uma pedreira isso, porque às vezes não dá tempo. "Ah, mas com a Fulana dava, então como não dá agora? Tem que fazer isso mais rápido". Então, ela preparava isso tudo, e estreamos assim. Foi difícil. Foi muito difícil. Ensaiar esses espetáculos é uma pedreira.

Fábio – E o som, com a narrativa, o narrador etc., é feito em faixas ou é feito direto?

Vellinho – Ele é feito em faixas.

Fábio - Então tem um operador.

Vellinho – Sim, tem um operador.
Fábio - O som só sai na hora certa, não fica lá rodando...

Vellinho - Impossível, porque se der alguma merda em cena, a voz segue. Então tudo é previamente calculado pra dar merda. Nada é corrido, nem no *Sangue Bom*, que é todo feito em faixas. *Filme Noir* também, tudo cortadinho, até porque é tudo feito no escuro. Assim, temos uma maior maleabilidade de tempo. "Ah, perdeu tal coisa, não estou encontrando". É um problema. E às vezes eu estou operando e sei que determinada coisa não está pronta quando deveria estar. "Está dando merda lá". Então, todos as músicas têm uma extensão maior. Tem uma maleabilidade ali, que possibilita fazer. Às vezes, quando eu sinto que o espetáculo está lento, eu começo a apressar o corte e aí eles começam a correr. É o tipo de direção que eles chamam de direção ao vivo, pois, na verdade, eu estou dirigindo, estou pedindo maior agilidade na peça. Então, às vezes, eu imponho um ritmo um pouco mais rápido ao espetáculo, devido a algumas questões que começam a aparecer. Eu penso: "ah, não, vamos embora!". E as coisas começam a ficar um pouco mais rápidas.

Fábio - Engraçado, pois todas as vezes em que eu assisti à peça, eu tive a impressão de que era um som feito direto, corrido. Eu me questionava: "como é que eles conseguem essa sincronia com o som?"...

Vellinho - Não! Isso é impossível! São dois CDs. Um CD só com músicas e efeitos e outro só com as falas. Então eu manipulo também as entradas das falas dentro das músicas, pois uma coisa está solta da outra. Então dá pra jogar, dá pra brincar dentro do espetáculo. Dá pra diminuir a cena, a fala que entraria aos 30 minutos pode, de repente, entrar aos 20. Então tem uma maleabilidade ali, tanto pra frente quanto pra trás. Por exemplo, se o Fulano não acha o bastãozinho que tinha que pegar na hora X, eu tenho que ter um jogo, tenho que estar muito ligado. Quem opera o som e a luz tem que estar muito ligado. Tem que entender que tem uma cena rolando. Precisa saber se o balcão ali do outro lado já está pronto. Só quem está dentro é que vai perceber mesmo. Tudo é editado, em dois CDs diferentes. E, ao vivo, a gente vai sobrepondo uma coisa na outra. É um pouco de cinema.

Fábio – Mais de TV.

Vellinho – É, mais de TV, também.

Fábio - Você disse que, no *Filme Noir*, os atores tiveram dificuldade em entender o contexto da peça, o todo, pois as cenas eram feitas soltas. Como foi o processo de propor a peça ao grupo? Como é a sua orientação pra emergir esse jogo? Como dizer da bailarina? "É uma bailarina que está fazendo exercícios corporais". Claro que tem alguém que vai fazer uma coreografia ou propor um treinamento corporal para aquele boneco ali, e também para os manipuladores. Mas como é essa orientação das cenas, pois na sua cabeça a cena já existe, mas você não quer revelá-la ainda. Como é isso? Como é a sua orientação para os atores, pois eles devem ter uma certa dificuldade. Pra você, já existem o começo, o meio, e o fim, mas e pra eles, como é? Existe algum conflito?

Vellinho – Sim, existe conflito. O *Filme Noir* foi bem difícil de eles embarcarem. Bem difícil mesmo. De certa maneira, quando a gente começou, eles também já sabiam mais ou menos os personagens. Então eu falava que aquela cantora era uma cantora de cabaré, era um pouco vulgar, mas era muito sensual, tinha um certo charme... Então, estas primeiras coisas ajudam a fazer uma composição geral do personagem, até do próprio boneco. Tudo bem que no primeiro momento estávamos ensaiando com outros bonecos, pois os bonecos da peça não estavam prontos ainda. Então, tinha uma coisa geral. E, de certa maneira, essa coisa geral vai ajudando a criar uma primeira cartilha de movimentação dos bonecos. Ela é glamourosa, ela é sensual, ela é um pouco vulgar, ela é misteriosa, porque ela pode estar envolvida com um crime, e tal. Isso ajuda a compor umas primeiras coisas. No caso do *Filme Noir*, eu não sei quantos filmes o elenco viu, mas eu vi muitos. Eu me lembro de a gente ter feito algumas sessões conjuntas de determinados filmes e acho que tinha essa coisa assim: "Olhem para o detetive! Olhem pra isso aqui!". E tínhamos uma dificuldade muito grande de encontrar esses filmes. Hoje em dia é mais fácil, pois dá pra baixar. Mas em 2004 não era tão fácil assim. Então a gente fez uma garimpagem nas locadoras do Rio para tentar achar. Teve um livro [*O outro lado da noite: Filme Noir* de A.C. Gomes de Mattos] que foi essencial para a construção do espetáculo, que falava sobre Filme Noir. Posso te mostrar, se você quiser. É um livro em português que fala especificamente sobre Filmes Noir: suas características, principais filmes, etc. Tinha várias sinopses e esse livro foi me dando um caminho de procurar tal ou tal filme. Então esse livro foi um bom guia inicial e um bom guia pra que todo mundo também soubesse determinadas coisas. Eu lembro que a gente tirou xerox de alguns capítulos desse livro que traçavam mais ou menos as características. E a gente foi pesquisando, se embrenhando nessa coisa de Noir. Cada um vai fazendo a sua leitura, mas acho que a gente acaba chegando num denominador comum que acaba resolvendo tudo que queremos fazer no espetáculo. Tendo visto mais ou menos filmes, a gente acaba chegando num ponto comum. Se é pra começar, começa todo mundo junto. Eu sempre procuro fazer um momento iniciático, que seja fundamental, que seja um pontapé, e aí a gente faz muita leitura, vê muitos filmes juntos. Essa semana, por exemplo, a gente vai começar a *Tempestade*. Então, tem um momento de estudo, de leitura, de ver vídeo e, assim, a gente vai encontrando um denominador comum, para que pelo menos as referências fiquem um pouco mais uníssonas. Quando eu montei o *Peer Gynt*, gerou uma crise porque se esperava que *Peer Gynt* fosse uma coisa, e no final acabou sendo outra, em termos de peça. Eu sabia o que eu queria fazer com *Peer Gynt*. A princípio, eu sabia como eu queria fazer com algumas coisas do *Peer Gynt*, e acabou mudando bastante porque teve interferências depois. Mas o fato de eu ter dito "Vamos montar o *Peer Gynt*" e ainda tendo ganho os patrocínios, o elenco só foi ler no momento que a gente começou a ensaiar. E neste momento, algumas fichas foram caindo, e houve uma certa decepção com o texto e eu querendo vender o peixe: "Gente essa peça é legal! Ela é boa! Tem coisa aqui para gente...". Então é um problema, essa questão de curiosidade, de leitura. Então, de uns tempos pra cá, começamos a sistematizar melhor. Para o *Lampião*, por exemplo, a gente viu uma série de filmes sobre cangaço, lemos livros... No *Peer Gynt* foi assim. No *Marina* foi mais sistematizado ainda. A gente chamou um colaborador nosso que estava para fazer uma viagem de um ano e ia ficar fora do Rio o processo inteiro. Então a gente condensou esta orientação teórica em uma semana. E ele fez um curso sobre Andersen e sobre a sereiazinha. E isso durou uma semana, na qual todo mundo teve um mesmo tipo de informação juntos. Então isso acaba dando uma unidade para o discurso e para as coisas que vão ser ditas depois. Nesta semana, estamos iniciando um processo. Dessa vez é uma programação toda multifacetada, com alguns pesquisadores de Shakespeare, que vão falar sobre ele alguns dias; Vamos assistir várias montagens *d'A Tempestade*. Eu estou com umas quatro montagens de *A Tempestade*, e vamos assistir essa semana; com a leitura da peça já apontando algumas possibilidades de fechamento de elenco e de personagem. Então é uma

semana decisiva. É uma semana pra gente ouvir Fulano dando tal texto, se é ele mesmo, se não é. É uma semana de experiências pra mim também. Teve gente que já leu, mas tem gente que eu não sei se já leu a peça. Então é o momento de dar uma afinada geral. E um momento também de dar umas resolvidas, porque eu estou com mais mulheres do que o texto pede. Ou seja, alguém não vai ficar. Essa semana vou decidir isso também, ouvindo uma, ouvindo outra. Pra mim é importante tudo isso. Vai ser um momento muito interessante, com esses convidados. Provavelmente um deles vai se tornar orientador nesse processo. Eu convidei três pesquisadores. Uma não vai poder ir, outra ainda está acertando, e o outro está completamente fechado. E acho que este é, provavelmente, o que a gente mais queria, o que mais pode contribuir em termos de provocação. Então a minha ideia é que em algum momento ele seja chamado pra fazer um fundamento teórico para o espetáculo.

Fábio – Você acha que tem mais alguma coisa importante sobre a relação entre o teatro de animação com o cinema de animação?

Vellinho – Tem este livro aqui que foi, para mim, uma grande descoberta. Ele é maravilhoso, porque fala desse cinema inicial que estava dentro dos parques de diversão; fala desse cinema como um outro tipo de entretenimento, como um tipo de atração circense, e como o cinema foi ganhando formato dramático. Foi deixando de ser uma atração de circo e foi virando arte, foi virando o cinema como a gente conhece hoje em dia, o cinema narrativo e etc. e tal. Então esse livro eu li mais por uma outra questão: trabalho de mestrado, uma cadeira de cinema. Então, esse jeito de olhar o cinema como atração é muito bacana. É muito interessante para a gente esse caráter de espetacularidade para além de uma narrativa convencional, para além de um uma narrativa que a gente entende como clássica, a narrativa de hoje. Acho que isso diz muito sobre o nosso trabalho, pois o teatro de animação também em algum momento virou uma coisa de atrações, de virtuoses, infantil e que deixou de lado a dramaturgia. Então todo esse caráter virtuosístico no qual, muitas vezes, muita gente embarca para buscar um pouco a supremacia da técnica, acaba obrigatoriamente levando até outro lugar que não o teatro. Vira showzinho. E a gente não quer ser showzinho. A última coisa que a gente quer na vida é ser showzinho.

Fábio – É, mas o mercado é muito cruel.

Vellinho - Sim, o mercado é cruel.

Fábio - Então, as pessoas precisam sobreviver. Você mesmo tem um grupo grande; precisa mantê-lo, ou então vai caindo em qualidade e vai fazendo esse processo de troca, trocando sempre, coringando sempre, o que faz com que se perca a qualidade do espetáculo. Então, às vezes, tem que ceder um pouco ao mercado em nome da manutenção, de manter o grupo. Tem que ter um jogo de cintura. Vocês são também um grupo de pesquisa.

Vellinho – A gente está no Itaú.

Fábio – Pois então, se não fosse edital, os grupos iriam viver de quê? A universidade não banca um grupo, no máximo um professor. Mas então, tem mais alguma coisa que você ache relevante e eu ainda não perguntei?

Vellinho – Então, acho que essa coisa do desenho animado é fundamental no *Sangue Bom*. Ela nasceu da gente olhar desenho animado. E acho que muito da própria história do *Sangue Bom* vem desses desenhos de perseguição, tipo Coiote, Papa-léguas, o caçador dos vampiros e

o vampiro. Muito foi extraído daí e acho que, de certa maneira, *Sangue Bom* é o espetáculo mais desenho animado que a gente tem. A própria função da história pedia um pouco mais nesse sentido. Era uma historia que se dava só pela ação física, então necessitava destes elementos, de realidades muito bem resolvidas visualmente. Então *Sangue Bom* tem essa fonte muito clara de desenho animado. *Filme Noir* nem tanto. Mas no *Sangue Bom* também tem um pouco de cinema, mas acho que é muito mais forte a influência do desenho animado. E é uma coisa também que a gente namora o tempo inteiro. Em *Marina* também tem um pouco disso.

Fábio - Das HQs também.

Vellinho - Sim, exatamente, os quadrinhos... A gente entende e tende a resumir como influência de cinema, mas essas outras mídias são muito claras, são muito presentes. A própria HQ se apropria muito da linguagem cinematográfica. A história em quadrinhos é quase um *story board* e um *story board* é quase uma história em quadrinhos. Então tem uma coisa muito similar ali, um tipo de tratamento narrativo e visual que se dá à cena. Acho que nós, da Pequod, somos todos também muito consumidores desse tipo de coisa: história em quadrinhos, desenho animado... A gente se influencia muito por isso. Pelo bom material, não pelo mau material. Pelo bom material que tem sido feito dentro destes segmentos. A gente gosta muito. E acho que isso acaba se revelando um pouco nos trabalhos. Um pouco mais, ou pouco menos, mas acho que *Sangue bom* é completamente desenho animado, histérico, barulhento, bem isso, rock' n' roll. Eu acho que em algum momento a gente tem que passar por isso. São grandes fontes visualmente interessantes. Para quem trabalha com visualidade, isso é irresistível. Eu acho. Irresistível.

Fábio – Tem alguma coisa que você tirou de algum espetáculo porque você viu que ela não correspondia à visualidade que você havia projetado? Você disse assim: "Não, era isso", ou seja, a visualidade contradizia o que você tinha pensado.

Vellinho – Várias coisas. Mas foi mais em função do que aquela cena vai contribuir pra empurrar a história pro final do que por uma questão visual. O *Sangue Bom* é um espetáculo que teve quase uma hora cortado. Foi a peça que teve mais material que a gente levantou, mas viu que não servia. Viu que era bom, era bonito, mas era difícil de fazer com os recursos que nós tínhamos na época. Tem muita coisa do *Sangue Bom* que a gente não aproveitou e depois foi aproveitando. Algumas coisas entraram no *Filme Noir*. Teve um momento no *Sangue Bom*, por exemplo, não sei se você lembra, em que falta luz no castelo da mocinha por causa dos trovões. Ela se assusta e o vampiro cria para ela um corredor de velas acesas e tudo fica iluminado de novo, e aí ele aparece e se declara pra ela. A gente começou a ensaiar essa cena, mas era uma cena complicadíssima, porque tinham duas traves cheias de velas que o elenco ia acendendo e ia criando aquele caminho de luz. Só que era muito complicado fazer isso. Não dava certo. Tudo o que a gente foi testando com vela era complicado. Tinha uma outra cena que quase entrou. Mesma cena, segunda possibilidade: Ela entrava com um castiçal em cena e o vampiro ia apagando as velas pra ela, e ela ia se assustar, era um castiçal com três velinhas e ela soprava e aí de repente ela ficava no escuro. Isso para fazer uma vez dava certo. Fazia duas não dava. Fazia três dava certo. Fazia quatro, ficava pela metade. Então assim, a gente viu que tinha muita margem de erro, por mais que a gente repetisse. Não era uma questão de ensaiar quinhentas vezes a cena, mas porque estávamos lidando com um material incontrolável: a vela, o fogo. Uma hora apaga, uma hora não apaga quando tinha que apagar. E a gente não tinha recurso. Eu te falei que foi feito com R$ 2000,00. Não tinha recurso na época para fazer uma coisa que funcionasse perfeitamente, que iria acontecer na hora e do

jeito que eu queria. Não tinha isso. Então a gente ia cortando essas coisas. Mas foi cortando não só no sentido da impossibilidade, mas também no sentido de quanto tal cena atrasava a história. O *Sangue Bom* era mais *pop*, mais inspirado na cultura pop. Num determinado momento, depois que apareceu o Caçador, também entrava o Batman dentro da história pra salvar a mocinha que estava em apuros. Tinha um boneco do Batman, que era muito engraçado, e aí o caçador em determinado momento confunde o Vampiro com o Batman e mata o Batman. Só que assim, era uma história meio rocambolesca e que estava meio frouxa, porque Batman mal entrava já morria e a gente tentou várias coisas, e viu que estava realmente sobrando dentro dessa história. Cortamos o Batman depois de ele já estar pronto. Muita coisa a gente ia eliminando em prol de contar uma história, e de ela mandar na gente. Tem uma cena do *Sangue Bom* que até hoje a gente está querendo mudar. Fomos agora pra Portugal com esse espetáculo e a gente continua querendo mexer nela, porque eu ainda acho que não está bem resolvida por uma questão de visualidade. Então a gente está sempre procurando um caminho de tentar melhorar o discurso ali e também no sentido de que, de certa maneira, o *Sangue Bom* deu uma envelhecida. Então a gente acha que tem que mudar algumas coisas da história, de "Ah! Vamos tratar isso aqui de outra maneira", ou uma coisa que você não sabe, na verdade o eixo da história do *Sangue Bom* era outro, era em função da personagem feminina principal, mas por uma série de limitações existentes no elenco original eu fui transferindo o foco pro Vampiro e para o caçador e aí virou essa história de coiote e papa-léguas. Na verdade, a história era um pouco mais delicada. Era um pouco mais a história dela. Na verdade virou essa história desse triângulo amoroso meio histérico, que ficou o *Sangue Bom.* E funciona, eu gosto, mas a história original era outra. O eixo da história ficou transferido para esses personagens. E interessante dizer que em determinado momento você cria uma história, mas também o naipe das pessoas envolvidas intervém. Aí volta a questão da interpretação, volta a questão da atuação, volta a questão da capacidade de traduzir sons, sentimentos e energia naquele personagem. A personagem, de certa maneira, ficou fraca, ficou frágil do jeito que a história estava, porque tinha questões ali que atravancavam a capacidade expressiva daquela boneca e acabava não tendo a força que deveria ter. Então no meio do caminho a gente foi desviando, foi tirando responsabilidades da mão dela, da personagem feminina, porque precisava investir em outro lugar porque ali tinha uma limitação clara. Todo mundo estava começando a manipular nesse espetáculo. Havia um certo despreparo, mas tínhamos, ao mesmo tempo, que colocar a cara a tapa. Então a gente tinha que se preservar um pouco. Até por um caráter de preservação, a gente foi tirando algumas coisas da mão da história dessa personagem. Seria interessante dizer que dentro do processo você vai percebendo coisas, e as coisas também vão sendo mexidas, e nem todas as responsabilidades conseguem ser correspondidas. E aí você é obrigado a virar pra outro lugar. Isso é um problema, às vezes. Dentro de um elenco, isso pode virar um problema grave, porque você mexe com brios, mexe com vaidades. Difícil. Mas nesse espetáculo teve isso. A personagem era outro, mas ela teve que ser mudada para atender uma nova história que a gente tinha que terminar, depois de tanto tempo ensaiando. Engraçado isso, porque dentro do processo algumas pessoas se desenvolvem melhor dentro da técnica. Mas aí todo mundo começou junto. *Sangue Bom* foi o início. Mas teve uns problemas de não se desenvolver profundamente. Isso é muito de cada um, não é que um seja melhor do que o outro. Não é isso, mas uns precisam de mais tempo do que os outros. Essa que é a verdade. E ali precisou exigir muito dessa personagem feminina e a personagem não se estabelecia por completo. Ela era muito uma funcionária das ações que ela tinha que fazer durante a cena, ou seja, ela não estava imprimindo uma vida, uma *anima* e precisava disso. E não tinha isso, então tinha que apontar pro outro lado. Pelo menos apontar para uma coisa um pouco mais cômica, uma coisa um pouco mais irônica, e aí a figura do caçador é isso, o tempo inteiro. E acho que o sucesso também se deve a esses dois personagens, ao modo que nos colocamos dentro da trama, que

também é uma reversão da expectativa. O Vampiro não é exatamente aquilo que as pessoas imaginam que ele é e o caçador de vampiros também não é tão eficiente quanto se imagina que ele seja. E acho que aí que está a graça dessas duas figuras. A mocinha fica aquela mocinha que corresponde à expectativa, mas os dois têm esse fundo falso e eles se revelam outras duas coisas no final.

Fábio –No *Filme Noir*, com relação a metalinguagem que se passa ali, qual é a proposta de ela estar ali? É uma homenagem ao teatro de bonecos?

Vellinho – É...

Fábio – Porque ela não está na história em si, ela está em outra camada...

Vellinho - É, ela está em outra camada. Mas acho que o teatro de bonecos é, como você falou, a única arte cênica que resolve bem essa história das camadas. É onde mais visivelmente você consegue vislumbrar isso. E eu acho que, de certa maneira, o espetáculo, que não chega a ser uma homenagem, eu mesmo nunca havia pensado dessa forma, é uma maneira de reiterar essa ideia de que além do espetáculo tem alguém que confecciona e que é obrigado a ficar mudando os bonecos o tempo inteiro em função da cena e de exigências completamente absurdas, uma boneca vai ter que ser confeccionada... Então ela vai sendo mudada ao longo do espetáculo. Mas tem uma brincadeira de metalinguagem, sim.

Fábio – Tem o tiro, por exemplo, que está na história e não está. O que acontece é que o tiro sai da história e atinge o teatro.

Vellinho - Exatamente. Tem várias pistas nesse sentido no espetáculo. O espetáculo vai dando várias pistas até chegar no final. Essa ideia do personagem que acha que está vivendo uma vida, mas na verdade é só um boneco de uma peça: o detetive, que no final dá aquele texto, entra aquela voz, a voz se estabelece como voz gravada mesmo. Então de onde veio isso tudo? Uma das grandes características do *Noir* é a desilusão, fruto de um momento ruim da humanidade, da entrada do nazismo em cena, de uma vida muito transitória, muito temporária, a vida não se estabelece de uma forma plena, a vida é sempre um perigo. E essa palavra desilusão ficou vagando na minha cabeça durante muito tempo. O titulo original do espetáculo ia ser "Adeus às Ilusões", que parece ser um título de um filme antigo, mas é exatamente isso, essa brincadeira da gente estar abandonando a ideia de um teatro ilusionista, um teatro onde a gente estaria vestido de preto, fingindo que não está ali, mas na verdade vai se revelando e ele também está dizendo adeus às ilusões. Os marionetistas estão presentes e os bonecos são só bonecos, etc. e tal. O nome do espetáculo seria esse, que era uma brincadeira que me interessava, brincando com essa coisa de ilusão e desmonte da ilusão. Então o *Filme Noir* tem um pouco desse fundo de como montar alguma coisa e desmontar na frente do público ou como pensar numa expectativa e quebrar essa expectativa. O espetáculo é todo pensado assim. Então tem essa questão, que eu já falei, da metalinguística, e tem essa ideia de montagem e desmontagem, cria e revela, revela o que é no fundo. E acho que o final do espetáculo é a grande revelação de que tudo ali foi uma grande encenação, não existe uma trama, não existe um final, não existe um criminoso, são só bonecos, e bonecos não se matam, os bonecos já estão mortos desde sempre. Então tem ali uma brincadeirinha muito bacana. Eu gosto muito daquele finalzinho ali no *Filme Noir*, toda aquela parte final que ele vai descobrindo que está sendo manipulado, que ele começa a tocar nos manipuladores, se assusta com eles, tenta fugir, tenta se agarrar no pano de fundo, que cai e mostra a oficina, mostra o bonequeiro confeccionando várias Verônicas e aí ele é colocado naquela estante entra um

foquinho nele. Eu acho esse final completamente “adeus às ilusões”. Eu acho também que é um prenúncio do que vem depois. “Peer Gynt” é isso. Peer Gynt não tem ilusão nenhuma. Tudo branco, os atores estão vestidos de branco, você não tem como esconder os bonecos porque não tem fundo preto agora. Então está tudo revelado, está tudo em cena, os mecanismos à vista do público, toda aquela maquinaria, que geralmente fica nas coxias, está virado para o público... Então na verdade aquilo ali já aponta um pouco para o espetáculo seguinte, que é essa ideia da brincadeira do teatro mesmo, que existe gente manipulando aqueles bonecos, que não existe uma ideia de tentar achar uma ilusão. Nunca houve. Mas acho que, de certa maneira, nesse momento a gente conseguiu fechar uma história que desse conta disso e de uma temática que tivesse a ver com isso. Era o melhor tema pra falar de des-ilusão, do desmonte da ilusão. A escolha do tema podia ter sido piratas. Podia ser só uma história de piratas. Mas histórias de piratas falam de uma coisa. As histórias Noir falam de outra coisa, que tem mais a ver com o tema, com o assunto de teatro de animação que a gente quer tratar, que é: não tem ilusão no palco. Existem manipuladores, eles estão ali, esses bonecos estão sendo manipulados, etc., etc., etc. Então é um jogo e era o melhor berço pra esse assunto dormir, ficar ali dentro. Foi legal falar disso, porque esse Adeus às ilusões é uma coisa que ficou muito tempo, só no final que a gente resolveu chamar de Filme Noir que é mais chamativo. Mas Adeus às ilusões ficou como título do espetáculo por um bom tempo. Engraçado.

Fábio - Muito Bom. Obrigado!

Apêndice B - Entrevista concedida por Alexandre Fávero a Fábio H. N. Medeiros, em Viamão-RS, no dia 05/outubro de 2011.

Fábio - Tenho optado por não fazer especificamente uma entrevista, mas uma conversa interativa, no intuito de preservar o ponto de vista do artista e não do ponto de vista científico. Não que isso não tenha ligação. O que é mais significativo para mim são suas impressões sobre as questões aqui levantadas. É bem isso que eu quero: as impressões dos diretores, de todos os artistas que estão envolvidos com o espetáculo. Pense no processo do trabalho de concepção e desenvolvimento. Responda-me como quiser. Qual é a tua ideia, como que tu percebes a *anima*, ou o que tu entendes por a*nima*.

A. FÁVERO - Esse termo é um termo que eu ouço muito, e que eu pouco me detenho no que ele realmente significa, seja qual for a concepção dele. Acho que eu tenho um certo preconceito com essa tentativa de explicar o que talvez seja a coisa mais divina do nosso trabalho como artista. A *anima* eu poderia dizer que é o nosso próprio estado de Artista enquanto investigador disso que cientificamente se chama de *anima*. Então isso é uma provocação que eu faço a mim mesmo. Eu só vou conseguir entender isso fazendo. Fazer isto é parte da resposta desta questão. Então me parece que intelectualizar demais esse conceito de *anima* é perder um pouco de uma sensibilidade intrínseca da gente como artista que faz essas coisas para um público específico. Seria a mesma coisa que perguntar para o público depois de um espetáculo de teatro de animação se ele percebeu e sentiu o *anima* do espetáculo. Então eu acho que não existe muito um fundamento em tentar ficar explicando Deus, ou tentar ficar explicando a morte, ou tentar ficar explicando o início do mundo. Acho que a gente tem algumas sensação a respeito dessas coisas e isso que é mais importante. Ali reside um mistério que precisa de alguma forma se manter um pouco velado, pra que ele consiga ainda permanecer vivo e a gente fique buscando o que é isso. Mas *anima* teoricamente seria essa força que a gente aplica numa coisa que não possui força nenhuma.

Fábio – E animação?

A. FÁVERO – Animação eu acredito que a gente possa decupar esse conceito em cima de uma consciência daquilo que a gente faz e que sem o nosso trabalho de animação não existiria.
Então acho que tem uma animação que ainda não existe, mas ela já dá os seus sinais que é por exemplo, quando a agente está trabalhando num estúdio, produzindo alguma coisa, que mesmo sem a gente animar aquilo que gente fez, como um boneco, uma figura, uma silhueta, ela já possui uma energia latente de animação nela. Muitas vezes a gente percebe o nosso sucesso na construção de algo antes mesmo de botar ela em ação, antes de animá-la. Então me parece que isso também faz parte desse mistério da *anima*, que alguns dizem, por exemplo, que dramaturgia só existe através da ação teatral. Eu já acredito que não, eu acredito que existe drama, existe dramaturgia no silêncio, e na escuridão completa, mas isso já é questão de uma discussão posterior.

Fábio – Você percebe o teatro de sombras como linguagem e onde você detectaria fortemente essa manifestação da *anima*?

A. FÁVERO – Sem dúvida, quando a gente tem um trabalho consciente com esse fenômeno sombra, ela passa a ser uma linguagem. A gente consegue se expressar muito bem com ela. Então ela é uma linguagem como qualquer outra das artes plásticas ou do teatro. A minha percepção de que existe *anima* no uso dessa linguagem da sombra é no momento em que a

gente tem uma condição idealizada artisticamente, que é, talvez, uma das maiores dificuldades de se fazer teatro de sombra seja isso, que a gente consiga ter essa matéria prima que é o escuro. Se a gente consegue ter esse elemento, o escuro, com um alto nível de qualidade, o nosso esforço para fazer com que esse fenômeno *anima* apareça é mínimo. Então me parece que a *anima* no teatro de sombras se dá a partir desses elementos mais rudimentares que a linguagem necessita, que é o escuro, uma fonte de luz, algum lugar pra servir como superfície, alguma coisa que fique entre essa superfície e essa fonte de luz e uma retina para receber a informação que vai ser gerada. A partir daí a gente tem as condições mínimas pra fazê-la. E é aí que entra o papel do artista, tendo isso e o artista tendo consciência dessa linguagem, de como que se articulam os símbolos dentro dessa linguagem, ele consegue se expressar. E aí se ele consegue se expressar já está acontecendo isto.

Fábio – Existe teatro de sombras sem recursos técnicos?

A. FÁVERO. Não. Não tem como se alcançar uma qualidade de comunicação com o público sem o domínio de alguma técnica. E aí quando a gente fala de técnicas, a gente fala de ferramentas mesmo, porque fazer teatro de sombras é anterior ao próprio ritual do teatro, de estar fazendo teatro. Ele exige um conhecimento de preparo para que você possa se munir de ferramentas, e tem algumas técnicas envolvidas nisso aí, para que você consiga esboçar algum tipo de comunicação e expressão com o teu público. Então eu vejo o sombrista, esse artista que lida com essa linguagem, como uma espécie de bruxo que já fez muitos rituais de bruxaria. E aí ele consegue chegar a um nível que a bruxaria dele pode ser percebida e vista de forma que encante e emocione quem está presente nesse momento do ritual.

Fábio – Quando o grupo começou você tinha diretrizes para o grupo, principalmente estéticas, um propósito para a condução desse grupo ou o grupo foi se formando na própria caminhada e estas características que vocês têm hoje, estéticas, foram sendo desenvolvidas a partir dessa imersão na pesquisa ou foi com a pesquisa toda, dessa área especialmente da manipulação da luz e dos objetos.

A. FÁVERO – O ponto de partida, dos conceitos da estética que a companhia tem foi a dúvida e a curiosidade. Então eu vejo que isso é uma coisa muito particular da minha vivência como artista. Acredito que só se consegue alcançar um nível de qualidade expressiva, interessante quando tu manténs viva a dúvida e a curiosidade. Isso foi a mola propulsora de todos os trabalhos da companhia até hoje. Então o meu desejo pessoal foi o que impulsionou o trabalho investigativo pro primeiro espetáculo e a partir desse primeiro espetáculo, junto veio de carona a companhia que foi forjada em cima desse trabalho de pesquisa. Quando a gente começa do nada em cima de uma linguagem que a gente desconhece, que a gente não tem sequer referências muito claras por perto, que não tem tradição nenhuma no Brasil, nem próximo da gente, não tem como a gente vislumbrar algum tipo de busca por uma estética definida, por um conceito. Em meu primeiro trabalho eu tinha algumas certezas que eram com relação ao tema, que tinha que ser nacional, tinha que ser brasileiro e que eu ia lidar com teatro de animação. O projeto inicial lidava com outras linguagens envolvidas, era um espetáculo com um conceito mais híbrido. Mas como eu comecei com as sombras elas tomaram muito mais corpo e empurraram pra fora as outras linguagens que estavam na fila para serem investigadas, e a linguagem se encaixou muito bem ao tema. Então como eu estava trabalhando com o medo do escuro, eu queria fazer um espetáculo diferenciado para o público infantil, a sombra começou a ter um papel fundamental na estruturação do conceito artístico dessa obra. O medo do escuro, o mito de uma entidade da mata escura, o Filho da Noite, esses elementos ajudaram a compor toda a estrutura dramática do espetáculo que eu estava criando,

e ao mesmo tempo como era um trabalho de pesquisa, de investigação, um outro conceito que se agregou a isso foi o experimentalismo, então eu não tive pudor nenhum em testar muitas possibilidades dentro de um mesmo espetáculo, e isso possibilitou que o teatro de sombras que foi feito para esse primeiro espetáculo servisse como referência para a continuidade da companhia e reforçar todos os conceitos que a gente aplica até hoje, depois de 10 anos.

Fábio – E hoje, você tem alguma pretensão de onde quer chegar enquanto grupo, enquanto proposta de trabalho artístico, a sombra é um lugar que acomoda você nesse sentido, essa experiência de luz, sombra e mesmo projeção de vídeo, que vocês não utilizam, pelo menos nesses espetáculos que eu conheço, mas vocês têm uma perspectiva de trabalho, vocês têm algum objetivo ou estão deixando, estão ouvindo esses espetáculos, esse público que vê vocês, que te acompanham?

A. FÁVERO – As duas coisas. Eu sou um artista inquieto. Na verdade eu não me sinto satisfeito nem com o que eu faço, nem com o que eu fiz nem com o que eu tenho. Então essa insatisfação gera uma obsessão em buscar a novidade, que é aquilo que falei anteriormente sobre o uso da curiosidade. Os espetáculos que a gente tem no repertório hoje, de alguma forma alcançaram um resultado muito interessante, o público dá um retorno muito bom, mas não é só isso. Na verdade, o trabalho de uma companhia como a nossa, de ficar administrando um repertório de teatro de sombras, não é uma coisa, não se basta, não adianta a gente ter um repertório com 10 espetáculos ativos e ficar circulando pelo Brasil todo. Existe outra coisa, que é uma questão pessoal minha como diretor da companhia, que é de encontrar uma área de desconforto dentro dessa linguagem. Enquanto eu tiver algo para descobrir a respeito dela, as coisas vão bem. No momento em que eu achar que já desvendei tudo, provavelmente vou ter que trocar de linguagem ou de profissão. Então o que existe hoje é um trabalho desenvolvido nos primeiros espetáculos, nas primeiras pesquisas investigativas com a sombra, onde eu fui buscar referências no universo do cinema, pela ausência de referências de linguagens, de ausência de referências de espetáculos, de artistas que tinham desenvolvido essa dramaturgia. Como eu não tinha essa referência, tive que inventar uma, e aí eu comecei a olhar o cinema, o pré-cinema, os aparelhos que eram usados para fazer as primeiras animações de imagens, que foram os fantascópios e os praxinoscópios e todos esses aparatos que diversos inventores criaram. Eu comecei a olhar para isso e fui me aproximando do cinema, mais contemporâneo, se é que se pode dizer que Eisenstein foi contemporâneo, mas eesse cinema primitivo. Então eu comecei a estudar um pouco dos princípios deles, para descobrir como é que se articulavam as imagens dentro de um filme, dentro de uma produção cinematográfica. Não só a imagem, mas como é que a trilha, os planos e a composição da imagem estavam interligados com isso. E aí descobri que havia uma ligação muito próxima entre o teatro de sombras moderno, já com a eletricidade sendo usada como fonte de luz, e o cinema nesses cem anos de cinema que a gente vê . Então eu comecei a olhar um pouco para a dinâmica dos videogames, dos videoclipes, pra linguagem televisiva e comecei a encontrar varias relações estéticas e dinâmicas dessas linguagens e comecei a aplicar isso no meu trabalho. Não é uma coisa nova. Não inventei isso, pois grupos europeus já usavam isso aí, mas eu não sabia como esse principio era feito na prática, como que isso se fazia isso em cena. Então o meu trabalho dentro dessa pesquisa foi levantar ferramentas adequadas para fazer com que a sensação dessa dinâmica cinematográfica viesse à tona e eu pudesse ter mais ritmo dentro de um espetáculo de sombras diferente do teatro de sombras tradicional do Oriente, que era uma coisa que eu não gostava. A partir disso foram traçadas várias inter-relações de conhecimento, de linguagens, que foram se cruzando e acabaram fortalecendo um conceito estético meu, como diretor, como encenador. Quando eu descobri que a dinâmica cinematográfica era uma coisa que eu já dominava de alguma forma em meus espetáculos, eu comecei a olhar o cinema,

então eu comecei a ver a necessidade de fazer cinema com sombras. Hoje um dos projetos que me puxa é fazer justamente com que essa cobra coma o próprio rabo. Eu bebi no cinema para fazer sombras e agora eu vou usar as sombras para fazer cinema. Então estou procurando essa estética na qual uma linguagem entre dentro da outra e a gente não veja mais início nem fim nessas coisas. E aí trabalhando com outros tipos de suporte, outro tipo de iluminação, em que eu possa trabalhar com o enquadramento das sombras que eu descobri com a dinâmica do cinema, possa ser a própria metalinguagem do cinema em sombras. É uma coisa que eu ainda estou desenvolvendo buscando parceiros pra me ajudarem a entender como isso pode funcionar. E o pouco das descobertas que eu fiz é que essa linguagem estética que já não seria mais sombras, mas ao mesmo tempo também não é um cinema qualquer. Apesar de ser gravado em vídeo, em película, ele fica entre a animação, o cinema e o teatro. Então é um lugar que ainda não existe. Por isso um pouco da minha dificuldade em entender bem o que é que pode ser é isso. Provavelmente eu vou ter que me juntar com algum cineasta já experiente, algum videomaker que já entenda dessas outras ferramentas, para que eu possa começar a experimentar esse tipo linguagem num suporte de vídeo, de filme. E uma das coisas interessantes é que como a gente tem uma prática hoje da construção de imagem através de objetos, de figuras construídas, mecanismos, efeitos de cor e equipamentos projetados para isso, a companhia possui hoje uma infraestrutura pra conseguir experimentar essas coisas, então provavelmente essa linguagem se dê no mundo real que nós vivemos, não mais no mundo construído para ser figurinhas, para trabalhar com essa linguagem figurativa que a silhueta tem, que o desenho tem, mas sim transpor a realidade do mundo das sombras que nós vivemos para um mundo de desconstrução da imagem no teatro de sombras.

A. FÁVERO – Então com relação à continuidade das pesquisas e da produção da companhia Lumbra, além desse desejo de registrar a nossa estética com as sombras em outras mídias, em TV, em cinema e em vídeo, existe um desejo de a gente ir para lugares desconfortáveis para a própria linguagem. Então nós já fizemos alguns movimentos para levar o teatro de sombra para as ruas. Essa é uma pesquisa que começou em 2005 e que é um desafio interessante, porque vai contra o próprio princípio de trabalho da companhia, que é usar a escuridão como matéria prima para sua expressão, para seu trabalho artístico. Então quando a gente vai pra rua a gente começa a lidar com outros fatores que não estão mais ligados ao nosso controle, e aí nós temos que criar novas ferramentas, novas tecnologias, outros formatos, outras dinâmicas pra que isso possa acontecer. Então também existe uma necessidade de ir pra rua mostrar o trabalho, o que implica num outro tipo de investimento para a companhia. Assim como o inverso. Existe um interesse em miniaturizar a sombra e fazer com que ela consiga ter a sua própria câmara escura pra andar onde ela quiser. Então assim como nós temos a necessidade de ir para lugares onde isso é impossível, a gente quer tornar isso também perene, de se criar caixas, aparatos, onde a escuridão e a luz possam ser intimamente controladas. Ainda não existe um formato definido, se vai ser um cubo com uns cinquenta metros cúbicos ou se vai ser uma lata de tinta vazia com uma cena acontecendo dentro. A gente tem essa necessidade, mas não é só uma necessidade estética, mas uma necessidade de sobrevivência no mercado, para podermos viajar, levar nosso trabalho estético para outros lugares com mais conforto e economia.

Fábio – Sempre tua fala retoma momentos da história do, digamos que da arqueologia do cinema. Retoma os brinquedos ópticos, retoma a caixa escura. E tu sentes que o cinema está muito envolvido no teu trabalho, mas não esse cinema tão contemporâneo, não nesse formato de projeção ,mas a história do cinema passa pelo seu trabalho tanto atualmente como em projetos?

A. FÁVERO - Sem dúvida. Eu sou um eterno apreciador do cinema, de toda a sua história, da imagem em movimento. E eu procuro estar sempre passeando na cronologia do cinema, antes de ele existir, nos filmes de 3D, de última geração, tentando entender melhor como é que a evolução tecnológica está dentro da sala de cinema. Eu sempre lembro de Platão, do mito da caverna quando eu vou assistir um filme numa sala. Então eu acho que essas coisas estão intimamente ligadas, não tem uma idade mais. Parece que o cinema, que a sombra tem a idade do homem, a idade do mundo. Então a minha memória afetiva com a sombra cria uma fantasia que é impossível dizer se é verdade ou não. Mas eu fico criando algumas teorias que me ajudam a me aproximar sempre dessa estética e estar sensível a esses acontecimentos. Então eu tenho a petulância de acreditar que a primeira linguagem teatral que existiu foi a da sombra. Eu imagino um grupo de Neandertais numa caverna à noite, comendo a sua caça, e alguém contando uma história para um grupo em volta de uma fogueira e ele vai contando essa história e ele se empolga, e fica de pé, e a sua sombra começa a se projetar no fundo da caverna e aquele grupo perde o interesse na pessoa que está contando e começa a olhar para aquela sombra, a qual começa a dizer muito mais, começa a intensificar muito mais o sentido daquilo que está sendo dito. Então me parece que essa é a primeira manifestação teatral que existiu. Mas é só um fruto da minha imaginação.

Fabio – Já se tinha consciência desde o início que havia esse cruzamento de linguagens no teu trabalho com as sombras? Até pela tua formação também. Era consciente o cruzamento do teatro, do cinema ou isso foi ficando mais evidente na medida em que foi entrando nas entranhas dessa linguagem, no próprio espetáculo.

A. FÁVERO – O meu primeiro *insight* com relação a esse potencial expressivo com a sombra não aconteceu com um trabalho meu de encenador, mas com outros artistas que me convidaram para fazer parte de uma produção com teatro de sombras. E foi muito interessante porque foi uma produção fracassada, que foi feita com um prazo muito curto de tempo e havia pessoas completamente diferentes na sua formação, com experiências diferentes de vida. E essa minha primeira experiência, por não ter dado certo, talvez tenha sido o grande estopim para eu descobrir que existiam conhecimentos que eu tinha e que poderiam ser aplicados em outro trabalho um pouco mais desenvolvido e com mais tempo. Então eu fui fazendo um resgate do meu histórico profissional em cima das artes plásticas, das artes gráficas, da fotografia, coisas com as quais eu já tinha uma afinidade muito grande, e o meu desejo de fazer cinema. Então com vinte e poucos anos querer fazer cinema de forma autodidata não é bem assim. Ao mesmo tempo eu já tinha uma experiência com vídeo.

Fábio - Como que a tua formação, e a dos integrantes do grupo, contribuiu para delinear esses aspectos que vocês têm de trabalho?

A. FÁVERO – Uma das coisas que eu tenho feito bastante nos últimos tempos é pensar que tipo de artista eu sou. E aí eu tive a necessidade de começar a utilizar uma nomenclatura que é a do sombrista. Alguns acham esquisito esse nome. Outros acham errado. Outros não acham nada, não entendem. E eu acho uma coisa interessante. Então eu me dedico um pouco a tentar entender e descrever cada vez com mais precisão quem é esse artista das sombras. Eu cheguei ao ponto de categorizar o sombrista, porque ser um sombrista profissional é às vezes um tanto petulante de qualquer um ficar dizendo quem é um profissional dessa área. Mas ao mesmo tempo como eu vivo numa companhia que depende de entender melhor isso, eu me dou ao luxo de escrever sobre isso, divagar e teorizar e consigo de alguma forma criar uma referência para as outras pessoas que não entendem direito e querem chegar nesse universo, entrar nesse universo e trabalhar. Então basicamente o sombrista qualificado para trabalhar com essa

linguagem precisa ter uma série de conhecimentos, que são os mais diversos possíveis. A gente vai desde questões muito técnicas que tem a ver com a eletricidade, com as ciências exatas, até questões esotéricas, místicas e de conhecimento não comprovado. Então quanto mais informação tiver, melhor é o processo criativo. A partir disso aí eu comecei a criar um sistema que se chama cinefluxo. Esta ainda é um nome provisório, pois ainda não consegui chegar num nome que consiga abarcar essa minha teoria. Mas é uma espécie de um sistema em cascata que vai desde a ideia que é uma coisa fugaz demais para se tornar uma obra de arte até a própria obra de arte. Então como é que se desenvolve a ideia dentro de um fluxo produtivo, consciente, em que o sombrista vai lidar com todas essas informações pra alcançar um nível de qualidade excelente num resultado final que é uma obra de arte. O meu grande desespero em montar esse sistema e essa teoria é que não tem fim isso, porque na medida que a gente vai descobrindo um tipo de conhecimento específico, ele vai se desdobrando em outros, e ele vai se desorganizando dentro desse sistema de cascatas e aí começa a inundar outros lugares. Então tem sempre que estar criando uma barreira de contenção pra fazer com que esse fluxo vá para um único lugar que é o resultado final. Dentro da própria companhia eu tenho colegas que não entendem direito isso, que não conseguem sequer ter consicência que fazem parte desse sistema, nem onde que eles estão, nem como que essas coisas se articulam. Então me parece que hoje não basta ao sombrista ter uma consciência de que é um artista na cena teatral. Ele tem que ter consciência de que ele é um pensador de uma linguagem, que não existe um conceito fechado. Como não tem tradição, a coisa está para ser feita ainda. Então essa construção e essa desconstrução precisam ser registradas de alguma forma, para que a gente possa enxergar isso de longe, ou em qualquer época que a gente viva e consiga ter essa capacidade de analisar o que foi feito, como foi feito, porque que foi feito daquela forma e assim por diante. Então me parece que hoje o sombrista é realmente capaz de produzir boas obras de arte com essa linguagem. Ele tem um trabalho tão grande fora de cena quanto atuando, que é esse trabalho do pensar. Pensar a linguagem, pensar a arte, pensar a ferramenta, pensar o espaço, pensar o escuro, pensar a luz. E isso faz com que a gente descubra algumas particularidades que possam fazer com que o nosso fazer teatral tenha personalidade, porque senão a gente pode começar a cair numa questão de uma mera reprodução de algo, ou de uma realidade, pois também não é papel da linguagem do teatro de sombras ficar representando a realidade, mas construir uma nova realidade, fazer com que o público consiga embarcar num outro universo diferente do que ele vive. Eu acho que esse é o papel principal dessa linguagem como meio expressivo, como ferramenta de comunicação. Quando a gente começa a ilustrar demais, ou quando a gente cai no erro de contar histórias que poderiam ser contadas de qualquer outra forma, a própria linguagem começa a se acanhar e a desaparecer e a gente começa a perder a própria consciência do que ela representa. Esses conhecimentos todos que envolvem o trabalho do sombrista dão uma espécie de eixo filosófico pro seu processo de trabalho, e é muito fácil durante uma produção e a concepção do espetáculo a gente se perder no meio desses conhecimentos. Então a disciplina, a sistemática e até essas coisas mais de um processo mais cartesiano, colaboram muito pra que a gente possa dar um passo atrás, reavaliar o que a gente está fazendo pra continuar depois. Isso eu aprendi na prática. O meu primeiro projeto, o Saci, estava previsto para ser montado em 9 meses, mas levou 24 meses, em função dessas voltas, de perder o norte e ficar circulando no mesmo lugar por muito tempo, gastando dinheiro, gastando tempo, gastando energia, não conseguindo avançar pra lugar nenhum. Isso é um desespero para um encenador que está começando. A gente começa a pensar até coisas sobre a nossa própria existência na Terra, por que será que eu estou fazendo isso, começa a entrar num dilema de ordem pessoal que não tem nada a ver com o trabalho artístico. Essa atenção e esses cuidados com esse conhecimento, com essa formação, com esse estudo, com essas fontes de referência são fundamentais para que você não desista, pois o mais fácil é desistir, é chegar um momento em

que você vê que não tem mais pra onde ir, que acabaram os recursos. Sejam quais forem, geralmente acabam todos ao mesmo tempo e a gente não sabe como terminar uma coisa que foi começada. O preparo é constante e extremamente necessário para manter a continuidade. Esse preparo que dá uma noção pra pensar naquilo que não foi feito, o que pode ser alcançado e gera essa insatisfação que gera a motivação, a dúvida, a curiosidade, que fazem a roda girar.

Fábio – Já vi em textos seus que você diz que é você mesmo quem desenvolve seu próprio aparato técnico, algo que está muito a seu favor. Você tem a matéria prima, mas se satisfaz com aquilo, e então cria engenhos. Eu queria que você falasse um pouquinho disso. Como o teatro de sombras é uma linguagem que precisa bastante da técnica, não só, mas precisa bastante dela, tem grupos que ficam nisso, na técnica pela técnica. Até fazem bem feito, mas não basta só isso para contar uma história ou para provocar questões no espectador. Como que esse desenvolvimento técnico te favorece nesse sentido?

A. FÁVERO – É bom falar como é eu comecei, porque isso já de alguma forma responde um pouco dessa pergunta. O começo do meu trabalho com a linguagem da sombra foi através das fontes luminosas. Eu sempre tive um trabalho voltado para as diferentes fontes de luz que podem ser usadas para fazer sombra. O ponto de partida nunca foi um grupo específico ou um artista específico. As minhas referências são sempre obras de arte. Não há um cineasta que tenho como ídolo, mas há filmes que me dão muitas referências, assim como nas artes plásticas, na música e em todas as artes que estão à nossa disposição. Não tenho nenhum ídolo como referência estética, mas sim obras de arte que eu considero importantes e que nos contam coisas. Por exemplo, eu acho Platão um grande chato, mas o mito da caverna é genial. Acho fantástico aquilo ali e assim por diante.

Fábio - Você lembra de algum artista específico cuja obra você aprecia?

A. FÁVERO - Por exemplo, como inventor, eu acho o Thomas Edison um cara genial. Se dermos uma olhada nas patentes das invenções que ele criou, já é uma grande aula de design que a gente vai ter ali. Provavelmente elas são muito semelhantes ao que existe hoje. A escola de design italiana é fantástica. Podemos encontrar referências a ela em livros de cem anos atrás e até hoje há ali artistas que, não vou saber citar nenhum nome agora, mas olhando para as suas obras ou para as fotos de um objeto criado por um designer italiano, você vai ver que existe ali uma concepção muito bem elaborada e muito simples. Se eu pegar, por exemplo, pintores, eu não me detenho a quem são esses pintores e conhecer todas as obras desse pintor. Mas se eu vir um quadro e ele me servir como referência me basta. Então assim, por exemplo, Bosch é uma referência que considero muito interessante, devido àquela fantasia quase que violenta em sua obra, assim como Escher, naquele mundo de fractais, de altas tecnologias, de computação gráfica. Ele é um gênio fazendo xilogravura, que é uma das coisas mais primitivas que tem. Então eu acho que essas obras são muito pontuais e quando eu as contemplo, elas dão uma arejada no meu trabalho. Com relação a essa questão dos aparatos, sobre isso ser uma vantagem ou não, acho que, antes de mais nada, é uma necessidade. Quando a gente começa a lidar com isso e foi o que aconteceu comigo, e parte dessa resposta está envolvida com isso, eu comecei com o que eu tinha à mão, que eram lanternas, lanternas dessas comuns, com pilhas, essas lanternas de camping. A primeira coisa que eu fiz para começar a pesquisar essa fonte de luz, foi desmontar equipamentos. Comecei a destruir esses equipamentos. Então eu transformei uma lanterna de pilha numa lanterna que eu podia ligar numa tomada. Aí depois eu comecei a sentir falta de potência nessa lâmpada e comecei a passar para lâmpadas mais potentes. Comecei a jogar essas lanternas fora e comecei a trabalhar com lâmpadas alógenas, lâmpadas de carro, todas com filamento muito pequeno,

com brilho muito intenso, com possibilidades de mobilidade muito grande. Então o caminho foi esse. Hoje estou numa fase em que trabalho com lâmpadas de 1000 watts. São lâmpadas específicas pra iluminação cênica. Porém eu só trabalho com a lâmpada e com a luz que ela gera, não com o refletor, da mesma forma que aconteceu com a lâmpada da lanterna que tem um watt e meio. Então eu tirei a lanterna de volta da lâmpada que cercava a lampadazinha pra ficar só com a fonte de luz. E hoje o meu trabalho todo é assim. Então eu comecei a construir o que está em torno dessa fonte luminosa para que eu pudesse ter uma possibilidade de manipular a luz, não só a intensidade através de um potenciômetro, de um circuito, mas também com as mãos, com o corpo, com as figuras, com os cenários, com as gelatinas, ou seja, quanto mais exposta está essa lâmpada, essa fonte de luz, mais possibilidade eu tenho de interferir no caminho dela, pois quando a gente começa a ir para o lado da indústria da iluminação cênica, ficamos um pouco mais distantes, porque é uma carcaça feita para um fim, não é para o teatro de sombras. É pra outra coisa, é para iluminar e às vezes até para não ter sombra nenhuma. Então existe um caminho que talvez seja o mesmo do marionetista. Existem aqueles que interpretam com as marionetes, mas não as constroem, assim como tem aqueles construtores de marionete que não sabem interpretar, que não são atores. Mas quando você consegue juntar as duas coisas, você consegue ter um controle muito maior daquilo que você faz. Então a própria construção dos aparatos do teatro de sombras que acompanham a Companhia Lumbra hoje já é parte da dramaturgia. Queira ou não queira, isso se dá dentro da oficina enquanto está se construindo, enquanto está se pesquisando o material, aquele material vai te dar uma resposta que nenhum outro vai dar. Ele vai ter uma flexibilidade, uma dureza, uma coloração, um peso específico, que vai de alguma forma na cena se amplificar numa sombra. Ele vai te dar uma resposta muito específica. Então tem uma diferença muito grande entre aquele que cria essas ferramentas e aparatos e aquele que só interpreta e usa esses aparatos. Hoje a companhia tem um acervo muito grande de equipamentos de iluminação e de objetos de cena, em função dessa minha necessidade de conseguir fazer coisas cada vez mais expressivas, e espetáculos cada vez mais complexos. São esses objetos que fazem com que essas imagens durem por mais tempo em cena. Então quanto tempo dura uma cena no teatro de sombras? Que tempo é esse? Como é que se sustenta uma cena ou uma composição visual projetada numa tela durante um espetáculo? Não existe uma resposta pra isso. Existe sim algo por trás dessa imagem e que faz com que ela permaneça tanto tempo em cena sem aborrecer o expectador ou passando uma informação importante, comunicando. Então essa construção é fundamental para manter por mais tempo essa imagem viva durante a cena. Quanto mais tempo você se dedica a esse aparato técnico, mais fácil, mais simples, mais incrível vai ser a imagem gerada, porque na verdade essa imagem é só uma emanação dessas coisas todas. Ela não existe. O que existe são todos os aparatos técnicos e o uso que se faz disso. Então me parece que a importância disso tudo está no resultado que se quer alcançar, que imagem que se quer produzir, que emoção se quer passar para o público. Tem que decidir que tipo de material usar: um martelo, chave de fenda ou se vai usar 1000 watts ou 100 watts. Então está muito ligada a essa questão da capacidade criativa e a capacidade de antever a própria imagem. Buscar essa imagem idealizada como cena ou como conceito de encenação se dá muito pela habilidade em usar os materiais, prever os materiais, calibrar as ferramentas, construir os equipamentos e isso tudo funcionar muito bem. Então onde isso não funciona bem a gente começa a ter problemas e o público começa a ver outras coisas. Me parece que essas coisas estão interligadas. É aquela questão que a gente estava falando antes de qual é o preparo que o artista das sombras tem pra fazer espetáculos, para inventar cenas, pra contar histórias.

Fabio – Agora me tira uma dúvida. No espetáculo do Pia Fraus, Primeiras Rosas, você dirige um encontro e o aparato técnico que eles usam foi desenvolvido por você também. Eu achei

que teve algumas semelhanças com a Salamanca. O aparato é idêntico? E o treinamento foi parecido?, pois eu percebo que tem uns efeitos parecidos. E você percebe isso também ou não?

A. FÁVERO – Sim.

Fabio - E você tinha falado em Joinville também que os teus equipamentos você desenvolve para aquilo que você quer dizer, para aquilo que você quer expressar. Então esse outro equipamento desenvolvido lá, é parecido, é igual ao da Salamanca? Você pode falar um pouco sobre isso?

A. FÁVERO – Os equipamentos são idênticos. O treinamento é básico para que aqueles atores já com experiência anterior em teatro de animação pudessem executar a cena que o diretor da companhia Pia Fraus tinha me encomendado. Então, eu não tinha tempo hábil para desenvolver uma estética muito diferente da que eu usava, justamente porque eu não tinha nem dinheiro, nem tempo, nem um elenco preparado. Então tive que usar uma receita que eu já conhecesse e que fosse segura pra alcançar um resultado dentro de um espetáculo que eu tinha sido contratado para resolver. Por isso essas semelhanças. E é claro, eu estou com um elenco que não é o que trabalha comigo, então eu não sabia qual era o resultado que eu ia alcançar.

Fábio - Eles não conheciam a linguagem do teatro de sombras?

A. FÁVERO – Não, eles não conheciam a linguagem e não construíram o espetáculo. Então quem construiu o espetáculo, com todos os objetos de cena de iluminação e cenografia, fui eu. Então ficou muito evidente essa estética da companhia, que eu não acho ruim pela própria proposta que a Pia Fraus criou, que era de cada diretor apresentar uma proposta estética em cima de um único trabalho em que seriam desenvolvidas várias cenas diferentes com propostas estéticas diferentes. Então cada diretor levou o que estava pesquisando naquela época ou o que já tinha pesquisado. Eu fui um dos últimos diretores a ser convidado para essa produção. Então eu já peguei uma produção andando. Eu fui dos que teve menos tempo pra desenvolver o projeto e eu tive que treinar as habilidades do elenco que ia trabalhar comigo, coisa que os outros diretores já não tinham, pois as linguagens que eles desenvolveram já eram familiares àquele elenco. Então eu tive que fazer toda uma estratégia de preparação. Eu tive que preparar o elenco para que eles pudessem abstrair os vícios do teatro de bonecos, ao qual eles estavam acostumados, tive que fazê-los entender como é que funcionava o teatro de sombra, montar o espetáculo para eles, entregar o material de cena para eles se familiarizarem com o mesmo, e aí começarem a experimentar as cenas que eu propunha, se familiarizar com a mecânica dessas cenas e se apropriarem das cenas de sombras. Quando eles descobriram os momentos que não davam certo eu comecei a dirigir o espetáculo. Então foi um trabalho muito arriscado de se fazer porque eu não sabia ao certo onde é que ia chegar. Havia um prazo muito definido. E o interessante foi isso, pois como o grupo era muito qualificado tecnicamente com teatro de animação, eles pegaram muito rápido isso tudo. O material ficou muito familiar pra eles. Eu usei não só lanternas, como eu desenvolvo para a companhia, mas eu também usei um retroprojetor. Então na medida em que eles dominaram essa mecânica, eles começaram a passar os ensaios gerais corridos e aí sim é que foi dirigido o espetáculo. Eu fiquei de fora, porque eu ficava o tempo todo dirigindo, marcando as cenas dentro das cenas. Eu não olhava de fora o espetáculo. Eu olhava só tecnicamente. Resolvia tecnicamente, a posição, o ângulo da luz, o movimenta aqui, troca aqui, vai para cá, vai para lá... E quando isso se resolveu, eu fui lá para o lugar da plateia e fiquei corrigindo os detalhes. Então

provavelmente tenha sido por isso que ficou uma estética muito similar ao trabalho da Salamanca. Foi necessário ser assim.

Fábio – Mas teve uma questão que ficou um pouco confusa para mim. Em relação à sua formação, em que ela contribuiu? Como essa sua formação em design ou como artista visual, mesmo que seja autodidata, contribui? Como ela respinga no espetáculo? Você observa isso nos outros integrantes também?

A. FÁVERO – Olha, por incrível que pareça, eu faço parte de uma companhia de um único criador, que sou eu mesmo. Então isso não é uma situação muito confortável, porque eu fico muito limitado em relação ao que é possível ser feito, pois eu só descubro, se eu fizer as coisas. Não existem artistas próximos de mim, e nem formei artistas com uma capacidade bem desenvolvida pra exercer essa atividade de sombrista dentro da companhia Lumbra. Eu tenho um compromisso com uma estética que eu tenho desenvolvido nesse tempo. Porém os colegas de elenco, no caso o Roger e o Flávio, que atuam comigo, não tem esse apuro técnico, essa curiosidade e esse interesse de acumular conhecimentos transversais pra colaborarem com as obras que eu crio. Então na verdade toda a construção dos equipamentos, dos materiais de cena, da cenografia, é comandada por mim. Na verdade, eu me envolvo em todos pontos da encenação, por isso eu me considero um encenador. Eu comecei como ator amador, depois virei cenógrafo e aderecista, o que tinha mais a ver com o meu talento para as artes plásticas. Mas no fundo eu sou um encenador hoje, e eu tento articular todas as coisas para chegar a um resultado único no final. E de alguma forma, por eu me envolver com tudo isso, a minha arte vem como um bloco maciço que chega. As coisas não estão desconectadas dentro dos meus espetáculos, muito pelo contrário, elas estão tão conectadas quanto eu estou com todas essas coisas. Por isso fica muito mais fácil. É muito mais demorado e muito mais trabalhoso, porém eu tenho um controle total sobre isso, de cima, de baixo, dos lados, por dentro, por fora. Então eu construo até os *cases* que levam os meus equipamentos. Eles são feitos para esse tipo de equipamento. Então essa coisa do formato, da estética, do estilo, começa a ficar muito evidente porque eu não sou músico. Talvez a única coisa que eu não me envolva tão diretamente seja na execução da trilha sonora, mas o conceito da trilha é meu. Então o meu trabalho é entregar uma dramaturgia tão bem arquitetada, que o músico não tenha muita dificuldade em entender o que a obra precisa. E talvez isso dê uma ligação muito maior, e é por isso que a gente ganha prêmios de melhor trilha sonora, porque parece que a sombra aciona a trilha. Não é uma trilha da qual a gente fica correndo atrás para contar a história. A música aciona a luz, desliga a luz. E na verdade não é feita dessa forma. Então essa mescla entre som e imagem se dá através de um trabalho bem pensado, bem arquitetado em cima dessa minha formação de autodidata de criação gráfica, que me ajuda a compor a cena, que me ajuda a compor cada quadro. Ou seja, eu passo de uma imagem estática que vai se transformando numa imagem dinâmica. São elementos que colaboram para essa dinâmica acontecer, que empurram ela pra frente. Então eu vou escutar muita música, pegar muita referência, estudar o tema que eu estou abordando, pegar algumas pistas do universo que eu estou pesquisando, para servirem como elemento provocador para o artista músico criar a minha trilha. Ele não precisa buscar, ele não precisa abrir nenhum livro. Ele precisa ler os meus textos, as minhas divagações, as minhas teorias pra abrir um pouco o leque dele pra aquilo que ele vai fazer. É interessante que o trabalho de pesquisa que eu faço não está muito longe de mim, está muito próximo. Por mais absurdo que possa ser o tema, eu preciso ter uma familiaridade muito grande com o que eu estou trabalhando e a partir disso eu consigo justificar as minhas escolhas. As pessoas que estão envolvidas no processo conseguem entender, e a produção anda a partir disso. Quanto mais eu acreditar e tiver certeza naquilo que eu criei, imaginei, pensei e escrevi, mais fácil é para essas coisas começarem a se

concretizar. Então hoje, por exemplo, a companhia não tem problemas na sua qualidade criativa, na sua estética. Talvez tenha um problema na sua formação, tanto que hoje a tendência que eu tenho como encenador é me associar a outras artistas, pra ter um arejamento dentro da minha estética, pra ter outras provocações, pra lidar com outros conhecimentos e isso se transformar em trabalhos mais complexos ainda, porque chega um momento que a gente não consegue mais se superar como grupo de pessoas. A gente já começa a conhecer o limite de cada um, o seu próprio limite. Então fica tudo muito previsível, por mais criativa e original que possa ser a sua ideia. Você vai parar exatamente onde parou da última vez, pelos mesmos motivos. E aí é uma questão de cada um, de estar se preparando, bebendo na fonte, se exercitando, se reciclando, ter uma disciplina de se transmutar dentro desse processo, coisa que não é muito fácil e bem demorado.

Fábio – Lá em Joinville eu te perguntei o que é pra você o teatro de sombras. Você não se recusou a responder, mas disse que é algo que não é um lugar comum, pois não há uma porta fechada para definir teatro de sombra. Esse teu desconforto te mantém na sombra? Essa tua pergunta constante, de estar sempre desconfortável, de estar sempre indo buscar, de estar sempre investigando, estar sempre envolvido com vários segmentos do espetáculo, como por exemplo, na música, mesmo que não domine o instrumento, mas que tenha a tua alma ali na música, tenha as tuas ideias, seus pensamentos, que é a percepção do encenador que está em vários segmentos do espetáculo. Essa tua interrogação sobre todos os segmentos do espetáculo te deixa na sombra? Esta sombra, mesmo que te indague, também te conforta? De um ponto de vista mais psicanalítico, algo que eu acho que você gosta, já que você fala bastante dessa questão da psicanálise, da coisa mística que a sombra tem, como você pensa a sombra nesse nível de abstração? Não como algo concreto, mas como que ela pode te influenciar?

A. FÁVERO – Fora da questão de linguagem expressiva?

Fábio – Sim, fora da linguagem do resultado do espetáculo. O que ela te diz enquanto pensamento filosófico? Não precisa ser acadêmico, mas o que ela te proporciona? Sendo a sombra o local onde está a tua matéria prima, como você entende isso do ponto de vista filosófico ou psicanalítico?

A. FÁVERO – É exatamente como ela é na natureza. A sombra não se define, não para, não fixa. Ela às vezes serve para alguma coisa, às vezes não serve para absolutamente nada, ou a gente não se dá conta de pra que ela serve de verdade. Parece que ela tem uma ligação muito grande com a minha opção de fazer teatro. Na verdade o teatro não serve pra bosta nenhuma. A gente fica achando justificativa para fazer com que o teatro tenha uma função na vida, na nossa e na dos outros, e a gente consegue se enganar e enganar os outros e isso passa a ser uma coisa viável. Assim, é possível até mesmo trabalhar com teatro. E da mesma forma eu vejo a sombra. A gente não faz ideia do papel que ela tem nas nossas vidas e isso não faz a menor diferença. Nós não vamos deixar de viver, sabendo ou não sabendo disso, assim como a gente não vai deixar de viver tendo teatro ou não tendo teatro. Então por si só isso tudo é muito arriscado de a gente ficar defendendo muito, se apegando muito. Então a gente tem que estar sempre se abandonando, pois, na verdade, o teatro não é a coisa mais importante. Mais importante é a gente sentir em algum momento uma plenitude daquilo que a gente faz, vive, vê, sente. Estar te recebendo aqui em casa pra dar uma entrevista é uma coisa que eu jamais pensei que fosse acontecer. Então isso é uma coisa boa, porque ela não esta dentro de previsões. Ela não vai me dar dinheiro, mas vai me dar um retorno. Vai me dar um retorno muito bom, que é eu me entender. Dessa forma eu faço ficar registrado de alguma forma pra

alguém algum dia poder olhar isso. Então como é que as sombras caem no esquecimento? Talvez se a gente não olhar pra elas. Como é que o artista cai no esquecimento? Talvez se ninguém olhar para ele. Se você me olha, me entrevista e dá atenção para o que eu conheço, para o que eu faço, da mesma forma eu dou atenção para as sombras que estão ali na rua, andando, o sol vai se movendo, e a sombra vai se espichando, a lua vai mudando as suas fases, um dia está nublado, a luz está difusa, outro dia tem um sol de rachar, ao meio dia a gente já não enxerga direito a sombra, a gente liga uma vela quando falta luz, falta energia, vê outras sombras... Ou seja, esse estado de atenção e de vigília sobre as coisas é a filosofia da minha vida, não só como artista, mas na minha vida cotidiana. Então prestar atenção em coisas que não fazem muito sentido pode ser uma bela fonte temática para se criar uma obra de arte inovadora. Geralmente aquilo que está muito em evidência já não serve pra muita coisa. Talvez aí esteja também o poder das sombras. As pessoas que fazem oficina comigo me dão esse retorno. Elas me dizem: "Ah, eu nunca mais vou ver as sombras de outra forma agora, da mesma forma que eu via, elas ganharam uma outra dimensão pra mim, hoje eu sei que estou acompanhado da minha sombra". Então isso, na verdade, é uma grande ilusão sugerida pelo próprio fenômeno sombra e luz. Mas se a gente não estiver sensível na vigília para enxergar isso, ela não vai aparecer e a gente não vai ter essa sensação. O mundo precisa dessas sensações sem sentido, para que a gente possa dar uma equalizada nessa nossa vida tão terrena, tão materialista. Então essa filosofia da sombra me parece ser um caminho muito interessante, que gera muita especulação. E estas especulações são pequenos infernos a serem explorados. Eu acho que é mais ou menos por aí o negócio, pois mexe com o nosso lado mais primitivo, nossa memória mais infantil, com nossos medos, com nossos problemas, com nossos pecados. Então não é à toa que eu e a Fabiana colocamos a sombraterapia como uma possibilidade de autoconhecimento, em que a gente vai de encontro à filosofia, à psicologia, ao sobrenatural e a essas coisas todas que fazem com que a gente tenha medo de um mistério. É uma questão de respeitar. No fundo, precisa ter um grande respeito, porque a gente não viu muita coisa ainda, não conhece muita coisa. Então esse estado de atenção tem que ser permanentemente exercitado pra que a gente tenha essa sensação de perceber algumas coisas novas e diferentes.

Fábio – A sombra para mim é algo muito significativo. A primeira pergunta que eu te fiz foi qual tua impressão, qual é tua ideia, qual é tua percepção sobre *anima*, e parece que isso dialoga com a minha percepção de *anima*, que é essa coisa da percepção, do estado de atenção. Pra mim seria um espécie de estado de percepção. Por isso, a segunda questão que eu te provoquei é a de onde que está a alma no teatro de sombra? Está na técnica? Onde está? Parece que a alma depende do estado de percepção. Isso é uma coisa que eu penso em relação à *anima*. Parece-me que essa questão sobre *anima* tem a ver com percepção, quando se está perceptivo a isso. E ao mesmo tempo você se refere à ilusão. Parece que essas palavras se completam, em relação à *anima* e em relação à sombra, que não deixa de ser uma manifestação de *anima*.

A. FÁVERO – E é interessante porque elas se completam, e a gente não precisa ficar tentando desvendar isso. Nós temos que, de alguma forma, achar um meio termo entre essa percepção, essa vigília da qual você vai se apropriar e transformar no teu truque, na tua forma de fazer, de representar, de recriar o fenômeno. Mas ao mesmo tempo tem que ter um distanciamento daquele que é encantado por aquela coisa, que é o público. Parece-me que esse efeito depende muito dessa oscilação quase como a água do mar. Como no momento em que se está lá embaixo totalmente aberto para cair naquele conto do vigário e depois se está lá em cima olhando a coisa por um outro ângulo, e aí você sabe exatamente porque que o conto do vigário funciona. Isso precisa estar em movimento, um movimento constante, porque senão

você pode endurecer ao ponto de não conseguir mais fazer. Você entende tudo tão bem, e tudo é tão tecnicamente codificado que pode não fazer mais sentido algum. Por isso que eu falo dessa questão de procurar áreas de risco, zonas de desconforto, precipícios pra ficar caminhando, pra que você tenha sempre esse entendimento de que tem que estar flexibilizando o teu aparato técnico, tua habilidade técnica. Mas, ao mesmo tempo, deve haver um estado de sensibilidade para que te possa servir de passagem para o público. Por exemplo, representar fenômenos da natureza no teatro de sombras é uma das coisas mais complicadas que tem, mais difíceis de se conseguir tecnicamente. E, ao mesmo tempo, elas são tão singelas, oferecem uma sensação tão diferente para o público e elas são antagônicas. Você faz um esforço tenebroso para conseguir alcançar aquele resultado e elas dão uma sensação tão suave no teu público. E isso é uma coisa muito interessante, porque você só vai conseguir chegar num apuro técnico de representar a natureza, se estiver nessa situação de público que contempla, que observa a natureza e que entende o tempo dela, que entende o brilho que ela tem, o que ela emana. Como é esse sol poente? Qual é a palheta de cores que forma isso? Todo mundo já conhece isso. Todo mundo já parou para assistir um pôr do sol. Mas pra conseguir representar isso com coisas tão rudimentares quanto os materiais que a gente usa em cena é um negócio extremamente difícil. É muito fácil de dar errado. Então a gente fica nesse devaneio, nesse círculo de simplicidade, complexidade; algumas vezes numa situação de contemplação pura, outras vezes de total concentração de esforço pra conseguir um determinado resultado. E quando um espetáculo possui isso, ele tem uma possibilidade de tocar as pessoas de uma forma bem diferente. Não só para quem faz e para quem vê, mas como um resultado importante para o mundo das artes. Isso é uma equação bem complicada. A companhia mistura um pouco de todos esses conhecimentos pra poder navegar nesse mar da técnica e das sensações, das emoções, das sutilezas, da violência, do impacto, do recuo. Não vai dar tempo de fazer tudo que eu imagino.

Fábio - Você já citou o silêncio antes. Este silêncio ao qual você se refere é o silêncio de intenção, aquele silêncio de Artaud?

A. FÁVERO – Pode ser. O silêncio como a música que às vezes ele encara, como uma própria questão de tempo, de cronologia, podendo-se de alguma forma estancar o ritmo que está sendo imposto por uma trilha sonora ou por passos de um ator, ou por isso ou por aquilo. E em um determinado momento você pode estancar isso, assim como você pode apagar a luz, tirar a referência. Seja lá como for que isso é recebido pelo ouvido do público, esse silêncio tem que ter o seu sentido amplificado cada vez mais pra que ele também possa ser lugar do drama. Na medida em que a gente não dá bola para uma tábua que range no palco, a gente começa a perder esse controle. Então o ruído também faz parte do drama. Um teatro sem manutenção faz parte do drama. Na verdade, a gente não tem muito controle sobre isso. A gente tem uma ideia que colocamos em prática. Então, a cada apresentação, ela pode se modificar até mesmo fora do controle. Mas é claro, é bom que o conceito, o preparo, a posição do drama que se coloca, o modo como você articula essa dramaturgia, estejam na sua mão, estejam bem planejados e que você possa inclusive abrir mão disso em determinado momento que não funcione. Pra mim a questão de identificar em que lugar se encontra o drama no que eu faço, é ficar numa posição de flexibilidade, pois se eu fizer um espetáculo que eu não consiga trocar a posição das coisas, dos valores, dos signos, das intensidades, dos pesos, das medidas, eu vou cometer um erro muito grande com a minha própria essência artística, que é de manter essas coisas vivas, abertas e experimentando sempre. Então parece que é só depois que você passa um ano apresentando um trabalho, experimentando com o público em espaços diferentes, que vai começar a cair a ficha relacionada a essa tua pergunta.

Aí é que eu vou me dar conta que aquilo que eu inventei há dois anos atrás faz algum sentido. Realmente aquilo faz algum sentido.

Fábio – Então, com relação a isso, você já tem esse retorno do Saci e do Salamanca?

A. FÁVERO – Salamanca estreou em 2007, mas é um espetáculo um pouco mais pesado e por isso circula menos. Tem um elenco maior, um cenário diferente. Ele circula menos porque é para um público diferenciado. Não é um espetáculo infantil, que às vezes tem mais possibilidade de mercado. Mas, ao mesmo tempo, a Salamanca é uma obra literária. A fonte dela é uma obra literária. Então há um trabalho de entender os signos de dentro dessa obra, de desvendar alguns mistérios que o autor colocou ali. E tem muito mistério, muita informação velada. Num determinado momento você pode não entender. Mas fazendo aquilo ali, contando aquilo ali, você começa a se dar conta. É a mesma coisa que a gente só vai entender o que a gente sabe, ensinando. Só temos noção do conhecimento que temos, quando começamos a ensinar. E parece que é aí que a gente começa a aprender. Você vai se esvaziando daquele ego, daquele que detém o conhecimento e começa a se abrir e começa a receber perguntas e questionamentos e aí é que vai entender melhor o que julga entender, julga conhecer, julga ser um conhecimento. Então me parece que essas coisas fazem parte desse território pantanoso, onde me interessa estar. Posso te exemplificar sobre essa questão de onde está o drama numa experiência que eu e o Roger criamos, chamada Explum, que é justamente um exercício cênico em que a dramaturgia não é definida. Existem algumas pistas, e através dessas pistas, como a música, o sombrista, a luz, os objetos, o espaço, a tela, seja lá o que for que você vai usar, você vai tentar se enquadrar dentro disso tudo. Então as combinações são mínimas para fazer uma apresentação dessas. Elas permitem qualquer coisa, ou seja, a margem de erro é mínima e a situação de risco é muito grande. Pode ser que seja uma merda o que você vai fazer. E não pode entrar pelo lado da arteterapia, do autodeslumbramento consigo mesmo, pois você tem um compromisso com o público que vai assistir. Você é um cara que tem o compromisso de passar alguma informação, seja lá qual for. Não precisa contar uma história. Mas você tem que criar composições, criar essa dramaturgia da imagem, de algum jeito. Então como se articula isso dentro de uma dramaturgia que está aberta demais? Então, eu criei um sistema que é justamente assim. São ideias geradoras, para que você possa entrar em cena com o mínimo de suporte para permanecer em cena. É uma etapa que é a mineral, a outra etapa é a vegetal, a outra etapa é a animal. A etapa mineral é uma etapa de fragmentação, ou seja, não compõe nenhuma imagem por inteiro, não dá nenhuma informação completa; você trabalha mais na essência molecular do drama, no micro. Depois no vegetal você tenta abrir um pouco essa composição e dá uma referência ao que aquele micro faz parte, ou seja, ele está associado a quê? Que tipo de coisa ele arrasta consigo? Ou seja, isso pode ser uma ação ou pode ser a composição de uma imagem, ou pode ser um conceito da trilha, ou pode ser a cor, ou a intensidade da luz. Mas ela vai se construir. E na parte animal, já temos outra ideia que é a virtualização, a criação de uma nova realidade que é feita naquele lugar. Aí, a tua energia vai ser mais animal, mais instintiva; não vai ser vegetal como na etapa anterior. Ela vai fluindo, crescendo, se espalhando, se desabrochando. Você corta isso, você estanca isso e vai para um lado instintivo em que a direção não é uma direção certa, que a tua ação e reação estão intimamente ligadas ao que está acontecendo. Ou seja, aconteceu algo ali, você já reage imediatamente. Então são apenas sugestões para se criar uma dramaturgia, a qual não sabemos onde vai parar. E isso envolve todas essas questões que a gente falou, como a música. Temos feito a música ao vivo, algo que cria mais um elemento de improviso, de transgressão, o tempo todo, de interferência. É uma purgação artística. Eu escrevi um texto sobre esse exercício que a gente faz. No texto eu

sugiro que todo artista deveria ter um exercício de purgação desses, pois é justamente aí que a gente volta no tempo e consegue lembrar como é que você chegou onde está. Não podemos ficar apegados às receitinhas. Na verdade, o que a gente precisa é trabalhar com ingredientes e não com receitas. Nosso trabalho é dominar o fogo dos ingredientes, para que eles se misturem e fique saboroso esse negócio. Então é muito difícil de falar sobre essa questão do drama, de uma forma assim categórica. Sempre que eu tenho oportunidade de ouvir outros falando sobre a dramaturgia que eu crio, eu fico muito feliz, porque isso é raro hoje no Brasil. A gente não tem crítica, não temos críticos e a gente não tem referência. Talvez seja por isso que tenha tanta merda no mercado teatral hoje; por causa de alguém que diz assim: "Olha, está ruim, tu estás equivocado, estás errando, não funciona". Parece que essa convenção de aplaudir de pé já não serve pra nada. Já não serve como termômetro. Então onde é que está o drama nisso tudo? Está aí também. Está na plateia. Eu acho que esse espelhamento, esse rebatimento da arte, desde o processo de construção até essa questão no final onde o público vaia, aplaude, ou grita "Bravo", são elementos dramáticos fortíssimos, tanto que na Salamanca eu inventei uma outra convenção que é não ficar naquela situação de receber aplausos, mas justamente dar as costas para o público. Essa coisa de pedir aplauso ao público não existe isso mais. E na Salamanca a gente fazia uma coisa muito mais mal educada do que nós fazemos hoje. Nós saíamos pela porta do teatro e não voltávamos mais. Então o público ficava ali abandonado. Eu recebi críticas fortíssimas e elogios incríveis. O que eu mais gostei foi quando disseram: "vocês desaparecem e nós ficamos ali". Entende? Então, também a forma como tu tratas o público depois da sua obra de arte pode ser dramática. Não ser ator no final, não querer receber aplausos, tem a sua dramaturgia, tem a sua impregnação na resposta que o público vai levar para casa. Então talvez a dramaturgia esteja no material gráfico, no banner, na entrada do teatro. A gente vai ver, por exemplo, na cultura oriental que tem teatros com portas mais baixas que é para as pessoas se abaixarem para entrar como sinal de reverência impositiva. Então, a arquitetura também, de alguma forma, coloca suas convenções. Acho que tudo isso gera algum tipo de retorno, no final das contas.

Fábio – A sombra já tem um sentido bem diferente para quem trabalha com as sombras. É interessante investigar isso, porque eles têm uma outra percepção de sombras.

A. FÁVERO – Você se refere aos artistas da sombra?

Fabio – Não, ao povo em geral. A cultura oriental tem outro sentido para a sombra. Para nós, ocidentais, as sombras têm um sentido muitas vezes depreciativo, como aquelas coisas que você já citou, inclusive. Só que pra eles não, porque o preto é vida e o branco é luz. Para nós é o inverso. O preto que representa a sombra não tem esse sentido sombrio, medieval, como é para nós.

A. FÁVERO – Eles meio que sentem a sombra como a alma.

Fábio – É, como sinônimo de alma. Talvez, como se fosse o reflexo da alma.

A. FÁVERO - É, tanto que existem algumas culturas em que você não pode pisar na sombra do outro. É uma falta de educação ou você pode estar pisando na alma dele e ele pode adoecer. Então esses Brâmanes, essas figuras mais espiritualizadas tem um cuidado grande com a sua sombra para não deixá-la exposta.

Fábio – Você já apresentou na China, na Índia, na Tailândia, ou em outros lugares onde há o tradicional teatro de sombras? Seria interessante isso, pois você tem uma perspectiva totalmente híbrida, mas que é bem diferente da percepção deles.

A. FÁVERO – Na verdade, eu não aprecio o teatro de sombras tradicional do oriente.

Fábio – Mas isso é uma fonte fantástica. Por exemplo, observar a percepção do seu trabalho lá naquele contexto iria ser uma coisa fenomenal.

A. FÁVERO – Na verdade, nossos espetáculos não saíram do Brasil ainda. A gente tem uma demanda grande de trabalho aqui e uma dificuldade de conseguir articular a saída do nosso material de cena daqui do país. É um investimento que a gente precisa fazer pra conseguir ganhar outras fronteiras. Mas ainda não temos essa possibilidade.

Fábio – Você me desencadeou uma coisa que eu gostaria de perguntar, que é uma questão sobre o Gioco Vita. Você teve algum trabalho ou envolvimento com eles? Fez algum curso com eles?

A. FÁVERO – Eu me aproximei do Gioco Vita assistindo o espetáculo deles. No livro da Ana Maria Amaral, ela relata a experiência que teve lá em *Arcozelo*. Pra mim foi bem interessante estudar aquilo ali, entender os princípios que eles usavam. Depois eu tive a oportunidade de fazer uma oficina com o Gerson Fontana, que é um artista aqui do interior do Rio Grande do Sul que esteve em *Arcozelo* e fez essa oficina. Durante o processo do projeto do Saci, rolou essa oficina. Então foi uma coisa muito bacana, pois eu tinha com quem conversar sobre o assunto. Apesar de ele não ser diretor nem ser sombrista. Ele não tem nenhum espetáculo. Ele simplesmente ministra oficinas de sombras. Mas foi muito interessante essa troca, porque na verdade ele trouxe uma série de exercícios trabalhados nessa oficina, que o Gioco Vita levou para lá e repassou. Então o meu contato foi mais por tabela. Mas eu sempre fiquei muito impressionado com o Gioco Vita, principalmente o primeiro espetáculo que eu vi, que foi o Pássaro de fogo, que me impactou muito.

Apêndice C - Entrevista concedida por Stephen Mottram a Fábio Henrique Nunes Medeiros, via email, em 02 do Abril de 2013.

Fábio - How do you combine the actor's body (direct manipulation) with marionettes and automatons in the scene?

Stephen - I tend to disappear when I want the audience to look only at the puppet by being very quiet with my own movements and at the same time, making the details of the puppet's action very interesting. Just like a stage magician misdirecting the attention of the audience. But when I want achieve something which the puppet can't do alone, I pull the attention onto myself by responding to something or changing my own rhythm. This way, the fact of being on stage with the puppet becomes a magic trick in its own right and offers dramatic opportunities.

Fábio - What is the function of the automatons? Do they represent life or machines?

Stephen - They are puppets like the ones I'm manipulating. Simply operated by motors instead of my hands. They open up possibilities for me to leave the action momentarily in order to arrange scenery changes/stage management needs. They seem alive to the audience, but the whole game with the audience is to suggest that things are at the same time dead and alive – that is the dramatic conflict at the core of all my work. The audience has to believe both are true….

Fábio - What are influences from Brothers Quay in your work?

Stephen - They introduced me to the poetics of dark animation.

Fábio - Explain about your research that explores the relationship between electroacoustic music and movement-image. Does the music give a rhythm to the movement?

Stephen - This is a big subject, but I suppose the fascination with electroacoustic music lies in its ability to flip between the recognisable sonic worlds of the everyday and the completely new sonic worlds sculpted into existence by the electroacoustic composer. The same is true of the puppet theatre – it too can be a reflection of the everyday world, but can also take flight into magical novelty. Certainly this type of sound world does give real poignancy to my style of puppetry. The music does seem somehow to need to breathe at the same speed as the action…

Fábio - How to relate the automaton's mechanical movement with the organic movement of the manipulator?

Stephen - An automaton does not need necessarily to seem mechanical. Some natural movements do consist of repeated sequences or very slowly developing elements. Similarly, an automaton does not need to be in a square box, controlled with rods and wheels. It can be swinging on a string or rotating slowly as it repeats its cycle, both of which defy the eye and break the mechanical appearance of the automaton. So automata can be genuinely theatrical in the same way as puppets. But of course they can be used also to show the mechanical side of human behaviour.

See also above - question 2

Fábio - Is there life in automaton's movements just like there is in the marionettes' movements?

Stephen - See above

Fábio - You speak about the perception of the movement. How do you understand this considering the point of view of those who makes it and not of those who receive (the audience)? - Can you tell about the procedures and exercises of manipulation of puppets that you consider as essential ones? - Can you explain about your proposal "logic of the movement?"

Stephen - My opinion is that the way we perceive movement information is very complex and in neurological terms very ancient. Many elements of peoples daily movement around us go unnoticed in themselves, but the information they contain flows in and out of our heads like a language. To be able to exploit this hidden and subconscious language, we first need to be aware of the elements it uses – data about weight, balance, pendular speed and gravity, tensions and flow, friction, drag and many more.

I think every movement anything makes, contains a lot of information about the creature making it. If we can learn to know what data is leaving the creature as it moves, we can learn to recreate the data with puppet movement and send it to the audience consciously. They will perceive something living, without necessarily knowing how they decided it was alive.

I call this 'The Logic of Movement' and by that I mean that behind every movement we perceive, there is a mechanical logic which relates to the physical world in which all creatures evolved. By thinking in these terms we can find concise ways to manipulate figures so that audiences find truth in the way they move. This is not the same as simply copying the movements of animals; it is about learning what the important elements at play are in a given creature's movement. An example here would be that the way an animal counterbalances any unsupported weight as it walks, contains data about the mechanical structure of the animal. A swan walking looks completely different to a chicken walking because the centre of gravity and mechanical structure is different. But if we can learn to express the exact movement of counterbalance which takes place each time a chicken takes a step, we can create the illusion of a chicken walking with any material we like – simply because counterbalance movements show where the weight in an animal is distributed. If you can show that, you are really showing a sort of movement hologram of the animal itself.

Fábio - Many animators of the animation cinema have used music as propulsive to the actions of the characters, sometimes creating for this a kind of "sheet music" for the movements of the characters. Is with this perspective that you bring the music into the scenes?

Stephen - No, I think the relation is more uncertain than this. I suspect that the reason certain sounds become so theatrically strong when put with certain actions is because by adding two elements together, there are simply more possible readings of the movement images which get created. Trial and error reveals what works with what and sometimes we hit upon really magical combinations which have intangible poetics. See also above question 4

Fábio - Can you tell about your participation in the movies *Little shop of horrors* and *Strings*, and also on TV, considering the point of view of the manipulation (animation) and of time and space?

The elements Time and Space in theater are different from these same elements in cinema. How do you understand it?

Stephen - I don't really understand why this is so, but I know that the cinema leads us in any way it can to perceive the information we need to follow a story. In the theatre, without edits and closeups and visual connections made by the director, it takes more time to give out the data. We are tied to the real world and it has to tick by steadily.
On a more serious note for the marionettist particularly, puppets operated by strings look very awkward on film, even when they work well in the theatre. It's as if the magic of the marionette just refuses to go into the camera. The issue is, I think, the fact that the pendular speed of small marionettes is faster than the speed at which the manipulator operates them. In the theatre this is not really a problem because the audience sees the actual size of the marionette and accepts any small wobbles and shakes. But in the cinema, when we see the legs being manipulated slowly and the arms dangling fast and uncontrolled, our heads scream out "this is all wrong!" and we dismiss the image as false.

In Strings we partly resolved this problem by having strings everywhere on the puppets. The arms were always controlled and we tried to minimise the unwanted movements as much as possible, but the camera is ruthless and even tiny movement flaws are immediately visible.

The Little Shop of Horrors used puppet elements which were not so susceptible to gravity and wobbles as marionettes and I think the look of the live animation in that film is remarkable even today, considering that the plant predates the CGI which we take for granted now.

Fábio - Where is the life of your characters?
Fábio - Does exist for you a kind of approaching between the animation in animation theater and the animation in animation movies?

Stephen - I try to give my puppets a sort of animal integrity; I want audiences to feel they have weight of their own and that their decisions come from them. I think that is the same as for the film animator. Certainly I know animators spend a lot of energy trying to make their 2D animated figures appear to have weight as they move about. It seems like the same set of pre-occupations.