

**UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE  
INSTITUTO DE ARTE E COMUNICAÇÃO SOCIAL  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS  
CONTEMPORÂNEOS DA ARTE**

Alexandre Almeida Juruena de Mattos

**Antropomorfismo na Cultura da Animação**

Niterói - RJ  
Julho de 2013

Alexandre Almeida Juruena de Mattos

## **Antropomorfismo na Cultura da Animação**

Dissertação apresentada à Universidade Federal Fluminense, como parte das exigências do Programa de Pós-graduação em Estudos Contemporâneos da Arte para obtenção do título de mestre em Estudos Contemporâneos da Arte.

Orientadora:  
Prof. Dr. Rosana Costa Ramalho de Castro

Niterói – RJ  
2013

## **Agradecimentos**

Aos colegas Agatha Oliveira, André Gracindo, Carlos Gomes, Eliane Zacharias, Janis Clémen, Luciara Mota, Sisuama Nzonkanu, Camila Lopes, Eduardo Monteiro, Ivana Grehs, Luciana Ponso, Marcos Bonisson, Sunshine Carneiro, Luana Costa, Stéphane Marcondes, Lilian Marques, Luiz Carlos de Carvalho

Aos professores Rosana Ramalho, Luis Guilherme Vergara, Luiz Sérgio Oliveira, Pedro Hussak, Martha Ribeiro, Jorge Vasconcellos, Leandro Mendonça.

Aos alunos de graduação da UFF que cursaram a disciplina "Introdução a VideoArte" em 2012.

Aos meus pais Luis Artur e Alice

À minha esposa Gabriela e meu filho Tiago

Aos demais familiares e amigos queridos

## SUMÁRIO

<b>Introdução</b> .....	01
<b>1 - Animação: conceitos, história e evolução</b> .....	05
1.1 - Anima, alma, expressão .....	05
1.2 - Pré-História da Animação .....	07
1.3 - O teatro de bonecos e as primeiras projeções visuais .....	15
1.4 - A Evolução dos processos de projeção de imagens .....	26
1.5 - O percurso da animação na modernidade: da fotografia ao cinema .....	40
<b>2 – Antropomorfismo na cultura e na arte</b> .....	59
2.1 - Conceitos, Fundamentos .....	59
2.2 - Seres antropomorfos mitológicos e religiosos .....	67
2.3 – Antropomorfismo na Literatura .....	76
2.4 - Animismo .....	88
2.5 - Totemismo, Fetichismo e Xamanismo .....	92
<b>3 - Antropomorfismo na Animação</b> .....	96
3.1 - Cultura e Códigos Simbólicos .....	96
3.2 - O ser humano representado na animação .....	99
3.3 - Zooantropomorfismo .....	116
3.4 - Objetos que se movem e adquirem “ <i>anima</i> ” .....	126
3.5 – O aspecto ideológico na animação .....	137
3.6 – O Retorno ao Animismo na obra de Jan Svankmajer .....	155
<b>Considerações Finais</b> .....	161
<b>Referências Bibliográficas</b> .....	163

## **Introdução**

O presente trabalho de dissertação destinado a obtenção de mestrado em Estudos Contemporâneos da Arte da Universidade Federal Fluminense consiste em um estudo sobre o Antropomorfismo em filmes de Animação e visa analisar e pesquisar as origens de criações de personagens com forma de animais ou de objetos, porém dotados de atributos e características humanas.

Conforme apresentaremos, o antropomorfismo é recorrente nas representações desde as sociedades mais antigas e remotas. Seu percurso histórico culmina em um período de intensa popularização como fenômeno mundial em criações e produções de filmes de animação.

Desde os primórdios da civilização, ocorre esta tendência da natureza humana de humanizar objetos e animais para a criação de histórias fictícias, mitológicas ou religiosas. Em alguns casos, a divinização de animais, objetos e fenômenos naturais que representam e simbolizam aspectos e temperamentos típicos dos seres humanos, é acompanhada de crenças sobre supostas ligações ancestrais de homens com antepassados animais ou inanimados.

Esta cultura foi consolidada através da tradição oral, das fábulas e bestiários, representações cênicas, livros escritos e ilustrados, das artes visuais, e dos processos narrativos audiovisuais proporcionados pela invenção do cinema e de suas possibilidades de aprimoramentos técnicos e artísticos.

Estabelecemos neste estudo, um paralelo com a história social da animação, contextualizando o antropomorfismo em diferentes períodos históricos da civilização humana, com destaque para a relação entre o homem e os animais, o homem e os objetos, e o homem no processo de auto-representação em filmes de animação.

Analisamos as diferentes técnicas e estilos de animação, com o contexto sócio-cultural e histórico de criações antropomórficas utilizadas em produções audiovisuais.

O cinema de animação é uma arte que se desenvolve com a indústria cultural a partir do século XX, consolidando inúmeros personagens antropomórficos na memória e na vida de espectadores em todo o mundo. A cultura de massa proporciona a popularização mundial de diversos personagens de filmes e séries de animação, assumindo formas de animais e até de

objetos, e com a caracterização de diferentes estereótipos humanos, possuindo capacidade de fala, e de expressão de sentimentos e complexos.

Para desenvolver o presente trabalho, fizemos pesquisas abrangentes e que estão aqui apresentadas nos capítulos que se sucedem e serão relatados a seguir.

O primeiro capítulo é dedicado à busca pela representação da movimentação de formas e criaturas, verificada primordialmente em pinturas rupestres capazes de sintetizar determinados animais representados com o dobro de suas pernas, como se estivessem em movimento, em uma única imagem.

Outras ocorrências em culturas e períodos posteriores de fenômenos semelhantes são apresentados e destacados de acordo com a forma de representação.

O desenvolvimento dos processos de projeção de imagens será apresentado a partir das primeiras formas de projeções visuais com luzes e sobras e das apresentações primitivas e tradicionais de teatros de bonecos.

São destacadas neste estudo, as investigações sobre as relações entre a luz e a percepção visual humana que através de séculos possibilitaram uma sucessão de inventos e descobertas científicas com a finalidade de projetar imagens.

O capítulo inicial também aborda os estudos, pesquisas e dispositivos de fenômenos óticos que foram responsáveis pelo surgimento da fotografia e do cinema; as experiências visuais dos "cronofotógrafos" ou "fotógrafos de movimento" e a influência artística que exerceram na obra de consagrados pintores e escultores; os brinquedos óticos e as projeções coletivas com lanternas mágicas e praxinoscópios; as primeiras projeções cinematográficas e a revolução cultural que sempre exerceram.

Grande parte de publicações sobre a história da animação antes da invenção do cinema, está focada apenas no aspecto da representação do movimento como motivo fundamental para a origem da cultura da animação.

Portanto, no segundo capítulo será analisada a ocorrência na cultura e na arte, de outro fenômeno muito importante para a configuração expressiva dos personagens de filmes de animação, e de características fundamentais que identificam este gênero audiovisual: o antropomorfismo.

As origens, fundamentos e conceitos serão inicialmente destacados a partir de uma perspectiva histórica sobre registros de antropomorfismo em diferentes épocas até se tornar objeto de análise científica e cultural.

Serão apresentadas algumas teorias favoráveis e contrárias ao uso do antropomorfismo. Pesquisamos algumas hipóteses e sugestões elaboradas por diversos estudiosos para justificar os motivos pelos quais os seres humanos antropomorfizam os elementos que o rodeiam.

Em seguida, apresentaremos uma análise cultural e visual sobre a representação de criaturas antropomórficas mitológicas e religiosas, suas variadas formas e hibridismos, com destaque para as manifestações artísticas.

O aspecto religioso do antropomorfismo muitas vezes é confundido ou associado com outros fenômenos semelhantes como o animismo, o totemismo e o fetichismo. Por este motivo, apresentamos as diferenciações e similaridades dos conceitos neste capítulo.

O segundo capítulo é concluído com uma abordagem sobre o antropomorfismo presente em obras literárias: fábulas, bestiários, metamorfoses, contos e histórias em quadrinhos.

O terceiro e último capítulo aborda o tema central deste estudo, analisando a recorrência de utilização de antropomorfismo em filmes de animação, popularizando este fenômeno cultural entre a sociedade de massa.

Os três principais tipos de antropomorfismo em filmes de animação são aqui analisados: o antropomorfismo em personagens animais (zooantropomorfismo), em personagens com forma de objetos, e o antropomorfismo presente na auto-representação do ser humano.

Esta análise visual e cultural será complementada com a identificação de exemplos de filmes de animação produzidos ao longo da história a partir de variadas motivações artísticas, ideológicas, psicológicas e antropológicas.

As características fundamentais de personagens antropomórficos animados são neste trabalho, pesquisadas a partir de influências de representações visuais e literárias encontradas em outros períodos da história, inclusive anteriores à invenção do cinema.

Também investigaremos o aspecto ideológico como fator predominante para a criação de roteiros e personagens de filmes de animação, com destaque para as produções de filmes com

finalidade bélica e militar, usados em conflitos históricos como forma de propaganda ideológica.

Apresentamos alguns exemplos de utilização de personagens pertencentes ao imaginário infanto-juvenil, e suas aparições em filmes de animação como heróis nacionais, recrutados pelos governos de seus países para combater outros personagens caracterizados de forma estereotipada e caricata, para simbolizar combatentes de países inimigos de guerra.

Será destacada a produção de filmes de animação na antiga Tchecoslováquia. A obra dos artistas audiovisuais em épocas de guerra e tensão política, e principalmente a forma encontrada por eles para subverter mensagens de filmes animados, com críticas políticas revestidas de conteúdo simbólico, muitas vezes não percebida pelos governos totalitários, financiadores dos filmes.

O terceiro capítulo será concluído com uma análise sobre os filmes do animador tcheco Jan Svankmajer, suas influências artísticas e ideológicas, e o retorno ao animismo proposto por ele em suas animações surrealistas, animistas e antropomórficas.

## Capítulo 1: Animação: conceitos, história e evolução

### 1.1 - Anima, alma, expressão

A técnica de animação tem como um dos seus princípios fundamentais conferir "*anima*", alma e expressão a objetos inanimados e a personagens desenhados ou modelados manualmente ou digitalmente. A palavra animar vem do latim "*animare*" e animar, etimologicamente significa "dar alma ou vida".

A concepção e realização de uma animação envolve um processo de criação onde o animador e sua equipe irão desempenhar uma espécie de função "divina" ao conferir vida a objetos e desenhos inanimados ou até mesmo incorporar corpos de pessoas ou outros seres vivos como plantas e flores, lhes direcionando movimentos e lhes conferindo carga emotiva e características expressivas. Sobre este aspecto muito especial que envolve qualquer produção audiovisual de animação, o professor Rodolfo Sáenz Valiente comenta que:

"Ao animar, não estamos simplesmente movendo um objeto ou uma parte dele, pois através de uma ação que iremos realizar, lhe estamos conferindo vida. A priori podemos pensar que é o mesmo movimento que realiza o milagre, mas não nos deixemos enganar. O movimento por ele mesmo, desprovido de um sentido, será incapaz de comunicar vida a algo inanimado. Então, podemos afirmar que se a animação é movimento, o movimento não é necessariamente animação. Mover e animar, não são sinônimos." (SÁENZ VALIENTE, 2008, p.337 )

A definição de animação porém, como forma de representar imagens em movimento só veio a ser descrita no século XX. A representação do movimento é de fato, a essência da animação, e a principal característica que a diferencia de outras artes visuais.

Entre as ferramentas fundamentais de que um animador dispõe para se expressar, estão as distintas fases do movimento, e o tempo empregado para passar de uma fase à seguinte.

A representação em si está relacionada aos distintos materiais que são utilizados, podendo ser desenhos, bonecos modelados, elementos da natureza, objetos reais ou virtuais. Todos os demais exemplos citados podem atualmente ser criados e reproduzidos digitalmente, através dos recursos proporcionados pela computação gráfica.

A relação entre o tempo empregado e a representação na animação, encontra-se na velocidade e nas variações das distintas fases de um movimento. Segundo o animador canadense Norman McLaren :

“O animador não produz desenhos que se movem, ele desenha movimentos. O que realmente é importante na animação sucede do espaço que existe entre os quadros, não em cada um deles.”  
(SOLOMON, 1987, p.11.)

Além de conferir vida, movimento e sentido aos personagens, seja lá qual for a natureza destes, os animadores também precisam criar, movimentar e incorporar todos os elementos que compõem o ambiente onde estes personagens serão inseridos. As forças da natureza podem ser fielmente representadas ou intencionalmente transgredidas, pois na realização de uma animação não existe nenhuma obrigação para que o mundo real seja reproduzido realisticamente com todos os seus princípios físicos e químicos.

Sobre esta “responsabilidade” de controlar e proporcionar vida dentro de um universo de possibilidades de representação, a animadora e escritora Susannah Shaw comenta em sua obra *“Stop motion – craft skills for model animation”* :

“Se você quiser fazer uma boa animação, você precisa saber como controlar um mundo inteiro; como criar um personagem, como fazer com que este personagem seja feliz ou triste. Você precisa criar quatro muros ao redor deles, uma paisagem, o sol e a lua. Uma vida inteira para eles. Mas não é apenas estar brincando com bonecos, é como se estivesse brincando de ser Deus. Você tem que encorporar, entrar dentro de bonecos ou desenhos, e fazê-los viver, fazê-los atuar, realizar com eles, movimentos performáticos.” (SHAW, 2004, p.1)

Em suma, o presente capítulo inaugura nossos estudos mediante uma abordagem conceitual.

## 1.2 - Pré história da Animação

Desde os primórdios da civilização humana existem registros gráficos e visuais com representações que revelam a movimentação de homens e animais.

O desejo de representação do movimento corresponde a um anseio ancestral, pois até mesmo em pinturas rupestres produzidas em cavernas onde se encontravam as mais primitivas organizações sociais humanas de que temos conhecimento, há indícios de imagens de animais com diversas patas, sugerindo uma idéia de movimentação.

Um dos registros mais característicos deste período sobreviveu aos dias atuais e pode ser encontrado nas paredes da caverna de Altamira na Espanha. Trata-se de uma pintura rupestre do período paleolítico feita há aproximadamente 30 mil anos: A imagem de um javali com oito pernas sugerindo uma representação de movimento, como se ele estivesse andando ou correndo.



fig 1 - "Javali de Altamira" – caverna de Altamira – Espanha, 2009  
[http://cs.wikipedia.org/wiki/Soubor:Altamira,\\_boar.JPG](http://cs.wikipedia.org/wiki/Soubor:Altamira,_boar.JPG)

Ao analisar pinturas rupestres na caverna de Altamira, onde prevalecem representações visuais de animais que eram conhecidos dos homens paleolíticos, o pesquisador alemão Jochen Dückeck descreveu:

“Basicamente, as imagens são dinâmicas e o movimento dos animais ganha vida através do uso cuidadoso de relevos e da superfície irregular das paredes, criando assim um efeito de tirar o fôlego...”. (DUCKECK, 2012)

O arqueólogo francês Henri Breuil na obra “*Four hundred centuries of cave art*” sugere que os desenhos pré-históricos possuem uma intenção mágica, visando facilitar a captura de determinados animais. Os homens primitivos acreditavam que seus desenhos tinham o poder de atrair os animais.

A suposta relação mágica entre os artistas paleolíticos e as suas pinturas representando animais também são descritas pelo professor brasileiro de artes visuais Alberto Lucena Júnior:

“Assim, encontramos ao longo da história da arte, o desejo atávico do homem pela animação de suas criaturas – inicialmente com uma intenção mágica (pré-história), mais tarde como código social (Egito Antigo), passando pelo reforço da narrativa (Oriente Próximo antigo em diante) até atingir o puro desejo formal com a arte moderna.” (BARBOSA JÚNIOR, 2002, p.29)

Pesquisas realizadas nos locais mostram que as tintas destas pinturas pré-históricas eram feitas de carvão, terra, sangue, minerais moídos, plumas de aves, peles de animais, lascas de madeira e punhados de musgo.

De fato, a movimentação de todos os seres, objetos e fenômenos da natureza sempre mereceu muita atenção dos olhares humanos por motivos vitais de sobrevivência. O psicólogo alemão Rudolf Arnheim em sua obra “*Arte e Percepção visual: uma psicologia da visão criadora*” destaca a relevância da atração visual proporcionada pelo movimento:

... “o movimento é a atração visual mais intensa da atenção. É compreensível que se tenha desenvolvido no animal e no homem uma resposta tão intensa e automática ao movimento. O movimento implica numa atenção nas condições ambientais, e uma mudança pode exigir uma reação. Pode significar a aproximação do perigo, o aparecimento de um amigo ou de uma presa desejável. E como os olhos desenvolveram instrumentos de sobrevivência, adaptaram-se a sua tarefa.” (ARNHEIM, 2005, p.365)

Outro importante exemplo de arte rupestre encontra-se no complexo de cavernas de Lascaux, na França. Além de diversos outros registros de arte pré-histórica com destacada relevância, encontra-se em Lascaux, uma sequência de pinturas de cavalos, onde em cada imagem, o animal está representado com um posicionamento diferente de suas patas. Como nestas pinturas sequenciais os cavalos possuem as mesmas cores, proporções e características

estéticas, sugere-se que esta representação é referente a um estudo de movimentação do mesmo animal, com o registro de diferentes etapas de um mesmo movimento.



fig 2 - “Sequência de cavalos” caverna de Lauscaux – França – Norbert Aujoulat  
<http://www.lascaux.culture.fr/>

Além das pinturas de animais em movimento, os homens também pintavam painéis em cavernas onde nitidamente se percebia a intenção de descrever e narrar histórias. Imagens de animais caindo de penhascos ou vindo em direções opostas representando conflitos são muito comuns, e constituem as mais primitivas formas de narrativas visuais.

Em etapas posteriores da civilização humana, outras formas de registros de representações do movimento foram sendo desenvolvidas por diferentes povos e culturas. Um vaso de cerâmica encontrado em Shahr-e-Sukhteh no Irã, produzido há mais de cinco mil anos pela civilização persa, contém uma sequência de cinco imagens consecutivas. Ao girar o vaso, pode ser percebida a descrição da movimentação de uma cabra saltando para arrancar folhas de uma árvore.



fig 3 - “Reprodução de sequencia de desenhos do vaso achado em Shar-e-Sukhteh” – Irã –  
Michael Salaban – 2009 - <http://www.nationalmuseumofiran.ir/>

Os antigos egípcios também realizavam inúmeros desenhos, pinturas e gravuras em papiros e em paredes de templos e túmulos, utilizando o recurso do movimento nas representações.

Em algumas das pinturas em templos e cavernas do antigo Egito, existe uma forma recorrente de representação de movimento seqüencial, constituída por imagens de dois lutadores em diversos painéis sucessivos, onde são descritas diferentes posições representando

a movimentação de golpes executados por ambos os lutadores.

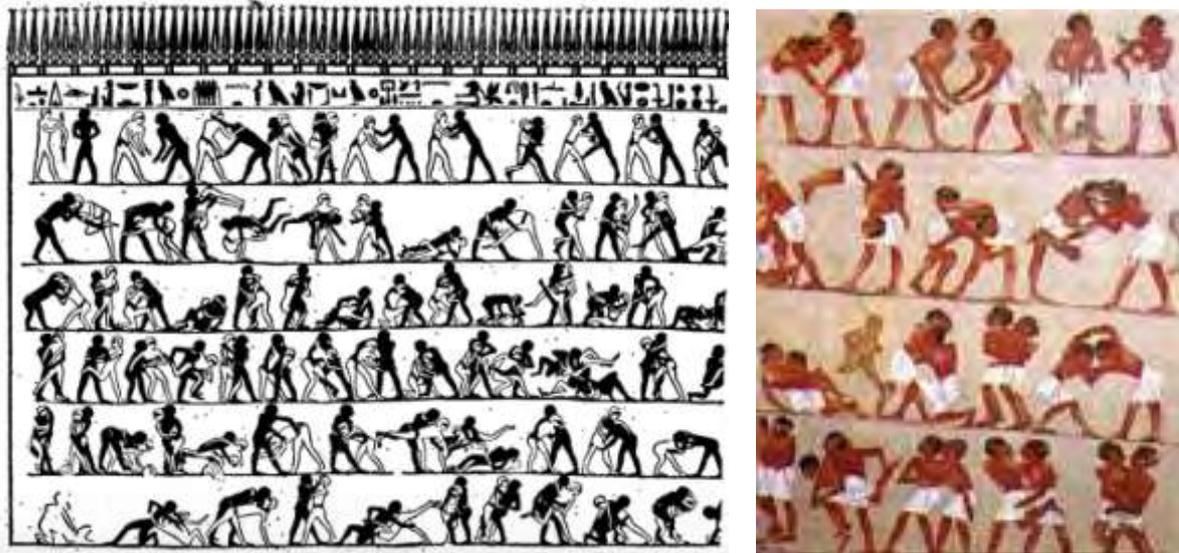


fig 4 e 5 - “Sequências de lutadores egípcios” – Egito –

[http://www.wirraljudoclub.com/News/Entries/2009/4/20\\_Ancient\\_Egyptian\\_Wrestling,\\_20\\_04\\_09.html](http://www.wirraljudoclub.com/News/Entries/2009/4/20_Ancient_Egyptian_Wrestling,_20_04_09.html)

Durante o reinado do faraó Ramsés II, aproximadamente em 1600 AC, foi construído a pedido do faraó, um templo na ilha de Philae, em homenagem à deusa do amor, Isis. Este templo continha 110 colunas exteriores, e em cada coluna havia uma figura pintada com a imagem desta deusa em uma posição progressivamente diferente. (WILLIAMS, 2001, p.12)

Para cavaleiros e viajantes que cavalgavam próximo ao monumento, a imagem da deusa Isis parecia se mover através de suas pinturas seqüenciais.



fig 6 - “colunas do templo de Philae (Ísis)”– Egito

<http://www.touregypt.net/philae.htm>



fig 7 - “reprodução de seqüência de desenhos”

Richard Williams : Animator’s Survival Kit - 2001

Gravuras e pinturas não seqüenciais dos antigos egípcios também representavam idéias de movimento, porém produzidas com uma única imagem. Nestes casos, aparecem descritos

nobres e faraós prestes a golpear algum inimigo (movimento de antecipação) com uma das mãos levantadas, ou então prestes a realizar um ataque utilizando arco e flecha, com as mãos e braços tensionados. Ambos os casos sugerem a representação visual de um movimento no momento presente, e de sua respectiva continuação sem a necessidade de uma seqüência de imagens.



fig 8 - "Faraó punindo um inimigo"  
Museu do Cairo , Egito



fig 9 - " Faraó Ramses II atacando seus inimigos"  
Salvador Cherubini – Egito - 1832

Na diversificada produção artística realizada pela civilização da Grécia Antiga, também não faltam exemplos de registros visuais referentes à representação do movimento.

Os textos épicos do poeta grego Homero, narram histórias que registram o fascínio que atividades esportivas e batalhas exerciam sobre os antigos gregos. Constantemente estes eram alguns dos temas principais de suas representações visuais, como descreve a arqueóloga americana Nancy Serwint:

“A popularidade de competições atléticas é um fenômeno conhecido desde a antiguidade e o entusiasmo por esportes parece ter sido extraordinariamente ativo durante o período clássico. É nesta época em que o interesse pelas modalidades atléticas deu origem a um importante gênero na arte grega de esculturas atléticas.” (SERWINT, 1991, p.7)

Além disto, os artistas gregos eram muito exigentes em relação ao estudo das proporções e medidas do corpo humano. Através de cuidadosas observações, desenvolveram muitas esculturas que realçavam e destacavam as tensões corporais geradas pelo movimento.

O “Discóbolo” ou “O lançador é uma estátua produzida pelo escultor grego Míron representando o movimento atlético de um lançador de disco, momentos antes de o disco ser lançado.

Esta obra de arte foi esculpida em um estado de equilíbrio que só pode ser mantido durante uma fração de segundo, em uma fase instantânea do movimento do corpo. O escultor isolou este instante e sugeriu fortemente através dele, o antes e o depois do movimento.



fig 10 - "Discóbolo - Fotografias de réplicas da estátua em diferentes posições"  
Museu Britânico – Londres - <http://www.britishmuseum.org/>

Segundo o pintor e escritor inglês Stephen Farthing, professor-pesquisador da Fundação Rootstein Hopkins na University of the Arts em Londres, este momento era conhecido pelos gregos como "*Rhythmos*":

"... Aqui, Miron captura o estado de momentânea imobilidade do artista. A definição grega para esse momento é "*rhythmos*" e se refere a uma ação de graciosa harmonia e equilíbrio. Os escultores escolhiam retratar o corpo retorcido do lançador de discos, pois isso satisfazia um desejo de retratar uma figura anatomicamente perfeita e transmitir uma sensação de movimento." ( FARTHING, 2011, p.55)

Provavelmente esta é a estátua de desportista em ação mais conhecida e famosa do mundo. Para o historiador de arte Arnold Hauser, o "Discóbolo" representa um marco significativo para a história da arte ocidental:

"A atenção de Miron é concentrada em retratar vivacidade e espontaneidade. O seu objetivo é representar o movimento, esforço repentino e postura carregada de energia. Ele tenta corrigir o transitório em movimento, a impressão feita por um instante fugaz. Em seu "*Discóbolo*", ele escolhe representar o instante mais rápido, tenso e carregado de ação - o momento imediatamente anterior ao lançamento do disco. Aqui, pela primeira vez desde as pinturas paleolíticas, o valor do 'movimento iminente' é plenamente reconhecido; aqui inicia a história do

ilusionismo europeu, e onde encerra a história dos arranjos informativos e conceituais baseados em 'aspectos fundamentais' do sujeito. Em outras palavras, foi atingido o estágio no qual nenhuma beleza formal, por mais bem composta, por melhor em efeito decorativo que seja, justifica uma quebra nas leis da experiência sensível.” (HAUSER, 1999, p.42)

A captura da dinâmica da ação e da movimentação de atletas, guerreiros, deuses e heróis também foram registrados com relevante destaque em pinturas, principalmente em objetos de cerâmica. Em diversos vasos e outros utensílios decorativos produzidos pelos gregos e posteriormente pelos romanos, existem imagens seqüenciais de atletas representados em diferentes etapas de um mesmo movimento.

A pesquisadora alemã Doris Srinivasan em sua obra “*Many Heads, Arms and Eyes. Origin, Meaning and form of multiplicity in Indian Art*) destaca as representações visuais produzidas por artistas de povos orientais que cultuam o hinduísmo e o budismo, que há muitos séculos representam seus deuses, demônios e entidades espirituais com diversos braços, pernas e em alguns casos cabeças. Esta concepção multibraquiada tem origem antropomórfica e naturalista e está associada à identificação do caráter sagrado da figura representada. Muitos elementos simbólicos e demais acessórios complementam as imagens dos deuses e são representados em suas mãos. A deusa Sarasvatî, por exemplo, está associada às artes, e segura em suas quatro mãos, objetos que identificam a multiplicidade artística que ela representa.



fig 11 - “Deusa Sarasvati” – <http://brandiauset.wordpress.com/tag/chang-o/>

De acordo com Doris Srinivasan :

“Uma das primeiras observações que atingem o espectador ocidental quando se depara com a arte da Índia, é a multiplicidade de cabeças, braços e olhos. Esta convenção surge do imaginário concebido pelos sábios védicos para explicar a criação.” (SRINIVASAN, 1997, p.3)

Porém, embora estes diversos membros do corpo das divindades hindus possuam significados específicos, também descrevem graficamente estudos de movimentos corporais, pois poderiam representar um mesmo braço, perna ou cabeça em diversas etapas de um movimento caso aparecessem de forma isolada e seqüencial.

Leonardo Da Vinci produziu um desenho em seu diário, que viria a ser um de seus trabalhos mais famosos, e símbolo do espírito renascentista, a partir de estudos sobre a proporção humana. Trata-se da obra “O homem Vitruviano”, onde é descrita uma figura masculina em duas posições sobrepostas com os braços inscritos em um círculo e em um quadrado, simultaneamente e separadamente. Neste desenho, pode ser percebida a combinação de posições das pernas e dos braços, formando quatro posturas diferentes.

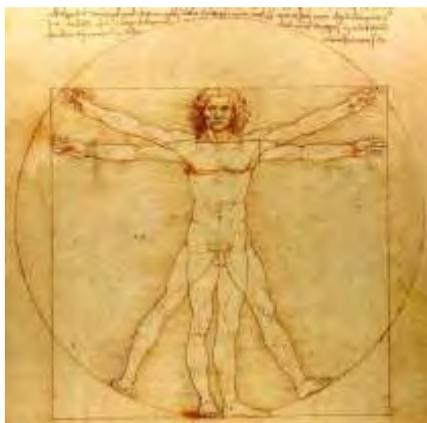


fig 12 - “O Homem Vitruviano ” Leonardo Da Vinci – 1492 - Itália

Leonardo Da Vinci realizou diversos estudos sobre a anatomia humana, tensões e articulações de membros através de inúmeras ilustrações e desenhos de observação, e muito contribuiu para artistas de gerações posteriores para registrar a representação de fases do movimento humano, com variadas posições e tensões musculares.

### 1.3 - O teatro de bonecos e as primeiras projeções visuais

Além das artes visuais tradicionais, (pintura, desenho, gravura e escultura) outros processos de representação visual foram determinantes para o desenvolvimento cultural, artístico e técnico, culminando na invenção do cinema e conseqüentemente no surgimento da animação.

Uma das mais primitivas formas de representação visual através de projeções com fontes de luz na história da humanidade surgiu entre os homens pré-históricos e foi posteriormente desenvolvida entre os povos orientais: as sombras com as mãos.

Na obra *“Movement in Two Dimensions: a study of the animated and projected pictures which preceded the invention of cinematography”* a escritora inglesa Olive Cook avalia a possibilidade desta forma de representação visual ter surgido na pré-história, através do fascínio que as sombras deveriam provocar entre os povos primitivos quando acendiam fogueiras dentro de cavernas. A semelhança das silhuetas proporcionadas pelo posicionamento das mãos com diversos animais é até hoje a forma mais popular de utilização das projeções de sombras com as mãos.

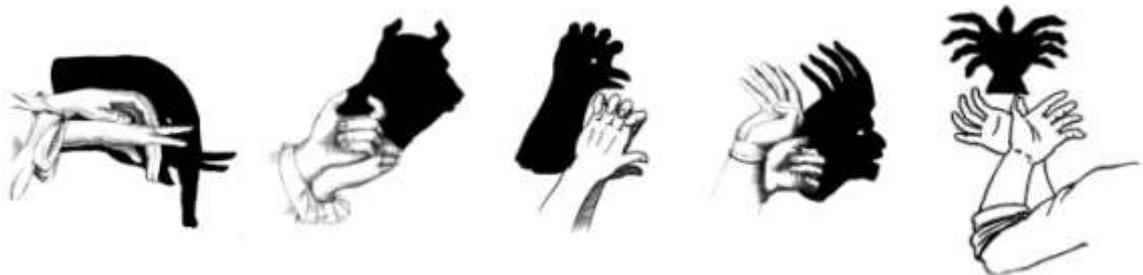


fig 13 - “Sombras com as mãos” - Olive Cook – (Movement in Two Dimensions: a study of the animated and projected pictures which preceded the invention of cinematography)

Porém, além de utilizar as próprias mãos para realizar as projeções, os chineses passaram a desenvolver outra forma mais sofisticada para representar visualmente as projeções com sombras: O teatro de bonecos com sombras, ou simplesmente teatro de sombras.

A professora tailandesa Fan Pen Li Chen, autora do livro *“Chinese Shadow Theatre: History, popular religion, and women warriors”* destaca que os primeiros relatos existentes a

respeito da utilização da técnica de projeções com sombras para entretenimento surgiram na China, durante a dinastia Han.

Os bonecos e demais elementos utilizados no teatro de sombras são produzidos a partir de figuras planas articuladas, e na maioria dos casos são manipulados através de varas. Apesar de muitas vezes os bonecos de sombra possuírem uma aparência esteticamente elaborada, apenas as silhuetas e sombras são visualizadas durante as projeções. As apresentações com projeções de sombras para platéias podem ser consideradas precursoras do cinema.

Fan Pen Li Chen em “*Chinese Shadow Theatre: History, popular religion, and women warriors*” narra uma lenda difundida pela tradição oral, sobre como surgiu o teatro de sombras com bonecos na China. Nesta lenda, é narrada a paixão desmedida do imperador Wu-Ti, da dinastia Han, por Lady Li, uma de suas concubinas.

Quando esta concubina morreu devido a uma doença, o imperador ficou desolado e convocou um mágico chinês chamado Shao Weng para que ele fizesse aparecer o espírito da concubina, e ela pudesse surgir do mundo dos mortos. O mágico então criou um boneco de sombras produzido a partir de couro de animais, representando a concubina. Através da utilização de uma lâmpada de óleo foi projetada a sombra da concubina, que dançou novamente para o imperador, livrando o mágico de uma provável execução.



fig 14 - “Bonecos do Teatro de Sombras Chinesas”

[http://www.chinaculture.org/gb/en\\_madeinchina/2005-12/05/content\\_76667.htm](http://www.chinaculture.org/gb/en_madeinchina/2005-12/05/content_76667.htm)

O teatro de sombras passou a tornar-se cada vez mais popular na China, principalmente durante a dinastia Song quando os feriados eram caracterizados por diversas apresentações de diferentes grupos, e durante a dinastia Ming onde apenas em Pequim havia aproximadamente 50 grupos realizando shows de teatro de sombras. (KUIPER, 2011, p. 259)

O show de teatro de sombras também era realizado regularmente nos quartéis de tropas dos exércitos mongóis. Os mongóis, ao conquistarem regiões distantes como a Pérsia, Arábia e Turquia, popularizaram a prática para muitos outros povos, chegando posteriormente também a várias outras populações do sudeste asiático.

Na cidade turca de Bursa, surgiu a forma mais popular do teatro sombras do mundo árabe: O “teatro de Karagöz”, com conteúdo de crítica social-política, era realizado em feiras noturnas, através de manipuladores que controlavam os bonecos, falavam textos e faziam sonoplastia. De acordo com os pesquisadores Kosta e Linda Myrsiades, o teatro de Karagöz além de entreter, também era associado a uma experiência religiosa onde era exaltado o papel do manipulador de bonecos por conferir vida a suas criações durante os espetáculos:

“O teatro turco Karagöz é designado tanto para o entretenimento como forma para se obter uma experiência religiosa, baseada na doutrina islâmica Sufi, onde o homem é considerado como apenas uma sombra manipulada por seu criador.” (MYRSIADES, 1988, p.2)



fig 15 - “Karagoz e Hacivat” – bonecos do teatro turco de sombras

<http://thehenrybrothers.wordpress.com/2012/01/26/karagoz-and-hacivat-shadow-theatre-a-turkish-storytelling-tradition/>

Na Índia, as apresentações de teatro de sombras obtiveram um caráter exclusivamente religioso e ritualístico, sendo usadas para contar histórias e contos de deuses, deusas e guerreiros mitológicos. (GHOSH; BANERJEE, 2005, p.73)

Porém a utilização de bonecos articulados para apresentações teatrais, políticas e ritualísticas entre os povos da antiguidade, não era restrita apenas ao formato de silhuetas empregado pelos artistas do teatro de sombras.

Os bonecos de marionetes, ventríloquos e fantoches eram apresentados ao público da maneira como eram construídos e pintados. Sua aparência e seu aspecto visual eram considerados muito importantes, e isto os diferencia dos bonecos do teatro de sombras, onde apenas as suas silhuetas são exibidas.

O marionetista e escritor americano John Bell em sua obra *“Puppets, masks and performing objects”*, ressalta a importância histórica e ancestral da utilização de bonecos e máscaras no teatro:

“Marionetes e máscaras eram fundamentais para algumas das mais antigas formas de atuação, e “objeto performático” é um termo utilizado por Frank Proschan para se referir a imagens materiais ou humanas, animais ou espíritos que são criados, projetados, ou manipulados em performances dramáticas ou narrativas.” (BELL, 2001,p.5)

O uso e construção destes bonecos podem ser encontrados nas raízes culturais de diversos povos em diferentes épocas e locais. Foram criados e manipulados a partir de variados formatos, princípios, materiais e objetivos, porém ambos representavam uma forma primitiva de aplicação do princípio de animação performática de objetos antropomórficos inanimados.

John Bell também comenta em *“Puppets, masks and performing objects”* a respeito dos estudos sobre as marionetes que eram usadas no antigo Egito, (BELL, 2001,p.78) construídas com madeira marfim ou argila e manipuladas com barbantes. Alguns hieróglifos egípcios descrevem cerimônias religiosas que contavam com a participação de “estátuas que caminhavam”, e que provavelmente eram marionetes articuladas. O uso ritualístico de bonecos de manipulação era muito freqüente em tribos primitivas de todo o planeta.



fig 16 - “Bonecos articulados de Teotihuacan ” - Esther Paztory  
(Teotihuacan: An Experience in living)

O povo indígena mesoamericano que vivia na cidade de Teotihuacan, no México Central, produzia estátuas com braços e pernas articuladas como parte de seus ritos funerários, ou em ritos associados à gravidez, segundo os estudos da historiadora húngara Esther Pasztory descritos em seu livro “*Teotihuacan: An Experiment in living.*”. (PASZTORY, 1997,p.228)

Os aborígenes australianos, assim como inúmeras tribos africanas, também utilizavam bonecos em rituais místicos e religiosos. O pesquisador René Simmen registra em seu livro “*World of Puppets*”, que na atualidade, as populações tribais destes locais ainda utilizam bonecos de manipulação em seus rituais sagrados. (SIMMEN, 1975, p.54)

Na Índia ocorreram algumas das primeiras manifestações artísticas e culturais do teatro de marionetes e fantoches. Influenciaram a “Sutradhara”, personagem central do teatro sânscrito, também conhecido como o “manipulador de cordas” em uma analogia a um manipulador de bonecos de marionetes. O “Sutradhara” coordenava diversas funções durante a apresentação, ao mesmo tempo em que as executava. A escritora indiana Tarla Mehta comenta em seu livro “*Sanskrit play production in Ancient India*” sobre as diversas funções desempenhadas pelo “Sutradhara” e sua importância para a cultura do teatro da Índia:

“O Sutradhara era gerente de palco, professor e organizador da trupe. Ele foi obrigado a ser um especialista em todas as artes e ofícios que cobrem uma produção, um mestre de tudo envolvendo o teatro. Em termos de discurso, narração, ritmo, notas, instrumentos musicais, movimentos, regras de prosódia, etc. Seu dever era utilizar seus conhecimentos para executar uma performance, definindo as funções apropriadas para os atores, cuidando de suas formações. Tinha que ter boa memória, inteligência e maneiras encantadoras.” (MEHTA, 1995, p.30)

Entre os países orientais, o teatro de bonecos foi muito difundido e desenvolvido, e recebeu diversas denominações e variações em cada região onde foi praticado.

No Vietnã, existe uma modalidade típica deste país chamada “Mua Roi Nuoc” ou teatro aquático de fantoches, onde a apresentação dos bonecos de madeira é realizada dentro de uma piscina com os personagens se deslocando sobre a água. Os pesquisadores Tim Doling e Philip Soden sugerem que esta técnica tenha surgido nos períodos em que havia inundações nos campos de arroz, e os aldeões entretinham-se com competições de shows de bonecos entre as vilas:

“Músicas e instrumentos musicais tradicionais são usados para acompanhar o espetáculo de marionetes do Vietnam (*mua roi* :

“marionetes dançantes”). Marionetes existem no Vietnã pelo menos há um milênio, mas supõe-se que uma forma peculiar de marionetes do Vietnã, *roi nuoc* (marionetes aquáticas) tenha sido desenvolvida no início do século XII quando determinados marionetistas (no delta do Rio Vermelho) decidiram continuar realizando seus shows apesar das severas inundações. O *Roi nuoc* era realizado com marionetistas escondidos atrás de uma longa tela, onde manipulavam os bonecos através de varas de bambu, enquanto ficavam com água até a altura do peito.” (DOLIN; SODEN, 1991)



fig 17 e 18 - “Bonecos do *Mua Roi Nuoc*” - Vietnã  
<http://vietnam.vn/home.htm>

Na Coreia, os bonecos de marionetes são chamados “*ggogdu gagsi*”. A palavra “*Gagsi*” significa “noiva” ou “mulher jovem”, forma mais popular de representação do teatro de bonecos coreano, conforme descreve o escritor coreano In-sŏb Zŏng :

“*Ggogdu* é geralmente associado à pronúncia em coreano da palavra chinesa correspondente a “marionete”, e *Gagsi* é a palavra coreana equivalente a uma jovem mulher noiva, portanto, “*Ggogdu Gagsi*” significa uma “mulher – marionete”.” (ZŒNG, 1983, p.209)

O pesquisador e etnomusicólogo norte-americano Mark Slobin descreveu em sua obra “*Buz-Baz: A musical marionette of Northern Afghanistan*” o espetáculo de marionetes típico do Afeganistão, conhecido como “*Buz-Baz*”. Nesta apresentação, os artistas manipulam bonecos de personagens representando cabras selvagens das montanhas (que segundo as lendas afegãs possuem poderes mágicos) ao mesmo tempo em que tocam um instrumento musical de cordas chamado “*dambura*”. (SLOBIN, 1975, p. 217-224)

A pesquisadora Sue Mei Wu publicou a obra “*Introduction to Hand Puppet Theater – Budaixi*” onde narra a influência do teatro chinês de bonecos em Taiwan, culminando com a popularização do “*Budaixi*” a partir da introdução de elementos culturais taiwaneses:

“O Budaixi é um tipo de show com bonecos de manipulação com personagens produzidos com pequenos sacos ou luvas, cobertos com cabeças pintadas e manipulados através das mãos. Foi introduzido em Taiwan por imigrantes vindos da província chinesa de Fujian. Durante seus mais de duzentos anos de desenvolvimento em Taiwan, o Budaixi incorporou costumes e práticas locais taiwanesas, emergindo como um valioso componente da cultura de Taiwan.” (WU, 2011, p.282)

O teatro de bonecos tradicional do Japão é conhecido como “Bunraku”, onde são narradas as histórias do Japão antigo, com bonecos realistas e humanizados vestidos com kimonos.



fig 19 - “Boneco japonês de bonecos: Bunraku” -<http://www.britannica.com/EBchecked/topic/84740/Bunraku>

O realismo alcançado pelo “Bunraku”, e as possibilidades expressivas dos bonecos de manipulação japoneses se destacam de outras tradições de teatro de bonecos de outras culturas, segundo a crítica de arte norte-americana Susan Sontag :

“O fantoche japonês pode girar os olhos, levantar as sobrancelhas, sorrir, cerrar os punhos, pode se fazer lânguido, vestir-se, correr, ter vida própria de forma convincente. Nenhum marionete movido por cordões ou pela mão é capaz de representar ações tão detalhadas e complexas; e os fantoches do Bunraku tem uma capacidade de comover a platéia e levá-la às lágrimas não alcançada por nenhuma outra tradição de fantoches”. (SOTANG, 2005, p.133).

Além destes, também merece destaque nos países asiáticos, o teatro de bonecos da Tailândia: “Hun Krabok”, de Java : “Wayang” (variação do teatro de sombras chinês) e da antiga Pérsia, atual Irã : “Kheime´h-shab-bazi”. (OSNES, 2001, p.363)

No texto épico hindu “Mahabharata” e na coleção de inscrições budistas feitas em pedras e paredes de cavernas pelo imperador Ashoka da dinastia Maurya conhecida como “Éditos de Ashoka” também existem referências à utilização de bonecos de marionetes. Estas referências estão descritas na obra “*Indian Puppets*” dos pesquisadores indianos Sampa Ghosh e Uptal Banerjee. (GHOSH; BANERJEE, 2005, p.57)

Porém, os mais antigos registros escritos sobre os bonecos de marionetes encontram-se entre os textos do historiador grego Xenofonte, como podemos verificar por exemplo, na obra “*Helênicas*”:

“Mas a assembléia, ao ouvir essas opiniões, concordou que este homem estava falando bobagem. Marionetes nas mãos do destino.”  
(XENOFONTE, cap.4)

O filósofo grego Platão faz menção à imagem nas projeções da sombra na “alegoria da caverna” escrita em sua obra “*República*”:

“...Pois são nossa imagem perfeita. Mas, dize-me: assim colocados, poderão ver de si mesmos e de seus companheiros algo mais que as sombras projetadas, à claridade do fogo, na parede que lhes fica frente?” (PLATÃO, p.287-291)

Arqueólogos encontraram em tumbas de crianças gregas e romanas, bonecas feitas de barro e de marfim, com braços e pernas articuladas. Algumas destas bonecas possuíam hastes de ferro ou cordas que se entendiam desde o topo de suas cabeças e que provavelmente eram usadas para manipulação.

As raízes da popularização do teatro de bonecos na Europa também remontam às brincadeiras e apresentações promovidas pelas pessoas das camadas populares da Grécia antiga. Estas apresentações com bonecos passam a integrar o teatro de Dionísio na Acrópole.

Através da influência greco-romana, o teatro de marionetes tornou-se bastante popular durante a Idade Média e Renascença. A igreja católica utilizou marionetes para apresentações com a finalidade de promover a moralidade e valores cristãos. Acredita-se que a palavra “marionete” originou-se de pequenas bonecas da virgem Maria. Por isso o nome “marionette”, ou “boneca de Maria”. Esta hipótese é descrita na obra “*The Merriam-Webster New Book of Word Histories*”:

“O teatro de bonecos era realizado especialmente na Festa da Assunção da Virgem Maria para o paraíso. Isto levou os bonecos a serem chamados

por uma forma diminutiva de Marie, o nome francês da Virgem Maria. Diminutivos similares como mariotte ou mariole, foram também usados para designar objetos associados com a Virgem, como por exemplo, uma moeda do século XV com sua imagem. Portanto, a palavra Marionete remete à concepção que associa os bonecos de manipulação à imagem da Virgem Maria.” (WEBSTER, 1991, p.292)

Os artistas populares medievais passaram a realizar e organizar suas próprias apresentações com bonecos de marionetes, substituindo os temas religioso-cristãos, por temas cômicos e críticos. Isto levou a igreja católica a proibir e banir as apresentações de teatro de bonecos. Porém, esta proibição acabou produzindo um efeito contrário, incentivando ainda mais as apresentações cômicas e populares, afastadas das catedrais, com características mais irreverentes, debochadas e críticas, resultando na criação da comédia italiana chamada “*commedia dell’arte*”. Neste tipo de teatro, até em peças de Shakespeare foram usados bonecos de marionetes ao invés de atores reais.

A “*Commedia dell’arte*” constitui-se como fonte de influência para diversos outros países europeus. No século XVI, influenciou a criação do tradicional espetáculo de teatro de bonecos britânico chamado “Punch and Judy”, como descreve Giacomo Oreglia em “*The Commedia Dell’Arte*”. (OREGLIA, 1968, p.94)

O personagem britânico “Punch” é derivado de um personagem napolitano chamado “Pulchinella” da “*commedia dell’arte*”. Assim como foi adaptado para a cultura britânica, este mesmo personagem recebeu variantes regionais em muitos outros países europeus, principalmente na França, Alemanha, Holanda, Dinamarca, Romênia, Rússia e nos países do Leste da Europa, que passaram a cultuar e assimilar o teatro de bonecos entre as suas principais tradições culturais.



fig 20 e 21 - “Punch e Judy” - <http://www.clusterflock.org/2009/07/punch-and-judy.html>

Posteriormente, esta tradição cultural de teatro de bonecos será determinante para influenciar a produção e formação audiovisual de cinema de animação em muitos dos países do leste europeu.

No Nordeste do Brasil, existe desde os tempos coloniais, o teatro de mamulengos, principalmente no estado de Pernambuco. No teatro de mamulengos, são retratadas situações cômicas, satíricas e características da cultura popular do Nordeste brasileiro.



fig 22 - “Mamulengos” – grupo mamulengos da folia  
<http://www.mamulengodafolia.com.br/>

Embora a origem do nome seja controversa, o professor brasileiro Luiz Beltrão sugere que o nome “mamulengo” é derivado da expressão “mão molenga”, pois as mãos moles são consideradas ideais para manipular este tipo de fantoches tipicamente nordestino e brasileiro:

“Embora ainda não se haja feito uma pesquisa séria sobre a origem do nome desse entretenimento popular, uma versão, baseada na técnica manual do titereteiro, oferece a palavra “*mamulengo*” como uma corruptela da expressão “*mão molenga*”, ou seja, brinquedo resultante de ademanos por pessoas adestradas, que ficam escondidas do público por trás do pano e que tem habilidades vocais para imitar a fala de diferentes personagens masculinos e femininos.” (BELTRÃO, 2001, p.226-227).

Presentes em diversas culturas e períodos históricos, o teatro de bonecos de manipulação é considerado pelos pesquisadores indianos Sampa Gosh e Utal Banerjee como uma arte que potencializa anseios ancestrais da humanidade de proporcionar vida e movimento através da criação, construção e representação cênica de marionetes em suas mais variadas formas de expressão artística:

“Bonecos de marionetes são freqüentemente usados em antigos temas dramáticos e folclóricos, e não apenas para serem manipulados por cordas ou projetados como sombras, mas também para serem animados para falar e cantar, dançar e brincar, lutar e voar. Isso reforça o ponto básico do marionetista norte americano Bill Baird: O teatro de bonecos de manipulação é uma parte do desejo antigo do homem para recriar a vida. Mais diversificado do que a pintura, escultura, música, dança ou história, o show de marionetes tem algo de todos eles. É também, um meio de comunicação, uma extensão da expressão humana.” (GHOSH; BANERJEE, 2005, p.17)

## 1.4 – A Evolução dos processos de projeção de imagens

A invenção do cinema e conseqüentemente da animação foi possível devido a uma série de inventos e descobertas científicas, artísticas e tecnológicas que foram se sucedendo durante séculos. Cada nova invenção ou experimento realizado em diversas partes do mundo contribuiu para a complementação de informações e conhecimentos sucessivos que possibilitaram o surgimento da fotografia, do cinema e da animação.

Várias investigações já foram realizadas desde a antiguidade sobre as relações entre a luz, a visão e a escuridão, antevendo os princípios fundamentais responsáveis pelas projeções cinematográficas, obtenção de registros fotográficos e pela ilusão de movimento gerada pela retina humana em determinadas circunstâncias para a percepção e produção de imagens sequenciais e representações visuais através de técnicas de animação.

O pensador grego Empédocles, um dos precursores da ciência física defendia a teoria que a luz é matéria, ou “corpúsculos” e que emana de todos os órgãos, atingindo o olho. (BERTHOZ, 1997, p.182)

O filósofo chinês Mo Ti realizou pesquisas pioneiras sobre a “câmara obscura”, fenômeno ótico que ocorre a partir da observação de uma imagem invertida formada por raios de luz que atravessam um orifício em um quarto escuro e a projetam na parede que encontra-se do lado oposto a este orifício. A imagem invertida que aparece projetada na parede deste quarto escuro encontra-se do lado de fora do quarto e só é possível ser observada dentro do quarto devido ao buraco que existe em uma das paredes. Mo Ti conhecia o princípio de linearidade dos raios de luz, e as propriedades das sombras, porém não chegou a afirmar que a imagem projetada refletia aquilo que estava do lado de fora do quarto. O quarto escuro onde estas observações foram feitas, foi denominado por Mo Ti como o “quarto do tesouro preso”. Os seguidores de Mo Ti fundaram uma escola chinesa de filosofia denominada “Moísmo”

No livro “*Cinematic Landscapes: Observations on the Visual Arts and Cinema of China and Japan*” editado pelos pesquisadores Linda Ehrlich e David Desser, é feita por Douglas Wilkerson, uma descrição sobre a importância dos estudos pioneiros de Mo Ti sobre os efeitos da câmara obscura:

“É interessante notar que os estudos de Mo Ti, demonstram uma concepção bastante sofisticada sobre os raios de luz, tamanho aparente e

distância, e observação das características da primitiva “câmara obscura”. A experimentação empírica foi um importante elemento da filosofia Moísta.” (WILKERSON, 1994, p.43)

Compartilhando de idéias elaboradas por Mo Ti, sem necessariamente ter tido acesso a elas, o filósofo grego Platão descreveu que os raios de luz são emitidos a partir dos olhos e que os objetos recebem estes raios.

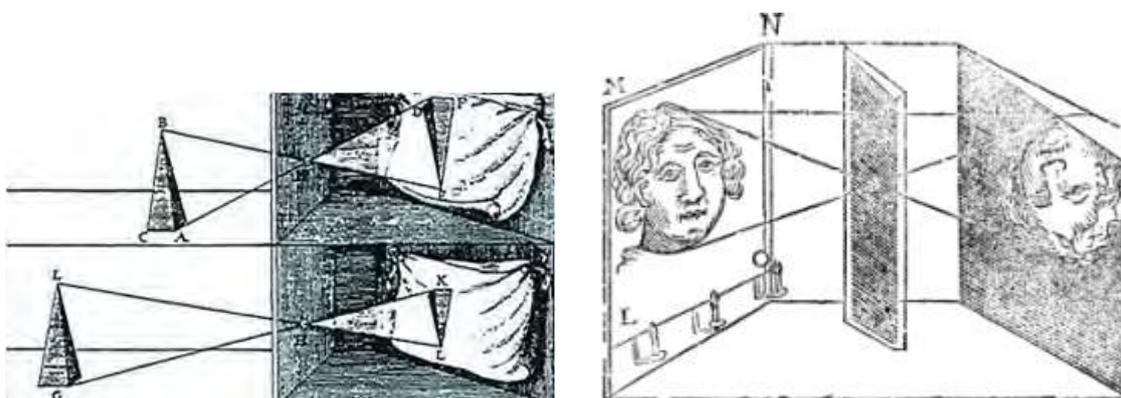


fig 23 - “Representações do princípio ótico da câmara obscura” – Enciclopédia Britânica  
<http://www.britannica.com/EBchecked/media/123074/illustration-of-the-principle-of-the-camera-obscura-1671>

As investigações sobre os fenômenos da luz e da visão continuaram a ser feitas na Grécia antiga, desta vez pelo também filósofo Aristóteles citando na obra “*Sobre a forma do eclipse*”, em que observou que os objetos emitem luz própria e que esta luz é vista e assimilada pelos olhos. Aristóteles, ao se sentar sob uma árvore e observar as formas projetadas no solo por um eclipse solar parcial através dos buracos das folhas desta árvore, constatou que quanto menor o buraco, mais clara e nítida a imagem aparecia. Independentemente da forma e da abertura do furo nas folhas, os raios de luz o atravessam sempre em formato circular.

Este fenômeno tornou-se conhecido como um dos “*Problemas de Aristoteles*” e permaneceu considerado sem solução até meados do século XVI. Aristóteles também estabeleceu observações que seriam confirmadas por cientistas e pesquisadores após vinte e dois séculos quando contemplou a forma de andar de animais e humanos em um breve texto: “*Se um homem caminhar paralelamente a uma parede com a luz do sol, a linha descrita (pela sombra de sua cabeça) não será em linha reta, mas em ziguezague.*” Esta discussão incorpora as teorias de luz e sombra, e a maneira como interagem. Segundo o próprio Aristóteles, a “*natureza não faz nada inutilmente. A natureza não faz nada em vão.*”

Provavelmente devido a um longo período de ignorância, perseguições e superstições que dominaram a civilização européia, muitos destes conhecimentos obtidos pelos sábios da Grécia antiga continuaram a ser mais desenvolvidos no Oriente, principalmente por pensadores chineses e árabes.

O erudito e matemático romano Anício Boécio, por exemplo, buscava fundamentar teorias sobre a velocidade da luz, porém foi preso e decapitado após ser acusado de traição e magia por ordens do Rei Teodorico. (ECO, 2011, p.468)

O erudito, astrônomo e ótico árabe Alhazen deu continuidade aos estudos de Aristóteles sobre as observações dos efeitos da “câmara obscura”. Em suas análises, Alhazen foi além dos escritos de Aristóteles, ao afirmar que a imagem invertida que é projetada em uma parede ou tela através de um buraco em um quarto escuro, é a imagem de tudo o que se encontra do outro lado da abertura. Alhazen também foi pioneiro ao comprovar esta teoria, realizando com sucesso a projeção de uma imagem inteira do exterior (que aparecia invertida) para dentro de um quarto utilizando o princípio da “câmara obscura”. A obra “*Basics of Physics*” de Rusty Myers, destaca a importância de Alhazen ter aplicado seus experimentos com a “câmara obscura” para a visão:

“Alhazen formulou as leis gerais da refração. Experimentou extensivamente, e um dos seus mais notáveis experimentos envolveu o desenvolvimento da “câmara obscura”. A “câmara obscura” (ou câmara pinhole) de Alhazen envolveu lanternas suspensas de fora do quarto escuro por onde a luz entrava apenas através de uma pequena abertura. Alhazen observou que imagens invertidas da luz das lanternas foram formadas na parede oposta à pequena abertura. Ele então deduziu que os raios de luz viajam em linha reta. E o mais importante é que Alhazen aplicou seus experimentos com a câmara obscura para a visão. Ele acreditava que os olhos eram análogos à pequena abertura da câmara obscura, e que imagens de fora do corpo, eram refletidas em seus olhos.” (MYERS, 2006, p.149)

O cientista chinês Shen Kuo da dinastia Song também realizou experimentos com a “câmara obscura” e foi o primeiro a aplicar atributos geométricos e quantitativos. (ZHANG, 1991, p.186)

Roger Bacon, filósofo e matemático inglês, é citado pelo cientista e historiador norte americano David Lindberg na obra “*Roger Bacon and the origins of Perspectiva in the Middle Ages*” onde são comentadas as importantes contribuições matemáticas e científicas

desenvolvidas por Roger Bacon ao aplicar a geometria à ciência ótica. Bacon enfatizou o uso de lentes de aumento para auxiliar a visão natural, e seus estudos possibilitaram a invenção dos óculos, e de instrumentos como o telescópio e o microscópio. (LINDBERG, 1996, p.93)

Leonardo Da Vinci também desempenhou complexos estudos sobre o funcionamento da “câmara obscura”, desenvolvendo a descrição mais completa conhecida deste fenômeno ótico até então. Em seus textos conhecidos como “Codex Atlanticus” e “Manuscrito D”, Da Vinci apresenta relatos detalhados sobre suas observações, com mais de 200 diagramas, e explicações sobre os efeitos e princípios da “câmara obscura”, como observa o historiador Martin Kemp em sua obra “*Leonardo Da Vinci*”:

“Leonardo Da Vinci considerou que o olho e sua pupila operavam como uma câmara obscura (uma caixa sem luz, com um furo, semelhante às primeiras máquinas fotográficas). Ele sabia que em uma câmara dessas a imagem se formava de cabeça para baixo, e concebeu a título experimental, uma série de procedimentos óticos destinados a reinverter a imagem.” (KEMP, 2005, p.56).

Entre os escritos e diagramas de Da Vinci, constam ilustrações com projetos de câmeras e de lanternas de projeção de imagens que iriam servir de inspiração para futuros inventores.

Martin Kemp também comenta o fato que Leonardo Da Vinci escrevia muitas de suas anotações através de “escrita especular”, conhecida também como “escrita em espelho” ou “escrita inversa”, onde os textos eram escritos da direita para a esquerda, sendo possíveis de ser lidos e compreendidos apenas com o uso de um espelho.

“Quem estuda os escritos de Leonardo Da Vinci se confronta com um volume desanimador de material, em termos de quantidade, variedade e dificuldade intrínseca. Isso sem falar dos problemas representados por sua escrita, difícil de ler mesmo que não fosse grafada, como é, da direita para a esquerda, como se refletida num espelho.” (KEMP, 2005, p.16)

Por esta razão, as anotações feitas por Da Vinci sobre os detalhes de funcionamento da “câmara obscura” (entre outras anotações de relevante importância científica, também escritas desta forma) só se tornaram conhecidos e compartilhados para outras pessoas após 297 anos, quando o professor de filosofia italiano Giovanni Battista Venturi as decifrou e as publicou.

O físico, médico e matemático italiano Girolamo Cardano publicou em sua obra chamada “*De Subtilitate Libri*”, informações sobre como fazer uma “câmara obscura” com ilustrações e descrições gráficas. Cardano criou uma espécie de show com simples projeções de imagens

exteriores invertidas em um quarto escuro para audiências utilizando efeitos sonoros com instrumentos musicais. Naquela época, um dos problemas encontrados para a realização deste tipo de projeção em um quarto escuro, se dava devido ao tamanho do orifício, que tinha que ser pequeno para ser obtida uma maior nitidez da imagem, porém neste caso, a intensidade da luz que atravessava o orifício também era reduzida, sendo necessário que o ambiente externo fosse muito bem iluminado. Quando o orifício era aumentado, havia uma maior entrada de luz, porém a nitidez da imagem era prejudicada.



fig 24 - “Representações do princípio ótico da câmera obscura”  
<http://classiccameras.wordpress.com/author/classiccameras/>

Portanto, Cardano resolveu parcialmente este problema através de uma inovação que consistia na utilização de uma lente biconvexa junto ao orifício, possibilitando desta forma aumentá-lo para a obtenção de uma imagem mais clara sem perda de nitidez. A capacidade de refração do vidro tornou possível esta experiência, pois tornava convergentes os raios luminosos refletidos pelo objeto. Através do uso da lente, cada ponto luminoso do objeto corresponderia a um pequeno ponto de imagem, constituindo uma imagem puntiforme, formada por todos os pontos da luz refletida do objeto.

O erudito italiano Giovanni Battista Della Porta na obra “*Magiae Naturalis Libri*”, além de também pesquisar e publicar escritos sobre o funcionamento da “câmera obscura” fez uma recomendação sobre sua utilização como uma ferramenta útil para artistas. Na referida obra, Della Porta analisa o uso de espelhos e lentes para projeções, e antevê o funcionamento de salas de exibição e projeção de imagens para platéias:

“Também é possível ver as coisas que estão acontecendo em lugares distantes, usando espelhos planos. Cenas de batalhas, caçadas e outros tipos de hocus pocus podem ser vistas e exibidas em uma sala. Performances de convidados, campos de batalha, jogos ou tudo aquilo irá ser visto com nitidez, distinção e beleza como se estivesse acontecendo diante de seus olhos... Ou seja, em frente à sala onde você desejar ver

isto, deve haver um espaço grande que possibilite o brilho do sol, e onde possam aparecer todos os tipos de árvores, florestas, rios, montanhas, assim como animais e estes possam ser reais ou artificiais...” (DELLA PORTA, 1589)

O arquiteto italiano Daniele Barbaro, na obra *“La Practica Della Perspectiva”* reafirmou e realçou a importância da utilização da “câmara obscura” para a pintura, ilustração e gravura, comentando entre outras vantagens, a possibilidade de obtenção de maior precisão para efeitos de perspectiva. Ao descrever o uso de lentes convexas, Barbaro demonstrou que a imagem tornava-se muito mais nítida e definida e poderia ser delineada por uma caneta, conforme referido a seguir:

“Feche todas as portas e janelas até que nenhuma luz entre na câmara, exceto através da lente posicionada em um orifício. No lado oposto, posicione um pedaço de papel, e mova-o para frente e para trás até que a cena apareça com nitidez de detalhes. No papel, você irá visualizar a visão completa de como a imagem realmente é, com suas distâncias, cores, sombras, movimentos, as nuvens, o cintilar das águas, o vôo dos pássaros. Segurando o papel constantemente, você poderá delinear toda a perspectiva com uma caneta, sombreá-la e colori-la de acordo com a natureza.” (BARBARO, 1569, p.192)

Desta forma, o uso da “câmara obscura” passou a ser difundido entre intelectuais e artistas, que através deste recurso, poderiam obter efeitos de maior precisão de perspectivas e realismo para a reprodução de imagens.

É muito provável que grandes mestres holandeses do século XVII já estivessem utilizando a “câmara obscura” em suas obras.



fig 25 - “A vista de Delft” - Johannes Vermeer – 1661



fig 26 - “Arte da Pintura” - Johannes Vermeer - 1661

Estudos e pesquisas apresentados por um episódio da série de documentários desenvolvida e exibida pelo canal de televisão BBC de Londres chamada *“The Private Life of*

a *Masterpiece: The Art of painting*” consideram que há uma grande possibilidade do consagrado pintor holandês Johannes Vermeer Van Delft ter utilizado recursos da câmera obscura em algumas de suas obras primas como “A vista de Delft” e “A arte da pintura”.

O artista multimídia Matt Gatton , através de seu projeto de pesquisa chamado “*Paleo Camera, The start of art, excerpts from the câmera obscura and the origin of art: the case for image projection in the paleolithic.*” sugere que a utilização dos efeitos da “câmera obscura” para obter maior realismo em desenhos e pinturas não foi um privilégio desfrutado apenas pelos mestres das artes visuais a partir do século XVI em diante, quando passaram a pintar e desenhar com a referência visual das imagens invertidas e projetadas por este recurso. Os efeitos óticos proporcionados pelos raios de luz e de projeção de imagens relativos à “câmera obscura” podem ter surgido em eras remotas da civilização humana, e auxiliado e inspirado algumas das pinturas rupestres em cavernas feitas pelos homens pré-históricos.



fig 27 - “Ilustração do projeto Paleo Camera sobre a ocorrência do fenômeno de câmera obscura na pré-história” Matt Gatton - <http://www.paleo-camera.com/index.htm>

O que motivou Matt Gatton e outros estudiosos a sugerirem esta possibilidade é a ocorrência de pinturas rupestres de animais em cavernas representados de cabeça para baixo, como as que foram encontradas nas paredes de uma galeria na caverna de Lascaux, na França. Estes registros provocam dúvidas para especialistas, se os artistas primitivos olhavam os animais do lado de fora das cavernas e depois os pintavam nas paredes através da memória, ou se de fato viam as imagens destes animais, projetadas para dentro da caverna, e os pintavam contornando a projeção das imagens assim como os artistas, a partir do século XVI, fizeram para produzirem suas obras.

A possibilidade do efeito ótico da “câmara obscura” ocorrer em cavernas pré-históricas é bastante considerada, pois a “câmara obscura” nada mais é do que um quarto escuro com um buraco em uma das paredes, resultando na projeção de uma imagem invertida do que estiver no exterior do quarto. Isto explicaria porque alguns cavalos foram pintados em cavernas de cabeça para baixo.

O termo “câmara obscura” foi cunhado e utilizado pela primeira vez pelo astrônomo alemão Johannes Kepler. Foi Kepler também quem adicionou novas lentes ao dispositivo, e que possibilitaram que a imagem projetada fosse corrigida e não mais aparecesse invertida.

Até este período, as diversas utilizações e variações da “câmara obscura” eram realizadas em estruturas muito grandes e espaçosas, e o termo mais adequado para designá-las seria “quarto escuro”. Como inicialmente as “câmeras obscuras” foram construídas para observação de eclipses ou como cinemas rudimentares onde as pessoas assistiam as projeções de imagens invertidas de atores e paisagens que estavam do lado de fora do ambiente, não havia necessidade de serem construídas em tamanhos menores.

A partir do momento em que a invenção passou a ser utilizada como ferramenta de auxílio para desenhistas, pintores e outros artistas, tornou-se necessária a construção de uma câmara com tamanho menor.

O cientista britânico Robert Hooke, responsável pela invenção do microscópio, desenvolveu um modelo portátil de “câmara obscura” que posteriormente foi denominado “câmara lucida” ou “câmara clara”. Esta nova câmara foi muito útil para os artistas visuais, que puderam desfrutar de maior portabilidade do aparelho, além de facilitar a reprodução de desenhos, pinturas e gravuras. A “câmara lucida” não mais privilegiava as funções de entretenimento como sala de projeção. Nesta altura, as “câmeras obscuras” já eram capazes de reproduzir satisfatoriamente a projeção de imagens com nitidez, mas a única maneira de registrá-las em papel ou em qualquer outro tipo de superfície ainda era através dos artistas visuais. Os modelos portáteis de “câmara obscura” iriam influenciar os inventores das câmeras fotográficas para o registro de imagens.

Outra invenção iria revolucionar as formas de projeção de imagens do século XVII, além de impulsionar a descoberta e desenvolvimento de diversos dispositivos ótico-mecânicos. O jesuíta e erudito alemão Athanasius Kircher publicou um texto intitulado “*Ars Magna Lucis ET Umbrae*” sobre projeção de imagens em uma tela e em um ambiente escuro, através da

utilização de um aparelho inventado por ele denominado “lanterna mágica”. (FINDLEN, 2004, p.354)

Embora tenha aperfeiçoado idéias e invenções anteriores que possuíam o mesmo propósito, como por exemplo, uma lanterna de projeções criada anteriormente pelo físico holandês Christiaan Huygens, Kircher clamou para si a descoberta deste primitivo projetor de imagens, pois sugeriu métodos pelos quais expositores poderiam utilizar seu dispositivo.

Ao contrário da “câmara obscura” que projetava imagens do exterior para dentro de um ambiente ou câmara através de um orifício com uma lente, a “lanterna mágica” era capaz de projetar imagens, através de um orifício com uma lente para o lado externo.

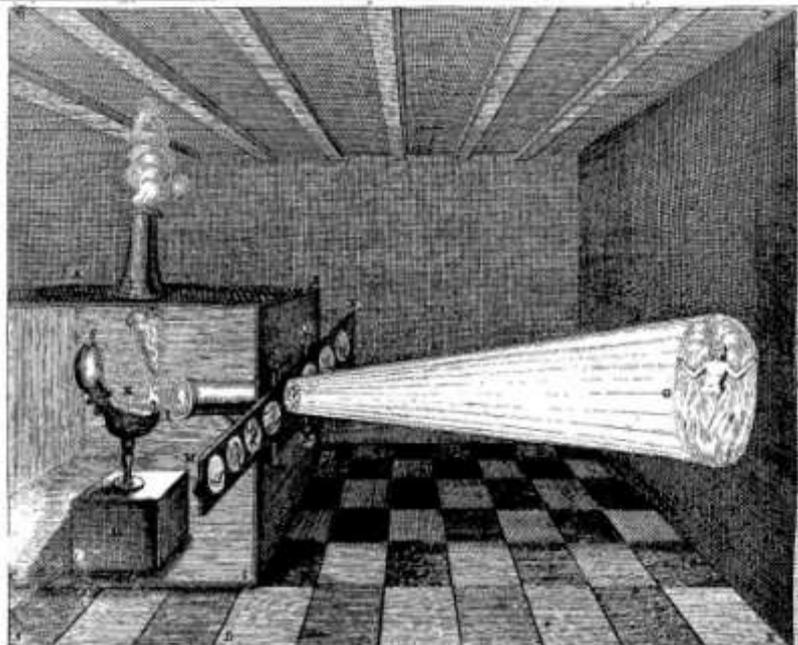


fig 28 - “A Lanterna Mágica de Athanasius Kircher”  
(Paula Findlen ; Athanasius Kircher: The Last Man Who Knew Everything)

A “lanterna mágica” é basicamente uma caixa com capacidade de suportar internamente uma fonte de luz (originariamente era usada uma vela e posteriormente lâmpada a óleo, luz carbônica e luz elétrica). Na sua frente, há uma abertura onde é colocada uma lente focando os raios vindos de uma fonte de luz, direcionada para um slide pintado ou desenhado, e devidamente posicionado para projetar uma imagem para seu lado exterior.

Ao apresentar esta invenção, conforme descreve o professor de comunicação Terry Lindvall na obra “*Sanctuary Cinema: Origins of the Christian Film Industry*”, uma das maiores preocupações de Kircher foi justamente a de desmistificar a projeção de imagens, a

partir de sua abordagem racional. Apesar de ter sido acusado de bruxaria, Athanasius Kircher salientou aos expositores que os expectadores destas projeções deveriam ser sempre informados que a origem destas imagens era puramente naturalista, e não possuíam nenhuma relação com magia. No referido livro “*Sanctuary Cinema: Origins of the Christian Film Industry*” são mencionadas estas tentativas de Kircher de comprovar que seus estudos eram científicos, e não demoníacos:

“Em uma tentativa desesperada para se defender, Kircher fez o que todo bom acadêmico medieval ou contemporâneo deveria fazer: ele publicou um texto. Sob a ameaça iminente de exorcismo ou tortura clerical por sua arte catóptrica, Kircher publicou “*Ars Magna Lucis ET Umbrae*” (*A grande arte de luz e sombra*), um trabalho acadêmico que pretendia desmistificar a aparelhagem básica da “lanterna” e seus meios de projetar imagens através de explicações técnicas e ilustrações elaboradas. Desde que sua apresentação surgiu de uma ciência da ótica e reflexão de imagens, ao invés de atividades mágicas e demoníacas, ele tentou demonstrar como a luz e os espelhos funcionavam.” (LINDVALL, 2007, p.44)

Um dos recursos desenvolvidos por este jesuíta inventor a fim de proporcionar usos complementares para a “lanterna mágica” foi a criação de uma espécie de suporte contendo uma série de imagens pintadas, onde poderiam ser apresentadas visualmente histórias para o público através de uma seqüência de slides. Estas imagens, porém, eram visualizadas de forma separada, e como Kircher era um homem religioso, utilizou temas cristãos para demonstrar a funcionalidade desta projeção com variadas imagens.

Outro jesuíta alemão cientista e pupilo de Kircher, Gaspar Schott aperfeiçoou a lanterna mágica, assim como desenvolveu um disco giratório que possibilitava que as imagens pudessem ser trocadas mais rapidamente.

Na evolução, o século XVIII, apresenta importantes contribuições como a do matemático e filósofo holandês Pieter Van Musschenbroek que observou o potencial da “lanterna mágica” para novas possibilidades. Musschenbroek utilizou o disco giratório desenvolvido por Gaspar Schott, mas ao invés de projetar imagens aleatórias, resolveu projetar imagens seqüenciais, que, ao serem rapidamente substituídas poderiam produzir pela primeira vez na história, a projeção de uma ilusão do movimento. Estas imagens além de seqüenciais, também possuíam uma movimentação cíclico, com o movimento representado no último desenho sendo continuado pelo movimento representado no primeiro desenho da série. (ROSSEL, 1998, p.17)

Desta forma, além de criar a primeira exibição animada, Pieter Van Musschenbroek desenvolveu um conceito que em breve se tornaria muito importante para o desenvolvimento e descoberta de outros dispositivos óticos e que seria também muito utilizado por animadores séculos mais tarde: o ciclo de animação.

Nestas primeiras exibições da ilusão do movimento proporcionada pela técnica de animação através da rápida substituição de desenhos ou pinturas seqüenciais, foram projetadas a movimentação de um moinho de vento com suas pás em rotação, um homem tirando um chapéu, e uma senhora curvando-se, fazendo um movimento de reverência. Posteriormente, Musschenbroek também incrementou sua invenção com lanternas múltiplas, e sincronização de ciclos de animação com imagens simultâneas.

A descoberta da “lanterna mágica” e seus desdobramentos, recursos, dispositivos e possibilidades provocaram grande curiosidade na comunidade científica, principalmente pela possibilidade de serem exploradas novas formas de entretenimento.

E a popularização da “lanterna mágica” como forma de entretenimento ocorreu de diversas maneiras. Espetáculos itinerantes foram criados por viajantes que utilizaram e divulgaram a “lanterna mágica” através de truques de ilusionismo. Este tipo de apresentação itinerante com truques de mágica já era comum em muitas cidades da Europa quando eram usados outros meios.

Viajando de cidade em cidade, os performáticos artistas itinerantes de “lanterna mágica” carregavam em suas costas uma espécie de cinema ambulante que era montado em cada local em que era projetado. À medida que estas apresentações ficaram cada vez mais popularizadas, a “lanterna mágica” tornou-se um objeto que poderia ser encontrado na casa das pessoas, como uma espécie de brinquedo tecnológico.

Porém, o estilo de apresentações performáticas através de projeções com “lanternas mágicas” que obteve maior sucesso, popularidade e cativou e encantou platéias surgiu durante a revolução francesa principalmente graças às inovações e ambientações criadas pelo mágico belga Étienne-Gaspard Robert mais conhecido como Robertson. Criado em Paris, o espetáculo conhecido como “Fantasmagoria” é considerado o precursor dos filmes modernos de assombração e terror, conforme é citado na obra “*Phantasmagoria: Spirit visions, metaphors, and media into the twenty-first century*” da pesquisadora Marina Warner:

“O show de Fantasmagoria foi derivado diretamente da câmara obscura e da lanterna mágica, e muitos dos recursos de projeções de imagens foram testados antes de Robertson alcançar uma sintonia com o público. Porém, o espetáculo gótico de Robertson e seus brilhantes truques e recursos, tornavam frios observadores e espectadores em voluntárias vítimas histéricas. Eles são os precursores dos filmes épicos de cinema de terror, e as sombras da fantasmagoria influenciaram grandes produções cinematográficas como o filme do vampiro “Nosferatu” e “O Gabinete do doutor Calligari”. A estranheza tomou um rumo distante das causas externas, sobrenaturais e misteriosas causadoras de medo e temor atrelados a uma fé religiosa comum, e começou a habitar instáveis alucinações internas, fervilhando de monstros pessoais idiossincráticos surgidos do cérebro, através da força da veemente imaginação, ou como Goya ficaria famoso por escrever, com os monstros gerados pelos sonhos da razão.” (WARNER, 2006, p.147-148)



fig 29 - “Phantasmagoria”

[http://education.eastmanhouse.org/discover/kits/picture\\_detail.php?id=3&page=3](http://education.eastmanhouse.org/discover/kits/picture_detail.php?id=3&page=3)

Utilizando truques visuais de ilusionismo, projeções de “lanternas mágicas” e elementos do teatro de sombras chinês, o “Fantasmagoria” apresentava uma concepção estética macabra e assustadora. Os temas e personagens que eram projetados ao público estavam todos relacionados às trevas e à magia negra: caveiras, fantasmas, cadáveres, monstros deformados, seres místicos e espíritos de pessoas famosas ou desconhecidas.

Para ser criado um clima sombrio, os locais onde eram realizados os espetáculos de “Fantasmagoria” (igrejas abandonadas e velhos mosteiros) possuíam uma decoração específica. Músicos reproduziam estranhos sons e efeitos sonoros, e a atmosfera do ambiente ficava de vez em quando envolta por fumaça, e por misteriosas luzes.

O pesquisador Paul Burns, em sua pesquisa “*The History of the Discovery of the cinematography*” relata que Robertson elaborou um sofisticado sistema em que as efigies de pessoas mortas apareciam para atordoadas audiências. Ele alterava a posição das lentes de projeção, e usando um suporte com rodas embaixo de uma “lanterna mágica”, (um projetor móvel), fazia com que as imagens das figuras representadas ficassem cada vez maiores iludindo o público com a sensação de que elas estavam se aproximando. Ao alterar o foco da projeção, as imagens produziam um efeito de dissolução. Este dispositivo com rodas, tornando móvel o aparelho de “Lanterna Mágica”, e com isso possibilitando novos efeitos visuais, foi nomeado patenteado por Robertson como “Fantascope”, de acordo com Paul Burns na referida pesquisa “*The History of the Discovery of the cinematography*”:

“Robertson realizou sua primeira apresentação francesa de Fantasmagoria no Pavillon de l'Echiquier em Paris. Ele usou uma lanterna mágica acoplada a rodas produzindo grande efeito em movimento e realismo. Ele obteve uma patente nomeando o instrumento "Fantoscope". Robertson foi notavelmente o grande mestre da projeção de lanterna mágica do show de fantasmagoria. Seu conceito de projetores móveis precede o conceito de dispositivos que foram desenvolvidos para o cinematógrafo no início do século XX. (BURNS, 2010, cap.VI)

As pessoas que freqüentavam as apresentações se envolviam tanto com o clima, que às vezes confundiam o show de ilusionismo com a realidade. Por este motivo, a polícia teve que interromper temporariamente o espetáculo devido a uma acusação de que Robertson tinha o poder de trazer o rei Louis XVI de volta à vida. (WARNER, 2006, p.147)

O termo “Fantasmagoria” conforme consta no “*Oxford Dictionary*” é derivado da palavra “Phantasma” que significa “apresentar à mente um produto da fantasia” e seu conteúdo semântico também se refere a uma “aparência ilusória”, “invenção da imaginação” ou “representação mental de um objeto real”. De acordo com os estudos de Marina Warner a origem da palavra é grega :

“Derivada da língua grega, *phantasmagoria* significa uma *assembléia de fantasmas*.” (WARNER, 2006, p.147)

Os shows de “Fantasmagoria” percorreram cidades de diversos países em apresentações itinerantes. Outros grupos de artistas resolveram criar eventos similares usando a mesma estética macabra, inspirados pelo sucesso popular que este tipo de espetáculo possuía. Alguns assistentes de Robertson fundaram seus próprios grupos de projeções levando o show de

“fantasmagoria” para outros países, despertando muito interesse principalmente de audiências nos Estados Unidos.

O sucesso de uma apresentação com projeção de imagens e trilha sonora sendo realizada em um ambiente escuro e para um público coletivo abriu caminhos para o surgimento de uma nova forma de entretenimento da qual o cinema futuramente tornar-se-ia o maior beneficiado.

## 1.5 - O Percurso da Animação: da fotografia ao cinema

### A Fotografia e o registro do movimento

A sucessão de desdobramentos e experimentações obtidos pela invenção da câmera obscura ao longo dos séculos, culminou em uma descoberta que transformaria completamente as formas de registro das imagens, rompendo com paradigmas seculares de representação visual: a fotografia.

As primeiras experiências fotográficas foram realizadas por muitos cientistas e inventores, que criaram dispositivos capazes de registrar permanentemente as imagens projetadas por câmeras obscuras, em placas e chapas compostas e sensibilizadas por diferentes processos químicos.

O químico francês Joseph Nicéphore Niépce, ao conseguir registrar a vista do quintal de sua casa obtida por uma câmera e fixada em uma placa sensibilizada com produtos químicos, foi considerado o autor do primeiro registro fotográfico permanente da história, e o processo foi denominado "Heliografia" ou "gravura com o sol", conforme relata o historiador Paul Burns:

“Usando uma placa de estanho, sensibilizada com betume da Judéia, Niépce entrou para a história como autor da primeira imagem que foi "fixada" permanentemente. A "Heliografia" como ele a chamava, ou "gravura com o sol", foi feita com uma câmara escura e teve uma exposição de oito horas." (BURNS, 2010, cap.VII).

Louis Jacques Mandé Daguerre, pintor, cenógrafo, e inventor francês, estabeleceu uma parceria com Niépce, para desenvolver um dispositivo mais aprimorado, conhecido como "Daguerreótipo", nome criado em sua homenagem.

O Daguerreótipo apresentava diversas vantagens em relação ao Heliógrafo. As imagens fotográficas possuíam maior qualidade e nitidez, além de poderem ser obtidas em um período muito mais curto de exposição. Estes fatores contribuíram para que o Daguerreótipo se tornasse um grande sucesso comercial em seu tempo, conforme descrevem os sociólogos Richard Howells e Joaquim Negreiros, na obra "Visual Culture":

"A imagem resultante obtida pelo Daguerreótipo tinha muitas vantagens sobre o a imagem do heliógrafo de Niépce. Em primeiro lugar, a resolução era muito melhor - especialmente por o processo ter sido aperfeiçoado ao longo do tempo. Em segundo lugar, as placas de Daguerre poderiam ser obtidas com tempo de exposição de alguns

minutos, em comparação com as oito horas do invento de Niepce. Isso também significa que, com iluminação adequada, os daguerreótipos passaram a ser usados para fotografar pessoas, que, ao contrário de objetos, não poderiam ser mantidos esperando por horas para serem fotografados. O processo de Daguerre obteve grande sucesso técnico e comercial. Estima-se que até 1835, três milhões de daguerreótipos tinham sido produzidos somente nos EUA. O processo pôde ser usado por pessoas que não podiam se dar ao luxo de custear a produção de pinturas, e agora eram capazes de escolher paisagens e retratos por conta própria e contratar fotógrafos por preços mais acessíveis." (HOWELLS; NEGREIROS, 2012, p.185)

Ao registrar com um Daguerreótipo, a imagem de uma das mais movimentadas ruas de Paris, local onde havia grande circulação de pessoas e carruagens, Daguerre observou que apesar de ter conseguido reduzir drasticamente o tempo de exposição para obter imagens fotográficas, seria necessária uma redução ainda maior do tempo de exposição para conseguir registrar pessoas, animais e objetos em movimento.



fig 30 - "Boulevard du Temple"  
Shelley Rice: Parisian Views - 1997

No resultado fotográfico obtido conhecido como "*Boulevard du Temple*", a movimentada rua parisiense aparece vazia, mesmo com o registro tendo sido feito no meio do dia, horário em que o movimento era mais intenso. Apenas uma pessoa aparece nesta famosa imagem: um indivíduo, que permaneceu na mesma posição durante alguns minutos, enquanto suas botas

eram polidas, como relata o historiador de arte Albert Boime em sua obra "*Art in an Age of Counterrevolution, 1815-1848*":

"O longo tempo de exposição necessário para esta obra primordial da história da fotografia (Boulevard du Temple) não permitiu o registro de elementos móveis, como pedestres ou carruagens. A imagem anômala de um homem solitário que tem suas botas polidas deve-se ao fato dele ter permanecido imóvel por tempo suficiente para que sua impressão fosse registrada sobre a placa." (BOIME, 2004, p.431)

Apesar de enorme popularidade, o daguerreótipo consistia na produção de imagens em um processo único onde nenhuma cópia poderia ser obtida. Paralelamente e simultaneamente ao desenvolvimento do Daguerreótipo, um cientista britânico chamado William Henry Fox Talbot desenvolveu na Inglaterra, uma câmera chamada Calótipo ou Talbótipo que possuía a vantagem de obter imagens em negativo-positivo (ao contrário do Daguerreótipo que apenas produzia imagens em positivo) através da sensibilização de papéis ao invés de placas. Desta forma, o mesmo negativo poderia ser reproduzido em inúmeras cópias conforme citam Howells e Negreiros:

"Além da utilização de papel, Talbot transformou a fotografia em um meio reproduzível. Uma vez que possuía o negativo original, um número quase ilimitado de impressões positivas poderiam ser produzidas a partir de um único negativo. Talbot trabalhou no refinamento do processo, e ajudou a reduzir ainda mais os tempos de exposição.

Ele patenteou o processo, e chamou-o de "calótipo", do grego '*kales*' (bela) e '*typos*' (impressão). Então, proporcionou que fosse dado um passo crucial para o surgimento da mídia de massa ao publicar o primeiro livro fotográfico da história: "O Lápis da Natureza". É tentador dizer que, com Talbot, nasceu a fotografia moderna." (HOWELLS; NEGREIROS, 2012, p.185-186)

A evolução dos processos de fotossensibilização dos suportes e a utilização de obturadores mais rápidos, possibilitaram a redução do tempo de exposição em câmeras fotográficas, e, como consequência, o registro de imagens em movimento. Diversas experimentações foram realizadas por diferentes cientistas, artistas, fotógrafos e inventores com a finalidade de capturar imagens em movimento através da fotografia.

A fotografia de movimento, trouxe à tona novas discussões e questionamentos sobre as relações entre as imagens e o tempo, conforme descreve o professor Mauricio Lissovsky:

"No início da fotografia, o tempo se fazia presente apenas como um ingrediente problemático do registro. Somente na década de 1870, com a

utilização de substâncias mais sensíveis e, conseqüentemente, de obturadores mais rápidos, a fotografia tornou-se realmente instantânea." (LISSOVSKY, 2005, p.144)

O fisiologista francês Étienne Jules Marey foi um dos pioneiros no desenvolvimento de experiências fotográficas de imagens em movimento. Ao realizar estudos sobre o vôo de pássaros, desenvolveu um método inovador que consistia no registro de várias fases sucessivas do movimento de pássaros voando, em uma mesma superfície fotográfica.

Marey cunhou o termo "Cronofotografia" para descrever este tipo de experiência visual que consistia em uma série de fotografias obtidas com a finalidade de registrar e exibir as fases sucessivas de uma imagem em movimento. A origem etimológica deriva da combinação da palavra grega "*cronos*" (tempo) com fotografia: "*fós*" (luz) e "*grafis*" (estilo).

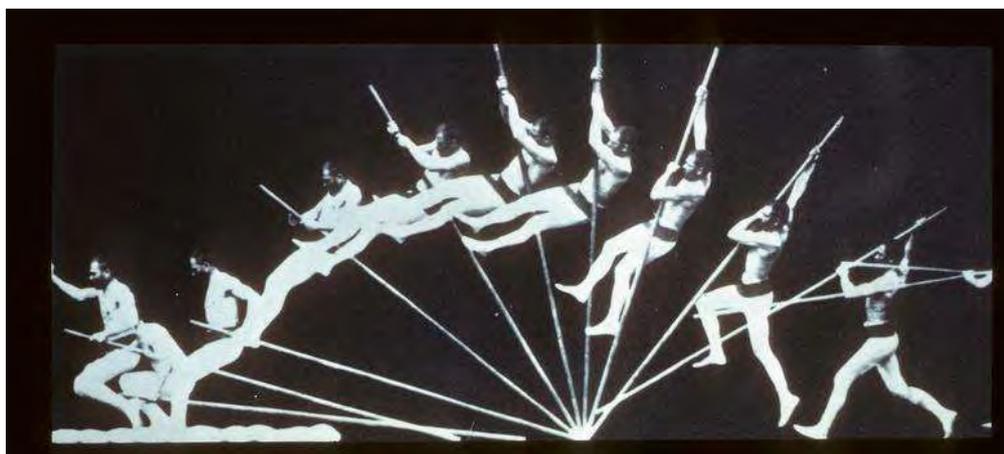


fig 31 - " cronofotografia: Salto com vara"  
Étienne Jules Marey: 1890, Museu Marey, Beaune

Étienne Jules Marey criou um dispositivo em forma de arma para realizar suas experiências com fotografia de movimento : o fuzil cronofotográfico, instrumento capaz de registrar 12 quadros consecutivos por segundo em uma mesma fotografia, através de sobreposição de imagens. Desta forma, pôde analisar o estudo pioneiro de movimento de pessoas e animais, conforme descreve o professor Christian Keathley:

" A primeira pessoa a conseguir esta paradoxal "imagem de tempo" foi também a primeira pessoa que inventou uma câmera capaz de registrar a imagem em movimento: Étienne Jules Marey. Ele foi o primeiro a examinar o movimento fotografando-o com uma única câmera a partir de um único ponto. A primeira câmara de Marey foi moldada na forma de

uma arma. Com o seu fusil cronofotográfico, Marey produziu imagens extraordinárias que são marcadas pelo movimento simultâneo, tanto pela livre circulação da vida como pela captura ou cessação da vida. " (KEATHLEY, 2006, p.159)

O fotógrafo francês Albert Londe utilizou experiências cronofotográficas a serviço da medicina, criando um sistema para fotografar os movimentos físicos e musculares de pacientes, incluindo indivíduos com crises epiléticas.

Praticamente na mesma época, o fotógrafo inglês Edward James Muybridge, realizava nos Estados Unidos uma bem sucedida experiência fotográfica, com a finalidade de registrar sequencialmente a movimentação de um cavalo de corrida.

Muybridge fora contratado por Leland Stanford, (ex-governador da Califórnia e fundador da Universidade Stanford) para comprovar cientificamente através de imagens fotográficas que, durante a movimentação de um cavalo galopante, em determinado momento, o animal ficava com os quatro cascos no ar ao mesmo tempo. Stanford, que era um grande apreciador de corridas de cavalos defendia esta tese há algum tempo, mas precisava de uma comprovação consistente, e para isso patrocinou o fotógrafo, e uma equipe de engenheiros fornecendo-lhes toda a estrutura necessária para o desenvolvimento de uma técnica capaz de documentar a movimentação de cavalos através de sequências fotográficas. O processo utilizado por Muybridge foi descrito pelas escritoras Hilde Van Gelder e Helen Westgeest:

" Edward Muybridge cooperou com o apreciador de cavalos Leland Stanford, que lhe pediu uma prova fotográfica para comprovar que um cavalo ao galopar, retira todas as quatro patas do chão ao mesmo tempo. Muybridge começou a desenvolver uma técnica para registrar os movimentos de um cavalo em uma sequência de fotografias. Ele produziu um conjunto de 12 fotos criadas por meio de 12 câmeras colocadas uma ao lado da outra ao longo da pista de corrida. Enquanto sucessivamente tocava os 12 cabos posicionados no chão, o cavalo liberava automaticamente o obturador das câmeras. Algum tempo depois, Muybridge dobrou o número de câmeras para 24. Estas fotografias de cavalos a galope feitas por Muybridge, muito em breve se tornaram famosas e ainda estão presentes em quase todas as pesquisas da história da fotografia e do cinema." (WESTGEEST; VAN GELDER, 2011, p.86)

Muybridge publicou o registro de suas experiências fotográficas sequenciais em livros que se tornaram referência para artistas visuais, fotógrafos, animadores e cineastas até os dias atuais. "*Man in Motion*", apresenta séries de fotografias descrevendo o movimento de seres humanos (homens, mulheres e crianças) em diferentes situações como correndo, subindo e descendo escadas, lutando, pulando e caminhando de maneiras distintas. Já na obra "*Animals*

*in Motion*” são apresentadas sequencias fotográficas de muitos animais como leões, cachorros, gatos, bois, aves, e principalmente cavalos. Muitos estúdios e escolas de animação recorrem a estas obras como auxílio visual para a representação quadro a quadro de pessoas e animais.

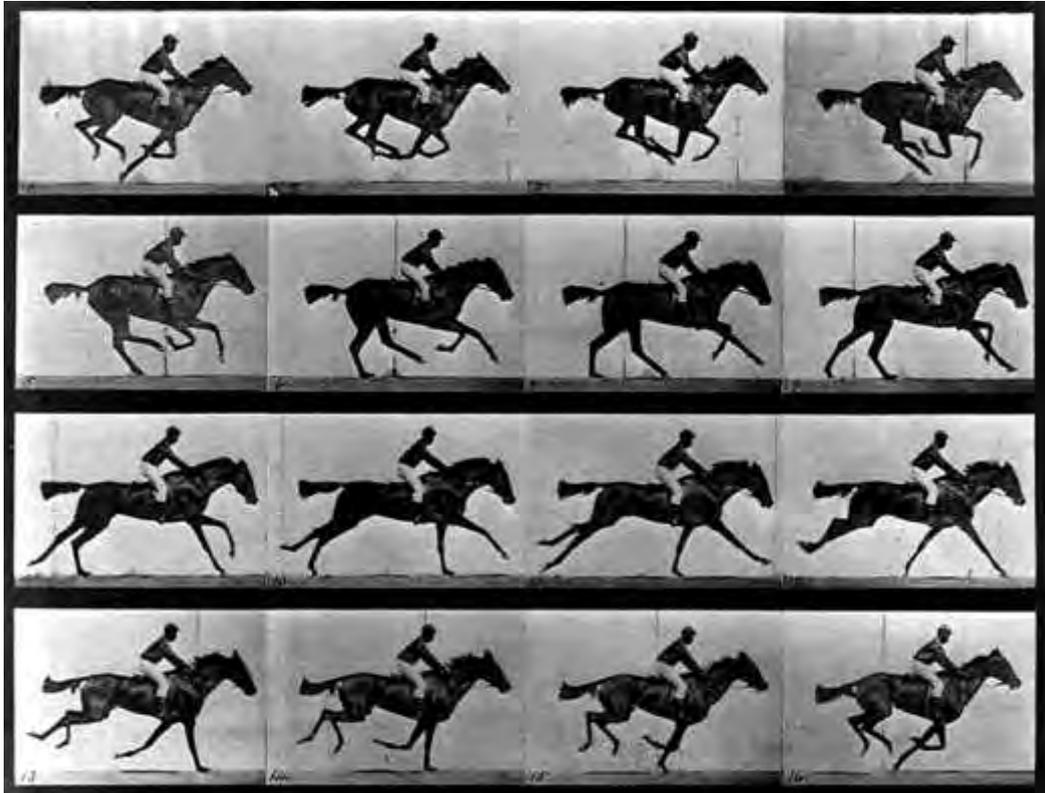


fig 32 - “ Estudo com cavalo galopando”  
Eadweard Muybridge: *Animals in Motion*, 1877

O professor Arlindo Machado estabelece uma distinção entre as finalidades almejadas e obtidas pelas experiências visuais de Muybridge e Marey a partir da análise dos intervalos sequenciais que cada fotógrafo utilizava:

“ Muybridge utilizou intervalos relativamente longos para separar as imagens, de modo a permitir a visualizar melhor o que muda de um quadro para outro, ao passo que Marey dedicou todos os seus esforços para estreitar ao máximo esses intervalos e assim poder restituir o movimento em sua continuidade. Na cronofotografia por consequência, o encavalamento proposital das imagens, produz um efeito anamórfico de natureza cronotópica.” (MACHADO, 1997, p.67)

## A influência da cronofotografia nas representações artísticas

O advento da fotografia, e posteriormente da cronofotografia e demais experiências de fotografias de movimento, resultaram em um significativo impacto no mundo da arte e das representações visuais. A fotografia trouxe para pintores, ilustradores, gravuristas e escultores uma nova maneira não só de ver o mundo, mas também uma fonte de referência visual para novas criações artísticas.

Existe uma discussão sobre a influência que a fotografia exerceu sobre a obra de pintores consagrados. Também se discute se aqueles artistas se beneficiaram de experimentos fotográficos para a obtenção de ângulos e vistas. Algumas obras realizadas pelo pintor francês Edgar Degas são motivo de intensos debates, como por exemplo entre o fotógrafo Aaron Scharf e o historiador Kirk Varnedoe. (GAEHTGENS, 1993, p.115)

Scharf afirma que Degas foi fortemente influenciado pela fotografia, usando como exemplo, o aspecto momentâneo, a composição simétrica, o corte e uso da perspectiva, que seriam qualidades claramente identificáveis de uma fotografia instantânea. Por outro lado, Varnedoe discorda desta teoria. O escritor Michael Sullivan comenta sobre a possibilidade de Degas ter sido beneficiado pela fotografia para suas criações, principalmente para a série sobre bailarinas:

" Alguns escritores recentes têm atribuído à visão objetiva de Degas, a influência da fotografia, assim como da gravura japonesa. A invenção da câmera de mão no final do século XIX foi usada para explicar suas composições aparentemente acidentais, os ângulos inusitados, e cortes de figuras que vemos em muitas das pinturas sobre bailarinas" (SULLIVAN, 1989, p.222)

Em homenagem à experiência fotográfica reveladora de Edward Muybridge sobre o galope do cavalo, Degas produziu uma escultura chamada "*Cavalo trotando com todas as patas levantadas*".

De acordo com a fotógrafa e pesquisadora Marta Braun, o impacto do trabalho com cronofotografia de Marey sobre as artes visuais foi provavelmente maior do que a de qualquer empreendimento científico desde a descoberta da perspectiva no Renascimento.

O artista francês Marcel Duchamp foi um dos principais utilizadores desta influência, trazendo a estética visual dos experimentos de Marey para representações pictóricas. De acordo com Klaus Beekman, Duchamp utilizou uma nova técnica denominada "paralelismo elementar" na pintura "*Homem jovem triste em um trem*", a partir da observação dos trabalhos

cronofotográficos. Nesta obra, é apresentada a idéia de movimento de um trem, enquanto um jovem triste caminha em um corredor, sendo estabelecida uma conexão entre dois movimentos paralelos. A decomposição formal da imagem do jovem caminhando é visualizada através de representações sequenciais de seu próprio movimento.

Esta pintura antecedeu o famoso quadro "*Nu descendo a escada*", que retrata uma pessoa com aparência indefinida descendo uma escada através de imagens seqüenciais, onde a referência à cronofotografia é ainda mais evidenciada, como afirma Carole Baker:

"Influenciado pela cronofotografia de Marey, Marcel Duchamp em "*Nu descendo a escada*" abstraiu o corpo, transformando-o em uma série de linhas e formas básicas. Os elementos do corpo nu foram generalizados. "*A redução de uma cabeça em movimento a uma linha nua*", diz Duchamp, "*pareceu-me justificável. Uma forma passando através do espaço poderia percorrer uma linha, e na medida em que esta forma se move, a linha percorrida seria substituída por outra linha, e esta por outra, sucessivamente*". Duchamp descreveu este trabalho que apresenta cinco posições diferentes de uma mesma figura em fases ligeiramente diferentes de uma ação simultaneamente, como uma "representação estática do movimento". (BAKER, 2004, p.199)



fig 33 - "Homem Jovem Triste em um Trem"  
Marcel Duchamp, 1911 :  
Coleção Guggenheim, Veneza



fig 34 - "Nu descendo a escada"  
Marcel Duchamp, 1912:  
Museu de Arte da Filadélfia

O fotógrafo americano Eliot Elisofon em 1952 recriou o tema de "*Nu descendo a escada*", utilizando a técnica de múltiplas exposições em uma obra chamada "*Duchamp descendo a escada*", no qual é captado o próprio processo de Marcel Duchamp descendo metodicamente

um lance de escadas em uma cronofotografia sequencial e fazendo uma alusão à obra do artista e ao seu impacto cultural.



fig 35 - " dinamismo de um cão na coleira"  
Giacomo Balla: 1912, Albright-Knox Art Gallery

O Futurismo, movimento artístico e literário, surgido após o "*Manifesto Futurista*", publicado pelo poeta Filippo Marinetti, intensificou ainda mais a alusão à experiência cronofotográfica, mesmo sem isto ser abertamente admitido por artistas futuristas.

As obras futuristas baseavam-se na velocidade e nos desenvolvimentos tecnológicos do final do século XIX. O artista Giacomo Balla, um dos principais expoentes do Futurismo italiano, criou diversas obras inspiradas nas sucessões de linhas de movimento e imagens sequenciais.

Uma de suas obras que reflete com mais nitidez esta tendência é "*Dinamismo de um cão na coleira*", na qual uma senhora passeia com seu cachorro na rua, e tanto os pés da mulher como as patas e o rabo do cachorro são visualizados através de diversas imagens sobrepostas e seqüenciadas, simulando uma ilusão de movimento semelhante à do javali de altamira, produzido no período paleolítico.



fig 36 - "Ciclista"

Natalia Goncharova : 1913, The Russian Museum, São Petersburgo

De maneira semelhante, a artista Natalia Goncharova, expoente do Futurismo russo, em sua obra "*Ciclista*" apresenta a idéia de velocidade e de movimentação seqüencial com um ciclista pedalando em uma rua, onde podem ser percebidos traços indicando seus movimentos anteriores e posteriores.

O escultor Umberto Boccioni, outro consagrado artista do Futurismo italiano, realizou esculturas explorando a idéia de velocidade e movimento, atribuindo valores luminosos à superfície esculpida. Na obra "*Formas únicas de continuidade no espaço*", um ser humano é representado realizando um movimento de caminhada como se estivesse lutando contra uma força invisível. Seu corpo sofre uma espécie de deslocamento, semelhante a uma bandeira esvoaçando ao vento, com deformações de partes do corpo.



fig 37 - "Formas Únicas de Continuidade no Espaço"

Umberto Boccioni : 1913, Museum of Modern Art, New York City

Este tipo de representação visual é muito característica de desenhos animados onde os corpos dos personagens possuem esta capacidade de elasticidade e deformação formal. Segundo Arlindo Machado, as esculturas de Boccioni também foram influenciadas pela cronofotografia:

" Mesmo trabalhos mais abstratos e de maior maturidade, notadamente esculturas de Umberto Boccioni tais como "*Desenvolvimento de uma garrafa no espaço*" e "*Formas únicas de continuidade no espaço*", guardam influências remotas da cronofotografia, sobretudo na concepção de uma matéria elástica, que se deforma para inscrever o tempo e o movimento. Dagognet considera que na origem secreta de tais trabalhos de Boccioni estão algumas estranhas esculturas em bronze realizadas pelo próprio Marey, em que se vêem os corpos de determinados pássaros exageradamente alongados no sentido de sua direção, como forma de representar as diferentes posições das asas durante o vôo. (MACHADO, 1997, p.68)

## **A invenção do Cinema**

O físico inglês Dr. Peter Mark Roget publicou em 1824 um artigo intitulado "*A Persistência da visão em relação a objetos em movimento*". De acordo com este artigo, o olho humano retém uma imagem por uma fração de segundo enquanto outra imagem está sendo percebida. Segundo a teoria do Dr. Roget, o olho humano combina imagens vistas em seqüência em um único movimento quando são exibidas rapidamente com regularidade e iluminação suficiente.

Este princípio foi denominado "persistência retiniana" e o artigo foi apresentado à "Real Sociedade de Londres para o progresso do conhecimento da natureza", instituição britânica fundada no século XVII, destinada à promoção do conhecimento científico.

Após ser divulgada para a comunidade científica, a "persistência retiniana" impulsionou e motivou cientistas e inventores a criarem e fazerem experimentações com primitivos dispositivos óticos.

Embora a maioria destes cientistas estivesse procurando confirmar e provar a teoria científica, alguns apenas tiveram como objetivo, desenvolver divertidos truques visuais através destes dispositivos, que se tornaram conhecidos como "brinquedos óticos".

Estes “brinquedos óticos” são historicamente identificados como precursores das técnicas de animação, pois invariavelmente eram utilizadas seqüências de desenhos e posteriormente fotografias para serem criadas ilusões do movimento nas experimentações e variações construídas neste período. Também antecederam e influenciaram o surgimento do cinema.

O físico britânico John Ayrton Paris, motivado pela publicação científica sobre a “persistência retiniana” desenvolveu um dispositivo ótico para comprovar a teoria na prática, para a “Real Sociedade de Londres”. Tratava-se de um rudimentar e lúdico “brinquedo ótico”, que nada mais é do que um disco circular feito de papel com uma imagem desenhada ou pintada em cada lado. Dois pedaços de corda ou barbante são atochados a este disco que, quando girado, produz uma ilusão ótica de movimento através da fusão entre as imagens de ambos os lados. As imagens de trás e de frente do disco são visualizadas como uma única imagem. Este “brinquedo ótico” inaugural foi denominado “Thaumatropo”, palavra grega que significa “movimento mágico”.

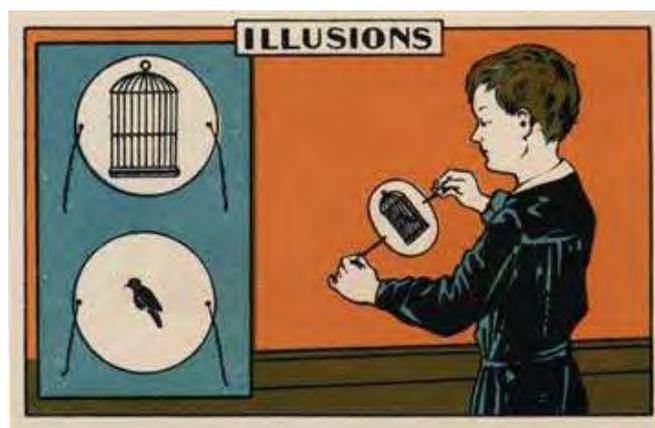


fig 38 - “Thaumatropo”  
<http://brightbytes.com/collection/thaum.html>

Um dos exemplos que proporcionou maior popularidade ao “Thaumatropo” consistia em uma imagem com um pássaro em um dos lados do disco, enquanto que o outro lado havia uma imagem de uma gaiola. Ao rotacionar o “Thaumatropo” o efeito visual resultante apresentava o pássaro dentro da gaiola. Alguns pesquisadores atribuem a invenção do “Thaumatropo” ao geólogo irlandês William Henry Fitton no mesmo período.

Em 1829, o físico belga Joseph Antoine Ferdinand Plateau defendeu sua tese de doutorado, formulando estudos sobre o efeito das cores na retina (duração, intensidade, e aspectos cromáticos) e sobre a observação da distorção das imagens em movimento.

A conclusão destes estudos culminou com a invenção em 1832, de um dispositivo ótico denominado “Phenakistoscópio”. Este invento consiste de discos circulares com séries de 14 ou 16 imagens desenhadas ou pintadas dispostas de forma seqüencial para representar movimentos progressivos, em volta de uma circunferência com pequenas fendas entre as imagens. Quando um eixo é colocado no centro do disco e este disco é girado em frente a um espelho, uma pessoa que estiver olhando através das fendas é capaz de ver as imagens refletidas no espelho. Vale lembrar que este tipo de movimentação era realizado através de ciclos de animação, com o movimento da última imagem antecedendo o movimento da primeira imagem. A visualização desta ilusão do movimento era possível apenas para uma pessoa de cada vez.



fig 39, 40 e 41 - “Phenakistoscópio”

<http://intelligentheritage.wordpress.com/2010/09/16/phenakistoscope-the-most-inspiration-historic-optical-device/>

O “Phenakistoscópio” também é derivado de uma palavra grega: “φενακίζω” (phenakizein) que significa “enganar”, pois este “brinquedo ótico” é capaz de “enganar” a visão, possibilitando que as imagens parecessem estar em movimento.

Fascinado pela idéia de persistência de impressões luminosas na retina, Plateau realizou também um experimento em que permanecia olhando diretamente para o sol por vinte e cinco

segundos. Conseqüentemente, graças a este tipo de experimentação, ele passou a perder gradativamente sua visão até ficar completamente cego.

No mesmo ano em que Joseph Plateau desenvolveu o “Phenakistoscópio” na Bélgica, o matemático austríaco Simon Ritter Von Stampfer criou na Áustria um dispositivo ótico muito semelhante chamado “Estroboscópio”. A etimologia desta palavra também possui origem grega, pois “Estrobos” significa “redemoinho” e “Skopein” significa “olhar”.

Outra importante invenção que produzia a ilusão do movimento surgiu praticamente no mesmo período, através dos estudos de persistência da visão feitos pelo matemático britânico William George Horner. Originalmente este “brinquedo ótico” foi denominado “Daedalum” em referência a Dédalo, cientista e inventor da mitologia grega, embora tenha sido apelidado como “roda do diabo”.



fig 42 e 43 - “Zootrópio”

<http://www.thebigcamera.com.au/Zoetrope.html>

Este dispositivo obteve muito mais popularidade quando foi patenteado nos Estados Unidos, pelo inventor norte-americano William F. Lincoln, que o denominou “Zootrópio”, palavra grega que significa “Roda da vida”.

O “Zootrópio” funcionava a partir dos mesmos princípios do “Phenakistoscópio”, porém, as imagens eram dispostas seqüencialmente em uma tira, ou individualmente recortadas em retângulos, e as fendas se localizavam na parte superior de um cilindro, sustentado por um eixo central e fixado em uma base.

O inventor francês Charles Emile Reynaud foi o responsável pela criação do Praxinoscópio, dispositivo ótico que sucedeu o zootrópio. A originalidade deste aparelho foi o

desenvolvimento de um sistema de espelhos localizados no centro do aparelho, que possibilitaram um efeito de maior luminosidade. O praxinoscópio introduziu uma nova abordagem para a representação sequencial das figuras, enfatizando a precisão do desenho e explorando a sutileza das cores. Alguns modelos foram construídos com primitivos motores elétricos para a rotação e visualização automática das sequências de imagens.

A partir do aperfeiçoamento de sua invenção, Reynaud desenvolveu um tipo de praxinoscópio gigante, onde as imagens eram projetadas através de um sistema de espelhos ainda mais complexos, acompanhadas por um cenário de fundo iluminado à parte por lanternas mágicas separadas. Este praxinoscópio de dimensões ampliadas foi utilizado para a realização de um show de projeção de imagens seqüenciais destinado à visualização coletiva, denominadas de “*pantomines lumineuses*”. Nascia o Teatro Óptico, (ou Teatro Praxinoscópio) o antecessor direto das salas de cinema, que apresentava ao público inovações técnicas que só seriam utilizadas anos mais tarde em futuras projeções cinematográficas, como o uso de desenhos coloridos e o acompanhamento de músicos tocando ao vivo, simultaneamente com a exibição dos filmes.



fig 44 - “Pauvre Pierrot”  
Charles-Emile Reynaud: França, 1882

Ao invés de exibir movimentos animados curtos e cíclicos, como os demais brinquedos óticos criados até aquele momento, os filmes criados para o Teatro Ótico possuíam maior liberdade e autonomia de movimentação de personagens, tendo até 15 minutos de duração. Pequenas histórias poderiam ser exibidas para grandes públicos, obtendo grande popularidade na época, conforme relata Deac Rossell:

“Com este aparelho, Renaud inaugurou um show de projeção de imagens no Gabinete Fantástico do Museu Grevin em Montmartre, Paris, em 28 de Outubro de 1892, promovendo a partir daí, em torno de 12.800 performances, assistidas por meio milhão de visitantes até 1900. Com o acompanhamento de um pianista e um cantor, Reynaud narrava as histórias dos desenhos seqüenciais, enquanto manipulava as imagens do

Teatro Ótico, em apresentações que duravam cerca de 15 minutos.”  
(ROSSELL, 1998, p.21)

A data em que foi exibida a primeira apresentação do Teatro Ótico de Emile Reynaud foi considerada extremamente importante para a comunidade de animadores e cineastas. O dia 28 de Outubro é celebrado até os dias atuais como “Dia Internacional da Animação”, quando são exibidas mostras comemorativas espalhadas por todo o planeta. No Brasil, é realizada uma mostra simultânea de filmes de animação em mais de 300 cidades, organizada pela Associação Brasileira de Cinema de Animação (ABCA).

O fôtografo Eadweard Muybridge dando continuidade aos seus estudos sobre o movimento e experimentos cronofotográficos, desenvolveu um dispositivo ótico chamado Zopraxinoscópio, inovou ao utilizar fotografias sequenciais, além do uso de desenhos. O Zopraxinoscópio se viu como fonte de inspiração para que os inventores Thomas Edison e William Kennedy Dickson construíssem o Cinestoscópio (ou Kinestoscópio), instrumento de projeção interna de filmes e imagens sequenciais visualizado por apenas uma pessoa de cada vez, e o Cinetógrafo, aparelho usado para o registro das imagens que seriam vistas no Cinestoscópio.

O Mutoscópio, outro dispositivo de projeção individual de imagens criado por Herman Casler, foi lançado no mesmo período com a vantagem de ser mais simples e mais barato, obtendo maior popularização. Em ambos os casos, as pessoas precisavam olhar através de uma lente fixada em uma caixa de madeira, em cabines individuais.

Uma sucessão de novos inventos elaborados a partir de aperfeiçoamentos de dispositivos de projeção e gravação de imagens culminou com a invenção do Cinematógrafo, desenvolvido pelos irmãos franceses Auguste Marie Lumière e Louis Jean Lumière, mais conhecidos para a posteridade como os "*Irmãos Lumière*".

A vantagem do Cinematógrafo em relação aos inventos anteriores consistia em sua hibridez, pois era capaz de associar as funções de aparelho de filmar, revelação de película e projeção de imagens. A primeira demonstração pública do Cinematógrafo foi feita na França em 28 de Dezembro de 1895. Alguns historiadores consideram esta data referencial ao nascimento do cinema, a partir de uma definição criada pelos próprios irmãos Lumière sobre o que caracteriza uma projeção cinematográfica. Porém, com o advento do cinema digital, pesquisadores atuais como Alison McMahan questionam os motivos que desconsideram o

pioneirismo das projeções e exibições de filmes e animações feitas por Emile Reynaud, antes dos irmãos Lumière:

“Historiadores do cinema francês escolheram dar o crédito aos irmãos Lumière como os "pais do cinema", por eles terem utilizado uma única fita de celulóide, possibilitando a produção em massa. A definição de filme, foi baseada em um conceito dos Lumière: *consiste em filmagem de ação ao vivo, filmada em celulóide e projetada através de película perfurada de 35mm*. Esta foi a definição adotada pelos historiadores tradicionais do cinema. Mas a partir da perspectiva da era da digitalização, a era em que estamos hoje, parece que eles estavam equivocados, e a Reynaud deve ser dado o crédito de primeiro animador, primeiro cineasta, e primeiro exibidor de filmes. Os processos e métodos utilizados por Reynaud eram mais claramente identificados ao cinema digital da atualidade do que o sistema dos Lumière.” (MCMAHAN, 2005, p.11-12).

Sem ter a dimensão de sua relevância e pioneirismo para a história da cinematografia, Emile Reynaud ficou inconformado com o destaque e popularização obtidas pelo cinematógrafo e pelas experiências audiovisuais produzidas a partir dos primeiros filmes dos irmãos Lumière. Em um acesso de fúria, Reynaud arremessou no rio Sena em Paris, seus aparelhos de projeção além de diversos filmes, por considerar que seu Teatro Ótico havia se tornado obsoleto.

Porém, ao inventarem o cinematógrafo, os irmãos Lumière também demonstraram não ter consciência sobre o potencial futuro e histórico desta invenção, inclusive em relação ao seu aspecto comercial. De acordo com o pesquisador Rémi Fournier Lanzoni, a célebre frase dos irmãos Lumière de que o "*cinema é uma invenção sem futuro*", refletia a pouca fé que os irmãos tinham no futuro desdobramento deste meio revolucionário, considerado por eles apenas como um tipo de entretenimento popular destinado a fornecer viagem a promotores de feiras. (LANZONI, 2002, p.30)

Os primeiros filmes produzidos pelos irmãos Lumière possuíam a característica de simplesmente registrar cenas cotidianas e corriqueiras como pessoas saindo de uma fábrica, ou movimentando-se nas ruas de grandes cidades.



fig 45 - "L'Arrivée d'un Train en Gare de la Ciotat"  
Irmãos Lumiere : França, 1896

Logo na primeira exibição pública, um dos filmes obteve maior atenção do público, ainda desacostumado a este tipo de experiência audiovisual: O filme "*L'Arrivée d'un Train en Gare de la Ciotat*" ("*A chegada do trem na estação*"), apresentava uma estação de trem filmada de um ângulo diagonal, que permitia um efeito de realismo jamais visto pelo público até então. Quando o trem se aproximou na filmagem, algumas pessoas se levantaram e fugiram assustadas imaginando que o trem estava vindo em sua direção. (LANZONI, 2002, p.30).

O cinematógrafo dos irmãos Lumière foi levado por uma equipe de operadores para diversas partes do planeta. Em pouco tempo, novos aparelhos baseados no mesmo tipo de tecnologia desenvolvida pelos Lumière foram sendo criados, e os filmes deixaram de ser apenas registros documentais de culturas, locais e situações, para preencherem um papel de influente protagonismo cultural e industrial em nível mundial.

A teoria da "persistência retiniana" foi muito importante para o desenvolvimento científico que impulsionou a construção e invenção dos "brinquedos óticos", dispositivos essenciais para a invenção do cinema, conforme foi apresentado anteriormente. Porém, esta teoria foi contrariada em 1912, pelo psicólogo tcheco Max Wertheimer em sua obra "Estudos experimentais na observação do movimento". De acordo com os estudos de Wertheimer, o olho humano não é uma câmera e o cérebro precisa estabelecer sentidos através dos dados visuais proporcionados pela visão para construir uma imagem coerente da realidade.

Max Wertheimer negou que a ilusão de ótica que produz a sensação de movimento seja causada por uma sucessão de imagens paradas. Para explicar o fenômeno de percepção do movimento, Wertheimer desenvolveu uma teoria sobre duas distintas ilusões perceptivas: o

fenômeno phi e o fenômeno beta. O fotógrafo e escritor Rodolfo Sáenz Valiente realiza uma breve descrição sobre o fenômeno phi em sua obra “*Arte y técnica de la animación*” :

“... Pela natureza de seu funcionamento, uma câmera cinematográfica, quando registra um movimento nos distintos fotogramas de um filme, na realidade o está decompondo em uma série de momentos imóveis temporalmente eqüidistantes. Estas imagens independentes, ao serem projetadas de forma intermitente e em rápida sucessão, são assimiladas pelo nosso cérebro não como uma veloz troca de distintas imagens estáticas e sim como uma reconstrução do movimento original. Esta reconstrução é o resultado do fenômeno phi.” (SÁENZ VALIENTE, 2008, p.28)

Embora a explicação para ambos os fenômenos indique que proporcionem a percepção de movimento, é considerado que o fenômeno phi é referente a um movimento aparente provocado por impulsos luminosos em sequência, enquanto que o fenômeno beta está relacionado a um movimento aparente provocado por impulsos luminosos fixos.

## Capítulo 2 – Antropomorfismo na Cultura e na Arte

### 2.1 - Conceitos e Fundamentos

“O nosso mundo é um mundo humano. O que é consciente e não consciente, o que tem sensações e o que não tem, o que é qualitativamente semelhante e o que é diferente, são completamente dependentes dos nossos julgamentos humanos de semelhança e diferença” (PUTNAN, 1981, p.102)

No processo de representação visual e literária produzido por seres humanos desde eras mais remotas aos dias atuais, encontra-se uma tendência para a auto-representação da própria espécie humana. Além de se auto-representar, o ser humano sempre buscou uma associação representativa com outros elementos não-humanos como animais, plantas, pedras e fenômenos da natureza.

O homem sempre esteve inclinado a se comunicar humanizando tudo o que o rodeia, atribuindo características, qualidades, defeitos e motivações próprias de seres humanos a qualquer outro ente animado, inanimado ou abstrato.

O termo Antropomorfismo é derivado da combinação das palavras gregas "*antrophos*" (humano) e "*morphé*" (forma) e foi criado para identificar este tipo de representação em seus mais variados aspectos: artístico, literário, simbólico, psicológico, antropológico, histórico, cultural e religioso.

Outras denominações foram criadas para definir o fenômeno antropomórfico quando é associado a outras referências, como por exemplo, o termo "*Zooantropomorfismo*" é empregado para as representações de humanos mesclados a corpos ou espíritos de animais.

O Antropomorfismo, de acordo com a "*Encyclopedia of Human-Animal Relationships*", editada por Marc Bekoff é :

“Em sua forma mais ampla, o Antropomorfismo é a atribuição de características humanas a objetos, eventos ou animais não-humanos. É uma tendência natural do ser humano, pensada para ser o resultado de um sistema perceptivo projetado para encontrar ordem em um mundo complexo. No desenvolvimento normal de seres humanos, a propensão característica de atribuir sentidos para outros irá tornar-se uma reação natural da mente e vai encontrar uso na interação social. O antropomorfismo pode ter fornecido um meio para antecipar e

compreender o comportamento de outros animais. Tomando a si mesmos como modelos, os antepassados humanos poderiam atribuir motivação, desejo, e compreensão aos animais para determinarem com quais poderiam cooperar, de quais deveriam fugir, e quais poderiam caçar e comer." (BEKOFF, 2009, p.70)

Muitas questões relacionando o antropomorfismo ao comportamento humano foram observadas e analisadas por pesquisadores e cientistas como, por exemplo, a sua relevância para o surgimento das primeiras religiões e mitologias dos povos antigos, as relações entre o comportamento humano e animal, narrativas de contos, representações simbólicas de instituições, entre outras.

Aristóteles acreditava em uma "teleologia antropomórfica" pois para ele, a queda de uma rocha não era derivada do resultado de uma força entre os corpos, mas sim como uma qualidade da rocha para atingir o fim desejado de estar no chão. (ROSS, 2004, p.49)

O arqueólogo Steven Mithen e James Serpell afirmam a importância do antropomorfismo para a sociedade humana e apontam suas origens ancestrais para a definição de relações entre humanos e outras espécies, principalmente no que se refere a domesticação de animais:

“James Serpell, baseado no argumento de Steven Mithen de que o Antropomorfismo é uma característica definidora do *Homo Sapiens*, discorre que também define os tipos de relações sociais que os humanos modernos tem com outras espécies, através de diversas motivações e crenças. De acordo com Serpell, o antropomorfismo abriu as portas para a incorporação de alguns animais para dentro do ambiente social humano, primeiro como animais de estimação e posteriormente como dependentes domésticos. " (VINT, 2010, p.229).

Porém, a sabedoria do filósofo francês René Descartes influenciou uma significativa mudança na relação entre seres humanos (principalmente cientistas) e animais. Descartes afirmava que "animais eram máquinas" e desta forma não possuíam alma, nem sentimentos. Isto acabou incentivando a realização de pesquisas e experimentos científicos utilizando animais vivos, conforme descreve Richard Watson em "*Cogito, Ergo Sum: A Vida de René Descartes*":

“A tese de Descartes de que animais são como máquinas, consistia no seguinte raciocínio: Animais não pensam, apenas possuem um comportamento. Ou seja, eles são impulsionados por outros órgãos, para que possam se mover. Assim, poderíamos entendê-los e prever seus movimentos apenas observando o seu comportamento. Este tese representou também um incentivo para a realização de pesquisas anatômicas e fisiológicas sob a justificativa de que, como animais não-humanos não possuem mente ou alma, eles não são conscientes, e assim

eles não tem sentimentos, não sentem dor nem prazer."(WATSON, 2002, p.13)

Desde que o Antropomorfismo começou a ser cientificamente analisado e estudado, é considerado uma prática controversa opondo cientistas e estudiosos em um debate que continua ativo até os dias atuais. Trata-se de um assunto complexo, que envolve o julgamento de estudiosos de várias áreas científicas e culturais: da psicologia à zoologia, da teologia aos estudos das artes visuais. É inegável que a ascensão da ciência moderna derrubou mitos antropomórficos, principalmente os que faziam referências a descrições antropomórficas dos fenômenos naturais.

Muitos cientistas passaram a rechaçar qualquer recurso antropomórfico por considerarem também como inadmissível qualquer assimilação entre o homem e animais, apoiados pela crença científica de que uma extensa distância sem articulações possíveis separava a espécie humana de outras espécies. O principal argumento neste sentido era de que animais agiam por instinto e hábito enquanto que os humanos possuíam racionalidade e linguagem.

As teorias evolucionistas de Charles Darwin fizeram com que fosse questionada esta desconfiança científica em relação ao antropomorfismo. Ao apresentar à comunidade científica a teoria que tratava da ancestralidade animal do homem e sua evolução através da seleção natural, Darwin apontava para uma continuidade, inclusive em relação a aspectos psicológicos entre espécies estreitamente relacionadas:

“Nos humanos, algumas expressões, como o arrepiar dos cabelos sob a influência de terror extremo, ou mostrar os dentes quando sentem fúria, dificilmente podem ser compreendidas sem a crença de que o homem existiu um dia numa forma mais inferior e animalesca. A partilha de certas expressões por espécies diferentes ainda que próximas, como na contração dos mesmos músculos faciais durante o riso pelo homem e por vários grupos de macacos, torna-se mais inteligível se acreditarmos que ambos descendem de um ancestral comum." (DARWIN, 1872, p.19)

Darwin estabeleceu não somente que os animais não são máquinas, como afirmava Descartes, como também que os próprios seres humanos são animais. Em sua observação de espécies, Charles Darwin realizou diversas outras descrições antropomórficas como por exemplo, ao descrever um determinado comportamento de formigas como se estivessem brincando entre si, como grupos de crianças humanas.

O cientista inglês George Romanes defendeu as idéias de Darwin sobre uma possível relação entre a inteligência animal e humana, estabelecendo comparações a partir de experiências subjetivas dos homens para compreender o comportamento animal e

considerando o antropomorfismo como uma condição inevitável para esta compreensão ser feita.

O psicólogo e zoólogo britânico Lloyd Morgan desenvolveu uma resposta crítica ao antropomorfismo em sua obra "*Introdução para a Psicologia Comparada*", onde buscava objetividade científica afastando-se do excesso de interpretações antropomórficas e abordagens anedóticas sobre o comportamento de animais propostos por Darwin e Romanes.

No início do século XX, uma nova disciplina surgiu nos Estados Unidos com fundamentação teórica baseada no estudo objetivo do comportamento animal com ênfase em um método de análise experimental focada exclusivamente em comportamentos observáveis através de investigações a partir de respostas e estímulos. Denominado por Behaviorismo, este método também rejeitou noções dedutivas sobre o comportamento animal, se opondo a qualquer hipótese antropomórfica.

A Etologia foi uma outra via de pensamento destinada a investigar o comportamento animal. Surgiu dentro da área de Zoologia tendo como foco a observação do comportamento animal em condições naturais, com os animais dentro de seu próprio habitat, ao contrário do behaviorismo onde os estudos eram feitos dentro de laboratórios. O cientista austríaco Konrad Lorenz foi um dos fundadores da Etologia, e contrariando inclusive outros etólogos que tratavam do antropomorfismo como uma espécie de "pecado científico" a ser evitado, ele considerava incorreto deixar de fora do estudo do comportamento animal algum mecanismo de humanização como por exemplo, o uso de comparações. De acordo com Lorenz as analogias conferiam grande valor para as pesquisas científicas por oferecerem padrões de semelhança compreensíveis aos seres humanos:

“Quando nos referimos ao amor, amizade, rancor pessoal ou ciúme em animais não somos culpados por estarmos usando antropomorfismos. Estes termos referem-se a certos conceitos determinados funcionalmente. O mesmo ocorre com a utilização de termos como pernas, asas, olhos e outros nomes que empregamos para definir outras estruturas do corpo que evoluíram de forma independente em diferentes animais. Ninguém usa aspas quando fala ou escreve sobre os olhos ou pernas de um inseto ou caranguejo, tampouco quando estamos discutindo sobre padrões análogos de comportamento.” (LORENZ, 1973, p.7)

A maior parte das críticas da comunidade científica ao uso de antropomorfismos está fundamentada na idéia de que os animais não devem ser analisados a partir de emoções e sentimentos humanos atribuídos a eles por falta de evidências científicas. Este pensamento era defendido pelo cientista William Keeton :

“Quase todas as nossas palavras possuem alguma conotação humana, implicam em algum tipo de motivação e propósitos humanos. Mas estas motivações e propósitos podem não ter relevância para o comportamento de outros animais e nós devemos nos precaver constantemente contra a atribuição indevida de características humanas a outras espécies. O pensamento antropomórfico não deve ser considerado em um estudo científico do comportamento animal.” (KEETON. 1967, p.452)

Entretanto é crescente o número de pesquisadores contemporâneos que estão propondo uma cuidadosa aplicação de termos antropomórficos para explicar e tentar prever o comportamento animal. Os pesquisadores atuais que defendem o uso de Antropomorfismos indicam que, se forem cuidadosamente aplicados, podem ser guias coerentes para se prever o futuro do comportamento animal. A insistência da alegação de erro de categoria sobre a aplicação de predicados compartilhados entre animais humanos e não-humanos é considerada por eles, um vestígio da noção equivocada de que humanos são uma espécie separada de outros animais.

Alguns argumentam que o antropomorfismo é o resultado inevitável da visão de objetos e animais a partir de uma perspectiva humana. Outros defensores acreditam que esta inadequação minimiza a real capacidade humana de perceber e detectar sutilezas removidas de nossa própria experiência. O biólogo Marc Bekoff é um dos maiores defensores do Antropomorfismo na atualidade, e acredita que a sua utilização favorece o acesso aos comportamentos e emoções dos animais:

“Devemos prestar muita atenção ao que os animais fazem em seus mundos, e também admitir o "modo de conhecimento" de outros animais. Os dados científicos, ou o denominado sentido científico, é apenas uma das formas do saber. Também devemos considerar a importância do senso comum, da intuição e do saber autóctone. A ciência é um sistema de crenças como outros, com suas próprias suposições, limitações e promessas. É importante combinar o sentido científico com o senso comum. A afirmação que o antropomorfismo não tem lugar na ciência, ou que as explicações antropomórficas são menos precisas que as behavioristas, mecanicistas ou reducionistas, não é fundamentada por nenhum dado. Um trabalho científico que atribuí capacidades mentais aos animais deve ser igualmente digno de análise, e portanto, o antropomorfismo sempre que empregado com o devido cuidado pode ser uma ferramenta muito útil. Se o antropomorfismo tem sobrevivido por tanto tempo ao longo da história, é porque trata-se de uma forma singular de referência que os homens possuem para se comunicarem.” (BEKOFF, 2006, p.25")

O psicólogo Gordon Burghardt, além de considerar a relevância do antropomorfismo para estudar a conduta de animais, especificou o termo em duas categorias distintas, descritas pela pesquisadora Miriam Salcedo:

“Burghardt aprofundou o estudo do antropomorfismo como ferramenta construtiva para compreender a conduta animal. Em suas investigações, distinguiu o que denominou "antropomorfismo naif" - impulso natural do homem para personificar os animais e o "antropomorfismo crítico", um método heurístico que supõe a existência da consciência animal, e permite que sejam formuladas hipóteses que sirvam como forma eficaz em um estudo científico " (SALCEDO, 2012, p.9)

Jennifer Ham e Matthew Senior também compartilham uma visão otimista ao considerar que o antropomorfismo contém sinais de criatividade cultural e histórica:

“Inventar novas linguagens e civilizações foi necessário para dar vozes de animais para atores políticos, filosóficos e morais ." (HAM; SENIOR, 1996, p.5).

Entre pesquisadores que se propuseram analisar causas e motivos que expliquem ou sejam responsáveis pelo estímulo à antropomorfização de tudo o que possa existir, existem diferentes hipóteses e sugestões para este fenômeno.

O antropólogo Stewart Guthrie acredita que os humanos tendem ao antropomorfismo devido a um mecanismo de precaução e prevenção. Ele argumenta que o ser humano se resguarda e se prepara para uma possível interação com qualquer coisa que possa assumir semelhança ao aspecto humano. De acordo com Guthrie, a perda de expectativa é relativamente pequena e não ocasiona em maiores prejuízos quando se conclui que algo não possui atributos humanos ou não está vivo, contrariando o que inicialmente era esperado. (GUTHRIE, 1993, p.5).

Guthrie menciona também a busca por um modelo humano para justificar o antropomorfismo. Afirma que as pessoas, inconscientemente estão preocupadas com o protótipo humano e acabam prestando atenção a tudo aquilo que se encaixa neste modelo, temporariamente ignorando o que não se aplica a ele. Desta forma, o humano se sente emocionalmente desconfortável com o que não lhe é semelhante, ou seja, com o que não corresponde ao modelo humano, tendo que antropomorfizar para reduzir este desconforto.

A sociabilidade é apontada como uma motivação determinante para o antropomorfismo segundo os estudos de Nicholas Epley, Adam Waytz e John Cacioppo. Utilizando o exemplo do longa metragem "*O Naufrago*", no qual o ator Tom Hanks interpreta um personagem

solitário e naufragado em uma ilha, interagindo com uma bola de vôlei como se fosse um companheiro humano, os três autores afirmam que:

" As pessoas sedentas buscam água, assim como as pessoas socialmente desconectadas procuram por conexão social. Por isso, antropomorfizar agentes não-humanos, possibilita que seja feito um tipo de conexão social." (EPLEY et al, 2007, p.876)

Epley, Waytz e Cacioppo também sugerem que as pessoas que se sentem sozinhas ou desconectadas, podem preferir facilitar a desconexão social através da antropomorfização de elementos não-humanos, ao invés de buscarem se re-conectarem com outras pessoas.

Carl DiSalvo e Francine Gemperle associam o antropomorfismo a uma tendência à "construção, adaptação e manutenção de identidade", ao se referirem à relação das pessoas com a permutabilidade de objetos. Assim, o antropomorfismo seria uma forma eficaz de conceber atributos humanos a objetos, para buscar uma "definição de quem somos individualmente ou culturalmente". DiSalvo e Gemperle mencionam a "intersubjetividade fenomenológica" para explicar o antropomorfismo, pois segundo eles, ao se atribuir sentido antropomórfico a um objeto, se está inconscientemente dando sentido a formação de uma identidade :

"A fenomenologia em relação à experiência do objeto se confunde com a linha invisível entre o "eu" e o "outro", e o antropomorfismo seria uma resposta para dar sentido humano a objetos. O "eu" e o "outro" podem ser aqui analisados de forma semelhante ao "sujeito" e ao "objeto". (DISALVO; GEMPERLE, 2003, p.68)

A pesquisadora Marissa Frayer publicou um estudo em 2010 na Universidade de Lund na Suécia, voltado para a relação entre usuário-objeto a partir da abordagem entre o antropomorfismo e o design. Através de uma análise visual e fenomenológica, ela pesquisou as possíveis interações e possibilidades de identificações, relações e apropriações provenientes de objetos cotidianos, quando são antropomorfizados por adesivos com opções de customização incluindo diversos tipos de olhos, bocas entre outros aspectos humanos. Nesta pesquisa, chamada "*Giving The Toaster Eyes: Applied Anthropomorphism and its influences on user-object relations with everyday objects*" foram analisados os adesivos fabricados comercialmente por empresas da Alemanha, e da Itália embora este tipo de produto seja encontrado em outros países.

De acordo com Frayer,

"...A questão na área do design no entanto, reside no potencial do antropomorfismo em influenciar a relação entre o usuário e o objeto. Um objeto criado por um designer para conter atributos bastante antropomórficos, evidentemente sugere uma relação mais desenvolvida quando o usuário pode fornecer características humanas ao objeto. O antropomorfismo altera e provavelmente fortalece a relação usuário-objeto. (FRAYER, 2010, p.5)

## 2.2 - Seres Antropomorfos Mitológicos e Religiosos

Uma das formas mais primitivas de antropomorfismo foi a utilizada pelas religiões e mitologias. Ao descrever seus deuses, monstros fantásticos e outros seres com capacidades sobre-humanas ou híbridos de espécimes diferentes, o ser humano confirmou sua tendência antropomórfica lhes atribuindo características tipicamente humanas. Para o caso específico envolvendo divindades, também podem ser empregados os termos "teomorfismo" ou "antropoteísmo".(HEILMAN, 1999, p.315).

Pesquisadores divergem em relação às origens deste fenômeno. Muitas teorias e hipóteses foram desenvolvidas para definir quais os motivos e origens para este tipo de antropomorfismo de deuses e de seres mitológicos extraordinários.

O filósofo romeno Mircea Eliade, célebre autoridade no estudo das culturas religiosas e da análise mítica descreve a complexidade para definir a origem dos mitos e das religiões:

“O mito é uma realidade cultural extremamente complexa, que pode ser abordada e interpretada em perspectivas múltiplas e complementares. O mito conta uma história sagrada, um acontecimento que teve lugar no tempo primordial, o tempo fabuloso dos começos, os feitos dos seres sobrenaturais, uma realidade que passou a existir, quer seja uma realidade total, o cosmos, ou apenas um fragmento, uma ilha, uma espécie vegetal, um comportamento humano. É sempre portanto, uma narração de uma criação. Descreve-se como uma coisa foi produzida, como começou a existir" (ELIADE, 1989, p.12)

Os alegoristas da Escola Jônica da Grécia davam ao sol, à lua, aos fenômenos da natureza em geral, o sentido parabólico dos mitos e contos. (ALMEIDA, 1957, p.132)

O antropólogo Max Muller foi um dos primeiros a explicar cientificamente as mitologias, considerando os mitos como descrições poéticas de fatos da natureza. Muller justifica a doutrina alegórica que faz dos mitos fenômenos da natureza, nos quais os deuses seriam apenas as formas antropomórficas:

“Max Muller afirmava que a projeção de atributos humanos em fenômenos naturais, ou antropomorfismos, resulta de uma capacidade subdesenvolvida de abstração. Os fenômenos religiosos constituem sistemas projetivos onde o feito religioso serve como metáfora ou modelo que transmite o simbólico em sua dimensão sagrada. Desta maneira, a divindade pode ser representada por uma figura masculina com largas

barbas e racionalidade humana, podendo demonstrar sentimentos e paixões iguais às das pessoas" (MARTÍ, 2003, p.29)

Já o poeta e folclorista escocês Andrew Lang rejeitava com veemência as doutrinas alegoristas. Para Lang, os elementos frívolos e selvagens dos mitos e contos dos povos civilizados são sobrevivências ou empréstimos de povos vizinhos ainda em condições primárias de cultura. Os mitos não teriam vindo só de idéias filosóficas e religiosas envoltas em alegorias. Em épocas completamente diferentes das civilizadas, coisas que se nos afiguram impossíveis e irracionais, pareciam naturais e razoáveis. Portanto, naquele tempo os mitos foram produzidos e ainda sobrevivem. Para Andrew Lang, estas sobrevivências eram a principal explicação para o absurdo dos mitos, conforme afirma o historiador brasileiro Frederico Santa-Anna Nery:

“Andrew Lang e seus discípulos, com efeito, supõem que o elemento estúpido, selvagem e irracional dos mitos dos povos civilizados, se explica, seja como sobrevivência do período de selvageria, seja como o empréstimo de um povo culto a seus vizinhos selvagens, seja enfim como imitação de poetas recentes de velhas concepções dos selvagens" (NERY, 1889, p.28)

As mais antigas representações visuais produzidas por seres humanos já continham aspectos antropomórficos. Os indícios pré-históricos apontam para um tipo de representação recorrente de estatuetas femininas, denominadas pelos arqueólogos como "vênus paleolíticas". A escolha da deusa romana Vênus (Afrodite na Grécia) para caracterizar este tipo de artefato pré-histórico é questionada por Harold Haarman :

“Sob o ponto de vista generalizante e estereotipado, a representação de figuras femininas nuas da Idade da Pedra foram associadas com a deusa do amor da antiguidade, e rotuladas como "*Vênus Paleolíticas*". Ainda hoje, esses artefatos são catalogados desta maneira em museus. ("*Vênus de Willendorf*" na Áustria, "*Vênus de Lespugue*" na França) A associação com a deusa Vênus também é enganosa do ponto de vista estético. Muitas estatuetas retratam mulheres maduras com protuberantes seios, barrigas e nádegas, ao invés de jovens em idade de casar e procriar. A idéia da "Deusa Mãe" é uma associação visual mais natural com essas figuras. A identificação dos cultos religiosos da Idade da Pedra com base em idéias relacionadas à fertilidade e maternidade permaneceu popular por muito tempo."(HAARMAN. 2007, p. 63)



fig 46 - "Vênus de Willendorf"  
Museu de História Natural de Vienna

Os seres antropomorfos presentes nas mitologias das primeiras civilizações variavam de formato, aspecto e conteúdo simbólico de acordo com os elementos culturais presentes em cada região. Em muitos casos, o terror, respeito ou admiração que determinados animais ou fenômenos naturais proporcionavam aos povos antigos os credenciavam para o culto e reverência a entidades zoomorfas ou zooantropomorfas. Em muitos casos, predominava a representação de corpos compostos pelo hibridismo entre humanos e animais.

No Antigo Egito por exemplo, onde leões, hipopótamos e crocodilos atacavam ocasionalmente as famílias que viviam nas margens do Rio Nilo, eram cultuados os deuses Sekhmet (poderosa deusa da medicina e da guerra, representada com corpo de mulher e cabeça de leoa), Sobek (deus temido e adorado, associado à divinização da água do rio Nilo, e representado com corpo de homem e cabeça de crocodilo), e Taweret (deusa da fertilidade e protetora das embarcações, representada com corpo de mulher grávida e cabeça de hipopótamo, patas de leão e cauda de crocodilo). O panteão de deuses egípcios aliás, era repleto de deuses zooantropomorfos associados a outros animais que habitavam o país.

A dependência econômica em relação às cheias e vazantes do rio Nilo explica, de certa forma, a deificação da natureza. O ambiente onde viviam os antigos egípcios era bastante hostil. Só uma estreita faixa de terra, de ambos os lados do rio Nilo servia para cultivo e moradia. Para além desta faixa, só havia o deserto, e as pessoas contavam com as enchentes do rio para manter o solo fértil. Mas o Nilo, ainda que fosse fonte de vida, estava cheio de criaturas perigosas como crocodilos, hipopótamos, leões, etc. O poder destes animais fascinava e espantava a população, que os considerava dotados de forças sobrenaturais.



fig 47 - " deusa egípcia Sekhmet"  
Templo de Kom Ombo - Egito  
foto: Alexandre Juruena



fig 48 - " deus egípcio Sobek"  
Templo de Kom Ombo - Egito  
foto: Alexandre Juruena

Na mitologia Hindu também estão presentes deuses e entidades zooantropomorfas. Ganesha, deus removedor de obstáculos, é representado com um corpo de um homem obeso e cabeça de elefante. Este zooantropomorfismo não era uma qualidade de nascença desta divindade.



fig 49 - "Estátua do deus Ganesha" - Bangalore, Índia  
<http://scriptures.ru/india/karnataka/bangalore/index3en.htm>

De acordo com uma das versões mais populares a seu respeito, a cabeça de elefante foi adquirida após seu pai, o deus Shiva, cortar sua cabeça humana para depois repô-la com a cabeça do primeiro animal que encontrasse, conforme descreve o professor James G. Lochtefeld:

“Certo dia, quando a deusa Parvati estava se banhando, ela formou uma criança a partir da lama de seu corpo, o animou e solicitou que seu filho

Ganesha não permitisse a entrada de ninguém em seu local sagrado de banho. Quando o deus Shiva, marido de Parvati, chegou ao portão, foi barrado por Ganesha que não permitiu sua passagem. Na batalha que se sucedeu, Shiva cortou a cabeça de Ganesha. Parvati ficou tão furiosa, que Shiva lhe prometeu substituir a cabeça de seu filho pela cabeça do primeiro animal que encontrasse na floresta. E após encontrar um elefante, colocou a cabeça do animal no corpo de Ganesha, trazendo-o de volta à vida" (LOCHTEFELD, 2002, p.237).

A paixão dos antigos gregos por cavalos resultou na personificação dos centauros em mitos e lendas. Os centauros eram criaturas míticas com cabeça, tronco e braços humanos e corpo de cavalo. De acordo com as lendas, os centauros viviam em libertinagem e selvageria, comendo carne crua e se embriagando. Eram considerados portanto, a personificação das forças naturais desenfreadas, da devassidão e da embriaguez. Os combates mitológicos entre centauros e seres humanos, fonte de inspiração para inúmeros escultores e artistas visuais, representavam o conflito entre o barbarismo e a civilização.

Para alguns pesquisadores, a origem do mito dos centauros está na própria dualidade encontrada em seres humanos entre os instintos selvagens, animais, e inconscientes, em conflito com o aspecto civilizado, racional e consciente. Segundo o psicoterapeuta Stephen Larsen em seu livro "*Imaginação Mística*", a imagem de um cavaleiro tentando controlar seu cavalo pode ser interpretada com o cavaleiro sendo associado à psique consciente e o cavalo, associado ao inconsciente ou mesmo ao corpo físico.

A lenda de Quíron, o centauro sábio, que ao contrário dos demais centauros selvagens, era respeitado pelos humanos por sua elevada sabedoria, educação e generosidade, é caracterizada por estudiosos como a luta pela tentativa de civilizar o aspecto selvagem da natureza humana. O centauro Quíron é descrito como o educador e orientador de Hércules assim como de outros notáveis heróis da mitologia grega. Em um combate entre Hércules com centauros selvagens e hostis, Quíron acaba atingido por uma flecha mortal, e é transformado pelo deus Zeus na constelação do sagitário. De acordo com as escritoras Liz Greene e Juliet Sharman-Burke:

“A luta entre o ego consciente - simbolizado por Hércules - e as forças instintivas destrutivas que há nos seres humanos - simbolizadas pelos centauros selvagens - é necessária para que seja criado um mundo melhor. Embora o centauro seja uma criatura fantástica, o mito de Quíron é na verdade, um mito da humanidade. Somos uma mescla de opostos e

contradições, metade bestiais e metade divinos, com capacidades idênticas de grande sabedoria e bondade, e de selvageria e brutalidade. Por mais sábios que sejamos, temos a capacidade de sermos selvagens uns com os outros e partilhamos dessa dualidade coletiva" (GREENE; SHARMAN-BURKE, 2001, p.176)



fig 50 - "centauromaquia: escultura de batalha entre centauro e humano"  
Museu do Partenon, Atenas, Grécia

Além de centauros, os gregos antigos também desenvolveram lendas e mitos com outras entidades zooantropomorfas híbridas como: minotauros (criatura com corpo humano e cabeça de touro), sátiros (metade humanos, metade bodes), harpias (criaturas com rosto e seios de mulher, e corpo de ave de rapina), medusas (mulheres com cabelos de cobras e corpo de serpentes), bucentauros (semi-homens, semi-touros na parte inferior), onocentauros (semi-homens, semi-burros), entre outras.

Alguns seres zooantropomorfos estão presentes na mitologia de variados povos, possuindo nomes diferentes como por exemplo, no caso de sereias e esfinges. A esfinge é um ser mitológico e híbrido que ultrapassou fronteiras. Sua representação é encontrada em diversas culturas, não necessariamente obtendo o mesmo significado. Geralmente é representado como um monstro com cabeça humana ou animal, garras e corpo de leão, asas de pássaro e em alguns casos, rabo em formato de serpente.

Na tragédia grega "*Édipo Rei*" escrita pelo dramaturgo Sófocles, a esfinge possuía aspecto feminino e foi enviada para punir o povo de Tebas, que desagradava aos deuses. Exercia sua devastação às portas da cidade, onde, atirando-se sobre as pessoas que passavam,

propunha-lhes difíceis enigmas e aniquilava os que não podiam adivinhá-los. A esfinge descrita por Sófocles possuía elevada sabedoria humana. Ela era capaz de elaborar questões complexas em forma de enigmas impossíveis de serem esclarecidos pela maioria da população humana, desprovida de preparo intelectual para decifrá-los. Por outro lado, o aspecto animal-selvagem deste monstro era devastador, e esta criatura se gabava de sua superioridade humana e intelectual, e ao mesmo tempo de sua poderosa força e aspecto bestial. O famoso jargão utilizado pela esfinge às suas vítimas era: "- Decifra-me ou te devorarei!".

No Egito, porém, a esfinge tornou-se um dos principais ícones da cultura local e simbolizava a força e o espírito do faraó. Era associada ao deus Hórus ou ao deus Amon quando possuía cabeça de carneiro. As diferenças entre a esfinge do Egito e da Grécia são descritas por Pat Remler:

“Um dos principais ícones do Egito, a esfinge é um animal mítico geralmente representado com a cabeça de um faraó masculino (ocasionalmente representado com a cabeça de uma faraó feminina ou com a cabeça de um carneiro) e com corpo de leão. A esfinge egípcia é mais conhecida como masculina e benevolente, embora por vezes represente o faraó ferindo seus inimigos. A esfinge grega em contraste, é conhecida como feminina e malévola. A palavra esfinge significava "estranguladora" para os gregos antigos " (REMLER, 2010, p.183)

As paixões e desejos que os mares, rios e oceanos exerciam sobre os povos antigos possibilitou que monstros diabólicos e gigantescos animais aquáticos capazes de destruir, arrebatar e afundar embarcações fossem criados pelo imaginário popular. Além destes, os "humanos-peixes" constituem um patrimônio comum a muitos povos navegantes.

Segundo a escritora Tamra Andrews, as primeiras representações desta união mítica e híbrida entre humanos e peixes, são encontradas na mitologia síria através da deusa Atargatis (também conhecida como Decerto) e originaram e influenciaram a criação das lendas de sereias e de outros seres aquáticos em outras regiões:

“As mitológicas sereias provavelmente foram originadas a partir dos deuses das primeiras civilizações, que possuíam forma humana (na parte superior) e cauda de peixe (na parte inferior) e tinham poderes sobre a água. Os mitos babilônicos apresentam o deus dos mares Oanes e sua esposa Atargatis. Ambos são divindades marítimas e são os ancestrais mais antigos das sereias" (ANDREWS, 1998, p.118)

Para Câmara Cascudo, a representação de sereias cantoras com a forma de peixe-mulher surgiu no fabulário ibérico do século XV através de uma confusão e fusão de mitos entre as Oceânides e as antigas sereias gregas. Cascudo, em "*Geografia dos Mitos Brasileiros*" explica que as sereias dos mitos gregos e romanos não tinham cauda de peixe, como atualmente são identificadas. Eram representadas com cabeça de mulher, corpo e asas de pássaro. Possuíam a capacidade de cantar, enfeitiçando e levando navegadores ao naufrágio.

As criaturas marinhas com forma de peixe-mulher que povoavam a imaginação dos gregos eram as Nereidas e Oceânides, além de outros deuses e semi-deuses masculinos como Poseidon e seu filho Tritão. Porém, estas não cantavam e nem levavam homens para o fundo do mar. A diversidade de lendas de mulheres-peixe encontradas em todo o planeta e fundidas em convergências e coincidências, é relatada por Câmara Cascudo:

“A *Sereia* de Portugal, é a *Sirena* espanhola, a *Herrych* do Sudão, a *Zar* dos absínios, a *Rusalka* dos moscovitas, a *Misfirker* dos irlandeses, a *Loreley* alemã, a *Iara* brasileira.”(CASCUDO, 2002, p.147)

Em sentido inverso, muitas culturas possuíam o culto de deuses representando o mesmo aspecto, mas com formas variadas. Assim, temos como exemplo as representações míticas para descrever a divindade relacionada ao trovão: O deus Zeus na Grécia, o deus Thor para os povos nórdicos ou o pássaro trovão para os índios norte-americanos.



fig 51 - "Escultura do deus Quetzalcoatl"  
Templo de Quetzalcoatl. Teotihuacan, México

Existe uma outra classe de animais fabulosos e mitológicos, que eram constituídos por partes de diferentes animais sem aspectos humanos. É o caso da Quimera, monstro grego

representado com cabeça de leão, cauda de dragão e corpo de cabra, ou do deus azteca Quetzalcoatl, representado como uma mistura de elementos de serpente com pássaro.

Algumas teorias desenvolvidas na Grécia antiga iniciaram um processo de desmistificação ao culto de criaturas antropomorfas. O Evemerismo era uma teoria defendida pelo pensador grego Evemero, que acreditava que todos os personagens da mitologia foram seres humanos reais e as lendas e tradições fabulosas a elas relativas, eram apenas acréscimos e embelezamentos surgidos em épocas posteriores. Evemero usava a história de Éolo, deus grego dos ventos, como exemplo para explicar sua teoria. Para ele, Éolo teria sido governante de alguma ilha grega que ensinou a seu povo o uso da navegação a vela, assim como a observação das mudanças do tempo e dos ventos através dos sinais atmosféricos. (BIETENHOLZ, 1994, p.369)

Entre os pensadores antigos, a crítica mais contundente feita ao antropomorfismo mítico porém, foi feita pelo pensador grego Xenófanes de Cólofon.

Xenófanes abominava a idéia de conceber divindades de acordo com as formas e medidas humanas. Questionava também os mitos de deuses que eram considerados imortais, e que portanto, em sua opinião não poderiam também nascer. Através de poemas, atacava a imoralidade presente nas atitudes de deuses e demais criaturas antropomorfas como titãs, gigantes e centauros. Para Xenófanes, existia apenas um único deus, sem forma e imortal por natureza, muito próximo das crenças das religiões monoteístas. Segundo Murray Miles, Xenófanes pode ser considerado como o primeiro monoteísta:

“De acordo com Xenófanes, Deus é único, imóvel, presente em toda parte e uniformemente o mesmo. Pela mesma razão, Deus não possui órgãos ou membros, certamente não possui forma humana e talvez nem possua forma nenhuma. Sob o ponto de vista da unicidade de Deus, Xenófanes tem sido considerado o primeiro monoteísta, ou seja que acreditava em um único deus. "(MILES, 2003, p.80)

Algumas religiões monoteístas rejeitam os deuses zooantropomorfos e demais crenças em criaturas mitológicas. Porém, a religião católica, por exemplo, utiliza-se de recursos zooantropomórficos para a representação de anjos e demônios. Os anjos possuem asas semelhantes às de pássaros e são dotados da capacidade de voar, enquanto que os diabos costumam ser representados com rabo e chifres.

## 2.3 - Antropomorfismo na Literatura

No campo literário o antropomorfismo encontrou bases sólidas para sobreviver através de séculos e continuar popular até os dias atuais. As descrições de contos onde aparecem seres antropomorfos estão presentes em algumas das mais antigas obras literárias produzidas pelos seres humanos.

Através de escavações arqueológicas no século XIX na região onde atualmente se localiza o Iraque, foram encontradas tábuas de argila contendo textos de poemas que foram identificados graças à decifração da escrita cuneiforme.

Entre estes textos destaca-se o "*Enuma Elish*", o grande poema babilônico da criação. Narra as origens do mundo e o surgimento dos deuses da Mesopotâmia, muitos deles possuidores de características antropomorfos e zoolomorfos. Em um trecho do "*Enuma Elish*" é citada a capacidade de Tiamat (deusa associada aos mares e representada com aspecto semelhante a uma serpente ou dragão) para criar monstros e criaturas antropomorfos como homens-escorpião e homens-peixe:

“...Tiamat então criou víboras, serpentes, o monstro Lahamu, furacões, cães furiosos, homens-escorpião, fortes tempestades, homens-peixe e carneiros.”(ENUMA ELISH, 1999, p. 6 ”)

Os homens-escorpião também são descritos em outra obra literária da Mesopotâmia, conhecida como "*A Epopéia de Gilgamesh*". O homem-escorpião, acompanhado de uma mulher-escorpião, eram os guardiões do "portão de Mashu", situado no mundo subterrâneo. Vigiam e protegem o nascer e o pôr do sol e eram capazes de matar um homem só com o olhar, assemelhando-se ao mito da medusa e constituindo-se em mais uma evidência de que muitos mitos gregos vieram ou foram influenciados pelos mitos da Ásia Menor. Gilgamesh, o herói da primeira epopéia da humanidade, possuía origem divina e não foi morto pelo olhar das criaturas, que então o deixaram atravessar o portão. Nesta obra literária ancestral também são descritos outros deuses e criaturas híbridas e antropomorfos como um touro alado e um gigante monstruoso representando as forças da natureza.

A literatura épica costuma apresentar personagens e criaturas antropomorfos como por exemplo, no texto épico hindu "*Mahabharata*", onde o general Hanuman (criatura zoolomorfa com características de homem e de macaco) tem importância crucial no

desenrolar da história, assim como nos épicos europeus "*Beowulf*" (epopéia das ilhas britânicas impregnada de lendas germânicas) e "*Canção dos Nibelungos*" (epopéia nórdica).

As epopéias e tragédias gregas estão repletas de seres e acontecimentos fantásticos, deuses e criaturas antropomórficas, e heróis por um lado integrando a aparência da realidade humana, e por outro representando fatos gerais que transcendem essa humanidade, através do aspecto sobrenatural. As epopéias clássicas "*Iliada*" e "*Odisséia*" são ambas atribuídas ao poeta grego Homero. A "*Iliada*" narra episódios de uma terrível guerra entre gregos e troianos intermediada por deuses que interferem diretamente no resultado do combate, ao defenderem seus heróis preferidos de ambos os lados. Já na "*Odisséia*", o elemento fantástico fica mais evidente, pois trata-se de uma história de navegação sobre o retorno do herói grego Odisseu à sua terra natal junto com sua tripulação após a destruição de Tróia.

Em seu longo retorno, Odisseu precisa enfrentar criaturas monstruosas e mitológicas, como sereias e ciclopes. Em um trecho da "*Odisséia*" a tripulação de Odisseu chega à uma ilha onde habita Circe, feiticeira capaz de metamorfosear pessoas em animais. Com sua mágica, Circe transforma grande parte da tripulação em animais: cobras, leões, cavalos, entre outros. Cada um havia sido transformado de acordo com as tendências profundas de seu caráter. A maioria da tripulação assume a forma de porcos.

As metamorfoses, isto é, a transformação de seres humanos em animais, plantas ou objetos (ou vice-versa) aparecem entre os mitos de praticamente todos os povos do planeta. Geralmente era uma forma de explicar a origem de determinado animal ou planta. Em grande parte dos contos mitológicos, quem possuía o dom de metamorfosear outros seres eram os deuses, feiticeiros, pajés e bruxas.

As metamorfoses também possuíam finalidade moral. Determinados comportamentos humanos ou animais considerados inadequados, tinham como consequência inevitável a transformação de seus corpos em formas diferentes das originais como meio de castigo de deuses ou de outras entidades poderosas.

A "feiticeira metamorfoseadora" da Mesopotâmia foi Ishtar, deusa da fertilidade, do amor sexual e da guerra. De acordo com o mito, a deusa Ishtar possuía amantes mortais. Porém, devido ao seu forte temperamento, ela não conseguia amar nenhum deles por longo tempo e quando enjoava das fraquezas e imperfeições humanas, sempre os castigava transformando-os em animais, conforme é descrito em um trecho de "*A Epopéia de Gilgamesh*". O rei

Gilgamesh rejeita uma investida amorosa da deusa graças às metamorfoses sofridas por seus outros amantes:

“Amastes o pastor do rebanho. Dia após dia ele vos preparava bolos, e sacrificava cordeiros em sua homenagem. Vós o golpeastes e o transformastes num lobo. Agora seus próprios filhos o afugentam, seus próprios cães de caça o acossam, lacerando-lhe os flancos.”(A EPOPÉIA DE GILGAMESH, 2011, p.82)

Na mitologia grega, o deus Zeus vivia se apaixonando por mulheres mortais. Ele se metamorfoseava em animais para assim delas se aproximar, ou levá-las para lugares distantes. A deusa Hera, esposa de Zeus, como forma de consumir sua ira pelas traições do marido também castigava as amantes mortais e os frutos destas aventuras amorosas, através de metamorfoses.

As metamorfoses da Grécia antiga chegaram até os dias atuais graças ao poeta latino Públio Ovídio, que resgatou a tradição das histórias das transformações de gente em bicho e vice-versa em sua obra literária "*As Metamorfoses*".



fig 52 - "Ilustração da metamorfose de Aracne"  
Ovídio: Metamorfoses

Nesta obra, Ovídio relata muitas metamorfoses ocorridas por diferentes propósitos como por exemplo: punições (Arachne foi transformada em uma aranha por ter desafiado a deusa Atena em um concurso de bordados); rotas de fuga para um personagem (Daphne foi transformado em árvore para escapar do deus Apolo); recompensas (o casal de anciãos Baucis

e Filemon puderam continuar unidos na morte como eram em vida após serem transformados em árvores vizinhas quando faleceram.).

O professor Raimundo Nonato Barbosa de Carvalho, autor de uma tradução poética de "*As Metamorfoses*" para a língua portuguesa, observa que nas metamorfoses sofridas por personagens humanos transformados em animais ou outros elementos, a consciência humana era mantida, mas a capacidade de fala era perdida:

" Os relatos da transformação de um ser em outro só se concluem com a transformação da voz. Isso se dá principalmente quando se trata da transformação de um ser humano em animal ou árvore. Um dos momentos cruciais do processo é a descrição da transformação da voz humana em voz de animal ou a descrição da perda dessa faculdade em função da perda da identidade anterior e a passagem para o reino vegetal ou mineral. O detalhe trágico é que à transformação corporal não se segue uma transformação na consciência do ser transformado. Transformados em animais ou árvores, os antigos seres humanos permanecem mentalmente humanos! E é justamente a percepção da mudança da voz o sinal que evidencia a mudança de estado."  
(CARVALHO, 2010, p.7)

A obra de Ovídio foi considerada uma grande fonte de influência para o escritor William Shakespeare escrever "*Romeu e Julieta*" inspirado no conto de "*Píramo e Tisbe*". A obra de Ovídio também inspirou muitas lendas baseadas em transformações de humanos em vampiros, lobisomens, e outras criaturas híbridas assustadoras.

A novela "*A Metamorfose*", grande clássico da literatura criada pelo escritor Franz Kafka aborda a transformação de Gregor Samsa, caixeiro-viajante que acorda em seu quarto metamorfoseado em um repulsivo inseto com "dorso duro e inúmeras patas". Samsa fica incapacitado para o trabalho e para as atividades humanas, e sofre repulsa de seus familiares após a transformação. Na obra de Kafka o personagem metamorfoseado não chega a obter consciência de seu novo estado, apesar de observar a mudança de seu corpo e órgãos, conforme comenta Kevin Sweeney:

" Embora "*A Metamorfose*" comece com Gregor Samsa transformado em sua cama em um verme monstruoso, a transformação se processa em um estágio psicologicamente incompleto, permitindo Kafka a conduzir uma exploração filosófica da natureza do ego, personalidade e identidade."  
(SWEENEY, 2008, p.63)



fig 53 - "metamorfose de Kafka". Ilustração de Edward Shaw  
<http://highmail.highlands.k12.fl.us/~klobuchb/Metamorphosis>

As histórias que retratam o aspecto de animais falantes vivendo situações semelhantes ao cotidiano de humanos, possuem origem muito remota e provavelmente foram originadas junto com o aparecimento da linguagem humana através da tradição oral. Ao serem registradas na forma escrita, estes contos de animais antropomorfizados são denominados fábulas.

De acordo com o "*Novo Dicionário Aurélio da Língua Portuguesa*", fábula é:

“uma narração breve e alegórica (de natureza simbólica), cujas personagens são, por via de regra, animais que pensam, agem e sentem como os seres humanos. Esta narrativa tem por objetivo transmitir uma lição de moral. A palavra fábula vem do latim *fari* (falar) e do grego *phaó* (dizer, contar algo).”(HOUAISS, 2009)

A fábula é um dos gêneros mais antigos da literatura popular. A origem das fábulas antes de ser constituída como gênero literário é motivo para inúmeras divergências e confusões.

Há uma teoria de que a fábula teria surgido entre os povos oprimidos pela escravidão, e sua criação teria sido possível devido à esperteza de servos e escravos que, através do uso da ficção como um artil, fizeram chegar aos ouvidos dos tiranos e poderosos certas "verdades" que jamais ouviriam. Segundo a escritora e pesquisadora Lúcia Pimentel de Sampaio Góes:

"A fábula transmite o conhecimento ou a crítica de maneira impessoal, sem necessariamente tocar a personagem ou localizar o fato. Isto leva a pensar que a fábula teve sua origem na necessidade crítica do homem, contida pelo poder das forças ou das circunstâncias bárbaras e

que suas origens teriam surgido sob o império do absolutismo e do medo, ou seja, o conceito de fábula originou-se na escravidão."(GÓES, 1984).

Esta tese é bastante contestada sob a alegação de que jamais tiranos se dispuseram a ouvir lições de quem criticasse seus atos.

Nas antigas civilizações, os animais possuíam maior contato com os homens primitivos do que com os civilizados modernos atuais. Desta forma, cada espécie sugeria uma história através da observação de seus instintos e características definidoras. Algumas fábulas possuem como característica fundamental o caráter etiológico, onde o conto é sugerido e inventado para explicar e dar a razão de ser de um aspecto, propriedade, ou caráter de qualquer ente natural. Assim há contos para explicar o pescoço longo da girafa, do "nariz" do porco, do antagonismo entre cães e gatos, do porquê da cauda dos macacos. O folclorista brasileiro João Ribeiro observa que:

“O selvagem buscava a explicação ingênua dos seres que o cercavam, estranhos pela fisionomia, pelos aspectos anatômicos, ou pelos costumes e instintos. Essas explicações etiológicas constituem vasta literatura da imaginação."(RIBEIRO, 1969)

Os animais nas fábulas são personagens simbólicos que pensam, agem e sentem como os homens. São verdadeiras personificações do ser humano. Assim, os leões, macacos, pavões, lobos e coelhos eram associados a representações caricatas de virtudes e defeitos das pessoas, sendo simbolizados diferentes aspectos: poder, astúcia, força, vaidade, inteligência e ingenuidade. A preguiça por exemplo, por ser um animal vagaroso e dorminhoco, aparece em muitas fábulas com a caracterização que remete ao comportamento de muitos seres humanos avessos ao trabalho, assim como os pavões são associados a pessoas vaidosas e os leões a reis.

Nas fábulas, animais com pouca força física e menor agilidade sobressaem-se sobre outros muito maiores e até mais velozes. Na fábula "*A lebre e a Tartaruga*" uma vagarosa tartaruga consegue vencer a veloz lebre em uma corrida, graças a sua esperteza e inteligência. A lógica natural da relação presa x predador é também subvertida, em benefício dos animais menores e com aparência mais frágil.

Para os antigos a parte essencial da fábula era o aspecto filosófico que valorizava regras e ensinamentos morais extraídos da observação da natureza. Sacrificavam a ação, o drama, a vivacidade de imagens, para chegar mais diretamente ao alvo moral. A presença do elemento

moral é fundamental por ser um dos traços diferenciadores da fisionomia literária da própria fábula em relação às formas narrativas mais próximas como o mito, a lenda, e o canto popular.

No Oriente a fábula foi utilizada também como veículo de doutrinação religiosa. O "*Pantschatantra*" é a famosa coletânea de estórias e fábulas indianas escritas em sânscrito com sentenças sobre a sabedoria da vida distribuídas em cinco livros. Desde seu texto original, o "*Pantschatantra*" foi alterado não só com alterações mas também com adaptações que se espalharam pelo mundo modificando as estórias. Estes livros foram refundidos em uma tradução árabe do século VII, "*Calila e Dimna*", também conhecida sob o título de "*Fábulas de Bidpay*". (MACK, 1992, p.57)

"*Calila e Dimna*" é um conjunto de estórias derivadas da Índia, com reminiscências persas, sírias, e árabes sobre diversos contos, entre eles a de dois chacais (Calila e Dimna) que vivem na corte do rei leão. Calila é descrito como "o prudente" enquanto Dimna é apresentado como "o ambicioso", principalmente por fazer intrigas sobre o touro, ministro e confidente do rei leão. Devido ao ciúme de Dimna, pelo prestígio que o touro tinha no reino, o touro acaba sendo devorado pelo leão, denunciado como traidor. A coleção contém muitas fábulas destinadas a ensinar a astúcia e as habilidades políticas.

A cultura fabular chegou ao Ocidente através do fabulista grego Esopo, responsável pelo resgate e popularização do gênero. Esopo desenvolveu sua obra a partir da influência das fábulas orientais, transportando-as para a Grécia e para a cultura ocidental. Entre as maiores evidências estão as adaptações de antigas fábulas do "*Pantschatantra*" e também pela constante utilização de animais tipicamente orientais. De acordo com Allison Stark Draper:

“As fábulas da Índia provavelmente influenciaram Esopo, pois muitas fábulas ocidentais apresentam leões, tigres, macacos e elefantes como personagens, assim como nos contos indianos. Todos estes animais são comuns na Índia, mas extremamente raros na Europa.”(DRAPER, 2003, p.51)

A tradicional fábula "*Festa no céu*" já aparecia entre as primeiras fábulas do Oriente e possui diferentes versões. Nas versões orientais da antiguidade, ela é protagonizada por uma tartaruga (ou jabuti) e por dois gansos. Em outros locais, como no fabulário grego, o animal voador é uma águia. No Brasil, o sapo foi o animal escolhido para este papel, e quem o leva para a festa nas nuvens é um urubu.

A principal diferença entre as fábulas de Bidpay e as de Esopo é que, no primeiro, os animais se comportam como homens, enquanto no segundo, agem como animais apesar de se comunicarem conforme a linguagem dos homens. Porém, tanto a fábula esópica quanto a oriental são consideradas armas de persuasão e possuem finalidade prática e moralizante. Esopo, porém, não deixou nada escrito. Suas histórias foram contadas para o povo, que se encarregou de repeti-las. As fábulas de Esopo foram escritas mais de duzentos anos após a sua morte pelo estadista e orador ateniense Demétrio de Faleros, que organizou a coleção de fábulas denominado-a de "*Coletânea de discursos esópicos*". (SAXBY, 1997, p.111)

A Idade Média também manteve viva a tradição esópica. O poeta latino Caio Júlio Fedro reinventou do gênero fábula na literatura romana, traduzindo as fábulas de Esopo. Segundo Nelly Noavaes Coelho, as fábulas medievais eram conhecidas como "*Fabliaux*" (fabuletas) ou "*Isopets*". Através do uso de animais antropomórficos, os poetas faziam suas críticas aos abusos da época contra injustiças e crimes e se propunham a instruir, ao mesmo tempo, divertindo.

Houve também na Idade Média um gênero didático e popular onde a descrição dos animais (pássaros, peixes, répteis, plantas e pedras antropomorfas) possuía intenção moralizante. Foram os bestiários, escritos em prosa e verso, e fundamentados na idéia de que tudo na natureza é motivo de ensinamentos úteis à salvação do homem. Inicialmente, eram enumerados caracteres físicos de diversos animais, muitos dos quais lendários. Depois era acrescentada uma interpretação alegórica contendo ensinamentos morais, configurando os bestiários como documentos preciosos para o estudo da mentalidade medieval. De acordo com Umberto Eco, o mais significativo bestiário era chamado "*Physiologus*", criado a partir de referências bíblicas. Eco também destaca a importância da representação imagética dos animais reais e imaginários que acompanhava os bestiários:

“O bestiário é um compêndio de animais reais e imaginários com a descrição de seus comportamentos. Mas a este aspecto etológico deve ser acrescentado outro, mais significativo, o valor simbólico que lhes é atribuído com explicações moralizantes e referências extraídas essencialmente da Bíblia. O mais importante dos bestiários medievais é o "*Physiologus*", obra de autor desconhecido. A descrição dos animais é sempre acompanhada em todos os bestiários, pela iconografia correspondente, importante ponto de referência em todas as formas de arte medieval: códices iluminados, mosaicos, tapeçarias, obras de pintura ou escultura."(ECO, 2011, p.244)



fig 54 - "A Fênix" - Bestiário de Aberdeen, Inglaterra

Um bom exemplo para retratar as referências a textos bíblicos no "*Physiologus*" é o do pelicano que mata seus filhotes em um momento de cólera, e depois os ressuscita com seu próprio sangue, representando o sacrifício de Jesus Cristo pela ressurreição dos homens. O leão, "rei dos animais" também era associado a Cristo. Além de animais reais e familiares inspirados na Bíblia, também eram descritos animais exóticos e fabulosos, como unicórnios e hidras.

O francês Jean de La Fontaine é considerado como o grande mestre entre os fabulistas modernos. É atribuído a ele, um elemento de autêntica originalidade ao ter feito da fábula um pequeno teatro. No prefácio de suas "*Fables Choisies*" (fábulas escolhidas), La Fontaine explicita a sua intenção de envolver com fantasia o conteúdo didático ao escrever suas histórias:

“Sirvo-me de animais para instruir os homens. A fábula é uma pequena narrativa que, sob o véu da ficção, guarda uma moralidade. Uma moral nua, provoca o tédio. O conto faz passar o preceito com ele. Nessa espécie de fingimento, é preciso instruir e agradar, pois contar por contar, me parece de pouca monta.”(LA FONTAINE, 1769, p.2)

La Fontaine inspirou muitos seguidores como o fabulista alemão Christian Gellert, que usou a fábula como veículo de motejo, e o fabulista russo Ivan Andreievich Krilov, que utilizou a fábula como protesto contra a rigidez das coerções estatais, sendo acolhido pelos camponeses russo (ao contrário de La Fontaine que disseminou suas fábulas nos salões). As

fábulas de La Fontaine também se popularizaram devido às ilustrações criadas por Gustave Doré.



fig 55 - "A Raposa e o Corvo" - Fábula de La Fontaine ilustrada por Gustave Doré

No Brasil, Luís de Vasconcelhos introduziu a fauna e flora brasileiras em sua obra "*Fábulas*". Catulo da Paixão Cearense contribuiu para o gênero através de suas "*Fábulas e Alegorias*" e Antonio Sales procurou nacionalizar a fábula em "*Fábulas Brasileiras*".

O escritor Monteiro Lobato reuniu contos populares e anônimos coletivamente conhecidos em diferentes regiões para criar a sua obra, obtendo grande relevância para a literatura mítica brasileira. Lobato definiu formas para personagens fictícios e criaturas lendárias, como por exemplo a Cuca (monstro mitológico brasileiro presente em cantigas de ninar) e o saci-pererê (conhecido sob diferentes aspectos de Norte a Sul do país) que em determinadas regiões era associado a um pássaro e em outras a um moleque com uma perna só, fumando cachimbo e pregando peças nas pessoas.

O pesquisador e escritor Câmara Cascudo desenvolveu um importante estudo de investigação, pesquisa e análise sobre as origens e as possíveis convergências culturais de muitos mitos brasileiros. Percorreu o país de Norte a Sul, em uma pesquisa científica baseada em relatos e leituras. Em sua obra "*Geografia dos Mitos Brasileiros*" classificou os mitos brasileiros em "primitivos, secundários e locais", identificando as influências de mitos europeus, indígenas e africanos e suas convergências com lendas regionais.

Os temas mitológicos sempre foram abordados pela literatura de cordel, como por exemplo as metamorfoses de gente em bicho, e vice-versa.

O escritor e naturalista brasileiro Eurico Santos foi um dos maiores estudiosos das metamorfoses, lendas e contos do folclore dos bichos brasileiros. Por isto, é considerado o "Ovídio brasileiro". Ele costumava citar uma "idade de ouro" onde os animais falavam a mesma língua dos humanos:

“Talvez venham a datar da mítica idade de ouro as histórias que o folclore reuniu em referência aos animais e que assim sejam recordações do que contavam os bichos relativamente às suas vidas, suas lutas, e seus amores. Essas histórias ficaram na memória do povo e a tradição oral, como um córrego que vem do infinito do tempo, perpetuou até a tradição escrita, os dramas e comédias "bichandas" que o folclore registra.”(SANTOS, 1967, p.12)

Os indígenas brasileiros, antes mesmo do contato com o homem branco, já acreditavam que animais possuíam poderes e falavam entre si. Também era comum entre eles a crença nas metamorfoses, geralmente realizadas por pajés e curandeiros. As lendas envolvendo metamorfoses intensificaram-se e multiplicaram-se com a chegada dos europeus trazendo a influência de metamorfoses gregas e latinas, e dos negros vindo da África, culminando em uma convergência de lendas e mitos, muitas vezes com adaptações a partir de elementos locais e regionais.

Os contos de fadas também desempenham papel muito importante para a literatura mítica. Escritores como o francês Charles Perroux, os irmãos alemães Jacob e Wilhem Grimm e o dinamarquês Hans Christian Andersen resgataram da tradição oral e fixaram por escrito, uma série de contos populares tradicionais de seus países em narrativas recolhidas muitas vezes de fontes mitológicas. Estórias como "*Chapeuzinho Vermelho*", onde um lobo antropomórfico se fantasia de vovozinha ou "*O patinho feio*", tornaram-se marcos para a literatura infantil de muitas gerações, ganhando inúmeras releituras e adaptações. A obra do inglês Lewis Carrol também apresenta muitos personagens antropomórficos vivendo em mundos inusitados principalmente "*Alice no país das maravilhas*" e "*Alice no país dos espelhos*", onde a personagem principal é uma garota humana, que interage com Gatos e coelhos falantes.

O escritor irlandês Clive Staples Lewis, autor de contos clássico literários infanto-juvenis repletos de seres antropomórficos, era contrário a uma versão filmada de suas histórias. A série de livros "*Crônicas de Nárnia*", que narra a aventura de garotos humanos que viajam para um mundo habitado por animais falantes governados pelo leão Aslan, foi transformada

recentemente em uma série de filmes produzidos com recursos de computação gráfica e distribuídos pelos estúdios Disney. Segundo o escritor Bruce Edwards, a idéia de ser feita uma versão cinematográfica para "*Crônicas de Nárnia*" foi sugerida a C.S. Lewis, e rechaçada por ele algumas vezes enquanto era vivo. Lewis chegou a criticar o estilo de filmes de Disney, considerando que eram imbuídos de vulgaridade, pois caso não o fossem, poderia até aceitar uma versão em animação:

“Durante sua vida, Lewis foi abordado duas vezes sobre a possibilidade de seus contos de Nárnia serem filmados. Em um primeiro momento, ele observou que o leão "*Aslan é uma figura divina, e algo que remotamente tentasse se aproximar de uma representação cômica seria uma blasfêmia.*" Depois, em uma carta finalmente tornada pública em 2005, Lewis disse ao receber uma segunda proposta para uma versão cinematográfica de sua obra: "*Eu sou absolutamente contra a uma versão de Nárnia para TV. Animais antropomórficos, quando retirados da narrativa para a visibilidade real, sempre se transformam em bufonaria ou pesadelo. Uma versão em desenho animado poderia ser possível, apenas se Disney não combinasse tanta vulgaridade com seu gênio.*" (EDWARDS, 2007, p.265)

O formato de publicação literária onde o antropomorfismo é mais difundido na atualidade pode ser encontrado nas histórias em quadrinhos. Aproveitando-se da longa herança de representações visuais produzidas através da arte seqüencial ao longo da história, as publicações em quadrinhos, seja em tiras de jornais ou em livros e revistas, constituíram-se, ao lado do cinema real e do cinema de animação, em um tipo de mídia altamente identificada com a comunicação de massa.

Assim como tiras de quadrinhos inspiraram algumas das primeiras adaptações literárias cinematográficas (sendo também o primeiro tipo de utilização de storyboard, planejamento visual em quadrinhos para a produção de um filme), muitos dos personagens antropomórficos obtiveram popularidade em ambas as mídias, propagando-se posteriormente a outros formatos como video-games, álbuns de figurinhas entre outros produtos comerciais.

Desde o surgimento do cinema aos dias atuais, que as histórias em quadrinhos servem como laboratório para a produção de filmes de animação ou com atores reais. Atualmente, praticamente todos os principais personagens dos quadrinhos tem ou já tiveram suas adaptações para obras audiovisuais. Muitos exemplos de personagens antropomórficos de filmes de animação que serão apresentados no capítulo 3, tiveram sua origem em histórias em quadrinhos.

## 2.4 – O Animismo

O antropomorfismo costuma ser confundido ou identificado com outros fenômenos semelhantes, relacionados às práticas místicas e religiosas de povos tribais ancestrais a partir de suas relações com objetos, seres e fenômenos que os rodeavam. Os estudos sobre as crenças de sociedades tribais em energias, deuses e espíritos que poderiam habitar, encarnar, e possuir todos os objetos possíveis, inclusive seres vivos, começaram a ser desenvolvidos no final do século XIX.

O termo animismo está principalmente associado à teoria formulada pelo antropólogo britânico Sir Edward Burnett Tylor, em sua obra “*Primitive Culture*” em 1871.

Segundo esta teoria, o animismo é a primeira grande etapa da evolução do pensamento místico – religioso, que indefectivelmente prossegue pelo politeísmo até culminar no monoteísmo. Tylor definiu sua doutrina como uma “mínima definição de religião”. Em sua visão, a religião é o caminho que a alma percorre até se tornar uma divindade. Um deus seria um espírito evoluído ou no sentido inverso, um espírito seria um deus em formação.

A teoria animista de Tylor destaca a crença nos “seres espirituais” onde aparecem primeiramente as almas individuais das criaturas, capazes de continuar sua existência depois da morte ou da destruição do corpo. A crença em que a alma perdura proporciona o culto aos mortos e aos antepassados.

Tylor afirmava que o homem primitivo, ao começar a se deparar com questões existenciais, percebeu que existe um princípio vital que faz com que seu corpo sinta, pense e aja, mas que é capaz de abandonar este mesmo corpo.

O desenvolvimento da mentalidade mística e religiosa de sociedades primitivas foi explicado pelo animismo, também denominado como “a animação do inanimado”. Segundo Tylor, o animismo vem da crença do homem em que sua alma pode se separar do corpo, o que era concluído através das experiências do adormecimento, do transe, da morte e, sobretudo, dos sonhos, por proporcionarem a imaginação da existência de um “duplo” insubstancial do corpo.

Para explicar a ocorrência de formas humanas em sonhos e visões, Tylor justificava que todo ser possui um “fantasma”, que pode também deixar o corpo e aparecer para outras

pessoas à distancia. A esta noção, criou o termo “*Ghost-soul*” (alma fantasma). Por esta razão, as almas são simbolicamente representadas como fantasmas, com forma de vapores ou sombras, as quais podem transmigrar de uma pessoa à outra, dos mortos para os vivos, inclusive para plantas, animais e objetos inanimados.

Os primitivos vêem os animais, os vegetais, enfim, todas as coisas vivendo uma existência paralela à humana. E assim lhes emprestam almas: almas-animais, almas-plantas, almas-coisas. Estas “almas” vivem em perpétua comunicação e atuam sobre o homem. Decorre daí o empenho deste em lhes agradar, e daí surgem as idéias da propiciação (prática que consiste em atitudes tomadas pelo homem, para obter favorecimentos de seres divinos) e do sacrifício.

Para a doutrina tyloriana, existe um universo anímico: fetiches, manes, anjos, demônios, fadas e deuses, tudo espalhado e atuando sobre os humanos, para o bem ou para o mal. Desse modo, surgem e se desenvolvem as crenças religiosas, mitos, lendas e contos, que persistem como sobrevivências ou permanecem intactos na mentalidade primitiva e popular.

A nosso ver, o animismo é a doutrina que considera que todos os seres e elementos da natureza são dotados de vida e capazes de agir conforme uma finalidade.

As coisas e fenômenos se transmutam em realidades humanas, por isso não se trata apenas de ficção, mas de ritos e práticas de objetivação real. Tudo se personifica com a presença constante do sobrenatural.

Em algumas tribos africanas, quando os feiticeiros usam máscaras de leões, elefantes e de outros animais selvagens, eles não estão fingindo que são estes animais, mas entram em um estado de transe onde ficam realmente convencidos de que são os animais. Jung classifica este comportamento como um compartilhamento de uma “identidade psíquica” entre o homem e o animal, identidade existente no reino do mito e do simbolismo. Jung também afirmava que o homem “racional” moderno tenta ainda livrar-se deste tipo de associação psíquica que, no entanto, subsiste no seu inconsciente.

O animismo era para Edward B. Tylor, o começo da educação do mundo. Muitas crenças que no animismo ancestral estão solidamente assentes, ao ascenderem ao povo, na forma de lenda, passam de um estado ativo a um estado de percação de doutrinas e cerimônias das religiões dos civilizados.

A vida selvagem não é mais do que a continuação em nossos dias do estado social da idade da pedra. Estamos autorizados a concluir que a sociedade selvagem moderna representa um antigo estado da humanidade no ponto de vista material. E assim, um estado inferior mais progressista da religião animista ocupa um terreno semelhante na civilização selvagem e na civilização primitiva. (TYLOR, 1874, p.27)

O antropólogo britânico Robert Marett foi um dos maiores críticos às teorias animistas de Tylor. Marett rechaçava, sobretudo, a teoria animista a respeito de que todo objeto era considerado como um ser vivo.

Para Robert Marett, os povos primitivos tratavam os objetos que consideravam animados como se realmente tivessem vida, sentimentos e vontade própria, mas não faziam distinção entre o corpo de um objeto e uma alma, que poderia abandoná-lo.

Marett denominou este ponto de vista como “Animatismo” ou “Pré-Animismo”, e afirmou que o animismo deveria surgir a partir do animatismo, o qual poderia inclusive conviver junto a crenças animistas mais evoluídas. (BIANCHI, 1970, p.86)

Marett encontrou a noção da alma não-personalizada, que transmite sua potência mágica aos outros, um estado pré-animista, pelo qual a magia pode ser explicada. Isto equivale ao que é chamado de “mana” pela cultura melanésia.

O antropólogo Robert Henry Codrington estudou sistematicamente a sociedade melanésia e concluiu que:

O “mana” seria uma força, embora impessoal em si mesma, que está sempre relacionada com alguém que a dirige. Todos os espíritos a possuem: geralmente os fantasmas, mas também alguns homens. Se acontece que uma pedra tem poder sobrenatural, é porque um espírito a ela se associou. Um osso de defunto leva “mana” com ele, porque o fantasma está no osso. Um homem pode ter estreita conexão com um espírito ou um fantasma que tenha “mana” em si, pode então dirigi-lo para que realize o que deseja; Um conjuro é poderoso porque o nome de um espírito ou fantasma, expressado em forma de palavra, leva consigo a força que o fantasma ou o espírito exerce devido ao conjuro. Dessa maneira, todo sucesso excepcional é prova de que o indivíduo tem “mana”. Sua influência depende da impressão que faz na idéia do que o possui. Torna-se chefe por causa do “mana”. Todo sucesso propiciatório é desse modo, uma prova de que o homem tem “mana”. A sua influência depende da impressão feita na mente do povo de que ele a possui, então converte-se em chefe por causa disso. Portanto, o poder de um homem, mesmo sendo político ou social no seu caráter, é o seu “mana”. A palavra

é naturalmente usada de acordo com a concepção nativa, de que o caráter de todo poder e influência é sobrenatural. Se um homem tem vencido lutas, não foi pela força natural do seu braço, seu golpe de vista ou ligeireza de sua tática que venceu. Certamente, para torná-lo poderoso ele tem “mana” de um espírito ou de algum guerreiro morto, contido num amuleto de pedra que usa no pescoço ou num tufo de folhas do cinto, ou num dente dependurado no dedo da mão que segura o seu arco, ou na forma de palavras pelas quais propicia assistência sobrenatural. Uma canoa não será veloz, a menos que “mana” venha dentro dela. Uma rede não apanhará muitos peixes, nem uma flecha ferirá mortalmente.” (CODRINGTON, 1891, p.51).

Pela popularidade dos estudos sobre o “mana”, o animismo também ficou conhecido como “manismo”. Força, influência, feitiço (no espaço, nos homens, nas coisas, nos vivos e nos mortos), o “mana” é a animação onipresente. O folclorista brasileiro Renato Almeida considerava difícil explicar uma idéia tão “vaga e misteriosa”. Para ele, talvez fosse necessário “estar possuído” do “mana” para bem conceituá-lo.

Esta crença, que pode ser comparada à eletricidade em virtude de se transmitir por contato não vive contudo, restrita à Melanésia. Aparece em várias culturas sob várias formas e diversos nomes: axé, deng, arisa, crenda, wandam manitou, boolya, etc.

No Baixo Amazonas, existe o “panema”, “espécie de mana negativo que incapacita o objeto de sua ação, e traz desgraça e azar”. (GALVÃO, 1951, p.2)

No folclore, essa noção é elemento fecundante de abusões, credices, superstições, sobretudo as dos sujeitos ou coisas que tem sorte, possuem santos fortes ou animais protetores, e dos que dão azar, são pesados, distribuem mau-olhado, fazem secar plantas e defínhar animais e crianças.

Em 1911, o psicólogo inglês William McDougall justificou e defendeu o animismo, em resposta aos que o definiam como uma “psicologia sem alma”, em sua obra *“Corpo e mente: história e defesa do animismo”*.

Apesar de tudo, reconhece-se na teoria de Tylor, o grande valor de ter mostrado a conexão entre o animismo e o culto dos mortos, e sobretudo, de ter iniciado uma forma de abordar as crenças dos povos primitivos, as quais ele viu como uma tentativa de racionalizar a experiência, e não como manifestações de uma mentalidade pré-lógica ou como meras representações simbólicas da ordem social.

## 2.5 – Totemismo, Fetichismo e Xamanismo

Os estudos sobre o animismo geraram diversas variantes, denominações de fenômenos ocorridos entre as sociedades dos povos primitivos como o fetichismo, o totemismo, e o xamanismo. Antes dos estudos de E.B. Tylor, o termo fetichismo referia-se à denominação que os portugueses deram à religião dos negros da África Ocidental, ao tomarem conhecimento dos sortilégios da religião dos nativos. (GONÇALVES, 2009, p.43)

Os colonizadores franceses também passaram a usar a expressão fetichismo para indicar a adoração de amuletos ou fetiches portadores de virtudes mágicas. Para o filósofo francês Auguste Comte, em meados do século XIX, o fetichismo consistia na atribuição de qualidades mentais humanas a corpos inanimados. (PICKERING, 2009, p.257)

Tylor restringiu a denominação de fetichismo ao culto dos espíritos incorporados em certos objetos materiais, que através deles transmitissem sua influência. Tylor afirmava que, quando os homens alcançaram a concepção de espíritos independentes, que podem encarnar-se nos mais diversos objetos, apareceu o fetichismo. Com ele, o culto à natureza : rios, árvores, pedras, animais, fenômenos atmosféricos.

A crença na existência autônoma da alma conduzia à idéia dos espíritos independentes, que animam a natureza, mas que seriam suscetíveis de possuir os homens. Assim se explicaria o fenômeno da “possessão”, ou seja, a capacidade do espírito de se encarnar num objeto qualquer – um animal, uma planta, uma escultura ou em uma pedra – o que origina o fetichismo.

Outro fenômeno comum a inúmeras sociedades tribais é o totemismo. O totemismo é um conjunto de idéias e práticas baseadas na crença da existência de um parentesco místico entre seres humanos e objetos naturais, como animais e plantas ou objetos inanimados. O conceito refere-se a uma ampla variedade de relações de ordem ideológica, mítica, emocional e genealógica.

Mais que uma religião, o totemismo restringe-se aos casos onde uma sistemática associação de grupos de pessoas com espécies de animais (ocasionalmente plantas ou objetos inanimados) está relacionada com algum elemento de organização social.

Segundo o literário brasileiro João Ribeiro, “totem” é uma expressão tomada à tribo norte-americana dos índios Chippeways (*t’otem* com as variantes *dodem*, *do-daim*). (RIBEIRO, 1919, p.32)

O totem é para as sociedades tribais o objeto ou animal sagrado. Um totem pode ser um animal temido, imitado ou perigoso, uma planta comestível, qualquer alimento básico, ou até mesmo uma montanha. Geralmente ligado à moralidade institucional, o totem é quase invariavelmente impregnado de tabus de evitação ou de consumo rigidamente ritualizado.



fig 56 - "Totem" - Stanley Park, Vancouver - Canadá

Uma peculiar variante totêmica é o chamado “*split totem*” (totem de partes), onde apenas parte de algum animal ou planta é considerada totem. (FRAZER, 1910, p.58)

Em um sub-clã Omaha (tribo indígena originária dos Estados Unidos), por exemplo, a língua do búfalo é considerada totem. O animal inteiro, não. Supõe-se que os “*split totems*” são o resultado da divisão de um grupo totêmico em vários outros grupos e subgrupos. . (FRAZER, 1910, p.11)

Outra expressão da atitude em relação ao totem é a performance nas cerimônias, onde o totem é representado simbolicamente ou realisticamente: máscaras, emblemas, pinturas, fantasias, tatuagens e mutilações são usadas para esta identificação.

O totem também é usado por muitos povos para explicar acontecimentos históricos e mitológicos. As origens dos seres humanos, seus costumes, os nascimentos e mortes são explicados em termos totêmicos. Estes povos tribais acreditavam que em eras ancestrais, só existiam no mundo os animais totêmicos. A alma desses animais passou então a ocupar os

corpos dos seres humanos, continuando sua existência através da reencarnação. Depois da morte, essas almas poderiam voltar ao corpo dos animais totêmicos.

O totem na teoria sociológica, segundo Emile Durkheim é o representante visível da religião social entre os povos relacionados com ele. De acordo com a obra “*The Secret of a Totem*” de Andrew Lang, Durkheim afirma que o totem resulta de uma ação do grupo sobre o indivíduo, pois “o grupo é a força coerciva mais próxima e poderosa a que o indivíduo está sujeito.” (LANG, 1905, p.95)

Existiram muitas outras teorias e hipóteses relacionadas ao totemismo. Uma das teorias mais antigas sobre o tema foi proposta pelo etnólogo escocês John Ferguson McLennan, que buscou entender o totemismo numa perspectiva bastante ampla. Em “*The Worship of Animals and plants*”, de 1869, McLennan não tentou explicar a origem específica do fenômeno do totemismo, mas sim indicar que toda a raça humana passou pelo estágio totêmico num momento remoto de sua evolução.

Entretanto, o primeiro trabalho acadêmico abrangente deste assunto foi realizado em 1910 pelo britânico Sir James Frazer, inspirado nos estudos de Edward Burnett Tylor sobre o animismo. Ele definia o totem como:

“...uma classe de objetos materiais que um selvagem encara com supersticioso respeito, acreditando existir entre eles e todos os membros da classe, uma relação íntima e inteiramente especial...”  
(FRAZER, 1910, p.3)

Em diversas partes do mundo, existe outra instituição sócio-religiosa que muitas vezes é confundida com o totemismo. Trata-se do xamanismo, que cultua espíritos guardiões que são adquiridos individualmente, e aparecem ao indivíduo em visões oníricas. Como geralmente o espírito guardião costuma ter a forma de um animal, o xamanismo é às vezes chamado de totemismo individual, um termo considerado errôneo por alguns antropólogos.

O xamanismo baseia-se na crença de que os espíritos bons ou maus são dirigidos pelos xamãs, sacerdotes espirituais que possuem a capacidade de deixar o corpo físico, trazendo ensinamentos e curas para si e para os outros.

As práticas xamânicas visam adquirir força, “mana”, ou „axé”, para ser alcançado o desenvolvimento de uma consciência religiosa aliada a uma mentalidade animista e mágica, através dos espíritos da natureza ou dos ancestrais.

Outra crença animista bastante antiga é o xintoísmo, religião japonesa baseada no “xintó”, o “caminho dos Kamis”. Segundo o xintoísmo, o mundo todo é povoado por milhões de “kamis”, espíritos que residem em qualquer pessoa, bicho, lugar ou objeto que possua qualidades transcendentais. Rios, pedras, árvores e animais são habitados por eles, por isso toda a natureza é encarada com temor e respeito.

Outra doutrina bastante antiga relacionada à temática animista é a metempsicose, que sustenta a transmigração da alma humana para corpos animais, ou de espécies vegetais. Desse modo, um espírito que hoje anima um corpo humano, poderia retornar ao mundo sob formas vegetais ou animais. Da mesma maneira, a alma de um animal, poderia reencarnar no corpo de qualquer outro ser, inclusive o homem. O dogma da transmigração da alma de um corpo para outro foi aceita por muitos povos antigos e defendida por alguns filósofos modernos.

A partir de estudos, sugere-se que a metempsicose tenha se originado como doutrina espiritual na Índia. Pelos princípios hindus, depois da vida, os seres humanos voltariam a reencarnar em outros seres vivos, até a libertação total da alma.

O princípio do “karma” também se sustenta na crença da transmigração de almas. Trata-se da natureza com que nascemos e que decide nosso destino, a partir do resultado de nossas ações em vidas anteriores.

Acredita-se que a doutrina da metempsicose tenha sido transportada da Índia para o Egito e posteriormente se estendeu até a Grécia e ao Ocidente levada pelo célebre matemático e filósofo grego Pitágoras. No clássico “*Mercador de Veneza*”, Shakespeare faz uma alusão a Pitágoras e à metempsicose:

“Levas-me quase sempre a renegar a fé  
E a crença pitagórica adotar  
Segundo a qual dos animais a alma  
Em corpo humano entrar, Teu espírito,  
Vindo de um lobo, morto por castigo  
De homicídio, em teu corpo refugiou-se.  
És lupino, rapaz, sanguinolento”.  
(SHAKESPEARE, 2009, p.126)

## Capítulo 3 – Antropomorfismo na Animação

### 3.1– A cultura e os códigos simbólicos

Além de dar vida e possibilitar “encarnações” em objetos, animais, plantas ou até mesmo em outras pessoas, os animadores voltados para a cultura dos grupos sociais possuem outra característica peculiar desta prática artística e audiovisual: a de inserir a alma humana nestes personagens através de signos antropomórficos imbuídos de diversos e algumas vezes complexos significados e alegorias criadas por motivações sociais, econômicas, culturais, artísticas e políticas.

O francês Georges Melies foi um dos animadores inaugurais, e passou a criar personagens em filmes de animação no começo do século XX, quando a técnica havia sido recém-descoberta. Meliès é considerado o pioneiro dos efeitos especiais e começou a desenvolver possibilidades de uso deste recurso visual de representações, inspirado em seu ofício antes da descoberta do cinema e da animação. Ele trabalhava como mágico no teatro Robert-Houdin em Paris e a aplicação de truques de mágica em filmes e projeções audiovisuais foi sua marca registrada. A cultura e os códigos simbólicos que permeavam a existência de Meliès eram, notadamente, voltados para o universo circense, daí a influência destas referências na sua obra. As apresentações circenses com bufões, palhaços, mágicos e demônios comandavam este picadeiro audiovisual. Por isto, Meliès é considerado o primeiro “cinemágico”.



fig 57 - “Viagem à Lua” – Georges Melies – França - 1902

Em suas obras, personagens humanos poderiam através de truques de filmagem e edição manual, obter poderes extraordinários como desaparecer, se multiplicar, ficar sem cabeça, ou ter a cabeça ampliada com proporções exageradas. Na maioria dos filmes ele era o próprio protagonista e cobaia para estas experimentações. Também inspirado na literatura fantástica de Julio Verne, Meliés inaugurou o gênero de filmes de ficção científica antecipando a filmagem da chegada do homem à lua para o começo do século XX no filme “*Le voyage dans la Lune*” (A chegada do homem à Lua) em 1902.

Seus personagens também conseguiam transformar-se com barbas e cabelos crescendo e desaparecendo, ou transformando-se em outras pessoas, com a utilização do recurso técnico denominado Stop motion (parada e movimento) em que instantes fotográficos eram organizados de forma que através da sequência de movimentos fossem criados truques visuais que caracterizam a prática artística da animação.

O uso de recursos antropomórficos dos filmes de Meliés era mais voltados para as experimentações corporais em que os personagens animados demonstravam características especiais como elasticidade e achatamento do corpo ou partes dele. Neste novo universo, ações que normalmente seriam mortais aos humanos como queimaduras, quedas de lugares muito altos, ou achatamentos corporais, são vivenciadas por tais personagens sem que lhes cause maiores danos físicos. Estes recursos audiovisuais já indicavam que os seres animados possuem maior capacidade para suportar as limitações normais dos homens, além de burlar a morte e as leis físicas e ópticas. Esta é uma influência fundamental para a elaboração dos signos visuais e antropomórficos que passariam a ser empregados em filmes de animação a partir deste momento.

Para serem elaboradas novas experimentações visuais, a ampliação dos recursos corporais dos personagens proporcionou uma busca estética para outros estilos gráficos. As animações começaram a ser mais desenvolvidas com a aplicação de fotografias, de desenhos e de ilustrações que seqüenciadas, formavam filmes animados com personagens desenhados.

Um dos responsáveis pelo desenvolvimento primordial desta técnica foi o artista plástico e cartunista e animador francês Emile Cohl.

Cohl foi um dos primeiros a experimentar a variação e transformação de formas, objetos e desenhos de animais em fluxos, através de metamorfoses visuais utilizando a técnica de animação 2d (desenho sobre papel). Este artista era integrante de um grupo interessado em

questões estéticas chamado “Os Incoerentes” que se auto proclamavam anti-acadêmicos, anti-burgueses, e anti-rationais.

No curta metragem de 1908 “Fantasmagorie”, objetos e formas geométricas interagem a partir do uso de metamorfoses, inaugurando outra característica que muitas vezes é associada a filmes de animação: a possibilidade surreal, dinâmica e transformadora de transição e transfiguração de formas, personagens e objetos, conforme relata Alberto Lucena Junior:

“Esta estética terá grande influência no cinema de animação de Cohl e será precursora de movimentos revolucionários para a arte do século XX, como o dadaísmo e o surrealismo.” (BARBOSA JÚNIOR, 2002, p.50)

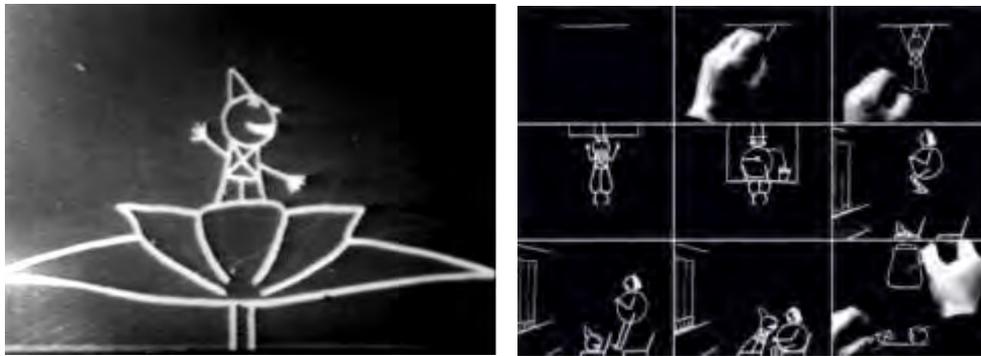


fig 58 e 59 - “ Fantasmagorie ” – Emile Cohl – França - 1908

### 3.2– Zooantropomorfismo

Coube ao artista norte-americano Winsor McCay, exímio ilustrador conhecido por suas histórias em quadrinhos, (gênero que começava a se popularizar e que, ao lado da animação torna-se outra grande referência para a aparição de criaturas antropomórficas) a criação dos primeiros personagens zooantropomórficos animados: “Steve”, um mosquito que perturbava o sono de um homem bêbado, foi o primeiro personagem representado em filmes de animação com corpo de inseto, e feições e acessórios característicos de um ser humano. Usava uma cartola na cabeça, e carregava uma maleta com suas patas. Suas características naturais e biológicas permaneceram intactas, pois o filme representava sua necessidade de se alimentar de sangue humano (BARBOSA JÚNIOR, 2002, p.58)

O mosquito Steve é retratado com um tamanho desproporcional, sendo muito maior do que um mosquito comum, e pousa sobre o rosto do personagem humano alcoolizado e indefeso às investidas do inseto. Antes de iniciar a retirada de sangue do homem bêbado, o mosquito abre sua maleta e pega uma ferramenta semelhante a um amolador de facas para afiar seu bico, demonstrando ser uma criatura afetada e influenciada por práticas culturais de seres humanos civilizados.

Como o homem não oferece resistência, o mosquito vai se fartando de seu sangue até perder o controle e acabar explodindo, revelando também fraquezas humanas relativas a vícios e falta de limites para consumo de alimentos.

Estas qualidades antropomórficas conferiam ao personagem empatia e cumplicidade com o público, em um processo de desconstrução da idéia repugnante que um mosquito remete às pessoas.

O mosquito não somente tinha seus movimentos e impulsos vitais controlados e direcionados por um ser humano, o animador. Ele também recebia qualidades e defeitos típicos das personalidades dos humanos, com o objetivo de cativá-los e permear seus subscientes coletivos e individuais. A personalidade destes personagens era planejada para o desenvolvimento do recurso expressivo, buscando maior identificação com o público.

Mas o personagem antropozoomorfo de Winsor Mcay que alcançou maior popularidade e influenciou a maior parte dos personagens que foram posteriormente criados com estas características foi “*Gertie – The Dinosaur*” em 1914. Gertie era uma espécie fêmea de dinossauro, animada através de desenhos, interagindo com atores reais e obedecendo aos

comandos do artista que a criou, levantando patas e realizando movimentos sugeridos pelo próprio Mcay.



fig 60 e 61 - " Gertie the Dinosaur " – Winsor McCay – EUA - 1914

Este filme inaugurou uma série de procedimentos e recursos técnicos e visuais que seriam determinantes para a história da animação, como por exemplo, o reaproveitamento de desenhos em movimentos cíclicos.

Praticamente na mesma época na Rússia, o animador polonês Wladislaw Starewicz desenvolvia e experimentava a técnica de animação stop motion com bonecos articulados, utilizando personagens antropozoomorfos.

Antes de trabalhar com cinema de animação, Starewicz era diretor de um museu de história natural e, inspirado pelas experiências de Emile Cohl, resolveu utilizar a carcaça de besouros e libélulas, adaptando braços e pernas articuladas para criar filmes, onde os insetos possuíam características humanas e viviam em cidades semelhantes às dos humanos, parodiando aspectos da personalidade humana.

Um dos principais filmes produzidos no período inicial de sua carreira foi "*The Cameraman's Revenge*" em 1912, um filme onde são antecipadas questões pertinentes aos dias atuais como a invasão da privacidade e a possibilidade de uma infidelidade conjugal ser registrada por recursos audiovisuais como uma câmera cinematográfica. Todos os insetos utilizados no filme eram insetos reais empalhados e com pernas e braços articulados e artificiais.



fig 62 - "The Cameraman's Revenge" - Wladislaw Starewicz – Russia – 1912

Neste curta metragem é retratada uma cidade com características idênticas a de uma cidade habitada por humanos com ruas, casas, bares, e carros. Seus habitantes são todos insetos pertencentes a diferentes espécies. Alegando ter um compromisso profissional na cidade, o Sr. Besouro se despede da Sra. Besoura. Porém, ao invés de ir ao trabalho, o besouro resolve parar em um bar onde estava sendo realizado um show de dança de uma sedutora libélula.

O Sr. Besouro sente-se atraído pela libélula dançarina e após o final da apresentação, entra em conflito com um gafanhoto para disputar quem irá cortejá-la. Ao sair-se vitorioso na briga, o besouro leva a dançarina para um motel. Porém, o gafanhoto era um cinegrafista e após perseguir o casal recém-formado, consegue realizar filmagens comprometedoras dos dois, exercendo uma semelhança muito grande com os atuais fotógrafos "*paparazzi*", especialistas neste tipo de flagra entre pessoas conhecidas.

Em outro dia, quando o Sr. Besouro resolve levar sua esposa Besoura ao cinema, ambos são surpreendidos com o conteúdo do filme que estava sendo exibido. Era o produto da filmagem constrangedora com imagens do besouro chegando a um motel com a libélula, feitas pelo cinegrafista gafanhoto.

O sucesso do dinossauro Gertie e dos filmes de Starewicz junto ao público foram um marco na história do antropomorfismo na animação.

A partir daí, esta fórmula passou a ser cada vez mais utilizada pelos novos artistas e animadores, e os personagens antropomórficos tornaram-se praticamente uma tendência a ser seguida e copiada, onde animais e objetos humanizados passaram a representar diferentes estereótipos humanos em circunstâncias completamente diferentes e até opostas.

Porém, a era dos animais antropomórficos é marcada com o surgimento de um personagem completamente inspirado no consagrado ator Charles Chaplin, um dos maiores ícones da história do cinema. (LESLIE, 2002, p.15) Trata-se do lendário gato Félix, a primeira grande “estrela” dos desenhos animados, criado pelo americano Otto Mesmer e pelo australiano Pat Sullivan no início dos anos 1920. Félix surge em um período conturbado, logo após o fim da primeira guerra mundial.

Seu estilo gráfico foi criado de acordo com as teorias psicológicas da gestalt, a partir de formas arredondadas e circulares. Este gato, tão emblemático para a posterior massificação de personagens animados antropozoomorfos das próximas décadas, era dotado de personalidade singular e ao mesmo tempo em que aparentava ser dócil e alegre, também tripudiava de seus oponentes de uma maneira que anos mais tarde se tornaria característica de muitos desenhos de animação.

Outro marco característico dos personagens animados desenvolvido nos filmes de Félix é a sua capacidade surreal de destacar partes do seu corpo ou de realizar transformações em seu corpo inteiro. Elementos gráficos e visuais que simbolizam suas sensações, típicos de histórias em quadrinhos podiam ser convertidos em outros objetos e usados como meios de transporte ou conforme outras necessidades:

“Felix tem o poder até de manipular formalmente as sensações – basta aproveitar o sinal de interrogação que surge na tela enquanto ele se pergunta por uma determinada solução, e pronto: transforma-o numa ferramenta providencial. Com isso ficamos sempre na expectativa de qual maneirismo Félix lançará mão para superar seus problemas – problemas tão insólitos quanto seus artifícios.” (BARBOSA JÚNIOR, 2002, p.78)

O gato Félix era admirado por artistas e escritores renomados oriundos de outras áreas como o escritor inglês Aldous Huxley e o historiador de arte, membro da academia francesa Marcel Brion que enfatiza suas qualidades e a complexidade de seu temperamento:

“Ele escapulira da realidade dos gatos; havia sido caracterizado com uma extraordinária personalidade. Quando ele está caminhando como um homem preocupado, com sua cabeça enterrada nos ombros, seus braços para trás, ele não cabe em um gato, e é irreal em um homem... Nada lhe é mais familiar do que o extraordinário e, quando ele não está envolvido pelo fantástico, ele o cria... É essa faculdade criativa que nos prende completamente a Félix. Isso surge de dois estímulos mentais: espanto e curiosidade, as virtudes dos poetas e sábios... Felix constrói um universo usando apenas duas propriedades, ambas originadas nele, signos materiais do estado de sua própria alma: o ponto de exclamação e o ponto

de interrogação. Nada mais é necessário para construir um mundo.”  
(SOLOMON, 1994, p.34)

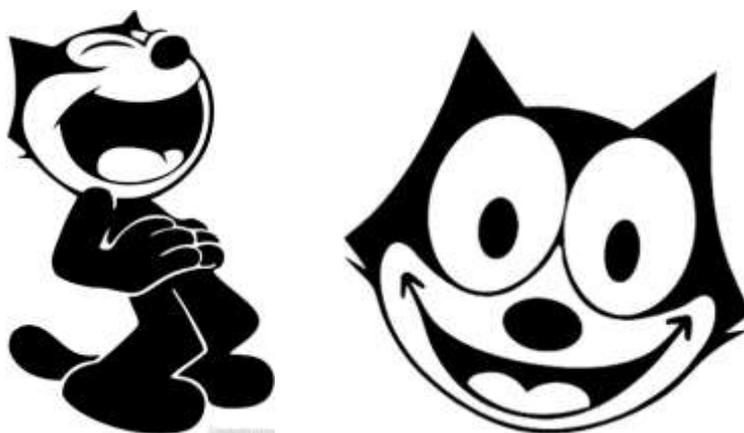


fig 63 - “O Gato Félix” – Otto Mesmer e Pat Sullivan – EUA - 1920

Apesar de ter sido um dos primeiros personagens animados a obter sucesso comercial com aplicações e vendas de objetos licenciados com sua marca, Felix não tinha limitações e restrições em relação a valores morais conservadores, podendo ter liberdade o suficiente para ser politicamente incorreto. No filme “*Felix dopes it out*”, estimula o consumo do alcoolismo (neste filme, o consumo de bebidas alcoólicas é a solução encontrada por Felix para amenizar os problemas pessoais de outro personagem que não desejava ter um nariz vermelho. Quando começa a beber, este personagem fica com o nariz azul) e brinca com proibições sociais (como a própria lei seca, vigente nos Estados Unidos) envolvendo consumo de bebidas e outros hábitos sociais considerados transgressores.

Felix participa de organizações sindicais no filme “*Felix revolts*” de 1923, e acontecimentos recentes também são retratados como por exemplo a guerra civil russa, no filme “*Felix all puzzled*” de 1924.

A maioria de suas ações eram inspiradas pelas atitudes identificadas com o período em que Felix surgiu: “the roaring twenties” (os loucos anos 20) época sobretudo, de dinamismo social, artístico e cultural principalmente na América do Norte, mas também em Londres, Berlim e Paris. O espírito dos agitados anos vinte foi marcado por um sentimento geral de descontinuidade associado à modernidade com a ruptura com as tradições vigentes e um desejo de afastamento do clima hostil e nefasto que pairava no mundo durante a primeira grande guerra mundial.

Felix torna-se um símbolo cultural característico de um período histórico e sua influência em todo o mundo foi tão significativa, que até hoje é cultuado com um ícone da cultura pop do século XX, mesmo não sendo mais tão associado atualmente com o momento cultural do qual foi símbolo na década de 20.

O seu impacto e influência na época resultou também em uma série de criações de personagens idênticos (gatos pretos com formas arredondadas) que foram utilizados por outros estúdios, participando como protagonistas ou coadjuvantes como por exemplo, o gato Julius, personagem secundário de uma série produzida por Walt Disney de 1923 a 1927 chamada “*Alice’s Comedies*”, inspirada no conto de Lewis Carroll.

Outro grande personagem deste período a alcançar o estrelato na década de 30, foi Betty Boop, que curiosamente percorreu trajeto inverso em termos de antropomorfismo. Originalmente criada para ser uma cadela poodle francesa com características humanas (apareceu primeiro desta forma no início de sua série de filmes), foi modificada por seu criador, o animador americano Dave Fleischer, em um personagem humano (apesar de continuar possuindo características desproporcionais e caricatas). Boop foi inspirada em uma cantora popular da época chamada Helen Kane. Nos primeiros filmes da série de Betty Boop, mesmo após ter sido transformada em uma humana, ela namorava um cachorro antropozoomorfo chamado Bimbo, e as animações eram repletas de elementos surrealistas onde praticamente todos os animais e objetos (inclusive os dedos da mão de Betty em um dos filmes) eram antropomórficos e animáveis.

Betty foi reconhecidamente a primeira personagem animada a representar de fato uma mulher sensual. Suas saias curtas, e maneira estilosa de se vestir, andar, dançar e falar, associados a um corpo esbelto e intencionalmente sensual, fazem dela uma personagem de vanguarda em sua época. Seus filmes eram destinados ao público adulto, e as platéias cultuavam sua ousadia e atitudes modernas além dos elementos sexuais e psicológicos que eram abordados em seus filmes animados.

Assim como Felix simbolizava os “loucos anos vinte”, Betty Boop foi considerada um dos principais símbolos culturais dos anos 30, a “era da grande depressão”, período muito associado com a grande relevância cultural obtida pelas músicas de jazz, elemento sonoro obrigatório na maioria dos filmes de Betty.

Mas o seu caráter sedutor e sexual foi considerado abusivo e perverso por um órgão governamental norte americano denominado “Associação de produtores cinematográficos dos Estados Unidos”. Este órgão criou em 1934 uma lei de censura e regulamentação das produções audiovisuais nos EUA, sendo batizada de “código Hays” em homenagem a um dos

líderes do partido republicano chamado William H. Hays. Esta lei, apoiada em valores ultraconservadores e nacionalistas passou a proibir a exibição nos Estados Unidos, da maior parte dos filmes independentes que eram produzidos na Europa neste período, com a alegação que violavam o estilo de filmes de Hollywood, e que poderiam motivar alterações estéticas em filmes americanos que não condiziam com os valores morais e econômicos que eram retratados nas produções Hollywoodianas.



fig 64 - “Betty Boop: antes e depois do Código Hays” – EUA  
<http://www.mentalfloss.com/blogs/archives/51551>

Além disto, diversas produções audiovisuais nos Estados Unidos tiveram que sofrer drásticas alterações estruturais para poderem continuar a ser exibidas.

Os elementos antropomórficos sensuais e inovadores contidos nos filmes de Betty Boop tiveram que ser censurados e a série de filmes desta carismática personagem foi obrigada a passar por uma grande reformulação de conteúdo.

Primeiramente, Betty Boop foi obrigada a ser retratada com saias longas e roupas comportadas aparentando ser uma jovem dona de casa, “pura” e comportada.

Posteriormente, Bimbo o namorado de Betty que tinha forma de um cachorro antropomorfo, foi retirado da série (sob alegação de zoofilia e perversão sexual), para que ela passasse a ter apenas namorados que fossem personagens humanos, e paradoxalmente tornar-se dona de um cachorrinho não-antropomórfico (com características totalmente animais) chamado Pugdy.

Essas alterações radicais diminuíram o interesse do público pela série de filmes de Betty Boop, pois afinal suas principais características foram reprimidas e sufocadas, condenando a continuação da produção de seus filmes e indicando a necessidade dos estúdios que produziam suas animações (Paramount Pictures) a desenvolverem novos personagens animados para lhe substituírem, preferencialmente personagens humanos.

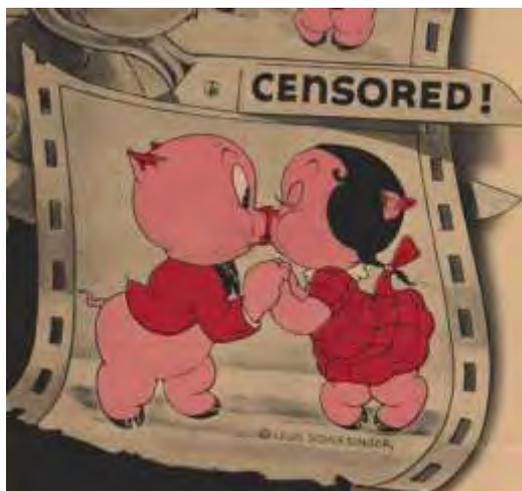


fig 65 - "Gaguinho beijando sua namorada Petúnia: censurados pelo código Hays"  
Look Magazine, 17 de Janeiro de 1939, EUA

<http://www.cartoonbrew.com/classic/hollywood-censors-its-animated-cartoons-1939-2775.html>

O código Hays também restringiu o comportamento de outros personagens de desenhos animados norte-americanos. A representação de beijos e carícias entre personagens zooantropomórficos foi sumariamente banida neste período. Embora este tipo de cena fosse muito comum em filmes de romance com atores de Hollywood, os censores não viam com bons olhos por exemplo, o beijo entre o personagem Gagoo com sua namorada Petúnia, ambos porcos antropomórficos.



fig 66 - "A vaca Flossie em 1930, em 1932 e em 1939. alterações impostas pelo Código Hays"  
Look Magazine, 17 de Janeiro de 1939, EUA

<http://www.cartoonbrew.com/wp-content/uploads/look3lo.jpg>

Da mesma forma, uma rigorosa análise feita pelos censores obrigou animadores a colocarem roupas humanas em personagens animais. A vaca Flossie, por exemplo, era

representada inicialmente apenas como uma vaca quadrúpede com um sino pendurado em seu pescoço. Após a censura promovida pelo código Hays, Flossie teve que utilizar uma saia cobrindo a parte traseira de seu corpo. Uma mudança ainda mais radical foi feita, com a vaca Flossie sendo representada de forma bípede, vestida com um longo vestido cobrindo todo seu corpo, como se fosse uma donzela humana.

Enquanto a modificação comportamental significou o fim de alguns personagens zooantropomorfos, também garantiu a outros sua sobrevivência e referência para o capitalismo e para a cultura de massa. O personagem que definitivamente viria a simbolizar os Estados Unidos, o sistema econômico capitalista, a globalização e a era da apropriação e utilização de animais antropomorfos como formas de sedução comercial pelos mais variados produtos e serviços, é um camundongo que originalmente foi criado pelos animadores Walt Disney e Ub Iwerks para ser um coelho.

Oswald, the Lucky rabbit (Oswald, o coelho sortudo) surgiu em 1927 após o fim da já citada série “*Alice’s Comedies*”. Este coelho negro com formas arredondadas também foi influenciado pelo gato Felix. Em alguns de seus primeiros filmes é relatada com humor a acentuada capacidade de procriação de sua espécie, os coelhos. No filme “*Poor Papa*” de 1928, Oswald procura diversas maneiras de interromper o contínuo e acelerado fluxo de nascimento de novos coelhos, após receber uma reclamação de uma cegonha (apropriando aos coelhos, as lendas das cegonhas que carregam bebês humanos recém-nascidos para serem entregues aos seus pais).

Após divergências contratuais, os direitos de produção e exibição dos filmes de Oswald ficaram com os estúdios de animação da Universal, culminando com o afastamento de Disney e Iwerks dos filmes deste personagem criado por ambos.

Então, Walt Disney e Ub Iwerks decidiram criar um novo personagem antropomorfo com as mesmas características estéticas e comportamentais de Oswald. Porém, este novo personagem não seria mais um coelho, e sim um camundongo chamado Mickey. O nome inicial do camundongo era Mortimer, e depois foi alterado para Mickey por indicação de Lilian Bounds, esposa de Walt Disney. (SUSANIN, 2011, p.190).

Os animadores fundaram os estúdios Disney e obtiveram um estrondoso sucesso com este personagem, sem dúvida alguma o mais famoso personagem antrozoomorfo de todos os tempos. Em seus primeiros filmes, Mickey apresentava um comportamento bem diferente dos dias atuais. Nos seus primórdios, consumia bebidas alcoólicas e fumava charutos, além de ter maior liberdade para apresentar comportamentos não convencionais.

Com a percepção de que seus filmes passavam a atrair a atenção de um público infantil crescente, Disney alterou cuidadosamente os atos de Mickey para que pudesse ser admirado por crianças sem a necessidade de polêmicas ou atitudes não conservadoras. Além de Mickey, os estúdios Disney criaram e produziram muitos outros personagens antropozoomorfos inspirados em outros animais, como cachorros, patos, gansos, cavalos, vacas, grilos, etc.

É digna de observação a contraditória relação entre o camundongo Mickey e seu cachorro de estimação Pluto. Apesar de ambos serem declaradamente animais que existem no mundo dos humanos, existe uma relação de dominação estabelecida por Mickey, pois Pluto não é um ser antropomorfo. Ele vive neste universo com todos estes outros animais (inclusive com outros cachorros) que falam e agem como seres humanos, mas continua sendo um cachorro, fiel companheiro da humanidade de Mickey. E, além disto, o melhor amigo de Mickey é um personagem que também é cachorro, porém antropomorfo e capaz de falar e agir como um atrapalhado humano, chamado Pateta.

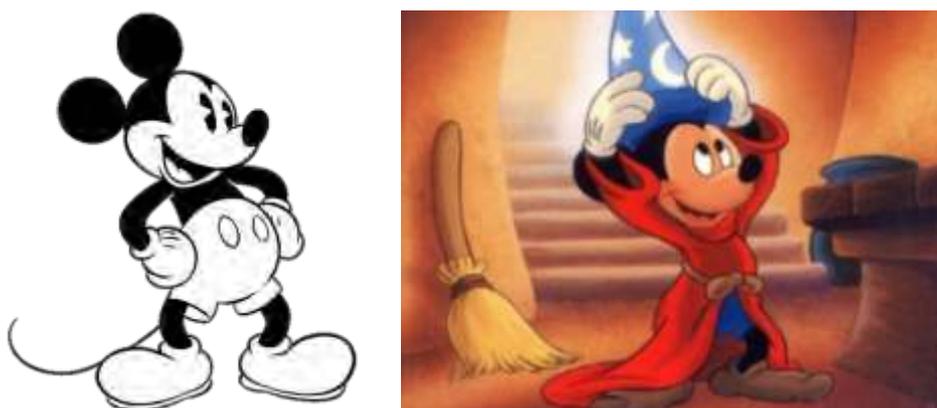


fig 67 - "Mickey Mouse em dois momentos distintos: em preto e branco e no filme Fantasia"  
Walt Disney - EUA

Além dos filmes com estes célebres personagens, Disney e sua equipe também lideraram o desenvolvimento de aprimoramentos técnicos, artísticos e tecnológicos capazes de transformar e revolucionar as formas de produzir filmes de animação e distribuí-los para todo o planeta.

Os filmes de Walt Disney obtiveram consagração internacional, principalmente no período entre 1937 a 1941, durante a chamada "era de ouro da animação" e popularizaram em definitivo o antropomorfismo na animação. Jamais em outro período da história até então, animais humanizados tornaram-se tão populares em todo o mundo, e seu alcance global estava totalmente associado ao desenvolvimento dos veículos de comunicação em massa e

impulsionado pelo próprio sistema capitalista, que transformava estes personagens em produtos rentáveis para a indústria cultural.

Os pesquisadores chilenos Ariel Dorfman e Armand Mattelart fazem críticas contundentes na obra "*Para ler o Pato Donald*" ao suposto ideal imperialista norte americano que, sob o disfarce de animais antropomórficos, seria a marca característica dos personagens de Disney. Dorfman e Mattelart ao fazerem uma análise comportamental dos personagens de Disney, identificam curiosidades e contradições que seriam justificadas por estratégias de comunicação de massa e domínio ideológico.

A natureza animal e antropomórfica dos personagens de Disney é questionada como uma forma de inserir valores e características de adultos em corpos de animais "inocentes e pueris", para atrair a atenção do público infantil:

“Nisto reside o fato de que seu mundo está povoado de animais. Através disso, a natureza invade tudo, coloniza o conjunto das relações sociais, animalizando-as e pintando-as (manchando-as) de inocência. A criança tende, de fato, a identificar-se com a brincalhona bestialidade dos animais. À medida que o menino cresce vai compreendendo que as características do animal (maduro) correspondem a alguns de seus próprios rasgos evolutivos psicossomáticos. Ele tem sido, de certa forma, como esse animal, vivendo sobre quatro patas, sem fala, etc. Assim, o animal é o único ser vivo do universo que é inferior ao menino, já superado por este, e que é o seu boneco animado.

(...) Depois, não se dão conta quando ao fechar as portas atrás deles, os animais se convertem, sem perder sua forma física, sem tirar a máscara simpática e risonha, sem perder seu corpo zoológico, em monstruosos seres humanos. A obsessão de Disney pela natureza, sua nostalgia em seguir um mundo que ele sente profundamente perverso e culpado leva-o a exagerar esta tendência ainda mais, como se não bastasse expulsar a verdadeira natureza dos animais e usar somente seu corpo impostor.  
"(DORFMAN; MATTELART, 1987, p.41-42)

De acordo com a avaliação dos autores, um dos principais motivos que impulsionam personagens do universo Disney a se aventurarem em busca de tesouros e riquezas esquecidas de civilizações passadas, é a possibilidade de convertê-los em moedas de ouro. Desta forma, artefatos que caracterizam e simbolizam culturas ancestrais de outros países são encontrados, "roubados" (assim como aconteceu com resquícios das civilizações egípcias e mesopotâmias, que hoje se encontram em museus de importantes cidades em todo o mundo) e trocados por ouro. Segundo Ariel Dorfman e Armand Mattelart, esta tendência para a captura de tesouros de povos antigos está evidenciada nos desenhos animados sobre as aventuras do Tio Patinhas,

personagem que simboliza um milionário capitalista americano, dono de uma imensa caixa forte repleta de moedas de ouro:

“Esta destruição sem vestígios de civilizações passadas serve convenientemente a Disney para cavar um abismo entre os atuais habitantes inocentes e seus moradores anteriores não-antepassados. A civilização antiga é o tio do objeto e o pai é o que fica com ele ao tê-lo descoberto, ao haver-lhe rasgado a cobertura do tempo. Ainda assim, o objeto mantém uma débil ligação com a civilização perdida. Nos enormes pecúlios de Tio Patinhas (para não se aludir a Mickey, que nunca armazena nada, e nem se fala de Donald) não há jamais o mínimo sinal de um objeto manufaturado. Só notas e moedas. Apenas o tesouro sai do país de origem, troca o dinheiro de Tio Patinhas, perde a sua forma, e é tragado pelos dólares. Perde esse último vestígio que pode ligá-lo a pessoas, ao tempo, a lugares.” (DORFMAN; MATTELART, 1987, p.74)

Artistas que em algum momento trabalharam com Disney, foram contratados por outros grandes estúdios para liderarem departamentos de animação e desenvolverem a criação de novas séries envolvendo inúmeros personagens. A maior parte dos filmes e séries de animação produzidos por estúdios chefiados por artistas saídos dos estúdios Disney, apresentava uma característica em comum, buscar romper com o estilo narrativo característico dos filmes de Disney, assim como criar personagens com formatos e personalidades completamente distintas das de Mickey e sua turma.

O aspecto zooantropomórfico, porém, continuou valorizado, constituindo-se em um elemento central para a criação de grande parte dos novos personagens oriundos dos estúdios Warner Bros e MGM. No entanto, foi criado um tipo de humor mais ácido e até violento, apresentado em um ritmo narrativo completamente alucinado e veloz, através de personagens desenhados com estilo gráfico e design cada vez mais propícios para a representação de movimentos que representassem agilidade, vivendo situações surreais e desvairadas. Um novo vocabulário audiovisual e cinematográfico foi incorporado pelos filmes de animação de um modo geral.

As séries de filmes animados do estúdio Warner Bros, conhecidas como "*Looney Tunes*" e "*Merrie Melodies*" inicialmente pretendiam servir como um veículo de projeção do vasto acervo musical que pertencia ao estúdio. A animação em si não era o objetivo principal. Os primeiros personagens constantemente transformavam objetos comuns em instrumentos musicais, assim como a ação dos filmes era direcionada a partir das trilhas e efeitos sonoros, conforme relata Christopher Lehman:

“A predominância musical nas primeiras animações sonoras também foi derivada de motivações comerciais. Os distribuidores de Hollywood contratavam produtores de desenhos animados, com a obrigação contratual de serem utilizadas músicas de propriedade dos próprios distribuidores. Nos filmes de animação da Warner Brothers Pictures, cada desenho apresentava uma coreografia baseada em alguma canção de propriedade do estúdio. ”(LEHMAN, 2007, p.16)

Após experimentarem personagens humanos sem muito êxito, os animadores da Warner desenvolveram personagens com características zooantropomórficas, obtendo imenso sucesso perante o público, por apresentarem ao mundo da animação um estilo inovador e inusitado. Estes personagens conseguiram que suas próprias personalidades excêntricas, atitudes anárquicas e piadas visuais jamais vistas, ganhassem mais destaque do que as músicas de fundo que, mesmo assim, passaram a ter ainda mais divulgação. O coelho Pernalonga e o pato Patolino, principais protagonistas dos desenhos da Warner Bros, assumem um aspecto de anti-heróis, subvertendo relações naturais, invertendo leis da física, e confundindo seus oponentes com malícias e trapaças.

De acordo com a pesquisadora Sheila Walker, a criação do Pernalonga foi influenciada por um antigo personagem proveniente de contos da tradição oral afro-americana chamado coelho Br'er ("*Br'er Rabbit*") (WALKER, 2001, p.17). Assim como pernalonga, o coelho Br'er (abreviatura da palavra inglesa "*brother*", irmão) era um animal antropomórfico que aplicava truques em pessoas ou em outros animais. Apesar de pequeno, possuía agilidade sobrenatural, podendo estar em qualquer parte. Antes do surgimento de Pernalonga, o coelho Br'er já havia aparecido em versão animada, interagindo com atores reais no filme "*Canções do Sul*", produzido pelos estúdios Disney. Walker discorre acerca da utilização de elementos com origens africanas para a criação de ícones americanos, utilizando Pernalonga como referência:

“A discussão sobre as origens africanas de elementos formadores da cultura popular dos Estados Unidos da América, como bem demonstrado pelo personagem de desenho animado Pernalonga, evidencia muitas questões sobre as origens não-brancas de uma figura tipicamente americana. Origens, que possuem amplas aplicações e implicações. O Pernalonga parece ser uma versão midiática do coelho afro-americano Br'er. Parte do ciclo de histórias de lebres e coelhos, comuns na África ocidental, mantiveram as suas virtudes educacionais e lúdicas na tradição oral afro-americana. Elas foram coletadas e colocadas na tradição literária por escritores americanos brancos, que as popularizaram como

cultura de massa. Assim, o jeito transgressivo de andar e de falar do coelho antropomórfico, teve origem no personagem Br'er, que foi reformulado e comercializado, tornando Pernalonga em um ícone para todos os americanos."(WALKER, 2001, p.17)

Uma das principais características dos personagens da série "*Looney Tunes*", é a inspiração nas antigas fábulas gregas e orientais, para possibilitar que animais menores e mais lentos obtivessem êxitos perante animais maiores e mais ágeis. Um bom exemplo deste "retorno às fábulas" pode ser encontrado na série de três filmes estrelados pelo coelho Pernalonga e pela tartaruga Cecil. Apesar de raramente ser derrotado por qualquer outro personagem em seus filmes, Pernalonga reviveu a fábula ancestral da corrida entre "*A lebre e a tartaruga*", sendo derrotado três vezes por Cecil, uma tartaruga lenta e aparentemente inofensiva, porém muito esperta e inteligente.

As perseguições e caçadas entre personagens humanos e animais antropomórficos, ou entre animais cujas espécies na vida real constituem o ciclo presa/predador tornam-se extremamente populares e recorrentes, caracterizando o próprio gênero do desenho animado e sendo o mote principal para a criação de novas séries de personagens.



fig 68 - "Tartaruga vence o Coelho" - Tex Avery (Warner Bros), EUA, 1941

Além de Pernalonga e Patolino, que constantemente se divertem ao serem ameaçados por caçadores humanos ou animais predadores, o personagem Pica Pau obteve muita popularidade devido à sua crueldade e frieza implacável com seus perseguidores e opositores.

Na série "*Papa-Léguas e Coiote*", uma acelerada perseguição se sucede entre os dois personagens,( estes animais são muito velozes no mundo natural) em um cenário árido e desértico. Apesar de ambos possuírem características antropomórficas, o aspecto humano aparece muito mais atuante no Coiote, pois em cada filme da série, ele planeja capturar sua

presa, que aliás não possui nenhum traço de humanidade, (não fala e nem se movimenta como ser humano) através de engenhosas invenções criadas a partir de complexos cálculos e elaborados estudos. No final estes planos sempre falham e o coioote invariavelmente despenca de enormes penhascos, assemelhando-se aos terríveis mitos gregos dos castigos cíclicos. Maurice Charney compara a rotina de fracassos do coioote antropomórfico ao mito de Sísifo, que tinha que diariamente carregar uma pedra até o alto de uma montanha, para logo em seguida vê-la cair, e ter que começar tudo de novo sucessivamente:

“Uma das fórmulas mais comuns em desenhos animados do período posterior ao filme mudo e após os primeiros filmes sonoros eram as mini-narrativas de perseguições. Seja por comida, status, desejo sexual ou sobrevivência, o desenho animado americano possui um formato de narrativa onde os personagens seguiam funções claramente condicionadas: Caça ou caçador. As animosidades clássicas entre animais motivaram estes filmes animados, como por exemplo na série do Coioote Wile contra o Papa-Léguas, que é uma ilustração alegórica do mito de Sísifo. O Papa-Léguas está sempre fora do alcance do Coioote, mas por causa de seu comportamento obsessivo, o Coioote está condenado a perseguir o pássaro, sempre falhando.”(CHARNEY, 2005, p.146)

A série "*Tom e Jerry*" produzida no estúdio MGM, apresentava personagens antropomorfos com características peculiares. Embora o gato Tom e o rato Jerry (às vezes acompanhados do cachorro Spike e de seu filho Tyke) se movimentem como bípedes e são capazes de realizar atividades humanas como tocar instrumentos musicais, pescar, dançar, e manusear ferramentas, eles vivem em ambientes domésticos dominados por personagens humanos, exercendo papéis mais próximos ao aspecto animal não humanizado.

Tom é o gato de estimação de uma família humana e mora dentro da casa. Jerry, além de viver clandestinamente na mesma casa em um buraco na parede, e ser constantemente perseguido por Tom, consegue na maioria das vezes escapar. Além disso, é capaz de roubar alimentos na cozinha para levar ao seu esconderijo. Ao contrário de outros personagens, eles raramente aparecem falando. Os filmes da série se passam sob uma perspectiva visual dos animais, portanto os seres humanos são sempre retratados da cintura para baixo, na maioria das vezes aparecendo apenas as pernas e os pés.

Tom e Jerry participaram também de trechos de longas metragens de Hollywood, interagindo com atores reais. Em uma sequência do filme musical "*Dangerous when wet*", aparecem em um sonho vivido pela personagem da atriz Esther Williams, dançando balé

embaixo d'água. No filme musical "*Anchors Aweigh*", Jerry contracena uma coreografia clássica na história do cinema, ao lado do ator e dançarino Gene Kelly..

Em filmes de animação recentes, animais naturalmente predadores se tornaram amigos de suas presas, e por isso, não os atacam. É o caso da amizade entre o Tigre dentes de sabre Diego com a preguiça Sid, em "*A Era do Gelo*", e do leão Alex com a zebra Marty em "*Madagascar*".

Os personagens Manda Chuva e Zé Colméia, ambos produzidos pelo estúdio Hanna e Barbera, interagem constantemente com personagens humanos associados a autoridades policiais. A trama dos filmes do gato Manda Chuva é ambientada nas ruas de Nova Iorque, onde o protagonista lidera uma gangue de gatos de rua antropomórficos. Na maior parte dos episódios, um policial humano conhecido como guarda Belo tenta sem sucesso expulsar a gangue das ruas. O urso Zé Colméia, ao lado de seu parceiro Catatau, habitam uma reserva florestal e constantemente precisam ser repreendidos pelo guarda florestal Smith(caracterizado como um humano) para que não se alimentem de alimentos de seres humanos que frequentam o parque. Apesar de ser capaz de conversar com o guarda florestal através de fala humana e até usar acessórios como chapéu e gravata, o instinto de urso de Zé Colméia representa perigo à ordem da reserva e precisa ser vigiado de perto.

Enquanto que em muitas animações o fato de animais poderem cantar ou falar com pessoas não proporciona nenhuma surpresa ou reação de espanto em personagens humanos, a animação "*One Froggy Evening*" dirigida pelo animador Chuck Jones apresenta justamente a situação oposta.



fig 69 - "*One Froggy Evening*": Chuck Jones (Warner Bros), EUA, 1955

Ao encontrar uma caixa perdida no meio de um prédio em demolição, um trabalhador se depara com um sapo antropomórfico que após aparentar ser um sapo comum, começa a cantar e dançar caracterizado com uma cartola na cabeça e bengala na mão. Ao perceber este

fenômeno, o trabalhador já se imagina ficando rico através desta descoberta. Porém, toda vez que o homem leva o sapo para outras pessoas verem, ele se comporta como um sapo comum, lhe causando imensa frustração.

Alguns personagens zooantopomórficos dos filmes de animação, simbolizam mudanças comportamentais proporcionadas pelos movimentos culturais ou "contra-culturais" de suas épocas. O comportamento transgressor e alternativo dos anos sessenta foi representado pelos longa metragens animados por Ralph Bakshi sobre o gato "*Fritz*", personagem adaptado das histórias em quadrinhos "underground" do cartunista Robert Crumb.

Ao romper com tabus e abordar temas polêmicos como o uso de drogas, o movimento negro "black power" e o sexo grupal (no caso, realizado entre animais de diferentes espécies), Bakshi caricaturizou a juventude hippie e adepta da "contra-cultura" através de animais antropomórficos.

O estúdio Aardman, especializado em animação stop motion, no filme inicial da série "*Creature Comforts*" representou a caracterização de estrangeiros vivendo no Reino Unido, de uma forma cômica e inovadora.



fig 70 - "*Creature Comforts*" - Nick Park e Richard Golezowski (Aardman Animations). Inglaterra, 1989

Foram realizadas entrevistas com estrangeiros de diversas nacionalidades para que comentassem os aspectos que consideravam positivos e negativos no Reino Unido. Os animadores então, criaram bonecos de animais antropomórficos para dublarem as vozes originais através de animação. O sotaque de cada um conferiu naturalidade e fluência ao movimento dos personagens. Um estudante brasileiro que morava em Londres, foi representado por um boneco de leopardo. O sentido das perguntas aos entrevistados também foi alterado, dando a impressão que os animais estavam comentando sobre suas condições ao morar em um zoológico.

### 3.3– O Ser Humano representado na Animação

Antes da invenção do cinema havia uma forma de entretenimento popular conhecida como "*lightning sketches*", apresentação onde um desenhista contava uma história ao público realizando uma performance enquanto ia desenhando, modificando e acrescentando novos desenhos. Este espetáculo configurava uma idéia mística ao associar o artista como criador, modificando os rumos de sua narrativa através de suas ilustrações e intervenções visuais, na medida em que os acontecimentos eram proclamados.

Este tipo de performance inspirou a criação das primeiras experiências com animação na história do cinema. Animadores aproveitaram a essência dos "*lightning sketches*" para, através de recursos audiovisuais, reforçar os efeitos aparentemente mágicos, conferindo tridimensionalidade aos desenhos. Os desenhistas apareciam nas filmagens interagindo com suas criações. Ao desenhar uma cartola na mão de um personagem, uma sequência com efeitos de animação permitia que uma cartola de verdade fosse colocada na mão do desenhista como se estivesse retirando-a do papel para ser colocada em sua cabeça. O mesmo ocorria com canecos de cerveja, charutos, entre outros efeitos. O filme "*The Enchanted Drawing*" de 1900, realizado por James Stuart Blackton explora esta estética.

Neste primeiro momento, o animador aparecia nos filmes com certa frequência, exercendo sua função de criador, e em muitos casos tendo de lidar com a autonomia que suas criações almejavam obter, conforme afirma Jack Zipes, reforçando o aspecto psicológico proveniente deste conflito:

“Um dos aspectos mais interessantes dos primeiros filmes de animação é a forte tensão psicológica entre o artista e as personagens que ele desenha, ideal para uma leitura freudiana ou lacaniana, pois os artistas ameaçam sempre tirar a "vida" das personagens, que em paga tentam desapossar o artista da sua caneta (falo) ou da sua inspiração, a fim de ganhar o controle da sua vida.”(ZIPES, 1995, p.21)

James Stuart Blackton também fez parte de um seleto grupo de pioneiros da animação que introduziu outra característica muito utilizada para a auto representação da forma humana por inúmeras gerações de animadores : a caricatura. Muitos dos primeiros artistas a experimentar a animação cinematográfica tiveram como fonte de inspiração a caricatura na imprensa. O termo inglês "*cartoon*" significa "caricatura" e assim como era utilizada em jornais impressos para retratar políticos, personalidades, pessoas importantes e cotidianas da sociedade , a caricatura migrou para a animação desde seu surgimento.

Os filmes de animação sempre se caracterizaram justamente por representar uma realidade ilusória distinta do realismo obtido pelo cinema com atores e imagens reais. A caricatura serve perfeitamente para a caracterização do ser humano sem a necessidade de uma representação realista, dando margem para a acentuação de traços característicos e às vezes cômicos como narizes, orelhas e cabeças desproporcionais aos corpos de personagens humanos.

A diversas famílias de seres humanos representadas de forma caricata é tema recorrente de algumas séries de animação que, por retratar situações aparentemente cotidianas, costumam obter grande popularidade e serem assistidas por pessoas em todo o mundo. Sem a necessidade de "ocultar" as características tipicamente humanas de seus personagens em animais ou outras criaturas antropomórficas, as séries norte-americanas "*Os Flintstones*" e "*Os Jetsons*", ambas criadas pelo estúdio de animação "Hanna e Barbera" (dos animadores William Hanna e Joseph Barbera) abordam como tema principal o cotidiano de famílias que vivem em períodos completamente distintos da história da humanidade. Enquanto "*Os Flintstones*" vivem em um período pré-histórico, "*Os Jetsons*" são a família humana do futuro. As duas séries procuram estabelecer analogias e conexões com as famílias americanas e o modo de vida ocidental apresentando elementos da cultura pop e da sociedade de consumo. As séries enfatizam os recursos tecnológicos, ferramentas de trabalho e objetos domésticos de ambos os períodos históricos, do passado e do futuro.

A família pré-histórica convive com aparatos tecnológicos arcaicos, residências e meios de transporte construídos basicamente com pedra, madeira e plantas, conforme afirma Stephen Kline:

“Como seres humanos primitivos, cujas vidas possuem paralelos com as da típica família americana, muito do humor da série foi pensado a partir das tecnologias arcaicas. Seja no carro de rodas feito de pedra, ou na pista de boliche, os "*Flintstones*" confortaram os norte americanos sobre a normalidade de sua realidade suburbana."(KLINE, 1993, p.127)

Outro elemento característico presente nos episódios de "*Os Flintstones*" é a necessidade de utilização de animais pré-históricos para o funcionamento de determinadas ferramentas tecnológicas. O esforço humano também é necessário em alguns casos, como por exemplo, para dar partida em automóveis, onde o motorista e demais passageiros precisam correr com os pés para o carro funcionar.



fig 71 - "Os Jetsons" : Hanna & Barbera , EUA, 1963



fig 72 - "Os Flintstones" : Hanna & Barbera , EUA, 1960

Em "*Os Jetsons*" a sociedade humana aparece favorecida por "maravilhas tecnológicas" como uma babá-robô (máquina antropomorfa), e meios de comunicação avançados onde se visualizam as faces de quem estivesse fazendo contato audiovisual. Como a série foi lançada em um período onde a televisão começava a se popularizar como artigo doméstico fundamental, a fusão de televisão com telefone usada pela família do futuro encantava as audiências. O senso de imaginação e criatividade de Hanna e Barbera possibilitou que fosse criada a representação de dispositivos futuristas visionários, como esteiras rolantes, máquinas de fazer e esquentar instantaneamente alimentos, carros voadores e alguns outros utensílios tecnológicos que foram de fato desenvolvidos no início do século XXI, como os modernos aparelhos de telefonia móvel e seus múltiplos recursos. A relação entre a família Jetson e sua dependência aos dispositivos tecnológicos é abordada por Lincoln Geraghty:

“A família Jetson vive em um futuro utópico, onde seres humanos são beneficiados por elaborados robôs, máquinas e todo recurso tecnológico possível de ser imaginado pelos criadores da série. Parodiando o pesadelo suburbano dos anos 50, com George Jetson sentindo-se preso ao seu trabalho no escritório e pressionado por Mr. Spacely, seu tirânico chefe, a série utiliza ficção científica com clichês de comédia para enfatizar o absurdo da dependência humana em relação à tecnologia, para tornar sua vida mais fácil.” (GERAGHTY, 2009, p.46)

O gênero de séries de animação retratando famílias humanas e suas crises cotidianas, (assim como em produções para a televisão com atores reais) motivou a criação de outras famílias animadas como por exemplo, a família romana vivendo na antiguidade em "*Roman Holidays*" (traduzido para a versão em português como "*Os Mussarelas*") ou a atual e consagrada paródia que satiriza a família americana moderna, "*Os Simpsons*".

A UPA (união de produtores da América) estúdio norte americano de animação criado a partir de dissidentes dos estúdios Disney durante a segunda guerra mundial, buscava desenvolver um estilo completamente oposto à estética realista de Disney. Seus artistas se opuseram à criação de personagens zooantropomorfos, optando por caricaturas de personagens humanos. Os principais personagens humanos caricaturizados do estúdio UPA possuíam deficiências físicas, e as gags (nome dado a piadas visuais em filmes de animação) e situações cômicas em que se envolviam, estavam diretamente relacionadas a estas deficiências.

"*Gerald McBoing Boing*" é um garoto que tem dificuldades para falar. Quando tenta se comunicar com outras pessoas, ele fala através de diferentes efeitos sonoros (a série de filmes de animação é uma adaptação da estória original escrita por Dr. Seuss). Já "*Mister Magoo*" é uma série sobre um senhor idoso que vive situações cômicas devido a sua deficiência visual.

Adaptações de personagens humanos provenientes de histórias em quadrinhos popularizaram muitas séries, curta metragens e longa metragens de animação onde animais são representados fielmente em seu aspecto de animais de estimação, incapazes de falar ou de andar que nem humanos bípedes. Como exemplo, podemos citar os cães snowy de "*Tintin*", idéafix de "*Asterix e Obelix*", e no universo dos quadrinhos brasileiros, o cão Bilu da "*Turma da Mônica*".

Existe no universo da animação, um outro tipo de caricaturização associada não somente ao aspecto formal dos personagens, ou ao seu comportamento social, e sim ao tipo de movimentos que são capazes de realizar, irrealis e impossíveis de serem efetuados pelo corpo humano natural. As experimentações visuais promovidas por Winsor McCay em "*Little Nemo in Slumberland*", animação adaptada das histórias em quadrinhos produzidas pelo próprio McCay no início do século XX, inauguraram a possibilidade de personagens animados conseguirem se esticar e comprimir. Esta característica é desde então reconhecida como um dos "princípios fundamentais da animação" e é denominada "animação elástica". Muitos outros personagens humanos ou humanizados viriam se beneficiar deste expressivo recurso visual e físico em filmes de animação sendo suas possibilidades altamente exploradas e experimentadas de diversas maneiras.

O animador americano Bill Plympton desenvolveu um estilo único para representar o ser humano em filmes de animação, mesclando desenhos caricatos com possibilidades corporais inusitadas de seus personagens. Alguns de seus filmes refletem situações cotidianas, violentas e surreais, com um enfoque cômico, como casais se beijando ou amigos se agredindo mutuamente. Em "*How to kiss*" um casal é comicamente retratado apresentando diferentes

formas de beijar, enquanto que em "*Push comes to shove*", dois homens se revezam em agressões como socos e pancadas, para depois arrancarem e explodirem a cabeça um do outro. Ao final de cada ciclo de agressão, as cabeças dos personagens voltam ao normal, como se nada tivesse acontecido. As deformações corporais obtidas pelos corpos de seus personagens são citadas por Yoram Allon:

“Bill Plympton possui um lugar significativo na tradição americana de desenho animado. Seus curta metragens são cultuados devido ao seu discurso surreal de obsessões humanas e o brutalismo grotesco, mas divertido, de sua representação do corpo humano.”(ALLON, 2002, p.424)

A realização de movimentos do corpo humano com maior precisão em filmes de animação pôde ser obtida a partir de um processo chamado "rotoscopia", patenteado pelos irmãos Max e Dave Fleischer. A rotoscopia quando foi descoberta, consistia em uma câmera cinematográfica montada atrás de uma mesa de animação, com as imagens de um filme sendo projetadas em uma superfície de vidro fosco. Isto possibilitava que os animadores pudessem desenhar uma sequência de movimentos contornando as imagens reais projetadas na mesa. Um sistema de polias permitia que o animador pudesse avançar a filmagem quadro a quadro, para controlar quais imagens serviriam de referência para a animação.

A inovação da rotoscopia contribuiu para o estudo do movimento humano permitindo uma precisão maior de representação com maior realismo. Até este dispositivo ser inventado, os artistas de animação precisavam acumular muitas referências visuais e recorrer ao recurso da memória para a pesquisa e aprimoramento da qualidade da movimentação de personagens animados. Muitos usavam fotografias, desenhos de observação e estudos de movimentos com o auxílio de espelhos. Alberto Lucena Júnior ao comentar o surgimento da rotoscopia, levanta uma questão que se tornaria muito recorrente até os dias atuais a respeito da representação da natureza e possibilidades expressivas de realismo:

“Com essa técnica, os filmes que misturavam desenho animado com ações ao vivo ganharam impulso. Era fácil fazer um dançarino real transformar-se em personagem desenhado sem que este perdesse o ritmo, a sutileza e a sensação de solidez da imagem real. E aí surge a questão: qual a vantagem para a animação em reproduzir tal e qual, mecanicamente, o movimento dos seres e fenômenos cinéticos do mundo real? Aqui, se toca num dos temas mais caros à discussão artística a partir do século XIX, que é a representação da natureza. Ora, arte é ilusão, mas

jamais poderia abdicar da referência do mundo físico, onde, afinal, existimos enquanto organismos biológicos - tanto por sua riqueza plástica e fenomenológica quanto pelo que representa como meio ambiente para a espécie humana. "(BARBOSA JÚNIOR, 2002, p.70 )



fig 73 - "O palhaço koko", Max Fleisher, EUA, 1919.

Os irmãos Fleischer, fundadores e diretores dos "estúdios Fleisher" utilizaram esta técnica em muitos filmes, a partir da criação do primeiro personagem de sucesso do estúdio: O palhaço Koko, protagonista da série "*Out of the Inkwell*". Dave, irmão mais novo de Max Fleischer, serviu como modelo fantasiando-se de palhaço e tendo seus movimentos reais filmados e depois desenhados, dando vida ao palhaço Koko. Este personagem não tinha a estética exatamente de um desenho realista, embora seus movimentos fossem estudados e copiados a partir de movimentos reais. Sua cabeça era bastante caricata assim como a maior parte das situações surreais em que se envolvia.

Nesta série de filmes, os animadores e diretores apareciam em filmagem real, sentados em suas mesas de trabalho. De dentro de uma embalagem de nanquim, surgia Koko, enfatizando a sua natureza de personagem animado, criado a partir de tinta. Em alguns dos filmes, o personagem interagia diretamente com seus criadores, como em "*Cartoon factory*", (fábrica de desenhos) onde uma máquina é desenhada em uma superfície de papel para que Koko pudesse utilizá-la, criando e dando vida a outros desenhos a partir de sua "própria" imaginação, constituindo um aspecto cíclico de criador e criatura(s).

Em alguns filmes da série da personagem Betty Boop, o músico e dançarino Cab Calloway teve alguns de seus movimentos de dança rotoscopiados e adaptados a personagens humanos monstruosos e caricatos, ou em animais antropomórficos. Este torna-se um tipo de antropomorfismo ainda mais acentuado, pois além de conferir características fisiológicas, culturais e psicológicas a personagens antropomorfos, soma-se a utilização de movimento humano real.

A técnica da rotoscopia foi popularizada e passou a ser utilizada e aperfeiçoada por outros estúdios importantes, como no filme "*Branca de Neve e os sete anões*" dos estúdios Disney. Atualmente, a rotoscopia é produzida digitalmente com os desenhos e pinturas sendo realizados diretamente no computador. O longa metragem "*Waking Life*" de 2001, é um exemplo de uma produção atual de rotoscopia digital misturada com efeitos visuais.

A temática envolvendo o processo de criação de personagens animados humanos como uma analogia aos mitos de criação de religiões humanas (a partir de um deus criador ou neste caso, de um fenômeno animista que concebe vida e confere formas humanas a diversos materiais da natureza) presente nos filmes do palhaço Koko (quando o mesmo ganha vida saindo de um pote de tinta), é percebido em outras produções de diferentes épocas, através da humanização de materiais como o barro, areia, arames, entre outros.

O animador russo Garri Bardin apresenta o caráter destruidor do ser humano no curtametragem "*Fioritures*," através da utilização de arames originados a partir de um rolo, que formam os corpos de personagens humanos e não-humanos além de cenários. O filme apresenta uma crítica ao comportamento humano em sua relação com o meio-ambiente, conforme cita Sébastien Denis:

“Em "*Fiatures*", Garri Bardin mostra uma personagem que se vai criar a si mesma, e que a seguir cria todos os elementos do seu universo, a partir de um arame. Mas à beleza do projeto inicial (árvores, bosquezinhos) sucede a destruição e a tirania de um homem embriagado com o próprio poder criador. Após matar o seu cão de arame para fazer dele arame farpado, a personagem transforma-se por sua vez num cão, encerrado num redil. Às capacidades de criação infinitas de um arame "positivo", a personagem preferiu a força repressiva do arame farpado, encerrando-se assim numa lógica de ódio e rejeição. "(DENIS, 2010, p.34)

A técnica de animação que melhor se aplica a este conceito ancestral de criação de seres e mundos, é a de "stop motion" (parada e movimento). A animação com uso de seres antropomorfos formados de barro, remete ao conto bíblico de Adão e Eva, com a criação do primeiro homem a partir de “modelagens” e “animações” divinas através do uso do barro (ou modelados, mas com materiais semelhantes ao barro) como ocorre nos filmes "*Adam*" de Peter Lord, e "*L'animateur*" de Nick Hilligoss. Através da animação com bonecos modelados de massas feitas a partir de diferentes materiais e texturas como plasticina, porcelana fria, borracha, barro ou argila, o ser humano age como um deus criador dando vida a partir de uma massa informe.



fig 74 - "L'animateur": Nick Hilligoss. Austrália, 2007.

O uso de personagens animados com barro também remonta a uma antiga e tradicional lenda entre os judeus de Praga sobre uma criatura chamada “Golem”. De acordo com esta lenda, o Golem foi criado e “animado” pelo rabino Loew ben Bezalel (também conhecido como “Maharal”) para proteger os moradores dos bairros judeus. Albert Lavalley explica a maneira como o rabino animava e dava vida ao Golem, analisando as representações usadas na literatura e no cinema:

“...O segundo filme de Paul Wegener (com ele mesmo interpretando o Golem) é baseado no romance de Gustav Meyrink. Aqui, o Rabino Loew modela seu homem artificial com argila. Animado por uma estrela de Davi na lenda, mas estranhamente apenas uma estrela comum no filme, o Golem protege o gueto judeu da destruição por um rei tirânico, mas torna-se violento quando os planetas alteram seu curso.” (LAVALLEY, 1979, p.252)

Os filmes de stop-motion também são muito usados em animações onde o próprio ser humano é representado através de bonecos. Devido à tradição ancestral do teatro de bonecos e marionetes, o cinema de animação de países do leste europeu é muito influenciado por esta estética. O animador húngaro George Pal, foi um dos responsáveis pela popularização dos filmes com bonecos nos Estados Unidos.

A inspiração do teatro de sombras orientais contribuiu para a realização do primeiro longa metragem de animação da história : "*As aventuras do príncipe Achmed*". Produzido pela animadora alemã Lotte Reiniger, este filme apresenta personagens com formas humanas e animais obtidas a partir de silhuetas de cartolinas recortadas.

Com muita sutileza ela os animava obtendo movimentos elegantes e bem executados. O filme narra um conto adaptado da obra literária oriental "*As mil e uma Noites*", explorando a estética expressionista do cinema alemão daquele período .

Uma variação da técnica de stop motion conhecida como pixilation (ou pixilação) é associada à animação com pessoas reais " (ao invés de bonecos) sendo orientadas e "manipuladas em movimentos sequenciais. Esta é uma técnica onde o ser humano se auto-representa, sendo capaz de simular movimentos fantásticos como voar, patinar, deslizar com um pé só ou de ponta-cabeça. Também possibilita o aparecimento/desaparecimento de objetos e pessoas, entre outros truques mágicos através de sequências fotográficas. O Pixilation surgiu nas primeiras experiências audiovisuais de Georges Melies, mas foi popularizado pelo escocês Norman McLaren, animador pioneiro no desenvolvimento de técnicas experimentais .

Vivendo no Canadá, McLaren tornou-se o principal expoente do "*National Film Board of Canada*", uma agência produtora e distribuidora de produtos audiovisuais, (principalmente filmes de animação), financiada pelo governo canadense com o objetivo inicial de unir culturalmente um país dividido pelo processo de colonização de ingleses e franceses.

O termo "*pixilation*" foi cunhado pelo animador canadense Grant Munro, que também produzia filmes para o "*National Film Board of Canada*", conforme descreve Tom Gasek:

“Munro e McLaren usaram o corpo humano como ferramenta de animação. Ao contrário da animação com bonecos, a técnica de pixilation, ou seja, a animação de humanos, não requer a construção de armaduras, modelagem de protótipos nem de design de personagens. Objetos do cotidiano como utensílios de cozinha, carros, livros ou qualquer forma física podem ser movimentados ou animados quadro a quadro, e isto também pode ser considerado pixilation, que é uma subdivisão do stop motion. Animar seres humanos, entretanto, parece ser a forma usada com mais frequência em filmes de animação pixilation. As variações são ilimitadas "(GASEK, 2012, p.16)

Norman McLaren produziu e animou ao lado de Grant Munro, o filme de animação "*Neighbours*", um dos mais emblemáticos realizados com a técnica de pixilation. O filme narra a história de dois vizinhos que aparentemente convivem em paz, até iniciarem um terrível conflito quando uma flor nasce em um terreno situado exatamente no limite entre as duas casas.



fig 75 - "Neighbours" : Norman McLaren, Canadá, 1952

Os personagens executam movimentos surreais: voam, deslizam e fazem crescer cercas separando as duas casas simulando truques de magia. Após um determinado momento, o conflito se intensifica e os dois vizinhos esquecem-se do motivo pelo qual iniciaram a briga, pois pisoteiam a flor que nasceu entre suas casas.

De acordo com Judith Kriger, o filme apresenta uma mensagem anti-guerra, inspirada pelos horrores da guerra da Coreia:

*"Neighbours começa com dois homens sentados em frente de suas respectivas casas, cada um lendo seu jornal . Na manchete de um dos jornais está escrito: "Guerra, certamente se não há paz", enquanto na manchete do outro jornal está escrito: "Paz, certamente se não há guerra" . Inspirado pela Guerra da Coreia, Neighbours, condena veementemente a violência e enfatiza a grande preocupação de McLaren com os valores, e com a dignidade e bem estar humano." (KRIGER, 2012, p.76)*

### 3.4– Objetos que se movem e adquirem “anima”

A “encarnação” dos animadores em ferramentas e objetos domésticos, possuindo-os e possibilitando movimentos autônomos em filmes, foi um recurso visual utilizado desde os primeiros filmes de animação. Através da técnica de pixilation, os primeiros animadores conseguiram manipular objetos reais quadro a quadro, lhes conferindo vida e movimento.

Entre algumas das experiências iniciais com esta técnica, encontram-se os filmes “*Hotel Electrico*” do espanhol Segundo de Chomon e “*O Hotel Mal-Assombrado*” do americano James Stuart Blackton. Em ambos os filmes, produzidos no início do século XX, objetos pessoais como facas e escovas aparecem movimentando-se sozinhos, como se tivessem vida própria ou estivessem sendo manipulados por entidades invisíveis, interagindo com seres humanos.

“*Hotel Electrico*” de 1908, apresenta um hotel onde os objetos pessoais movem-se por conta própria, desempenhando suas funções normalmente realizadas apenas pela interação dos humanos. Bagagens circulam pelo hotel do quarto dos hóspedes à recepção, escovas penteiam os cabelos das mulheres e engraxam os sapatos dos homens. A movimentação autônoma destes objetos é explicada no filme através de um sistema elétrico sofisticado, situado em uma sala de controle controlada por funcionários do hotel .



fig 76 - "Hotel Electrico" - Segundo de Chomon. Espanha, 1908

Quando um homem bêbado aciona aleatoriamente alguns dos controles, o hotel fica completamente desregulado, e a ordem de movimentação dos objetos é modificada abruptamente, interrompendo o bem estar dos hóspedes e gerando caos e desordem. Segundo de Chomon apresenta de forma cômica os riscos provenientes da dependência humana em

relação aos recursos tecnológicos. Apesar dos objetos visualmente se movimentarem e cumprirem funções sem que estejam sendo manuseados por pessoas, há a explicação de um controle tecnológico que possibilita a movimentação dos mesmos. De forma não-oculta é representado o domínio humano sobre máquinas e o descontrole proporcionado pela imprudência humana.

Em “*O Hotel Mal-Assombrado*” de 1907, objetos também aparecem movimentando-se livremente, mas neste caso, eles são manipulados por fantasmas invisíveis em um hotel sobrenatural. Dispensam o controle e a manipulação de humanos, ao menos de humanos vivos. Cenas como uma garrafa de vinho despejando seu conteúdo em um copo, ou uma faca cortando sozinha um pão em pedaços deixaram audiências impressionadas. A descrição dos efeitos especiais "sobrenaturais" foi exaltada no material de divulgação do filme, que comemorava a independência dos objetos, livres das mãos humanas, conforme cita o escritor Donald Crafton:

“Aqui estão alguns dos momentos misteriosos do filme: uma casa que se transforma em um órgão, uma mesa manipulada por mãos invisíveis, onde uma faca corta fatias de pão e salsichas. Vinho, chá e leite são servidos por uma garrafa que se move sozinha. Tudo sem a ajuda de qualquer mão humana” (CRAFTON, 1982, p.16)

Um filme de animação que ilustra de forma expressiva a movimentação de um objeto através de sua própria vontade, sem a interferência de recursos tecnológicos ou a manipulação de mãos invisíveis de fantasmas é "*Chairy Tale*", de Norman McLaren e Claude Jutra. Esta obra apresenta uma cadeira dotada de "*anima*" e capaz de possuir sentimentos, paixões e repulsões. Inicialmente estática, a cadeira começa a se movimentar quando um homem com um livro nas mãos prepara-se para fazer sua leitura sentado nela.



fig 77 - "A chairy tale" : Norman McLaren, Canadá, 1957

A cadeira então recusa-se a ficar parada, proporcionando uma perseguição incessante pela conquista e reconciliação entre a relação do humano com sua cadeira. A ação do filme oscila entre a fuga da cadeira até o momento em que o homem desiste dela e começa a ler seu livro sentado no chão. A cadeira então retorna, buscando chamar atenção para que seja novamente notada e desejada. Em determinado momento, é a cadeira que se senta em cima do homem, invertendo os papéis naturais.

Segundo a sugestão do crítico Janick Beaulieu, havia a intenção da cadeira não em se revoltar contra o mundo humano, mas sim de buscar ser respeitada por ele:

“*Chairy Tale*” utiliza técnica de pixilation, mas o efeito obtido é menos voltado para a desumanização do homem, e sim para a humanização da cadeira. Ao longo do filme é evidenciada a igualdade conseguida pela cadeira nesta relação com o humano. Como Janick Beaulieu sugeriu, “*Chairy Tale*” retrata não a revolta do mundo material contra as pretensões humanas, mas as “fantasias” de uma cadeira que decide exigir respeito.” (LEACH, 1999, p.40)

A cadeira também foi utilizada como o objeto material escolhido para protagonizar o filme do animador inglês Phil Mulloy “*The Sexlife of a Chair*”. Neste filme de animação 2d (desenho animado) é retratada de forma antropomórfica e inusitada, a vida sexual de cadeiras. A animação foi produzida com o objetivo de estabelecer uma analogia com a obra do sêxologo Alfred Kinsey, autor de renomados livros e relatórios sobre o comportamento sexual humano. Em “*The Sexlife of a Chair*” são representadas posições e situações sexuais através da utilização de cadeiras ao invés de pessoas.

O curta metragem “*Luxo Jr*”, uma das primeiras animações produzidas em computação gráfica pelo renomado estúdio norte americano Pixar, tinha como personagens principais duas luminárias antropomórficas. Apesar de serem representações de luminárias reais, sem olhos, bocas ou mãos humanas, podem ser identificados traços de comportamento humano apenas pelos movimentos que executam, e principalmente pela relação familiar entre pai e filho estabelecida entre eles. O tamanho de cada luminária permite que esta conclusão seja facilmente obtida, além do fato da luminária menor estar constantemente brincando com uma bola, remetendo a uma atitude de criança.



fig 78 - "Luxo Jr" : John Lasseter (Pixar), EUA, 1986

Os escritores Nathan Shedroff e Christopher Noessel sugerem que esta animação aborda a exuberância da infância:

“As pessoas vêem rostos em quase tudo, mas além da aparência, o comportamento humano aumenta muito a sensação de antropomorfismo. A representação do comportamento humano possibilita que mesmo as coisas mais mecânicas pareçam ganhar personalidade. Um exemplo bem conhecido é o do curta metragem "*Luxo Jr*", no qual duas luminárias se movimentam sozinhas e contam uma cativante história sobre a exuberância da infância. Não há nada de humanóide nestes objetos, mas seus movimentos sugerem onde estão suas cabeças, rostos e quadris. A relação entre eles nos convence de que é profundamente humana" (SHEDROFF; NOESSEL, 2012, p.57)

A professora de estudos culturais da universidade de Kentucky, Lisa Zunshine estabelece uma analogia entre esta animação, cujo personagem central se tornou símbolo do estúdio Pixar, com uma das mais antigas obras literárias de ficção científica. Produzida no século II pelo escritor sírio Luciano de Samosata, "*Uma História Verdadeira*" é uma paródia aos contos fantásticos de viajantes, (principalmente às epopéias de Homero) sendo um dos primeiros a descrever viagens espaciais e contatos de humanos com povos extraterrestres. Em uma destas viagens, o narrador relata a visita a uma cidade localizada entre as estrelas, chamada "Lampadópolis", cujos habitantes são lâmpadas antropomórficas de variados tamanhos e capazes de produzir fontes de luz com intensidades diversas. Capazes de falar, eram todos convocados toda noite pelo líder da cidade, que os chamava por seus nomes.

Quando não respondiam ou chegavam atrasados, eram sumariamente apagados. A vida social e sentimental de "lâmpadas" em diferentes épocas e culturas é contextualizada por Zunshine :

“Analisadas lado a lado, as histórias de lâmpadas de 166 dc (*"História Verdadeira"*) e de 1986 (*"Luxo Jr"*) ilustram perfeitamente a minha teoria sobre a construção simultaneamente cultural e cognitiva de nossas representações ficcionais. Por um lado, a imagem de uma lâmpada socialmente engajada nos encanta e ainda faz sentido hoje em dia, pela mesma razão que encantava leitores e fazia sentido para eles há 1900 anos atrás. Obriga-nos a perceber este artefato como pertencente ao domínio dos seres humanos, ativando assim nossas interferências sobre o que os humanos fazem e sentem. Por outro lado, alguns detalhes cruciais das histórias as caracterizam por estarem profundamente enraizadas em seus respectivos ambientes culturais. (ZUNSHINE, 2008, p.74)

As possibilidades de animação com objetos e com materiais diversos como pedras, flores e plantas não ficou restrita somente à movimentação autônoma dos próprios, se expandindo para a "encarnação" antropomórfica através de personagens animados cujos atributos humanos foram evidenciados também em suas aparências, acrescidas de elementos como olhos e bocas. A partir da adaptação de uma estória musical gravada e composta em 1945 por Paul Tripp e George Kleinsinger, foi realizado um curta de animação stop motion tendo como protagonista, um instrumento musical antropomórfico.

*"Tubby the Tuba"* produzido por George Pal, conta a história de uma orquestra composta por instrumentos antropomórficos que são capazes de emitir seus próprios sons sem a interferência de músicos humanos. Porém esta independência não é totalmente completa, pois o maestro que conduz a orquestra é um personagem humano. Tubby, uma tuba com olhos, nariz, boca, mãos e pés, é o instrumento que possui as qualidades antropomórficas mais desenvolvidas e evidentes. Alguns instrumentos apenas executam suas melodias por conta própria, mas sem detalhes que caracterizam uma aparência humana. Talvez por este motivo, apenas Tubby é capaz de inconformar-se com a hierarquia orquestral, questionando porque a ele está destinado o papel de tocar apenas uma linha de baixo, enquanto que os demais instrumentos-músicos executam belos solos. Desta forma, Tubby se retira de um ensaio e vai chorar em uma floresta, sendo consolado por um sapo, que lhe ensina uma nova melodia, e lhe explica que compreende sua frustração, pois também não é considerado um bom cantor por outros animais, mesmo tendo consciência de seu potencial. Assim, Tubby conquista seu lugar na orquestra, retornando com confiança suficiente para desempenhar um belo solo

durante uma apresentação, sendo ovacionado por todos. O crítico musical Stanley Crouch sugere que a história de Tubby seja uma moderna fábula norte americana (o filme foi produzido nos Estados Unidos) sobre os valores democráticos.



fig 79 - "Tubby the Tuba" : George Pal, EUA, 1947

Os estúdios Disney deram vida humana a árvores, flores, e cogumelos em "*Flores e Árvores*", animação 2d da série musical "*Silly Symphonies*", pioneira por ter sido uma das primeiras produções cinematográficas a cores e por ter sido premiada com o primeiro "Oscar" da categoria de curta metragem de animação, concedido pela Academia de Artes e Ciências Cinematográficas. "*Flores e Árvores*" apresenta um dualismo entre o bem e o mal, a partir do conflito entre árvores humanizadas. Uma árvore envelhecida, sem folhas e com uma aparência pouco amigável inicia um incêndio em uma floresta habitada por criaturas dóceis e amistosas, interrompendo o romance entre um casal apaixonado de árvores antropomórficas. Após o fim do incêndio e da derrota da árvore desordeira, tudo volta à normalidade na floresta. As árvores e flores desta animação são capazes de se moverem e dançarem, com suas raízes ganhando aspecto de pés humanizados.

No longa metragem "*A Torradeira Valente*" dirigido pelo animador Jerry Rees, o antropomorfismo de aparelhos domésticos movidos a eletricidade e personificados no desenho animado de um grupo formado por torradeira, rádio, aspirador de pó, luminária e colchão elétrico sofre com a ausência repentina das pessoas que habitavam a casa onde se encontram, evidenciando o aspecto da dependência destas criaturas antropomórficas aos humanos. Os aparelhos possuem uma relação sentimental com um menino desta família, respeitosamente chamado de "o mestre" por todos eles. Cansados de viverem sozinhos e não terem a quem servir, os aparelhos decidem abandonar a casa vazia em busca dos seus

"donos". Quando deixam a casa, fica evidente que estes personagens também possuem dependência tecnológica, pois precisam levar com eles uma espécie de cadeira que possui fonte de eletricidade, onde precisam estar conectados na tomada para permanecerem antropomorfizados, ligados e aptos ao bom funcionamento.

Para o professor da Universidade do Arkansas, M. Keith Booker, a relação dos aparelhos domésticos abandonados que partem em busca de seus donos humanos em "*A Torradeira Valente*", assemelha-se à relação entre humanos e animais de estimação:

“O filme em si nos lembra que estas missões são muitas vezes realizadas por animais de estimação leais em filmes infantis, nos quais enfrentam situações tremendas para retornarem aos seus donos e mestres. De fato, os aparelhos referem-se com adoração ao filho da família como "o mestre", o que faz parecer que estão inseridos na categoria de animais de estimação, possivelmente em uma tentativa de torná-los mais simpáticos (BOOKER, 2010, p.44)



fig 80 - "A Torradeira Valente" : Jerry Rees (Hyperion Pictures), EUA, 1987

A relação de servidão e dependência entre humanos e máquinas é invertida quando são os humanos que passam a depender das máquinas, como por exemplo, no longa metragem de animação futurista "*Wall E*", produzida pelo estúdio Pixar e dirigido por Andrew Stanton. Na descrição futurista do planeta Terra e da humanidade em "*Wall E*", os seres humanos são incapazes de se movimentarem e de se comunicarem sem o auxílio de máquinas. Devido à este tipo de acomodação, tornaram-se extremamente sedentários, obesos e preguiçosos. Os traços mais humanizados deste filme, são percebidos no comportamento de pequenos robôs que se encontram na Terra, devastada pelo lixo decorrente do consumo em massa. Como máquinas antropomórficas, são capazes de inspirar novamente os personagens humanos do futuro a recuperarem seus instintos e atitudes humanas.

Já no longa metragem "*Robôs*", há uma cidade inteiramente habitada por robôs antropomórficos e autômatos que envelhecem, tornam-se obsoletos e são desativados para virarem sucatas. O conserto e reciclagem das máquinas enferrujadas e ultrapassadas é feito por um robô soldador, sendo a presença humana detectada apenas nos sentimentos e características da personalidade dos robôs antropomórficos.

Assim como em "*Robôs*", o longa-metragem animado "*Carros*" também descreve um mundo habitado apenas por máquinas antropomórficas e autômatas, mas com a diferença de todos os personagens serem veículos motorizados. Assim como o fusca Herbie do filme "*Se meu fusca falasse*", os automóveis de "*Carros*" são capazes de ter sentimentos e vida própria. Além disto, possuem olhos e bocas, mas não interagem com humanos, pois estes não aparecem no filme, constituindo uma interessante contradição: se os carros servem para transportar as pessoas, porque haveria um mundo apenas de carros? As cidades representadas no filme são claramente cidades humanas com ruas, prédios e letreiros luminosos.

A série de televisão "*Bob o construtor*" descreve o cotidiano de um construtor civil, que conta com o auxílio de diversas ferramentas e veículos antropomórficos como trator, carro-guindaste, máquina escavadora, entre outros. Neste caso, as máquinas autômatas servem para ajudar o trabalho do personagem humano, embora suas personalidades e temperamentos tipicamente humanos às vezes compliquem certos serviços.

O automatismo é outra fonte ancestral que evidencia o desejo humano de conferir "vida" e movimento a objetos ou criaturas inanimadas. O automatismo só é possível devido a experimentos científicos que possibilitam o funcionamento de todas as máquinas automáticas. Seu conceito é inevitavelmente associado aos filmes de animação que utilizam objetos antropomórficos como personagens.

Alguns filmes de animação com bonecos, ou até mesmo filmes com atores reais que contracenam com bonecos, utilizam mecanismos autômatos para facilitar o trabalho de manipulação manual quadro a quadro. Determinados personagens são capazes de piscar olhos ou mover partes do corpo através de controles externos ou digitais. Este tipo de utilização do automatismo é denominado "Animatronics".

Lendas da mitologia grega, como a do inventor Dédalo, que desenvolvia estátuas autômatas (capazes de andar e falar) e do deus Hefesto, construtor de ajudantes autômatos feitos de ouro, para trabalharem em sua oficina junto com tripés móveis, inspiraram cientistas

desde a antiga Grécia a realizarem experimentos com estruturas e objetos autômatos conforme descreve Wendy Beth Hyman:

“...Sistemas para animar a matéria inerte e fazer com que máquinas movam-se sozinhas são muito anteriores às filosofias e tecnologias da revolução científica. Através de sistemas hidráulicos e pneumáticos, engenheiros e cientistas antigos como Archytas, Ctesibius e Heron de Alexandria criaram versões bastante sofisticadas de objetos autônomos.

... Como um objeto literal, um "pássaro animado" surgiu nos primórdios da civilização no Ocidente através de uma pomba feita de madeira que era capaz de voar sozinha. Construída por Archytas, esta invenção tornou-se mais conhecida devido ao tratado de engenharia de Heron de Alexandria chamado "*Pneumática*", escrito no primeiro século." (HYMAN, 2011, p.8)

Charles Baudelaire escreveu um artigo sobre os brinquedos que imitam humanos e sua explicação para a origem do interesse que despertam em crianças. De acordo com Simon During:

“Com enfoque em bonecos e bonecas, Baudelaire especulou que eles fascinam "*as crianças que são curiosas sobre as almas dos seus brinquedos*". Ele argumentou que, na tentativa de provocar a reação de um espírito animado de seus brinquedos, quando "*manipulam, amassam, balançam, arremessam contra paredes, e jogam no chão seus brinquedos*", as crianças não desenvolvem apenas habilidade manual, mas a fome por filosofia, através da questão infantil: onde estão suas almas?" (DURING, 2002, p.122)

Para o filósofo renascentista italiano Tommaso Campanella, alguns limites deveriam ser estabelecidos para evitar o deslumbramento das pessoas com os objetos automatados, principalmente em relação a suas "almas":

"Este tipo de arte, não pode produzir efeitos maravilhosos, exceto por meio de movimentos locais, pesos e roldanas, ou através da utilização do vácuo, como nos aparelhos pneumáticos e hidráulicos. Mas estas forças e materiais nunca podem ser suficientes para capturar a alma humana" (KANG, 2011, p.94)

Esta questão envolvendo almas e personagens de bonecos de brinquedos tornou-se tema para muitos filmes e séries de animação, por abordarem justamente a atividade central para o trabalho dos animadores : proporcionar a ilusão de dar vida e movimento a objetos e materiais inanimados. Através da adaptação literária do conto infantil escrito pelo italiano

Carlos Collodi "*As Aventuras de Pinóquio*", foi produzido o segundo longa metragem de animação da série clássica dos estúdios Disney em 2D. A estória narra a saga de um boneco de madeira que sonhava em ser um menino de verdade. O escritor Sébastien Denis faz uma análise sobre a relevância do conto de "Pinóquio" para a essência da prática da animação, e faz um questionamento sobre conseqüências provenientes da possibilidade de seres humanos conferirem vida a objetos inanimados, permitindo-lhes independência e autonomia :

“O filme "*Pinóquio*" é emblemático de toda a animação: dar vida a uma marionete num desenho animado é uma "*mise en abyme*" do processo de trabalho do animador. À pergunta: "Objetos inanimados, então vocês têm uma alma?" de Lamartine, o mundo da animação permite responder que sim, porque as técnicas de animação conseguem dar vida ao inanimado. Mas esse gesto coloca um problema metafísico constante: o animador (agindo em nome de uma humanidade futura, improvável)", ao fazê-lo, confere a objetos, marionetes ou máquinas uma inteligência e uma liberdade."(DENIS, 2010, p.35 )

O longa metragem "*Toy Story*", produzido pelos estúdios Pixar, foi um dos primeiros filmes da história a ser realizado inteiramente com computação gráfica. Aborda a capacidade de diversos brinquedos para ganharem vida e movimentação, quando as crianças não estão por perto. O filme apresenta o ponto de vista dos brinquedos e sua necessidade de serem utilizados e queridos pelo menino que os possui.

O animador norte americano Adam Pesapane, mais conhecido como "PES", é considerado atualmente, um dos grandes artistas da nova geração de animadores adeptos das técnicas de stop motion e pixilation. Suas animações ficcionais e comerciais apresentam um mundo onde objetos cotidianos e brinquedos infantis são constantemente reaproveitados em novos usos e funções conforme observa Jill Nelmes:

“Uma das formas mais comuns em que os animadores concebem cenários, é através da utilização da animação para redefinir o cotidiano, transformando o significado ou função de um determinado animal, objeto ou ambiente. Isto muitas vezes surge a partir do uso do pensamento associativo em "relações associativas": inspiram ligações, conexões e vínculos entre formas visuais comuns e suas funções. Esta pode operar de uma maneira altamente simbólica ou literal, e um dos maiores expoentes atuais deste tipo de associação em animação é o diretor PES (Adam Pesapane), cujas narrativas são definidas pela reconfiguração de objetos. "(NELMES, 2011, p.98)

PES utiliza objetos comuns para produzir novos significados sobre outros objetos. Em alguns de seus curta metragens, a narrativa está voltada para a preparação de refeições.



fig 81 - "Western Spaghetti" : PES, EUA, 2008



fig 82 - "Fresh Guacamole": PES, EUA, 2012

"*Western Spaghetti*" apresenta a preparação de um espaguete enquanto que em "*Fresh Guacamole*" é preparada uma porção de guacamole (alimento típico do México). Em ambos os curtas há a substituição de ingredientes tradicionais por objetos e elementos inusitados. Folhas amarelas de um pequeno caderno de anotação são destacadas por uma faca como se fossem parte de um pedaço de manteiga; uma dinamite é cortada ao meio simulando o aspecto de um abacate com uma bola de sinuca fazendo o papel de caroço; uma bola de beisebol é cortada em pedaços que se transformam em pequenos dados; um jogo de varetas é cozinhado na panela como se fosse massa de espaguete. Objetos adquirem vida e movimentos porém, são "possuídos" pela "*anima*" de outros objetos, e passam a exercer funções e possuir sentidos diferentes da maneira original como foram concebidos, assemelhando-se a uma peça teatral onde atores interpretam personagens alheios vivendo funções diferentes.

Em "*The Deep*", apesar de serem representados criaturas aquáticas que vivem no fundo do mar, PES reveste esta representação com antropomorfismo, inserindo ferramentas humanas como chave inglesa, alicate, chaves e correntes para compor as partes dos corpos de peixes e outros seres marítimos.

### 3.5 – O Aspecto ideológico na animação

#### Personagens antropomórficos no front de batalha.

Durante guerras, filmes animados são utilizados estrategicamente para transmitir mensagens políticas sobre comportamentos patrióticos e ideológicos através de personagens antropomórficos enfrentando inimigos estereotipados e caricaturizados.

Algumas destas produções foram realizadas a partir das crenças e motivações políticas e ideológicas dos próprios artistas realizadores, enquanto que outras foram financiadas, roteirizadas e meticulosamente planejadas por governos ou instituições governamentais.

Para promover o envio de fósforos para soldados britânicos que participavam da guerra dos Boers na África do Sul, o fabricante de fósforos Bryant & May recorreu à técnicas cinematográficas para realizar em 1899, um dos primeiros filmes de animação da história, com cunho comercial e político. Através da animação de palitos de fósforo, o produtor inglês Arthur Melbourne Cooper criou o filme "*Matches: An Appeal*", conforme cita Richard Rickitt:

“Houve uma série de usos iniciais de animação stop motion em filmes destinados ao público adulto. O produtor inglês Arthur Melbourne Cooper animou em 1899, uma coleção de palitos de fósforos em um filme de propaganda da guerra dos Boers. Um "homem-palito" sobe em uma escada para pintar na parede o seguinte apelo: "*Por um guinéu, Bryant & May irá encaminhar um pacote para suprir caixas de fósforos para cada homem do batalhão com o nome do remetente dentro.*"(RICKIT; HARRYHAUSEN, 2007, p.181)

Na primeira guerra mundial, o artista britânico Harry Furniss foi responsável por filmes de animação misturando técnicas com filmagem de atores reais. No filme "*Peace and War*", Furniss retrata através de desenhos com a técnica de "*lightning sketches*", um soldado alemão sendo atacado e ridicularizado por um canguru australiano, conforme consta nos arquivos do BFI (British Film Institute).

No mesmo período, foi realizado aquele que é considerado por alguns pesquisadores, como o professor Antonio Moreno, o primeiro desenho animado brasileiro. Produzido pelo caricaturista Álvaro Martins, popularmente conhecido como "Seth", e satirizando o imperador

alemão Guilherme II e suas ambições globais, "*O Kaiser*" retrata o sentimento anti-alemão após o posicionamento do governo brasileiro no conflito:

“Em "*O Kaiser*", aparece em traço caricatural a figura de Guilherme II, para quem as atenções durante a Primeira Grande Guerra se voltavam, sentado diante de um globo terrestre, cobrindo-o com um capacete, dando a entender que tinha o domínio sobre o mundo. Porém, o globo vai crescendo até engolir o Kaiser."(MORENO, 1978, p.66)



fig 83 - "*O Kaiser*": Alvaro Seth Martins, Brasil, 1917  
Antônio Moreno: A Experiência Brasileira no Cinema de Animação, 1978, pg 166

Pouco antes do início da Segunda Grande Guerra, o diretor americano Hugh Harman, do estúdio MGM desenvolveu um curta metragem de animação chamado "*Paz na Terra*". Harman evocou esforços para contar através do filme animado as tragédias e devastações proporcionadas pelas guerras. Este filme de animação começa com dois jovens esquilos antropomórficos pedindo ao avô deles para que lhes contasse quem são os "homens" que são descritos na canção "*Peace on Earth, good will to men (Paz na Terra aos homens de boa vontade)*". O avô esquilo então narra a história da humanidade e conta como ela foi extinta do planeta após sucessivas guerras entre os humanos. Os animais antropomórficos que habitam este mundo pós-apocalíptico, aprendem que não devem seguir os maus exemplos dos homens e buscam construir uma nova sociedade baseada na paz e na não-violência, onde os pequenos animais fazem dos capacetes dos soldados mortos, suas residências.

A Segunda Guerra Mundial interrompe um período de grande desenvolvimento e experimentação de novas técnicas e possibilidades em filmes de animação, cancelando a produção de séries e longa metragens. Alguns dos grandes estúdios de animação norte americanos continuaram a produzir filmes neste período sombrio, porém passando a

direcionar suas produções para conteúdos ideológicos, políticos e nacionalistas em forma de propaganda de guerra.

A entrada dos Estados Unidos na Segunda Guerra Mundial fez com que personagens animados muito populares como Pernalonga, Pato Donald e Popeye fossem "convocados e recrutados" pelo exército norte-americano para derrotar personagens antagonistas com acentuadas caracterizações estereotipadas e caricatas, oriundos dos países que estavam do lado oposto do conflito. A tática de utilizar valores que são importantes para o inimigo são um alvo natural para as propagandas de guerra. Estes valores são adaptados, satirizados e transformados em valores negativos em um processo evidenciado em muitas animações do período das guerras.

Por ser um marinheiro norte americano (embora tenha sido criado inicialmente como um marinheiro independente), Popeye, personagem legitimamente humanizado, com feições e aspectos corporais acentuados, agradava ao público que o identificava como herói nacional. Quando se encontra em desvantagem, Popeye recorre sempre ao seu "alimento de poder" (representando um retorno a crenças fetichistas de povos tribais, que atribuem motivos sobrenaturais para proporcionar força e coragem a quem consumisse determinados alimentos e bebidas, ou utilizasse amuletos da sorte): uma lata industrial de espinafre. Ao ingerir este alimento, seu corpo transforma-se em uma máquina de guerra, com várias alegorias visuais simbolizando esta alteração, como por exemplo, seus braços sendo representados como âncoras ou canhões.

A influência dos desenhos animados de Popeye já existia entre jovens e crianças antes mesmo da Segunda Guerra, pois o consumo de espinafres passou a ser explorado comercialmente pela indústria de espinafres devido ao sucesso do personagem, obtendo um aumento considerável de vendas.

Trazendo todo o seu prestígio entre o público juvenil, em um filme de animação realizada em plena guerra, Popeye enfrenta marinheiros supostamente japoneses, que são caracterizados de forma irônica através de caricaturas. Estas caracterizações dos exércitos inimigos produzidas pelos estúdios de animação americanos muitas vezes eram elaboradas com elementos arquetípicos equivocados, oriundos de outros povos orientais, inclusive de aliados dos americanos que estavam guerreando contra os japoneses. Os historiadores Nancy Break e John Pavia criticam a forma como as produções audiovisuais americanas generalizam o oriente utilizando elementos comuns para diferentes culturas asiáticas:

“Em uma cena de um desenho americano da Segunda Guerra "*You are a Sap, mr.Jap*" , Popeye encontra a traição japonesa em um personagem

vestido de forma exótica, trazendo falsas ofertas de paz. Como traição e trapaça são o oposto de sinceridade, um precioso valor japonês, este filme carrega um conteúdo desrespeitoso. Embora a caracterização tipicamente americana da fisionomia de japoneses também esteja presente, dois dos japoneses estão vestindo roupas chinesas e a música de acompanhamento que sinaliza sua presença também é erroneamente chinesa. A mensagem involuntária reflete a confusão americana sobre a cultura asiática, e o fato que mais impressiona é que os chineses eram aliados dos americanos e inimigos dos japoneses. "(BRCAK; PAVIA, 2002, p.221)



fig 84 - "Popeye: You are a Sap, mr. Jap" : Fleisher Studios, EUA, 1942

O uso de estereótipos considerados ofensivos também foi desenvolvido por órgãos governamentais. Os filmes educativos destinados às tropas americanas e desenvolvidos pelo departamento de animação da divisão de informação e educação do exército americano.

Curiosamente, os encarregados para chefiar este departamento, Theodor Seuss Geisel (mais conhecido como Dr. Seuss), Philip Eastman e Munro Leaf seriam posteriormente autores de livros infantis conhecidos mundialmente. Foi criado um personagem chamado Soldado SNAFU, simbolizando um exemplo negativo de todos os comportamentos que um soldado não poderia ter durante a guerra. Rekha Sharma alerta que as caracterizações negativas a mulheres e asiáticos contradiziam com os próprios ideais democráticos que combatiam o preconceito a negros e judeus:

“Os filmes do soldado SNAFU possuíam conteúdo educativo para militares sobre temas como os perigos da malária e do fascismo, a importância do patriotismo, da obediência às autoridades e da necessidade de ser preservada a inteligência militar e os ideais americanos. Mas estes filmes também propagandeavam atitudes sexistas e racistas sobre mulheres e japoneses. O uso de estereótipos negativos asiáticos contradiziam a condenação que faziam ao preconceito contra negros e

judeus, tornando-se uma forma de latente propaganda opressiva."(SHARMA, 2009, p.77)

A representação de exemplos positivos em personagens combatentes da Segunda Guerra foram destinados aos super-heróis, defensores da visão tradicional de como os EUA se vêem como uma nação e de seus valores morais intransigentes. Como são dotados de habilidades excepcionais e poderes sobre humanos, recorrem à força quando são ameaçados ou quando não suportam mais determinados comportamentos de seus antagonistas. O Capitão América foi criado durante a guerra para simbolizar a idealização de um super soldado combatente, trajando as cores americanas em seu uniforme.

Em um filme de animação estrelada pelo Super Homem, "*Tambores da Selva*", o herói protagonista precisa resgatar sua namorada Louis Lane de uma base nazista localizada em um templo de pedra na selva africana.

Walt Disney também participou ativamente da guerra, seja através de filmes estrelados por seus personagens ou em animações sobre máquinas de guerrear. No curta metragem chamado "*Victory through air Power*", Disney demonstra e ensina técnicas de guerra e ataques aéreos em cidades inimigas com lançamentos de bombas em hangares e portos alemães, assim como explica em seqüências animadas, como destruir a represa de uma cidade governada por inimigos. O calor dos acontecimentos parece não ter lhe proporcionado o discernimento necessário para mensurar que alguns dos ensinamentos do filme, na verdade, poderiam ser utilizados em outras épocas e por qualquer outro governo ou conflito (inclusive por países considerados inimigos) , tornando-se assim um verdadeiro manual de guerra.

Disney satirizou os ideais nazistas, enviando para o front da guerra o atrapalhado Pato Donald, um de seus principais personagens. Vestindo-o com vestimentas de um soldado a serviço de Hitler no filme "*Der Fuehrer's Face*", Donald tem um terrível pesadelo em que está defendendo o exército nazista contra sua própria vontade. No filme, os soldados nazistas são ridicularizados e retratados como submissos e boçais conforme relata Young:

"O filme "*Der Fuehrer's Face*", é uma propaganda anti-nazista estrelada pelo Pato Donald, no papel de um trabalhador de uma linha de montagem em uma fábrica de aparafusar tampas de projéteis de artilharia, controlada por nazistas. Junto com os projéteis, aparecem retratos do rosto do *Führer*. Cada vez que a imagem aparece, Donald deve fazer uma referência à saudação nazista "*Heil Hitler*". A tensão aumenta, e Donald sofre um colapso nervoso. A história termina com ele despertando em sua própria cama, percebendo que tudo tinha sido um pesadelo. No final,

ainda surge uma caricatura de Hitler fazendo com expressões irritadas."(YOUNG; YOUNG, 2010, p.275)

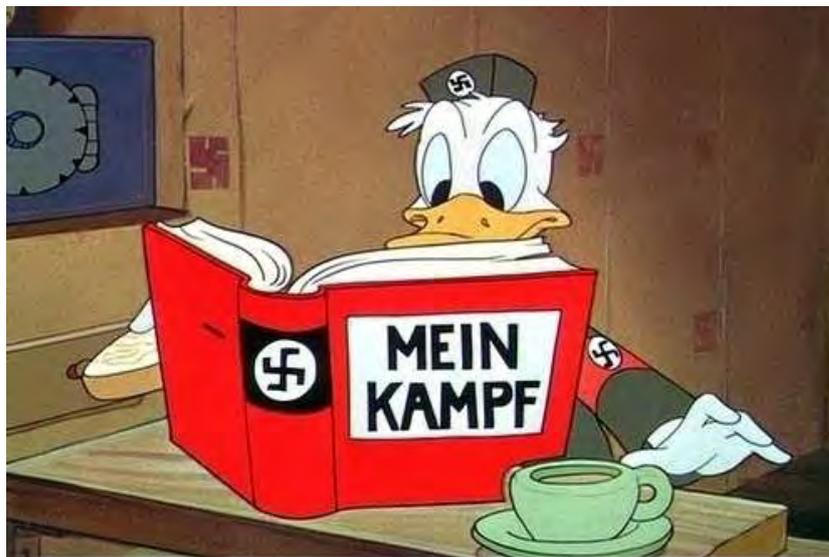


fig 85 - "Pato Donald : Der Fuehrer's Face" – Walt Disney – EUA - 1942

Os estúdios Disney também produziram outros filmes de animação no período destes conflitos, visando obter alianças políticas e ideológicas no âmbito internacional. Para ganhar a simpatia de países latino-americanos cujos governantes ameaçavam uma aproximação com governos fascistas e nazistas, foram criados acordos comerciais inseridos em uma política de boa vizinhança, incluindo a criação de uma série de filmes de animação com personagens antropozoomorfos inspirados em animais nativos destes países.

Desta forma, foi criado o brasileiríssimo personagem Zé Carioca, ciceroneando uma visita do turista estrangeiro Pato Donald no filme "*Alô Amigos!*". Por não conhecer bem os costumes e alimentos do Brasil, Donald acaba exagerando no consumo de cachaça e pimenta, e a amizade entre os personagens evidencia o registro de uma aliança política em tempos de guerra. Foram utilizadas canções brasileiras como "*Aquarela do Brasil*" e "*Tico-Tico no Fubá*".

Além do Zé Carioca, outros personagens antropomorfos e caracterizados com elementos culturais típicos e regionais de países da América latina, inspirados em animais locais foram criados como por exemplo, o galo antropomorfo mexicano Panchito, o Gauchinho Voador, personagem com características humanas montado em um burro voador e representante da Argentina, o avião chileno com feições antropomórficas chamado Pedro, entre outros. A maior parte das aventuras destes personagens foi retratada em seus países de origem com suas paisagens naturais.



fig 86 - "Alô Amigos" - Walt Disney Studios, EUA, 1942

Nos países que estavam do outro lado do conflito, principalmente na Alemanha e no Japão, também foram desenvolvidas produções audiovisuais utilizando técnicas de animação com uso de sátiras, caricaturas e estereótipos preconceituosos.

O regime nazista valorizava os temas folclóricos com o objetivo de enaltecer a "alma alemã", e o apoio do povo ao *Führer*. Em um filme voltado para o público infantil e produzido pelo animador Heinz Tischmeyer para o estúdio Naturfilm Hubert Schonger, um judeu barbudo aparece como um vilão, arrancando as folhas de ouro de uma dócil e inocente arvorezinha antropomórfica, como relata Rolf Giesen em "*Animation Under the Swastika: A History of Trickfilm in Nazi Germany*".

Em "*Nimbus Libéré*", uma animação produzida na França durante o período conhecido como "Regime de Vichy", (no qual o governo francês tornou-se uma espécie de "fantoche" da influência nazista após a rendição da França) personagens norte americanos como Mickey, Pateta, Pato Donald, Popeye e Gato Félix são retratados liderando um ataque aéreo para bombardear o território francês com a prerrogativa de libertá-la da influência alemã. Ao perguntar a Mickey se é verdade que o espinafre francês é melhor do que o americano, Popeye inicia o bombardeio e acaba destruindo a casa do Professor Nimbus, personagem popular de filmes e histórias em quadrinhos franceses.

Animadores japoneses também optaram por "demonizar" o inimigo, subvertendo a imagem do camundongo Mickey. No filme de animação usado como propaganda de guerra chamado "*Picture Box: Momotaro vs Mickey Mouse*", o animador Komatsuzawa Hajime apresenta um duelo entre um Mickey terrivelmente caracterizado com expressão facial

maligna e liderando um exército onde todos chegam montados em gigantescos morcegos voadores (representando a influência americana no pacífico), sendo combatido por Momotaro, o "garoto pêsego" personagem heróico do folclore japonês. Curiosamente, os cidadãos japoneses nos filmes estrelados por Momotaro durante a guerra são retratados como animais e bonecos de brinquedo.

Durante a Guerra Fria, a ameaça de um ataque nuclear também povoou o imaginário visual dos desenhos animados. O governo dos Estados Unidos criou um órgão denominado Administração Federal de Defesa Civil, (cuja sigla em inglês era FCDA) para educar o público americano sobre como sobreviver a uma guerra nuclear. A criação mais famosa do FCDA foi Bert, uma tartaruga antropomórfica que estrelava o filme educativo "*Duck and Cover*", expressão usada para se referir a um método de proteção pessoal em caso de ataques nucleares que consistia na prática de se jogar ao chão, cobrindo a cabeça.



fig 87 - "Duck and Cover" - Archer Productions / Administração Federal de Defesa Civil: EUA, 1952

O casco de tartaruga de Bert funcionava como um escudo e quando uma ameaça surgia em seu caminho, ela entrava dentro de seu casco para se proteger. Bert pode ser considerado um personagem paranóico, pois ao invés de realizar proezas heróicas, apenas busca se defender e traja um capacete para evitar que se machuque. Ele utiliza o seu aspecto físico natural peculiar de sua espécie (casco de tartaruga) para se proteger, porém vive aterrorizado pelas paranóias originadas pelas guerras dos seres humanos. Melvin Matthews descreve assim a cena de abertura desta animação:

“A cena de abertura revela uma tartaruga antropomórfica caminhando com postura ereta e elegante, com seu casco em suas costas, usando gravata borboleta e capacete em sua cabeça. Ele está despreocupado, desfrutando de um passeio por um caminho arborizado em uma floresta. Tudo está calmo até que, de repente, uma banana de dinamite acesa

aparece. O explosivo é portado por um macaco pendurado em um galho de árvore. Até a dinamite se apagar, a tartaruga busca refúgio dentro de seu próprio casco. "(MATTHEWS, 2012, p.11)

O primeiro longa-metragem de animação produzido na Grã-Bretanha foi a adaptação da obra literária "*A Revolução dos Bichos*" de George Orwell que aborda uma revolta de animais que vivem em uma fazenda, contra seus donos humanos. Após expulsar os humanos, os animais passam a se organizar politicamente sob o governo dos porcos exercendo poderes sobre os outros animais. Aos poucos, os porcos vão agindo de forma cada vez mais opressiva e autoritária em uma clara crítica aos governos totalitários.



fig 88 - "A Revolução dos Bichos" - John Halas e Joy Batchelor: Inglaterra, 1954

A adaptação do conto para o filme de animação 2D, dirigida por John Halas e Joy Bachelor, tornou-se um produto audiovisual com motivações políticas em plena Guerra Fria. De acordo com Richard Trahair, a produção do longa-metragem foi planejada pela Agência Central de Inteligência dos Estados Unidos (CIA) para influenciar e alertar platéias sobre os perigos do comunismo totalitário. Trahair relata que foi preciso oferecer um encontro com um astro de Hollywood à viúva de George Orwell para que os direitos de uso da obra fossem obtidos. Para reforçar sua patrulha ideológica, o final do filme foi propositalmente modificado, conforme descreve Trahair:

“Uma excelente oportunidade para a CIA promover seus "ideais de liberdade" apareceu após a morte de George Orwell. Dois oficiais prometeram à viúva de Orwell que arranjariam um encontro pessoal entre ela e Clark Gable, seu ator favorito. Em contrapartida, conseguiram a

assinatura dela para a cessão de direitos para a produção cinematográfica em animação, da obra literária "*A Revolução dos Bichos*". O filme foi financiado e distribuído mundialmente pela CIA em 1956, sendo que o final da história foi propositalmente alterado. Em vez de encerrar o filme com os porcos comunistas e os homens capitalistas sendo indistinguíveis em suas atividades desagradáveis (como aparece no livro), os animais da fazenda ao final do filme se revoltam, invadem a casa da fazenda, e derrubam o governo dos porcos, caracterizando uma distinção entre a corrupção do comunismo em relação a desobediência incidental do capitalismo"(TRAHAIR, 2004, p.216-217)

### **Animação na Tchecoslováquia: conteúdo simbólico contra o totalitarismo. Uma análise das imagens**

Na extinta Tchecoslováquia, foram realizados diversos filmes de animação onde se destacavam personagens humanos, animais, plantas e objetos antropomorfos. Tiveram sua criação diretamente influenciada pelos intensos acontecimentos políticos, históricos e sociais ocorridos nesta região durante grande parte do século XX, até a queda do regime comunista em 1989.

As duas guerras mundiais proporcionaram significativas mudanças para este povo e seus artistas. O desmoronamento do império Austro-Húngaro durante a primeira guerra mundial culminou com a oficialização da Tchecoslováquia em uma nação independente em 1918. Durante a Segunda Guerra mundial, o país foi invadido e dominado pelo exército alemão nazista, e após o final da Segunda Guerra, o país foi invadido e controlado novamente, desta vez por governos comunistas soviéticos totalitários.

Estes acontecimentos foram determinantes para o desenvolvimento artístico e cultural dos principais mestres da animação tchecoslovaca. Em alguns momentos, influenciaram representações de retornos a infâncias traumatizadas e psicologicamente reprimidas, afetadas com as atrocidades e paranóias das guerras. Em outros momentos, os acontecimentos políticos da época serviram de motivação para a criação de filmes que denunciavam a falta de liberdade proporcionada pelos governos totalitários e repressores.

Estes temas eram às vezes abordados de forma explícita ou então tinham que ser codificados em signos subliminares, para não serem identificados e censurados pelos órgãos de controle e repressão governamentais.

Numa análise das imagens podemos recorrer à nossa observação de que o antropomorfismo na animação tchecoslovaca é caracterizado principalmente por esta memória (subjetiva ou coletiva) perturbadora, inquieta, traumatizada e ao mesmo tempo dotada de ideais revolucionários, contestadores e existencialistas, que sobreviveram em meio a guerras, invasões, e regimes autoritários.

Porém, nos filmes de animação tchecoslovacos destinados apenas para o público infantil, seus personagens não eram impregnados com estes resquícios dos acontecimentos políticos e históricos que assolavam o país. Muito pelo contrário, houve um movimento de transfiguração dos horrores da guerra em desenhos animados alegres, coloridos e não violentos (ao contrário dos agressivos e explosivos personagens dos desenhos animados produzidos nos países ocidentais no mesmo período). A série de filmes animados do personagem “Krték the Mole”, uma toupeira antropomórfica criada pelo animador Zdeněk Miler tornou-se uma das mais populares em todo leste europeu e nela podem ser encontrados estes elementos narrativos repletos de simplicidade e sutileza, próprios das produções infantis tchecas.

Em meio aos escombros deixados pelo fim da Segunda guerra mundial, foi criado o estúdio Bratři v triku (*irmãos da animação*) principal estúdio de animação da Tchecoslováquia. Neste estúdio, criado como departamento de animação dos estúdios de cinema Krátký Film, pôde ser consolidada uma “escola artística de animação tchecoslovaca”, assim como um estilo de animação com características próprias.

Este estúdio foi criado pelo até então ilustrador de livros infantis, construtor e manipulador de bonecos de marionetes, Jiri Trnka.

A principal influência artística dos filmes de animação da Tchecoslováquia é derivada da rica herança e tradição cultural dos bonecos de manipulação (marionetes, fantoches) peculiar dos países do Leste da Europa conforme citado anteriormente. Em grande parte dos filmes animados foram usadas as técnicas de animação stop motion (animação com bonecos) e pixilation (animação com pessoas e objetos).

Jiri Trnka já era considerado um mestre de técnicas de manipulação de marionetes e de ilustração de livros infantis, após sua formação obtida na escola de artes e ofícios de Praga. Aplicando estes conhecimentos para a produção de filmes de animação, obteve resultados expressivos tornando-se referência para animadores de muitos países. Passou a ser chamado

pela crítica internacional de “Walt Disney do Oriente” (apesar dos estilos serem completamente diferentes, este apelido referia-se mais à popularidade que os filmes de Trnka alcançaram entre os países que estavam sob a “cortina de ferro”, e aos prêmios internacionais obtidos em grandes festivais de cinema).

A partir das animações de Jiri Trnka, foi desenvolvido um estilo de animação com personagens bastante estilizados, com fortes traços alegóricos e com ritmos e fluência de movimentação semelhante ao de teatro de marionetes, sendo utilizada uma abordagem simbólica para contar histórias baseada na sugestão, expressão e mímica. O design e estilo dos personagens e cenários eram cuidadosamente planejados, e em grande parte dos filmes não era necessária a utilização da fala dos personagens, possibilitando maior compreensão de suas obras audiovisuais para públicos maiores e mais diversificados culturalmente. Outro elemento que considerava essencial em seus filmes, era a potencialidade poética associada a sentimentos sobre as histórias, marca característica de antigos contos tchecos.

A maior parte dos personagens criados e animados por Trnka eram bonecos de madeira articulados, construídos com o tradicional estilo tcheco e animados de forma que a aparência dos bonecos não era alterada. Apesar dos personagens não mexerem olhos nem bocas, possuíam muita carga expressiva devido aos efeitos de iluminação e enquadramentos que eram empregados.

Em seus primeiros filmes, porém, Jiri Trnka utilizou técnicas de desenho animado tradicional (desenho em folhas de acetato). Os personagens destes filmes ainda não apresentavam o estilo expressivo de representação que seria aplicado nos filmes de bonecos.

Um de seus trabalhos iniciais foi “Pérák a SS” (The Springer and the SS-Men) em 1946, um curta metragem anti-nazista em que Pérák, o “homem mola”, opositor mascarado ao regime nazista consegue derrotar o exército comandado por um personagem caricaturizado com finalidade cômica (como por exemplo um nariz pontudo e exagerado). Este personagem que representa uma sátira de Adolf Hitler comporta-se de maneira extremamente paranóica e reguladora no início do filme, observando os apartamentos de pessoas comuns e invadindo suas casas com seus exércitos para prendê-los por qualquer atitude considerada suspeita. Em determinado momento, é confrontado por Pérák e posteriormente derrotado e expulso da cidade de Praga.

A partir de 1948, após o golpe de estado conhecido como “golpe de Praga”, quando o governo comunista da União Soviética passou a controlar a Tchecoslováquia, o estúdio Bratri v triku passou a ser subsidiado pelo governo.

O regime comunista considerou os filmes de animação como uma forma de entreter a população e distrair sua atenção para as falhas e defeitos do sistema, investindo financeiramente na realização de muitos filmes.

Como neste período os governantes ainda não prestavam muita atenção aos conteúdos dos filmes que eles mesmo financiavam, muitas animações foram exibidas com significados críticos ao sistema ocultos em alegorias e símbolos visuais, sem que o estado tenha tomado consciência.

O último trabalho da vida de jiri Trnka foi o curta metragem “*Ruka*” (The Hand) de 1965 onde o animador pôde expressar de forma mais contundente seu descontentamento com a pressão exercida pelo governo totalitário na vida dos artistas e demais pessoas.



fig 89 - “*Ruka*” – Jiri Trnka – Tchecoslováquia – 1965

Neste curta metragem produzido com bonecos, um escultor é constantemente vigiado e rodeado por uma imensa mão, personagem antropomorfo com características opressoras e totalitárias. Enquanto o escultor tenta criar um vaso de flores, a gigantesca mão o impede sempre de continuar sua obra, destruindo-a. Em seguida, a imensa mão lhe ordena através de gestos e mímicas que, ao invés de esculpir um vaso, ele deveria apenas esculpir uma imagem da própria mão. Como o artista se recusa a esculpir a imagem, ela passa a persegui-lo, aparecendo em propagandas de televisão, e perturbando sua consciência, sempre com o

intuito de persuadi-lo a executar suas ordens. A mão passa então a tomar providências mais rígidas e transforma o escultor em um boneco de marionete, com cordas amarradas em suas mãos e pés, para literalmente manipulá-lo e forçá-lo a realizar a escultura em sua homenagem.

Esta poderosa mão representa claramente a interferência do regime totalitário às criações artísticas e demais setores da sociedade, fato que estava restringindo e limitando a vida de muitas pessoas e instituições. O filme antecipava o movimento de liberalização política na Tchecoslováquia conhecido como “A Primavera de Praga” em 1968.

Porém, a reação soviética a este movimento culminou em uma invasão ao país com tropas armadas. As liberdades individuais foram ainda mais restringidas, configurando em uma resposta negativa às tentativas de serem promovidas aberturas políticas naquele território. “*Ruka*” foi então considerado uma ofensa ao sistema e foi censurada a sua exibição pública na Tchecoslováquia por duas décadas, além de várias cópias terem sido confiscadas.

Após a invasão soviética, o estúdio Bratri v Triku passou a ser submetido a rigorosas restrições sobretudo em relação ao que poderia ser ou não exibido. Mesmo assim, muitos artistas conseguiram driblar o sistema com filmes carregados de alegorias e símbolos que foram aprovados pelo governo, e que continuavam denunciando o regime totalitário, embora de forma mais sutil.

Em um destes casos encontra-se o curta metragem “*Obri*” (Os Gigantes) de 1969, produzido pelo animador norte americano Gene Deitch, residente na Tchecoslováquia desde os anos da Guerra Fria aos dias atuais.

Em “*Obri*”, dois pequenos homens, um vermelho e outro azul, (representando o conflito entre Palestina e Israel) travam uma constante e interminável luta. Como nenhum dos dois tinha força o suficiente para acabar com o outro, eles passam a convocar gigantes para o duelo e lhes defender (cada um dos gigantes aparece representado com a mesma cor do anão que estava defendendo). Os dois gigantes passam a integrar o confronto em lados opostos. A animação foi imediatamente interpretada como uma metáfora às políticas de relações exteriores dos Estados Unidos e da URSS que apoiavam lados opostos neste conflito e são representados pelos gigantes (símbolos antropomorfos de potência). A reação inicial das platéias que assistiram ao filme foi hilariante, e o filme ganhou diversos prêmios. Após ter sido premiado em festivais internacionais de cinema, suas intenções foram finalmente identificadas pelo regime comunista, que o proibiu de ser exibido por muitos anos.



fig 90 - "Obri (Os Gigantes)" - Gene Deitch: Tchecoslováquia, 1969

Quando em 1969 Jiri Trnka morreu, o artista tcheco Jan Svankmajer foi considerado seu sucessor em importância e destaque no cenário cinematográfico tcheco. Também passou a ser conhecido como o mais emblemático e intrigante expoente da escola de animação tchecoslovaca inaugurada por Trnka.

Os personagens dos filmes de Svankmajer apresentam características surreais, muitas vezes obscuras, envolvidos de alegorias e simbolismos que sobretudo representavam críticas aos regimes totalitários e aos traumas de infância gerados pelas guerras.



fig 91 - "Darkness, Light, Darkness" - Jan Svankmajer, Tchecoslováquia, 1990

No curta metragem "Darkness, Light, Darkness", Jan Svankmajer realizou duras críticas ao regime totalitário de seu país, onde partes do corpo de um ser humano (também feitos de

barro) vão se encontrando e se combinando dentro de uma pequena casa. Diversos membros do corpo vão entrando nesta casa, criando um personagem com forma humana.

Quando todas as partes do corpo se encontram e se agrupam, um homem aparece em situação de agonia e desespero, pois quando o seu corpo foi completamente formado, ele já não cabia mais dentro da casa. Fica espremido e preso no pequeno imóvel, podendo apenas realizar um único movimento com as mãos para apagar a luz e encerrar o filme.

Este crescimento do homem, sufocado e limitado pelo tamanho e dimensões reduzidas da casa, foi identificado como uma crítica simbólica ao totalitarismo, com a casa representando o estado opressor, impedindo um cidadão de crescer além dos limites impostos pelo sistema. Para Jan Svankmajer,

“A repressão não é a invenção de um sistema totalitário. Ele é um imposto que a humanidade paga para a civilização”. (HAMES, 1995, p.102)

Ele, no entanto se preocupava menos com a política e as teorias do comunismo totalitário, do que com a forma como isso afetou o cotidiano da existência das pessoas de sua terra natal.

De 1972 a 1979, Svankmajer foi proibido pelas autoridades comunistas de produzir filmes. Esta proibição atrasou a realização de muitos dos seus projetos, que só puderam ser concluídos quando pôde voltar a produzir filmes, sete anos depois. O animador só passou a ser conhecido e consagrado pela comunidade internacional, após este período em que o estado repressor conseguiu, assim como o olhar de uma mitológica medusa, imobilizar por alguns anos, o artista que é capaz de colocar tudo ao seu redor em movimento.

Bretislav Pojar é outro mestre da animação da Tchecoslováquia que se tornou consagrado internacionalmente por suas ácidas críticas sociais e por criar personagens e alegorias simbólicas e antropomorfas a partir de formas geométricas e letras do alfabeto. Pojar iniciou sua carreira de animador, trabalhando com Jiri Trnka nos estúdios Bratri v Triku. Ao emigrar para o Canadá no meio da década de sessenta, iniciou um longo processo de colaboração com o National Film Board.

Pojar realizou o premiado curta metragem de animação “*Balablok*” onde seres antropomórficos com corpos em formato retangular confrontam-se com seres antropomórficos com corpos em formato circular. O início do confronto origina-se na intolerância e incapacidade das criaturas de ambos os lados de conviverem com a diferença, resultando em

uma violenta batalha entre estes povos (assim como ocorre em tantas guerras étnicas ou religiosas na história da humanidade). No final do conflito os sobreviventes de ambos os lados passam a possuir uma aparência uniforme com corpos deformados em uma nova forma geométrica indefinida. Quando percebem que todos se tornaram iguais, o confronto é encerrado até que surge caminhando, outro ser antropomórfico com corpo em forma de pirâmide, sugerindo mais intolerância e conflitos.

Em “E” (1981) outro famoso curta metragem de animação produzido por Bretislav Pojar no Canadá, uma monumental escultura no formato da letra “E” é carregada por um helicóptero pelos ares e colocada no meio da praça de um reino. Ao aproximarem-se deste monumento, as pessoas que estavam na praça começam a cantar repetidamente a letra “E”, enquanto que um personagem contraria a todos alegando que a letra “B” é que estava sendo representada pela escultura.

Ao iniciar este conflito cognitivo, um médico oculista aparece para examinar o homem que teimosamente afirma estar vendo a letra “B”. O médico resolve o problema oferecendo óculos ao sujeito, que finalmente passa a identificar a letra “E” e todos continuam a cantar desta vez de forma unânime.

Então chega à praça, um pequeno rei acompanhado de seu séquito de seguranças particulares e soldados. Assim como o homem que necessitava de óculos, o rei identifica no monumento a letra “B” e aguarda a aclamação e confirmação do povo. Neste momento, o doutor apressa-se para lhe oferecer óculos, e o rei passa a enxergar corretamente. Ao reconhecer a eficácia da ação do oculista, o rei lhe confere uma medalha de condecoração, e em seguida, o povo todo glorifica e aplaude o médico, deixando o rei com ciúmes. O governante então convoca seu exército, que entra na praça de forma inesperada e agressiva e batendo com porretes, provoca danos mentais e alterações cognitivas nas cabeças das pessoas (estas mudanças são ilustradas com a transformação da letra “E” na letra “B”, visualizada no interior das cabeças dos personagens). O próprio médico passa por esta experiência opressora e com várias pancadas na cabeça não consegue evitar esta lavagem cerebral. Os óculos são quebrados e apenas um papagaio permanece na praça vendo a letra “E” enquanto que o resto da população cantava em uníssono a letra “B”, após a violenta ação do exército do rei. O curta configura uma poderosa crítica à uniformidade ideológica inabalável do poder repressivo.

A animadora e produtora Zdenka Deitch (esposa do animador Gene Deitch) é a atual diretora chefe do lendário estúdio Bratri Triku, local onde tem trabalhado e desempenhado

diferentes funções nos últimos sessenta anos. O estúdio depende atualmente de co-produções com estúdios de outros países pois atualmente tem sido difícil obter patrocínios de empresas locais para a produção de filmes, assim como são raros os projetos de financiamentos governamentais nesta área.

O estúdio atualmente realiza parcerias também com a FAMU, uma das mais tradicionais faculdades de cinema da Europa, e os estudantes de animação desta instituição usufruem das dependências do estúdio para desenvolverem suas produções.

O período do apoio comunista aos filmes de animação contraditoriamente, marcou uma era clássica para a animação na Tchecoslováquia. Diversos mestres desta prática artística puderam desenvolver filmes, muitos deles premiados em festivais internacionais em todo o mundo, sem permitirem entretanto, que suas idéias críticas fossem sufocadas pelo sistema.

Os órgãos de regulamentação e censura os obrigou a utilizarem muita criatividade para disfarçar seus conceitos ideológicos e posições políticas em antropomorfismos e símbolos visuais sem que fossem detectados pelo estado.

Apesar das dificuldades de alguns artistas tchecos para conseguirem arrecadar recursos para novas produções de filmes de animação, está sendo produzido um novo longametragem de Jan Svankmajer chamado "*Hmyz*" (Insetos), inspirado no clássico da literatura tcheca "*A vida dos insetos*", escrito pelos irmãos Karel Čapek e Josef Čapek em 1921.

Nesta história, é descrita a convivência entre insetos antropomorfos que possuem características humanas, com seres humanos caracterizados como os insetos na vida real, em uma inversão de papéis. Espera-se que o filme possa estabelecer um resgate com a tradicional escola de animação surgida nos anos sessenta, que em meio ao caos político e governos totalitários, conseguiu confirmar um estilo estético e conceitual diferenciado que hoje em dia é consagrado em todo o planeta.

### 3.6 – O retorno ao animismo na obra de Jan Svankmajer

Em síntese, apresentamos uma abordagem à obra de Jan Svankmajer que desenvolveu uma capacidade incomum para animar objetos, plantas, e diversos outros materiais como pedras, barro, penas, animais, roupas, ferramentas usadas e demais seres antropomorfos criados por ele, além de pessoas reais e bonecos.

Os filmes de Svankmajer nos remetem a práticas rituais ancestrais animistas, onde objetos e seres inanimados são dotados de alma, e lhes é conferido poder, consciência, autonomia e movimento.

Jan Svankmajer apresenta em seus filmes transformações surrealistas de objetos do cotidiano em criaturas vivas, onde as funções formais destes objetos são desconstruídas. Porém, seu direcionamento a realidades caóticas e estranhas é construído a partir de profundas observações culturais.

Através da influência do teórico tcheco Vratislav Effenberger, Svankmajer migrou do estilo maneirista, que caracterizava seus primeiros filmes, para o estilo surrealista, ingressando e tornando-se um dos principais representantes do Grupo Surrealista Tchecoslovaco a partir do final dos anos sessenta.

Effenberger, também conhecido como “o principal teórico do surrealismo tcheco” por ter sido o mentor do grupo surrealista tchecoslovaco, considerava a formalização das funções, o alvo fundamental de sua crítica surrealista sobre a sociedade ocidental.

De acordo com o poeta Bruno Solarik, que também entrou para o grupo, influenciado pelas idéias de Vratislav Effenberger, a imaginação era motivada por reações internas:

sob o ponto de vista surrealista, há um tipo de poder subversivo na imaginação. Tal poder não vem de qualquer doutrina ortodoxa, mas a partir da necessidade interna de uma reação a antagonismos presentes na vida de qualquer um e em qualquer situação social. (SOLARIK, 2004)

Svankmajer acredita que os objetos do cotidiano que são tocados pelas pessoas, absorvem cargas energéticas geradas pelos estados emotivos da mente humana como o stress ou a euforia:

Ouço as declarações de coisas que parecem mortas, mas não estão. Para mim os objetos são mais vivos do que as pessoas, mais permanentes e mais expressivos. As suas memórias excedem muito às memórias dos homens. Os objetos guardam em si mesmos os eventos que testemunharam. (HAMES, 1995, p.96)

Jan Svankmajer anima os objetos em uma tentativa de extrair as memórias e experiências que eles têm absorvido. Esta extração pode ser percebida como uma rejeição da necessidade de superar antigas crenças animistas.

Seus antropomorfismos foram muito influenciados pela literatura de Franz Kafka (com seus personagens simbólicos e antropozoomorfos). Os livros de Kafka também influenciaram em seus filmes, o uso de repetições cíclicas, povoadas de paranóias sombrias e perturbadoras. (ambos nasceram em Praga e tiveram infâncias traumáticas) elementos presentes em muitas de suas enunciações audiovisuais.

Os personagens antropomórficos nos filmes de Svankmajer participam de :

“destruições cíclicas onde são aniquilados em rituais antropófagos com características canibais, sádicas e masoquistas. Mutilações, decomposições e espetáculos caóticos de dissolução da matéria viva orgânica e inorgânica.” (O’KANE, 2006. p.19 ).



fig 92 - "Vertumnus" - Archimboldo, Itália, 1590



fig 93 - "Outono" - Archimboldo, Itália, 1573

O pintor maneirista do século XVI, Giuseppe Archimboldo foi uma importante fonte de inspiração para a obra de Svankmajer. Esta influência é perceptível em alguns de seus filmes, pois são construídas e animadas cabeças e formas antropomórficas inspirados nos

personagens de Archimboldo compostos de frutas, plantas, legumes e outros objetos como livros e pedras.

Em um de seus filmes iniciais “*A Game with Stones*” de 1965, diversas pedras movem-se ao ritmo de sons e frequências. Em diversos momentos se agrupam compondo rostos humanos, assim como as criações de Archimboldo, porém em constante movimento.



fig 94 - "A Game with Stones" - Jan Svankmajer, Tchecoslováquia, 1965

No filme “*Picnic With Weissmann*” de 1968, um piquenique surrealista acontece em um dia ensolarado onde apenas participam objetos. Ao que tudo indica, estes são objetos pessoais de alguma pessoa específica: roupas que se mexem sozinhas, gavetas que se abrem e fecham, peças de um jogo de xadrez que se movem de forma autônoma, um toca discos que por conta própria escolhe as músicas e discos que serão executados, além de uma pá, que misteriosamente cava um buraco em frente a um armário fechado.

No final do curta metragem, o armário é aberto, e dentro dele estava o dono dos objetos, morto e amarrado. Este personagem humano cai dentro do buraco que estava sendo cavado pela pá, que na verdade simbolizava o local onde seria enterrado pela própria pá.

Aqui, Svankmajer apresenta uma rebelião de objetos que se revoltam contra seu dono, e festejam seu funeral realizando ações e funções rotineiras, porém sem mais a interferência humana. A ação representada é semelhante à rebelião descrita no já citado clássico da literatura “*A revolução dos bichos*” de George Orwell.

Na animação “*The Flat*” de 1969, um homem encontra-se trancado em um quarto (cenas com um ator real e efeitos de animação stop motion), cercado de elementos animistas (mesas, objetos e partes estruturais do imóvel como paredes e portas) que ganham vida para realizar

diversos complôs contra o protagonista humano, como por exemplo, uma cadeira que muda de tamanho, ou talheres que o impedem de ingerir alimentos.

Aliás, a alimentação foi um dos temas mais utilizados por este controverso artista. Um dos mais emblemáticos curta metragens de animação produzido por Svankmajer foi “*Dimensions of a Dialogue*” em 1982, composto de três partes ou diálogos. No “primeiro diálogo”, aparece um personagem com cabeça humana, inspirada novamente em personagens de Archimboldo, composta de frutas, legumes, e vários outros itens alimentícios. Este personagem caminha ao encontro de outro personagem com cabeça constituída de forma semelhante, porém composta de utensílios da vida cotidiana.

Ao encontrarem-se, a cabeça composta por utensílios abre suas mandíbulas largas e engole a cabeça composta por alimentos. Neste processo antropófago de deglutição, os objetos que constituem ambas as cabeças se combinam em uma orgia destrutiva, onde os itens de utensílios da cabeça devoradora desgastam, mutilam, cortam e amassam os diversos alimentos que compõem a cabeça devorada. Após este processo, a cabeça feita de utensílios vomita os alimentos contaminados e derrotados nesta batalha digestiva, que novamente se recompõem formando uma grotesca cabeça antropomorfa feita de alimentos usados e desgastados.

A cabeça formada por utensílios continua então uma caminhada ao encontro de uma terceira cabeça, desta vez constituída por vários itens associados à arte, cinema, e literatura (livros, potes de cerâmica, envelopes, etc.). Estes itens caracterizam que esta terceira cabeça, possui uma mente culta e educada. Ambas as cabeças se confrontam através do mesmo ritual de canibalismo, porém, desta vez a cabeça de utensílios é engolida e os elementos relacionados à educação destroem os utensílios domésticos. A cabeça educada também vomita os itens destroçados por ela, que se reconstituem formando uma cabeça composta por utensílios gastos e inutilizáveis.

Este mesmo ritual envolvendo estas representações antropomórficas prossegue diversas vezes até que os elementos resultantes dos vômitos passam a ser constituídos de barro. A seqüência termina com cabeças feitas de barro vomitando repetidamente réplicas de si mesmo continuamente caracterizando um ciclo infinito.

Na segunda e na terceira parte, são utilizados personagens modelados com barro, e são representadas as dificuldades de comunicação entre relacionamentos humanos. No “segundo diálogo” do filme, um casal de bonecos de barro mantém relações amorosas enfaticamente

caracterizadas pelo animador, com uma união de corpos de barro que se entrelaçam formando um único corpo. Quando ambos se afastam novamente e voltam às suas formas originais, um pequeno pedaço de barro com formato indefinido surge da união dos dois (representando um filho do casal). O casal rejeita o pequeno pedaço de barro que solicita atenção dos dois, o que acaba provocando uma terrível briga entre eles, culminando na destruição e aniquilação de ambos.

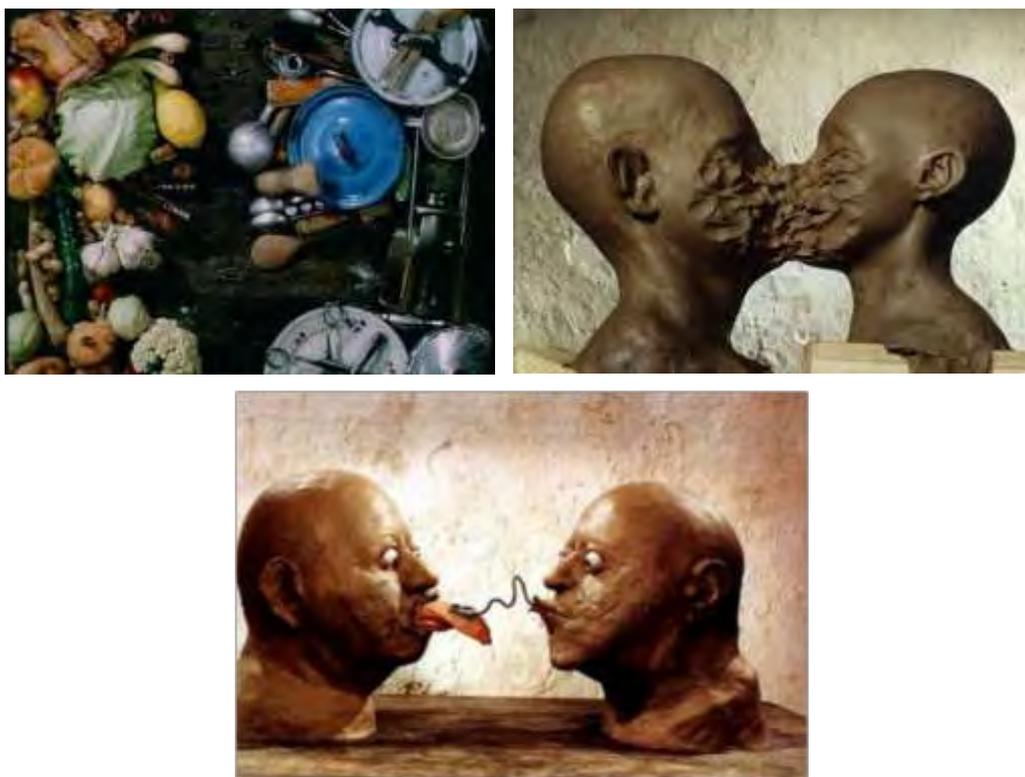


fig 95, 96 e 97 - "Dimensions of a Dialogue" – Jan Svankmajer – Tchecoslováquia – 1982

No "terceiro diálogo" duas cabeças de homens velhos feitas de barro, estão dispostas uma em frente à outra em cima de uma mesa, caracterizando uma velha amizade. Sempre que um dos senhores abre a boca, sai algum objeto que logo é complementado com outro objeto saído da boca da outra cabeça. (por exemplo, um deles apresenta uma escova de dente, e o outro coloca uma pasta dental na escova, representando ações complementares entre as funções dos objetos escolhidos). Porém em determinado momento, após ser completado um ciclo com complementação funcional correta entre os objetos saídos de ambas as bocas, é revelado um desgaste no relacionamento. Cada objeto que sai da boca de um, não mais encontra um objeto com função complementar na boca do outro. Muito pelo contrário, quando um dos

personagens tira um sapato da boca, ao invés do outro complementar com um cadarço para amarrar o sapato, surge com um apontador que destrói parte do sapato.

Desta forma, o desgaste entre os dois fica evidente até que ficam exauridos e aniquilados, com suas cabeças deformadas pelo barro derretido e sem forças para continuar qualquer tipo de “diálogo”.

## Considerações Finais

Assim como havia o desejo ancestral de representação visual de movimentos, também era latente e primordial, a crença na potencialidade de autonomia de objetos inanimados e na capacidade destes (assim como animais, plantas e até homens) de serem possuídos por almas, muitas vezes com características específicas dos seres humanos.

Concluindo, as pesquisas sobre o assunto aqui tratado demonstram de maneira contundente a presença do antropomorfismo em suas várias formas de representação.

Os enfoques comprovam que este fato é recorrente desde a pré-história até os tempos atuais. A constatação deste fato nos leva a questionar os motivos que levam a esta recorrência. Segundo apresentamos no capítulo 2.1, diversas hipóteses foram elaboradas buscando explicações para o fenômeno do antropomorfismo.

Consideramos esta abordagem importante por encontrar justificativas para o fato que leva o homem a tecer estas relações entre si, os animais e os objetos.

Em suma, nossa pesquisa procurou abrir novos horizontes para o estudo da animação, destacando o antropomorfismo e suas possibilidades referenciais, influências culturais e modos e aspectos, em geral não convencionais. Identificamos neste trabalho, o antropomorfismo nas representações desde os períodos mais remotos incidindo também na cultura da animação, principal foco desta pesquisa de dissertação.

Foi possível alcançar nossos objetivos com o desenvolvimento do assunto aqui tratado e já referido na introdução a esta pesquisa, seguindo o percurso iniciado com a questão conceitual, avaliando o sentido de antropomorfismo em vários aspectos, e reafirmando o antropomorfismo na cultura.

Encontramos com uma vasta assiduidade, estudos e publicações sobre animação onde era destacado o viés técnico e da representação formal.

Nossa pesquisa aborda o aspecto menos elaborado : a questão do simbolismo das distintas representações antropomórficas, ressaltando o animismo e suas implicações religiosas e ritualísticas.

Os filmes de animação e suas possibilidades criativas de personificação e antropomorfismo de seres inanimados e animados possibilitaram um retorno ao animismo, ao novamente conferirem alma ("*anima*") a objetos presentes na vida cotidiana, assim como era feito nas sociedades arcaicas e tribais. Apesar de não mais possuir necessariamente um caráter religioso e dogmático, o animismo através da animação pôde ser experimentado em suporte audiovisual e compartilhado por um número muito maior de pessoas e culturas do que era em épocas remotas. O animismo aliado ao antropomorfismo, ambos conferindo alma e movimento, personalidade humana e subjetividade a personagens animados, permeou intrinsecamente a civilização humana e seus complexos desdobramentos culturais.

Além de potencializar a materialização das práticas animistas ancestrais, a animação também foi culturalmente influenciada por toda herança literária de antropomorfismos e alegorias simbólicas contidas nas fábulas, bestiários e contos que foram criados e solidamente enraizados na vida social e cultural de diversos povos ao longo dos séculos.

Também são dignos de destaque, as implicações antropomórficas ocultas em motivações políticas, ideológicas, comerciais e artísticas, aqui apresentadas através da análise visual e cultural de diversos exemplos de obras audiovisuais animadas produzidos em diferentes períodos históricos.

Este estudo possibilita também a perspectiva para novas pesquisas, desta vez voltadas para a representação oposta ao antropomorfismo em filmes onde o homem passa a contemplar o comportamento animal e procura aprender lições e ensinamentos através da observação dos bichos e demais elementos da natureza, ao invés de simplesmente representá-los com características humanas.

## Referências Bibliográficas

### A

ALLON, Yoram et al. *Contemporary North American Film Directors*. Londres: Wallflower Press, 2002.

ALMEIDA, Renato. *A Inteligência do Folclore*. Rio de Janeiro: Livros de Portugal, 1957.

ANDREWS, Tamra. *Dictionary of Nature Myths: Legends of the Earth, Sea and Sky*. Nova Iorque: Oxford University Press, 1998.

ARNHEIM, Rudolf. *Arte e Percepção visual: uma psicologia da visão criadora*. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2005.

A EPOPÉIA DE GILGAMESH. 3ª ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2011.

### B

BAKER, Carole. *Circling greyhounds*. Em: RIBIÈRE, Mireille; BAETENS, Jan. *Temps, Narration et Image Fixe*. Amsterdam: Rodopi, 2004.

BARBARO, Daniele. *La Practtica Della Perspectiva*. Veneza: Venice Borgominieri, 1569.

BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. *Arte da Animação: técnica e estética através da história*. São Paulo: Editora Senac, 2002.

BEKOFF, Marc. *“Encyclopedia of Animal Rights and Animal Welfare: Second Edition”*. Santa Barbara, California: ABC-Clio, 2009.

BELL, John. *Puppets, masks and performing objects*. Massachusetts: The Mit Press, 2001.

BELTRÃO, Luiz. *Folkcomunicação : um estudo dos agentes e dos meios populares de informação de fatos e expressão de idéias*. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2001.

BERTHOZ, A. *Le Sens du Mouvement*. Paris: Odile Jacob, 1997

BIANCHI, Ugo. *Storia Delle Religioni*. Turim: Unione Tipografico- Editrice Torinese, 1970.

BIETENHOLZ, Peter G. *Historia and Fabula: Myths and Legends in Historical Thought from Antiquity to the Modern Age*. Leinden, Holanda: Brill, 1994.

BÍBLIA. Português. *A Bíblia Sagrada: Antigo e Novo Testamento*. Traduzida em português por João Ferreira de Almeida. São Paulo: Sociedade Bíblica do Brasil, 1993.

BOIME, Albert. *Art in an Age of Counterrevolution, 1815-1848*. Chicago: The University of Chicago Press, 2004.

BOOKER, M. Keith. *Disney, Pixar and the Hidden Messages of Children's Films*. Santa Barbara, California: ABC-Clio, 2010.

BRCIAK, Nancy; PAVIA, John. Images of asians in the art of the Great Pacific War. Em: CRAIG, Timothy J.; KING, Richard. *Global Goes Local: Popular Culture in Asia*. Vancouver: University of British Columbia Press, 2002. P.211-224.

BREUIL, Henri. *Four hundred centuries of cave art*. Londres: Zwemmer, 1952.

BURNS, Paul. *The History of the Discovery of Cinematography*. (2010) Disponível em <http://www.precinemahistory.net/index.html> . Acesso em 15 julho.2012.

## C

CARDANO, Girolamo. *De Subtilitate Libri*. Nuremberg, 1550.

CARVALHO, Raimundo Nonato. *Metamorfoses em tradução*. 2010. 158f. Relatório Final (Pós Doutorado em Letras Clássicas) – Departamento de Letras Clássicas e Vernáculas da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo. 2010.

CASCUDO, Câmara. *Geografia dos Mitos Brasileiros*. São Paulo: Global Editora, 2002.

CHARNEY, Maurice. *Comedy: Academic Humor*. Westport: Praeger Publishers, 2005.

CHEN, Fan Pen. *Chinese Shadow Theatre: History, popular religion, and women warriors*. Quebec : McGill-Queen's University Press, 2007.

CODRINGTON , R.H. – *The Melanesians studies in their anthropology and folklore*. Oxford: Clarendon Press, 1891.

COOK, Olive. *Movement in Two Dimensions: a study of the animated and projected pictures which preceded the invention of cinematography*. Londres: Hutchinson, 1963.

CRAFTON, Donald. *Before Mickey: The Animated Film, 1898-1928*. Cambridge: MIT Press, 1982.

## D

DARWIN, Charles. *A Expressão das Emoções no Homem e nos Animais*. Londres: John Murray, 1872.

DEAN, Colin Leslie. *The Religions of the Pre-Contact Victorian Aborigines*. Victoria: Gamahucher Press, 1998.

DELLA PORTA, Giovanni Battista. *Magiae Naturalis Libri XX*. Nápoles: Orazio Salviani, 1589.

DENIS, Sébastien. *O Cinema de Animação*. Lisboa: Texto & Grafia, 2010

DISALVO, Carl; GEMPERLE, Francine. "From Seduction to Fulfillment: The Use of Anthropomorphic Form in Design". Em: "*Designing Pleasurable Products And Interface: Proceedings of the 2003 International Conference on Designing Pleasurable Products and Interfaces*", 2003, pp. 67-72.

DOLIN, Tim ; SODEN, Philip. *Report of the Arts Vietnam Consultancy Visit*. Hong Kong, 1991.

DORFMAN, Ariel; MATTELART, Armand. *Para Ler o Pato Donald: Comunicação de Massa e Colonialismo*. 3ª ed. São Paulo: Editora Paz e Terra, 1987.

DRAPER, Allison Stark. *India: A Primary Source Cultural Guide*. Nova Iorque: The Rosen Publishing Group, 2003.

DUCKECK, Jochen. *Show caves of the world*. (online) disponível na internet via [www.showcaves.com](http://www.showcaves.com). (2012)

DURING, Simon. *Modern Enchantments: The Cultural Power of Secular Magic*. Cambridge: Harvard University Press, 2002.

## E

ECO, Umberto. *Idade Média: Bárbaros, Cristãos e Muçulmanos*. Alfragide: Publicações Dom Quixote, 2011.

EDWARDS, Bruce L. *C.S.Lewis: Life, Works, and Legacy*. Vol.4. Westport: Greenwood Publishing Group, 2007.

ELIADE, Mircea. "*Aspectos do Mito*". Rio de Janeiro: Edições 70, 1989.

ENUMA ELISH. California: The Book Tree, 1999.

EPLEY, Nicholas, et al. "*On Seeing Human: A Three-Factor Theory of Anthropomorphism*", *Psychological Review*, vol.114, no.4, 2007, pp.864-886.

## F

FARTHING, Stephen. *Tudo sobre Arte*. Rio de Janeiro: Sextante, 2011

FINDLEN, Paula. *Athanasius Kircher: The Last Man Who Knew Everything*. Nova Iorque: Routledge, 2004.

FRAZER, James George. *Totemism and Exogamy*. Londres: MacMillan and co. limited, 1910.

FRAYER, Marissa. *Giving The Toaster Eyes: Applied Anthropomorphism and its influences on user-object relations with everyday objects*. 2010. 56f. Dissertação de Mestrado em Artes e Cultura Visual - Departamento de Artes e Estudos Culturais da Universidade de Lund, Suécia. 2010

FREUD, Sigmund, Freud. *Três Ensaios sobre a Teoria da Sexualidade*. Rio de Janeiro: Imago, 1997.

## G

GAEHTGENS, Thomas. *Artistic Exchange*. Berlim : Akademie Verlag, 1993.

GALVÃO, Eduardo. *Panema: Uma Crença do Caboclo Amazônico*. São Paulo: Revista do Museu Paulista. vol.5, 1951.

GASEK, Tom. *Frame by Frame Stop Motion: Non traditional approaches to stop motion animation*. Massachusetts: Focal Press, 2012.

GERAGHTY, Lincon. *American Science Fiction Film and Television*. Nova Iorque: Berg, 2009.

GHOSH, Sampa; BANERJEE, Utpal. *Indian Puppets*. Nova Deli: Abhinav publications, 2005.

GÓES, L. P. *Introdução à Literatura Infantil e Juvenil*. São Paulo: Pioneira, 1984.

GONÇALVES, Marco Antonio. *Devires Imagéticos: A Etnografia, o Outro e Suas Imagens*. Rio de Janeiro: 7 Letras, 2009.

GREENE, Liz; SHARMAN-BURKE, Juliet. *Uma viagem através dos Mitos*. Trad. RIBEIRO, Vera. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001.

GUTHRIE, S E, *Faces in the Clouds*, Oxford University Press: Oxford, 1993

## H

HAARMAN, Harald. *Foundations of Culture : Knowledge-construction, Belief Systems and Worldview in their dynamic interplay*. Frankfurt: Internationaler Verlag der Wissenschaften, 2007.

HAM, Jennifer; SENIOR, Matthew. *Animal Acts: Configuring the human in Western History*. Nova Iorque: Routledge, 1996.

HAMES, Peter. *Dark Alchemy: The Films of Jan Svankmajer*. Westport: Praeger, 1995.

HAUSER, Arnold. *Social History of Art, volume 1 : From Prehistoric Times to the Middle Ages*. Londres: Routledge, 1999.

HEILMAN, Robert B. *The Professor and the Profession*. Missouri: University of Missouri Press, 1999.

HOUAISS, Antonio. *Novo Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa*. Rio de Janeiro: Ed. Objetiva, 2009.

HOWELLS, Richard; NEGREIROS, Joaquim. *Visual Culture*. Cambridge: Polity Press, 2012.

HYMAN, Wendy Beth. *The Automaton in English Renaissance Literature*. Surrey: Ashgate Publishing Company, 2011.

## J

JOHNSON, Paul. *Egito Antigo*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2010.

## K

KANG, Minsoo. *Sublime Dreams of Living Machines: The Automaton in the European Imagination*. Cambridge: Harvard University Press, 2011.

KEATHLEY, Christian. *Cinephilia and History, or The Wind in the Trees*. Bloomington: Indiana University Press, 2006.

KEETON, William. *Biological Science*. Nova Iorque: WW Norton & Company, 1967.

KEMP, Martin. *Leonardo Da Vinci*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2005.

KLINE, Stephen. *Out of the garden: Toys, Tv and Children's Culture in the Age of Marketing*. Londres: Verso, 1993.

KRIGER, Judith. *Animated Realism: A Behind-the-scenes look at the Animation Documentary Genre*. Massachusetts: Focal Press, 2012.

KUIPER, Kathleen. *The Culture of China*. Nova Iorque: Rosen Educational Publishing, 2011.

## L

LA FONTAINE, Jean de. *Fables Choisies*. Paris: L'imprimerie de Prault pere, 1769.

LANG, Andrew. *Myths, Cults and Religion*.

\_\_\_\_\_. *The Secret of a Totem*. Londres: Longmans, Green and Co., 1905.

LANZONI, Rémi Fournier. *French Cinema: From its Beginnings to the Present*. Nova Iorque: The Continuum International Publishing Group, Ltd, 2002.

LAVALLEY, Albert J. The Stage and Film Children of Frankenstein: A Survey. Em: LEVINE, George Lewis; KNOEPFLMACHER, U.C. *Endurance of Frankenstein: Essays on Mary Shelley's Novel*. P.243-257. Los Angeles: University of California Press, 1979.

LEACH, Jim. *Claude Jutra: Filmmaker*. Quebec: McGill-Queen's University Press, 1999.

LEHMAN, Christopher P. *The Colored Cartoon: Black Representation in American Animated Short Films, 1907-1954*. Massachusetts: University of Massachusetts Press, 2007.

LESLIE, Esther. *Hollywood Flatlands: Animation, Critical Theory and the Avant-Garde*. Nova Iorque: Verso Books, 2002.

LÉVI-STRAUSS, Claude. *Le Totémisme aujourd'hui*. Paris: Presses universitaires de France, 1962.

LINDBERG, David C. *Roger Bacon and the origins of Perspectiva in the Middle Ages*. Nova Iorque: Oxford University Press, 1996.

LINDVALL, Terry. *Sanctuary Cinema: Origins of the Christian Film Industry*. Nova Iorque: New York University Press, 2007.

LISSOVSKY, Maurício. *O tempo e a originalidade da fotografia moderna*. Em: DOCTORS, Márcio. *Tempo dos Tempos*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2003. cap.7, p.142-155.

LOCHTEFELD, James G. *The Illustrated Encyclopedia of Hinduism: volume 1*. Nova Iorque: Rosen Publishing, 2002.

LORENZ, Konrad. *Nobel Lecture 1973: Analogy as a Source of Knowledge*. Nobelprize.org. Disponível em : <[http://www.nobelprize.org/nobel\\_prizes/medicine/laureates/1973/lorenz-lecture.html](http://www.nobelprize.org/nobel_prizes/medicine/laureates/1973/lorenz-lecture.html)>. Acesso em : 10.nov.2012.

## M

MACHADO, Arlindo. *Pré-cinemas e Pós-cinemas*. Campinas, SP: Papirus Ed, 1997.

MACHADO FILHO, Aires da Mata. *Em Busca do termo próprio nos Domínios do Vocabulário*. São Paulo: Boa Leitura Ed., 1966.

MACK, Robert L. *Oriental Tales*. Oxford : Oxford University Press, 1992.

MARIONETTE. In : *The Merriam-Webster New Book of Word Histories*. Merriam-Webster Inc, 1991. p.292.

MARTÍ, Josep. “**Los cuatro elementos: Fundamentos conceptuales introductorios para el estudio de La religión**” Em: PIERA, ELISENDA; CABRILLANA, GLÒRIA. “**Antropologia de la Religión**”. Barcelona: Editorial UOC, 2003. cap.1.

MATTHEWS, Melvin E. **Duck and Cover: Civil Defense Images in Film and Television from the Cold War to 9/11**. Carolina do Norte: McFarland & Company Inc, 2012.

MCLENNAN, John Ferguson. **The Worship of Animals and Plants**. The Fortnightly Review, 6, PP. 407-582; 7,PP.194-216, 1869.

MCDOUGALL, William. **Body and Mind: A History and a Defense of Animism**. Charleston: Bibliolife Publisher, 2009.

MCMAHAN, Alison. **The Films of Tim Burton: Animating Live Action in Contemporary Hollywood**. Nova Iorque: The Continuum International Publishing Group, Ltd, 2005.

MEHTA, Tarla. **Sanskrit play production in Ancient India**. Deli: Motilal Banarsidass, 1951.

MILES, Murray. **Inroads: Paths in Ancient and Modern Western Philosophy**. Toronto: University of Toronto Press, 2003.

MORENO, Antônio. **A Experiência Brasileira no Cinema de Animação**. Rio de Janeiro: Artenova, 1978.

MYERS, Rusty. **Basics of Physics**. Westport: Greenwood Press, 2006.

MYRSIADES, Kostas; MYRSIADES, Linda. **the karagiozis heroic performance in greek shadow theatre**. Nova Inglaterra: University Press of New England, 1988.

## N

NELMES, Jill. **Analysing the Screenplay**. Nova Iorque: Routledge, 2011.

NERY, Frederico de Santa-Anna. **Folk-lore Brésilien : Poésie Populaire, Contes et Legends, Fables et Mythos, Poesie, Musique, Danses et Croyances dès indies**. Paris: Perrin et cie Librares, 1889.

## O

O’KANE, David. **Seeking Svankmajer : Illuminating the dark unconscious**. 2006. 60f. Tese (Licenciatura conjunta em Pintura, Belas Artes e História da Arte) – The National College of Art and Design, Dublin. 2006

OREGLIA, Giacomo. **The Commedia Dell’Arte**. Londres: Methuen, 1968.

OSNES, Beth. **Acting: An International Encyclopedia**. California: ABC-Clio, 2001.

## P

PASZTORY, Esther. *Teotihuacan: An Experiment in living*. Oklahoma, University of Oklahoma Press, 1997.

PICKERING, Mary. *Auguste Comte: An Intellectual Biography*. Vol.3. Nova Iorque: Cambridge University Press, 2009.

PLATÃO. *A República*. sexta edição. São Paulo: Editora Atena, 1956

PUTNAN, Hilary. *“Reason, Truth and History”*. Cambridge: Cambridge University Press, 1981.

## R

REMLER, Pat. *Egyptian Mythology: A to Z*. Nova Iorque: Infobase Publishing, 2010.

RIBEIRO, João. *O Folk-lore: Estudos de Literatura Popular*. Rio de Janeiro: Organização Simões, 1969.

RICKIT, Richard; HARRYHAUSEN, Ray. *Special Effects: The History and Technique*. 6ª ed. Nova Iorque: The Crown Publishing Group, 2007.

ROSS, David. *Aristotle*. Nova Iorque: Routledge, 2004.

ROSSELL, Deac. *Living Pictures: The Origins of the Movies*. Nova Iorque: State University of New York Press, 1998.

## S

SÁENZ VALIENTE, Rodolfo. *Arte y técnica de la animació: Clásica, corpórea, computada, para juegos o interactiva*. Buenos Aires: Ediciones de La Flor, 2008.

SALCEDO, Miriam. *El Antropomorfismo como herramienta de divulgación científica por televisión: estudio de El Hombre y la Tierra*. Navarra: Serviço de Publicações da Universidade de Navarra, 2012.

SANTOS, Eurico. *Histórias, Lendas e Folclore dos nossos Bichos*. São Paulo: Tecnoprint Gráfica, 1967.

SAXBY, H, M. *Books in the Life of a Child: Bridges to Literature and Learning*. Melbourne, Australia: MacMillan, 1997.

SERWINT, Nancy. *Remember History: Greek Athletic Sculpture and the emergence of realism in Greek art*. Arizona: North American Society for Sport History, 1991.

SOLOMON, Charles. *The Art of the Animated Image: an Anthology*. Los Angeles: The American Film Institute, 1987.

\_\_\_\_\_. *Enchanted Drawings: The History of Animation*. Nova Iorque: Random House Value Publishing, 1994.

SHAKESPEARE, William. *O mercador de Veneza*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2009.

SHARMA, Rekha. Drawn-out battles: Exploring War-related messages in Animated Cartoons. Em: HARIDAKIS, Paul M. et al. *War and the media: Essays on News Reporting, Propaganda and Popular Culture*. Carolina do Norte: McFarland & Company Inc, 2009.

SHAW, Susannah. *Stop Motion: Craft Skills for Model Animation*. Oxford: Focal Press, 2004.

SHEDROFF, Nathan; NOESSEL, Christopher. *Make it So: Interaction Design Lessons from Science fiction*. Nova Iorque: Rosenfeld Media LLC, 2012

SIMMEN, René. *World of Puppets*. Nova Iorque: Crowell, 1975.

SLOBIN, Mark. *Buz-Baz: A musical marionette of Northern Afghanistan*. Atlanta: Society of Asian Music, 1975.

SOLARIK, Bruno. *The Walking Abyss: Perspectives on Contemporary Czech and Slovak Surrealism*. Em: Plataform to Prague: An International Conference on Czech Surrealism, Universidade de Essex, 2004.

SOTANG, Susan. *Questão de Ênfase*. São Paulo: Companhia das Letras, 2005.

SRINIVASAN, Doris. *Many Heads, Arms and Eyes: Origin, Meaning and form of multiplicity in Indian Art*. Nova Iorque : Brill, 1997.

SULLIVAN, Michael. *The Meeting of Eastern and Western Art*. Los Angeles, CA: University of California Press, 1989.

SUSANIN, Timothy S. *Walt Before Mickey: Disney Early Years, 1919-1928*. Mississippi: University of Mississippi Press, 2011.

SWEENEY, Kevin. Competing Theories of Identity in Kafka's The Metamorphosis. Em: BLOOM, Harold. *The Metamorphosis – New Edition*. P.63-76. Nova Iorque: Infobase Publishing, 2008.

T

TRAHAIR, R.C.S. *Encyclopedia of cold war espionage, spies, and secret operations*. Westport: Greenwood Publishing Group, 2004.

TYLOR, Edward B. *Primitive Culture : Researches into the Development of Mitthology, Philosophy, Religion, Language, Art and Custom, volumes 1 & 2*. Boston: Estes & Lauriat, 1874.

## V

VINT, Sherryl. *Animal Alterity: Science Fiction and the Question of the Animals*. Liverpool: Liverpool University Press, 2010.

## W

WALKER, Sheila. S. *African Roots / American Cultures: Africa in the creation of the Americas*. Maryland: Rowman & Littlefield Publishers Inc, 2001.

WARNER, Marina. *Phantasmagoria: Spirit visions, metaphors, and media into the twenty-first century*. Nova Iorque: Oxford University Press, 2006.

WATSON, Richard. *Cogito, Ergo Sum: The Life of René Descartes*. Jaffrey, New Hampshire: David R. Gondine Publisher, 2002.

WESTGEEST, Helen; VAN GELDER, Hilde. *Photography theory in historical perspective*. Oxford: Wiley-Blackwell, 2011.

WILKERSON, Douglas. *Film and the Visual Arts in China: an Introduction*. Em: EHRLICH, Linda; DESSER, David. *Cinematic Landscapes: Observations on the Visual Arts and Cinema of China and Japan*. Texas: University of Texas Press, 1994. cap.1, p.43.

WOOD, John Cunningham. *Karl Marx's Economics: Critical Assessments*. Nova Iorque: Routledge, 1988.

WU, Sue Mei. *Hand Puppet Theater*. Em: MAIR, Victor; BENDER, Mark. *The Columbia Anthology of Chinese folk and popular literature*. Nova Iorque: Columbia University Press, 2011. cap.5, p.282

## X

XENOFONTE, *Helênicas*. Grécia. século IVa.c.

## Y

YOUNG, William H; YOUNG, Nancy K. *World War II and the Postwar Years in America*. Santa Barbara, California: ABC-Clio, 2010.

## Z

ZIPES, Jack. Breaking the Disney Spell. Em: I.BELL, Elizabeth et al. ***From Mouse to Mermaid: The Politics of Film, Gender and Culture***. P.21-42. Bloomington: Indiana University Press, 1995.

ZHANG, Zhi-Ming. *Optics in China: Ancient and Modern Accomplishments*. Em: GOODMAN, Joseph H. ***International Trends in Optics***. P.185-194. San Diego, California: Academic Press Inc, 1991.

ZÖNG, In-söb. ***A guide to Korean literature***. Nova Jersey: Hollym International Corporation, 1983.

ZUNSHINE, Lisa. ***Strange Concepts and the Stories they make possible: Cognition, Culture, Narrative***. Maryland: The Johns Hopkins University Press, 2008.

## ERRATA

### Sumário de Imagens

- fig 1 - “Javali de Altamira” – caverna de Altamira – Espanha,  
[http://cs.wikipedia.org/wiki/Soubor:Altamira,\\_boar.JPG](http://cs.wikipedia.org/wiki/Soubor:Altamira,_boar.JPG). visitado em : 2011
- fig 2 - “Sequência de cavalos” caverna de Lauscaux – França – Norbert Aujoulat,  
<http://www.lascaux.culture.fr/>. visitado em : 2012
- fig 3 - “Reprodução de sequencia de desenhos do vaso achado em Shar-e-Sukhteh” – Irã – Michael Salaban – <http://www.nationalmuseumofiran.ir/>. visitado em: 2012
- fig 4 e 5 - “Sequencias de lutadores egípcios” – Egito,  
[http://www.wirraljudoclub.com/News/Entries/2009/4/20\\_Ancient\\_Egyptian\\_Wrestling\\_20\\_04\\_09.html](http://www.wirraljudoclub.com/News/Entries/2009/4/20_Ancient_Egyptian_Wrestling_20_04_09.html)  
visitado em: 2010
- fig 6 - “colunas do templo de Philae (Ísis)”– Egito  
<http://www.touregypt.net/philae.htm>. visitado em: 2011
- fig 7 - “ reprodução de seqüência de desenhos”  
WILLIAMS, Richard. *The Animator’s Survival kit*. Londres: Faber&Faber, 2001.
- fig 8 - “Faraó punindo um inimigo”  
Cartão Postal do Museu do Cairo , Egito, 2011.
- fig 9 - “ Faraó Ramses II atacando seus inimigos”  
Cartão Postal do Museu do Cairo , Egito, 2011.
- fig 10 - “Discóbolo - Fotografias de réplicas da estátua em diferentes posições”  
Museu Britânico – Londres - <http://www.britishmuseum.org/>. visitado em: 2012.
- fig 11 - “Deusa Sarasvati ” – <http://brandiauset.wordpress.com/tag/chang-o/>. visitado em: 2011
- fig 12 - “O Homem Vitruviano ” Leonardo Da Vinci – 1492 - Itália  
<http://www.livescience.com/18183-leonardo-da-vinci-copy-famous-vitruvian-man.html>.  
visitado em: 2012
- fig 13 - “Sombras com as mãos ”  
COOK, Olive. *Movement in Two Dimensions: a study of the animated and projected pictures which preceded the invention of cinematography*. Londres: Hutchinson, 1963.
- fig 14 - “Bonecos do Teatro de Sombras Chinesas”  
[http://www.chinaculture.org/gb/en\\_madeinchina/2005-12/05/content\\_76667.htm](http://www.chinaculture.org/gb/en_madeinchina/2005-12/05/content_76667.htm). visitado em: 2011
- fig 15 - “Karagoz e Hacivat” – bonecos do teatro turco de sombras  
<http://thehenrybrothers.wordpress.com/2012/01/26/karagoz-and-hacivat-shadow-theatre-a-turkish-storytelling-tradition/>. visitado em: 2012
- fig 16 - “Bonecos articulados de Teotihuacan ”  
PASZTORY, Esther. *Teotihuacan: An Experiment in living*. Oklahoma, University of Oklahoma Press, 1997.
- fig 17 e 18 - “Bonecos do *Mua Roi Nuoc* ” - Vietnam  
<http://khampha.vietnam.vn/di-san/mua-roi-nuoc-384>. visitado em: 2011

fig 19 - "Boneco japonês de bonecos: Bunraku" -<http://www.britannica.com/EBchecked/topic/84740/Bunraku>. visitado em: 2010

fig 20 e 21 - "Punch e Judy" -  
<http://www.clusterflock.org/2009/07/punch-and-judy.html>. visitado em: 2012

fig 22 - "Mamulengos" – grupo mamulengos da folia  
<http://www.mamulengodafolia.com.br/>. visitado em: 2012

fig 23 - "Representações do princípio ótico da câmera obscura" – Enciclopédia Britânica  
<http://www.britannica.com/EBchecked/media/123074/illustration-of-the-principle-of-the-camera-obscura-1671>  
visitado em: 2012

fig 24 - "Representações do princípio ótico da câmera obscura"  
<http://classiccameras.wordpress.com/author/classiccameras/>. visitado em: 2012

fig 25 - "A vista de Delft" - Johannes Vermeer – 1661  
[http://www.artchive.com/artchive/V/vermeer/view\\_of\\_delft.jpg.html](http://www.artchive.com/artchive/V/vermeer/view_of_delft.jpg.html). visitado em: 2012

fig 26 - "Arte da Pintura" - Johannes Vermeer - 1661  
[http://commons.wikimedia.org/wiki/File:The\\_Art\\_of\\_Painting.jpg](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:The_Art_of_Painting.jpg). visitado em: 2012

fig 27 - "Ilustração do projeto Paleo Camera sobre a ocorrência do fenômeno de câmera obscura na pré-história" Matt Gatton : <http://www.paleo-camera.com/index.htm>. visitado em: 2012

fig 28 - "A Lanterna Mágica de Athanasius Kircher"  
FINDLEN, Paula. **Athanasius Kircher: The Last Man Who Knew Everything**. Nova Iorque: Routledge, 2004.

fig 29 - "Phantasmagoria".  
[http://education.eastmanhouse.org/discover/kits/picture\\_detail.php?id=3&page=3](http://education.eastmanhouse.org/discover/kits/picture_detail.php?id=3&page=3). visitado em: 2012

fig 30 - " Boulevard du Temple"  
RICE, Shelley. **Parisian Views**. Massachusetts: MIT Press, 1997.

fig 31 - " cronofotografia: Salto com vara"  
Étienne Jules Marey: 1890, Museu Marey, Beaune  
<http://www.studyblue.com/notes/note/n/history-of-photography-midterm/deck/4072778>. visitado em: 2013

fig 32 - " Estudo com cavalo galopando"  
MUYBRIDGE, Edward. **Animals in Motion**. Nova Iorque: Dover Publications, 1877.

fig 33 - " Homem Jovem Triste em um Trem  
Marcel Duchamp, 1912: Coleção Guggenheim, Veneza.  
<http://www.wikipaintings.org/en/marcel-duchamp/sad-young-man-in-a-train-1911>.  
visitado em: 2013

fig 34 - "Nu descendo a escada"  
Marcel Duchamp, 1911 : Museu de Arte da Filadélfia.  
<http://www.wikipaintings.org/en/marcel-duchamp/nude-descending-a-staircase-no-2-1912>.  
visitado em: 2013

fig 35 - "dinamismo de um cão na coleira"

Giacomo Balla: 1912, Albright-Knox Art Gallery.

<http://www.wikipaintings.org/en/giacomo-balla/dynamism-of-a-dog-on-a-leash-1912>

visitado em: 2013

fig 36 - "Ciclista"

Natalia Goncharova : 1913, The Russian Museum, São Petersburgo.

<http://www.wikipaintings.org/en/natalia-goncharova/cyclist>. visitado em: 2013

fig 37 - "Formas Únicas de Continuidade no Espaço"

Umberto Boccioni : 1913, Museum of Modern Art, New York City.

<http://www.wikipaintings.org/en/umberto-boccioni/unique-forms-of-continuity-in-space-1913>.

visitado em: 2013

fig 38 - "Thaumatrope"

<http://brightbytes.com/collection/thaum.html>. visitado em: 2011.

fig 39, 40 e 41 - "Phenakistoscópio"

<http://intelligenteritage.wordpress.com/2010/09/16/phenakistoscope-the-most-inspiration-historic-optical-device/>.

fig 42 e 43 - "Zootrópio"

<http://www.thebigcamera.com.au/Zoetrope.html>. visitado em: 2011

fig 44 - "Pauvre Pierrot"

frame da animação "Pauvre Pierrot".

Charles-Emile Reynaud: França, 1882.

fig 45 - frame do filme "L'Arrivée d'un Train en Gare de la Ciotat"

Irmãos Lumiere : França, 1896

fig 46 - "Vênus de Willendorf"

Museu de História Natural de Vienna.

<http://native-and-naked.blogspot.com.br/2013/05/can-beauty-ever-be-considered-moral.html>

visitado em: 2013

fig 47 - "deusa egípcia Sekhmet"

Templo de Kom Ombo - Egito

foto: Alexandre Juruena, 2011.

fig 48 - "deus egípcio Sobek"

Templo de Kom Ombo - Egito

foto: Alexandre Juruena, 2011.

fig 49 - "Estátua do deus Ganesha" - Bangalore, Índia

<http://scriptures.ru/india/karnataka/bangalore/index3en.htm>. visitado em: 2013

fig 50 - "centauromaquia: escultura de batalha entre centauro e humano"

Museu do Partenon, Atenas, Grécia.

<http://academic.reed.edu/humanities/110tech/parthenon.html>

visitado em: 2013

fig 51 - "Escultura do deus Quetzalcoatl"

Templo de Quetzalcoatl. Teotihuacan, México

foto: Alexandre Juruena, 2012.

fig 52 - "Ilustração da metamorfose de Aracne"

Ovídio: Metamorfoses

<http://www.lefiguredeilibri.com/2010/11/18/arachne-la-donna-ragno/>. visitado em : 2010

fig 53 - "metamorfose de Kafka". Ilustração de Edward Shaw

<http://highmail.highlands.k12.fl.us/~klobuchb/Metamorphosis>. visitado em: 2011

fig 54 - "A Fênix" - Bestiário de Aberdeen, Inglaterra

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Phoenix\\_detail\\_from\\_Aberdeen\\_Bestiary.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Phoenix_detail_from_Aberdeen_Bestiary.jpg).

visitado em: 2013

fig 55 - "A Raposa e o Corvo" - Fábula de La Fontaine ilustrada por Gustave Doré.

<http://www.kunstkopie.de/a/dore/thecrowandthefoxfromfable.html>

visitado em: 2013

fig 56 - "Totem" - Stanley Park, Vancouver - Canadá

<http://www.willgoto.com/1/144488/liens.aspx>

visitado em: 2013

fig 57 - frame do filme "Viagem à Lua" – Georges Melies – França - 1902

fig 58 e 59 - frames dos filmes " Fantasmagorie " – Emile Cohl – França - 1908

fig 60 e 61 - frames do filme " Gertie the Dinosaur " – Winsor McCay – EUA - 1914

fig 62 - frame do filme "The Cameraman's Revenge" - Wladislaw Starewicz – Russia – 1912

fig 63 - "O Gato Félix" – Otto Mesmer e Pat Sullivan – EUA - 1920

[https://en.wikipedia.org/wiki/Felix\\_the\\_Cat](https://en.wikipedia.org/wiki/Felix_the_Cat).

visitado em: 2013

fig 64 - "Betty Boop: antes e depois do Código Hays" – EUA.

<http://www.mentalfloss.com/blogs/archives/51551>. visitado em: 2013

fig 65 - "Gaguinho beijando sua namorada Petúnia: censurados pelo código Hays"

Look Magazine, 17 de Janeiro de 1939, EUA

<http://www.cartoonbrew.com/classic/hollywood-censors-its-animated-cartoons-1939-2775.html>

visitado em : 2013

fig 66 - "A vaca Flossie em 1930, em 1932 e em 1939. alterações impostas pelo Código Hays"  
Look Magazine, 17 de Janeiro de 1939, EUA.

<http://www.cartoonbrew.com/wp-content/uploads/look3lo.jpg>

visitado em : 2013

fig 67 - "Mickey Mouse em dois momentos distintos: em preto e branco e no filme Fantasia"

Walt Disney - EUA

<http://www.fanpop.com/clubs/disney/images/67456/title/fantasia-wallpaper>.

visitado em: 2012

fig 68 - frame do filme "Tartaruga vence o Coelho" - Tex Avery (Warner Bros), EUA, 1941

fig 69 - frame do filme "One Froggy Evening": Chuck Jones (Warner Bros), EUA, 1955

fig 70 - frame do filme "Creature Comforts".

Nick Park e Richard Golezowski (Aardman Animations). Inglaterra, 1989.

fig 71 - frame da série de animação "Os Jetsons" : Hanna & Barbera , EUA, 1963.

fig 72 - frame da série de animação "Os Flintstones" : Hanna & Barbera , EUA, 1960

fig 73 - "O palhaço koko". frame da série de animação "Out of the Inkwell" - Max Fleisher, EUA, 1919.

fig 74 - frame do filme "L'animateur": Nick Hilligoss. Austrália, 2007.

fig 75 - frame do filme "Neighbours" : Norman McLaren, Canadá, 1952

fig 76 - frame do filme "Hotel Electrico" - Segundo de Chomon. Espanha, 1908

fig 77 - frame do filme "A chairy tale" : Norman McLaren, Canadá, 1957

fig 78 - frame do filme "Luxo Jr" : John Lasseter (Pixar), EUA, 1986

fig 79 - frame do filme "Tubby the Tuba" : George Pal, EUA, 1947

fig 80 - frame do filme "A Torradeira Valente" : Jerry Rees (Hyperion Pictures), EUA, 1987

fig 81 - frame do filme "Western Spaghetti" : PES, EUA, 2008

fig 82 - frame do filme "Fresh Guacamole": PES, EUA, 2012

fig 83 - "O Kaiser": Alvaro Seth Martins, Brasil, 1917

MORENO, Antônio. **A Experiência Brasileira no Cinema de Animação**. Rio de Janeiro: Artenova, 1978.

fig 84 - frame do filme "Popeye: You are a Sap, mr. Jap" : Fleisher Studios, EUA, 1942

fig 85 - frame do filme "Pato Donald : Der Fuehrer's Face" – Walt Disney – EUA - 1942

fig 86 - cartaz do filme "Alô Amigos" - Walt Disney Studios, EUA, 1942

<http://dreampunk.me/blog/year-of-disney-6-saludos-amigos-1942/>. visitado em: 2013

fig 87 - frame do filme "Duck and Cover" - Archer Productions / Administração Federal de Defesa Civil: EUA, 1952

fig 88 - frame do filme "A Revolução dos Bichos" - John Halas e Joy Batchelor: Inglaterra, 1954

fig 89 - frame do filme "Ruka" – Jiri Trnka – Tchécoslováquia – 1965

fig 90 - frame do filme "Obri (Os Gigantes)" - Gene Deitch: Tchécoslováquia, 1969

fig 91 - frame do filme "Darkness, Light, Darkness" - Jan Svankmajer, Tchécoslováquia, 1990

fig 92 - "Vertumnus" - Archimboldo, Itália, 1590

<http://www.wikipaintings.org/en/giuseppe-arcimboldo/vertumnus-emperor-rudolph-ii>.  
visitado em: 2013

fig 93 - "Outono" - Archimboldo, Itália, 1573

<http://www.wikipaintings.org/en/giuseppe-arcimboldo#supersized-featured-184896>.  
visitado em: 2013

fig 94 - frame do filme "A Game with Stones" - Jan Svankmajer, Tchécoslováquia, 1965

fig 95, 96 e 97 - frames do filme "Dimensions of a Dialogue" – Jan Svankmajer – Tchécoslováquia – 1982