UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES

KURT JURGEN STUERMER JUNIOR

Do Barro Do Rio
um filme de animação inspirado na lenda do Golem

São Paulo
2013

KURT JURGEN STUERMER JUNIOR

Do Barro Do Rio

um filme de animação inspirado na lenda do Golem

Dissertação
apresentada à
Escola de
Comunicações e
Artes para obtenção
do título de Mestre
em Artes

Área de
Concentração:
Poéticas Visuais

Orientadora: Profa.
Dra. Norma
Tenenholz Grinberg

São Paulo
2013

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 autor

STUERMER, Kurt Jorgen Junior.

Do Barro Do Rio: um filme de animação inspirado na lenda do Golem / Kurt Jorgen STUERMER Junior. - São Paulo: K. STUERMER, 2013.

114 fl.:il. + inclui 2 DVDs

Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais - Escola de Comunicações e Artes / Universidade de São Paulo.

Orientadora: Norma Tenenholz Grinberg

Bibliografia

1. golem, 2.argila, 3.modelagem, 4.animacão, 5.stop-motion I. Grinberg, Norma Tenenholz II. Título

CDD 21.ed. - 700

Nome: STUERMER, Kurt Jurgen Junior

Título: Do Barro Do Rio, um filme de animação inspirado na lenda do Golem

Dissertação apresentada à Escola de
Comunicações e Artes para obtenção do
título de Mestre em Artes

Aprovado em:

Banca Examinadora

Prof. Dr. _____ Instituição _____

Julgamento _____ Assinatura _____

Prof. Dr. _____ Instituição _____

Julgamento _____ Assinatura _____

Prof. Dr. _____ Instituição _____

Julgamento _____ Assinatura _____

Sugiro que o filme seja assistido antes da leitura da dissertação.

O DVD encontra-se na contra capa final deste trabalho.

Kurt

Ao Alfredo, pela amizade, companheirismo, compreensão e
carinho ao longo do período de elaboração
deste trabalho,
e muitos outros anos.

À Gaia, por ficar ao meu lado sem dar um latido,
mesmo querendo brincar o tempo todo.

Agradecimentos

À Profa. Dra. Norma Tenenholz Grinberg, pela orientação.

Ao Prof. Dr. Mario Ramiro, pelo questionamento.

Ao Alfredo Penteado, por toda ajuda do mundo.

Ao Flavio Marchesin, pela masterização do som.

Aos meus pais, pela vida.

Às minhas irmãs, cunhados e amigos, pelo apoio.

“A menos que modifiquemos a nossa maneira de pensar, não seremos capazes de resolver os problemas causados pela forma como nos acostumamos a ver o mundo.”

Albert Einstein

Resumo

STUERMER, K. J. Do Barro Do Rio, um filme de animação inspirado na lenda do Golem. 2013. 113 fs. Dissertação (Mestrado) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2013.

O golem é um ser mítico ligado ao misticismo judaico. O relato mais significativo envolve Judah Loew, rabino de Praga na república Checa no século XVI. O rabino Loew modelou o seu golem com o barro do rio Vltava e lhe deu vida através de um processo mágico. O Golem foi criado para proteger o povo judeu dos crescentes ataques anti-semitas.

Nesta animação, feita com a técnica de stop-motion utilizando a argila como meio de expressão, a lenda do golem assume uma abordagem contemporânea. O Golem tem de proteger não só o povo judeu, mas toda a humanidade contra sua maior ameaça. Buscando entender sua tarefa, ele se depara com a contradição que ela representa.

Neste filme de animação a argila sublima sua materialidade e liberta-se de seu peso para tornar-se um meio líquido e etéreo. Por este motivo ela foi escolhida como meio de expressão para este projeto.

Palavras-chave: Golem, argila, modelagem, animação, stop-motion

Abstract

STUERMER, K.J. River Clay, an animation film inspired on the legend of the Golem. 2013. 114 fls. – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2013.

The golem is a being connected to Jewish mysticism. The most significant narrative involves Judah Loew, the late 16th-century rabbi of Prague, in the Czech Republic. The rabbi modelled the Golem out of clay from the banks of the Vltava river, and brought it to life through a magic process. The Golem was created to defend the Jews from antisemitic attacks.

In this short stop-motion animation made with clay, the story of the Golem takes a contemporary approach. The Golem has to defend not the Jews only, but the whole human kind from its greatest threat. Searching for the meaning of its task, the Golem faces the contradiction it represents.

In this animation, clay frees itself from its materiality leaving behind its weight to become fluid and ethereal. That is the reason why it was chosen to be used as the means of expression in this project.

Key words: Golem, clay, modeling, animation, stop-motion

Sumário

1. Introdução

1.1. Os primeiros contatos com a argila _____	Página 13
1.2. O ingresso na Escola de Comunicações e Artes_	Página 17
1.2.1. Alterações da pigmentação da argila _____	Página 18
1.2.2. As tatuagens sobre cerâmica _____	Página 20
1.2.3. Fragmentos para a história de um corpo ____	Página 23
1.2.4. A virtualidade da argila _____	Página 28
1.2.5. Experiência com filmes de animação _____	Página 29
1.3. O que me move _____	Página 34

2. Golem

2.1. O que é um golem_____	Página 36
2.2. O Homem criado a partir do barro segundo diferentes culturas _____	Página 39
2.3. Quanto a lenda do Golem	
2.3.1. A criação do Golem _____	Página 47
2.3.2. A narrativa clássica _____	Página 49
2.3.3. Narrativas modernas _____	Página 51
2.3.4. Novos caminhos _____	Página 54

3. Imagem e animação

3.1. Uma breve história sobre os filmes de animação	Página 56
3.2. “Claymation” ou “Clay animation” _____	Página 60
3.3. Conceitos fundamentais _____	Página 66

4. Metodologia

4.1. Sequência de trabalho e storyboard _____	Página 70
--	------------------

4.2. A argila como meio de expressão	Página 84
4.3. Construção das figuras	Página 86
4.4. Construção de cenário	Página 90
4.5. Cronograma de trabalho	Página 96
5. Do Barro do Rio	
5.1. Sobre o título	Página 98
5.2. Roteiro	Página 99
5.3. Música	Página 103
6. Personagens e elementos	Página 104
7. Making of	
7.1. Lista de materiais	Página 105
8. Referências Bibliográficas	Página 106
9. Ficha do aluno e disciplinas cursadas	Página 112
10. Créditos das fotos	Página 118

1. Introdução

1.1. Os primeiros contatos com a argila

Não sei ao certo quando meu contato com a argila ocorreu pela primeira vez, mas meu trabalho com cerâmica começou a ganhar consistência entre os anos de 1988 e 1990 quando morei na pequena cidade de Montezuma, no Novo México, nos EUA, durante o programa de bolsa de estudos do Armand Hammer United World College of the American West (UWC). Até então, havia tido contato com a modelagem inicialmente no ensino escolar regular, e mais tarde, graças a minha iniciativa, em cursos livres de forma pouco acadêmica. Quando fazia parte de um grupo teatral durante o ensino médio, dei mais ênfase a modelagem dedicada à cenografia teatral. Usava a argila para modelar máscaras. Não conhecia nada sobre queima ou esmaltação de peças, e tinha dificuldade em encontrar material adequado, sendo necessário recorrer à casas de material de construção para compra de massa cerâmica. Esta massa, por não ser destinada a cerâmica, é totalmente inadequada para modelagem já que é cheia de impurezas e detritos como pedaços de madeira ou pedregulhos. Além disso, não é adequada para queima devido a sua formulação desconhecida.

Cabe aqui abrir um parênteses na minha narrativa, para uma breve discussão do que é uma massa cerâmica, já que por duas vezes fiz referência à sua formulação. Uma massa cerâmica difere-se da argila encontrada na natureza por conter necessariamente, além de suas substâncias argilosas (dentro das quais se inclui também o caolin), certa porcentagem de materiais antiplásticos e fundentes. Resumidamente os materiais antiplásticos são aqueles que evitam que a peça se encolha e

deforme durante a secagem. Estes materiais podem, dependendo da temperatura de queima, também exercerem um papel de fundente, ou seja, promover a sinterização da argila. Dentre os materiais antiplásticos, existem os refratários que são o quartzo e o chamote; os fundentes de baixa temperatura que são carbonato de cálcio, dolomita e talco; e o fundente de alta temperatura que é o feldspato. As massas cerâmicas podem ainda conter texturizantes como o chamote, areia e vermiculita; ou corantes como óxidos de ferro, de manganês, de cobalto ou de cromo.

Dentro deste universo de substâncias, cada massa cerâmica possui uma formulação específica. No quadro abaixo, encontram-se apenas algumas possibilidades de formulação de três tipos de massas cerâmicas.

Substância	Massa de alta temperatura	Grés	Porcelana
Argila	55%	60%	16,5%
Caolin	10%	10%	45%
Talco	25%		
Feldspato	5%	20%	
Chamote	15%		
Quartzo		10%	13,5%
Feldspato de potássio			25%

Fonte: Jorge Fernandez Chiti, *Curso Práctico de Cerámica*, Buenos Aires, Argentina 1990

As possibilidades de formulações são inúmeras, e renderiam uma longa discussão caso este fosse o objetivo deste trabalho, porém considerando que secagem e queima de peças não são etapas do meu trabalho, prefiro voltar a minha narrativa, sobre meus primeiros trabalhos com cerâmica.

Fotos 1 e 2: Trabalhos realizados em 1990 no Armand Hammer

United World College, em Montezuma, Novo México, E.U.A.

A minha ida para os EUA abriu um novo mundo em relação a cerâmica. A grade curricular do aluno nas escolas americanas, não exige que o aluno se inscreva no curso de artes, mas como a arte sempre foi um grande atrativo para mim, decidi me inscrever como uma das matérias em nível avançado. Dentro da arte, junto com a modelagem em gesso, conheci e desenvolvi um trabalho dentro da cerâmica. A cerâmica é uma área muito forte nas escolas americanas, sendo a obtenção de material para o atelier facilitada através de venda por catálogos e internet. Além disso, o material, quer seja argila, esmaltes ou qualquer outro utensílio utilizado em ateliers, como estecas ou pincéis, são de qualidade e há grande variedade. O produto cerâmico por sua vez é valorizado pelo público, quer seja com caráter utilitário ou artístico. Foi lá que aprendi a lidar com o torno, conceitos básicos de esmaltação de peças e queima de cerâmica. Dei continuidade ao trabalho feito com máscaras, e de uma forma mais ingênua, pude aprofundar a minha pesquisa em modelagem. Contudo o trabalho desenvolvido na minha escola

americana nunca deixou de ser figurativo. Mesmo quando migrou da cerâmica para outras materialidades como foram os meus experimentos com gesso e papel.

Foto 3: George Segal, *Street Crossing*, bronze, 1992

Durante o curso em Montezuma, tive contato com o trabalho de George Segal, que exerceu forte influência em esculturas que fiz utilizando papel, gesso e cola. A técnica era simples: embebia papel toalha em uma emulsão de gesso, água e cola; aplicava sobre o meu corpo, e após ter a peça seca montava grandes totens brancos. Ao todo, fiz pelo menos três destes totens. Mal sabia no que este trabalho se desenvolveria nos anos futuros.

Foto 4: Kurt Stuermer, *Plaster 2*, 1989

1.2. O ingresso na Escola de Comunicações e Artes

O ingresso na Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo no ano de 2001 foi muito importante para me por em contato com o mundo artístico. O acesso a material impresso como livros e catálogos, assim como áudio visual, ou ainda a possibilidade de assistir e participar de exposições, foi essencial para que junto com o contato com a professora Norma Grinberg, houvesse o desenvolvimento e a consolidação de um trabalho de maior reflexão e aprimoramento da técnica. Logo no início, dei continuidade ao meu trabalho de máscaras e modelagem figurativa, porém após vários diálogos tanto com a professora Norma como com outros professores e até mesmo colegas, percebi que poderia explorar a modelagem de outra forma. Inspirado na modelagem em gesso que fazia nos anos que estudava nos EUA, e em trabalhos como o do artista americano Stephen de Staebler, busquei na modelagem a possibilidade de registrar o corpo na argila.

Foto 5: Stephen de Staebler. Seated Woman with Mimbres Womb and Standing Man with Ribs, 1978, Fired Clay, 71x16x29 / 79x17x28 polegadas

Foto 6: Standing Figure with Yellow Aura, 1985, Cerâmica, 92.5 x 21 x 19 polegadas.

Comecei pressionando a minha mão em uma placa de argila, e gostei do resultado que se apresentava como um negativo da minha mão. Percebi que poderia fazer o “positivo” desta mão pressionando uma outra placa sobre a primeira, gostei ainda mais do resultado. Passei então a fazer tentativas com as pernas, cabeça e joelhos, obtendo resultados sempre satisfatórios. Via nas minhas placas com impressões do meu corpo, registros fósseis da minha vida. Novamente foi a professora Norma, que também satisfeita com o resultado, me instigou a procurar uma outra forma que não a de placas fósseis. Surgiram então as pernas as quais dei o nome de “Fragmentos para a história de um corpo”.

Este projeto surgia de uma poética de maior reflexão sobre resíduos humanos através dos tempos, e marcas deixadas no corpo humano que permitem contar a história do Homem pela simples visualização de seu corpo, ou o que foi deixado dele.

O princípio do trabalho era Imprimir a marca dos meus pés e das minhas pernas em placas de argila, e então modelá-las de forma que tomassem a dimensão de pernas humanas. Transformava essas peças em pequenos totens que tinham os pés como base, e sobre eles as pernas, joelhos e coxas.

1.2.1. Alterações da pigmentação da argila.

Paralelo a este trabalho, comecei a estudar as possibilidades de alteração da pigmentação da argila. Como já foi discutido no item 1.1., a massa cerâmica pode conter na sua formulação, óxidos como o de ferro, de manganês, de cobalto ou de cromo. O ferro confere a massa tons

avermelhados; o manganês, tons de marrom; o cobalto tons azulados; e o cromo, tons esverdeados. Estes óxidos possibilitam uma ampla paleta cromática mas tendem à produzir cores uniformes. Procurava algo mais ‘desigual’ e ‘menos controlado’. Decidi fazer testes com diferentes minerais, entre eles alumínio, cobre e ferro, aplicando raspas deste minerais sobre corpos de prova ainda úmidos e queimando-os a diferentes temperaturas. Este minerais foram obtidos em oficinas de torneiros, que cediam as aparas. Os resultados podem ser vistos na tabela abaixo.

	1000°C	1050°C	1100°C
Raspas de alumínio	Sem alteração	Sem alteração	Sem alteração
Raspas de ferro (minério de ferro)	Pigmentação da massa	Pigmentação da massa	Pigmentação da massa
Raspas cobre	Sem alteração	Sem alteração	Sem alteração

O minério de ferro foi o que se mostrou mais marcante. O contato deste mineral com a argila ainda úmida, permite que ocorra uma oxidação do ferro, e que a ferrugem produzida fique impregnada na argila. Durante o processo da queima, esta ferrugem assume diferentes tonalidades, podendo variar de uma marrom mais claro (em áreas de menos acúmulo de minério) até o negro (em áreas de maior acúmulo de minério). Fiz ainda testes com esmaltes associados ao minério de ferro, utilizando tanto esmaltes incolores como pigmentados. A interferência do ferro na formulação dos esmaltes pigmentados não produziu um efeito satisfatório. Não houve interferência com o esmalte incolor, porém o ferro perdeu sua rusticidade e conferiu ao corpo de prova a aparência comum de peças esmaltadas. A utilização das raspas de ferro diretamente sobre a peça, conferia um aspecto de pernas

queimadas e mutiladas, que intrigava o espectador por não se revelar como técnica nem de pintura ou de esmaltação.

O uso de raspas de ferro sobre a massa requer alguns cuidados ao realizar a queima das peças. Durante a queima, há uma grande possibilidade de pequenos fragmentos de minério de ferro se desprenderem e se aderirem a resistência dos fornos. Isso compromete a passagem de corrente elétrica pela resistência e conseqüentemente, reduz a vida útil do equipamento. Durante o processo, tive de estudar meios de proteger os fornos cerâmicos de possíveis danos. A solução foi utilizar saias cerâmica, feitas com placas modeladas em forma curva e justapostas umas sobre as outras dentro do forno, entre a peça modelada e a resistência.

1.2.2. As tatuagens sobre cerâmica

O estudo com minério de ferro promoveu ainda uma outra pesquisa, a de imagens fotocopiadas aplicadas sobre a argila ainda úmida. Uma vez que sabia que o minério de ferro poderia conferir cor a argila, decidi explorar a possibilidade de usar a tinta de máquinas fotocopadoras sobre a argila. O processo se baseia na idéia de que na composição da tinta utilizada nestas máquinas, há o minério de ferro. Toda cópia é feita a partir de impregnação desta tinta no papel, que só é fixada quando passa por uma prensa em alta temperatura ao sair da máquina. Sendo assim, se o processo for interrompido no meio, é possível obter uma fotocópia com o papel impregnado de tinta sem a fixação. Essas cópias devem ser manipuladas com cuidado já que o pigmento se desprende facilmente. Pedi para os funcionários da empresa de fotocópias, fazer uma cópia de um imagem escolhida aleatoriamente e

interromper o processo no meio. Consegui desta forma a minha fotocópia aplicável à argila. O próximo passo é aplicar a fotocópia sobre a argila ainda úmida, exercendo uma leve pressão sobre o papel. Após alguns segundos, o papel é retirado deixando apenas a imagem feita com pigmento sobre a argila. Após a queima de baixa temperatura (aproximadamente 1000°C), obtive um resultado muito bom pois as imagens reproduziam com fidelidade a foto original, assumindo tons marrom ferrugem, e muito bem fixadas às peças. Um dos trabalhos que me agradou muito, foram as imagens tatuadas às minhas pernas.

Foto 7: Perna “tatuada” com David de Michelangelo

Fiz um molde de gesso da minha perna. Este molde serviu de forma para a modelagem. Primeiro escolhi imagens de esculturas clássicas, como o David de Michelangelo, que retratavam um ideal de beleza masculina relevante para época, e me parece, extremamente em voga atualmente, onde a valorização do corpo se dá nas formas mais radicais, desde cirurgias plásticas até interferências químicas.

Fiz as fotocópias aplicáveis a argila e então coloquei-as no molde de gesso da minha perna. Abri uma placa de argila, e coloquei sobre o molde. Deixei secar até chegar em um ponto de couro (quando a argila ainda está úmida mas muito pouco maleável) para retirar do molde de gesso. Retirei então o papel. Após a queima, tinha uma perna com uma “tatuagem” feita em pigmento ferrugem, de um corpo retratando um ideal de beleza atemporal.

Este trabalho teve um desdobramento maior um ano mais tarde onde busquei o sentido da tatuagem voluntária na atualidade e involuntária nos campos nazistas, e que retomarei em breve. Cabe aqui citar que as tatuagens voluntárias, ou seja, aquelas que são feitas à pedido do indivíduo sem que este seja coagido, são símbolos de liberdade e de controle sobre o corpo. A tatuagem, por já ter sido considerada “contraventora”, é hoje a representação de todo o conservadorismo que não se pretende manter. Porém, neste momento, me concentrei na idéia de como um fragmento de um corpo poderia levar uma mensagem. Acho interessante pensar, que o todo se revela em uma imagem impregnada em um fragmento.

Fiz testes com fotocópias coloridas, porém estes não foram bem sucedidos uma vez que o pigmento utilizado se volatiliza durante a queima. Embora houvesse atingido um resultado significativo e de boa qualidade, não dei continuidade a este trabalho porque no momento senti que não havia um diálogo consistente com os meus “fragmentos humanos”.

1.2.3. Fragmentos para a história de um corpo

Foto 8: Fragmentos para a História de um corpo

Como mencionado, os estudos com alteração da pigmentação da massa cerâmica, bem como das “tatuagens” ocorreu enquanto produzia meu fragmentos humanos.

Considereei que com “Fragmentos para a História de um Corpo” havia alcançado um trabalho que julgava maduro suficiente para apresentar ao público. O projeto me rendeu uma nomeação ao prêmio Nascente XII de 2002, participação nas exposições coletivas “Sombra Chinesas” em 2003 no Espaço Norma Grinberg, e no 13º Salão de Artes plásticas de Atibaia em São Paulo em 2004, e por fim um bolsa de estudo na Espanha - IX Beca Alfonso Arisa – onde passei um mês dedicado aos estudos da cerâmica em 2005.

Fotos 9 e 10: Desdobramentos de “Fragmentos para a História de um corpo”

“Fragmentos para a História de um Corpo” foi um trabalho muito importante para mim, não só por tudo que me proporcionou, mas pelas reflexões que me levou a fazer. Percebi que meu trabalho poderia ser imbuído de um significado muito mais profundo a medida que minha prática ia se realizando tendo partido da modelagem com referências reais da figuração. Contudo, depois de quatro anos debruçado sobre ele, senti um peso muito grande, tanto fisicamente como emocionalmente. Percebia a dificuldade de transportar as peças que eram grandes e até certo ponto frágeis. Isso ficou claro ao me inscrever em um festival, que solicitava o peso das obras: no meu caso era 150 Kg. No último estágio de pesquisa, construí um conjunto de peças intitulado “Totem” que alcançou 3 metros de altura e somavam um peso de aproximadamente 120 kg.

Foto 11: Formação tríptica de “Totem”

Porém mais importante do que isso, havia o peso emocional das minhas obras. Tive retorno das minhas exposições como um trabalho “forte”, “soturno” e “pesado”. De fato, percebi que era isso que estava comunicando ao falar de fragmentos humanos mutilados. Além disso, dei continuidade ao estudo de tatuagens feitas no corpo, porém não de imagens iconográficas como aquelas que havia “tatuado” nas minhas pernas cerâmicas (como mencionei anteriormente), mas passei a estudar as tatuagens numéricas feitas em prisioneiros de campos de concentração nazistas durante a segunda guerra, atento as questões da mutilação. Pensei em um corpo agredido pelas tatuagens e então ao pesquisar o assunto, encontrei os trabalhos de Célia Maria Antonacci Ramos sobre tatuagens voluntárias e involuntárias. Ao ler seu livro intitulado “As Nazi Tatuagens” (Editora Perspectiva, 2006) fiquei muito chocado em saber que os prisioneiros de Auschwitz (entre outros campos de concentração) tinham seus braços

forçadamente tatuados com números, passando então a serem isentos de nome ou identidade. Como relata a autora:

“No universo concentracionário exterminador, os nazistas destruíam imediatamente, logo na chegada, todos os papéis pessoais dos judeus, antes mesmo de enviá-los às câmaras de gás e cremá-los. Estes transformados em cinzas, e os selecionados transformados em matrículas. Eles perdiam sua identidade, que era substituída pela matrícula impressa não sobre um papel, mas na própria carne. Não eram mais que números antes de desaparecerem nas câmaras de gás como cinzas dispersas.”

Relatos como este, mexeram profundamente com a relação que tinha com o meu trabalho “Fragmentos para a História de um Corpo”. Sentia que ele tinha que tomar este curso. E de fato foi isto que fiz enquanto estudei na Espanha em 2005, durante o curso da Beca Alfonso Arriza. Aconteceu o que previa: o trabalho assumiu um tom ainda mais pesado e difícil. Me senti prisioneiro de uma situação mais densa do que eu poderia sustentar. Resolvi mudar a fim de tornar mais leve tanto o meu trabalho como a minha vida.

Foto 12: Trabalhos apresentados na Espanha, durante a Beca Alfonso Arisa

Foto 13: Detalhe da peça apresentada na Espanha, mostrando a inscrição de número do meu passaporte

Foto 14: Proporção dos meus trabalhos.

1.2.4. A virtualidade da argila

A minha decisão em trabalhar com um filme de animação usando a argila como meio de expressão, se apóia em justamente tentar sublimar o peso da argila, e tornar efêmero o que por natureza é formado de matéria pura e original, a terra. Como negar a materialidade da terra? Como tornar virtual o que é material?

Mais além, a investigação do processo de criação em outros meios, como a videoarte, me instiga. Sou por natureza uma pessoa curiosa, e me encanto mais com o processo criativo do que com o resultado. Ao longo dos últimos anos tenho percebido que a investigação é muito importante para mim, foi assim com os estudos veterinários, com a faculdade de artes plásticas, ou ainda com minha profissão de professor de línguas. Talvez pudesse me ater mais a resultados do que processos, mas no momento essa busca pelo desconhecido me parece sempre mais atraente.

Venho estudando filmes de animação há pelo menos quatro anos, e a proposta de um filme com técnica de “*stop-motion*” vem ao encontro da minha linguagem. Vi a possibilidade de ver um trabalho de modelagem em ateliê associado aos personagens de um filme, o que me dá uma amplitude de trabalho com o virtual e o material. A maioria dos filmes de animação, atualmente, são feitos com técnicas de computação gráfica devido a facilidade de produção que resulta em uma grande produtividade. A técnica de “*stop-motion*”, requer outros conhecimentos fora os específicos da área, como por exemplo, a criação de figuras tridimensionais através da modelagem, o que resulta em filmes, ao meu ver, mais artísticos e viscerais.

Este resultado pode ser potencializado quando usada a argila como matéria-prima.

Minha primeira experiência com filmes de animação foi em 2009 quando fiz um curta metragem com animação digital. O software utilizado foi o Studio 3D Max 2009, e o filme se chamou “Conforto”. Como disse anteriormente, a computação gráfica permite a obtenção de um resultado de forma mais rápida porém menos pessoal. Por esse motivo decidi abandonar a animação computadorizada e partir para a técnica de stop-motion clássica.

Em 2010 fiz a minha primeira versão do Golem. Desta vez o filme foi feito com a técnica de stop-motion utilizando a argila como matéria prima. No mesmo ano dei início a filmagem de “A folha, o Pássaro e o Lobo”. Este filme encontra-se em fase de finalização. Em 2012 fiz um outro curta, chamado “A Fluidez da Argila” onde explorei a textura e visceralidade da massa cerâmica em filmes de animação ao seu máximo.

1.2.5. Experiência com filmes de animação

Nos anos de 2008 e 2009, logo após terminar a graduação nas artes plásticas da ECA, fiz alguns cursos de animação computadorizada a fim de aprender sobre um assunto que me era de interesse desde os primeiros anos da graduação. Em 2009, tendo terminado os 3 módulos deste curso, produzi o meu primeiro filme de animação. O nome é “Conforto” e conta como um passarinho sai de seu ninho frio no meio da floresta, em busca de um lugar mais aconchegante. Ele se depara com uma casa aquecida, porém ao olhar pela janela, percebe que as pessoas que nesta casa habitam, podem

oferecer um grande risco a sua existência, já que os homens caçam e matam as aves para se alimentar. Como forma de vingança, o passarinho rouba um lençol que está secando na corda no quintal da casa, e leva para o seu ninho tornando-o o lugar mais seguro e aconchegante que o passarinho pode ter.

Foto 15: Still do filme “Conforto”, de Kurt Stuermer, 2009.

Hoje, vendo este filme mais uma vez, percebo que ele tem muitas falhas e poderia ser facilmente aperfeiçoado caso tivesse mais experiência em trabalhar com a animação digital. Contudo, o que percebo neste trabalho, é que por mais que me profissionalizasse na animação digital, dificilmente conseguiria fugir das limitações impostas pelos próprios programas de animação. O número de ferramentas disponíveis nestes softwares, é limitado e portanto os filmes em 3D acabam sendo muito parecidos em relação a textura e tridimensionalidade de personagens. O filme, na minha opinião, acaba sempre tendo um aspecto mecânico que torna-o facilmente reconhecível como computação gráfica. Reconheço o valor deste meio, mas prefiro trabalhar com uma técnica que me permita impor minha marca no

trabalho. Por isso abandonei a animação computadorizada e decidi continuar trabalhando com a animação, porém com a técnica de stop-motion com massa cerâmica.

Em 2010 trabalhei com dois projetos de animação. O primeiro “ A folha, o pássaro e o Lobo” ,ainda em processo de finalização, baseia-se na história de um andarilho que encontra uma folha mágica. Esta folha tem o poder de trazer de volta à vida aqueles que já morreram. O homem descobre o poder da folha através de um pássaro que ressuscita ao ser tocado por ela. O homem então decide fazer um teste, e traz de volta a vida um lobo que encontra morto na estrada. Por fim o homem decide fazer o mesmo com um leão, porém acaba sendo mau sucedido nesta empreitada, já que o leão ao acordar, com muita fome devora o homem e a folha.

Foto 16: Still do filme “A Folha, o Pássaro e o Lobo” de Kurt Stuermer, 2010
(obra não acabada)

Este filme difere dos outros por utilizar técnicas diversas, desde o uso de adereços característicos do teatro, como uma árvore feita de papelão, até

a animação em 2D, feita com desenho clássico em folha de acetato sobre um fundo fotografado. É um projeto que pretendo levar a termo uma vez que tenha mais tempo disponível, pois me interessa a variedade de técnicas aplicadas em um mesmo filme.

O outro projeto de animação feito em 2010, foi a minha versão de “o Golem”. A minha decisão de trabalhar o mito do Golem será relatada mais tarde nesta dissertação, mas posso adiantar que a idéia vem de um interesse pessoal pela cultura judaica e seus aspectos mais místicos. O meu interesse pelo judaísmo surgiu com a convivência com amigos judeus ou que também se interessavam pelo judaísmo. Meu primeiro contato foi com a culinária Judaica, e como dizem popularmente, a melhor forma de prender a atenção de uma pessoa é através do estômago.

Foto 17: Still do filme “o Golem”, de Kurt Stuermer 2010

Para mim o Golem transcende a ideia de um ser místico criado por um rabino para proteger os judeus. Na minha concepção, o Golem teria hoje a função de proteger a humanidade como um todo. Proteger contra todas as ameaças que existem, inclusive aquelas causadas pelo próprio homem. Cria-se aí um conflito, já que para proteger o Homem, o Golem teria que se virar

contra ele. Os estudos que fiz para este projeto, fizeram crescer ainda mais o meu interesse pelo mito da criação do Homem de acordo com diferentes culturas, desde o conto sumério de Gilgamesh, passando pela mitologia grega e a criação do homem por Epimeteu e Prometeu, da qual tratarei em um capítulo desta dissertação, assim como o misticismo judaico.

Neste pequeno filme de animação que fiz, procurei em 3 minutos fazer um resumo extremo do que seria um Golem: um ser criado a partir do barro, desprovido de inteligência e da fala. Na narrativa mais clássica, que será explicada mais adiante, o Golem teria sido criado por um rabino com a argila do rio que corta a cidade de Praga – o rio Vltava¹. Na minha animação, procurei criar com a argila o movimento das ondas deste rio. Modelei pequenas ondas de argila, e seguindo o processo de stop-motion, fotografei quadro a quadro a pequena movimentação de cada uma dessas ondas. Uma vez que a sequência foi animada, a argila ganhou movimento, como se fosse fluida, como se fosse o fluxo do rio. Trabalhei ainda com massas cerâmicas de diferentes cores a fim de criar o claro e o escuro, a sombra e a luz, trabalhando a tridimensionalidade dos personagens.

Em 2012 fiz um curto filme de animação que se chama “A Fluidez da argila”. Neste filme não há uma narrativa linear, a não ser pela cena final que faz uma referência ao Golem. O filme tem como foco trabalhar a materialidade da massa cerâmica, buscando mostrar como ela pode ser fluida, trabalhando sua plasticidade. Há momentos que a argila parece se

¹ O rio Vltava, é chamado em português de rio Moldava (em alemão *Moldau*, em checo *Vltava*). É um rio da parte ocidental da República Checa. Nasce nos bosques montanhosos da Boémia e é confluyente do Rio Elba. É o rio de maior extensão do país, percorrendo um total de 435 km. Passa pela cidade de Praga.

dissolver como um líquido turvo, e em outros se quebra como se fosse placas de terra. Trabalhei ainda a coloração da argila acrescentando pigmentos e mesclando a argila durante a movimentação da massa no filme. Por fim trabalhei a textura interferindo diretamente sobre o barro utilizando estecas, pinceis e por vezes minhas próprias mãos. O filme tem um resultado muito interessante já que me deu liberdade de criar um novo mundo, desprendido de uma narrativa, onde pude experimentar com as diversas características do barro.

Foto 18: Still do filme “A fluidez da Argila”, de Kurt Stuermer, 2012

1.3. O que me move

Certa vez, ao falar deste trabalho me foi perguntado “o que te move?”. Desde então venho fazendo uma constante busca das razões que fazem com que eu saia da minha zona de conforto, onde o que é conhecido representa segurança. Percebi que todas as vezes que parti em busca de algo novo (morar no exterior, fazer a faculdade de veterinária ou de artes plásticas) fui

movido por uma grande curiosidade de conhecer o novo. Mas só a curiosidade não é suficiente, afinal existiram idéias que foram abandonadas antes mesmo de eu conhecer o motivo pelo qual me interessei em primeiro lugar. Percebo que os projetos que vingaram, foram aqueles que tiveram processos apaixonantes, pesquisas e vivências que me intrigavam cada vez mais. O que me move, é a curiosidade associada à paixão. Paixão de conhecer, estudar e saber mais. Este trabalho de mestrado não é diferente. Mais uma vez a curiosidade me tirou do lugar que eu estava, e me fez iniciar um processo pelo qual me apaixonei, e aprendi não só sobre o mito do Golem e da criação do homem, mas um universo novo o qual pretendo continuar explorando.

O objetivo deste trabalho, é sublimar a materialidade da argila e libertá-la de seu peso. É ainda desvincular a idéia que o uso da argila esteja relacionado a objetos perenes, de grande durabilidade, e que ao contrário do que se possa pensar, a argila pode demonstrar a fluidez de um líquido. É também criar um Golem onde o motivo de sua existência não seja somente a proteção do povo judeu, como relatam as narrativas originais, mas sim a proteção da vida. Por fim, procuro através deste trabalho encontrar formas de expressão com a mesma massa cerâmica que venho utilizando a tanto tempo, porém de forma nova, onde o desafio e a pesquisa me estimulem a criar e buscar soluções para minhas idéias.

2. O Golem

2.1. O que é um golem.

Em seu livro “A Cabala e seu simbolismo” o estudioso Gershom Scholem traça um paralelo entre o Golem e Adão já que este também tem sua origem na terra ou do pó, segundo aponta expressamente o Livro de Jó (33:6). O autor faz a seguinte observação:

“Em certa fase de sua criação, Adão é designado como “golem”. “Golem” é uma palavra hebraica que ocorre só uma única vez na Bíblia, em Salmos 139:16, salmo este que a tradição judaica põe na boca do próprio Adão. Aqui provavelmente, e sem dúvida nas fontes posteriores, “golem” significa o informe, amorfo. Não há indício a provar que a palavra significou “embrião”, como algumas vezes se pretendeu. Na literatura filosófica da Idade Média ela é usada como uma designação hebraica de matéria, *hylé* informe, e esta significação mais sugestiva surgirá na arguição seguinte. Neste sentido, dizia-se que Adão era “golem” antes que o alento de Deus o tivesse tocado.” (SCHOLEM, 1988)

Acho esta passagem do livro de Scholem, especialmente interessante pois define o Golem como um ser primordial, anterior ao homem como é conhecido. A diferença entre um golem e um homem, é o alento de Deus, ou o conhecimento da existência por este novo ser. Scholem prossegue sua narrativa, relatando uma passagem talmúdica famosa - Sanhedrin 38b - que descreve as primeiras doze horas do primeiro dia de Adão:

“Aba bar hanina disse: O dia tinha doze horas. Na primeira hora a terra foi amontoada; na segunda, ela se tornou um golem, uma massa ainda informe; na terceira, seus membros foram estendidos; na quarta, a alma foi colocada nele; na quinta, ficou de pé; na sexta, deu nomes (a todas as coisas vivas); na sétima, Eva lhe foi dada para companheira; na oitava, os dois deitaram-se na cama e quando a deixaram eram em quatro; na nona, a proibição lhe foi comunicada; na décima, ele a transgrediu; na décima - primeira, foi julgado; na décima - segunda, foi expulso e saiu do Paraíso, segundo está escrito em Salmos 49:13. E Adão não fica em glória uma noite.”
(SCHOLEM, 1988)

É muito importante atentar para esta passagem ao descrever a segunda e a quarta hora. Antes de receber a alma, Adão era uma massa informe, era descrito como um golem. Há ainda o relato a partir do Midrasch *Abkir*, onde lemos:

“Rabi Berakhia disse: Quando Deus quis criar o mundo, Ele iniciou Sua Criação com nada mais senão o homem e fê-lo como um *golem*. Quando se preparou para lançar uma alma dentro dele, disse Ele: se eu descê-lo agora, dir-se-á que ele foi meu companheiro na obra da Criação; portanto, vou deixá-lo como um *golem* (numa condição crua, inacabada), até eu terminar de criar todo o resto. Quando Ele criou todo o demais, os anjos disseram-Lhe: Não fareis o homem de quem falastes? Respondeu Ele: Eu fi-lo já de há muito, faltando somente a

alma. E então Ele lançou a alma dentro dele e o desceu sobre a terra e concentrou nele o mundo inteiro. Com ele, Ele começou, com ele, Ele concluiu, como está escrito (Salmos 139:5): Tu me formastes antes e depois.” (SCHOLEM, 1988)

Existe neste trecho uma estreita relação entre o golem desprovido de vida e um primeiro homem (Adão?) que ao chegar à terra recebeu o conhecimento do mundo. O conhecimento se torna primordial na diferenciação entre golem e homem. Talvez por isso, o golem seja desprovido de fala, embora Gershom Scholem relate em seu livro, que há relatos de golems que tem a capacidade de se expressar verbalmente. Mesmo assim, alguns cabalistas dissociam a fala da razão, e afirmam que é possível para um homem, com o auxílio de forças poderosas, criar um homem que fala, mas não um que possa procriar ou tenha a faculdade da razão. Pois isto fica além do poder de qualquer ser criado, sendo reservado a Deus somente. Sendo assim, segundo alguns estudiosos, o golem tem fala, mas não linguagem nem instinto sexual.

Podemos portanto afirmar que um golem é um ser primário, feito de terra, lama, pó ou barro que adquire vida através de rituais mágicos (que serão relatados no próximo item) mas que é desprovido de conhecimento, e em geral, da fala. A existência de uma alma no golem, é um ponto contraditório, já que, somente Deus seria capaz de prover alma a um ser vivo. Um ser criado pelo Homem, já se aproxima muito da criação divina original, tornando o Homem mais próximo a Deus. Para que tal comparação não ocorra, a criação do Homem não pode ter alma. Além disso, a ausência de alma, permite que a vida seja retirada de um golem sempre que for

julgado necessário. O que vemos nos relatos clássicos do golem, é que os rabinos sempre tiravam a vida do golem quando estes saiam do controle, sem serem julgados como criminosos.

2.2. O Homem criado a partir do barro segundo diferentes culturas.

A humanidade sempre indagou sobre sua origem e o significado de sua existência. Religião e Ciência buscam respostas desde tempos mais remotos, e cada civilização procura responder estas questões de sua forma. Os mitos e lendas são tentativas de explicar a origem do homem e embora apresentem variações, muitas vezes são recorrentes em civilizações que diferem cronológica e geograficamente. Contudo quando se trata da criação do homem, existe um traço comum entre muitas delas, que é a origem da vida a partir da terra.

De acordo com a civilização Maia, a criação teria ocorrido em 13 etapas. Na primeira, o Deus uno, Hunab Ku, fez-se a si mesmo e criou o céu e a terra. Na última etapa, misturou um pouco de terra e água, e deste barro moldou o primeiro homem (ARNOLD, s.d.). Segundo a mitologia grega, o homem seria uma criação dos irmãos Epimeteu e Prometeu, titãs filhos de Gaia e Cronos. Cabia aos irmãos criar o homem a imagem e semelhança dos deuses. Epimeteu teria criado o homem sem vida e imperfeito, a partir de um molde de barro. Prometeu, resolveu então roubar a centelha divina do carro do sol para dar vida e conhecimento à raça humana (BULFINCH, 2005). A mitologia chinesa atribui a criação do homem à solidão da deusa Nu Wa, que ao perceber sua sombra sobre as ondas de um rio, resolver criar seres à sua

semelhança a partir do barro do rio (SCHMALTZ, 2000). Há no Egito um baixo-relevo em Deir el-Bahari e outro em Luxor que apresentam o deus Cnum modelando sobre a roda de oleiro os corpos respectivamente da rainha Hatshepsout e do Faraó Amenofis III; as deusas colocavam sob o nariz de tais bonecos o sinal hieroglífico da vida (Ankh), para que a respirassem e se tornassem seres vivos (CORTEGGIANI, 2010). Entre os Maoris da Nova Zelândia conta-se o seguinte episódio: um certo deus (conhecido pelos nomes de Tu, Tiki e Tané) tomou argila vermelha à margem de um rio, plasmou-a, misturando-lhe o seu próprio sangue, e dela fez uma cópia exata da Divindade; depois, animou-a soprando-lhe na boca e nas narinas; ela então nasceu para a vida e espirrou (METGE, 2004). No texto sumério da criação, vemos que o primeiro homem (Adamu) foi criado a partir de uma porção de barro misturado ao sangue dos "Deuses". Após o sucesso do primeiro homem, foram criados mais 14 (sete homens e sete mulheres)(KRAMER, 1998).

A cultura mesopotâmica, traz um dado ainda mais interessante sobre a relação entre a criação do homem e a do golem, que diz respeito não só a forma como ambos foram criados, mas também suas tarefas. Segundo o professor de história antiga da Universidade Federal Fluminense, Marcel Rede, o surgimento da humanidade ocorre para por fim as divergências entre os deuses. O professor descreve no livro da adaptação teatral de Antunes Filho para o poema épico de Gilgamesh (FILHO, 1999) que havia duas camadas diferentes de deuses: os *Anunnaku*, divindades superiores, e os *Igigu*, de algum modo inferiores aos primeiros. Os grandes *Anunnaku*, buscando livrar-se dos seus afazeres em uma vida devotada exclusivamente

ao ócio, estabeleceram para os *Igigu* os pesados trabalhos necessários à reprodução do mundo. Após milhares de anos, os saturados *Igigu* iniciam um protesto contra o excesso de labor e desencadeiam uma revolta contra seus superiores. A resolução do conflito, não foi simples, mas culminou na criação do homem. O projeto é apresentado pelo deus Enki, e as intenções eram explícitas: *“É ele (o homem) que carregará o fardo dos deuses, suportará o jugo dos Igigu, é o homem que será encarregado de seu labor”*. Ou seja, o homem foi criado para realizar as obrigações que antes afligiam os deuses menores. Assim como o golem, segundo a cultura mesopotâmica, o homem foi criado para obedecer ordens de um ser superior. Outra similaridade é a forma com a qual o homem é criado. No poema épico de Gilgamesh, existe o relato sobre a criação de Enkidu, o companheiro de Gilgamesh, que representa o homem selvagem e natural. Enkidu é a representação do ser humano, e como o golem, é criado a partir do barro, e de alguma forma, desprovido de certos conhecimentos. Segue o relato:

“Aruru, a grande deusa,
Do deus Anu imaginou a imagem
Com mãos úmidas
A argila amassou
E, nos contornos de um herói do deus Ninutra,
Modelou o guerreiro Enkidu
Farta cabeleira como mulher
Corpo nu coberto de pelos
Como cevada na encosta
Como Sumuqan, o deus do gado e da vegetação

...

Enkidu nada saberá dos homens

Enkidu com as gazelas se alimentará de ervas

Enkidu com o gado beberá nas fontes e riachos.”

Os povos indígenas da Amazônia também tem sua forma de explicar o surgimento do homem a partir da terra. O professor Roberto de Andrade Martins da Unicamp, relata em seu site de discussão, uma lenda indígena nheengatu, da Amazônia, que conta a origem do mundo da seguinte forma:

No princípio, contam, havia só água, céu.

Tudo era vazio, tudo noite grande.

Um dia, contam, Tupana desceu de cima no meio de vento grande, quando já queria encostar na água saiu do fundo uma terra pequena, pisou nela.

Nesse momento Sol apareceu no tronco do céu, Tupana olhou para ele. Quando Sol chegou no meio do céu seu calor rachou a pele de Tupana, a pele de Tupana começou logo a escorregar pelas pernas dele abaixo. Quando Sol ia desaparecer para o outro lado do céu a pele de Tupana caiu do corpo dele, estendeu-se por cima da água para já ficar terra grande.

No outro Sol [no dia seguinte] já havia terra, ainda não havia gente.

Quando Sol chegou no meio do céu Tupana pegou em uma mão cheia de terra, amassou-a bem, depois fez uma figura de gente, soprou-lhe no nariz, deixou no chão. Essa figura de gente

começou a engatinhar, não comia, não chorava, rolava à toa pelo chão. Ela foi crescendo, ficou grande como Tupana, ainda não sabia falar.

Tupana, ao vê-lo já grande, soprou fumaça dentro da boca dele, então começou já querendo falar. No outro dia Tupana soprou também na boca dele, então, contam, ele falou. Ele falou assim:

- Como tudo é bonito para mim ! Aqui está água com que hei de esfriar minha sede. Ali está fogo do céu com que hei de aquecer meu corpo quando ele estiver frio. Eu hei de brincar com água, hei de correr por cima da terra; como o fogo do céu está no alto, hei de falar com ele aqui de baixo.

Tupana, contam, estava junto dele, ele não viu Tupana.

O nheengatu é uma das três línguas oficiais do município de São Gabriel da Cachoeira, estado do Amazonas. Este trecho da lenda nheengatu oferece uma possibilidade de explicar a origem do mundo e do homem. Assim como essa, existem outras explicações que se tornaram “mitos”: histórias que contam como seres (deuses e outras divindades) criaram o mundo, as plantas, os animais, os homens e garantiram as leis, os costumes, a estrutura social das civilizações. A lenda indígena mostra o início do mundo através da ação de “Tupana”. Mais uma vez, vemos a criação do homem a partir do barro, que ganha vida através de poderes sobrenaturais.

Já segundo os povos indígenas de Rondônia, o homem não foi modelado a partir do barro, mas brotou da terra, com se esta estivesse

grávida do homem. O processo acontece de forma mágica, envolvendo seres sobrenaturais que já viviam na terra, e geralmente eram filhos de divindades ou elementos da natureza. A antropóloga, Betty Mindlin, no seu livro “Terra Grávida” faz relatos das lendas dos povos Macurap, Aruá, Jabuti e Ajuru, onde o homem surge desta forma.

O começo do mundo (Macurap)

As primeiras pessoas

Narrador: Iaxuí Miton Pedro Mutum Macurap

Tradutora: Eiwiri Margarida Macurap

Só existiam no mundo dois irmãos. Nambu, o mais velho sabia mais; Beüd, o mais novo, era muito esperto. Tinham uma irmã, Antoinká.

Beüd era filho da pedra, não tinha mãe. Era chamado de Waimempid. Wai é pedra, Waimempid quer dizer filho da pedra. Como é filho da pedra, não morre. Não tinha pai, saiu da pedra. Nambu e Antoinká também eram filhos da pedra.

Beüd foi carregar troncos para fazer os esteios da maloca. Ia puxando a madeira, mas percebeu que havia alguém segurando. De vez em quando olhava para trás, e a madeira tinha desaparecido! Recomeçava os troncos ou os cipós para amarrá-los, mas alguém impedia, desapareciam.

Cismado, repetiu o esforço, olhando para trás desta vez. Viu só o braço de uma pessoa apanhando o seu esteio. Soltou o pau e

correu para chamar o irmão mais velho, Nambu. Chamou, chamou, cansou de chamar o irmão mais velho. Este não queria ir.

- Encontrei gente, mano!

Nambu acabou indo, alcançou o lugar em que Beüd vira o braço, um campo aberto, quase sem floresta.

- Experimenta, abre ainda mais limpinho este lugar... – pediu Beüd.

- Fecha os olhos, que vou experimentar – Nambu respondeu. Limpou melhor o lugar, tirando o mato.

Nesse tempo, era só falar uma coisa que acontecia.

Beüd não sabia fazer nada. Era sempre o seu irmão sabido quem criava as novidades. Fechou os olhos. Nambu soprou a terra com fumaça de tabaco, abriu um buraco no chão.

Saiu gente, saiu uma quantidade muito grande de gente que já vivia lá embaixo. Uns carregavam pássaros, outros levavam macacos no ombro, outros jacus, outros mutuns, e assim por diante. Cada pessoa vinha com o bicho que era o de seu povo, de seu grupo. Saiu gente com periquitinho. Saiu o povo do mutum, o povo do veado, o do papagaio. Cada um com seu bicho. O branco saiu com espingarda, já atirando...

Onde Nambu limpou o mato saiu gente em fila, de todos os povos: Macurap, Ajuru, Tupari, Jabuti, Aruá, Arikapu, Kampé. Saíam calados, ninguém sabia falar, não diziam nada.

Antes não existiam esse povos. Nambu ordenou a Beüd:

- Ensina direito nossa língua para eles.

Era para eles saberem só a nossa língua, que é o Macurap, mas Beüd ensinou a língua Jabuti, ensinou outras, ensinou errado, fez as pessoas falarem várias línguas. Era para ensinar só essa que nós falamos, mas Beüd foi fazendo as pessoas aprenderem a falar em muitas línguas. (MINDLIN,1997)

As lendas dos povos Aruá, Jabuti e Ajuru, compiladas por Betty Mindlin são muitos similares a este trecho da lenda Macurap, com variações dos nomes e origens dos seres primordiais que cavam buracos permitindo que povos saiam da terra grávida. Em comum, todas as lendas trazem a criação do homem como fruto de uma curiosidade de dois seres opostos, diferentes entre si mas que não apresentam características boas ou más. Assim como *Nambu* e *Beüd*, os primeiros criadores segundo outros povos, são sempre um muito sabido outro muito curioso. Os seres humanos surgem através de um processo mágico, fruto da terra, mas não tem uma função pré determinada. Os povos não foram criados com o objetivo de proteger a floresta ou defender suas tribos. Talvez aqui resida a maior diferença na criação do homem segundo os povos indígenas e as demais civilizações.

Embora seja impossível determinar a semelhança entre a mitologia de todos os povos, é fácil perceber as similaridades entre mitos de muitas civilizações, que se repetem quanto a criação do mundo e da vida. Por exemplo, a criação do homem a partir do barro no conceito católico, na lenda do golem ou nos contos indígenas. Quando se trata de povos que mantiveram relações comerciais ou culturais como os gregos, os egípcios ou os babilônicos, fica mais fácil imaginar o intercâmbio de tradições. Difícil é

entender como povos geograficamente isolados, como nas Américas, África ou Austrália, podem ter criado os mesmos mitos. Alguns estudos afirmam que a prática comum de rituais ou a origem comum das línguas, favoreceram o surgimento de mitos comuns entre todos os povos, mas ainda assim é quase impossível se pensar em explicar por uma origem histórica comum as semelhanças entre mitos dos índios brasileiros, dos judeus e de povos da Austrália.

Ainda segundo o Professor Roberto de Andrade Martins, seria possível explicar as semelhanças entre mitos de civilizações totalmente distintas e sem ligação histórica conhecida, através dos arquétipos de Jung. Resumidamente, o inconsciente coletivo seria responsável por proporcionar sonhos com imagens impessoais e estranhas, que aquele que sonha não teria capacidade de associar com nada que é conhecido.

2.3. Quanto a lenda do Golem

2.3.1. A criação do Golem

Existem inúmeras variações de como um golem pode ser trazido a vida, porém o que todos os relatos tem em comum, é que um golem é um ser artificial mítico, feito de barro que pode ser trazido à vida através de um processo mágico. O golem é uma possível inspiração para outros seres criados artificialmente, tal como o *homunculus* na alquimia. Existe a referência de um golem criado por Paracelso, que deu o nome de homúnculos às figuras semelhantes a um golem feitas de cera, argila ou piche, utilizadas na magia negra com o propósito de causar danos aos

inimigos. Há ainda o relato de que este homúnculo de Paracelso era um “embrião artificial”, cuja matéria-prima era constituída de urina, esperma e sangue, considerados veículos da substância da alma. Ao fim de quarenta dias, o homúnculo começava a desenvolver-se a partir da putrefação dessa matéria crua. Mas tal utilização do esperma era desconhecida entre os judeus, e o golem continuava a ser feito de terra e água, e mesmo os registros posteriores só mencionam argila ou lodo.

Pensando em histórias modernas inspiradas na do golem, pode se citado ainda o moderno Frankenstein (obra de Mary Shelley). O recém formado médico, Dr. Frankenstein, cria seu monstro suturando pedaços de cadáveres e mantendo-os em líquido dentro de uma banheira. A vida é conferida à sua criatura através de uma descarga elétrica. Diferentemente do golem, o monstro adquire conhecimento e fala. De qualquer forma, a lenda do golem e mais especificamente, o filme de Paul Wegener (do qual falarei mais adiante) é uma referência importante para as histórias de terror.

Os processos mágicos que podem conferir vida a um golem diferem entre si, mas tem em comum o fato de mencionar o poder de Deus como provedor da força da vida. Dentre os processos descritos por Gershom Sholem, estão: escrever um dos nomes de Deus na sua testa, num papel colado em sua fronte ou ainda numa placa de argila em baixo de sua língua. Existe relato também que é possível dar vida a um golem ao escrever *Emet* (אמת, 'verdade' em hebraico) na sua testa, sendo que ao ser apagada a primeira letra de *Emet* (da direita para a esquerda, dado que é assim escrito o hebraico), formando *Met* (מת, 'morto' em hebraico), o golem era desfeito. No filme de Paul Wegener, o rabino Loew evoca um espírito para lhe dizer o

verdadeiro nome de Deus. Tendo adquirido este conhecimento através de magia, ele escreve este nome em um papel e coloca-o atrás de uma estrela de David a qual é presa no peito do Golem. Ao retirar esta estrela, o Golem perde sua vida.

2.3.2. A narrativa clássica

Considerando as inúmeras referências feitas ao golem, passando por diferentes culturas e períodos da história, como já foi discutido, torna-se difícil datar com precisão o surgimento da história do golem. Sabe-se que entre os judeus alemães e poloneses nos séculos XII e XIII, o golem passou por um metamorfose, e se tornou um ser autônomo e adquiriu funções práticas, como ficou conhecido. Existe um relato de um afamado rabino espanhol da primeira metade do século XIII, que ainda está inteiramente de acordo com a tradição esotérica. Contudo, sabe-se que é nos séculos XVI e XVII que a lenda tem seus relatos mais contundentes. É desta época que datam as histórias do Golem de Praga e do Golem de Rehovot. A diferença das duas narrativas, é que no caso do Golem de Rehovot, ao retirar o nome divino da pose do Golem, este se desfaz em um monte de argila que cai sobre o rabino, matando-o. Na Polônia, na mesma época, a lenda envolve o rabino Elias Baal-Schem, cujo o nome significa literalmente alguém que é dono, senhor, do nome de Deus, sabendo utiliza-lo.

Pelos meados do século XVIII, a lenda polonesa foi para Praga e associou-se a uma figura famosa, a do “Grande Rabi” Loew de Praga. No final do século XVI, quando o rabino Judah Loew (1520-1609), um dos mais respeitados e queridos sábios do Leste Europeu, tornou-se Grão-rabino de

Praga, o perigo para os judeus era iminente. O Maharal, nome pelo qual o rabino se tornou conhecido, estava ciente do perigo. Diz-se que ele teria criado um golem para defender o gueto de Josefov em Praga contra ataques anti-semitas.

Diz a lenda que o Rabi Loew moldou um golem com a argila do rio Vltava que banha Praga. Seguindo rituais específicos, o rabino fez com que ele ganhasse vida recitando um encanto especial em hebraico e escrevendo na sua testa a palavra *emet*. O Golem deveria obedecer ao rabino, ajudando e protegendo o gueto judaico. Durante o dia, o rabino escondia o Golem no sótão da Antiga-Nova Sinagoga. Durante toda a semana fazia toda sorte de serviços para o seu amo. Mas já que todas as criaturas devem observar o descanso do sábado, ao anoitecer de toda sexta-feira o Rabi Loew reconvertia o Golem em barro, removendo o nome de Deus. Certa vez porém, o rabi esqueceu de retirar o *schem*. A congregação estava reunida na sinagoga para os serviços, já tendo recitado o 92º Salmo, quando o Golem ficou à solta, abalando as casas e ameaçando destruir tudo. Chamaram urgentemente o Rabi Loew; ainda entardecia e o sábado não havia realmente começado. Ele precipitou-se sobre o Golem enfurecido e arrancou-lhe o *schem*, após o que o Golem se desfez em pó. O rabi ordenou então que se cantasse o salmo sabático pela segunda vez, costume mantido desde então naquela sinagoga, a Altenu Schul. O rabi nunca mais voltou a dar vida de novo ao Golem, mas guardou seus despojos no sótão da velha sinagoga, onde jazem até hoje.

Em outra versão, a narrativa descreve que o Golem cresceu e se tornou violento e começou a matar pessoas espalhando o medo. Foi então

prometido ao rabino Loew que a violência contra os judeus pararia se o Golem fosse destruído. O rabino concordou e destruiu o Golem apagando a primeira letra da palavra *Emet*. Outra narrativa descreve que dez anos após a criação do Golem, a situação dos judeus havia melhorado e o Maharal concluiu que a missão do Golem terminara. Em 1590, durante Lag Ba'Omer, o Maharal ordenou-lhe que o acompanhasse ao porão da sinagoga. Lá, disse-lhe que se deitasse e abrisse a boca. O sábio tirou o pergaminho no qual estava escrito o Nome Divino e disse à criatura: "Você é pó e vai voltar ao pó".

A existência de um golem na maioria das histórias mostrava um ser bom, porém longe da perfeição. Embora não fosse provido de raciocínio e consciência, o golem podia fazer simples tarefas repetidamente. O problema era que desprovido de uma tarefa concreta, o golem se descontrolava e tornava-se difícil fazê-lo parar.

2.3.3. Narrativas modernas: O Golem de Paul Wegener, o expressionismo alemão e a ascensão do nazismo

A lenda do Golem de Praga inspirou muitos escritores. Em 1838, o jornalista checo-alemão, Franz Klutschak, escreveu uma história chamada "O Golem e o Rabi Loew". Em 1947, o "Galerie der Sippurum", publicado pelo editor Wolf Pascheles, de Praga, menciona o Golem de Loew entre seus famosos contos. O best-seller de 1915, de Gustav Meyrink, de Viena, também fala sobre o Golem. Mais recentemente, a lenda do Golem foi reescrita por dois grandes autores: Isaac Bashevis Singer, que publicou em 1982 o livro "O Golem", e Elie Wiesel, que também escreveu um livro com o mesmo título.

O cinema mudo também fez a sua parte com dois filmes alemães: uma versão de 1914, co-dirigida e co-produzida por Paul Wegener; e uma segunda, em 1920, mais uma vez estrelada por Wegener. A versão de 1920 de “O Golem”, dirigida por Paul Wegener e Carl Boese, continua sendo a obra de referência para este conto do século XVI.

Albert Steinruck representa o rabino Loew, um cientista/ alquimista que profetiza a perseguição do povo judeu. Ele esculpe um homem de argila para agir como defensor deste povo, e da vida a sua criação – o Golem (Paul Wegener) – através de intervenções sobrenaturais. Devido ao seu talento como mágico, Rabbi Loew é convidado a um festival no palácio do imperador Luhois (Otto Gebuhr) onde o sábio clama em favor de seu povo. Quando o teto do palácio colaba e ameaça matar todos ali presentes, o Golem sustenta as estruturas de sustentação, inspirando o imperador a terminar a opressão ao povo judeu. Mais tarde, enquanto o rabino não está presente, um de seus assistente - Famulus (Ernst Deutsch) – apodera-se do Golem afim de perseguir um dos homens do imperador que atormenta uma das filhas do rabino, Miriam (Lyda Salmonova). Mas Famulus é incapaz de controlar o Golem, que mata o intruso, põe fogo na casa do Rabino Loew e foge, levando Miriam pelos cabelos através das ruas de Praga.

O conto do Golem aparece como influência em diversas obras, incluindo a famosa seqüência do “Aprendiz de Feiticeiro” dos estúdios Disney no filme fantasia de 1940, onde o inexperiente aprendiz comando “o Golem” para fazer suas tarefas, com resultados desastrosos. Porém a variação mais famosa do mito do Golem é sem dúvida Frankenstein (1931). As similaridades que existem entre o filme de James Whale e a versão de “o

Golem” de 1920 de Wegener, são impressionantes: o laboratório escuro no subsolo da casa, a criação da vida a partir da magia, a bestialidade da criatura, um clímax emocionante, a interação do monstro com uma menina. Por essa razão, o Golem de Wegener é considerado uma referência aos primeiros filmes de horror do cinema, apesar de ser difícil classificá-lo como tal.

A gênese da versão de 1920 começou quando o ator Wegener atuava em uma adaptação da história de Edgar Allan Poe “William Wilson” renomeada para “O estudante de praga” (1913), filmada na Tchecoslováquia onde Wegener ouviu falar do misterioso rabino Loew e interessou-se em filmar sua própria versão do mito do Golem. Wegener trabalhou em pequenas versões de “o Golem” até que em 1920, foi capaz de realizar seu sonho e fazer um longa metragem, com as devidas referências históricas de 1580.

A incrível sequência da criação do Golem, influenciou inúmeros filmes, como o “Fausto” de F.W. Murnau (1926). Contudo, não é uma sequência da criação mas sim uma sequência de invocação. O Golem já está esculpido em argila, quando o rabino Loew usa a Cabala para evocar o espírito Astaroth (que pode aparecer apenas em uma rara conjunção de planetas) de forma a revelar a palavra de poder espiritual (Shem Hameforash – o verdadeiro nome de Deus que era revelado à apenas poucas pessoas) que dará vida ao Golem. Após a sequência da invocação, vem a animação do Golem de fato, que é muito mais sutilmente executada.

“O Golem” de Wegener foi feito nos primeiros anos do cinema expressionista alemão mas não usa as sombras pintadas ou ângulos distorcidos de filmes como “O Gabinete do Dr. Caligari” (1920), optando por

estilizações mais sutis. Contudo, não podemos negar que “o Golem” é um filme expressionista e Paul Wegener um artista expressionista. Como todo artista expressionista, defendia causas contrárias ao nascente regime político alemão. Segundo Michel Silva, os artistas expressionistas eram mais simpáticos aos marginais da sociedade burguesa, e embora a comunidade judaica formava um sociedade por si, já havia um movimento nascente de repúdio ao seu crescimento econômico. O filme de Wegener é , de certa forma, uma antecipação do futuro próximo dos judeus da Tchecoslováquia, que sucumbiriam ante o regime nazista, a partir dos anos 30.

2.3.4. Novos caminhos

Me questiono constantemente se o fato de ser interessado pelo judaísmo, e não judeu, me permite explorar temas que exigem tanto estudo como o lado místico da religião. A cabala é uma ciência que exige anos de estudos e os livros sagrados mais ainda. Não tendo este conhecimento, seria muita pretensão tocar neste assunto? Contudo pretendo encarar o Golem como figura relacionada à diversas outras figuras já conhecidas como o *homunculus* na alquimia, a figura de Adão sendo criado do barro ou mesmo o moderno Frankenstein. Para mim é claro que a lenda do Golem deve ser tratada a todo momento com muito respeito, porém acredito que não há de faltar respeito direcionando o conto do Golem para uma releitura mais ampla e atual. É possível que ao tratar um mito atemporal como algo temporal e datado, possa ocorrer um enfraquecimento do próprio mito já que este tem um caráter simbólico. Contudo vejo na história do Golem um aspecto contemporâneo que pode trazer a lenda do passado para a atualidade.

Acredito que o Golem permita uma leitura contemporânea por se tratar de um ser criado por um homem, que embora incapaz de pensar, tenha a capacidade de se rebelar contra seu criador. Essa rebeldia é atemporal e consequentemente pode ser situada em qualquer momento da história. Além do romance 'Frankenstein' de Mary Shelley, citado anteriormente, podemos ver a criatura desprovida de inteligência se rebelando contra o criador no século XXI através do cinema americano. Cito aqui dois filmes que me parecem bastante pertinentes ao tema: "Eu, Robô" ("I, robot" USA, 2004) inspirado no livro homônimo de Isaac Asimov, e a produção de Spielberg "I.A." ("A. I. - Artificial Intelligence", USA, 2001), baseado em uma história de Brian Aldiss e originalmente desenvolvido por Stanley Kubrick sobre máquinas com sentimentos. "Eu, Robô" mostra a revolta das máquinas contra os humanos, desrespeitando as leis da robótica de Asimov. No caso da obra de Asimov, o Dr. Calvin, personagem de várias histórias do livro, chega a citar a "robopsychology" (robô psicologia) para tratar do comportamento anormal dos robôs, o que bastante interessante considerando que os robôs, assim como o golem, seria desprovido de sentimentos. Máquinas dotadas de sentimentos é também o tema central do filme "I.A. – inteligência artificial", onde David, um menino andróide programado para sentir amor por seus pais, sente-se rejeitado e vai em busca de sua felicidade.

Na minha opinião, o Golem de hoje não deveria ser criado para proteger apenas o povo judeu, mas sim a raça humana. Contudo, todas as ameaças à raça humana, parecem a meu ver, serem criadas pelos próprios seres humanos. Entendo como ameaças tudo aquilo que compromete a integridade física e moral da vida, por exemplo as guerras, a destruição do

meio ambiente, o abuso de poder, a discriminação por sexo ou raça, ou ainda a violência doméstica.

3. Imagem e Animação

3.1. Uma breve história sobre os filmes de animação

A animação se desenvolveu ao mesmo tempo que o cinema , inicialmente entretendo as platéias ainda que pouco sofisticados se comparados aos filmes tradicionais. Segundo Roger Manvell em seu livro *Art and Animation*, “um desenho que se move parece até mais mágico do que o movimento real” (tradução livre)(MANVELL, 1980). Contudo os primeiros filmes de animação surgiram comparativamente tarde, muito tempo depois dos primeiros truques dos filmes de R.W. Paul, ou Georges Méliès serem apresentados ao público. O francês Emil Cohl, foi o primeiro animador a se estabelecer em 1908, apresentando situações cômicas representadas por figuras formadas de palitos. Já com a chegada do som ao cinema nos anos 30, Walt Disney foi responsável pela popularização do cinema de animação. Paralelo ao crescimento dos estúdios Disney nas décadas de 20 e 30, porém em um área muito mais especializada, surgia na Europa uma expansão estética na animação voltada à estilização. A animação de silhuetas (Lotte Reiniger) trouxe a tradição do teatro de sombras Chinês para a tela. A pintura abstrata se fez presente em filmes onde a técnica era aplicada diretamente sobre o filme, técnica criada por Hans Richter e Viking Eggerling, e mais tarde acrescida de som por Len Lye, antecipando o trabalho extraordinário a ser produzido por Norman McLaren no Canadá.

Norman McLaren teve um papel importante nos meus estudos para este trabalho, não como influência direta sobre o filme que fiz, mas sim como repertório. Os filmes de McLaren são arte pura e tem uma relação estreita com a pintura surrealista e a música sintética do início do século XX.

Norman McLaren ingressou na Escola de Artes de Glasgow em 1932 a fim de estudar design, mas começou a fazer filmes no seu primeiro ano impressionando a imprensa local que o apelidou de “o jovem gênio da escola de Arte de Glasgow”. Logo ele passou a trabalhar com animação mas ao invés de gastar seu pouco dinheiro com uma câmera e filme, comprou um filme de 35 mm usado, lavou-o com diluentes para filmes na banheira de sua casa, e começou a pintar imagens coloridas diretamente sobre a película para criar uma animação. Ele dizia que a vantagem dessa técnica é que se o resultado não fosse bom, ele simplesmente podia apagar com um pano molhado e re-começar o trabalho. Nesse aspecto, McLaren está mais para um pintor do que um cineasta. A pintura parece estar ligada a seu trabalho também quando comparamos os frames de seus filmes com obras como a do pintor catalão surrealista Juan Miró. É natural que artistas sofram influência de movimentos artísticos vigentes na época, mas neste caso, McLaren mostrou sua genialidade ao dar movimento as linhas e pontos pintados por Miró.

Foto 19: *Bleu II* de Joan Miro, 1961.
Óleo sobre tela, 270 x 355 cm

Foto 20: Still do filme "Boogie Doodle" de Norman McLaren de 1940

Norman McLaren criou filmes experimentais feitos com técnicas como: interferência direta sobre a película sem a utilização de câmera, stop-motion "pixillation", "som desenhado a mão", filmes tri-dimensionais, entre outras. Foi pioneiro em áreas como "filmes abstratos", "som gráfico" e "música visual". Trabalhou na Canadian National Film Board (NFB) de 1941 até sua morte em 1987. Segundo seu colega e também animador, Wolf Koenig, *"A lição que McLaren nos ensina (e que é tão difícil de lembrar na confusão deste mundo) é que o caos só pode ser transformado em ordem, quando aplicadas as regras da arte"* (tradução livre)(MANVELL, 1980).

É muito interessante notar o que o próprio McLaren disse em relação ao experimentalismo de suas produções. Ele afirma que *"Talvez por ser nascido e criado na Escócia é que me interesse tanto por filmes de baixo orçamento. Eu admito que tenho um certo prazer em fazer um filme com o mínimo possível, tanto em relação a verba, quanto ao equipamento e tempo. Contudo é mais do que isso, porque na minha área, há uma conexão direta entre o baixo orçamento e a abordagem experimental. Certamente para mim, meios limitados (orçamento e técnico) estimulam a imaginação para novas formas de pensar e fazer filmes."* (tradução livre)(MANVELL, 1980). É impressionante

pensar que a genialidade do artista pode estar diretamente ligada a falta de recursos, mostrando que é possível criar bons trabalhos mesmo em situações adversas. Este talvez, seja o maior encanto que tive neste relato de McLaren. Ele segue a narrativa contando como sua experiência ao trabalhar para a UNESCO na China e na Índia, em um projeto de saúde pública e educação social em vilarejos pobres, provou que muito pode ser feito com pouco, resgatando a cultura local do teatro de sombras e dos contos populares.

Foto 21: Monty Python em busca do cálice sagrado
("Monty Python and the Holy Grail"), UK, 1975

Dentro do mesmo conceito de filme de animação, é possível diferenciar técnicas, cada qual com uma estética muito específica. Entre as muitas técnicas existentes, são as mais conhecidas o desenho animado, a animação em stop-motion e animação por computação gráfica. O stop-motion por sua vez, pode ser dividido em várias técnicas, entre elas 1) movimentação de objetos rígidos, como fez o francês Emil Cohl, em 1908, animando figuras feitas de palitos (como já citado no início deste item), 2) movimentação de figuras de papel (ou silhuetas), como foi comumente usado na década de 1970 pelo grupo inglês Monty Python; 3) "claymation", ou "clay animation"

termo em língua inglesa também utilizado no Brasil. É nesta última técnica que está inserido o meu projeto, e da qual falarei no próximo item.

3.2. “Claymation”, ou “Clay Animation”

O termo “claymation” ou “clay animation” não tem tradução para o português, e poderia ser traduzido como animação de massinha, embora a tradução da palavra “clay”, seria a rigor, argila. Isso acontece porque “claymation” é uma técnica de stop-motion onde cada objeto animado, quer seja um personagem, ou parte do cenário, é feito de uma substância maleável, sendo a massinha de modelar, o material mais comumente utilizado. Além da massinha de modelar, existe ainda a possibilidade de trabalhar com a argila, ou figuras de arame revestidas de látex. A técnica da claymation não é diferente dos demais processos de animação no que diz respeito a fotografia quadro a quadro do movimento dos personagens, porém este é um tema do qual falarei no próximo item.

Filmes de stop-motion em claymation começaram a ser produzidos nos Estados Unidos a partir de 1908, quando Thomas Edison produziu “The Sculptor's Welsh Rarebit Dream”. Em 1921, o studio Fleischer Brothers produziu o filme “Modeling” que conjuga filme, desenho animado e claymation. Na década de 1950, o filme “Gumbasia” de Art Clokey tornou-se uma referência por trabalhar com movimentos de câmera, “travellings” e efeitos de fusão e morfinho. “Gumbasia” é um curta metragem surreal, onde formas de argila vibram e transformam-se no ritmo da música, fazendo uma parodia com o filme “Fantasia” de Walt Disney.

Foto 22: Still do filme “The Sculptor's Welsh Rarebit Dream”, de Thomas Edison, 1908

Foto 23: Still do filme “Gumbasia” de Art Clokey, 1955

Outra referência importante ao claymation, é o trabalho de Bruce Bickford, feito em 1979 para Frank Zappa, chamado “Baby Snakes”. Percebemos neste filme, uma enxurrada de efeitos e de trabalho com a massa que produzem um verdadeiro vórtice visual, em que a plasticidade da massa é usada de forma radical. A animação de Bickford mostra cenas surreais baseadas em uma experiência única de vida, aparentemente desconectadas do mundo ao seu redor. Seu trabalho é extremamente subjetivo ao que se refere a conteúdos e conceitos, criando imagens chocantes e perturbadoras. Muito do filme usa efeitos de câmera impressionantes para mostrar transformações rápidas e fluidas de figuras humanas e faces desfiguradas, em bestas únicas em cenários surreais.

Fotos 24 e 25: Stills do filme “Baby Snakes”, de Frank Zappa, 1979

Durante o mestrado, tive contato com o trabalho do animador checo Jan Svankmajer que me impressionou de primeira instância. Além de ser um trabalho primoroso e original, ele usa com frequência a argila como meio de expressão, transformando a figuração em um elemento surrealista impressionante. Jan Svankmajer nasceu em 1934 em Praga onde continua suas atividades. Foi após seu envolvimento no teatro de bonecos de Praga que iniciou no cinema. O casamento com a pintora surrealista Eva Svankmajerova em 1970, aproximou-o ao movimento artístico que tem forte influência em sua obra. Seu primeiro filme é de 1964, e pode-se dizer que sua obra continua influenciando artistas como Tim Burton e os Irmãos Quay. Acredito que Svankmajer seja a principal referência no uso da argila em filmes de animação, e ainda que eu não siga sua vertente surreal, percebo

em sua obra uma variante inteligente do uso do barro. Svānkmājer consegue sublimar a matéria e conferir ao filme um caráter mágico e etéreo.

Foto 26: Still do filme “Darkness, Light, Darkness” de Jan Svānkmājer, 1989

Foto 27: Still do filme “Passionate Dialogue” de Jan Svānkmājer, 1982

Um artista que foi muito marcante para mim, é Adam Elliot, diretor de “Mary e Max: uma amizade diferente” (“Max and Mary”, Austrália, 2009). O filme conta a história de Mary Daisy Dinkle, uma menina solitária de oito anos, que vive em Melbourne, na Austrália, e Max Jerry Horovitz de 44 anos que vive em New York. Mesmo com tamanha distância e a diferença de idade existente entre eles, Mary e Max desenvolvem uma forte amizade, que transcorre de acordo com os altos e baixos da vida. O filme chamou minha atenção não só pela excelência na técnica da animação de massa de modelar, mas por falar de uma temática extremamente adulta, sendo aparentemente tão infantil. Foi após ver este filme, que me dei conta que o cinema de animação em stop-motion, pode ser tão denso quanto qualquer longa metragem.

Foto 28: Still do filme “Max and Mary” de Adam Elliot, Austrália, 2009

Nick Park, e os estúdios Aardman, na Inglaterra, insistem em fazer filmes com técnicas de stop-motion desde 1973 com pouca utilização de computadores. A excelência de Nick Park (vencedor do Oscar de Melhor filme de animação, 2005, com “Wallace and Gromit – the curse of the were-rabbit” – *A maldição do coelho-homem*) é ressaltada por Alberto Lucena Junior no seu livro “Arte da animação – técnicas e estética através da História”.

Foto 29: Still do filme “The curse of the were-rabbit” (Wallace e Gromit: a batalha dos vegetais) de Nick Park, Studios Aardman, UK, 1973

Existem ainda, os filmes arrasa-quarteirão (*“blockbusters”*) produzidos por Tim Burton que mistura o stop-motion com a computação gráfica, como “O Estranho Mundo de Jack” (*“Tim Burton's The Nightmare Before Christmas”*, USA, 1993) “A Noiva Cadáver” (*“Tim Burton's Corpse Bride”*, USA, 2005) e o mais recente “Frankenweenie” (*“Frankenweenie”*, USA, 2012), ou ainda do diretor Henry Selick , o não menos sombrio “Coraline” (*“Coraline”*, USA, 2009). Embora os filmes de Burton e de Selick também utilizem a técnica do stop-motion, não são feitos com “claymation”, mas sim com bonecos de arame revestidos de látex.

Foto 30: Still do filme “Tim Burton’s Corpse Bride” de Tim Burton, USA, 2005

Foto 31: Still do filme “Coraline” de Henry Selick, USA, 200

3.3. Conceitos Fundamentais

Eadweard Muybridge, fotógrafo americano responsável por captar o movimento quadro a quadro nos anos de 1870, poderia ser considerado um dos responsáveis em definir os princípios da animação.

Muybridge fez seqüências de fotos de cavalos galopando, homens pulando e lutando. As seqüências criadas por Muybridge, são referência para qualquer animador que estude, por exemplo, os desenhos de Richard Williams em seu livro “The animator’s survival Kit: a manual of methods, principals and formulas for classical, computer, games, stop motion and internet animators”(“*O kit de sobrevivência do animador: um manual de métodos, princípios e fórmulas para animadores clássicos, de computador, jogos, stop motion e internet*”) (tradução livre) (WILLIAMS, 2001). Estas seqüências prescreveram o que hoje conhecemos como “frames”, que são aqui chamados de quadros. As imagens de Muybridge nada mais são do que quadros, e para qualquer pessoa nos dias de hoje não causaria nenhum espanto, mas considerando que foram criadas no século XIX levaram Muybridge do anonimato à fama internacional. A ilusão do movimento em um filme, é alcançada através da visualização destes quadros sucessivamente.

Foto 32: Sequência fotografada por Eadweard Muybridge, década de 1870

Essa seqüência de quadros pode ser projetadas em diferentes velocidades e freqüência, dependendo do meio ou técnica utilizada. A velocidade de projeção do cinema é de 24 quadros por segundo, já o vídeo pode ter a velocidade de 25 ou 30 quadros por segundo. Em se tratando de um computador, a velocidade deve ser de no mínimo de 10 quadros por segundo. Se um filme de animação for feito com menos de 10 quadros por segundo, o espectador tem a sensação de estar vendo imagens piscando na tela, ao invés de um movimento contínuo. Quanto maior o número de quadros, mais suave e fluído é o movimento. Porém um grande número de quadros por segundo significa uma aumento muito grande no volume de trabalho dos desenhistas ou animadores. Além da freqüência de quadros, o movimento está relacionado a mudança ocorrida entre um quadro e o seguinte. Mudanças muito radicais não permitem que o espectador entenda a seqüência de movimento. Por exemplo, se quisermos criar a ilusão de que um carro está se movimentando em uma estrada, é necessário criar vários quadros onde em cada um, o carro se moveu alguns milímetros. Pois bem, a distância em milímetros deste espaçamento deve ser respeitada a fim de que o movimento flua com naturalidade. Um espaço muito pequeno, gera um movimento muito lento. Um espaço muito grande gera um movimento muito rápido e muitas vezes pouco lógico, causando a quebra da ilusão do movimento. Contudo a medida exata deste espaço não existe sendo a habilidade e experiência do desenhista ou animador quem vai determinar a melhor amplitude de movimento do objeto.

Tradicionalmente os filmes de animação eram feitos em 2D, onde cada personagem era desenhado, e então pintado em acetato para fazer a

sobreposição de imagens. Dessa forma, cada desenhista tinha de saber o quanto o personagem se movia em cada quadro, gerando a ilusão do movimento. Ele era portanto desenhista mas também animador. Com a chegada de programas de computador destinados a animação, este processo modificou-se radicalmente. Em um filme de animação digital, os desenhistas criam os personagens em papel ou diretamente no computador. Na seqüência, são esculpidos virtualmente em softwares específicos (programas como “3D Studio Max”, “Maya”, “Lightwave”, entre outros). O animador (que não é o desenhista nem o escultor do personagem, mas sim um profissional habilitado em softwares de animação) determina qual a posição inicial e final do personagem. O computador gera a imagem criando todos os quadros necessários para criar o movimento – este processo tem o nome de interpolação. Já nos filmes em stop motion, cada etapa virtual no computador se transforma em realidade, ou seja, existe um profissional para criar os bonecos através de rascunhos, outro para construí-los com o material desejado e por fim o animador que vai animá-los, lembrando que não existe o computador para fazer a interpolação, ou seja, o animador tem que ter a habilidade de saber quanto o boneco deve se mexer. É bem verdade, que atualmente a maioria dos estúdios utilizam algum tipo de software (ex: “Dragonframe”) com capacidade de sobreposição de imagens que revela a diferença entre frames, ajudando a criar a ilusão do movimento.

Embora tenham ocorrido tantas mudanças, o fluxo de trabalho típico envolvido na produção de um filme de animação continua o mesmo. Ele pode ser resumido em duas etapas: produção e filmagem. A etapa de produção se divide em a) definição da idéia, b) redação do roteiro, c) criação de

personagens, d) confecção de storyboard e d) produção de um animatics. A etapa de filmagem, se divide em a) confecção de personagens, b) confecção de cenários, c) preparação de câmera e luz, e d) filmagem em si. Destas etapas, será eliminado apenas o “Animatic” devido as suas características muito próprias. Para elucidar o que é um “animatic” posso dizer que é um storyboard filmado. Em outras palavras, faz-se a edição de cada quadro desenhado para o “storyboard” de forma a simular o trabalho final. Desta forma cada cena apresenta a duração que terá no filme representando a movimentação de câmera e duração de diálogos. Este processo é muito interessante em grande produções por reduzir custos, já que testa de forma rudimentar as intenções dos artistas. Como este é um projeto de pequena escala, e não há falas, não há sentido em produzir um “animatic”. Contudo a criação do “storyboard” é essencial, e será discutida no próximo item.

4. Metodologia

4.1. Seqüência de trabalho e Storyboard

De uma forma muito resumida e simplista, o storyboard é o filme transformado em uma história em quadrinhos. Porém o storyboard é talvez a parte mais importante e complexa do processo já que define os planos de cena, a composição geral ou pré-layout de cada plano e os movimentos de câmera. Em outras palavras, é o storyboard que vai definir como a estória será contada. Porém o storyboard é o último passo antes do início da produção do filme. Segundo a autora Susannah Shaw em seu livro *Stop Motion, Craft Skills for Model Animation* (SHAW, 2008), o trabalho tem início ao definir a idéia e o script, passando então para o planejamento de filmagem, para finalmente chegar ao storyboard. Segundo a autora, as melhores idéias são quase sempre as mais simples pois permitem a criação de uma forma clara e interessante de contar a estória. De uma boa idéia nasce um roteiro. O roteiro de “Da Lama Do Rio” está descrito no capítulo cinco deste trabalho.

A partir do roteiro, antes da confecção do storyboard, é necessário que alguns estudos sejam realizados. É necessário que haja uma lista de personagens principais e secundários. Os personagens principais devem ter uma ficha onde suas características principais sejam relacionadas. No caso de um filme de animação, é importante que haja um rascunho da sua aparência de frente e de perfil, onde as proporções sejam respeitadas. Quando se trata de grandes produções cinematográficas, este passo é muito importante já que o trabalho de confecção dos bonecos e figurino geralmente é terceirizada. Já a ficha dos personagens secundários não requerem tantos

detalhes, mas é importante também que sejam feitos desenhos para a confecção dos bonecos.

Neste momento, é importante que haja referências visuais, pois serão elas que nortearão o aspecto do filme. É interessante que tanto os personagens quanto os cenários tenham o mesmo estilo a fim de conferir ao filme uma linguagem em comum. No início deste projeto, acreditava que as referências mais evidentes seriam as do expressionismo, principalmente do expressionismo alemão no cinema. Filmes como *O Golem* de Paul Wegener de 1920 e *O Gabinete do Dr. Caligari* de Robert Wiene de 1920 seriam referências diretas, bem como as gravuras da edição de 2007 pela editora Vitalis do livro de Gustav Meyrink por Hugo Steiner-Prag seriam importante para criação do cenário da primeira parte do filme. Contudo, após uma reflexão mais cuidadosa, percebi que uma referência direta a um filme expressionista não me daria a liberdade de criar um golem contemporâneo como era a minha ideia desde o início do projeto. Optei em manter a primeira parte do filme, onde descrevo a criação do golem, com um caráter mais tradicional, seguindo uma linha expressionista de cenários tortuosos. Os personagens e seus figurinos por sua vez, foram inspirados na montagem de Wegener de 1920, e não na tradição judaica, por exemplo vide o chapéu utilizado pelo rabino no meu filme e um chapéu tradicionalmente utilizado por um rabino. A segunda parte do filme, onde o golem decide explorar o mundo em busca do que realmente ameaça o homem, toma uma linha expressiva mais livre onde procurei me desfazer de qualquer referência direta a alguma estética ou artística. Contudo é inevitável que sofra influência de tudo que já vi e estudei. O repertório de qualquer artista é sempre muito importante para

qualquer trabalho a ser realizado.

Foto 33: Rabino de “Do Barro Do Rio”

Foto 34: Rabino de “O Golem” de
Paul Wegener, 1920

Uma vez em posse de todos estes estudos, é possível fazer o storyboard. A importância do “storyboard” é citada por John Halas como sendo essencial para o sucesso do filme. HALAS (1976). Um bom storyboard garante toda a equipe envolvida no filme esteja em sintonia garantindo um melhor andamento e homogeneidade da produção. Esta é uma característica principalmente importante quando existem diferentes grupos envolvidos no projeto. No caso deste projeto, como estou trabalhando sozinho, poderia argumentar a não necessidade de um storyboard. Porém a minha experiência com um filme de animação que fiz, diz que este passo é muito importante para a organização geral do filme. E de fato, a autora Susannah Shaw relata que muitos dos aprendizes de animador que conheceu, eram relutantes na confecção do storyboard, e como consequência aumentavam em muito a duração de seus projetos, que em se tratando de um filme de stop-motion já são bastante longos.

Foto 35: Still do filme “o Golem” de
Paul Wegener 1920.

O rabino traz o burro
em um carrinho

O rabino modela
o golem com o barro

O rabino leva o
carrinho embora

O rabino traz seus
assistentes

O rabino inicia o
processo mágico

em volta do rabino
forma-se uma parede
circular

os três homens dançam
e então desaparecem

o ritual acontece com
muita de diferentes
cores.

ao fim do ritual, a
partida se quebra

o rabino ouve o nome
secreto divino

o rabino escreve na
testa do golem

o rabino escreve letra
por letra na testa de
golem

o golem se levanta

o rabino ordena que o golem vá e volte

o golem sai de casa

o golem volta, o assistente está na frente dele

o golem empurra o assistente que vai longe

o rabino rapidamente pula para alcançar a testa do golem

o rabino apaga a
primeira lâmpada
Testa do golém

"EU TE CRIO
PARA DEFENDER
O SER HUMANO
DE SUA MAIOR
AMEAÇA."

aparece como legenda

o golém sai

uma mãe humana
sacura na testa do golém

o rabino sente o
incidente com o golém

o golém pisca os olhos
e acorda

o gôlem se levanta, os
outros personagens não
se mexem.

a camera se afasta e
mostra o cenário

o gôlem pula da mesa

o gôlem caminha pela
chão do estúdio

o gôlem caminha em
direção à porta

o gôlem sai do
estúdio

o golem caminha em direção a uma árvore.

a câmera filma o golem de frente

o golem sobe na árvore

close no rosto do golem que simplesmente observa

o golem senta-se em um galho da árvore

manifestante de argila negro
sua latigadas por um
Dala de uma pessoa branca

as figuras se transformam
em um rosto que engole
moedas

as duas figuras laterais passam
de cena. A figura central
ganha ar / profícuo

surtem duas outras
pessoas que também
engolem moedas

o gelm continua
observando

a figura central não quer
deixar as moedas virar
um monstro e morde
os outros dois.

surge uma mulher que
é cobizada pelo homem
jovem

o jovem engole a
mulher

o jovem mastiga a
mulher, primeiro com
interior, depois com tábua

o jovem cuspe o que
restou da mulher

o jovem parte para uma
nova conquista

o mulher rasga-se
e transforma-se em
seda

o ode está arado
como para ser semeado

um homem atira em
um casal homossexual
masculino

o homem agredir a
mulher

uma mulher atira em
um casal homossexual
feminino

a mulher cai no chão e
chora. Surge uma
criança

surgem casal heterossexual
O homem bebe e a mulher
fuma

o homem abusa sexual-
mente da menina

o galem observa

o galem retorna ao estúdio

o galem vê o lugar que havia desabitado

o galem volta ao cenário original

o galem apaga a primeira letra do nome inscrito em sua testa

o galem se desloca em direção.

4.2. A argila como meio de expressão

A opção em trabalhar com a argila ao invés de resina plástica, ou “massinha de modelar” como é mais conhecida, foi muito consciente mesmo sabendo das limitações e especificidades da argila. Primeiro devemos salientar que em comparação com a massa de modelar, a argila é bem menos plástica e portanto muito quebradiça. Em segundo lugar, a argila seca muito rapidamente quando excessivamente manipulada, e mais ainda quando exposta a luz intensa, como no caso de uma filmagem. Contudo o efeito visual que a argila confere ao filme, é muito diferente e pessoalmente acredito que de melhor qualidade. Esse ponto é ainda mais evidente sabendo que este projeto é baseado na lenda do Golem, um ser que vem do barro. Poderia ter optado em trabalhar com massa de modelar, mas não o fiz propositalmente, e não me arrependo do resultado. Existem inúmeras maneiras de driblar as limitações da argila e aproveitar somente suas excelentes características visuais. O segredo está em manter a argila sempre úmida, revestindo o boneco com pano úmido quando este não está sendo manipulado.

A grande vantagem da argila sobre a massa de modelar é na minha opinião, como já disse no parágrafo anterior, sua característica visual. A argila possui uma textura única, facilmente reconhecida quando utilizada como meio de expressão em um filme. Permite uma movimentação específica, revelando rachaduras e pequenas quebras, que conferem dramaticidade ao material. Mais além, as massas cerâmicas possuem diferentes colorações, que ao contrário da massa de modelar, se estabelecem dentro de uma palheta de cores homogênea, em tons pastel. É

possível alterar a cor da argila, e aliás, como relatado anteriormente, esta foi uma parte importante no meu curso de graduação, já que estudei a adição de minerais na massa. Em um trabalho convencional de cerâmica é muito importante conhecer a formulação da argila. Segundo RHODES (1990) a composição química da argila é semelhante à da crosta terrestre, e pode variar de acordo com a região de onde a argila é procedente. É esta variação que confere ao barro suas características específicas, como resistência, temperatura de queima, coloração e porosidade, entre outras. Como neste projeto não trabalho a queima de peças, e conseqüentemente não me interessa a porosidade ou resistência do material, ignoro por hora a composição da argila e me baseio simplesmente na tonalidade do material. Procurei buscar argilas que naturalmente ofereçam contraste, para que a diferença de cores possa ser evidente no vídeo. O uso de carga mineral se mostrou um grande problema para filmes em stop-motion

A técnica de stop-motion é por natureza um processo demorado já que antes de fazer cada fotograma, é necessário modificar a cena. Posso dizer com certa tranquilidade que cada quadro leva entre 3 e 10 minutos para ser fotografado já que o meu projeto é de pequeno porte, com poucos personagens. Grande produções como “the Corpse Bride” de Tim Burton, exigiu dos animadores, 1 semana para fazer 30 segundos de um cena. Levei até uma tarde inteira para fazer uma cena de 1 minuto. O problema da adição de minerais a massa cerâmica, é que uma vez que o mineral foi aplicado, o processo de oxidação não pode ser parado. Em outras palavras, se aplicar minério de ferro sobre a argila úmida, o processo de enferrujamento tem início, e a argila vai lentamente assumindo diferentes tonalidades. Dessa

forma, a cor da argila utilizada as 13:00 é diferente da cor da mesma argila utilizada as 20:00. Além disso, o uso do minério de ferro, se mostrou altamente contaminante, de forma que toda vez que utilizei-o, a cor da ferrugem acabou por tomar conta de áreas que não deveriam ter alteração. Por esse motivos, resolvi abolir o uso da carga na massa cerâmica.

Em contra partida, pude notar que a adição de pigmentos químicos na massa conferiu mais dramaticidade em certos momentos, como na cena do transe do rabino e seus assistentes, assim como a revelação do nome de Deus ao rabino Loew.

Fotos 36 e 37: Stills de “Do Barro Do Rio”, onde o pigmento é utilizado para alterar a cor da massa cerâmica

4.3. Construção das figuras

Mesmo tomando todos os cuidados possíveis para evitar o ressecamento da argila, após 8 horas de filmagem – o que representa aproximadamente 20 segundos de animação – é inevitável que o boneco de argila tenha de ser descartado. A cena onde o golem pula da mesa, sai do estúdio e depois volta – uma curta caminhada – teve de ser feita com dois bonecos diferentes já que a argila secou e a figura quase se desfez. Para evitar problemas na continuidade do filme, é necessário que os bonecos

sejam iguais em termos de proporção e acabamento. Para que fosse possível produzir estes bonecos, utilizei o conhecimento adquirido nos cursos de cerâmica realizados durante a graduação, que envolve o confecção de moldes em gesso para produção em série de bonecos. Este mesmo método é utilizado por todas as grandes produções cinematográficas de filmes de stop-motion. Filmes de Tim Burton, como por exemplo, “A noiva cadáver”, começam a ser rodados uma vez que oito ou nove bonecos já tenham sido confeccionados e sejam exatamente idênticos. Neste caso, como já dito anteriormente, os “esqueletos” dos bonecos são feitos com arame, ferro ou até mesmo titânio, e revestidos com uma “pele” de látex. Este método é utilizado também pelos estúdios Aardman na Inglaterra, que utiliza a massinha de modelar como matéria prima, só que ao invés de gesso, utiliza-se resina plástica. O método consiste em fazer um esboço em papel do personagem a ser confeccionado e em seguida modelar o primeiro boneco em argila (foto 38). O passo seguinte é fazer um molde de gesso (fotos 39, 40, 41 e 42). Caso o boneco não suporte a manipulação e perca suas características primordiais de forma muito radical, é possível restabelecer sua aparência original, através do uso molde de gesso. Em um caso muito radical, é possível fazer um novo boneco, aproveitando apenas a estrutura interna do modelo antigo.

Foto 38: Modelagem do primeiro boneco em argila.

Foto 39: Confeção do molde de gesso: Parte inferior do molde do boneco modelo

Foto 40: Confeção da parte superior do molde do boneco modelo

Foto 41: Acabamento do molde

Foto 42: Abertura do molde

O próximo passo, é construir o esqueleto do boneco. Curtas metragens que requerem uma manipulação relativamente pequena dos

personagens, ou mesmo filmes de baixo orçamento, podem utilizar bonecos com “esqueletos” de arame. Uma super-produção como “A noiva cadáver” utilizou esqueletos de titânio, e maquinário adaptado da relojoaria suíça para fazer movimentos sutis de boca e olhos. No caso do meu projeto, os bonecos foram feitos com arame, e para diminuir o peso e quantidade de argila utilizada, e conseqüentemente propiciar mais equilíbrio às figuras, conectei os membro feitos de arame com pedaços de rolhas (fotos 43, 44, 45, 46 e 47). Por fim, o esqueleto deve ser comparado ao molde de gesso para averiguar sua compatibilidade de dimensões. (foto 48).

Foto 43: Corte de rolha para corpo do boneco

Foto 44: Medida do comprimento do arame do braço a partir do esboço em papel.

Foto 45: Com o uso de uma furadeira e um alicate, reforcei o arame para conferir mais resistência aos braços e pernas dos bonecos.

Foto 46: Braços e pernas foram fixados nas rolhas, construindo o corpo do boneco.

Foto 47: É importante manter a escala conferindo constantemente o esqueleto e o esboço.

Foto 48: Averiguação de compatibilidade do esqueleto com o molde de gesso

4.4. Construção de Cenário

Como disse anteriormente, no início deste projeto considerei utilizar o expressionismo alemão no cinema como referência direta para construção de personagens e cenário. Mais especificamente trabalhei com a filmagem de “O Golem” de Paul Wegener de 1920. Com o desenvolver da pesquisa, o projeto tomou um novo rumo e percebi que não seria conveniente trabalhar a idéia de um golem contemporâneo com referências do cinema expressionistas. Contudo, uma vez que a criação do golem, independente de época e localidade, parece convergir para um mesmo ritual mágico, decidi manter a cena da criação com referências a montagem de Wegener.

Fotos 49 e 50: Cenário de “Do Barro Do Rio” e de “O Golem” de Paul Wegener de 1920

Após fazer vários esboços dos cenários do filme de Wegener (figuras) decidi construir um laboratório inspirado no filme, com portas tortuosas e linhas não paralelas. Os demais esboços não foram utilizados uma vez que o meu golem, decidiu sair do laboratório para conhecer o mundo.

Ilustração 1: Esboço de cenário 1

Ilustração 2: Esboço de cenário 2

Ilustração 3: Esboço de cenário 3

Ilustração 4: Esboço de cenário 4

Foto 51: Construção do cenário a partir de esboços

Foto 52: Cenário já pronto para filmagem

Foto 53: Colocação estratégica de câmera e computador para a filmagem

Foto 54: Comparação de frames durante a filmagem

4.5. Cronograma de trabalho

Etapa 1 - Uma das primeiras etapas deste trabalho foi fazer uma pesquisa em relação a cultura judaica. Foram usados os livros de Elie Wiesel, Isaac Bashevis Singer e Gustav Meyrink todos sobre o golem, assim como o filme de Paul Wegener. Contudo a maior contribuição veio de duas obras de Gershom Scholem, *“Golem, Benjamin, Buber e outros Justos”* (SCHOLEM, 1994) e *“A Cabala e seu simbolismo”* (SCHOLEM, 1988) que discutem a Cabala e os mitos judaicos. A pesquisa do tema levou a definição de um roteiro que relata a criação do golem, a função que lhe foi incumbida e o desfecho da estória de um golem contemporâneo.

Etapa 2 – Construção de personagens – A definição do roteiro permitiu a listagem dos personagens principais e secundários, bem como o croqui destes personagens e seus bonecos em dimensões reais. A confecção dos bonecos se deu ao longo do projeto. Inicialmente, como relatado no item anterior, foi feita a modelagem cuidadosa do boneco, e a partir dele, foi feito um molde de gesso. Respeitando as sugestões dadas no livro de Sussanah Shaw *“Stop Motion, craft skills for model animation”* (SHAW, 2008), foi construído um “esqueleto” utilizando os materiais sugeridos mas também algumas adaptações: arame de alumínio e rolha. Porém o revestimento e modelagem da argila sobre o esqueleto, só foi feito na época de filmagem, já que a argila não resistiria úmida por tanto tempo.

Etapa 3 – Criação de cenário – Como já anteriormente relatado, as gravuras do livro de Gustav Meyrink serviram de referência visual para o projeto, bem como o cenário do filme de Paul Wegener de 1920. Foram feitos os croquis dos cenários e sua construção se deu próximo dos dias de

filmagem devido ao fato de serem feitos de argila e portanto serem muito suscetíveis as intempéries do tempo, podendo secar com muita facilidade e requerer nova confecção dos mesmo. De qualquer forma, foi necessário fazer a constante manutenção dos cenários, adicionando argila a pequenas rachaduras, e constantemente umedecendo todo o cenário com borrifador. Durante a noite, o cenário era coberto com pano úmido e plástico.

Etapa 4 – storyboard – Uma vez feitos estes estudos, os principais frames do filme foram desenhados para ter uma idéia exata de como proceder durante a filmagem.

Etapa 5 – Filmagem – pouco antes do início da filmagem, o cenário foi construído. Passei então para a confecção dos personagens. Utilizando o esqueleto já montado, fiz o revestimento de argila com o auxílio do molde de gesso. A literatura sugere que os bonecos já prontos devem ser guardados em uma geladeira afim de retardar o ressecamento. Pessoalmente não me agrada a idéia, pois a argila acaba assumindo um consistência muito rígida, sendo necessário que o boneco seja “aquecido” antes de ser utilizado. Ao invés disso, dei preferência em mante-lo de um dia para o outro, envolto em uma pano úmido e coberto com um saco plástico.

Etapa 6 – pós produção – Algumas das imagens captadas foram tratadas pelo software “photoshop” para corrigir imperfeições e então foram editadas no software “final cut express”.

Etapa 7 – composição da música – A música foi composta pelo artista Alfredo Penteado, contudo durante todo o projeto houve um constante diálogo entre nós. Uma vez finalizado o filme, foi possível compor a versão final sincronizando os pontos fortes da música com os momentos mais

críticos do filme. Falarei sobre a música no capítulo a seguir.

5. Do Barro Do Rio

5.1. Sobre o Título

Do rio vem a vida. Civilizações foram construídas próximas à rios. São os rios que fornecem água potável essencial à vida. Os rios oferecem alimentos, através da pesca e também possibilitam o plantio e irrigação de frutas e verduras. O rio é fonte de lazer e cultura. Do rio nasce a inspiração para contos e lendas que sustentam a crença do povo no divino. No Brasil, o boto, a iara e a boiuna, ou cobra-grande, são alguns dos seres que habitam a imaginação das populações amazônicas, e reforçam a cultura local. Muito longe dali, em Praga, na república Checa, a lenda do Golem teve início com o rabino Loew retirando argila de um rio, o rio Vltava. É dessa argila, do barro do rio Vltava, que nasce o Golem.

Resgatando a minha história como artista, percebo que foi através da modelagem do barro que eu conheci novas possibilidades de trabalho. Desde as primeiras máscaras, ainda que de forma ingênua, até um trabalho mais maduro como “Fragmentos para a história de um corpo”, foi utilizando o barro que fiz a maior parte da minha investigação artística. Foi do barro que surgiu a oportunidade de apresentar o meu trabalho no projeto Nascente na USP, em exposições coletivas em São Paulo, no salão de artes de Atibaia e também na Espanha. Foi trabalhando o barro que nasceu uma série de questionamentos artísticos que me acompanham até hoje.

Não há porque dar outro título para este projeto que não “Do Barro Do

Rio” visto tudo o que foi discutido e apresentado nessa dissertação. Sob um ponto de vista mais técnico, o barro, ou massa cerâmica, tem as propriedades ideais para modelagem de uma figura humana: é plástico dada sua composição química, e é maleável dada seu teor de umidade. Sob um ponto de vista cultural, é ao barro, ou ao pó da terra, que todas as culturas e civilizações como as já relatadas neste trabalho, se referem ao relatar a criação dos homens. “E formou o SENHOR Deus o homem do pó da terra, e soprou em suas narinas o fôlego da vida; e o homem foi feito alma vivente” Gênesis 2:7. Sob o ponto de vista pessoal, o barro esteve, está e sempre estará ligado a minha história como artista. É do barro do rio que surgiu este trabalho.

5.2. Roteiro

Baseado no material colhido e estudado, decidi fazer uma adaptação livre da história do golem. Como venho dizendo desde o início deste relato, quis fazer um golem contemporâneo e para tal levantei a hipótese que o golem de hoje não defenderia apenas o povo judeu, mas sim toda a humanidade.

Dividi o roteiro em dois momentos, o primeiro – a criação do Golem – faz referência ao mito mais conhecido do Golem e do rabino Loew, de Praga, que remete ao século XVI, e faz referência direta ao filme de Wegener, de 1920. Construo a narrativa de um golem moldado a partir do barro coletado pelo Rabino Loew no rio Vltava em Praga, e trazido a vida através de um processo mágico conhecido apenas através da cabala. Quando o rabino percebe que o Golem pode ser perigoso devido a sua força e falta de

entendimento da realidade, decide tirar-lhe a vida. Neste momento acaba a primeira parte do filme.

Na segunda parte do filme, eu intervenho na criação do Golem, e repetindo o ritual mágico do rabino, concedo ao golem a vida, porém ordeno-lhe que defenda o ser humano de sua maior ameaça. Eu não sei ao certo qual seria a maior ameaça ao ser humano. Acredito que seria o próprio ser humano, como disse no item ‘2.3.4. Novos caminhos’ (página 46 – 47). Contudo se o ser humano é a maior ameaça, o que o Golem deveria fazer? Em um primeiro esboço, pensei que o golem poderia destruir toda a humanidade. Contudo, seria o homem um ser sempre tão perverso? Acredito que existam ações humanas nobres e consequentemente capazes de promover o bem estar da humanidade, e por isso seria muito radical e talvez até injusto, fazer com que o Golem punisse todos os seres humanos a fim de protegê-los. Mais além, a destruição dos homens pelo Golem, significaria dar início a um novo ciclo de vida onde possivelmente haveriam os mesmo erros sem que houvesse aprendizado. Episódios assim já foram descritos por inúmeras civilizações nas suas versões do dilúvio, quando a humanidade é destruída e cabe à dois seres primordiais, repovoar a terra. A questão não me parece ser o ser humano em si, ou suas criações, mas como elas são utilizadas. O Golem não é mal, mas se não for controlado pode causar problemas. Sendo assim, acredito ser mais interessante fazer com que o Golem proteja o ser humano das suas ações e consequentemente de seus possível danos, do que se virar contra seu criador. Sendo o Golem uma criação do homem, ele deveria destruir a si mesmo. Dessa forma, poderia haver uma reflexão do porque o Golem é capaz de se destruir, se ele é

realmente uma ameaça, e quanto de responsabilidade temos em relação ao que acontece em nossa volta.

O que faria o Golem tirar a própria vida? Na minha concepção, uma vez que ele recebe uma ordem de proteger o homem de sua maior ameaça e descobre que a maior ameaça do homem, é o próprio homem, seu objetivo de vida torna-se inalcançável. Não há porque o Golem manter-se vivo, se sua existência é proteger seu criador contra ele mesmo. Por esse motivo, decidi que na cena final, o Golem tira sua própria vida.

Do Barro Do Rio

Parte I

Naquele madrugada o rio parecia mais agitado. O Rabino Loew, já tendo lido o futuro dos homens nas estrelas temia que fosse um sinal dos finais dos tempos. Questionou a si próprio se deveria ou não usar o barro do rio em um dia como aquele. Porém o fim do dia e a chegada de uma madrugada fria assustara todos os moradores para dentro de suas casas, deixando as ruas desertas. O rabino achou que seria menos notado se aproveitasse aquele momento para levar o grande montante de argila para sua casa.

Levaria muito tempo para modelar seu golem, portanto usou seus poderes para auxiliá-lo, e quando terminou, havia criado um ser gigantesco, bem maior que os demais habitantes, que não era belo mas poderia facilmente proteger toda a vila de qualquer ameaça.

Pensava então no ritual que deveria fazer para trazer o Golem à vida. Tinha consciência que não poderia realizá-lo sozinho, pois segundo os livros

mágicos, precisariam ser em três homens justos. Chamou seu auxiliar e seu filho e explicou o que tinha feito e o que precisaria fazer. A princípio eles tiveram medo, e pensaram em negar o pedido do rabino, mas dado a admiração ao grande mestre, resolveram participar do ritual e se juntaram na casa do rabino. O rabino começou o ritual traçando um círculo em volta dos três homens. Neste momento, foi como se o tempo parasse. O quarto pareceu mudar de cor. Houve um grande silêncio e somente eles três passaram a fazer parte do universo. Os três homens recitaram cânticos e dançaram, e o rabino teve visões enquanto seu filho e seu auxiliar estavam desfalecidos. Foi quando houve uma aparição para o rabino Loew que recitou-lhe secretamente o nome de Deus.

O rabino Loew sabia agora o nome de Deus e escreveu Emet (אמת) na testa do Golem. O Golem piscou os olhos. Fez pequenos movimentos com as mãos, levantou os pés dobrando os joelhos e a pedido do rabino foi até um ponto da sala e voltou, como se já estivesse acostumado a isto. Inocentemente o auxiliar do rabino moveu-se em direção ao caminho do Golem, que enquanto retornava à sua posição inicial simplesmente empurrou o rapaz longe. O rabino muito assustado teve o instinto de alcançar a testa do Golem a apagar a primeira letra da palavra Emet, deixando apenas Met (מת), o que significa 'morto'. O Golem caiu no chão e não mais se moveu. Ficaram todos assustados. Loew percebeu que teria de ter cuidado com sua criação.

Parte II

Uma força, que não a do rabino, surge para conferir nova vida ao Golem, contudo ordena-lhe que proteja os seres humanos de sua maior

ameaça. O Golem levanta-se e justamente por não ter a capacidade da reflexão parte em busca da resposta para sua tarefa: encontrar a ameaça aos seres humanos. O Golem abandona o lar e vai em direção a montanha mais alta, e lá, no topo, senta-se em um galho de uma velha árvore, para que de cima, possa tentar entender os seres humanos.

O Golem vê todo o tipo de violência: violência física, moral, sexual, preconceito de raças e preferência sexual. O Golem não entende o porque, mas percebe que o ser humano é a maior ameaça ao próprio ser humano. Retorna então a sua terra, já sabendo que a única forma de salvar o ser humano, é matar o ser humano. Visto a incoerência de sua tarefa, tira sua vida apagando a primeira letra do nome divino, e por se suicidar seu corpo se desfaz em um monte de lama que escorre para dentro da terra.

5.3. Música

Meu conhecimento musical não é maior do que qualquer cidadão comum, e não seria capaz de compor uma trilha sonora condizente com a linguagem que escolhi para o meu filme. Por esse motivo, convidei o artista Alfredo Penteado para compor uma música para “Do Barro Do Rio”. Mostrei o storyboard e apresentei as cenas que já estavam prontas. Conversamos sobre que rumo tomar quanto a sonoridade a ser trabalhada. Tivemos que manter um diálogo constante, pois a medida que questionava o rumo do projeto, foi necessário fazer ajustes à música.

Após o término do projeto, o compositor relatou que buscou explorar o conceito de mito levando em consideração a estética proposta para o filme. Sendo assim foi escolhido uma linguagem baseada na sonoridade oriental

que foi sendo criada na medida em que as cenas do filme eram apresentadas. Isso trilhou a pesquisa e a composição da primeira parte do filme, e aí houve uma re-estruturação da proposta já que há uma efetiva mudança de estética na segunda parte. Nesse caso, já não existia uma referência temporal ou espacial, e sim a exploração do caráter dramático das cenas fosse pela exaltação, ou ao contrário, a extrema delicadeza, propondo além da dramaticidade, na verdade um caráter trágico.

Em momentos que julgamos necessário, foram acrescentados sons e ruídos que poderiam acentuar a dramaticidade da cena.

6. Personagens e elementos

Por se tratar de um roteiro bastante simples e compacto, existe dois personagens principais: o Golem e o rabino Loew; e dois personagens secundários: o auxiliar e o filho do rabino. Todos os bonecos têm a mesma estrutura e portanto utilizam o mesmo molde de gesso e o mesmo esqueleto de arame e rolha, com exceção do Golem que por ser maior tem um molde e um esqueleto diferente.

A principal referência para a criação dos personagens foi a imagem do Golem de Paul Wegener de 1920, contudo usei esta imagem não para a criatura mas sim para criar o rabino e os demais habitantes da vila.

A segunda parte do filme não traz personagens propriamente dito, mas sim elementos que caracterizam as visões do golem. As figuras humanas que aparecem na segunda parte do filme, seguindo a seqüência, são:

- a) dois indivíduos em um conflito, um feito de argila branca e outro,

composto pela aglutinação de diversos indivíduos, feitos de argila negra caracterizando não só a violência armada às manifestações públicas mas também ao preconceito racial;

- b) um rosto glutão monstruoso que engole moedas e tem ganas de guardar dinheiro. Se revolta uma vez que tem de dividir seus lucros com outros membros da sociedade, e reage violentamente arrancando-lhes parte do rosto com uma mordida;
- c) o rosto de um rapaz jovem e bonito, que conquista uma jovem mãe. Engole-a, deleita-se ao mastigá-la mas assim que enjoa, cospe o que restou e parte para uma nova empreitada amorosa;
- d) um casal homossexual masculino que é assassinado a tiros por um homem;
- e) um casal homossexual feminino, que também é assassinado a tiros por uma mulher;
- f) um casal heterossexual, onde o homem é alcoólatra, e a mulher grávida fuma. O homem, violentamente agride a mulher que aborta, e abusa sexualmente da filha;

7. Making of

7.1. Lista de Materiais

- 30 kg de argila “tabaco”, do fornecedor Arte Brasil
- 10 kg de argila “branca shiro”, do fornecedor Arte Brasil
- 10 kg de argila “creme”, do fornecedor Arte Brasil
- corantes “pó xadrez” nas cores vermelho, amarelo e azul comumente vendido em lojas de material de construção

- arame galvanizado de diâmetros 1,6 mm e 0,6 mm
- alicate
- furadeira
- rolhas
- gesso stuque
- câmera Cannon EOS T2I com tripé
- computador MacBook Pro
- software “final cut express” e “photoshop”

8. Referências Bibliográficas

- ARNOLD, P. *O livro dos mortos dos Maias. A escrita Maia decifrada*. São Paulo: Ed. Hemus, s.d.
- BLAIR, Preston. *Cartoon Animation (How to Draw and Paint Series)*. Long Beach: Foster, 1949.
- BULFINCH, T. *O livro de ouro da mitologia: (a idade da fábula) histórias de deuses e heróis*; tradução de David Jardim Junior. Rio de Janeiro: Ediouro Publicações, 2005
- CASCUDO, C. *Contos Tradicionais do Brasil*. São Paulo: Global, 2000
- CORTEGGIANI, J.P. *El gran libro de la mitología egipcia*. Madrid: Ed. Esfera de los libros: 2010
- EDERA, Bruno. *Full Length Animated feature film*. New York: Hasting House Publishers, 1977
- FERNÁNDEZ CHITI, Jorge. *Curso práctico de ceramica*. Buenos Aires: Condorhuasi, 1985

- FILHO, Antunes. *Gilgamesh, adaptação teatral de Antunes Filho*. São Paulo: Veredas, 1999.
- FRIENDLANDER, Gerald. *Contos da Tradição Judaica*. São Paulo: Landy, 2003.
- FONSECA, S. de M. e DRUMMOND, J.A. “*Reflorestamento de manguezais e o valor de resgate para o seqüestro de carbono atmosférico.*” *História, Ciências, Saúde – Manguinhos*, vol.10(3): 1071-81, set – dez 2003
- HALAS, John. *The technique of film animation*. New York: Focal Press Limited, 1976
- HALAS, John. *Visual Scripting*. New York: Hasting House, 1976.
- HALAS, John. *Graphics in Motion – from the Special Effects Film to Holographics*. New York: Van Nostrand Reinhold Company, 1984.
- HENDRICKS, Gordon. *Eadweard Muybridge – the father of the motion Picture*. New York: Dover Publication Inc., 1975
- HOLMAN, L. Bruce. *Puppet Animation in the Cinema History and Technique*. New Jersey: A.S. Barnes, 1975.
- HOOKS, Ed. *Acting for Animators*. Portsmouth: Heinemann, 2000.
- KRAMER, S. N. *Sumerian Mythology – A study of Spiritual and literary achievement in the third millennium B.C.* Philadelphia: Pennsylvania University Press, 1998.
- LISBOA, H. *Literatura oral para a infância e a juventude: lendas, contos e fábulas populares no Brasil*. São Paulo: Peirópolis, 2002
- LUCENA, Alberto Junior. *Arte na animação – técnica e estética através da História*. São Paulo: Editora SENAC, 2002.
- MAESTRI, George. *Digital Character Animation*. New Riders Publishing,

1996.

MANVELL, Roger. *Art & Animation*. Canada: Clive Farrow Printers Ltd., 1980.

METGE, J. *Rautahi: The Maoris of New Zealand*. London: Ed. Routledge, 2004

MEYRINK, Gustav. *The Golem*. Praga: Vitalis, 2007

McWILLIAMS, Donald. *Norman McLaren, on the creative process*. Canada: National Film Board of Canada, 1991.

MINDLIN, B. e narradores indígenas. *Terra Grávida*. Rio de Janeiro: Rosa dos Tempos/ Record, 1997

MORLY-FLETCHER, Hugo. *Alfareria y Cerâmica*. London: Hermann Blume, 1984.

MUYBRIDGE, Eadweard. *The Human Figure In Motion*. New York: Dover Publications, 1955.

NASCIMENTO, Nelson Coelho. *Odisséia – fundamentos para uma adaptação do poema épico de Homero para o cinema de animação*. Tese, ECA, USP 2004

NELSON, Glenn C. *A potter's handbook*. New York: Holt Reinhadt and Wiston, 1978.

PINTO, Carlos de Souza. *Curso Básico de Mecânica dos Solos*, em 16 Aulas. 1 ed. São Paulo: Oficina de Textos, 2000. 247 p.

RAMOS, Célia Maria Antonacci. *As nazi-tatuagens: inscrições ou injúrias no corpo humano?* São Paulo: Perspectiva, 2006.

RHODES, Daniel. *Arcilla y Vidrado para El Ceramista*. Ediciones CEAC, 1990.

RUBIN, Susan. *Animation- the art and the industry*. New York: Spectrum

- book, 1984.
- RUSSET, Robert. STARR, Cecile. *Experimental Animation – an illustrated Anthology*. New York: Van Nostrand Reinhold Company, 1976.
- SALT, Brian G. *Basic Animation stand techniques*. Pergamon Press, 1977.
- SAMPAIO, Renato Cabral de. *Animação: Arte, Tecnologia e Publicidade*. Trabalho de Conclusão de Curso, ECA, USP, 1996.
- SILVA, M. *O cinema expressionista alemão*, revista Urutágua 10, Ago/Set/Out/Nov. Maringá: Departamento de Ciências Sociais, Universidade Estadual de Maringá, 2006
- SINGER, Isaac Bashevis. *The Golem*. Canadá: Harper Collins Canadá Ltd, 1982.
- SCHMALTZ, J. *Histórias da Mitologia Chinesa*. São Paulo: Ed. Cone Sul, 2000
- SCHOLEM, Gershom. *Golem, Benjamin, Buber e outros Justos: Judaica I*. São Paulo: editora Perspectiva, 1994.
- SCHOLEM, Gershom. *A Cabala e seu simbolismo*. São Paulo: editora Perspectiva, 1988.
- SHAW, Susannah. *Stop Motion, craft skills for model animation*. Oxford: Focal Press, 2008.
- SINGER, Isaac Bashevis. *The Golem*. Canada: Harper Collins Canada Ltd, 1982.
- VITALIS (Editora). *The Prague Golem – Jewish Stories of the Ghetto*. Praga: Vitalis, 2007.
- WIESEL, Elie. *The Golem*. Canada: Granite Impex Ltd, 1983.
- WILLIAM, Richard. *The Animator's survival kit: a manual of methods*,

principals and formulas for classical, computer, games, stop-motion and internet animators. New York: Faber and Faber, 2001

Referências cinematográficas

BURTON, T. *Tim Burton's Corpse Bride. (A noiva cadáver).* [filme] United Kingdom / United States. 2005, 77 min, cor. Warner Bros.

ELLIOT, A. *Mary and Max (Mary e Max: uma amizade diferente.)* [filme] Australia, 2009. 88 min, cor. Icon Films Distributions.

LANG, Fritz. *Frau im Mond (A mulher na Lua).* [Filme]. Produção e direção de Fritz Lang. Alemanha, 1929. 1 DVD, 100 min, p&b, mudo

LANG, Fritz. *Metropolis.* [Filme]. Produção e direção de Fritz Lang. Alemanha, 1927. 1 DVD, 153 min, p&b, mudo.

MURNAU, F.W. *Der Letzte Mann (A Última Gargalhada).* [Filme]. Produção e direção de F.W. Murnau. Alemanha, 1924. 1 DVD, 135 min, p&b, mudo.

MURNAU, F.W. *Fausto, eine deutsche Volkssage (Fausto).* [Filme]. Produção e direção de F.W. Murnau. Alemanha, 1926. 1 DVD, 123 min, p&b, mudo.

MURNAU, F.W. *Nosferatu, Eine Symphonie des Grauens (Nosferatu, uma sinfonia de horrores).* [Filme]. Produção e direção de F.W. Murnau. Alemanha, 1922. 1 DVD, 94 min, p&b, mudo.

MURNAU, F.W. *Phantom (Fantasma).* [Filme]. Produção de Universum Film Aktiengesellschaft, direção de F.W. Murnau. Alemanha, Universum Film Aktiengesellschaft, 1922. 1 DVD, 118 min, p&b, mudo.

MURNAU, F.W. *Sunrise, a song of two humans (Aurora).* [Filme]. Produção de Fox Film Corporation, direção de F.W. Murnau. Estado Unidos, 1927. 1 DVD, 95 min, p&b, mudo.

PARK, N. *The curse of the were-rabbit. (Wallace e Gromit: a batalha dos vegetais)* [filme] United Kingdom, 85 min, cor. Dreamworks.

SELICK, H. *Coraline (Coraline)*. [filme] United States, 100 min, cor. Universal Pictures.

WEGENER, P. *Der Golem*. Direção de Carl Boese e Paul Wegener. Alemanha, 1920. 85 min, p&b , mudo

WIENE, Robert. *Das Cabinet des Dr. Caligari (O Gabinete do Dr. Caligari)*. [Filme]. Produção e direção de Robert Wiene. Alemanha, 1920. 1 DVD, 71 min, p&b, mudo.

Recursos Bibliográficos na Internet:

A história do Golem de Praga.

<http://www.morasha.com.br/conteudo/ed30/golem.htm>

All about Jewish Theatre

http://www.jewish-theatre.com/visitor/article_display.aspx?articleID=802

Revista Urutágua – Universidade Estadual de Maringá

<http://www.urutagua.uem.br//010/10silva.htm>

Universidade de Campinas

<http://www.ifi.unicamp.br/~ghtc/Universo/cap01.html>

National Film Board of Canada

<http://www.nfb.ca>

Answers.com

<http://www.answers.com/topic/norman-mclaren>

A biografia de Jan Svankmăjer

<http://www.jansvankmajer.com/>

9. Ficha do aluno e disciplinas cursadas.

Encontra-se em anexo a ficha do aluno, ou histórico escolar, contendo informação sobre minha formação bem como as disciplinas cursadas.

Durante os últimos 24 meses tive o prazer de concluir disciplinas muito diferentes e muito interessantes que se relacionaram ao meu trabalho de forma surpreendente. Segue um breve resumo destas disciplinas.

CTR 4001 – Cinema, Video e Arte Contemporânea: Diálogos possíveis. Professor Dr. Cristian da Silva Borges.

O objetivo principal da disciplina foi analisar algumas das formas pelas quais o cinema e o vídeo dialogam com a arte contemporânea. Partindo do cinema em sua relação, antiga e bastante complexa, com outras artes (literatura, pintura, teatro, música etc.), abordamos as noções, aparentemente contraditórias, de "cinema puro" e "cinema impuro" – tais como adotadas por autores e épocas diferentes –, e a maneira pela qual o cinema se deixou, desde cedo, "contaminar" por outros meios de expressão artística. Em seguida, vimos de que modo o vídeo estabelece interpenetrações com o cinema, à medida que sua verve militante inicial dá lugar a incertezas quanto à sua própria natureza. Examinamos, enfim, a maneira pela qual ambos parecem encontrar, na arte contemporânea, um terreno de diálogo comum.

A matéria do professor Cristian foi muito relevante para minha pesquisa, principalmente por permitir que eu estabelecesse vínculos entre a arte e o vídeo. Aprofundei minha pesquisa sobre Norman McLaren (como já foi dito na dissertação) e uma possível relação com a pintura abstracionista de Joan Miró. Através destas reflexões, pude perceber o potencial dos filmes

de animação no campo da arte.

AUH 5837 – História da Paisagem Brasileira (FAU – USP). Prof. Dr. José Pedro de Oliveira Costa.

O objetivo principal da disciplina foi discutir os processos históricos de ocupação do território brasileiro dando foco na Amazônia, considerando as relações e contradições entre o trabalho humano e os processos de transformação da natureza e da paisagem. Discutir relações históricas entre natureza e cultura e sua expressão na paisagem e no projeto do ambiente humano.

Por mais que pareça não existir relação entre esta disciplina e o meu trabalho, as discussões sobre lendas indígenas dos povos amazônicos, construiu uma ponte entre o golem e a criação do homem em diferentes culturas. O contato com a professora Betty Mindlin me abriu novos horizontes de pesquisa sobre a origem do ser humano em civilizações tão diferentes geograficamente e socialmente.

CAP 5027 – Poéticas Líquidas: a Água e outros Líquidos na Arte Contemporânea. Prof. Dr. Hugo Fernando Salinas Fortes Junior.

O objetivo principal da disciplina foi discutir a utilização da água e de outros líquidos na produção artística contemporânea. Apresentar um panorama histórico sobre a água como representação e presença na arte. Relacionar os aspectos fenomenológicos dos líquidos a suas conotações simbólicas. Debater questões relativas à paisagem e à ecologia

contemporânea, tomando como ponto de partida a arte contemporânea. Compreender as teorias da modernidade líquida e suas implicações práticas. Estimular a produção artística dos alunos a partir da discussão das poéticas líquidas.

Graças a disciplina do professor Hugo Fortes, tive maior contato com o trabalho de Georges Méliès e sua relação com a água. Méliès foi o pai dos efeitos especiais no cinema abrindo as portas para inúmeros cineastas que vieram a trabalhar com a ilusão no cinema. Percebi no seu filme “A sereia” uma leveza e a possibilidade de brincar enquanto se faz um filme.

CAP 5359 – A Fotografia do Invisível. Prof. Dr. Mario Ramiro

A disciplina discute os conceitos e técnicas das práticas fotográficas contemporâneas que consideram os arquivos fotográficos já existentes como um ponto de partida para o trabalho criativo. As aulas abordam, por meio de uma série de slides, leituras, oficinas e discussões o desenvolvimento do pensamento conceitual no campo da arte fotográfica até a chamada "fotografia expandida" onde a instalação e o cinema se apresentam nos dias de hoje como formas de leitura do trabalho fotográfico. A discussão evolui ainda para os temas da impermanência e preservação dos arquivos fotográficos nos dias de hoje. A artista e professora de fotografia da universidade Vanderbilt, em Nashville, Tennessee (USA) apresentou o seu próprio trabalho sobre a "Iconografia do Espetáculo", em que utiliza arquivos de imagens fotográficas como forma de discutir a representação da história e da memória coletiva na antiga Iugoslávia após a Segunda Guerra Mundial. Os principais objetivos são -Analisar a história das representações da vida

após a morte no universo fotográfico, e suas relações com as tecnologias emergentes no séc. XIX, e dominantes nos sécs. XX e início do séc. XXI. - Promover a pesquisa docente, realizada em nossa Escola, no campo da arte e da fotografia; favorecendo a troca de informações entre pesquisadores e alunos; assim como buscar novos parceiros para trabalhos e pesquisas futuras.

Através desta disciplina, entrei em contato com um novo olhar para a fotografia, onde não se questiona a veracidade dos fatos, mas sim a força que a imagem tem em si só. Uma vez que meu projeto lida com a fotografia e o movimento, acredito que tenha sido uma experiência muito rica, para promover uma expansão do olhar digital.

Universidade de São Paulo
Escola de Comunicações e Artes
Documento sem validade oficial
FICHA DO ALUNO

27159 - 1122123/1 - Kurt Jurgen Stuermer Junior

Email: kurtstuermer@usp.br
Data de Nascimento: 13/05/1972
Cédula de Identidade: RG - 17.974.167-6 - SP
Local de Nascimento: Estado de São Paulo
Nacionalidade: Brasileira
Graduação: Médico Veterinário - Faculdade de Medicina Veterinária e Zootecnia - Universidade de São Paulo - São Paulo - Brasil - 2000
Graduação: Licenciado em Educação Artística - Escola de Comunicações e Artes - Universidade de São Paulo - São Paulo - Brasil - 2007

Curso: Mestrado
Programa: Artes Visuais
Área: Poéticas Visuais
Data de Matrícula: 02/02/2011
Início da Contagem de Prazo: 02/02/2011
Data Limite: 02/08/2013
Orientador: Prof(a). Dr(a). Norma Tenenholz Grinberg - 02/02/2011 até o presente. E.Mail: grinberg@usp.br
Proficiência em Línguas: Alemão, Aprovado em 02/02/2011
Data de Aprovação no Exame de Qualificação: Aprovado em 17/10/2012
Data do Depósito do Trabalho:
Título do Trabalho:
Data Máxima para Aprovação da Banca:
Data de Aprovação da Banca:
Data Máxima para Defesa:
Data da Defesa:
Resultado da Defesa:
Histórico de Ocorrências: Ingressou no Mestrado em 02/02/2011
Matrícula de Acompanhamento em 18/02/2013

Aluno matriculado nas normas vigentes a partir de 01/07/2009

Última ocorrência: Matrícula de Acompanhamento em 18/02/2013

Impresso em: 09/07/13 14:03:16

Universidade de São Paulo
Escola de Comunicações e Artes
Documento sem validade oficial
FICHA DO ALUNO

27159 - 1122123/1 - Kurt Jurgen Stuermer Junior

Sigla	Nome da Disciplina	Início	Término	Carga Horária	Cred.	Freq.	Conc.	Exc.	Situação
CTR4001-1/1	Cinema, Vídeo e Arte Contemporânea: Diálogos Possíveis	14/03/2011	01/07/2011	105	7	100	A	N	Concluída
CAP5537-1/1	Processos e Conexões com a Cerâmica Contemporânea	22/03/2011	26/04/2011	105	0	0	-	N	Matrícula cancelada
AUH5837-4/3	História da Paisagem Brasileira (Faculdade de Arquitetura e Urbanismo - Universidade de São Paulo)	10/08/2011	07/12/2011	135	9	87	A	N	Concluída
CAP5027-1/4	Poéticas Líquidas: a Água e outros Líquidos na Arte Contemporânea	12/03/2012	29/06/2012	105	7	100	A	N	Concluída
CAP5359-2/2	A Fotografia do Invisível	13/08/2012	25/11/2012	105	7	95	B	N	Concluída

	Créditos mínimos exigidos		Créditos obtidos
	Para exame de qualificação	Para depósito da dissertação	
Disciplinas:	21	28	30
Estágios:			
Total:	21	28	30

Créditos Atribuídos à Dissertação: 68

Conceito a partir de 02/01/1997:

A - Excelente, com direito a crédito; B - Bom, com direito a crédito; C - Regular, com direito a crédito; R - Reprovado; T - Transferência.

Um(1) crédito equivale a 15 horas de atividade programada.

Última ocorrência: Matrícula de Acompanhamento em 18/02/2013

Impresso em: 09/07/13 14:03:16

10. Créditos das fotos

Fotos 1 e 2 – Kurt Stuermer

Foto 3 – fonte: <http://en.wikipedia.org>

Foto 4 – Kurt Stuermer

Fotos 5 e 6 – fonte: <http://www.stephendestaebler.com>

Fotos 7 a 18 – Kurt Stuermer

Foto 19 – fonte: <http://www.art.com>

Foto 20 a 27 – fonte: <https://www.google.com.br>

Foto 28 – fonte: <http://www.maryandmax.com/>

Foto 29 – fonte: <http://www.wallaceandgromit.com>

Foto 30 – fonte: <http://www.timburtoncollective.com/corpse.html>

Foto 31 – fonte: <http://www.imdb.com>

Foto 32 – fonte: <http://www.muybridge.org>

Fotos 33 a 50 – Kurt Stuermer

Foto 51 – Alfredo Penteado

Foto 52 – Kurt Stuermer

Fotos 53 e 54 – Alfredo Penteado

Ilustrações 1 a 4 – Kurt Stuermer